

anggada

Jurnal Karya Mahasiswa Desain

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR CIP LOUNGE PADA
BANDARA SEPINGGAN, BALIKPAPAN
Universitas Mercu Buana
Ulfi Aditya dan Rr. Chandrarezky Pematasari

PERANCANGAN ULANG INTERIOR STASIUN JAKARTA
KOTA DENGAN KONSEP DESAIN ART-DECO
Universitas Mercu Buana
Ramanda Maulana Dywastanto dan Emilius Heri
Hermono

PERANCANGAN INTERIOR RUANG PERPUSTAKAAN
PERGURUAN TINGGI DI JAKARTA (STUDI KASUS
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS MERCU BUANA)
Universitas Mercu Buana
Sifa Aulia Sahra dan Lelo

SYAL PRINTING DENGAN METODE VISUALISASI
LUMEN PRINT LIMBAH BUAH JERUK
Universitas Mercu Buana
Febi Muhamad Ramdhan dan Nina Maftukha

BUSANA FUTURISME UNTUK WANITA
Universitas Mercu Buana
Henny Wong dan Edy Muladi

SEPATU BERKENDARA DENGAN SISTEM LEPAS PASANG
BERTEMA BROGUE STYLE UNTUK KEBUTUHAN TOURING
Universitas Mercu Buana
Adriatama Rahmat Saputra dan Pillar Anugrah Hadi

SYAL BERMOTIF DENGAN INSPIRASI PINTU BLEDEG
MASJID AGUNG DEMAK DENGAN TEKNIK PRINTING
Universitas Mercu Buana
Eva Faiza Sayida dan Waridah Muthi'ah

PERANCANGAN WEB KOMIK "KUPAS (KULINER PASAR)"
SEBAGAI PELESTARIAN TENTANG MAKANAN
TRADISIONAL
Universitas Mercu Buana
Selly Rahmaputri dan Wilsa Pratiwi

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI 3D JANJANG
TOUR AND TRAVEL "PARIWISATA MINANGKABAU
SUMATERA BARAT"
Universitas Mercu Buana
Getar Pradana dan Fatimah Yasmin Hasni

PERANCANGAN INFOGRAFIS UNTUK PENYAMPAIAN
INFORMASI MENGENAI SOCIAL ANXIETY DISORDER
Universitas Mercu Buana
Ade Setiawan dan Lukman Arief

ANGGADA JURNAL DESAIN DAN SENI

Volume 2 Edisi 1 Maret 2021

PIMPINAN REDAKSI

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd

PENANGGUNG JAWAB

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, Cs

WAKIL PIMPINAN REDAKSI

Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds

DEWAN REDAKSI

Anggi Dwi Astuti, S.Ds., MM

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn

Lelo ST., M.Ds

Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds

Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

PENINJAU (REVIEWER)

Drs. Tunjung Atmadi S P, M.Ds

Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn

Rifki Aswan, S.Pd., M.Sn

ADMINISTRASI

Anton Supriyadi, S.Kom

Fitri Apriliana, SE

Saras Nur Praticha, S.Psi., MM

TIM EDITORIAL

Rika Medina, B.Sc., S.Ds

Dena Anggita, S.Ds., M.Ds

ON-LINE SYSTEM MAINTENANCE

Pillar Anugrah H, S.Ds., M.Ds

Fakultas Desain & Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana (UMB) Jakarta
Gedung E Lantai 4, Kampus A Meruya
Jl. Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta Barat 11650
T: 021 584 0816 (Hunting) ext. 5100
F: 021 587 0727
E: jurnal.anggada@mercubuana.ac.id
Publikasi online:
<http://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/anggada>

ARTIKEL JURNAL

ANGGADA Jurnal Desain dan Seni diterbitkan oleh Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana, terbit 3 kali dalam setahun yaitu pada bulan Maret, Juli, dan November, merupakan media yang berfokus untuk menerbitkan artikel berupa aspek hasil Desain yang telah diujikan dalam secara teoritis dan praktis. ANGGADA Jurnal Desain dan Seni menjadi wadah untuk penyebaran dan publikasi hasil rancangan dari tugas akhir dan atau sebagiannya dari mahasiswa strata satu (S1) Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

ANGGADA Jurnal Desain dan Seni didedikasikan untuk semua aspek laporan tugas akhir, ide konseptual, hasil studi desain yang menggunakan pendekatan yang berlaku pada bidang seni dan desain. Fokus utama ANGGADA Jurnal Desain dan Seni adalah menyajikan hasil karya mahasiswa yang telah diujikan pada sidang akhir dari setiap program studi yang ada di Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana yang terdiri dari Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, dan Desain Produk beserta fokus keilmuan yang berada didalam ketiga Program Studi tersebut seperti Desain Fashion, Desain Multimedia, Seni Rupa, Fotografi, Animasi, dan bidang Seni Visual terkait lainnya

ANGGADA JURNAL DESAIN DAN SENI

Volume 2 Edisi 1 Maret 2021

- 1** PERANCANGAN DESAIN INTERIOR *CIP LOUNGE* PADA BANDARA SEPINGGAN, BALIKPAPAN
Ulfi Aditya dan Rr. Chandrarezky Permatasari
Universitas Mercu Buana
- 11** PERANCANGAN ULANG INTERIOR STASIUN JAKARTA KOTA DENGAN KONSEP DESAIN *ART-DECO*
Ramanda Maulana Dywastanto dan Emilius Heri Hermono
Universitas Mercu Buana
- 25** PERANCANGAN INTERIOR RUANG PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI DI JAKARTA (STUDI KASUS PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS MERCU BUANA)
Sifa Aulia Sahra dan Lelo
Universitas Mercu Buana
- 39** SYAL PRINTING DENGAN METODE VISUALISASI LUMEN PRINT LIMBAH BUAH JERUK
Febi Muhamad Ramdhan dan Nina Maftukha
Universitas Mercu Buana
- 51** BUSANA FUTURISME UNTUK WANITA
Henny Wong dan Edy Muladi
Universitas Mercu Buana
- 63** SEPATU BERKENDARA DENGAN SISTEM LEPAS PASANG BERTEMA *BROGUE STYLE* UNTUK KEBUTUHAN *TOURING*
Adriatama Rahmat Saputra dan Pillar Anugrah Hadi
Universitas Mercu Buana
- 77** SYAL BERMOTIF DENGAN INSPIRASI PINTU BLEDEG MASJID AGUNG DEMAK DENGAN TEKNIK PRINTING
Eva Faiza Sayida dan Waridah Muthi'ah
Universitas Mercu Buana
- 93** PERANCANGAN WEB KOMIK "KUPAS (KULINER PASAR)" SEBAGAI PELESTARIAN TENTANG MAKANAN TRADISIONAL
Selly Rahmaputri dan Wilsa Pratiwi
Universitas Mercu Buana
- 105** PERANCANGAN VIDEO PROMOSI 3D JANJANG *TOUR AND TRAVEL* PARIWISATA MINANGKABAU SUMATERA BARAT
Getar Pradana dan Fatimah Yasmin Hasni
Universitas Mercu Buana
- 113** PERANCANGAN INFOGRAFIS UNTUK PENYAMPAIAN INFORMASI MENGENAI *SOCIAL ANXIETY DISORDER*
Ade Setiawan dan Lukman Arief
Universitas Mercu Buana

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR CIP LOUNGE PADA BANDARA SEPINGGAN, BALIKPAPAN

Oleh:

Ulfi Aditya¹

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain & Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Ulfiaditya28@gmail.com¹*

Rr Chandrarezky Permatasari, S.Sn, M.Ds²

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Chandrarezky@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah memberikan gambaran dari *CIP Lounge* yang merupakan salah satu fasilitas yang tersedia di bandara, fasilitas tersebut ada untuk memenuhi kebutuhan para penumpang yang ada di area terminal penumpang, Ruang Tunggu CIP (Commercial Important Person) *lounge* berkembang sejak meningkatnya frekuensi jumlah penumpang yang menggunakan maskapai penerbangan di bandara, fasilitas ruang yang ada sesuai dengan tuntutan gaya hidup pengguna serta didukung suasana ruang yang dapat memberikan kenyamanan serta kepuasan pengguna. Fasilitas CIP (commercial important person) *Lounge* yang ada biasanya di gunakan untuk para penumpang yang menginginkan privilege ketika menunggu waktu keberangkatan, Dengan fasilitas lengkap yang memberikan pelayanan khusus yang memberi kenyamanan dan eksklusivitas yang tidak di dapat di ruang tunggu umum biasa. Metode penelitian yang di gunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian desain dengan menggunakan alur BAB I Pendahuluan, BAB II Tinjauan Data, BAB III Analisa Data Proyek, BAB IV Konsep Perencanaan, BAB V Kesimpulan dan Saran. *CIP Lounge* ini berada di bandara sepinggan, Balikpapan, *Lounge* ini melayani penumpang baik lokal maupun mancanegara, oleh karena itu kebutuhan akan adanya *CIP Lounge* yang memberi kenyamanan di sebuah bandara merupakan salah satu kebutuhan sekunder yang sangat dibutuhkan oleh para penumpang yang menginginkan privilege untuk menunjang aktivitas ketika menunggu jadwal keberangkatan, subjek pada penelitian ini yaitu para pengguna *CIP Lounge* Bandara, Dan hasil dari penelitian ini yaitu Konsep "The Combination Between Cultural East Kalimantan And Modern Contemporary" dapat di aplikasikan pada perencanaan Interior *CIP Lounge* dan sesuai dengan konsep yang telah di tentukan.

Kata Kunci: *CIP Lounge, Bandara Sepinggan, Desain Interior, Kenyamanan.*

ABSTRACT

The purpose of this study is to provide an overview of CIP Lounge, which is one of the facilities available at the airport, the facility is there to meet the needs of passengers in the passenger terminal area. purchased using the freedom of flight at the airport, existing space facilities in accordance with the user's lifestyle and supported space that can provide comfort and user satisfaction. CIP facilities (commercially important people) Waiting rooms are available for passengers who have the privilege of waiting time compilation, with complete facilities that provide special services that provide comfort and exclusivity that cannot be done in ordinary publik waiting rooms. The research method used in this study uses the design research method using the flow CHAPTER I Introduction, CHAPTER II Data review, CHAPTER III Project Data Analysis, CHAPTER IV Planning Concepts, CHAPTER V Conclusions and Suggestions. This CIP Lounge is located at Sepinggan airport, Balikpapan, this Lounge serves both

local and foreign passengers, therefore CIP Lounge which provides comfort at the airport is one of the secondary needs needed by passengers who want the privilege to support CIP Lounge activities Airport, and the results of this study are the concept of "Combination between Eastern Kalimantan Culture and Modern Contemporary" can be applied to the CIP Lounge Interior planning and in accordance with the concepts that have been determined.

Keywords: CIP Lounge, Sepinggan Airport, Interior Design, Comfort.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: July 26th, 2020

Revised: February 1st, 2021

Accepted: February 8th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bandara Sepinggan merupakan salah satu bandara internasional Indonesia yang berlokasi di Sepinggan Balikpapan, Kalimantan Timur. Bandara ini merupakan salah satu pintu masuk bagi para wisatawan dan para pelaku bisnis yang akan datang ke kota Balikpapan dan sekitarnya, Selain digunakan sebagai tempat keberangkatan dan kedatangan penumpang, bandara ini juga menjadi tempat kedatangan para wisatawan yang akan berkunjung ke Balikpapan khususnya serta Kalimantan Timur pada umumnya.

Ruang tunggu publik merupakan salah satu komponen yang paling penting yang terdapat pada bandara karena ruang tunggu disediakan untuk memfasilitasi penumpang pesawat yang menunggu keberangkatan pesawat atau istirahat beberapa waktu untuk melanjutkan penerbangan transit. Untuk melayani para pengunjung yang akan pergi melalui bandar udara, oleh karena itu kenyamanan ruang yang ada di bandara harus menjadi prioritas terutama untuk

tempat menunggu keberangkatan pesawat terbang yang ada di bandara dan Ketika mendesain ruang tersebut agar sesuai standar serta dapat memberikan citra yang baik bagi para pengguna ruang sehingga dapat menimbulkan timbal balik bagi para pengguna ruang naantinya.

Berdasarkan dari hal tersebut kenyamanan yang ada di bandara merupakan hal yang wajib yang harus didapat oleh para pengguna ruang di area bandar udara khususnya pada area ruang tunggu (*CIP Lounge*), karena pada area tersebut merupakan area yang sering digunakan untuk menunggu keberangkatan penumpang bagi para penumpang yang menginginkan *Privilage* Ketika berada di area bandara.

Salah satu Bandara yang cukup berpotensi di Indonesia untuk di *re-design* dan di revitalisasi adalah Bandara Sepinggan, Balikpapan Indonesia yang terletak di Jl. Marsma R. Iswahyudi, Sepinggan. Bandara ini di kelilingi oleh penginapan-penginapan yang di akomodasikan bagi para penumpang atau wisatawan yang membutuhkan penginapan sementara yang tidak jauh dari

lokasi Bandara. Beberapa objek lokasi yang berada di dekat bandara sepinggan di antaranya adalah Hotel Grand Tjokro Balikpapan, Hotel Royal Suite Balikpapan, UPTD Balai pelatihan kerja industry, Hotel Zurich Balikpapan, 82 Swiss-belint hotel Balikpapan, serta Universitas Balikpapan.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara menciptakan sebuah tema dan suasana pada area *CIP Lounge* sehingga mampu meningkatkan daya tarik serta minat para penumpang?
- b. Bagaimana cara menampilkan citra *CIP Lounge* dalam perwujudan desain interior?
- c. Bagaimana cara menampilkan citra *CIP Lounge* dalam perwujudan desain interior?
- d. Bagaimana menciptakan efisiensi penggunaan ruang pada area *CIP Lounge*?
- e. Bagaimana menciptakan desain Interior area *CIP Lounge* yang memadukan Budaya lokal dengan gaya desain yang modern yang dapat di terima para penumpang nantinya?

3. Orisinilitas

Perancangan ini ditulis sesuai dengan hasil analisa dan pemikiran yang di lakukan oleh penulis, sebagai komparasi penulis juga terinspirasi dari karya tulis dengan judul serupa yaitu “perancangan Interior Executive International Lounge Terminal Bandar Udara Internasional Sepinggan

Balikpapan, Kalimantan Timur”.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan, merencana dan merancang desain interior di bagian area *CIP Lounge* bandara, sepinggan sebagai sarana fasilitas eksklusif bagi masyarakat ekonomi kelas menengah keatas yang elegan, aman, nyaman, yang mengusung konsep tema “*The Combination Between Cultural East Kelimantan And Modern Contemporary*”. Dan juga untuk menciptakan perencanaan desain interior *CIP Lounge* yang mampu mewedahi aktifitas, makan, serta tempat peristirahatan yang nyaman untuk menunggu keberangkatan pesawat terbang.
- 2) Manfaat, hasil perencanaan perancangan ini secara akademik diharapkan dapat bermanfaat serta menambah bahan pustaka dan kaidah-kaidah ilmiah bagi para peneliti nantinya di kemudian hari dan bagi para mahasiswa yang akan meneliti mengenai Bandara khususnya di bagian area *CIP Lounge* bandara dan secara praktis perencanaan perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi operator bandara khususnya PT.Angkasa pura 1 mengenai *CIP Lounge* bandara, serta bagi perusahaan sebagai pengelola *brand Lounge* tersebut yakni BlueSky Group pada umumnya, perencanaan

peran-cangan ini hasilnya mempunyai tujuan agar dapat di publikasikan pada web jurnal sehingga masyarakat luas dapat melihat hasil dari perencanaan perancangan ini.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan



Gambar 1. Logo *Blue Sky Premier Lounge* (Sumber: *Google Image*)

Blue Sky Premier Lounge merupakan *CIP Lounge* yang ada di Bandara Internasional Sepinggan, Balikpapan.

2. Landasan Perancangan

Landasan perancangan di peroleh melalui hasil wawancara, studi literature, buku panduan desain interior serta dari internet yang berhubungan dengan penulisan ini. Inspirasi desain di dapat dari hasil survei pada pengelola maupun lokasi bandara itu sendiri. Berikut merupakan landasan perancangannya :

a. Pengertian Domestic *CIP Lounge*

Domestic *CIP Lounge* merupakan sebuah tempat khusus untuk menunggu waktu *boarding* dalam penerbangan domestik yang disediakan oleh sebuah operator pengelola gedung maupun lainnya yang ada di sebuah tempat atau lokasi yang di fungsikan sebagai tempat istirahat atau menunggu serta memiliki fasilitas-fasilitas terbaik yang dapat

membuat nyaman penggunanya. (Permatasari, Chandrarezky dan Yohannes N, 2019).

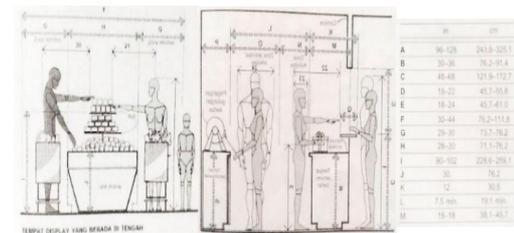
b. Fasilitas-fasilitas Domestic *CIP Lounge*

Fasilitas yang biasanya tersedia pada Domestic *CIP Lounge* : *Food and Beverages, Conference Facilities, Smooking Area, Disabled Access, Flight Information Monitor, Internet, Newspaper / Magazine, Television, Toilets, Mushola, Reflexy Room, Live Cooking* dan *Kids Room* (Permatasari, Chandrarezky,2017).

c. Antropometri

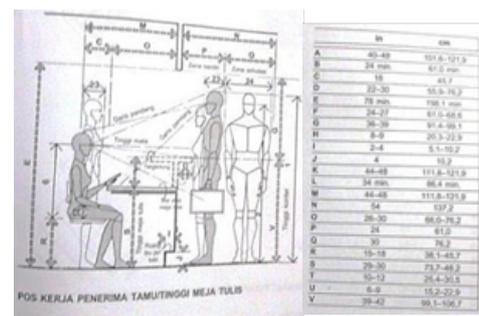
Untuk mendukung kenyamanan dan juga keamanan bagi pengguna *lounge*, syarat ergonomi yang terpenting merupakan antropometri tentang jarak sirkulasi pada *lounge*. Kebutuhan ruang atau jarak spasial yang diperlukan yaitu sebagai berikut (Panero, Julius dan Martin Zelnik, 2003) :

Receptionist



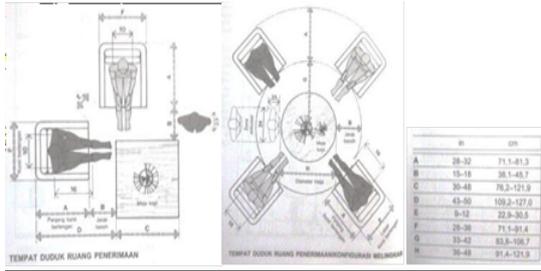
Gambar 2. Standarisasi Area Resepsionis (Sumber: Dimensi Manusia)

Waiting area



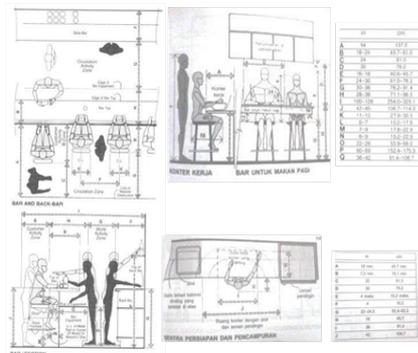
Gambar 3. Standarisasi *Waiting Area* (Sumber: Dimensi Manusia)

Coffe corner



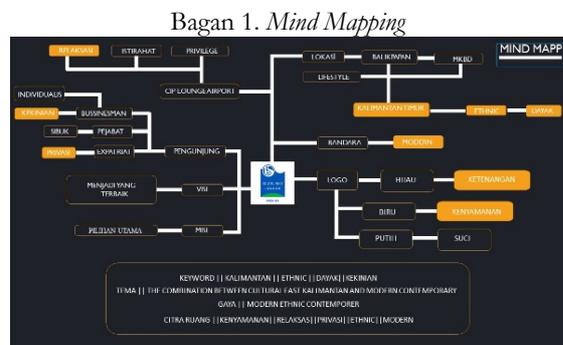
Gambar 4. Standarisasi Coffe Corner
(Sumber: Dimensi Manusia)

Food and Beverages



Gambar 5. Standarisasi Food and Beverages
(Sumber: Dimensi Manusia)

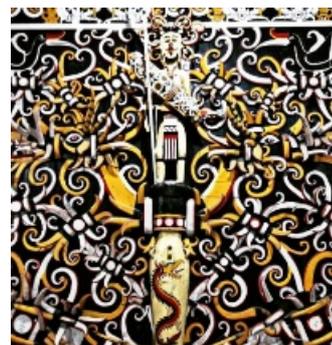
3. Tema/Ide



Setelah melakukan Analisa pada *mind mapping*, maka gaya desain yang diambil pada perancangan ini adalah *modern Ethnic Kontemporer*, modern diambil dari lokasi gaya bandara itu sendiri yaitu bandara sepinggan, Balikpapan. Ethnic diambil dari kebudayaan local yang ada di wilayah sekitar bandar itu sendiri. Tema yang diambil untuk

perancangan ini adalah “*The Combination Between Cultural East Kalimantan And Modern Contemporary*” adalah tema yang menampilkan Citra sebuah Interior *CIP Lounge* yang mengangkat nilai-nilai budaya etnis (suku bangsa) Kalimantan timur khususnya dengan memadukannya dengan nilai-nilai modern kontemporer yang akan di terapkan pada area *CIP Lounge* dengan maksud ketika seorang pengunjung mengunjungi Area *CIP Lounge* ini mereka akan melihat bahwa nilai-nilai budaya lokal yang ada di daerah pun dapat di kombinasikan dengan nilai-nilai modern kontemporer saat ini tujuannya yaitu nilai nilai tradisional pun tetap akan indah jika di kombinasikan dengan nilai-nilai modern saat ini.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan
a. Konsep Lokal Content



Gambar 6. Motif Khas Dayak Kenyah
(Sumber: Google Image)

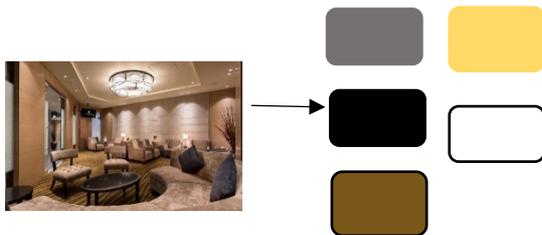
Konsep lokal yang di aplikasikan adalah dengan menerapkan budaya lokal dan sekitar yang ada di area berdirinya lokasi bandara. Hal ini bertujuan sebagai identitas serta cerminan lounge itu sendiri serta mengenalkan budaya daerah sekitar kepada

para pengunjung bandara tersebut.

b. Konsep Warna

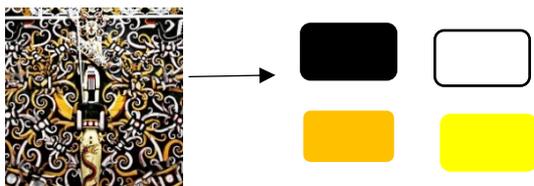
Konsep warna yang akan di terapkan sesuai dengan desain yang akan di terapkan yaitu sebuah gaya desain Modern Ethnic Kontemporer , oleh karena itu warna-warna yang akan di terapkan pada area *CIP Lounge* yang dapat menumbuhkan kesan dan gaya yang di mewakili gaya dan tema sehingga akan menumbuhkan psikologi warna yang dapat mendukung aktifitas di area *CIP Lounge* ini. Berikut adalah warna warna yang akan di terapkan pada area *CIP Lounge* ini :

- Modern



Gambar 7. Skema Warna Modern

- Kearifan Budaya Lokal

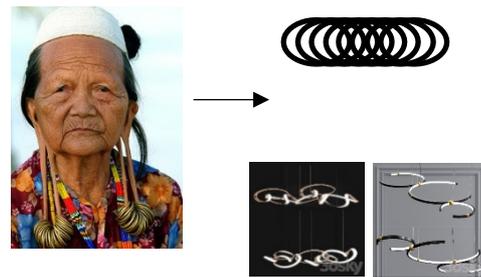


Gambar 8. Skema Warna Kearifan lokal

c. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan di terapkan pada *CIP Lounge* ini mengambil kearifan local yang ada pada masyarakat setempat khususnya suku Dayak, dari studi yang telah di lakukan bentuk pada motif yang ada bersifat berulang-ulang atau repetitive, berikut bentuk yang akan coba di terapkan di antaranya :

- Telingaan Aruu ("Belaong")



Gambar 9. Implementasi Bentuk Motif Telinga aru

- Guci dan Gong



Gambar 10. Implementasi Bentuk Guci dan gong

- Garis, lengkung dan lingkaran



Gambar 11. Implementasi Bentuk garis, lengkung dan lingkaran

- Burung enggang



Gambar 12. Implementasi Bentuk Motif Burung Enggang

d. Konsep Material

Proses pemilihan sebuah material Lantai, dinding dan plafon harus memiliki konsep yang matang karena material pada area tersebut merupakan komponen utama yang membentuk ruang interior, karena dapat menimbulkan suasana bagi pengguna ruang nantinya.

e. Konsep Furniture

Pemilihan konsep furniture akan menggunakan furniture yang dapat menumbuhkan kesan gaya dan tema dengan

menjunjung nilai-nilai yang dapat menggugah psikologi pengunjung ruang nantinya.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Metode Perancangan ini terbagi menjadi 3 tahap, yaitu :

1. Tahap *Programing Concept*

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap data - data yang telah terkumpul yang kemudian data - data di olah menjadi konsep perancangan yang kemudian di lanjutkan pada proses selanjutnya.

2. Tahap *Space Planing* (Gambar Kerja)

Pada tahap ini, data - data yang sudah di olah pada tahap *programing Concept* kemudian di buat menjadi gambar yang nantinya dapat di laksanakan. Tahap *Space Planing* ini meliputi:

- 1) *Layout Plan*
- 2) Gambar Tampak Potongan
- 3) *Layout Plan* ruang khusus
- 4) Gambar tampak potongan ruang khusus
- 5) *Floor Plan*
- 6) *Ceiling Plan*
- 7) *Electrical Plan*
- 8) Detail Konstruksi Interior
- 9) Gambar hasil perancangan interior
- 10) Gambar perspektif

3. Tahap Keputusan Desain (Presentasi)
Tahap Keputusan desain merupakan tahap akhir dimana proyek akan di presentasikan. Gambar diolah serta diberi warna agar dapat lebih menarik perhatian. Tahap keputusan Desain ini meliputi :

- 1) *Layout* Denah berwarna
- 2) Tampak Potongan ruang khusus berwarna
- 3) Perspektif ruang khusus dan penunjang
- 4) Skema Warna
- 5) Gambar Aksonometri
- 6) Skema *Furniture*

D. ULASAN KARYA

Berikut ini hasil dari desain yang diterapkan pada lounge Sapphire Bluesky :

1. Area Domestic Lounge
 - a. Axonometri Area Domestic Lounge



Gambar 13. Axonometri Domestic Lounge

- b. Layout Area Domestic Lounge



Gambar 14. Layout Domestic Lounge

c. Tampak Potongan



Gambar 15. Tampak Potongan *Domestic Lounge*

d. Perspektif Area Domestic Lounge



Gambar 16. Perspektif Area *Domestic Lounge*

2. Area International Lounge

a. Axonometri Area Internasional Lounge



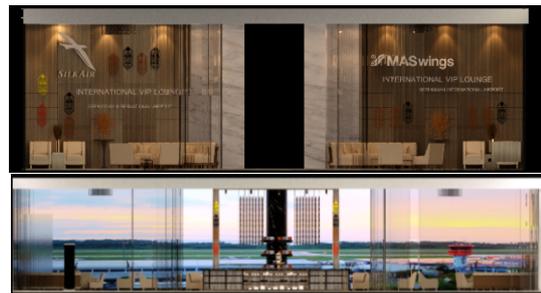
Gambar 17. Axonometri *Internasional Lounge*

b. Layout Area Internasional Lounge



Gambar 18. *Layout Area Internasional Lounge*

c. Layout Area Internasional Lounge



Gambar 19. Tampak Potongan area *Internasional Lounge*

d. Perspektif Area Internasional Lounge



Gambar 20. Perspektif area *Internasional Lounge*

Penerapan konsep gaya modern Etnik kontemporer terletak pada pemilihan material-material dan pengaplikasian elemen interior seperti pada lantai, plafon dan dinding selain itu pengaplikasian pada aksesoris area F & B serta furniture yang mewakili gaya desain Modern, Penerapan local konten pada area Internasional *Lounge* ini di aplikasikan pada bagian plafon yang di menggunakan ornament Khas Kalimantan itu sendiri.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Konsep desain interior *CIP Lounge* sebagai sebuah sarana fasilitas tambahan yang ada di bandara yang di peruntukan bagi para penumpang yang menginginkan *privilege* ketika menunggu jadwal keberangkatan yang berada di bandara.
- b. Konsep tema "*The Combination Between Cultural East Kalimantan And Modern Contemporary*" itu sendiri di pilih untuk menampilkan citra dari kebudayaan Kalimantan Timur itu sendiri di mana sebuah kombinasi antara budaya lokal dengan kearifannya dapat di padupadankan dengan kebudayaan modern kontemporer yang kekinian dalam sebuah bidang area Interior yaitu *CIP Lounge BlueSky Bandara Sepinggan*.
- c. Gaya *Modern Ethnic* Kontemporer sendiri dipilih untuk mendukung atau

lebih menguatkan tema yang akan di angkat sehingga terjadi keselarasan antara tema dan gaya yang akan di aplikasikan.

2. Saran

Saran Bagi Mahasiswa Untuk mahasiswa yang sedang menjalani Tugas Akhir, terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan. Saran-saran ini diharapkan mampu menjadi masukan agar kegiatan Tugas Akhir dapat berlangsung lebih baik lagi kedepannya. Saran tersebut diantaranya:

- Mahasiswa sebaiknya membuat jadwal kerja sendiri dan bersikap disiplin terhadap jadwal tersebut.
- Mahasiswa sebaiknya tidak mengulur-ulur waktu untuk mengerjakan tugas akhir terutama bagian penulisan, mengingat ada begitu banyak prosedur rumit yang kadang memberatkan bagi mahasiswa.
- Mahasiswa sebaiknya selalu mencatat hal-hal yang penting saat melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing, karena agar tidak menyulitkan dosen pembimbing untuk terus mengulangi informasi yang telah diberikan. Meskipun terdengar sepele akan tetapi itu sangat berpengaruh terhadap kelancaran pengerjaan tugas akhir.
- Mahasiswa dianjurkan agar tidak ragu untuk bertanya dalam hal sekecil apapun, dan tidak malu untuk meminta pengarahan dari dosen pembimbing.

- Mahasiswa harus selalu percaya diri dengan hasil tulisannya, tidak perlu terus membandingkan hasil kerjanya dengan hasil kerja teman yang lain. Karena jika begitu maka tidak akan pernah ada habisnya mengingat tidak ada yang sempurna di dunia ini. Sama halnya dengan pekerjaan yang kita lakukan, hasilnya tidak akan ada yang sempurna. Kita hanya harus berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai hasil yang sebaik mungkin.

Saran bagi Universitas Mercu Buana, semoga koleksi dan referensi di perpustakaan Mercu Buana lebih lengkap lagi, terutama untuk bagian literatur Interior disegala aspeknya karena literatur dan buku-buku mengenai khususnya Desain interior terbilang sangat sedikit jumlahnya oleh karena itu penulis berharap agar pihak Universitas memperbanyak Literatur dan sumber-sumber referensi agar lebih memudahkan mahasiswa tugas akhir untuk mencari referensi kedepannya.

Lebih-lebih di tingkatkan lagi fasilitas untuk mahasiswa di segala bidang agar dapat meningkatkan kualitas mahasiswa itu sendiri, dengan adanya fasilitas-fasilitas yang mumpuni dapat menunjang kegiatan mahasiswa itu sendiri sehingga mereka mempunyai kualitas yang lebih baik dari mahasiswa di luar sana, serta dengan tumbuhnya kualitas dari mahasiswa tersebut bukan tidak mungkin prestasi yang di dapat

akan semakin lebih banyak dan dengan itu nama Universitas pun akan kian terangkat.

F. DAFTAR PUSTAKA

BLUE SKY. (2020). About Blue Sky Hotel. Diambil dari: <https://www.blue-sky.co.id/about>. (diakses 19 April 2020)

Direktorat Jendral Pehubungan Udara. (2019). Beranda DJPU. Diambil dari: <http://hubud.dephub.go.id/?id/page/detail/44>. (diakses pada 19 April 2020).

Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia dan Interior Ruang*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Permatasari, Rr., C. (2017). "Penerapan Konsep Airport Mall pada Bandara: Studi Kasus Bandara Kuala Namu Medan Sumatera Utara." *Narada Jurnal Desain dan Seni 4* (3), hal.345-359.

Permatasari, Rr C., & Nugroho, Y.(2019). "Kajian Desain Interior Ruang tunggu CIP Lounge Bandara Di Indonesia." *Aksen 4* (1), hal.18-37.

PT. AngkasaPura 1. (2012). *Profil bandara sepinggan balikpapan*. Indonesia.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Ibu Rr. Chandrarezky Permatasari, S.Sn., M.Ds selaku Koordinator dan dosen pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.

PERANCANGAN ULANG INTERIOR STASIUN JAKARTA KOTA DENGAN KONSEP DESAIN *ART-DECO*

Oleh:

Ramanda Maulana Dywastanto¹

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain & Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
ramanda1901@gmail.com¹*

Emilius Heri Hermono, Drs. ST., MT²

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain & Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Emilius.heri.h@gmail.com²*

ABSTRAK

Di zaman sekarang ini tentu sudah jarang kita temui wujud fasad bangunan serta interior bergaya seni desain *art-deco*. Salah satunya di Negara Indonesia. Beberapa bangunan di Indonesia hanyalah sebagian kecil bangunan tua yang tertinggal dengan kisah pra-sejarah pada masanya. Salah satunya ialah stasiun Jakarta kota yang menggunakan konsep desain seni *art-deco*. Stasiun ini dibangun oleh arsitektur ternama Johan Louwrens Ghijsels pada tahun (1926). Dengan penggunaan konsep gaya seni *art-deco* yang merupakan gaya hias bangunan yang lahir setelah perang dunia pertama dan berakhir sebelum perang dunia kedua (1920-1939). Hal ini menjadikan stasiun Jakarta kota mempunyai daya tarik tersendiri hingga saat ini. Seiringnya perkembangan zaman serta waktu yang kian silih berganti. Hal ini menimbulkan beberapa perubahan hampir disetiap sisi bangunan pada interiornya. Yang meliputi plafond, dinding, lantai, furniture, dekorasi serta penambahan ruang seperti *foodcurt*, ATM dan mesin pintar lainnya. Namun hal itu tidak mengurangi citra gaya *art-deco*, sebab hanya beberapa ruang bangunan saja yang diperbaharui dan material yang sudah rusak namun tetap menggunakan konsep seni *art-deco*. Selain itu penulis menyematkan local konten kebudayaan betawi pada desain interiornya seperti penerapan unsur ondel-ondel pada aksan bangunan dan gigi balang pada list dinding plafond serta furniture. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan historis, serta mengkaji dan menganalisa berbagai bentuk bangunan ruang terhadap topik yang di kaji. Sehingga dapat kita simpulkan sebagai tujuan akhir, yaitu mengidentifikasi penerapan gaya *art-deco* pada interior stasiun Jakarta kota.

Kata Kunci : *Stasiun Jakarta Kota, Johan Louwrens Ghijsels, Penerapan, Gaya Art-Deco.*

ABSTRACT

In this day and age, of course, we rarely encounter the form of building facades and interior art-deco style art design. One of them is in the State of Indonesia. Some buildings in Indonesia are only a small number of old buildings that are left with pre-historical stories of their time. One of them is the Jakarta city station that uses the concept of art deco art. The station was built by renowned architecture Johan Louwrens Ghijsels in 1926. With the use of the concept of art-deco art style which is an ornamental style of buildings that was born after the first world war and ended before the second world war (1920-1939). This makes Jakarta city station has its own attraction to date. Along with the times and times that are increasingly changing. This caused several changes in almost every side of the building in the interior. Which includes ceiling, walls, floors, furniture, decoration and the addition of space such as foodcurt, ATMs and other smart machines. But that does not reduce the image of the art-deco style, because only some of the building space has been updated and the material has been damaged but still uses the concept of art-deco art. In addition, the authors embed local content on Betawi culture in its interior

design, such as the application of ondel-ondel elements in building accents and balustrades on the ceiling wall and furniture list. This research method uses a qualitative method with a historical approach, as well as studying and analyzing various forms of spatial building on the topic being studied. So that we can conclude as the final goal, namely to identify the application of the art-deco style in the interior of Jakarta's city station.

Keywords: Jakarta City Station, Johan Louwrens Ghijsels, Implementation, Art-Deco Style.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: September 25th, 2020

Revised: February 1st, 2021

Accepted: February 8th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Judul yang diangkat oleh penulis adalah “Perancangan Ulang Interior Stasiun Jakarta Kota Dengan Konsep Desain *Art-Deco*”. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki tingkat mobilitas penduduk yang terbilang cukup tinggi. Hal ini juga berpengaruh pesat dengan bidang transportasi yang kian berkembang di Indonesia. Salah satunya ialah kereta api. Disana ada rel tentu juga ada stasiun pemberhentiannya. Indonesia memiliki kisah pra-sejarah didalamnya. Salah satunya ialah Stasiun Jakarta kota yang terletak di Jl. Lada Pinangia Kec.Taman Sari, Jakarta Barat 11110. Merupakan salah satu stasiun tertua di Jakarta yang didirikan oleh Johan Louwrens Ghijsels (1926). Kala itu konsep yang sedang *trend* ialah konsep desain gaya hias dekorasi *art-deco* (1920-1939) yang menyebar dari Eropa ke Indonesia. Dimana kala itu Indonesia masih berstatus dalam masa penjajahan belanda yang menjadi akses perdagangan untuk menyebarkan budaya

luar. Seiring perkembangan zaman waktu kian silih berganti wilayah tersebut didominasi oleh kebudayaan setempat lokal Jakarta yaitu Betawi. Hal ini menjadi landasan konsep desain penulis dalam merancang ulang interior stasiun Jakarta yang menggunakan gaya hias *art-deco* yang dikolaborasikan dengan unsur kebudayaan betawi didalamnya.

2. Rumusan Masalah

Pertanyaan ini menjadi landasan awal terkait mengenai konsep desain yang akan dirancang dan dikembangkan ulang oleh penulis :

- a. Bagaimana merancang ulang interior stasiun Jakarta kota menggunakan konsep desain *art-deco* yang dipadukan dengan unsur kebudayaan betawi?
- b. Bagaimana menciptakan ruang yang fungsional, ergonomis, hingga estetika yang baik?
- c. Bagaimana menghadirkan suasana ruang yang aman, nyaman sehingga memudahkan pengunjung dalam melakukan aktivitas didalam stasiun?

3. Orisinilitas

Stasiun Jakarta kota merupakan stasiun golongan A yang berstatus sebagai bangunan cagar budaya yang dimiliki oleh Pemerintah Indonesia dan dilindungi serta di kelola oleh BUMN (PT. Persero). Hal ini juga telah dipertegas dengan statement yang diajukan SK Menteri NoPM.13/PW.007/MKP/05 dan SK Gubernur No 475 tahun 1993. Hal ini menjadi landasan yang perlu diperhatikan bagi penulis dalam merancang ulang interior tanpa merubah bentuk existing ruang, struktur bangunan hingga konsep gaya yang sebelumnya telah di buat oleh Johan Louwrens Ghijsels. Sehingga penulis mendesain ulang interior sesuai kesepakatan yang sudah ditetapkan seperti menambah ornament dan hiasan bergaya *art-deco* dan kebudayaan betawi yang kian ramai tersebar hampir diseluruh wilayah sekitar stasiun Jakarta kota.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan ini memberikan gambaran kepada pembaca dan masyarakat mengenai sejarah, nilai estetik stasiun Jakarta kota yang menggunakan konsep desain *art-deco* serta melestarikan unsur ornament kebudayaan betawi dalam ruang yang aman dan nyaman melewati ide desain, gambar kerja layout dan tampilan 3D Visual.
- 2) Manfaat ini menjadikan stasiun Jakarta kota lebih dikenal terutama dalam

sejarah, penerapan konsep desain *art-deco* dan juga ikut melestarikan dan memperkenalkan kebudayaan betawi kepada masyarakat. Hal ini menjadi nilai plus tersendiri bagi masyarakat mengingat perkembangan zaman bentuk bangunan dan interior yang sudah sangat modern. Namun tetap tidak merubah struktur sehingga kesan lampau dari segi struktur bangunan pun dari dahulu hingga sekarang masih tertata rapi seperti awal.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Dalam mengkaji perancangan. Penulis perlu memahami konteks lingkungan sekitar agar dapat memahami konsep perancangan yang akan dibuat tanpa menghilangkan identitas asli stasiun Jakarta kota.

2. Landasan Perancangan

Dalam pembuatan perancangan yang sesuai dengan kaidah standarisasi desain. Penulis menggunakan teori realisme dimana perlu mencari berbagai data-data penting yang berkaitan langsung dengan stasiun Jakarta kota melalui berbagai sumber. Seperti (web, jurnal, artikel, buku) sehingga membuat 2 data yang saling berkaitan yaitu data primer dan data sekunder.



Dari data diatas dapat dijelaskan mengenai analisa data primer yang lebih mengedepankan mengenai teori, sedangkan analisa sekunder mengedepankan teori fakta sesuai besaran dan kebutuhan ruang yang ada di interior stasiun jakarta kota.

3. Tema, Ide dan Judul

Tema

“Relaxsasi dalam nuansa lampau” merupakan tema yang di gunakan oleh penulis, diambil dari sejarah stasiun Jakarta kota pada 8 oktober 1926 oleh Johan Louwrens Ghijsels.

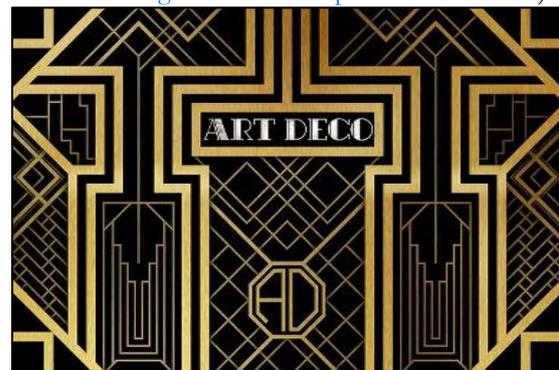
Ide Desain *Art-Deco*

Ide yang dihasilkan oleh penulis ini dikemukakan melalui data-data dari pra-sejarah stasiun Jakarta kota pada 8 oktober 1926 sebagai nuansa lampau dengan konteks

desain *art-deco* 1920-1926, *Art-Deco* merupakan gaya hias dekorasi yang lahir pada (1920-1939) sesudah perang dunia ke-I dan berakhir setelah perang dunia ke-II. Kata *art-deco* pertama kali muncul pada tahun 1925 di sebuah konferensi *l'Exposition Internationals des Arts Decoratif Industrials et Modernes*. Yang diadakan di Paris, Prancis. Kata *art-deco* dipakai untuk menamai seni yang ada pada saat itu sedang populer. “Pada masa itu gaya ini dianggap anggun, fungsional dan ultra modern”. (Diby Hartono,2016). Sehingga gaya *art-deco* memiliki peran penting dan berpengaruh pada masanya yang dipublikasikan menjadi hasil karya seni



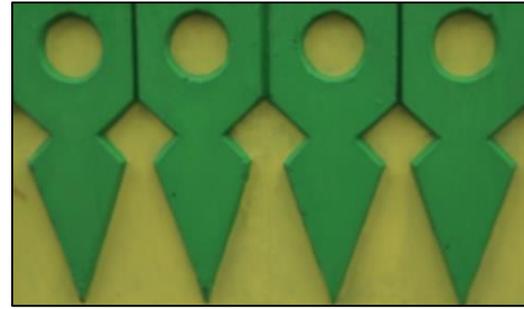
Gambar 1 *Pattern Art-Deco Bauhaus*
(Sumber : <https://www.123rf.com/-vector-vector-illustration-of-golden-seamless-pattern-in-art-deco->)



Gambar 2 *Pattern Art-Deco Nouveau*
(Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/54416156744/>)



Gambar 3 Pattern Art-Deco Kubisme
(Sumber: https://society6.com/product/art-deco-design-jvd_poster)



Gambar 4 Gigi Balang
(Sumber : <https://kumparan.com/kumparannews/makna-gigi-balang-di-jalan-tendean>)

Ide Desain Betawi

Kebudayaan betawi merupakan suatu suku bangsa Indonesia yang umumnya tinggal di Jakarta, Bogor dan sekitarnya. Umumnya mereka adalah keturunan penduduk yang bermukim di Batavia sejak abad ke-17.



Gambar 3 Ondel-Ondel
(Sumber : <http://galinusantara.blogspot.com/2016/08/ondel-ondel>)

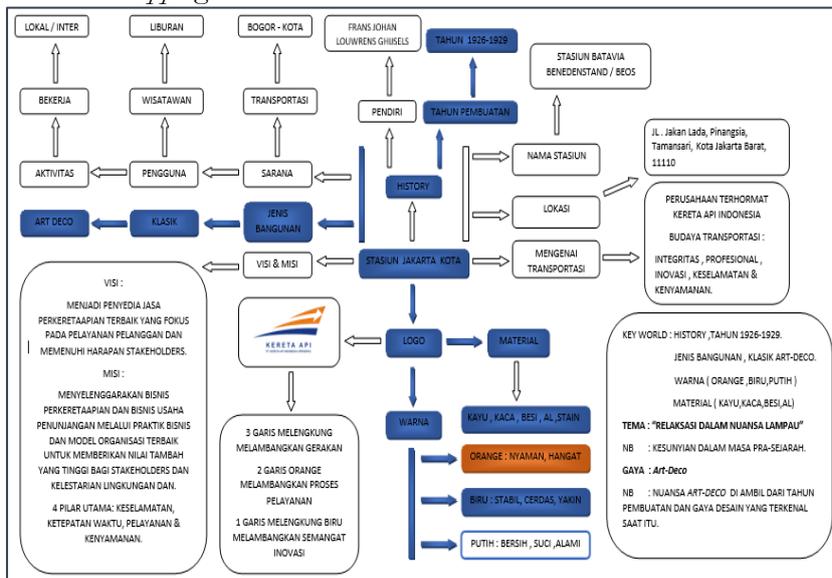
Judul

Dari konsep pemilihan tema serta ide desain diatas maka penulis pun memberikan judul yaitu “Perancangan Ulang Interior Stasiun Jakarta Kota Dengan Konsep Desain *Art-Deco*”.

4. Konsep Perwujudan

Pada dasarnya stasiun ini merupakan bangunan asli cagar budaya yang perlu dipertahankan serta dijaga keasliannya. Penulis pun mewujudkan hasil karya desain melalui visual gambar kerja, 3D visual serta video mengenai gambaran konteks desain.

a. *Mind Mapping*



Gambar 11 Mind Mapping

Tema yang diangkat ialah “Relaksasi Dalam Nuansa Lampau” diambil dari tahun pembuatan stasiun (1926-1929). Gaya yang di angkat ialah “Art-Deco” Gaya hias dekorasi interior yang sedang trending (1920-1939).

b. Konsep Bentuk

Bentuk dalam gaya art deco pada dasarnya adalah geometris seperti persegi yang tersusun dalam suatu pola, Namun harus tetap menjadi suatu kesatuan bentuk hiasan.

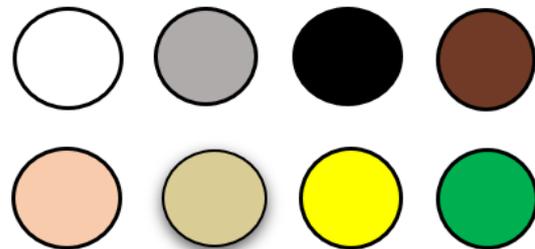
Tabel 1 Bentuk Bangun Ruangan

No	Bentuk	Penerapan	Penjelasan
1	 Kurva  ½ Lingkaran	 	Stasiun Jakarta kota menggunakan aksen setengah lingkaran pada bagian utama bangunan pintu masuk dan juga disepanjang lobby interiornya yang berbentuk ½ lingkaran
2	 Horizontal  Vertikal Persegi Hasil Gabungan	  	Pada bagian office arsitektur bangunan menggunakan bentuk persegi dari perpaduan antara garis horisonal dan vertikal. Hal ini diterapkan juga pada area <i>foodcourt</i> ruang persegi serta pada pintu dan jendela

c. Konsep Warna

Penggunaan warna yang digunakan ialah warna dasar *art-deco* yang dominan dihiasi oleh warna gelap dan semi terang (warna

tersier). Selain itu juga penulis menyematkan warna kebudayaan lokal setempat yaitu betawi.

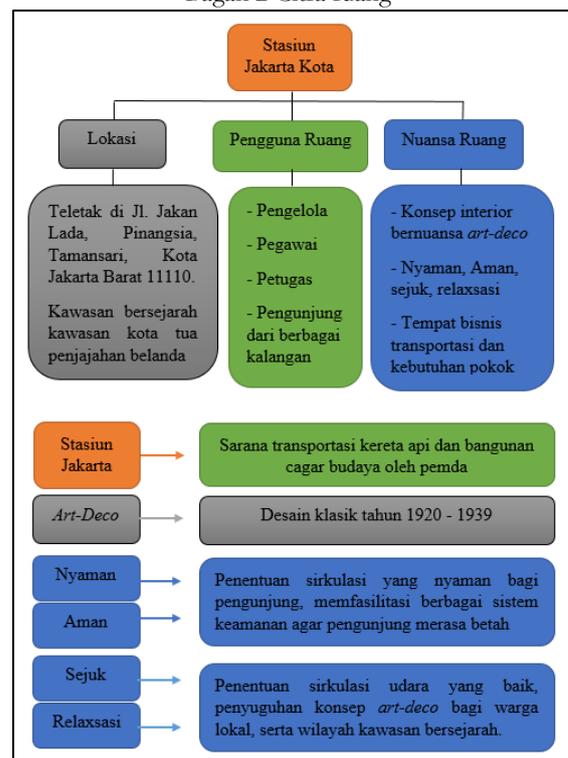


Gambar 12 Warna

d. Konsep Citra Ruang

Citra ruang ini menjelaskan mengenai nuansa yang dirasakan bagi pengunjung yang singgah di stasiun Jakarta kota.

Bagan 2 Citra ruang



e. Konsep Material

Stasiun Jakarta kota menyematkan material yang menggunakan konteks desain *art-deco*. Warna dan jenis yang dipergunakan pun disesuaikan berdasarkan gaya dan temanya.

Tabel 2 Lantai

Jenis Material	Nama	Penempatan
	Granite Tile Valentino Gress Putih Susu UK : 60x60	- Lobby - Area Ticket
	Paving Tactile Uk : 30x30	- Lobby - Area Ticket - Peron
	Lantai Exposes	- Peron

Tabel 3 Dinding

Jenis Material	Nama	Penempatan
	Finishing Cat Dulux Brilliant White 2290	- Dinding <i>Foodcourt</i> - Dinding Lobby
	Kayu Jati Finishing Cat Duco	- Pintu & Jendela
	Batu Alam	- List dinding

Tabel 4 Plafond

Jenis Material	Nama	Penempatan
	Spandek Lengkung Atap Zincalume	- Lobby - Peron

	Gypsum cm	1 - Area lorong Lobby
--	--------------	-----------------------------

C. METODE/PROSES PERANCANGAN

1. Metode Kualitatif

Adapun metode yang digunakan ialah metode kualitatif. “Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti.” (Herdiandyah, 2010: 9). Untuk mendapatkan kejelasan mengenai penerapan gaya *art-deco* pada interior stasiun Jakarta kota. Penulis mempelajari, memahami, meneliti serta mengkaji sejarah stasiun Jakarta kota, gaya desain dekorasi *art-deco* dan sejarah kebudayaan betawi. Sehingga dapat menarik kesimpulan mengenai penerapan gaya *art-deco* dan kebudayaan betawi pada interior stasiun Jakarta kota.

Manfaat Metode Kualitatif

Berbagai tanggapan dan spekulasi Menurut (Drs. Wayan Suwendra, 2018:13), Adapun berbagai manfaat dalam penggunaan metode kualitatif sebagai: (1) pengembangan teori, seperti: konsep, model preposisi, dan hipotesis yang pelaksanaannya berdasarkan observasi berpartisipasi dan wawancara mendalam (2) penyempurnaan praktek, (3) menentukan kebijakan, (4) mengklarifikasi isu-isu tindak social, dan (5) memberi

sumbangan dalam studi kasus. Manfaat ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai identifikasi penerapan gaya *art-deco* pada interior stasiun Jakarta kota,

Observasi

Metode observasi atau pengamatan lapangan ini sangat penting, selain mendapat referensi pengumpulan data, penulis perlu memahami konteks lingkungan sosial yang ada disekitar stasiun Jakarta kota. Stasiun Jakarta kota terletak di Jl. Lada, Pinangsia, Kecamatan Kota Taman Sari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta 11110



Gambar 5 Site Plan

Dokumentasi

Dokumentasi ini menggambarkan hasil foto survey mengenai ruang lingkup interior yang ada di stasiun Jakarta kota. Dengan tujuan memberikan gambaran kepada pembaca dan memberikan informasi mengenai struktur bangunan dan ruang serta nuansa yang dihadirkan oleh interior stasiun Jakarta kota dengan konsep desain *art-deco*.



Gambar 6 Lobby



Gambar 7 Peron



Gambar 8 Foodcourt Lobby



Gambar 9 Pintu Tiket



Gambar 10 Area Tiket

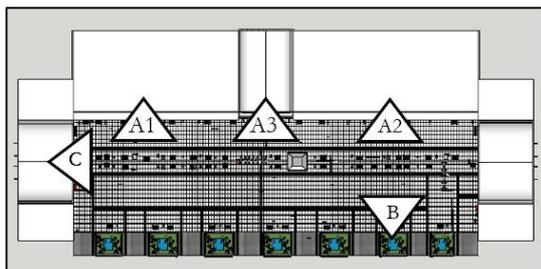
D. ULASAN KARYA DESAIN

Judul yang diangkat oleh penulis adalah “Perancangan Ulang Interior Stasiun Jakarta Kota Dengan Konsep Desain *Art-Deco*”.

Stasiun Jakarta kota (1926) menerapkan konsep desain gaya hias *art-deco* (1920-1939) yang di padukan dengan ornament hias kebudayaan lokal setempat. yakni, betawi. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung maupun turis. Sekaligus untuk menampilkan, memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan betawi.



Gambar 13 View 3D Axonometri Lobby



Gambar 14 Layout Lobby Key Pland Tampak



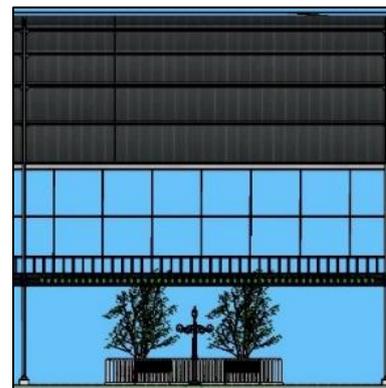
Gambar 15 Tampak Potongan A-1



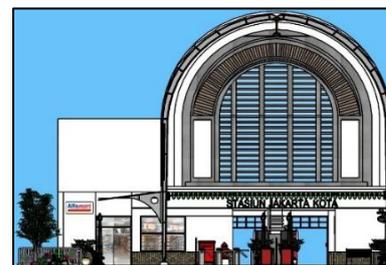
Gambar 16 Tampak Potongan A-2



Gambar 17 Tampak Potongan A-3



Gambar 18 Tampak Potongan B



Gambar 19 Tampak Potongan C

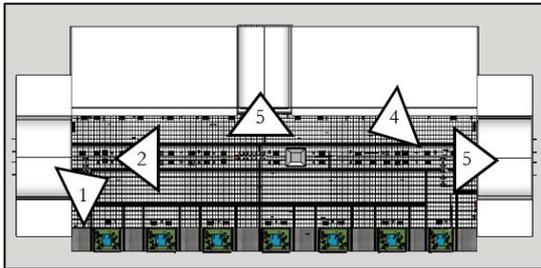
1) Layout Lobby

Lobby stasiun Jakarta kota memiliki panjang ruangan dengan ukuran sampai 1,1 hektare lebih (11115 cm). Dengan luas sekitar 45 meter (4590 cm), Dengan struktur ketinggian hingga 18 meter (1800 cm). Lebar masing masing peron 4 meter.

2) Perspektif 3D

Denah *key pland* ini merupakan layout lobby dengan number arah yang menjelaskan dan menampilkan *view* perspektif mengenai interior lobby stasiun Jakarta kota yang

menggunakan konsep desain gaya hias dekorasi *art-deco* yang dipadukan dengan ornament betawi



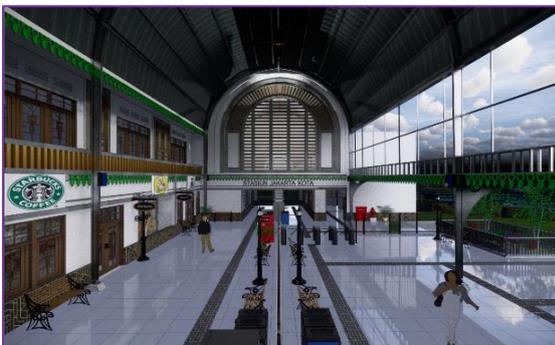
Gambar 20 Layout Lobby Key Plan 3D



Gambar 21 Perspektif 1



Gambar 22 Perspektif 2



Gambar 23 Perspektif 3



Gambar 24 Perspektif 4



Gambar 25 Perspektif 5

3) Penerapan Ornament Art- Deco Bentuk Bangunan

Stasiun Jakarta kota menerapkan konsep desain *Art-deco* 1920-1939. Dimana pada bagian bangunan utama bentuk $\frac{1}{2}$ lingkaran ini merupakan bentuk *Art-Deco* dengan konsep hias Bauhaust garis melengkung.



Gambar 26 Bentuk $\frac{1}{2}$ lingkaran *Art-Deco Bauhaust*

Ornament Wall Treatment Lantai 1

Pada bagian bangunan lantai 1 terdapat ornament ukir kayu solid pada dinding bawah sepanjang lobby stasiun yang berwarna

kuning ke-emasan berbentuk motif konsep desain *Art-deco Noveau*.



Gambar 27 Bentuk *Art-Deco Kubisme*

Ornament Wall Treatment Lantai 2

Pada bagian bangunan lantai 2 terdapat ornament kayu solid pada dinding berwarna kuning ke-emasan berbentuk motif konsep desain *Art-deco* kubisme.



Gambar 28 Bentuk *Art-Deco Kubisme*

Ornament Lampu Hias *Art-Deco*

Pada sepanjang lobby penulis menyematkan lampu hias kuno dengan ukiran *Art-Deco Bauhaust* sebagai penerang jalan.



Gambar 29 Lampu Hias *Art-Deco Bauhaust*

4) Penerapan Ornament Betawi

Bentuk Bangunan 1/2 Lingkaran



Gambar 30 Penerapan Bentuk Kepala Ondel-Ondel

Pada bagian bentuk bangunan 1/2 lingkaran ini mendeskripsikan implementasi bentuk kepala ondel-ondel. Pada bagian kotak persegi panjang di kiri dan kanan bawah kayu menjelaskan telinga ondel-ondel, serta pada kayu kisi-kisi melengkung mendeskripsikan sebagai bentuk rambut ondel-ondel.

Ornament Hias Gigi Balang

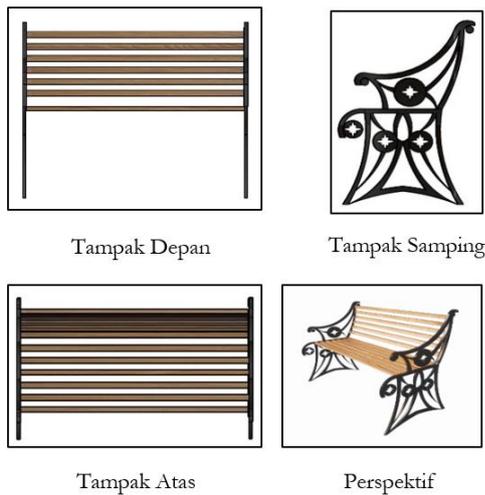
Pada bagian list plafond antara lantai 1 dan 2 serta disepanjang tiang sisi samping lobby (area peron) terdapat ornament kayu solid berbentuk gigi balang berwarna hijau.



Gambar 31 Ornament Gigi Balang

5) Konsep Furniture (Kursi Lobby) (*Art-Deco Noveau* & Bunga Betawi)

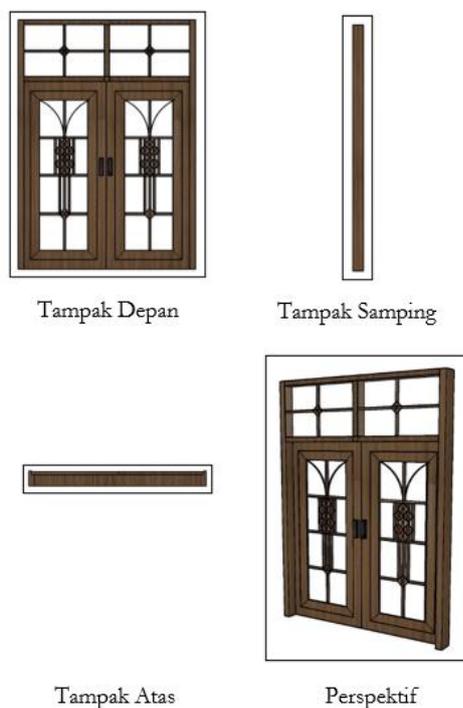
Furniture yang digunakan dalam lobby merupakan kursi taman dengan motif *art-deco noveau* yang dipadukan dengan bunga betawi pada penopang besi tampilan kiri dan kanan kursi. Memiliki dimensi ukuran 120 x 60 x 100 cm. sedangkan tinggi duduk 50 cm.



Gambar 32 Furniture Kursi

6) Konsep Pintu (Art-Deco Noveau)

Pintu pada bagian lobby, pintu masuk ini memiliki konteks desain yang mengambil gaya hias *pattern art-deco nouveau* dibagian tengahnya dan dilapisi oleh kaca patri. Pintu lobby memiliki dimensi ukuran tinggi keseluruhan 270 x 200 x 15 cm. pada bagian pembuka pintu memakai engsel kupu-kupu dan pembuka pintu memakai gagang aluminium berwarna hitam.



Gambar 33 Pintu

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Indonesia merupakan salah satu negara yang banyak sekali menyimpan banyak sejarah, saksi bisu diantaranya bangunan yang sudah berumur tua. Salah satunya bangunan stasiun Jakarta kota yang masih berdiri kokoh (1926-sekarang). Memakai konsep desain *art-deco* setelah perang dunia kesatu dan berakhir sebelum perang dunia kedua (1920-1939). Hal ini menjadikan arsitek maupun interior ruangan yang dirasa sangat kental dengan nuansa masa lampau, pada bagian plafond memiliki bentuk lengkung yang ditopang menggunakan material zyncilum, pada bagian dinding pun dicat berwarna putih yang dipadukan dengan kayu jati pada bagian pintu dan jendela serta lantai menggunakan granit tile putih susu dengan ukuran 60 x 60 cm hal ini tentu menjadikan ruangan sangat berasa konsep *art-deco*. Di tambah dengan furniture dari kayu, lampu jalan menjadi tambahan nilai estetis *art-deco*.

Selain itu penulis menyematkan nilai tradisional ornament kebudayaan betawi. Dalam upaya melestarikan dan memperkenalkan ragam hias Jakarta. Membuat suasana ruang lobby menjadi sejuk, nyaman lagi bernuansa sejarah.

2. Saran

Stasiun jakarta kota mempunyai daya tarik tersendiri bagi wisatawan maupun pengguna krl tersebut, hal ini memungkinkan adanya beberapa renovasi seperti penambahan akses

foodcourt maupun market dan jajanan lainnya, hal ini perlu diperhatikan dengan seksama dalam upaya perlindungan serta kelestarian gaya *art-deco* dan kebudayaan betawi yang diterapkan pada interior stasiun Jakarta kota, serta adanya perbaikan pada atap plafond yang kusam terlihat kotor, cat dinding yang sudah mengelupas, perbaharuan lantai yang mulai retak sehingga membahayakan pengunjung dan pencahayaan lampu yang lebih banyak terutama pada sela peron yang begitu gelap. Semoga hal ini menjadi daya pertimbangan oleh pengurus demi terciptanya suasana *art-deco* dan kebudayaan betawi yang nyaman dan sejuk bagi pengunjung lagi pengguna krl.

F. DAFTAR PUSTAKA

Dit Pcb. (2019). (Kementrian Kebudayaan) Dipetik April 4, 2019, Dari SK Gubernur dan Mentrei Penetapan Bangunan Cagar Budaya. Diambil dari: <https://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/public/objek/detailcb/PO2015090200032/Stasiun-Kereta-Api-Jakarta-Kota>

Ensiklopedia, (2018). Sejarah *Art-deco*. Diambil dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Art_Deco

Ensiklopedia, (2018). "*Sejarah adat kebudayaan Betawi*". Diambil dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Betawi

Hartono, D. (2006). "*Arsitektur ArtDeco di Indonesia*" KOMPAS, 16April.

Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

Setu Babakan. (2020). Mengenal 8 ikon kebudayaan Betawi. Diambil dari: <http://www.setubabakanbetawi.com/mengenal-8-ikon-kebudayaan-betawi/>

Suwendra, W. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Nilacakra Publishing.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Ibu Rr. Chandrarezky Permatasari, S.Sn., M.Ds selaku Koordinator. Kepada BapakEmilius Heri Hermono, Drs. ST, MT selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Dan juga rekan – rekan di jurusan Desain Interior Universitas Mercu Buana Jakarta.

PERANCANGAN INTERIOR RUANG PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI DI JAKARTA (STUDI KASUS PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS MERCU BUANA)

Oleh:

Sifa Aulia Sahra¹

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain & Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

[sifaulia.sahra@gmail.com¹](mailto:sifaulia.sahra@gmail.com)

Lelo, S.T, M.Ds²

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain & Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

[lelo@mercubuana.ac.id²](mailto:lelo@mercubuana.ac.id)

ABSTRAK

Umumnya perpustakaan adalah tempat untuk membaca buku serta menambah referensi mengenai ilmu pengetahuan maupun untuk menambah data literatur tugas. Membaca buku atau literatur merupakan sumber referensi yang sangat penting bagi mahasiswa. Namun sangat disayangkan minat baca di kalangan mahasiswa terlihat sangat minim untuk saat ini. Salah satu rendahnya minat baca adalah di kalangan mahasiswa, dapat dilihat dari jumlah pengunjung yang ada di setiap perpustakaan perguruan tinggi. Perpustakaan akan terlihat sangat ramai ketika menjelang ujian saja karena banyak mahasiswa yang mencari buku untuk sumber referensi tugas, lain halnya ketika bukan menjelang ujian perpustakaan cenderung sangat sepi pengunjung, yang mengunjungi perpustakaan biasanya hanya beberapa mahasiswa tingkat akhir yang sedang mengerjakan skripsi. Kehadiran perpustakaan dengan ruangan yang nyaman sangat diperlukan untuk menarik minat khususnya mahasiswa maupun masyarakat umum agar mau berkunjung ke perpustakaan. Metode perancangan yang digunakan adalah metode analisis kualitatif yang teknik pengumpulan datanya dengan cara observasi, wawancara, studi literatur, studi banding, dokumentasi. Hasil dari perancangan ini adalah dengan gaya "Modern" dan tema "Wonderful green and local culture of betawi" pada interior Perpustakaan Perguruan Tinggi, dengan menciptakan suasana ruang yang fungsional, ergonomis, serta memiliki nilai estetika yang baik, sehingga dapat menjadikan tempat tersebut menjadi lebih nyaman bagi pengunjung dan juga bagi pegawai yang bertugas.

Kata Kunci: *Perpustakaan, Perguruan Tinggi, Nyaman, Modern, Green, Budaya lokal Betawi*

ABSTRACT

Generally the library is a place to read books and add references about science and to add data to the task literature. Reading books or literature is a very important source of reference for students. But it is unfortunate that the interest in reading among students looks very minimal at this time. One of the low interest in reading is among students, it can be seen from the number of visitors in each college library. The library will look very crowded when just before the exam because many students are looking for books for reference sources of assignments, other than when not before the exam the library tends to be very quiet visitors, who visit the library are usually only a few final-year students who are working on thesis. the presence of a library with a comfortable room is very necessary to attract interest, especially students and the general public so they want to visit the library. The design method used is a qualitative analysis method whose data collection techniques are by means of observation,

interviews, literature studies, comparative studies, documentation. The result of this design is the "Modern" style and the theme "Wonderful green and local culture of Betawi" in the interior of the College Library, by creating a functional atmosphere, ergonomic, and has a good aesthetic value, so that it can make the place become more convenient for visitors and also for employees on duty.

Keywords: *Library, Higher Education, Comfortable, Modern, Green, Betawi Local Culture.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: September 29th, 2020

Revised: February 1st, 2021

Accepted: February 8th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Umumnya perpustakaan adalah tempat untuk membaca buku serta menambah referensi mengenai ilmu pengetahuan maupun untuk menambah data literature tugas. Membaca buku atau literature merupakan sumber referensi yang sangat penting bagi mahasiswa. Namun sangat disayangkan minat baca di kalangan mahasiswa terlihat sangat minim untuk saat ini.

Salah satu rendahnya minat baca di kalangan mahasiswa dapat dilihat dari jumlah pemustaka yang ada di setiap perpustakaan perguruan tinggi. Perpustakaan Perguruan Tinggi akan terlihat sangat ramai ketika menjelang ujian saja karena banyak mahasiswa yang mencari buku untuk sumber referensi tugas, lain halnya ketika bukan menjelang ujian perpustakaan cenderung sangat sepi pemustaka, yang mengunjungi perpustakaan biasanya hanya beberapa mahasiswa tingkat akhir yang sedang mengerjakan skripsi.

Berkembangnya teknologi informasi yang semakin pesat menjadikan mahasiswa lebih sering mencari informasi dari media online di banding dari media cetak/buku, membaca buku bagi mahasiswa seperti bukan lagi kebutuhan yang utama. Di era digital seperti ini mahasiswa cenderung menginginkan sesuatu yang cepat dan mudah, di dukung dengan tempat yang nyaman dan modern.

Oleh karena itu, kehadiran perpustakaan dengan ruangan yang nyaman sangat diperlukan untuk menarik minat khususnya mahasiswa maupun masyarakat umum agar mau berkunjung ke perpustakaan, dengan demikian diharapkan dapat menumbuhkan minat baca pada pemustaka secara perlahan.

Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta dengan segala hiruk pikuk kepadatan dan permasalahan yang ada, gersang, kemacetan dimana-mana membuat warganya menjadi stress dan butuh refreshing melihat yang segar-segar dan sejuk, termasuk kalangan mahasiswa yaitu kalangan milenial yang butuh tempat nyaman kekinian dan segar

ketika dipandang mata untuk mengurangi rasa stress akibat kepadatan Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta. Salah satu tempat yang harus nyaman adalah perpustakaan di perguruan tinggi yang dimana perpustakaan adalah pusatnya informasi, ilmu pengetahuan ada disana, sehingga harus diciptakannya perpustakaan yang nyaman khususnya bagi mahasiswa umumnya bagi masyarakat. Efek yang diharapkan dari diciptakannya perpustakaan yang nyaman yaitu menarik minat mahasiswa agar betah berada di perpustakaan sambil mencari referensi atau sekedar membaca buku yang bersifat ringan seperti novel dll. Selain mengutamakan kenyamanan, perpustakaan juga harus memperhatikan estetika pada ruangan.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang interior perpustakaan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna khususnya mahasiswa?
- b. Bagaimana merancang interior perpustakaan untuk memberi kenyamanan bagi pengguna khususnya mahasiswa?

3. Orisinalitas

Perpustakaan Universitas Mercu Buana merupakan perpustakaan perguruan tinggi yang terletak di DKI Jakarta yang dimiliki oleh Yayasan Menara Bhakti yang dikelola oleh UPT Perpustakaan Universitas Mercu

Buana. Penulis merancang ulang perpustakaan ini tanpa merubah struktur bangunan yang sudah ada.

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dalam perancangan adalah, sebagai berikut:

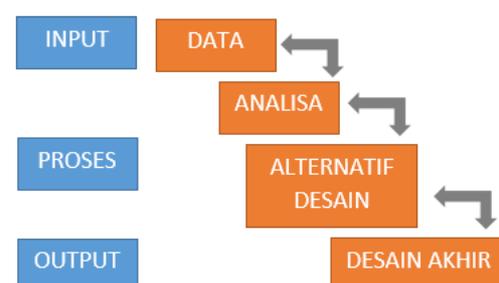
- 1) Menjadikan interior ruang perpustakaan yang memudahkan pemustaka khususnya mahasiswa.
- 2) Menciptakan interior perpustakaan yang nyaman agar menumbuhkan minat baca.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Dalam mengkaji perancangan, penulis perlu memahami konteks lingkungan sekitar agar dapat memahami konsep perancangan yang akan di rancang tanpa merubah struktur bangunan yang sudah ada.

2. Landasan Perancangan



Gambar 1 Perancangan
(Sumber : Tugas Akhir Desain Interior)

Dalam perancangan Perpustakaan Universitas Mercu Buana untuk memfokuskan perancangan maka dibuat batasan perancangan sebagai berikut:

1. Objek perancangan Perpustakaan Universitas Mercu Buana mempunyai luas bangunan yang terbagi menjadi area baca khusus, office, dan area baca umum.
2. Lokasi perancangan Perpustakaan Universitas Mercu Buana ini terletak di kota Jakarta bagian Barat, Jalan Meruya selatan.
3. Perancangan fasilitas untuk khusus Mahasiswa dan untuk umum Perpustakaan Universitas Mercu Buana.

3. Tema/Ide/Judul

Tema

Tema “*Modern Wonderful green and local culture of betawi*” adalah tema yang menampilkan Citra pada interior perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta yang mengangkat nilai budaya lokal Betawi, dan akan dipadukan dengan gaya modern sesuai dengan lokasi perpustakaan yang terletak di pusat perkotaan yaitu DKI Jakarta. Sesuai dengan sasaran utama pengunjung perpustakaan Universitas Mercu Buana yaitu kalangan mahasiswa yang cenderung berpikir maju.

Ide Green Design

Green design dengan pemakaian material yang ramah lingkungan serta penggunaan energi dan sumber daya yang efektif dan efisien. Meminimalisir penggunaan lampu dengan memaksimalkan pencahayaan dari sinar matahari dengan penggunaan kaca di beberapa bagian, menggunakan lampu hemat energi. Menggunakan material yang

ramah lingkungan dengan banyak material kayu, menggunakan kayu daur ulang. Menerapkan aksesoris tanaman hijau di dalam ruangan untuk memperbaiki kualitas udara, senyawa yang dikeluarkan tanaman membantu melawan polutan di udara, sehingga udara lebih aman dan sehat untuk bernapas penggunanya.

1. Banyak menggunakan material kayu, salahsatunya adalah kayu daur ulang kayu jati belanda bekas palet yang diaplikasikan pada meja baca, yaitu memanfaatkan barang-barang bekas tidak terpakai lalu mengubahnya menjadi barang baru yang memiliki nilai dan fungsi guna yang baru, hal ini merupakan tindakan kepedulian terhadap lingkungan.
2. Menerapkan aksesoris tanaman hijau di dalam ruangan untuk memperbaiki kualitas udara. Menggunakan tanaman sekulen karena tidak perlu disiram, dan bisa hanya di spray 3-4 minggu sekali.

Ide Desain Betawi



Gambar 2 Gigi Balang
(Sumber : dok. Google)

Mengaplikasikan gigi balang pada beberapa furnitur dan juga pada signed.



Gambar 3 Ondel-ondelV
(Sumber : dok. Google)

Mengaplikasikan kepala ondel-ondel berbentuk setengah lingkaran pada sebagian bentuk lantai dan furnitur.



Gambar 4 Batik BetawiV
(Sumber: dok. Google)

Mengaplikasikan batik pada beberapa furnitur seperti pada pot bunga dan juga bean bag.

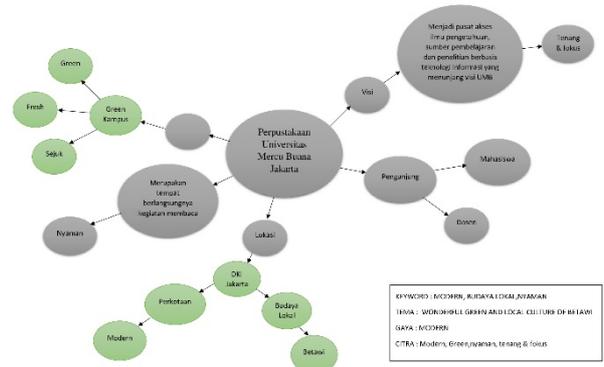
Judul

Dari konsep pemilihan tema serta ide desain diatas maka penulis pun memberikan judul yaitu “Perancangan Interior Ruang Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Jakarta (Studi Kasus Perpustakaan Universitas Mercu Buana)”.
(Sumber: dok. Google)

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

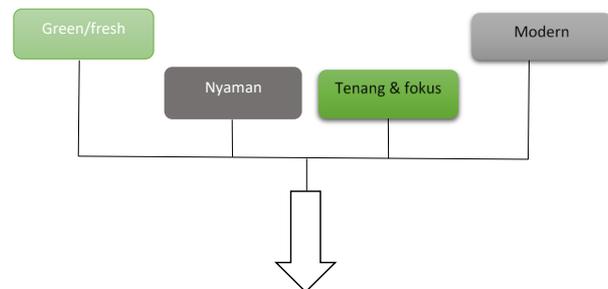
Pada dasarnya perpustakaan ini merupakan bagian dari gedung Universitas yang perlu diperhatikan struktur bangunan yang sudah ada. Penulis mewujudkan hasil karya desain melalui visual gambar kerja, 3D visual serta video animasi yang menggambarkan hasil karya desain yang dibuat.

a. *Mind Mapping*

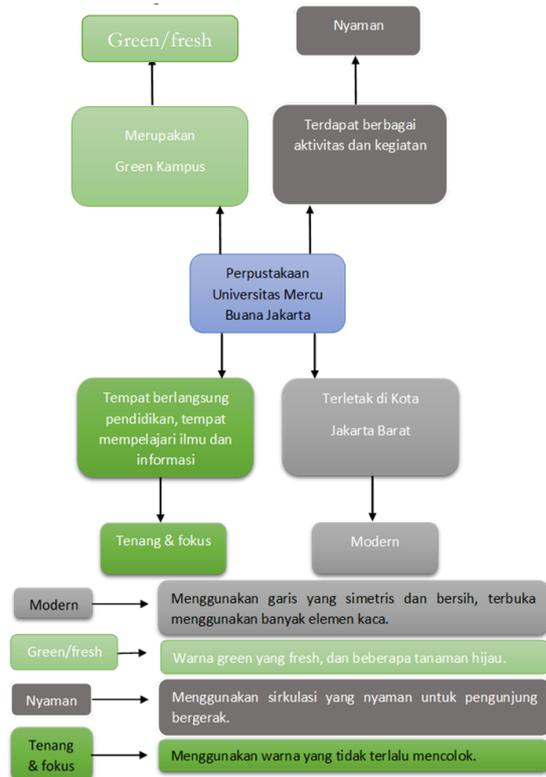


Gambar 5 olumV 11ludV

b. Konsep Citra Ruang



Gambar 6 Referensi GambarV



Gambar 7 Citra Ruang

c. Konsep warna

Menggunakan warna netral yaitu warna putih, hitam, coklat untuk warna dasar ruangan, dengan menambahkan aksen warna lain yaitu hijau.

Warna	Penempatan
Hijau	Beberapa furniture dan beberapa aksesoris interior.
Putih	Plafond, kusen jendela, dinding.
Metalik Silver	Beberapa aksesoris interior dan furniture.
Monokromatik Abu-abu	Dinding dan lantai.
Monokromatik coklat	Pada furniture.

Gambar 8 Konsep Warna

d. Konsep Pencahayaan

a. Pencahayaan alami



Gambar 9 Pencahayaan Alami
(Sumber: dok. Google)

Untuk meminimalisir penggunaan lampu dengan memaksimalkan pencahayaan dari sinar matahari dengan penggunaan kaca di beberapa bagian.

b. Pencahayaan buatan



Gambar 10 Pencahayaan Buatan
(Sumber: dok. Google)

Sumber cahaya LED lebih tahan lama, sehingga tidak perlu sering mengganti bola lampu. Hal ini secara signifikan dapat mengurangi limbah serta hemat biaya dalam penghematan energi jangka panjang.

e. Konsep material

Pemakaian material yang ramah lingkungan, material ramah lingkungan memiliki kriteria sebagai berikut:

- Tidak beracun, sebelum maupun sesudah digunakan

- Dalam proses pembuatannya tidak memproduksi zat-zat berbahaya bagi lingkungan
- Dapat menghubungkan kita dengan alam, dalam arti kita makin dekat dengan alam karena kesan alami dari material tersebut (misalnya bata mengingatkan kita pada tanah, kayu pada pepohonan)
- Bisa didapatkan dengan mudah dan dekat (tidak memerlukan ongkos atau proses memindahkan yang besar, karena menghemat energi BBM untuk memindahkan material tersebut ke lokasi pembangunan)
- Bahan material yang dapat terurai dengan mudah secara alami.

Kayu yang bisa membuat merasa makin dekat dengan alam karena mengingatkan pada tumbuh-tumbuhan. (Sudiana,2013)

Banyak menggunakan material kayu, salahsatunya adalah kayu daur ulang kayu jati belanda bekas palet yang diaplikasikan pada meja baca, yaitu memanfaatkan barang-barang bekas tidak terpakai lalu mengubahnya menjadi barang baru yang memiliki nilai dan fungsi guna yang baru, hal ini merupakan tindakan kepedulian terhadap lingkungan.



Gambar 11 Palet kayu jati bekas
(Sumber: dok. Google)



Gambar 12 Multiplek 12 mm & Veneer jati teak recon
(Sumber: dok. Google)



Gambar 13 Parket kayu jati solid 27,6 cm
(Sumber: dok. Google)



Gambar 14 Roman Granit GT605603R 60x60
(Sumber: dok. Google)

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

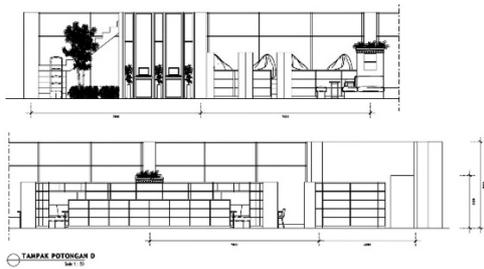
a. Metode

a) Pengumpulan Data

Metode pengambilan data yang digunakan dengan cara mengumpulkan data-data mengenai ruang lingkup baik dari internet maupun perusahaan yang sedang di tangani.

b) Observasi

Metode observasi/ pengamatan lapangan ini sangat penting, selain mendapat referensi pengumpulan data referensi dari pihak ke-3, kita pun dapat langsung merasakan efek visual secara nyata. Dalam melakukan pengamatan, saya pribadi harus sudah memahami terlebih dahulu pengertian umum dari objek penelitian yang akan dibahas. Agar pengamatan yang dilakukan bersifat mutlak serta tepat sasaran dengan baik dan benar. Dalam menganalisa secara naturalistik (langsung).



Gambar 21 Potongan D-D

c) Tampak



Gambar 22 Tampak 1



Gambar 23 Tampak 2



Gambar 24 Tampak 3



Gambar 25 Tampak 4

d) Perspektif 3D



Gambar 26 Perspektif 1



Gambar 27 Perspektif 2



Gambar 28 Perspektif 3



Gambar 29 Perspektif 4



Gambar 30 Perspektif 5

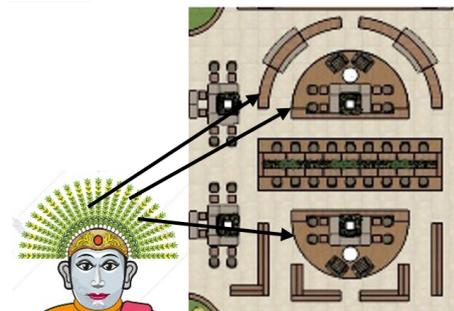


Gambar 31 Perspektif 6

Berdasarkan gambar diatas, desain yang dibuat adalah “modern” yaitu gaya tren kekinian, ruangan yang tidak banyak menggunakan dekorasi untuk menghiasi ruangan, terlihat rapi dan bersih. Penggunaan bahan alami yang dipadukan

dengan bahan metal, menggunakan warna-warna netral seperti putih, hitam, coklat, untuk warna dasar ruangan. “*Green design*” dengan pemakaian material yang ramah lingkungan serta penggunaan energi dan sumber daya yang efektif dan efisien. Meminimalisir penggunaan lampu dengan memaksimalkan pencahayaan dari sinar matahari dengan penggunaan kaca di beberapa bagian, menggunakan lampu hemat energi. Menggunakan material yang ramah lingkungan dengan banyak material kayu, menggunakan kayu daur ulang. Menerapkan aksesoris tanaman hijau di dalam ruangan untuk memperbaiki kualitas udara, senyawa yang dikeluarkan tanaman membantu melawan polutan di udara, sehingga udara lebih aman dan sehat untuk bernapas penggunanya. Menggunakan.

e) Penerapan Ornamen Betawi



Gambar 32 Penerapan bentuk kepala ondel-ondel

Bentuk kepala ondel-ondel setengah lingkaran diterapkan pada bentuk lantai menggunakan parket kayu yang disusun dan dibentuk menjadi setengah lingkaran, bentuk setengah lingkaran juga diaplikasikan pada furnitur yaitu rak buku yang berbentuk setengah lingkaran.



Gambar 33 Penerapan motif batik betawi

Motif batik gambar ondel-ondel diterapkan pada beberapa furnitur, yaitu pada pot bunga untuk tanaman yang sedikit tinggi, dan juga diterapkan pada *beanbag* yang berbahan kain pada luarnya. *Green Design*



Gambar 34 Penerapan tanaman hijau pada ruangan

Menerapkan aksesoris tanaman hijau di dalam ruangan untuk memperbaiki kualitas udara. Menggunakan tanaman sekulen karena tidak perlu disiram, dan bisa hanya di spray 3-4minggu sekali. Ada 2 jenis tanaman sekulen yang diterapkan yaitu tanaman sekulen ponytail palm dan juga Tanaman sekulen zebra plant yang cenderung mudah

dalam perawatan dan bertahan lama dalam ruangan.



Gambar 35 Penerapan palet kayu bekas

Memfaatkan palet kayu bekas dengan mendaur ulang palet kayu tersebut sehingga dapat dimanfaatkan/ digunakan kembali material kayu yang sudah tidak terpakai, yang diterapkan pada meja baca dan diletakkan di area baca.

Modern



Gambar 36 Bronze Mirror

Menerapkan bronze mirror pada plafon untuk menambah nilai estetik dan juga memberikan kesan luas dan juga bersih pada ruangan sesuai dengan gaya yang diterapkan yaitu modern, menggunakan warna netral yaitu warna putih, hiram, cokelat untuk warna dasar ruangan.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kalangan mahasiswa jarang yang pergi ke perpustakaan, yang sering mengunjungi perpustakaan hanya mahasiswa Tingkat Akhir, itupun tidak semua menyukai perpustakaan, kebanyakan dari mahasiswa merasa jenuh dengan banyaknya tumpukan buku dan tempat yang monoton serta membosankan.

Berdasarkan kejenuhan masyarakat terutama mahasiswa yang bosan dengan hiruk pikuk dan kepadatan kota Jakarta, maka diperlukan tempat membaca yang mendukung yaitu tempat yang nyaman serta menyegarkan pandangan sehingga sedikit merasa ter-*refresh*, dan kejenuhan pun berkurang, sehingga diharapkan mahasiswa menjadi betah berada di perpustakaan yang dimana perpustakaan adalah pusatnya informasi dan ilmu pengetahuan agar menambah wawasan mahasiswa dan pemustaka lainnya.

Berdasarkan minat mahasiswa terhadap tempat yang nyaman dan menyejukkan pandangan maka tema "*Wonderful Green*" ini diangkat sebagaimana warna hijau merupakan warna yang memberikan kesan tenang, kalem, dan menyegarkan. Selain itu, perpustakaan juga mengangkat nilai budaya lokal yaitu betawi "*local culture of betawi*" yang merupakan budaya lokal Daerah Khusus Ibu Kota

Jakarta yang harus dilestarikan dan bisa dipadukan dengan gaya modern yang semakin maju dan berkembang. Walaupun zaman terus berkembang pesat namun budaya lokal harus tetap dilestarikan karena itu adalah kekayaan dari keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

2. Saran

Untuk pengelola di Perpustakaan Perguruan Tinggi, terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan. Diharapkan saran tersebut dapat menjadi masukan positif untuk pelayanan perpustakaan Perguruan Tinggi yang lebih baik lagi kedepannya. Berikut dibawah ini adalah saran dari penulis:

- Diharapkan lebih memperhatikan lagi interior ruang perpustakaan agar pengunjung dapat lebih nyaman berada di perpustakaan dan senang dalam membaca sehingga dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya bagi mahasiswa.
- Diharapkan kedepannya lebih banyak mahasiswa yang berkunjung ke perpustakaan dan betah berada di perpustakaan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Darmono. (2001). *Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Herlina. (2010). *Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*. Palembang: IAIN Raden Fatah.
- Interieur. (2018). Psikologi Warna pada Ruang. Diambil dari: <https://interieur.home.blog/2018/11/04/psikologi-warna-pada-ruang/>
- JDIH Perpustakaan Nasional. 2007. Undang-Undang Nomor 43 tahun 2007 Tentang Perpustakaan. Jakarta: JDIH Perpusnas.
- JDIH Perpustakaan Nasional. 2007. Undang-Undang No.43 tahun 2007 Tentang Perpustakaan pasal 3. Jakarta: JDIH Perpusnas.
- JDIH Perpustakaan Nasional. 2007. Undang-Undang No.43 tahun 2007 Tentang Perpustakaan pasal 4. Jakarta: JDIH Perpusnas.
- Kurniawati, R. (2013). Jenis-Jenis Perpustakaan. Diambil dari: <https://sites.google.com/site/seputarilmuperpustakaan/jenis-jenis-perpustakaan>. Terakhir diakses 25 Maret 2020.
- Octiva, E., & Soedarwanto, H. (2019). Tinjauan Ergonomi Dan Antropometri Pada Kain Gendong Tradisional (Jarik Gendong). *Narada Jurnal Desain dan Seni Vol 6* (1) 2019. DOI: 10.22441/narada.2019.v6.i1.004
- Setu Babakan. (2020). Mengenal 8 ikon kebudayaan Betawi. Diambil dari: <http://www.setubabakanbetawi.com/mengenal-8-ikon-kebudayaan-betawi/>
- Sulistyo, B. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiji, S. (2009). *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.

Wiji, S. (2011). *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Ibu Rr. Chandrarezky Permatasari, S.Sn., M.Ds selaku Koordinator. Kepada Bapak Lelo, ST., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Dan juga rekan – rekan di jurusan Desain Interior Universitas Mercu Buana Jakarta.

SYAL PRINTING DENGAN METODE VISUALISASI LUMEN PRINT LIMBAH BUAH JERUK

Oleh:

Febi Muhamad Ramdhan¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

[febimuhamadramdhan@gmail.com¹](mailto:febimuhamadramdhan@gmail.com)

Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

[ninamaftukha@gmail.com²](mailto:ninamaftukha@gmail.com)

ABSTRAK

Sebuah syal yang menggunakan lument print limbah buah jeruk sebagai motif. Lument print merupakan jenis fotografi primitif tanpa menggunakan kamera. Pada desain Syal lumen print ini menggunakan komposisi desain seperti simetris maupun asimetris, serta melakukan teknik penyusunan rotasi pada hasil lumen print limbah buah jeruk.

Kata Kunci: Syal, Lumen Print, Limbah, Jeruk.

ABSTRACT

A Shawl that used lument print citrus waste as a motif. Lument print is a kind of primitive photography without using a camera. The shawl was designed with composition such a symmetrical and asymmetrical, and the rotation techniques on the results of lumen print.

Keywords: Scarf, Lumen Print, Waste, Citrus.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 27th, 2020

Revised: February 1st, 2021

Accepted: February 8th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Cahaya Matahari merupakan sumber kehidupan di Bumi. Tanpa cahaya matahari, aktivitas makhluk hidup di Bumi yang gelap dan dingin mustahil dilakukan. Sebagai penunjang kehidupan, Cahaya Matahari memiliki manfaat bagi tanaman untuk berfotosintesis, penghangat suhu bumi maupun tubuh makhluk hidup, Vitamin D alami yang dibutuhkan tubuh, serta

membantu aktifitas manusia sehari-hari. Salah satu aktifitas manusia yang membutuhkan cahaya adalah fotografi.

Fotografi merupakan metode/cara untuk menghasilkan sebuah foto berupa pantulan cahaya yang mengenai objek/ subjek dan direkam pada suatu media peka cahaya. (Bambang Karyadi, 2017). Alat yang umumnya dipakai untuk menghasilkan gambar atau foto dengan cahaya ini adalah kamera. Seiring berkembangnya zaman

teknologi kamera semakin mutakhir, mulai dari body, lensa, hingga aksesoris penunjang kamera terus di kembangkan oleh *brand-brand* ternama. Kemudahannya baik mengakses, menggunakan, ataupun memproses suatu gambar atau foto menjadi sebuah fenomena yang lumrah saat ini, siapapun bisa melakukannya dengan menggunakan kamera. Namun fotografi tidak hanya selalu menggunakan kamera, Lumen Print adalah salah satunya.

Lumen Print adalah salah satu alternatif fotografi dengan cara menghasilkan gambar atau foto tanpa menggunakan kamera. Bisa dibayangkan Lumen Print merupakan teknik fotografi yang primitif, karena prosesnya yang cukup sederhana. Beberapa tahapan dilakukan ketika kita mengerjakan Lumen Print, mulai dari menyediakan objek yang ingin dihasilkan, penggunaan kertas foto yang peka akan cahaya, hingga menjemur lumen print di bawah Cahaya Matahari. Secara hasil lumen print mampu menghasilkan sebuah gambar yang unik, proses ini dapat menangkap bentuk fisik dari suatu objek yang menambah nilai keindahan pada kertas foto. Tidak hanya sebatas menaruh objek pada kertas, Lumen Print mengasah gagasan dan juga konsep visual yang akan dihasilkan dengan proses tersebut. Objek yang digunakan pada lumen print biasanya adalah tanaman yang memiliki bentuk dan tekstur unik. Berbicara mengenai objek yang akan

dijadikan sebagai lumen print, penulis tertarik untuk menjadikan limbah jeruk sebagai objeknya.

Jeruk merupakan buah yang populer, banyak orang mengonsumsi jeruk. Buah yang bernama latin *citrus* ini banyak mengandung vitamin yang dibutuhkan oleh tubuh seperti vitamin C. Rasa manis dan asam jeruk yang menyegarkan, membuat buah ini menjadi salah satu favorit masyarakat. Selain dikonsumsi secara langsung, jeruk sering diolah menjadi berbagai makanan, penambah rasa pada makanan layaknya soto ataupun bakso, hingga minuman yang menyegarkan seperti es jeruk yang mudah ditemukan bahkan di pinggir jalan. Banyaknya olahan jeruk juga menghasilkan limbah yang terbuang. Limbah Jeruk sendiri bisa diolah menjadi minyak astiri hingga kompos yang biasanya bau dan tidak cantik lagi. Untuk itu penulis ingin menghadirkan pemanfaatan limbah jeruk yang lain yaitu menjadikannya sebagai objek visual dengan menggunakan Lumen Print.

Limbah jeruk sendiri terdiri dari biji, kulit, segmen buah. Dengan komponen tersebut penulis mencoba untuk meningkatkan nilai limbah jeruk dengan memanfaatkan bentuk, tekstur, dan komposisi visual yang akan dilakukan pada proses Lumen Print. Hasil dari lumen print limbah jeruk akan diaplikasikan pada sebuah produk yang memiliki fungsi sederhana namun tetap menarik dengan adanya

penambahan lument print limbah jeruk sebagai unsur yang menambah nilai suatu produk. Produk yang cocok untuk menonjolkan visual dari limbah jeruk ini adalah syal.

Syal adalah pakaian sederhana berupa sehelai kain persegi panjang yang dapat dipakai menutupi tubuh untuk mengurangi rasa dingin ataupun bergaya. Berbagai macam motif dan ragam hias sering melengkapi syal menjadi kain yang memiliki visual yang indah. Pakaian ini dirasa cocok untuk diaplikasikan lumen print sebagai motif alternatif yang akan menambah keindahan syal. Untuk itu penulis ingin membuat Lumen Print menjadi suatu nilai tambah pada suatu produk, khususnya sebagai motif alternatif pada sehelai kain syal dengan menggunakan objek limbah jeruk.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Syal Printing Dengan Metode Visualisasi Lumen Print Limbah Buah Jeruk?

3. Orisinalitas

Dalam studi karya sejenis ini membahas mengenai produk yang memiliki kedekatan ataupun karakter yang menyerupai produk yang akan penulis buat, bertujuan untuk mengetahui spesifikasi baik itu kelebihan maupun kekurangan produk. Penulis membagi studi karya menjadi dua bagian yaitu: motif jeruk pada kain dan lument print jeruk.

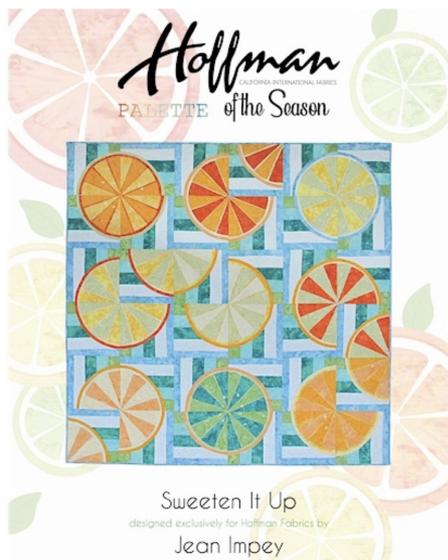
- Motif Jeruk

Pada studi karya yang pertama penulis mencari data motif sejenis yaitu motif jeruk sebagai motif dominan yang digunakan pada kain.



Gambar 1 Gucci Citrus Scarf
(Sumber: Luxury-shops.com)

Motif print diatas merupakan motif menggunakan ilustrasi jeruk dan lemon sebagai motif utama yang diletakan pada bagian tengah bidang sebagai *point of view*, belahan jeruk dan lemon diletakan berdekatan secara acak dan dikelilingi oleh buah yang utuh sebagai batas dilengkapi dengan daun dan juga bunga. Pada pinggir bidang diberikan unsur garis vertikal dan horizontal dengan ketebalan bervariasi. Menggunakan material Silk, Motif pada tekstil ini menggunakan warna representative dari jeruk dan lemon



Gambar 2 Hoffman California Fabrics
(Sumber: myfavoritequiltstore.com)

Pada gambar diatas *fabrics* menggunakan *watercolor based* jeruk dengan bentuk geometri, peletakan secara *full repeat* namun dimodifikasi dengan peletakan potongan jeruk secara terpisah. Nampak unsur garis juga mendominasi pada gambar disamping dengan ketebalan serupa.

Dari studi motif jeruk tekstil diatas, penulis menyimpulkan bahwa lebih dari kebanyakan motif jeruk disusun dengan teknik penyusunan *random*. Selain itu teknik pembuatan motif pun beragam mulai dari *watercolor*, batik, *vector* dimana teknik ini cocok untuk kebutuhan print kain. Warna kuning, jingga, hijau mendominasi motif, dimana warna-warna ini merupakan warna khas keluarga jeruk.

- Lumen Print Jeruk

Lumen Print adalah salah satu alternative fotografi dengan cara menghasilkan gambar atau foto tanpa menggunakan kamera. Bisa dibilang

Lumen Print merupakan teknik fotografi yang primitive, berikut lumen print yang menggunakan jeruk sebagai objeknya berkaitan dengan produk yang akan penulis buat:



Gambar 3 Citrus Lumen
(Sumber: Pinterest)

Lumen print disamping menggunakan 3 buah potongan jeruk ukuran besar, dan juga potongan-potongan jeruk berukuran kecil yang semuanya diletakan secara berdekatan.



Gambar 4 Strange Fruit
(Sumber: Lensculture.com)

Terdapat dua buah potongan jeruk yang diletakan di atas dan di bawah. Pada gambar ini juga diletakan ornament berupa objek potongan jeruk yang lebih kecil

berbentuk segitiga yang mengitari potongan jeruk bagian atas yang bulat, seolah-olah seperti bersinar.

Dari studi orisinalitas lumen print diatas menjelaskan bahwa kebanyakan objek menggunakan teknik penyusunan *random* yang memperlihatkan bentuk dari jeruk itu sendiri. Terdapat pula peletakan minimalis seperti hanya meletakkan satu sampai tiga jeruk, dan adapula dengan meletakkan satu jeruk ditambah dengan objek selain jeruk untuk memperindah komposisi. Dari segi potongan jeruk kebanyakan menggunakan potongan yang sama yaitu potongan melingkar dari buah. Eksplorasi bentuk potongan juga bisa menciptakan visual yang lebih variatif.

4. Tujuan dan Manfaat

Setiap perancangan tentunya memiliki tujuan dan juga manfaat:

1) Tujuan

Terciptanya Lumen Print yang dapat diaplikasikan terhadap tekstil dan juga menambah nilai mutu limbah jeruk menjadi bentuk visual yang menarik.

2) Manfaat

Perancangan ini menjadi medium mengembangkan ilmu yang didapat selama studi melalui kreatifitas penulis dengan menggunakan Lumen Print. Manfaat lainnya yaitu sebagai melestarikan proses lumen print dan juga sebagai alternatif dalam menambahkan estetika pada tekstil khususnya syal.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Lumen Print adalah salah satu alternative fotografi dengan cara menghasilkan gambar atau foto tanpa menggunakan kamera. Proses Lumen Print menciptakan cetakan negatif pada kertas foto. Daya tarik dari lumen print ini terletak pada keindahan suatu objek baik dari segi warna yang dihasilkan ataupun bentuk objek yang menarik. Menurut Warren L. (2018) hasil dari lumen print tidak bisa dilihat secara langsung (tidak terprediksi) sampai kita berhasil menyelesaikan tahapan demi tahapannya. Bahan-bahan yang digunakan dalam melakukan proses lumen print yaitu:

- Objek lumen print yang memiliki bentuk, ukuran, tekstur yang nantinya akan tercipta cetakan negatif pada hasil lumen print.
- Kertas Foto, kertas foto biasanya menggunakan kertas foto professional seperti *Kodak* ataupun *Ilford* yang sensitif akan cahaya, pemilihan kertas foto akan mempengaruhi warna dari hasil lumen print. Kertas foto yang digunakan penulis yaitu kertas *Ilford*.
- Cairan Kimia *Fixer* yang berguna untuk menetapkan warna pada kertas foto.
- Nampan sebagai wadah dalam merendam kertas foto dengan cairan fixer ataupun air.
- Kaca sebagai pemberat sekaligus

pelindung pada saat penjemuran agar objek tidak bergerak.

- Air yang berguna untuk membilas kertas foto dari cairan fixer.

2. Landasan Perancangan

Lumen print merupakan teknik fotografi yang sederhana dengan memanfaatkan cahaya matahari tanpa menggunakan medium kamera, untuk itu perlu objek yang memiliki bentuk yang unik. Penulis memilih limbah buah jeruk yang sering ditemukan di sekitar tempat tinggal penulis.

Hasil dari lumen print ini menampilkan visual jeruk pada kertas foto akibat dijemur pada sinar matahari. Berdasarkan hasil pengamatan, visual yang dihasilkan oleh lumen print sangat unik sehingga dapat dijadikan sebagai motif atau penambah estetika pada suatu produk seperti tekstil. Salah satu produk tersebut adalah Syal Printing.

Hasil lumen print akan dilakukan proses *scan* kemudian akan diolah pada proses digital dengan menggunakan prinsip-prinsip desain agar tercipta sebuah komposisi yang menarik pada produk syal.

3. Tema

Lumen print memiliki hasil visual yang unik, hal ini menjadi dasar ide dalam menciptakan suatu produk dengan menggunakan lumen print sebagai motif pada syal printing.

Dengan memanfaatkan limbah buah jeruk sebagai objek yang digunakan, diharapkan mampu menjadi alternatif pada

estetika suatu produk.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

Konsep yang digunakan pada produk syal ini adalah menggunakan lumen print sebagai motif pada syal.



Gambar 5 Lumen Print Limbah Buah Jeruk (Sumber: Penulis 2020)

Limbah jeruk yang digunakan untuk lumen print yaitu jeruk lemon, jeruk peras, jeruk nipis, dan jeruk limau. Masing-masing jeruk memiliki bentuk yang hampir sama namun dari segi ukuran memiliki perbedaan. Jeruk lemon berdiameter antara 5-7 cm, jeruk peras memiliki diameter 5-6 cm, jeruk nipis memiliki diameter 3,5-4 cm, sedangkan jeruk limau memiliki 2,5-3 cm.

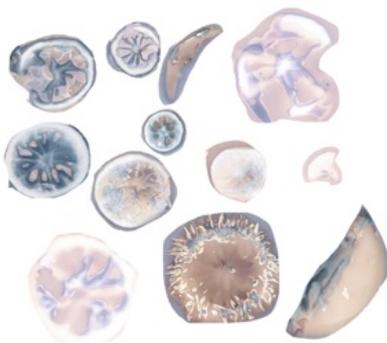
Setiap hasil dari lumen print tidak bisa terprediksi hingga prosesnya selesai, akan tetapi dalam beberapa percobaan, cairan pada jeruk yang bersifat asam akan menghasilkan warna putih pada lumen print.

Selain bentuk dan juga keasaman jeruk, waktu penjemuran pun mempengaruhi hasil dari lumen print. Pada penjemuran pagi hari lumen print akan berwarna biru keabuan, pada siang hari akan berwarna lebih gelap, sedangkan pada sore hari yang minim cahaya akan menghasilkan warna pink keunguan. Berdasarkan dari

warna-warna tersebut, sangat cocok untuk mengaplikasikan warna tersebut pada kain dan menjadikan produk syal unik.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Limbah Jeruk hasil lument print akan diaplikasikan pada desain syal dengan melakukan proses *scanning* terlebih dahulu dan akan di lanjutkan pada photoshop. Proses *scanning* mendapatkan gambar dengan resolusi 300, mengingat resolusi print pada kain yaitu 150 pixel pada ukuran syal 150 cm persegi maka lument print limbah buah jeruk bisa di besarkan 2 kali lipat atau hingga mencapai pembesaran maksimum (tidak pecah). Lumen print hasil yang digunakan yaitu hasil dari penjemuran potongan jeruk, biji jeruk dan juga air pada jeruk.



Gambar 6 Lumen Print Potongan Buah



Gambar 7 Lumen print biji

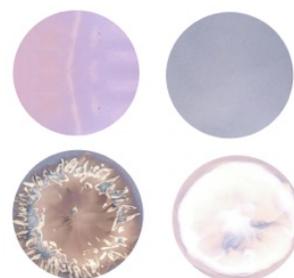


Gambar 8 Lumen print air buah

Setelah masuk pada proses digital kemudian lumen print dilayout pada bidang desain 150 cm x 150 cm dengan resolusi 150 pixel (acuan percetakan tekstil). Pada setiap sisinya diberikan margin dengan ukuran 2 cm yang berguna sebagai batas desain agar pada proses printing tidak terpotong.

Pada pembuatan motif menggunakan teknik penyusunan rotasi yaitu teknik penciptaan ornamen dengan menyusun motif secara berulang memutar bertumpu pada satu titik pusat. Teknik penyusunan rotasi akan menghasilkan *gestalt proximity* berbentuk bunga/padma.

Kemudian peletakan bunga/padma akan menggunakan prinsip *balance*, yaitu keseimbangan komposisi baik simetris ataupun asimetris.



Gambar 9 Warna Lumen Print

Konsep warna yang digunakan pada syal ini yaitu menggunakan warna yang tercipta dari hasil lument print kemudian diaplikasikan pada syal. Warna yang dihasilkan oleh lument print cenderung berwarna pink, keunguan, ataupun pink keunguan ada pula warna coklat yang dihasilkan oleh lumen print jeruk ini. Sementara hasil lument print yang tercipta dari zat asam pada jeruk berwarna putih kekuningan ataupun putih gading.

D. ULASAN KARYA

Pada karya tugas akhir ini penulis membuat empat alternatif desain syal printing dengan metode visualisasi lumen print limbah buah jeruk. Keempat alternatif tersebut menggunakan motif lumen print limbah jeruk dengan menggunakan teknik penyusunan rotasi sehingga membentuk pada/bunga.

Masing-masing desain memiliki komposisi berbeda dengan menggunakan prinsip *layout balance* seperti simetris dan juga asimetris. Penggunaan warna yang tercipta dari penjemuran lumen print pun turut disertakan sebagai kesatuan pada desain syal printing ini.

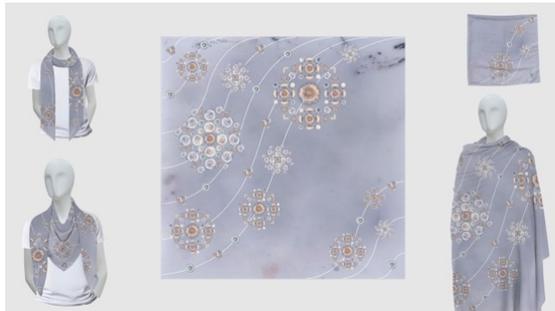
Terdapat empat alternatif desain, dibawah ini merupakan desain yang dibuat oleh penulis dengan menggunakan lumen print sebagai motif:



Gambar 10 Desain alternatif satu

Berdasarkan gambar desain alternatif satu diatas, berikut merupakan konsep perancangan dari desain alternative satu:

- a. Bidang desain berukuran 150 cm x 150 cm dengan resolusi 150 pixel (acuan percetakan tekstil). Pada masing-masing sisi diberikan margin dengan ukuran 2 cm yang berguna sebagai batas desain agar desain tidak terpotong. Bidang desain diberikan *grid* untuk memudahkan peletakan desain lumen print.
- b. Sketsa alur tanaman/Bunga dengan menggunakan prinsip *sequence* dari atas meliuk kebawah. Komposisi bunga diletakan asimetris kecil dan besar.
- c. *Background* menggunakan warna dan tekstur dari hasil lument print, warna ungu keabuan ini didapat dari proses penjemuran lumen print yang memakan waktu 15-30 menit.
- d. Alur tanaman/bunga yang sudah dibuat di letakan pada *background* dengan keseimbangan asimetris pada pada *grid* yang dibagi pada 3 bidang berbeda.



Gambar 11 Desain alternatif dua

Berdasarkan gambar desain alternatif dua diatas, berikut merupakan konsep perancangan dari desain alternatif dua:

- a. Bidang desain berukuran 150 cm x 150 cm dengan resolusi 150 pixel (acuan percetakan tekstil). Pada masing-masing sisi diberikan margin dengan ukuran 2 cm yang berguna sebagai batas desain agar desain tidak terpotong. Bidang desain diberikan *grid* untuk memudahkan peletakan desain lumen print.
- b. Sketsa menggunakan komposisi asimetris dengan peletakan objek lebih banyak pada sisi kiri atas dibandingkan sisi kiri bawah. Desain ini menambahkan *vector* berupa garis bergelombang sebagai alur/gelombang yang juga tempat di letakannya objek yang sudah menggunakan teknik rotasi
- c. *Background* menggunakan warna dan tekstur dari hasil lument print, warna ungu keabuan ini didapat dari proses penjemuran lumen print yang memakan waktu 15-30 menit.
- d. Desain ini menggunakan komposisi

asimetris sebagai pedoman peletakan objek lumen print pada syal.



Gambar 12 Desain alternatif tiga

Berdasarkan gambar diatas, berikut merupakan konsep perancangan dari desain alternatif tiga:

- a. Bidang desain berukuran 150 cm x 150 cm dengan resolusi 150 pixel (acuan percetakan tekstil). Pada masing-masing sisi diberikan margin dengan ukuran 2 cm yang berguna sebagai batas desain agar desain tidak terpotong. Bidang desain diberikan *grid* untuk memudahkan peletakan desain lumen print.
- b. Komposisi menggunakan komposisi simetris dengan meletakan Padma pada empat sudut dan satu menjadi pusat.
- c. Sketsa menggunakan komposisi simetris dengan berpusat di tengah, desain ini menggunakan Padma dari teknik penyusunan rotasi dan juga

- lumen print air jeruk sebagai ranting.
- d. *Background* menggunakan warna dan tekstur dari hasil lument print, warna ungu keabuan ini didapat dari proses penjemuran lumen print yang memakan waktu 15-30 menit.
 - e. Hasil *scan* Lumen Print Limbah jeruk kemudian di *cropping* dan dibuat motif Padma/bunga dengan teknik penyusunan rotasi dan juga ditambahkan lument print air jeruk yang membentuk ranting.



Gambar 13 Desain alternatif empat

Berdasarkan gambar diatas, berikut merupakan konsep perancangan dari desain alternatif 4:

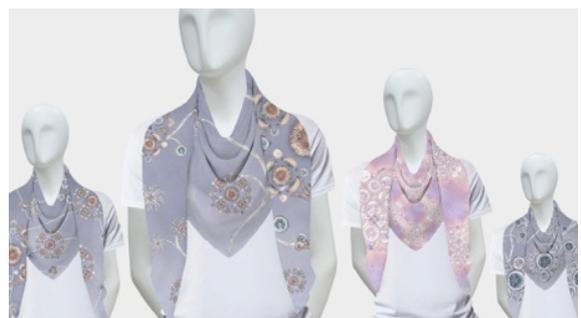
- a. Bidang desain berukuran 150 cm x 150 cm dengan resolusi 150 pixel (acuan percetakan tekstil). Pada masing-masing sisi diberikan margin dengan ukuran 2 cm yang berguna sebagai batas desain agar desain tidak terpotong. Bidang desain diberikan *grid* untuk memudahkan peletakan desain lumen print.

- b. Menggunakan lumen print yang disusun random pada kertas foto kemudian kertas tersebut di scan dan menggunakan teknik penyusunan rotasi simetris sehingga menghasilkan gambar baru.
- c. Kemudian gambar baru tersebut disusun sesuai dengan komposisi warna pada bidang desain. Penyusunan menggunakan komposisi asimetris dengan melakukan pembesaran dan pengecilan kelipatan gambar.

Pada gambar di bawah ini memperlihatkan penggunaan syal pada manusia berupa *mockup* manekin. *Mockup* ini dapat memperlihatkan bagaimana penggunaan syal serta memperlihatkan motif lumen print yang digunakan pada syal sebagai penambahan estetika pada produk khususnya syal.



Gambar 14 Mockup satu



Gambar 15 Mockup dua



Gambar 16 Mockup tiga

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil perancangan Syal Printing dengan “Metode Visualisasi Lumen Print Limbah Buah Jeruk” ini, adalah lumen print merupakan jenis dari fotografi tanpa kamera yang dapat dijadikan sebagai alternatif penambah estetika/motif pada syal. Proses lumen print sendiri terdiri dari beberapa tahap mulai dari proses penjemuran objek pada kertas foto, proses pencelupan pada cairan kimia *fixer*, pembilasan menggunakan air hingga mengeringkan kertas foto. Setelah itu hasil lumen print masuk kedalam tahap *scan* untuk didesain pada proses digital. Penerapan teori-teori desain seperti komposisi, tata letak, gestalt, teknik penyusunan dirasa perlu untuk membuat syal lebih menarik. Sifat lumen print yang *surprise* membuat keunikan tersendiri pada hasilnya. Bentuk organik hasil dari lumen print dapat memberikan kesan unik pada suatu produk khususnya syal. Kedepannya tidak hanya menambahkan keindahan sebuah syal, namun juga bisa menjadi penambah keindahan bagi produk yang lain dengan menggunakan lumen print

D. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, L., & Nathalia, K. (2008). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Jakarta: Nuansa Cendekia.
- Budiono, dkk. (2008). *Kriya Tekstil*. Jakarta: Depdiknas.
- Fairus, S., Salafudin, S., Rahman, L., & Apriani, E. (2011, February). Pemanfaatan sampah organik secara padu menjadi alternatif energi: biogas dan precursor briket. In *Prosiding Seminar Nasional Teknik Kimia “Kejuangan” 2011*.
- Kareth, Y. D., Tinangon, A. J., & Sembel, A. S. (2016). *Re-desain Terminal Penumpang Bandar Udara Deo Kota Sorong Konsep Transformasi Suprematism of Malevich* (Doctoral dissertation, Sam Ratulangi University).
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi*. Bogor: NahlMedia.
- Kelas Pagi Cahnnel. (2019, 15 April). #258 Cetak Foto Dengan Cahaya Matahari. Diambil dari: <https://www.youtube.com/c/kelaspagichannel/videos/cetakfotodengancahayamatahari>
- Marah, R. (1983). *Album Tenun Tradisional*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Parola, R. (1996). *Optical art: theory and practice*. North Chelmsford: Courier Corporation.
- Rustan, S. (2014) *Prinsip Prinsip Layout*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sunarto,Wagiono (2013). *Gaya Desain tinjauan sejarah*. Jakarta: Pascasarjana

IKJ.

Warren, L. (2018). *Lumen Prints as Gradient*. Iowa City U.S: University of Iowa.

Wulandari, S. *Pengembangan Pola Ragam Hias Trowuli*. Jakarta.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku Koordinator. Ibu Nina Maftukha S.Pd., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Dan juga rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.

BUSANA FUTURISME UNTUK WANITA

Oleh:

Henny Wong¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
[Hennydesign4@gmail.com¹](mailto:Hennydesign4@gmail.com)*

Edy Muladi, Ir., M.Si²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
[muladiedy@gmail.com²](mailto:muladiedy@gmail.com)*

ABSTRAK

Busana adalah salah satu kebutuhan dasar manusia, namun dewasa ini seiring perkembangan jaman kebutuhan tersebut menjadi gaya hidup, yang mana dipengaruhi oleh tempat, waktu dan acara spesial. Umumnya para peserta acara spesial seperti itu adalah orang-orang berpengaruh yang menggunakan busana Avant-Garde yang tidak biasa sebagai identitas diri. Karena Avant-Garde sendiri adalah istilah untuk para pelopor, atau orang yang berada di garis depan. Prinsip ini memiliki kesamaan dengan Futurisme yang menganut 'dinamisme'. Dari sini penulis terinspirasi untuk menjembatani kedua pemahaman ini, mengeksplorasi dan mengidentifikasi visual busana dengan Teori Nirmana dan Teori Gestalt, kemudian merancang busana yang konsep bentuk visualnya didasari dengan pemikiran penyusunan Nirmana dan Gestalt untuk menghasilkan busana yang memiliki kesan gerakan seni Futurisme.

Kata Kunci: *Busana, Visual, Nirmana, Gestalt, Avant Garde, Futurisme.*

ABSTRACT

Clothing is one of the basic human needs, nowadays the need has developed into the need for LifeStyle, which was influenced by place, time and special occasion. In General, the participants of such event are influential people who use unusual Avant-Garde Fashion as self-identity. Because Avant-Garde itself is a term for "vanguard" or "fore-guard", or people that are on the front line. This principal has similarity with Futurism that adores 'dynamism'. The Writer was inspired to 'bridge' the two understanding, explore and identify fashion visual using the Principle of Two-Dimensional Design and Gestalt Theory. Subsequently designing a fashion piece which's visual concept are based on the Principle of Two-Dimensional Design and Gestalt Theory to produce a fashion piece that has the impression of the Futurism art movement.

Keywords: *Fashion, Visual, Nirmana, Gestalt, Avant Garde, Futurism.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 18th, 2020

Revised: -

Accepted: February 8th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Busana yang didesain dengan cara pendekatan menyusun elemen Nirmana dengan Teori Gestalt secara visual yang mana

visual ini akan memberi kesan gerakan Futurisme.

Nirmana adalah tata unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna dan tekstur menjadi satu kesatuan yang indah dipandang

atau memberikan kesan yang diharapkan. (Thabroni, 2018)

Prinsip Gestalt adalah kumpulan prinsip tentang cara berpikir manusia dalam menerjemahkan dan mengorganisasikan gambar atau desain yang terdiri atas kumpulan elemen yang berbeda menjadi sebuah keseluruhan. (Chapman, 2018)

Avant-Garde dalam konteks seni adalah Gerakan atau karya seni yang memperlihatkan sesuatu yang belum terjadi atau dibuat dan dianggap inovatif karena mendorong batas yang ada. (Barbara I Gongini, 2019).

Futurisme adalah gerakan filosofi yang mengagumi kecepatan, teknologi, masa muda dan kekerasan. Yang kemudian diadaptasikan oleh seniman-seniman pada masanya menjadi karya seni. (The Art Story, 2020)

Penulis terinspirasi untuk menjembatani kedua pemahaman, antara Avant-Garde dengan Futurisme ke dalam bentuk busana untuk wanita. Mengadaptasi dari konsep pemahaman dinamisme dari futurisme, penulis akan merancang busana dengan pendekatan desain visual yang memiliki sifat dinamisme dengan cara berpikir menyusun elemen nirmana dan prinsip teori Gestalt.

2. Rumusan Masalah

Permasalahan utama dalam perancangan ini adalah pemahaman prinsip dan pengertian Avant-Garde dan Gerakan seni Futurisme

karena berdasarkan pemahaman inilah baru bisa dianalisa interpretasi ‘futurisme’ agar hasil desain akhir memiliki definisi futurisme yang *relateable* dengan pandangan sekarang, dan teknik manipulasi kain yang dapat menerjemahkan kesan dan efek desain rancangan.

3. Orisinalitas

Penulis mengobservasi hasil karya dari desainer barat dan desainer timur untuk mencari tahu perbedaan pengaruh desain dalam karya mereka.

Para desainer yang dipilih untuk diobservasi ini diberikan sebutan desainer Avant-Garde oleh para kritikus fashion dunia pada mereka.

Desainer yang diobservasi dari Timur adalah Issey Miyake, Yohji Yamamoto dan Comme Des Garcon. Desainer Barat yang diobservasi karyanya adalah Paco Robanne, Alexander McQueen, Balmain dan Iris Van Herpen. Tentu ada desainer lain yang diperhatikan tapi tidak dianalisa secara mendalam.



Issey Miyake FW2020 & Minaret Dress
(Sumber: Vogue)



Yohji Yamamoto, F2014
(Sumber: Vogue)



Balmain, S2009 & F2011
(Sumber: Vogue)



Comme Des Garçon, AW2017
(Sumber: Vogue)



Iris Van Herpen
(Sumber: Vogue)



Paco Robanne, 1990s Collection
(Sumber: Vogue)



Alexander McQueen, S2009, F2011
(Sumber: Vogue)

Dari observasi ini penulis mengambil beberapa kesimpulan perbedaan dan persamaan desain, kecenderungan visual dari segi Nirmana, Gestalt, Konsep yang sering diadaptasi, dan sifat visual..

Desainer asia cenderung memilih untuk menutupi tubuhnya dan menggunakan warna netral gelap untuk menghasilkan desain androgini. Ini ada pengaruh dari nilai moral yang dianut oleh orang asia seperti memperlihatkan kulitnya adalah sebuah tabu. Desainer barat cenderung membuat desain yang memberi penekanan atau penegasan pada bentuk tubuh, menurut pemahaman penulis ini dipengaruhi oleh budaya memakai korset yang sempit menjadi pakaian sehari-

hari wanita pada abad ke 16 s/d 18 dan diadaptasikan ke bentuk baru, mereka juga menggunakan warna netral tapi berwarna cerah.

Persamaan yang terlihat adalah baik desainer timur ataupun barat keduanya banyak memainkan tekstur, seperti menggunakan bahan yang berbeda-beda namun dimanipulasi membentuk tekstur atau diberi aksesoris dengan warna senada pada busana untuk menciptakan ragam tekstur. Secara pola pikir, keduanya selalu mencoba membuat sesuatu yang baru berdasarkan ekspresi diri atau dunia desainer itu sendiri dengan pengaruh kulturnya secara tidak langsung.

Konsep Futurisme/kesan Futuristik yang sering diadaptasi menjadi koleksi pakaian umumnya adalah tema NASA/Alien /Luar angkasa, teknologi komputer/mesin, *science*/ ilmu pasti, *post-apocalypse / dystopia*, dan interpretasi dunia desainer itu sendiri.

Elemen Nirmana yang sering dimanfaatkan berupa titik/*Spot* (titik yang lebih 'besar'), Garis Lurus/tidak putus, bentuk geometris, warna netral atau monokromatik, dan tekstur yang beragam.

Prinsip dan Azas Nirmana yang sering digunakan adalah keseimbangan, Harmoni, Emphasis, Kontras dan Kesederhanaan.

Teori Gestalt yang sering digunakan dalam merancang adalah *continuation* (kesinambungan pola), *closure* (penutupan bentuk), *Proximity* (kedekatan posisi), *Common*

Fate (Kesamaan arah), *Figure Ground* (Bentuk latar belakang), dan *Pragnanz*.

Elemen visual yang sering muncul adalah sifat kilau/ kilat/ silver/ metal, Distorsi/ bentuk yang diletakkan, tampilan keseluruhan yang *sleek* (bersih), transparan atau semi transparan.

Manipulasi kain yang sering digunakan adalah *Pleats* (lipatan), *Tucks* (lipatan terbalik), *Layering* (lapisan), dan *Twist* (Pilin).

Secara material **tidak ada batasan** penggunaan material jenis apapun, material non-konvensional yang pernah digunakan berdasarkan pengamatan adalah berupa metal, plastik, serat, silikon, bubuk magnet, bulu unggas dan bahkan tulang manusia.

Material yang sering didapati terdapat pada rancangan yang diamati adalah Organza, Satin, Tulle, dan katun.

4. Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan Perancangan ini adalah membuat busana dengan konsep futurisme yang dapat menunjang penampilan pemakainya, serta eksperimen teknik manipulasi kain yang bisa mendukung konsep futurisme secara struktur untuk menghasilkan visual yang baru.

2) Manfaat Perancangan ini bagi penulis adalah sebuah kesempatan untuk eksperimen dan memproyeksikan ide dan konsep yang diperoleh selama perkuliahan terutama riset desain. Bagi Pengguna, para pembaca dapat

mempelajari cara pendekatan mendesain visual busana yang lebih sistematis dan bagaimana menginterpretasikan konsep lama menjadi konsep baru. Secara Akademis para pembaca bisa mengadaptasi cara berpikir analisis penulis dan cara pengembangan konsep desain berdasarkan hasil analisis tersebut.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Awalan perancangan ini dikarenakan penulis mencari tahu bentuk ‘kebaharuan’ dalam desain, dan menemukan istilah *Avant-Garde* yang sering dikaitkan dengan seni dan salah satunya adalah seni dalam fashion. Meneliti lebih jauh, ditemukanlah sebuah kebutuhan busana yang tidak biasa untuk acara yang spesial seperti *Red Carpet* dan *Met Gala*. Disini adalah tempat atau media untuk para desainer agar dapat menampilkan keterampilan dan imaji mereka dalam dunia fashion dengan menciptakan desain busana *Avant-Garde*, *Avant-Garde* dalam konteks seni adalah istilah untuk setiap Seniman, Gerakan atau karya seni yang memperlihatkan sesuatu yang belum terjadi atau dibuat dan dianggap inovatif karena mendorong batas yang ada (Barbara I Gongini, 2019).

2. Landasan Perancangan

Teori Nirmana dan Teori Gestalt adalah landasan perancangan visual busana dalam perancangan ini. Namun karena teori-teori tersebut hanya berfungsi sebagai elemen

dasar dalam mendesain visual, dibutuhkan sebuah konsep, setiap konsep akan memiliki karakteristik, yang mana karakteristik ini akan bisa dihasilkan atau dianalisa secara tersusun dengan teori Nirmana dan Gestalt.

3. Tema Konsep

Sesuai dengan judul perancangan ini, Busana Futurisme untuk Wanita, Futurisme adalah konsep yang diaplikasikan ke dalam desain, seperti yang disinggung diatas, Futurisme adalah gerakan filosofi yang mengagumi kecepatan, teknologi, masa muda dan kekerasan. Sifat yang disebutkan diatas memiliki dinamisme perubahan, dan esensinya dari futurisme dalam paham penulis adalah dinamisme ini, baik dari segi ruang maupun gerakan.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

Cara penulis mewujudkan konsep ini adalah dengan cara mengaplikasikan hasil kesimpulan analisis dari orisinilitas ke dalam desain. Ketika mendesain variatif rancangan, setiap rancangan akan memiliki sifat ‘dinamis’ yang elemen Nirmananya disusun dengan Prinsip teori Gestalt dalam upaya menghasilkan kesan Futurisme yang Futuristik.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Tahap ide atau persiapan awal, setelah penulis terinspirasi seperti yang dijelaskan pada bagian Kajian Sumber Perancangan, penulis mengeksplorasi berbagai jenis busana dan bagaimana caranya mengidentifikasi

sebuah gaya, sifat atau sikap suatu busana. Disinilah dimanfaatkannya teori Nirmana dan Gestalt dalam mengupas dan mengkategorikan bentuk, siluet, dan cara penyusunan elemen bidang, garis dan titik pada busana. Kemudian mencari teknik manipulasi kain apa saja yang memungkinkan untuk menghasilkan desain tersebut.

Tahap perancangan, total pada Tugas Akhir ini ada 5 variasi, ketika mendesain busana, penulis mencoba mengaplikasikan sifat dinamisme yang berbeda-beda pada masing-masing desain.

Tahap pelaksanaan, dalam prakteknya penulis mencoba melakukan beberapa jenis manipulasi kain untuk membentuk desain motif, siluet dan bentuk busana. Beberapa merupakan teknik yang penulis temukan secara tertulis dari internet, dan kemudian penulis mencoba mengubah sedikit teknik tersebut untuk menyesuaikannya ke desain penulis.

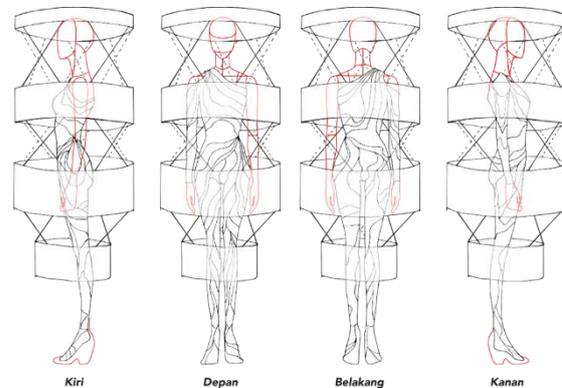
D. ULASAN KARYA

Karya penulis semuanya menggunakan material kain organza, kain satin, sebagai bahan utama, kemudian furing, PVC Vinyl sebagai material utama untuk dekor hiasan desain yang akan menjadi aksesoris. Pemilihan material ini didasarkan sifat visualnya yang kilat ataupun semi transparan.

Yang akan dibahas mengenai desainnya adalah konsep bentuk dan sifat dinamis yang menjadi inspirasi penulis.

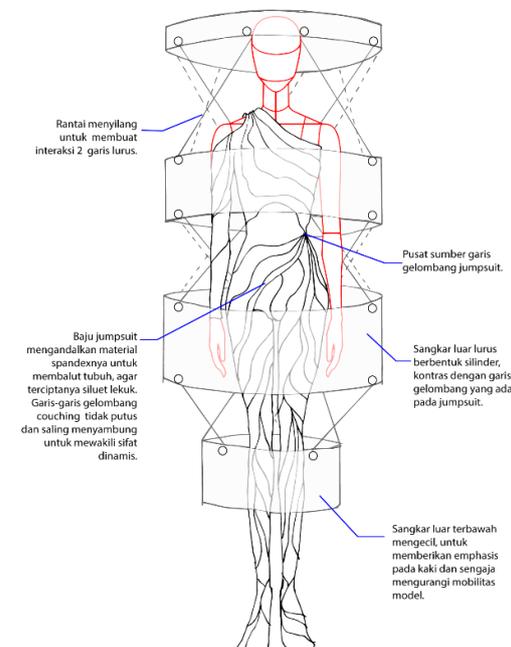
Desain 1

Busana pertama menggunakan prinsip 'kontras' dan 'garis tidak putus'. Busana di dalam ketat melekat pada tubuh dengan sifat garis liar, dan Sangkar luar yang 'longgar' namun mengungkung model.



Gambar 1. Konsep Desain Alt 1

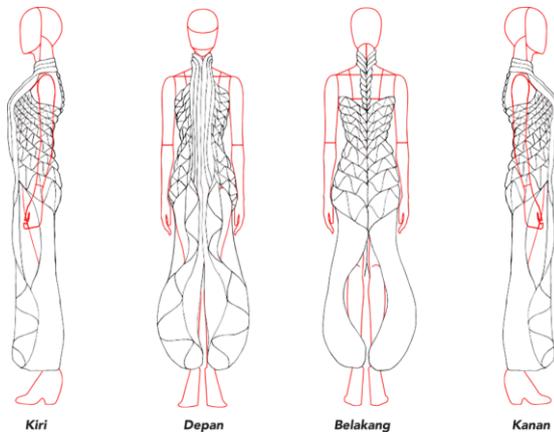
Rangka luar adalah bentuk representasi 'melindungi' diri dan 'mempresentasikan' diri pada dunia, bersih dan rapi. Busana dalam berupa jumpsuit yang permukaan kainnya di manipulasi *couching* sehingga memiliki tekstur secara sentuhan dan visual.



Gambar 2. Detail konsep Desain Alt 1

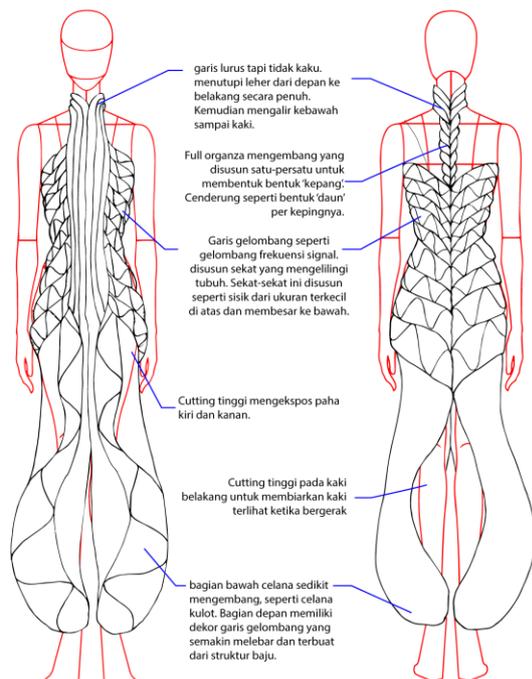
Desain 2

Desain kedua menggunakan dasar pemikiran garis lengkung, dengan prinsip simplicity dan memiliki repetisi. Penulis ingin membuat kesan geometris tapi juga memiliki kesan ‘makhluk organik’.



Gambar 3. Konsep Desain Alt 2

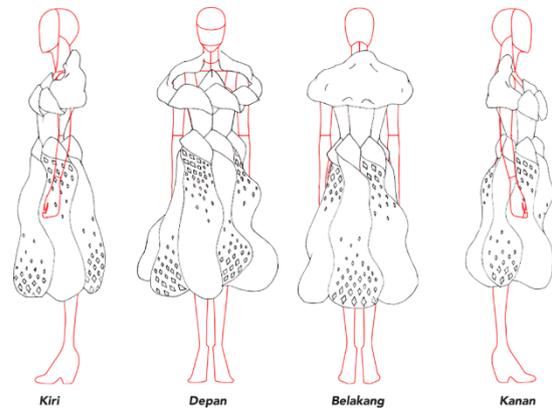
Secara spesifik, makhluk yang menginspirasi penulis adalah ular, kadal dan ikan paus. Tekstur dari kulit hewan yang memiliki sifat kilat, dan kegemaran peminat fashion dengan kulit hewan menginspirasi penulis.



Gambar 4. Detail konsep Desain Alt 2

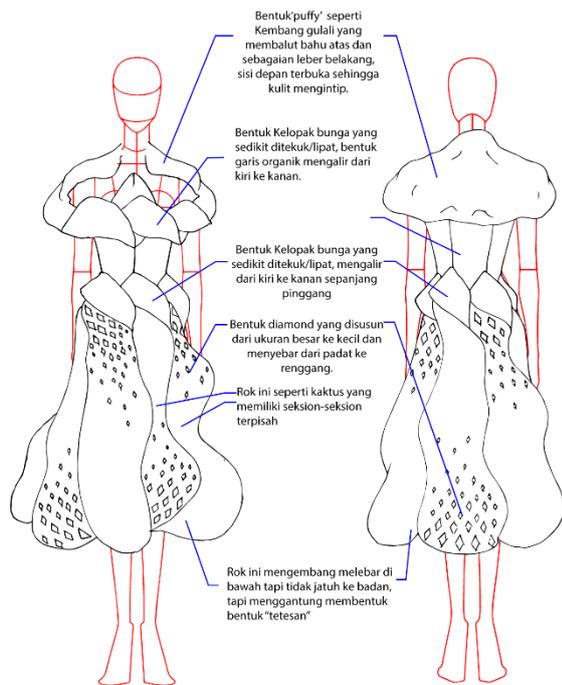
Desain 3

Desain ketiga terinspirasi dari awan, yang selalu bergerak dan berubah. Masih dengan sifat ‘kembang’.



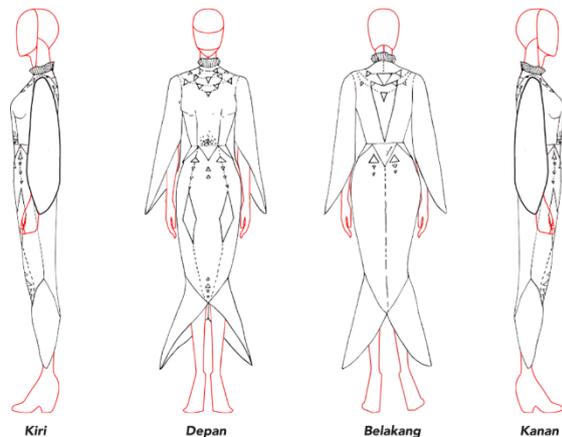
Gambar 5. Konsep Desain Alt 3

Penulis ingin mencerminkan sifat kembang yang selalu berubah seperti awan, pada busana ini menggunakan minimal 4 sampai dengan 6 lapis organza untuk membentuk bentuk mengembang, tapi lapisan-lapisan ini dengan ukuran yang kecil di dalam dan membesar keluar, sehingga terjadi transisi dan kedalaman ‘warna’ baik ketika model diam, ataupun ketika bergerak, mengimitasi sifat awan yang memiliki warna pekat, atau terawang.



Gambar 6. Detail konsep Desain Alt 3

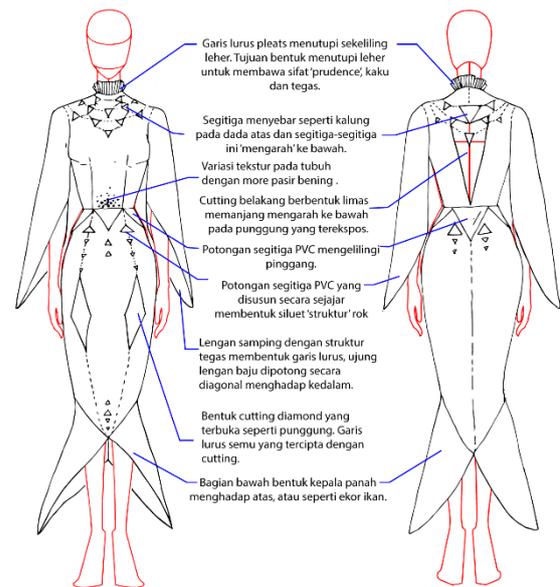
Desain 4



Gambar 7. Konsep Desain Alt 4

Desain keempat lebih terpengaruh dengan sifat 'kaku' dari *cubism*. Sifat yang ingin dibawa adalah tegas, dingin, kaku, wibawa. Garis lurus adalah garis elemen yang memiliki sifat ini. Untuk menciptakan garis lurus, selain motif, struktur baju juga bisa dimanfaatkan. Untuk memberikan variasi kekayaan tekstur, torso badan dihias dengan potongan PVC berbentuk segitiga mengarah ke bawah, dan dihias dengan mote pasir

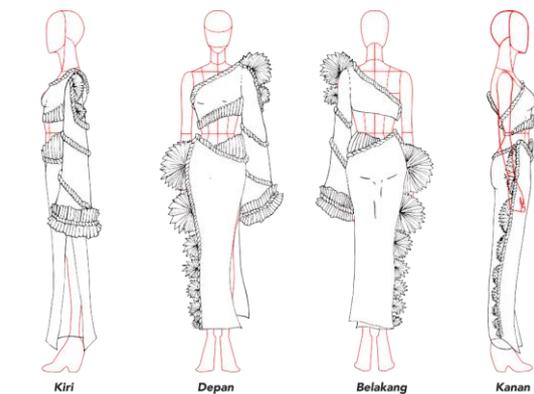
bening dibagian atas.



Gambar 8. Detail konsep Desain Alt 4

Disini kembali digunakan 'kontras' antara tekstur detail mote pasir dengan detail potongan PVC. Pada bagian paha diberi potongan geometris berbentuk ketupat memanjang.

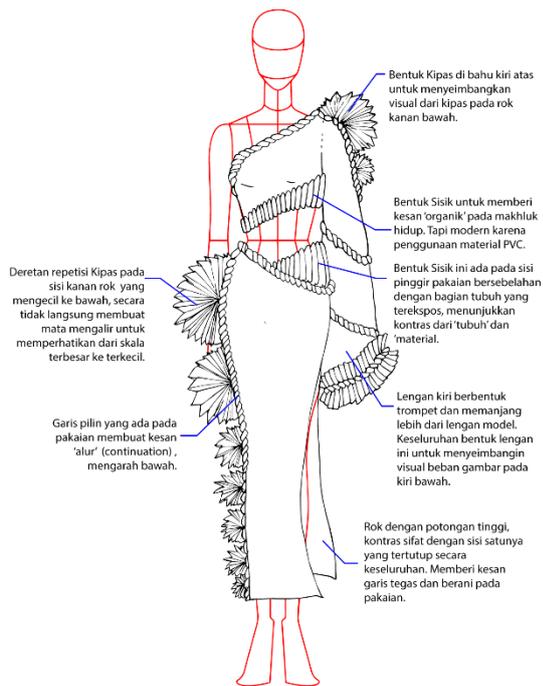
Desain 5



Gambar 9. Konsep Desain Alt 5

Desain kelima, tetap ingin membawa sifat 'dinamis', dengan pendekatan ingin memberikan desain yang lebih berani dan menantang, penulis mencoba menantang pendapat masyarakat yang cenderung memiliki pemikiran konservatif dan memberikan pakaian ini potongan yang lebih

mengekspos kulit dan bagian tubuh model.



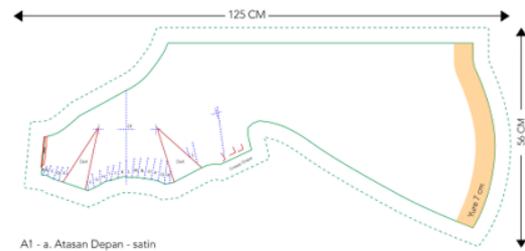
Gambar 10. Detail konsep Desain Alt 5

Namun mengekspos kulit bukan tujuan utama penulis, penulis ingin mata pengamat untuk melirik/ mengalihkan perhatian ke titik lain, usaha ini dibuat dengan cara membuat bentuk lengan yang besar seperti terompet, mendistorsi bentuk pakaian yang 'umum'nya, dan menambahkan garis lilit dengan warna yang lebih cerah dari bahan utama badan, tujuannya untuk membuat mata pengamat ke detail-detail pakaian daripada bagian tubuh yang terekspos.

Desain Final

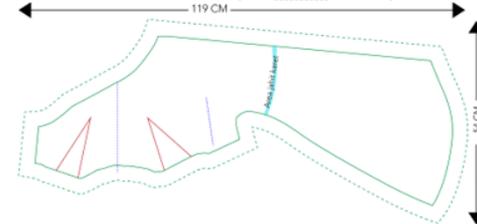
Penulis membuat lima variasi rancangan busana dan membuat perancangan detail produk aslinya secara *real* pada desain kelima. Berikut adalah detail pecahan pola desain ke lima.

Pecahan Pola atas :



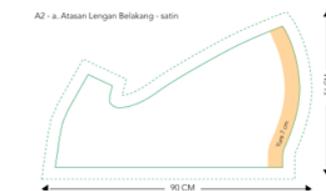
A1 - a. Atasan Depan - satin

Gambar 4. 51 Pecahan Pola atasan depan. Sumber: dokumen pribadi



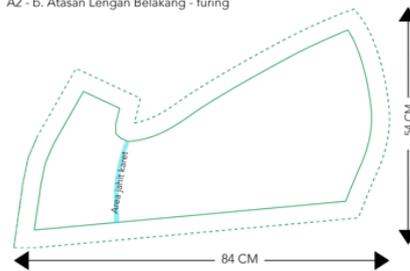
A1 - b. Atasan Depan - furing

Gambar 4. 52 Pecahan pola atasan depan furing dalam. Sumber: dokumen pribadi



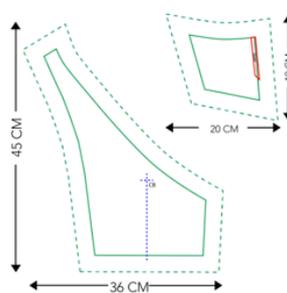
Gambar 4. 53 Pecahan pola atasan belakang. Sumber: dokumen pribadi

A2 - b. Atasan Lengan Belakang - furing



Gambar 4. 54 Pecahan pola furing dalam atasan belakang. Sumber: dokumen pribadi

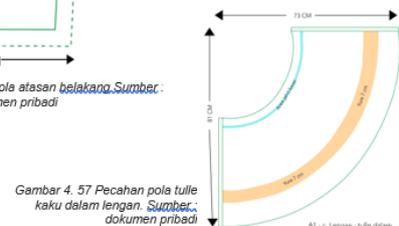
A3 & A4. (2x)



Gambar 4. 56 Pecahan pola atasan belakang. Sumber: dokumen pribadi



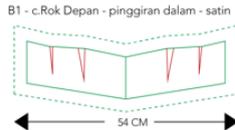
Gambar 4. 55 Contoh pengalokasian karet baby dengan tulle kaku. Sumber: dokumen pribadi



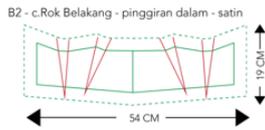
Gambar 4. 57 Pecahan pola tulle kaku dalam lengan. Sumber: dokumen pribadi

Gambar 11. Pecahan Pola Atas

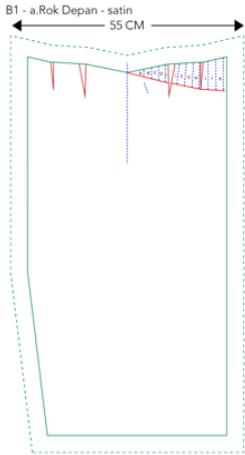
Pecahan Pola Bawah :



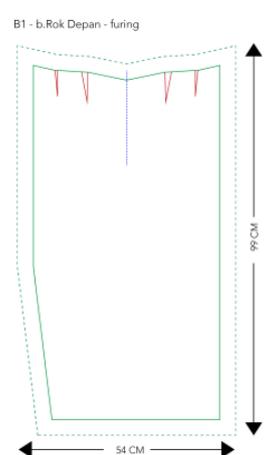
Gambar 4. 61 Pola lidah dalam sisi depan rok. Sumber: dokumen pribadi



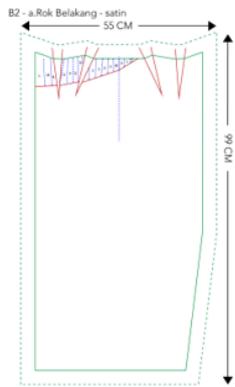
Gambar 4. 58 Pola lidah dalam sisi belakang rok. Sumber: dokumen pribadi



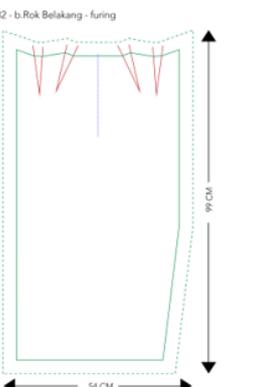
Gambar 4. 60 Pola rok depan bahan luar dengan detail peletakan PVC Vinyl. Sumber: dokumen pribadi



Gambar 4. 59 Pola rok depan bagian furing. Sumber: Dokumen Pribadi



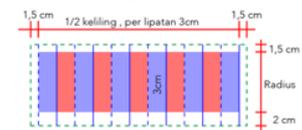
Gambar 4. 62 Pola rok belakang bahan luar dengan detail peletakan PVC Vinyl. Sumber: dokumen pribadi



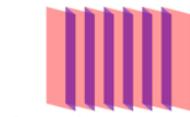
Gambar 4. 63 Pola rok belakang bagian furing. Sumber: Dokumen Pribadi

Pecahan Pola Dekorasi :

Cara lipat Fan organza, seperti melipat kipas umumnya



Gambar 4. 65 Format pola lipat dekor kipas desain 5. Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4. 64 Ilustrasi lipatan kipas. Sumber: Dokumen Pribadi

Kode	Diameter (cm)	Radius (cm)	1/2 keliling (cm)
K1	20	10	31.4
K2A & K2B	17	8.5	26.7
K3	15	7.5	23.6
K4A & K4B	13	6.5	20.4
K5	11	5.5	17.3
K6	9	4.5	14.2

Table 6 Tabel ukuran radius dan lebar lipatan (keliling)

Gambar 12. Pecahan Pola Bawah dan dekorasi



Gambar 13. Gasil ekspektasi bentuk twist yang dicoba ke manekin



Gambar 14. Mini Korset PVC Vinyl

Visual akhir Produk desain ke-Lima



Gambar 15. Desain tampak kiri dan depan



Gambar 16. Desain tampak belakang dan kanan

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penulisan ini adalah, untuk mendesain suatu rancangan secara visual, diperlukan cara analisa visual yang sistematis untuk membantu proses berpikir dalam mendesain. Suatu kebutuhan bisa lahir dari gaya hidup. Busana adalah sebuah pernyataan identitas bagi pengguna. Harga bukanlah masalah bagi para peminat fashion karena yang terpenting adalah kesan yang dibawa oleh pengguna. Pengguna cenderung rela mengorbankan kenyamanan demi memakai suatu busana yang baginya adalah sebuah seni sehingga produk Avant-Garde memang tidak akan selalu memenuhi seluruh aspek fungsi dalam desainnya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Barbara I Gongini. (2019). *"The Latest Non-Trends of Avant-Garde Fashion"*. Barbara I Gongini 1 September 2019. Denmark. Diambil dari: <https://barbaraigongini.com/universe/blog/the-latest-non-trends-of-avant-garde-fashion/>
- Budiono, N. R. N. (2018). Avant-Garde Sebagai Ilustrasi Mitos Dewi Sri. *Jurnal Ilmiah Seni Budaya PANTUN, Vol.3* (1). Hal. 71-80.
- Chapman, C. (2018). *"Exploring the Gestalt Principles of Design"*. Toptal 3 April 2018. United State. Diambil dari: <https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=There%20are%20six%20individual%20principles,gestalt%2C%20such%20as%20common%20fate.>
- Cottingham, D. (2013). *The avant-garde , a very short introduction*. United Kingdom: Ashford Colour Press Ltd, Gosport, Hampshire.
- Dorling Kindersley Limited. (2013). *Art That Changed The World*. United States: DK Publishing.
- Marinetti, F.T. (1923). *Futurist Aristocracy*. (N. L. Castelli, Ed.)
- Fashionary International Ltd. (2019). *Fashionpedia*. China: Fashionary International Ltd.
- Hana. (2020). *"Penggolongan Busana Berdasarkan Kesempatan"*. Elmodista 11 Februari 2020. Diambil dari: <https://elmodista.com/2020/02/11/penggolongan-busana-berdasarkan-kesempatan/>
- Hyder, S. (2019). *"Lessons From The Met Gala: How Fashion's Biggest Event Can Inform Your Brand's Personalization"*. Forbes 16 Mei 2019. Jersey City. Diambil dari:

<https://www.forbes.com/sites/shamahyder/2019/05/16/lessons-from-the-met-gala-how-fashions-biggest-event-can-inform-your-brands-personalization/#13fdc4a03c26>

Shafei, N.E., & Maghrabi, L.A. (2019). Fabric Manipulation and its impact on Fashion Designs. *IOSR Journal of Research & Method in Education, Vol.9* (5). Pg 43-53.
DOI:10.9790/7388-090514352

Omnia, Kh. A., & Naglaa A.A.E. (2019). Fabric manipulation as a fashion inspiration source for children clothes. *International Design Journal, Vol.9* (4), Pg. 79-91.
DOI: 10.21608/IDJ.1999.82560

Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Teather, C. (2020, maret 17). *"What is the Met Gala & why is everyone always super excited about it?"*. GLAMOUR 12 Maret 2020. London. Diambil dari:
<https://www.glamourmagazine.co.uk/article/what-is-the-met-gala>

Thabroni, G. (2018). *"Nirmana – Pengertian, Unsur, Asas, Fungsi & Studi Kasus"*. Serupa.id 25 September 2018. Diambil dari: <https://serupa.id/nirmana/>

The Art Story. (2020). *"Futurism - History and Concepts"*. The Art Story 11 Agustus 2020. New York. Daimbil dari:
<https://m.theartstory.org/movement/futurism/history-and-concepts/>

Wong, W. (1972). *Principles of Two-Dimensional Design*. Van Nostrand Reinhold Company.

Yusuf, A., Aisyah, St., & Srikandi. (2018). *Kreasi Teknik Fabric Slashing Pada Busana Ready To Wear*. [core.ac.uk]. Makasar: Universitas Negeri Makasar.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku Koordinator. Bapak Edy Muladi, Ir., M.Si, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Dan juga rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.

SEPATU BERKENDARA DENGAN SISTEM LEPAS PASANG BERTEMA *BROGUE STYLE* UNTUK KEBUTUHAN *TOURING*

Oleh:

Adriatama Rahmat Saputra¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercubuana
adri2196@gmail.com¹*

Pillar Anugrah Hadi S.Ds, M.Ds²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercubuana
anugrah1404@gmail.com²*

ABSTRAK

Sepatu berkendara merupakan atribut penting lainnya dalam aktifitas *touring*. Sampai saat ini, masih banyak pengguna yang enggan untuk menggunakan objek ini karena berbagai alasan. Masalah keluhan kenyamanan, keamanan, kepraktisan dan peruntukan pemakaian menjadi dasar yang berpengaruh terhadap hal tersebut. Tujuan utama dari penciptaan karya ini adalah memberikan sebuah alternative solusi dalam memperbaiki factor kenyamanan dan keamanan serta konsep baru dalam pemakaian sepatu berkendara. Melakukan pengembangan dalam konsep baru dipadukan dengan fashion yang ada tanpa mengabaikan prinsip dasar untuk sepatu berkebutuhan *touring*. Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata yaitu meningkatkan kenyamanan bagi pengendara serta keuntungan tersendiri bagi pengelola bisnis yang terkait didalamnya.

Kata Kunci: *Touring, Keamanan dan Kenyamanan.*

ABSTRACT

Driving shoes are another important attribute in touring activities. Until now, there are still many users who are reluctant to use this object for various reasons. Issues of complaints of comfort, safety, practicality and allotment of usage are the basis for influencing it. The main objective of the creation of this work is to provide an alternative solution to improve the comfort and safety factors and new concepts in the use of driving shoes. Developing new concepts combined with existing fashion without ignoring the basic principles for touring shoes. Through this design, the authors hope to make a real contribution that is increasing comfort for bikers as well as its own benefits for business managers involved in it.

Keywords: *Touring, Safety and Comfort.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 27th, 2020

Revised: -

Accepted: February 8th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Touring merupakan sebuah kegiatan perjalanan panjang yang dilakukan oleh

sebuah organisasi maupun individu dengan tujuan untuk mencapai suatu kepentingan. Kegiatan ini dapat ditempuh melalui berbagai media diantaranya, dengan sepeda

motor, mobil, hingga sepeda tanpa motor. Sepatu berkendara digunakan sebagai alas pelindung kaki dari benturan yang mungkin saja terjadi karena kecelakaan, panas yang dihasilkan dari mesin, hingga resiko tergelincir pada permukaan jalan yang licin. Sepatu berkendara biasanya dibuat dengan bentuk boot yang terbuat dari bahan kulit dilapisi metal dengan sol terbuat dari karet tebal dan kuat (Basuki, 2013). Mayoritas pengendara sepeda motor atau yang biasa disebut *bikers* memiliki kecenderungan sadar akan penggunaan sepatu berkendara. Hanya saja, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *bikers* enggan untuk menggunakan sepatu berkendara yaitu, tidak praktis dalam pemakaian karena tinggi dan banyak lubang bertali, gaya yang tidak cocok dipakai untuk kegiatan harian formal seperti bekerja yang menggunakan celana dengan lingkaran lebar pada bagian bawah, ketidaknyamanan dalam pemakaian waktu lama (lebih dari 4 jam), sirkulasi udara yang kurang baik sehingga menimbulkan kelembaban berlebih pada kaki, struktur yang terlalu kaku pada setiap sisi sehingga mengakibatkan rasa sakit menyeluruh pada kaki. Faktor tersebut merupakan masalah yang sangat serius, mengingat fungsi sepatu yang sangat penting.

Dalam karya tugas akhir ini penulis menciptakan sebuah sepatu berkendara yang bisa memberikan sebuah solusi dalam menjawab permasalahan kenyamanan dan

memberikan sistematika baru dalam hal sepatu yaitu lepas pasang pada bagian engkel. Bagian ini di rancang untuk memberikan *previllage* dari para pelaku *touring* yang enggan menggunakan sepatu berkendara pada saat melakukan aktifitas *touring*. Pengaplikasian teknik *broguing* juga dirancang sebagai fitur perforasi yang baik pada sisi dalam sepatu.

2. Rumusan Masalah

Dalam sebuah proses perancangan dari sebuah produk tentu saja ada beberapa potensi timbulnya sebuah perancangan diantaranya :

- a. Bagaimana pengaplikasian teknik *brogue* agar efektif dalam segi kenyamanan?
- b. Bagaimana bentuk yang dapat menyesuaikan dari aktifitas *touring* dan penggunaan waktu yang lama?
- c. Bagaimana standar keamanan yang harus tetap di implementasikan pada sepatu dan masih mempertahankan kenyamanan?
- d. Bagaimana system lepas pasang yang tetap praktis untuk pengguna?
- e. Bagaimana strategi material yang harus dipilih untuk mendukung keamanan dan kenyamanan terhadap sepatu tersebut?

3. Orisinilitas

a. *Stylmartin Wave Boots*



Gambar 1 *Stylmartin Wave Boots*
(Sumber: Google)

Sepatu ini memiliki daya tahan yang sangat kuat dengan fungsi tahan benturan. Penggunaan teknik *brogue* dengan kategori *wingtip* memiliki fungsi sebagai aksesoris sekaligus fungsi sirkulasi udara di bagian tertentu. Penggunaan bagian *toe-cap* besi untuk fitur keamanan dari sepatu. Konstruksi *blakestich* yang diterapkan menjadikan kekokohan dari sepatu ini. Terbuat dari kulit full-grain dan juga dilengkapi dengan fitur waterproof memberi kesan kokoh pada boot tersebut.

b. *Stow Full Grain Leather Brogue Boots*



Gambar 2 *Stow Full Grain Leather Brogue Boots*
(Sumber: Google)

Terbuat dari kulit *full grain* dan sentuhan tema *Brogue* menjadikan sepatu ini berkesan gagah dan gagah. Sifat dari kulit *full*

grain yang kuat dan tidak mudah sobek menjadi sebuah referensi untuk penggunaan material. Menggunakan *Outsole Vibram* yang sudah teruji tingkat keamanan dan keringannya. Pemakaian *toe-cap* dengan fitur keamanan tidak digunakan oleh produsen dan hal ini menyebabkan kurang amannya sepatu untuk berkendara.

c. *Batcombe Lord by Clarks*



Gambar 3 *Batcombe Lord by Clarks*
(Sumber: Google)

Sepatu dengan terbuat dari kulit box dan pengaplikasian teknik *brogue* jenis *wingtip* sebagai perforasi pada sepatu. Penggunaan *sole rubber* yang terlalu tebal dan kurang elastis yang membuat kurang nyaman pada sepatu. Bagian *welt* yang dipilih dengan benang nilon berukuran nomor 30 yang kuat. Penciptaan sepatu ini hanya ditujukan kepada pemakaian sehari-hari dan tidak untuk berkendara jarak jauh.

d. *SIDI Denver Riding Boots*



Gambar 4 *SIDI Denver Riding Boots*
(Sumber: Google)

Sepatu ini dibuat untuk desain dan bahan pilihan dengan gaya tinggi. Kulit biji-bijian atas membentuk seluruh bagian atas, yang menyediakan opsi penutupan bertali atau *zip* sisi dalam - diamankan lebih lanjut dengan kait dan pengait. Bagian dalam boot empuk untuk kenyamanan dan dilapisi dengan jala tiga dimensi untuk meningkatkan aliran udara. Di antara lapisan-lapisan ini terdapat tulangan di bagian tumit, kaki dan pergelangan kaki untuk perlindungan benturan.

e. *Rocker Classic Racer Boots*



Gambar 5 *Rocker Classic Racer Boots*
(Sumber: Google)

Rocker Classic Racer Boots dibuat untuk bertahan dalam waktu lama. Menggabungkan *vamp* mulus dan penutupan *derby*. Fitur penyerapan benturan pada bagian *insole* sehingga dapat mendukung dari proses kenyamanan pada sebuah sepatu untuk pemakaian waktu lama. Dilihat dari segi keamanan, bagian *insole* dibuat dengan fitur meredam benturan, *water resistant*, bantalan pada bagian *collar*, pemilihan *outsole Vibram* dengan fitur anti slip dan anti minyak menjadikan sepatu layak masuk kategori

standar keamanan dari *safety boots*.

Dari hasil karya sejenis yang telah penulis pelajari, para produsen ada yang sudah memikirkan unsur *ergonomic* dari sebuah sepatu berkendara tetapi mereka belum menghadirkan fitur bagaimana sepatu ini dapat digunakan secara terus menerus dan pada saat kegiatan formal. Kebutuhan inilah yang akan menjadikan desain sepatu berkendara penulis ,menjadi sebuah inovasi kedepan.

4. Tujuan dan Manfaat

Dalam perancangan produk ini tentu saja memiliki tujuan dan manfaat diantaranya sebagai berikut :

- 1) Tujuan, Mampu bersaing dengan produsen sepatu berkendara lainnya. Memastikan seluruh elemen dan bagian dari sepatu berjalan dengan baik sehingga menjadi sebuah solusi yang tepat pada sasaran.
- 2) Manfaat, Mampu memberikan inovasi yang tepat terikai dengan sitematika lepas pasang pada bagian engkel. Menjawab masalah ketidakcocokannya sepatu berkendara untuk dipakai pada keadaan formal. Memberikan kenyamanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang berdasarkan dari hasil penelitian.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

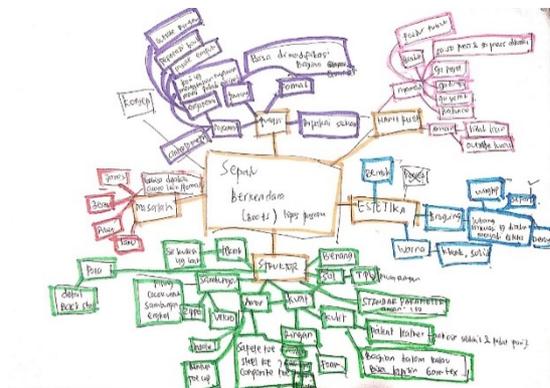
Perancangan produk ini diawali dari fenomena yang sedang terjadi terkait dengan

sepatu berkendara. Didukung dengan hasil riset sebelumnya yang dilakukan oleh penulis. Kemudian literatur lain dari berbagai sumber dari jurnal, data yang dikumpulkan dan wawancara terhadap para pengguna dan produsen.

Pada hasil riset yang dilakukan penulis, terdapat hasil bagaimana sebenarnya sepatu berkendara yang dibutuhkan oleh para pengguna. Hal ini yang menjadi dasar dari perancangan produk ini.

2. Landasan Perancangan

Setelah ide awal terbentuk penulis melakukan *mind mapping* sebagai upaya untuk mempermudah perancangan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian teori dari aspek fungsi, estetika, dan sistem dibutuhkan sebagai acuan dalam proses perancangan.



Gambar 6 *Mind Mapping*

Di dalam *mind mapping* ini penulis sengaja memetakan pemikiran untuk kebutuhan perancangan agar tidak mengalami sesat data nantinya. Adapun beberapa teori cikal bakal yang mendukung proses dari perancangan.

Salah satu fungsi utama dari sebuah sepatu adalah kenyamanan, hal ini sangat

berdampak pada pemakaian dari para pengguna. Sepatu berkendara yang memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi merupakan salah satu jawaban kebutuhan dari para bikers (Clarks, 1976). Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa kenyamanan merupakan suatu kontinum perasaan, dari yang paling nyaman dengan yang paling tidak nyaman, yang dipersepsi secara respondentif oleh seorang individu yang dimana kenyamanan bagi seorang individu tertentu belum tentu individu lain juga akan merasakan kenyamanan tersebut. Selain itu penulis juga melakukan riset terhadap pengguna langsung dan produsen mengenai hal ini dengan metode wawancara.

Kemudian Faktor keamanan juga merupakan aspek fungsi yang harus dilengkapi dalam sepatu berkendara ini. Teori mengatakan keamanan adalah keadaan aman dan tenteram (Tarwoto dan Wartona, 2010). Keamanan tidak hanya mencegah rasa sakit atau cedera tapi keamanan juga dapat membuat individu aman dalam aktifitasnya, mengurangi stres dan meningkatkan kesehatan umum. Keamanan fisik (*biologic safety*) merupakan keadaan fisik yang aman terbebas dari ancaman kecelakaan dan cedera (*injury*) baik secara mekanis, *thermis*, listrik maupun bakteriologis. Kebutuhan keamanan fisik merupakan kebutuhan untuk melindungi diri dari bahaya yang mengancam kesehatan fisik, yang pada pembahasan ini akan

difokuskan pada *providing for safety* atau memberikan lingkungan yang aman (Fatmawati, 2009).

3. Tema/Ide/Judul

Tidak lengkap sebuah desain tanpa ditentukannya tema. Sebagai upaya mendukung dari produk perancangan ini, Tema desain pada produk sepatu berkendara ini adalah dengan mengambil tema bergaya *brogue* dan *vintage*. Sebuah gaya yang populer pada tahun 1920-1960'an. "*Vintage*" menurut kutipan artikel dari website www.plimbi.com (2016), berasal dari kata "*Vinum*" yang berasal dari bahasa latin yang memiliki arti minuman fermentasi anggur, namun kata "*Vintage*" saat ini mengalami perubahan arti menjadi sesuatu hal yang kuno dan dalam konteks benda adalah hal yang sudah lama dan bersifat kuno. Kemudian untuk tema *brogue* merupakan sebuah aksesoris yang berasal dari negara Skotlandia dan Irlandia yang berfokus pada lubang-lubang perforasi yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi ketertarikan tersendiri. Butuh waktu lama bagi desainer zaman itu untuk menjadikan teknik ini memiliki nilai seni yang tinggi.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

Pada dasarnya, permasalahan yang ada saat ini pada sepatu berkendara yaitu tingkat kenyamanan yang kurang diperhatikan, penggunaan sepatu yang tidak cocok untuk kegiatan formal dan menyebabkan efek

negatif jika dipakai dalam jangka waktu berkepanjangan. Maka diperlukan sepatu berkendara yang dapat memberi solusi dari permasalahan diatas. Sepatu ini sengaja dirancang dengan konsep mengutamakan kenyamanan tanpa melupakan unsur keamanan. Dalam hal kenyamanan pengambilan keputusan desain didasari dengan teori yang sudah ada dan dari hasil riset sebelumnya untuk pengguna. Pemilihan material dengan sifat *breathable*, ringan, *waterproof*, dan tidak panas menjadi acuan dalam desain karena hal tersebut sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

Fitur keamanan juga tidak boleh dilupakan dalam perancangan sepatu ini, diantaranya penggunaan *toe-cap*, *ankle protector*, sol anti slip serta benda tajam dan juga dapat tahan benturan hingga pada tekanan lebih dari 200 joule. Hal tersebut perlu dipenuhi guna mengikuti standar ISO dari sebuah sepatu yang berbasis keamanan dan juga melindungi dari hal paling tidak diinginkan pada saat kegiatan *touring* berlangsung.

Kemudian pengaplikasian teknik *brogue* pada sepatu memiliki tujuan melengkapi unsur utilitas sekaligus *venustas* produk perancangan. Yang mana ciri khas lubang-lubang yang ada pada teknik tersebut dapat menjadi pendukung sirkulasi udara yang sangat baik. Di sisi lain susunan dari lubang tersebut dapat menjadi nilai tambah dari estetika sepatu. Konsep warna dipilih

bergaya *vintage* dipadukan dengan warna gelap seperti hitam, coklat muda atau tua, maupun biru donker dipilih guna menghadirkan kesan kuno tetapi tetap terlihat garang.

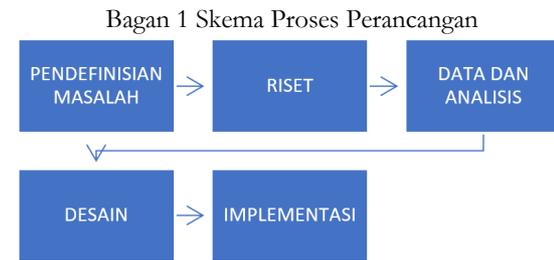
Sistem lepas pasang sengaja dihadirkan guna melengkapi kebutuhan pengguna yang mendapati masalah ketika sepatu berkendara tidak dapat dipakai untuk bekerja kantoran dan kegiatan formal lainnya. Lingkar pergelangan kaki celana yang terlalu lebar adalah penyebab utama hal tersebut, sehingga diperlukannya sebuah modifikasi dari bagian *upper* yang dapat dilepas pasang sehingga pengguna tidak perlu repot membawa 2 sepatu ketika sepatu digunakan untuk kegiatan *touring* maupun formal.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan, maka penulis merancang desain sepatu untuk memenuhi kebutuhan utama pelaku *touring* yang aman, nyaman dan menambahkan cara baru dalam penggunaan sepatu berkendara. Oleh karena itu, sepatu ini dirancang memiliki 2 fungsi pakai yaitu sepatu *touring* dan sepatu formal dengan cara lepas pasang.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Sebuah desain tidak akan terlepas dari sebuah proses. Desain yang baik berawal dari proses yang baik pula. Dalam hal ini penulis menetapkan proses perancangan desain melalui langkah studi karya sejenis,

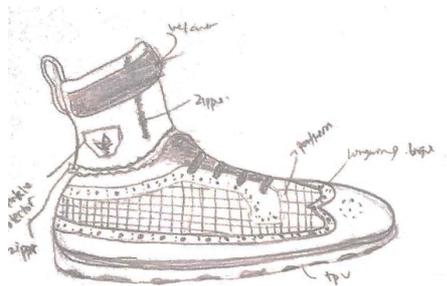
relevansi konsekuensi studi, dan juga menentukan skema proses kerja.



Setelah skema ditentukan proses perancangan mulai dilakukan dari pembuatan sketsa awal dan alternatif yang kemudian di kembangkan sesuai dengan analisa yang dilakukan.

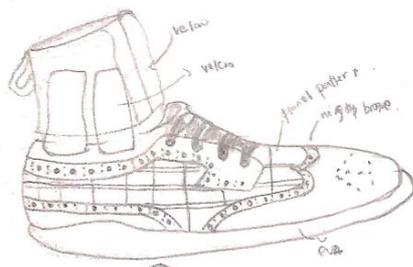
Semua hal penting dari ukuran, bentuk, warna, sistem dan material harus terpikirkan secara mendetail dan akurat guna tidak salah memilih keputusan desain. Konsep bentuk dari sepatu berkendara adalah bergaya *vintage* serta dikombinasikan dengan teknik *brogue*, keputusan tersebut diambil berdasarkan dari tema yang telah ditentukan sebelumnya dan sesuai dengan tren yang masih eksis pada saat ini. Pengaplikasian konsep ini memberi kesan terlihat gagah, klasik, dan juga cocok untuk kegiatan *touring* maupun formal. Bentuk dari bagian sol juga didesain sedemikian rupa diambil melalui pendekatan dari hewan *gecko*. Jenis hewan ini memiliki pola kaki yang dapat merekat pada permukaan yang di hinggapinya. Ada lengkungan pada bagian berguna memberi kenyamanan pada bagian *arch* atau lengkungan pada kaki. Susunan dari pengaplikasian teknik *brogue* yang dipilih adalah *longwing* demi sirkulasi udara yang

baik terhadap seluruh bagian sepatu. Berikut ini merupakan proses perancangan dari awal bentuk hingga didapatkan hasil desain final :



Gambar 7 Sketsa Desain

Sketsa awal dengan input awal dengan bentuk yang tetap mengikuti tren dan bagian sambungan masih menggunakan zipper yang mengelilingi bagian *collar*. bawah. Bentuk sol juga dirancang bergelombang untuk menekan tekanan pada bagian kaki.



Gambar 8 Sketsa

Pengembangan sketsa dilakukan dengan mencoba merubah cara menyambung dari *zipper* menjadi *Velcro*. Hal tersebut dilakukan karena hasil analisis, akan timbul hal tidak praktis dalam cara penggunaan sepatu. Pengembangan selanjutnya mencoba memberi *zipper* pada bagian sambungan quarter atas dan merubah bagian upper yang awalnya memakai tali menjadi *Velcro* dengan tujuan untuk mempermudah pengguna. Mulai terpikirkan untuk menyesuaikan sol dengan

lengkungan guna memenuhi aspek ergonomi dan antropometri dari kaki.

Kemudian mulai dilakukannya penyempurnaan desain dari sketsa sebelumnya dengan merubah lagi sambungan antara bagian sepatu. Pemilihan *snap button* untuk sambungan diputuskan sebagai metode paling praktis untuk pengguna.



Gambar 9 Sketsa



Gambar 10 Sketsa

Dalam garis besar proses penciptaan desain/ karya seni dapat terdiri dari tiga tahap penting: tahap ide, tahap perancangan, dan tahap pelaksanaan. Walaupun demikian tahap-tahap tersebut dapat lebih dielaborasi sebagaimana dua model di bawah ini.

Kemudian untuk proses perancangan dari aspek sistem, penulis sengaja memberikan lepas pasang dan juga *air flow* guna menjang sepatu ini. Konsep system

yang akan di terapkan pada sepatu ini adalah dapat dilepas pasang, sirkulasi udara yang baik, dan juga anti slip. Pada bagian lepas pasang digunakannya *snapp button* sebagai penyambung antara bagian *collar* atas dan bawah. Penempatan titik dari *snapp button* diperhitungkan supaya sambungan tidak mudah terlepas dan tekanan dari setiap titik sama. sistematis. Untuk sirkulasi udara digambarkan sebagai berikut :



Gambar 11 *Air Flow*

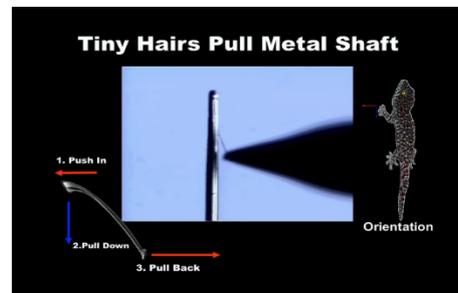


Gambar 12 Sketsa



Gambar 13 Sambungan

Ilustrasi diatas menggambarkan system sirkulasi udara pada sepatu dengan kondisi kaki istirahat atau diam dan pada aktifitas berkendara. Udara masuk dari bagian depan sepatu melalui lubang *brogue* memenuhi rongga dalam sepatu kemudian keluar melalui bagian belakang sepatu. Jadi, setiap bagian dalam sepatu memiliki porsi yang tepat untuk pensirkulasian udara. Kemudian fitur anti slip diambil dari cara kerja kaki hewan gecko yang prosesnya sebagai berikut :



Gambar 14 Cara Kerja Kaki Gecko



Gambar 15 Desain Final

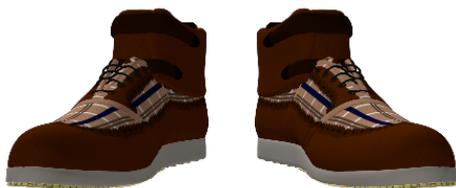
Ilustrasi diatas menggambarkan cara kerja dari kaki hewan gecko yang memiliki lebih dari ribuan selaput rambut yang berfungsi sebagai perekat di setiap permukaan. Cara kerja hewan ini, hampir sama dengan cara berjalan manusia dengan menekan bagian kaki depan kemudian belakang kemudian mengangkat bagian belakang kaki untuk melangkah kedepan.

Hal ini coba penulis aplikasikan di sol sepatu untuk mencapai fitur anti slip. Pendekatan ini diaplikasikan melalui pola yang ada pada outsole.

Adapun hasil desain final dari produk perancangan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 16 Desain Final



Gambar 17 Desain Final



Gambar 18 Desain Final

D. ULASAN KARYA

Konsep Pameran

Pada pameran kali ini sangat berbeda dengan pameran yang diadakan sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh pandemic COVID-19 yang sedang dilanda oleh seluruh dunia, sehingga dari pihak Universitas mengadakan secara virtual. Pameran ini diselenggarakan

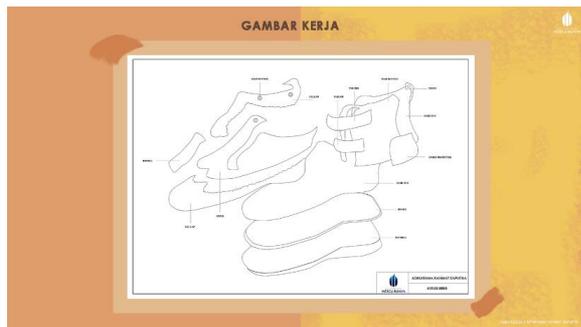
selama 1 minggu mulai dari tanggal 13 juli sampai dengan 20 Juli 2020 melalui website <http://www.galerifdsk.mercubuana.ac.id>

Konsep dari pameran yang penulis hadirkan berupa gambar-gambar yang menjelaskan berbagai pendahuluan serta penjelasan dari desain yang dibuat. Untuk tema warna yang penulis pilih adalah warna *vintage* untuk mendukung dari produk. Adapun kode warna yang dipakai adalah sebagai berikut : #f0c75e, #4f372d, #e8702a, #df9d6c, #634739, dan #ffffff. Kemudian ukuran gambar disajikan dengan dimensi 1440 x 810 pixel dengan resolusi 72ppi. Pemilihan ukuran sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh tim *development* dari website pameran.

Penyajian layout gambar diolah dengan memerhatikan dari penempatan gambar desain dan gambar teknik sehingga memiliki tampilan visual yang baik. Pembuatan video juga dibuat untuk dapat menjelaskan dari sistematika dari sepatu sehingga para pengunjung dapat mengerti cara kerja dan bentuk produk secara menyeluruh. Adapun layout dari pameran sebagai berikut :



Gambar 19 Presentasi Pameran



Gambar 20 Presentasi Pameran



Gambar 21 Presentasi Pameran



Gambar 22 Presentasi Pameran

2. Respon Pengunjung

Terkait dengan pameran yang diselenggarakan via website, komentar dari pengunjung dibatasi oleh user-id yang mereka punya sehingga tidak banyak respon yang dapat penulis terima. Penulis juga menanggapi pertanyaan, pujian dan saran yang ditanyakan dari responden. Adapun datanya sebagai berikut :

Tabel 1 Respon Pengunjung

No	Nama	Komentar	Tanggapan
1	Wijaya Halim	Bagus	Terima kasih banyak
2	Sri Rahayu	Hi Adri, desainnya membuat pengguna irit, cukup beli satu sepatu. Terima kasih	Halo kak, iya memang dibuat seperti itu untuk menjawab salah satu masalah yang ada di user dari segi lokasi pemakaian Terima kasih
3	Putra Maulana Insan Parta K	Kondangan dibanding dan ingin naek motor tetap safety? Sepatu yang cocok buat <i>touring</i> sekalian kondangan cmn cukup 1 sepatu saja, inovasinya keren mas adri	Terima kasih
4	Yusuf Iskandar	hi adri, sepatunya kekinian banget.. desainnya bagus	Terima kasih
5	Miftahudin	Hi bro.. Dulu gue suka sepatu booth	Terima kasih bro, memang tujuan dari erancangan

		<p>cuma aga ribet pas dibuka, karna gue suka berkendara</p> <p>Ini salah satu solusi menurut yang bagus untuk pria yang memakai sepatu booth.</p> <p>Btw karna sekarang zaman serba simple dan gue suka itu. Lebih keren lagi dibuat produk sepatu sejenis dengan kombinasi booth dan model sepatu moccasin.</p> <p>Goodluck..</p> <p>Jangan sampe di TA semoga bisa berkarya dan lanjut di luar</p>	<p>diatas mampu menjawab permasalahan terkait hal tersebut.</p>
6	Akmal Sani	<p>wihhh cocok nih untuk orang yang gamau repot2 bawa sepatu banyak.</p>	
7	Muhammad Ade Ghaffar	<p>kereen</p>	<p>Terima kasih</p>
8	Bapak Ardo Bernando	<p>Untuk ankle protector dengan sepatu ada pengaitnya tidak?</p>	<p>Ada pak, saya memakai snap button pada bagian dalam sehingga tidak mengganggu looks dari sepatu pak. Terima kasih</p>
9	Ika Nuning Kumalasari	<p>Konsepnya bagus, bisa jadi dua style dalam satu desain</p>	<p>Terima kasih kak</p>
10	Bapak Hady Soedarwanto	<p>Selamat malam,</p> <p>Desain kamu sangat kuat pada aspek sistem,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pastikan ada pembahasan tentang data dan analisis yang menjadi dasar pemilihan sistem sambu- 	<p>Malam pak,</p> <p>Terima kasih telah mampir ke pameran saya pak..</p> <p>Untuk point yang bapak sampaikan sudah saya lakukan pada penulisan laporan pak. Terima kasih</p>

		<p>ngan/bongkar pasang pada sepatu ini.</p> <p>2. Belum ada gambar detail yang menunjukkan jenis sambungan pada gambar kerja.</p> <p>Pastikan ada pembahasan tentang hal tersebut dalam laporan perancangan dan presentasi sidang.</p> <p>Terima kasih</p>	
--	--	--	--

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Desain merupakan sebuah proses yang mengharuskan kita berfikir lebih dalam dan kritis untuk menjawab sebuah permasalahan dengan baik. Dalam hal ini permasalahan yang penulis hadapi adalah keluhan dari *user* untuk tingkat kenyamanan, keamanan dan lokasi penggunaan untuk sepatu berkendara. Masalah di atas coba penulis pecahkan dengan membuat sebuah sepatu berkendara yang dapat dilepas pasang sehingga menjawab permasalahan lokasi penggunaan. Kemudian dari kebutuhan kenyamanan dan keamanan, pemilihan material disleksis dengan tingkat berat dari material tersebut. Semua penggunaan material harus dipilih dengan kategori ringan tanpa melupakan fungsi dari keamanan.

Dalam proses desain produk ini banyak hal baru yang dialami oleh penulis, mulai dari pola pikir yang harus lebih tajam

dalam menganalisa, pertimbangan yang diambil harus berdasarkan efek yang dihasilkan kedepannya, pemecahan masalah dengan membagi permasalahan menjadi beberapa bagian lalu diselesaikan satu per satu. Kesadaran akan ada sebab ada akibat mulai terbangun jelas dalam proses erncangan tugas akhir ini. Tidak hanya mengandalkan imajinasi tetapi harus tetap memikirkan kemungkinan yang akan muncul.

2. Saran

Penulis juga menyadari kekurangan selama proes perancangan dan penulisan laporan. Masih banyak hal yang harus diperbaiki dari penulis, focus terhadap salah satu permasalahan dan tidak harus semua fitur dihadirkan sebagai cara menentukan posisi desain berada. Kritik dan saran yang didapat selama proses perkuliahan menjadi sebuah perbaikan kedepannya khususnya dibidang sepatu.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, D. A. (2013). *Teknologi dan Produksi Sepatu Jilid I*. Yogyakarta: Citra Media.
- Goonetilleke, R. S. (2013). *The Science of Footwear*. New York: CRC Press.
- Hidayat, A. (2019). Sepatu Boot dan Fetishisme pada Bikers. *Jurnal Kreatif Desain Produk Industri dan Arsitektur, Vol.1 (2)*. Hal. 12-24.
- Palgunadi, B. (2007). *Desain Produk 1: Desain, Desainer, dan Proyek Disain*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Reynolds, H. (2010). *Mode Dalam Sejarah: Sepatu, Keperpustakaan Populer*. Jakarta : Gramedia.
- Saraswati. (1996). *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: Bhratara.
- Sulistiyadi, K., & Susanti, S. L. (2003). In Perancangan Sistem Kerja dan Ergonomi, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Sahid, Jakarta.
- Waskito, M.A., & Wahyuning, C.S. (2019). Pendekatan Antropometri Kaki Orang Indonesia Pada Desain Master Shoe Last Bagi Industri Kecil Dan Menengah. *MUDRA Jurnal Seni Budaya Vol.34 (3)*. Hal. 291-298.
- Wiriodiningrat, S. (2008). *Pengetahuan Bahan Untuk Pembuatan Sepatu/Alas Kaki*. Yogyakarta: Citra Media.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku Koordinator. Bapak Pillar Anugrah Hadi, S.Ds., M.Ds, selaku Dosen Pembimbing Tugas

Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Dan juga rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.

SYAL BERMOTIF DENGAN INSPIRASI PINTU BLEDHEG MASJID AGUNG DEMAK DENGAN TEKNIK PRINTING

Oleh:

Eva Faiza Sayida¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana Jakarta
Evafaiza@gmail.com¹*

Waridah Muthi'ah, S.Ds, M.Ds²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana Jakarta
Waridah_m@yahoo.com²*

ABSTRAK

Syal dengan motif yang terinspirasi dari Pintu Bledheg Masjid Agung Demak ini dirancang dengan mengembangkan motif dari ornamen utama yang ada, agar dapat tercipta komposisi dan harmoni desain yang baru namun tanpa meninggalkan unsur-unsur kuat yang membentuk kesatuan Pintu Bledheg itu sendiri. Syal dengan motif yang terinspirasi dari Pintu Bledheg, menggunakan 3 ornamen utama yaitu Mahkota Pintu Bledheg, Naga Salira Pintu Bledheg dan Bokor Pintu Bledheg. Untuk pembuatan motif dengan pendekatan stilasi dan deformasi. Setelah komposisi pengembangan motif terbentuk, lalu penerapan terhadap syal menggunakan teknik printing tekstil.

Keunikan Pintu Bledheg di Masjid Agung Demak menjadi pemanis yang bernilai estetis untuk difungsikan sebagai pintu utama. Dari pemilihan komposisi warna yang tegas dan teknik ukir yang dipakai, menambah keunikan dan menjadikan ciri khasnya menjadi lebih kuat. Selain nilai estetika, makna filosofi yang terdapat pada pintu ini sangat bagus untuk dihayati dan disebar luaskan.

Kata Kunci: Ornamen, Pintu Bledheg, Pintu Petir, Estetika, Budaya.

ABSTRACT

The scarf with a motif inspired by the Pintu Bledheg of the Great Mosque in Demak, is designed by developing the motif of the main ornamen on the door, in order to create a new composition and design harmony without leaving strong elements that form the unity of the Pintu Bledheg itself. A scarf with a motif inspired by Pintu Bledheg, using 3 main ornemens, namely the Crown, Naga Salira and Bokor. In making the motif using the stilation design approach and design deformation. After the results of the development of this motif are formed, then the application of the scarf uses textile printing techniques.

The uniqueness of the Pintu Bledheg at the Great Mosque of Demak is a sweetener that has aesthetic value to function as the main door. From choosing a firm color composition and the carving technique used, it adds to its uniqueness and makes its characteristics stronger. Apart from the aesthetic value, the philosophical meaning contained in this door is very good to be lived and disseminated.

Keywords: Ornamens, Pintu Bledheg, Lawang Bledheg, Aesthetics, Culture.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: September 24th, 2020

Revised: -

Accepted: November 4th, 2020

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pintu Bledheg mempunyai sejarah yang sangat unik karena banyak ornamen yang terukir, dan menjadikannya menarik untuk dibahas mengenai asal-usul dan makna ornamen yang terukir. Pintu Bledheg ini berada di museum dan di pintu masuk Masjid Agung Demak. Museum dan Masjid Agung Demak terletak di Kampung Kauman, Kelurahan Bintoro, Kecamatan Demak, Kabupaten Demak, Jawa Tengah. Kemudian Masjid Agung Demak dan Pintu Bledheg ini menjadi salah satu situs pariwisata dan ikon daerah Demak. Karena ketertarikan inilah awal mula keinginan untuk mengeksplorasi motif utama pada Pintu Bledheg dan juga mengeksplorasi komposisinya.

Keunikan Pintu Bledheg di Masjid Agung Demak menjadi pemanis yang bernilai estetis untuk difungsikan sebagai pintu utama. Dari pemilihan komposisi warna yang tegas dan teknik ukir yang dipakai, menambah keunikan dan menjadikan ciri khasnya menjadi lebih kuat. Selain nilai estetika, makna filosofi yang terdapat pada pintu ini menggambarkan bagaimana harus bersikap di dalam Masjid Agung Demak sangat berbanding lurus dengan adab-adab yang harus dilakukan oleh seorang muslim saat hendak beribadah di dalam masjid.

Letak geografis Museum Masjid

Agung Demak berada di pesisir utara pulau Jawa. Jalur Pantura memiliki signifikansi yang sangat tinggi dan menjadi jalan utama transportasi darat. Jalur Pantura yang mengarah ke kota Demak merupakan wilayah yang bercurah hujan rendah, sehingga akses ke Demak sangat panas dan juga berdebu dikarenakan jalur ini sering diakses oleh truk-truk besar yang bermuatan. Karena hal-hal inilah, pada karya tugas akhir yang disusun kali ini ingin membuat produk syal yang bisa digunakan untuk melindungi panas dan debu saat ingin berkunjung di daerah pesisir yang juga bisa digunakan sebagai penutup kepala seperti kerudung.

2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada rancangan tugas akhir ini adalah tentang bagaimana cara menerapkan dan mengembangkan ornamen yang ada di Pintu Bledheg menjadi motif yang diprinting pada syal?

3. Orisinilitas

- a. Batik Kewes “Naga Saliro Pintu Bledheg Masjid Agung Demak”



Gambar 1. Gambar Batik Kewes motif Naga Saliro Pintu Bledheg Masjid Agung Demak

Batik Kewes ini berukuran 1m x 1,5m. Gambar kepala naga sangat dominan pada Motifnya dan juga terdapat motif isen berupa titik-titik dan daun semanggi.

Batik tersebut menggunakan teknik membatik cap dengan penguat warna *system waterglass* pada kain katun prima.

- b. Batik Kewes “Naga Saliro Pintu Bledheg lan Suryo Majapahit Masjid Agung Demak”



Gambar 2. Gambar Batik Kewes motif Naga Saliro Pintu Bledheg lan Suryo Majapahit Masjid Agung Demak.

Batik Kewes ini berukuran 2,1m x 1,5m. Motif utama pada batik disamping adalah kepala naga dan surya Majapahit yang terdapat pada masjid Agung Demak. Pada batik disamping terdapat isen-isen motif berupa titik - titik. Batik tersebut menggunakan teknik membatik cap dengan penguat warna *system waterglass* pada kain katun prima.

- c. Batik Kewes “Icon Demak”



Gambar 3. Gambar Batik Kewes motif Icon Demak.

Batik Kewes ini berukuran 2,1m x 1,5m. Motif utama pada batik disamping semua ikon Demak yaitu bangunan utama Masjid Agung Demak, naga saliro berbadan lengkap beserta apinya, lalu ada pohon belimbing Demak dan pohon jambu air Demak. Batik tersebut menggunakan teknik membatik full tulis pada kain katun primis.

Melihat desain-desain sebelumnya, yang menampilkan ornamen Pintu Bledheg, rata-rata hanya menampilkan naga dan bentuk masjid saja. Namun secara keseluruhan ornamen dan makna yang ada di Pintu Bledheg kurang tersajikan secara maksimal. Oleh karena hal itu, dalam desain yang akan dirancang ini akan menyajikan secara keseluruhan elemen ornamen utama yang terdapat pada pintu Bledheg yaitu mahkota, naga dan bokor.

4. Tujuan dan Manfaat

Pada perancangan Syal Bermotif dengan Inspirasi Pintu Bledheg Masjid Agung

Demak dengan Teknik Printing ini ada tujuan dan manfaat yang ingin dicapai yaitu :

- 1) Tujuan, karya tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan produk syal dengan motif Pintu Bledheg yang merupakan salah satu ciri khas dari kota Demak.
- 2) Manfaat, syal bermotif inspirasi Pintu Bledheg Masjid Agung Demak bisa menjadi salah satu alternatif produk syal yang bisa digunakan untuk kegiatan *outdoor*.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

a. Ornamen Pintu Bledheg

Pintu Bledheg atau Pintu Petir berada di bangunan Masjid Agung Demak, Pintu Bledheg ini buatan Ki Ageng Selo yang merupakan Candra Sengkala berbunyi Nogo Mulat Saliro Wani yang berarti angka tahun 1388 Saka atau 1466 M atau 887 H. Dalam konsep sengkalan memet, naga diasosiasikan dengan angka 8, mulat diasosiasikan angka 8, salira diasosiasikan angka 3, dan wani dengan angka 1. Angka tahun tersebut diyakini sebagai tahun cikal- bakal berdirinya Masjid Agung Demak sebelum dijadikan Masjid Agung (Supatmo:2018).

Bledheg sebenarnya gambaran dari hawa nafsu dan angkara murka yang dimiliki setiap orang (Utomo 1983:111). Ki Ageng Selo menyampaikannya pesan tersebut melalui ukiran pintu masjid, supaya orang yang hendak sembahyang menaklukan hawa

nafsu dan angkara murka terlebih dahulu.



Gambar 4. Pintu Bledheg asli yang berada di Museum Masjid Agung Demak
Sumber : Suryono,2015



Gambar 5. Pintu Bledheg Replika menggantikan Pintu Bledheg asli yang sudah termakan usia.

Pintu Bledheg atau Lawang Bledheg yang dalam Indonesia berarti Pintu Petir. Pintu Bledheg adalah pintu utama Masjid Agung Demak, yang menuju dalam ruang dalam masjid. Pintu Bledheg yang difungsikan saat ini bukanlah merupakan dari Pintu Bledheg yang Asli, karena termakan usia Pintu Bledheg asli sudah di museumkan di museum yang letaknya masih di sekitaran Masjid Agung Demak. Tampilan visual Pintu Bledheg yang asli dan kualitas ukiran ornamennya lebih kasar dibandingkan dengan Pintu Bledheg. Pintu

Bledheg terdiri atas dua daun pintu yaitu kanan dan kiri dengan membuka di tengah seperti pintu model kupu-kupu, tingginya sekitar 225 cm dan lebar 150 cm.



Gambar 6. Detail Pintu Bledheg asli
Sumber : Museum Indonesia



Gambar 7. Detail Pintu Bledheg baru

Perbedaan yang mencolok antara kedua pintu Bledheg ada pada warna yang dominan pada latar belakang. Pintu Bledheg baru berlatar belakang warna biru dan Selain itu pintu mengalami penyederhanaan bentuk.

Struktur perbentukan terdiri atas motif utama berupa kepala naga, motif pendukung berupa jambangan dan

tetumbuhan (suluran) dan motif-motif isen organis. Bila dilihat secara lebih detil, pada mata naga terdapat motif matahari bersinar (Surya Majapahit). Motif-motif dua daun pintu tersebut terpola sama antara satu dengan yang lainnya, dengan posisi saling berhadapan (Supatmo : 2018).



Gambar 8. Pembagian ornamen utama Pintu Bledheg

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan pengurus museum, pintu ini terdapat 3 ornamen utama yaitu :

a) Bokor

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Bokor adalah pinggan besar yang cekung dan bertepi lebar (biasanya dibuat dari logam).



Gambar 9. Bokor kuningan.
Sumber : Goedang Djadoel

b) Naga

Naga adalah makhluk mitologi dan sering muncul dalam berbagai kebudayaan. Naga digambarkan seperti ulyest berukuran raksasa, yang bentuknya digambarkan seperti ular besar atau kadal bersayap yang dapat menghembuskan api.



Gambar 10. Penggambaran naga dalam kebudayaan jawa.
Sumber : Wikimedia

Naga versi Tionghoa dianggap sebagai kekuatan alam, khususnya topan.



Gambar 11. Ilustrasi naga pada cerita dan kebudayaan Tionghoa.
Sumber : Tionghoa Info

c) Mahkota

Mahkota adalah bentuk tradisional dalam bentuk tutup kepala yang dikenakan oleh raja, ratu, atau dewa. Mahkota merupakan simbol kekuasaan, legitimasi, keabadian, kejayaan, kemakmuran.



Gambar 12. Mahkota Sultan di Jawa
Sumber : Citraloka-lalita



Gambar 13. Mahkota kerajaan Nusantara
Sumber : Wilwatikta,2011

b. Syal

Shawl/syal/selendang dimaksudkan untuk selembar kain yang memiliki permukaan bagian dalam dan permukaan luar yang ditentukan oleh tepi atas, tepi bawah, tepi sisi kanan dan tepi sisi kiri. Lembaran kain ini mempunyai dimensi untuk memungkinkan untuk tepi kanan dan tepi kiri dari lembaran kain menutupi lengan jika disampirkan di atas bahu pengguna. (Houghton & Roy, 2006)

Syal berbeda dengan scarf, scarf didesain untuk menghangatkan leher saja. Scarf umumnya berbentuk persegi yang dikenakan dengan cara melilitkan kain ke leher. Ukuran umumnya mempunyai lebar 10-40 cm dan

120 -200 cm. (Blarney Woollen Mills, 2017)

Setelah melakukan pengamatan, syal yang kebanyakan ada di pasaran antara lain :

1) Kashmir Shawl

Dari namanya, jenis syal ini berasal dari kashmir. Shal kashmir muncul pada abad 15 bersama sama dengan pashmina. Kedua jenis syal ini merupakan syal terkemuka di dunia.



Gambar 14. Shawl Kashmir
Sumber : The Kashmir Company

Syal kasmir menggunakan wol dari bulu-bulu domba yang hidup di atas dataran kasmir yang hanya dapat dipanen bulunya sekali dalam setahun saja, sehingga jenis syal ini tergolong langka dan mewah.

2) Pashmina

Pashmina mempunyai arti “terbuat dari wol”.



Gambar 15. Contoh Pashmina Kashmir
Sumber : The Kashmir Company

Wol berasal dari bulu janggut domba. Dombanya harus berasal dari dataran tinggi Himalaya, Ladakh, dengan ketinggian sekitar 4200 meter. Seiring penyebaran pashmina ke berbagai negara, bahannya pun ikut berubah. Misalnya di Indonesia, ada pashmina yang terbuat dari satin dan tyrex. Penggunaannya pun, lebih beragam, selain dijadikan syal, pashmina juga bisa dijadikan selendang, gaun dan hijab.

3) Doshala

Doshala berarti dua shal, yakni syal yang harus dijual sepasang. Kain kasmir memiliki ukuran yang sama dengan ornamen pinggiran bertabur sutera, emas, perak dan manikan mewah lainnya. Pemakaian do-shala dapat menaikkan nilai status seseorang kala itu.



Gambar 16. Contoh Doshala
Sumber : Frankames

4) Knit Shawl

Knit shawl atau syal rajut merupakan jenis syal yang sering kita jumpai di pasaran. Karena bentuknya yang simple namun bisa menghangatkan, sehingga cocok untuk pilihan fashion penghangat leher tanpa menutupi baju yang dikenakan.



Gambar 17. Contoh Syal Rajut
Sumber : ZARA

c. Bahan Tekstil

Dalam pemilihan bahan tekstil yang akan digunakan, melalui rujukan penelitian mengenai pemilihan bahan tekstil. Kemudian dari rujukan penelitian ini akan dipilih daftar kain yang akan digunakan.

Tabel 1 Rujukan Penelitian Bahan

No	Nama, Judul, Tahun	Pembahasan
1	Arnes Faradilla ¹ , Faradila Ananda Yul ² , dan Novenda K. Putrianto ³ “Pengaruh Jenis Bahan Pakaian Terhadap Respon Fisiologi Dan Psikologi Manusia Pada Saat Berolahraga Di Lingkungan Panas” Tahun : 2017	Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: a. Pengaruh kedua jenis pakaian terhadap respon fisiologi selama <i>exercise</i> dan <i>recovery</i> pada kondisi panas, yaitu 30°C. b. Poliester merupakan bahan pakaian yang mampu menyerap sedikit keringat dan mengevaporasi keringat lebih cepat dari pada katun sehingga panas tubuh cepat berkurang c. Poliester memiliki permeabilitas udara yang baik dan permeabilitas uap air tidak begitu baik sehingga selama berkeringat, akumulasi keringat lebih sedikit pada poliester dibandingkan katun. d. Katun menyerap keringat lebih banyak tapi kemampuan evaporasi kurang baik sehingga pakaian lebih basah dibandingkan polyester. e. Pengaruh kedua jenis pakaian terhadap respon fisiologi selama <i>exercise</i> dan <i>recovery</i> : 1) Terjadi perbedaan yang signifikan pada <i>thermal sensation</i> pada pakaian berbahan poliester dibandingkan dengan katun untuk kategori <i>very hot</i> . 2) Tidak terjadi perbedaan signifikan pada <i>wetness clothing</i> dengan <i>shivering/sweat sensation</i> . f. Pakaian berbahan poliester lebih mudah bervaporasi dibandingkan katun sehingga pakaian berbahan poliester lebih baik digunakan ketika melakukan latihan pada suhu panas.
2	Suardiningsih, Delima “Perbedaan Kain Katun Dengan Poliester Pada Busana Kuliah Ditinjau Dari Aspek Kenyamanan” Tahun : 2013	Hasil penelitian dengan menggunakan analisis uji-t diperoleh katun dengan poliester pada busana kuliah ditinjau dari aspek kenyamanan dengan persentase hasil penilaian pada kain katun sebesar 67% (tinggi), dan kain poliester sebesar 82% (sangat tinggi).

Setelah mendapat rujukan dari penelitian sebelumnya, maka diperoleh pemilihan kain dengan bahan dasar kain dan poliester. Berikut ini perbedaan dari kedua jenis kain tersebut.

1. Kain Katun

Bahan katun adalah jenis kain yang terbuat dari serat alami tanaman kapas.

2. Kain Poliester

Kain poliester memiliki karakteristik yang lembut, halus, jatuh dan tidak membuat gerah. Selain itu harganya yang ekonomis. Seperti contohnya kain wolvis.

Dengan pertimbangan aspek psikologis di Indonesia, kain katun telah melekat menjadi kain yang sejuk dipakai saat cuaca terik dan panas. Maka perancangan syal ini akan menggunakan kain katun dengan tipe “Shantung”.

d. Penerapan Motif Terhadap Kain

Dalam penerapan motif terhadap kain, teknik yang dipilih menggunakan cara teknik *printing*. Selain prosesnya yang cepat, cetak kain digital bisa diaplikasikan ke banyak kebutuhan fashion seperti jilbab *printing*, gamis, tunik, hingga mukena.

Material yang dipilih untuk cetak *printing* adalah menggunakan kain shantung yang terbuat dari serat katun. Kain shantung biasa digunakan oleh perancang produk dalam membuat kain batik, sarung pantai, daster dan mukena. Jadi dengan karakteristik ini, diharapkan agar bisa membantu memberikan sirkulasi udara yang lebih pada

pengguna namun masih tetap aman dalam menjaga diri penggunanya dari debu jalanan.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Dalam garis besar proses penciptaan desain /karya seni dapat terdiri dari tiga tahap penting: tahap ide, tahap perancangan, dan tahap pelaksanaan. Walaupun demikian tahap-tahap tersebut dapat lebih dielaborasi sebagaimana dua model di bawah ini :

1. Eksplorasi

Museum Masjid Agung Demak berada di pesisir utara pulau Jawa yang mana di wilayah ini bercurah hujan rendah. Sehingga akses ke Demak sangat panas dan berdebu karena sering diakses oleh truk-truk besar yang bermuatan. Karena inilah, pada tugas tugas akhir ingin membuat produk syal instant yang bisa digunakan untuk melindungi panas dan debu saat ingin berkunjung di daerah pesisir yang juga bisa digunakan sebagai penutup kepala seperti kerudung. Jadi kegiatan eksplorasi terdapat pada pembentukan motif, pemilihan bahan dan memberi pilihan pemakain secara sistem instan.

2. Eksperimentasi/ Improvisasi

Pada tahap proses eksperimentasi dimulai dengan sketsa desain. Sketsa desain bermula dari latar belakang yang ingin menginovasi syal menjadi benda pelindung dicuaca panas dan berdebu, karena pendekatan inilah bahan yang dipilih harus menggunakan bahan yang bisa menyerap panas dan

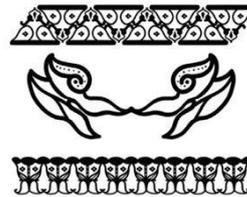
menguapkan keringat. Berdasarkan penelitian yang sudah ada, kain katun dan kain poliesterlah yang dinyatakan sangat nyaman dan bisa menguapkan keringat dengan maksimal. Untuk model penggunaannya dirancang agar bisa dilakukan secara instan dan juga manual seperti kain syal pada umumnya. Setelah semua poin ini tercapai, maka proses akan dilanjutkan keproses mendesain motif pada syal.

3. Pembentukan/ Perwujudan

Syal akan diaplikasikan dengan motif desain pintu Bledheg. Adapun ornamen pada pintu Bledheg akan didekonstruksi sehingga menjadi kelompok ornamen utama dan ornamen penunjang. Pada desain kali ini yang akan digunakan adalah ornamen utama pada pintu Bledheg, yaitu ornamen mahkota, naga dan bokor yang kemudian dieksplorasi menggunakan teknik stilasi maupun deformasi. Untuk pembuatan motif dengan pendekatan stilasi dan deformasi, menjadi seperti berikut ini.

No	Bentuk Stilasi	Penjelasan
1		Hasil penyederhanaan bentuk mahkota.
2		Hasil penyederhanaan bentuk kepala naga.
3		Hasil penyederhanaan bentuk bokor.

Dari ornamen dasar ini, kemudian dieksplorasi untuk tata letak dan komposisi motif yang diterapkan terhadap kain 200cm x 65cm.



Gambar 18. Contoh komposisi ornamen

Untuk deformasi, sebelumnya dengan membuat pengembangan ornamen yang ada pada Pintu Bledheg, lalu kemudian dikonstruksi ulang dalam peletakannya agar sesuai harmoni deformasi.



Gambar 19. Ornamen mahkota yang sudah dikembangkan bentuknya.



Gambar 20. Ornamen naga yang sudah dikembangkan bentuknya.



Gambar 21. Ornamen bokor yang sudah dikembangkan bentuknya.

Dari ornamen dasar ini, kemudian dieksplorasi untuk tata letak dan komposisi motif yang diterapkan terhadap kain 200cm x 65cm. Berikut beberapa hasil perancangan komposisinya :



Gambar 22. Eksplorasi dekonstruksi dengan penggabungan antara ornamen utama.

Setelah melalui proses mendesain terciptalah beberapa komposisi motif terpilih untuk dipamerkan. Dengan hasil eksplorasi dekonstruksi dengan penggabungan antara ornamen naga, mahkota dan bokor ini menjadi alternatif ringkasan filosofi makna yang sama seperti makna filosofi asli pintu tersebut tanpa mengubah makna aslinya. Selain itu palet warna yang digunakan adalah komposisi warna yang mengambil dari warna-warna dasar yang terdapat pada Pintu Bledheg, yaitu dominasi warna merah, kuning dan hijau pada pintu lama, lalu dominasi warna biru, hijau dan emas pada pintu baru. Selain itu juga dipilih warna dasar dominasi cokelat yang diambil dari warna dominan kayu yang dipakai sebagai bahan utama pembuatan pintu ini.

D. ULASAN KARYA

Perancangan syal yang terinspirasi dari ornamen Pintu Bledheg Masjid Agung

Demak ini adalah sebagai salah satu pilihan syal yang dapat dipakai untuk pelindung bahu dan kepala dari debu dan terik yang menjadi karakteristik iklim musim panas di Demak. Syal ini terdiri dari lembaran kain yang dimodifikasi dengan sistem pengait agar bisa mempermudah pengguna untuk mengaitkan syal tanpa jarum peniti. Selain itu syal *printing* yang terinspirasi ornamen utama Pintu Bledheg, bisa menjadi salah satu sarana untuk pengingat akan Pintu Bledheg yang terdapat pada Masjid Agung Demak.

Pada perancangan motif, peletakan motif utama di tengah bagian bertujuan untuk menjadi motif utama yang menunjukkan makna seperti yang ada pada Pintu Bledheg yaitu mengikat segala macam bentuk kesombongan akan tahta dan kekayaan, emosi dan juga amarah. Untuk bagian atas ada perulangan motif yang berasal dari penyederhanaan mahkota. Bagian bawah kain ada perulangan motif yang berasal dari bokor. Selain itu ada motif yang disusun seperti rantai yang diambil dari salah satu ornamen mahkota, yang mengisyaratkan pengendalian atau pengamanan. Ada juga motif semburan api yang disusun juga seperti rantai yang bermaksud pengendalian emosi dan amarah. Pada motif syal tersebut ada garis membujur dan melintang yang membloking area syal. Hal ini bertujuan memberikan arah dalam kehidupan sehari-hari seorang mukmin yang

harus mengikuti contoh akhlaqul karimah dari Nabi Muhammad SAW yang dibangun dengan kerangka Hablum Minallah dan Hablum Minannas yang bermaksud membina hubungan baik dengan Allah dan Manusia.

Dalam perancangan ini, syal memiliki bentuk persegi panjang seperti pada umumnya dengan ukuran 65 x 200 cm. Motif yang digunakan untuk syal ini sendiri adalah bentuk ornamen yang terinspirasi dari ornamen Pintu Bledheg Masjid Agung Demak, lalu dieksplorasi dengan menggunakan pendekatan dekonstruksi yang di dalamnya termuat beberapa inti pesan yang akan disampaikan pada motifnya.

Material yang dipilih untuk cetak *printing* adalah menggunakan kain shantung yang terbuat dari serat katun. Untuk pemilihan warna yang diterapkan pada syal adalah warna-warna yang menjadi elemen warna pada Pintu Bledheg yang menjadikan palet warna ini sangat berkarakter kuat.

Berdasarkan warna asli pada Pintu Bledheg menjadikan warna dasar yang dipilih adalah warna biru, hijau, kuning, merah dan emas. Selain itu pemilihan warna selanjutnya dipilih berdasarkan unsur alam yang menjadi bahan utama pembuatan pintu yaitu kayu. Warna kayu adalah warna kecoklatan yang juga merupakan warna netral seperti warna tanah yang menyiratkan kesan natural, tradisional, kebudayaan.

Selain itu, banyak ornamen dan peralatan pada masjid berwarna coklat.

Desain final dari aplikasi motif Pintu Bledheg Masjid Agung Demak pada tekstil printing adalah sebagai berikut :



Gambar 23. Desain final dari aplikasi motif Pintu Bledheg Masjid Agung Demak pada tekstil printing

Syal Pintu Bledheg dalam penggunaannya bisa dengan cara membentangkan kain dan dikenakan seperti biasa, dan juga ditambahkan pengait untuk bisa digunakan secara instan tanpa butuh jarum penjepit. Jenis pengait yang akan digunakan adalah hak pengait bra. Pemilihan pengait bra dipengaruhi pada saat pengaplikasiannya lebih mudah dan sistem pengait lebih kuat untuk menopang berat kain syal.



Gambar 24. Hak pengait bra

Pameran produk dilakukan guna untuk memberikan informasi mengenai produk yang dirancang kepada masyarakat. Pameran dilaksanakan secara *online* melalui website galeri FDSK Mercubuana dengan alamat website:

<http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/aplikasi-motif-pintu-bledheg-masjid-agung-demak-pada-syal-dengan-teknik-tekstil-printing/>

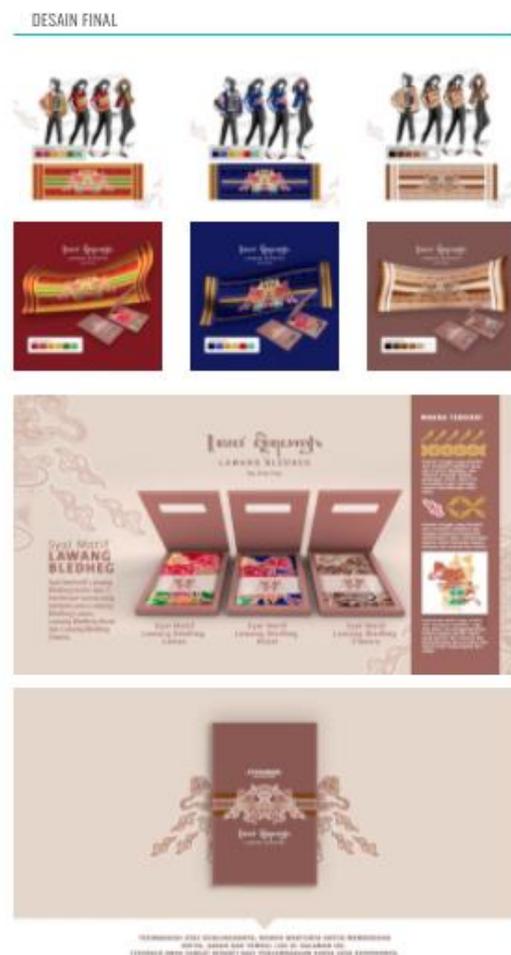


Aplikasi Motif Pintu Bledheg Masjid Agung Demak pada Syal dengan Teknik Tekstil Printing

Gambar 25. Laman pameran galeri FDSK

Konsep pameran dari perancangan motif Pintu Bledheg Masjid Agung Demak pada syal dengan teknik tekstil *printing*, menggunakan nuansa warna natural coklat dengan warna kontras merah dan biru agar menyesuaikan dengan Pintu Bledheg yang ada di Masjid Agung Demak.

Pada pameran *online* ini, menjadi sebuah wadah untuk mendapat kritik dan saran yang bersifat positif dan membangun untuk dapat digunakan sebagai pertimbangan dan sudut pandang baru dalam proses perancangan yang akan dilakukan selanjutnya.



Gambar 26. Produk pameran

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dalam proses perancangan banyak pertanyaan yang timbul, bagaimana cara mengembangkan desain motif yang terinspirasi dari ornamen utama Pintu Bledheg tanpa meninggalkan makna yang terkandung dan tetap bisa tersampaikan makna aslinya melalui *printing* pada syal namun juga tidak meninggalkan ciri khas dari pintu bledheg.

Syal dengan motif yang terinspirasi dari Pintu Bledheg Masjid Agung Demak ini dirancang dengan mengembangkan motif dari ornamen utama yang ada, agar dapat tercipta komposisi dan harmoni desain yang baru namun tanpa meninggalkan unsur-unsur kuat yang membentuk kesatuan Pintu Bledheg itu sendiri. Setelah proses penelitian dan eksplorasi yang dilalui, terlebih banyak saran yang membangun dalam proses perancangan hingga saat pameran produk. Banyak saran dari berbagai aspek seperti estetika, fungsionalitas dan aspek teknis yang bisa digunakan untuk pengembangan motif dan produk kedepannya. Dengan adanya syal motif yang terinspirasi dari Pintu Bledheg Masjid Agung Demak ini diharapkan dapat menjadi salah satu produk yang bisa dijadikan solusi dari kebutuhan yang ada. Dan juga bisa menjadi salah satu sarana untuk menyampaikan makna tersirat yang ada pada ukiran ornamen Pintu Bledheg.

2. Saran

Respon yang didapatkan selama pameran *online* ini didapatkan dari beberapa dosen dari fakultas desain dan seni kreatif program studi desain produk Universitas Mercu Buana, rekan sesama mahasiswa dan melalui komentar di *instagram*. Selain respon positif yang mengapresiasi hasil produk ini, ada beberapa juga yang mengungkapkan ketidaktahuan tentang keberadaan Pintu Bledheg dan benar-benar baru tahu saat melihat postingan di Instagram pribadi, selain itu juga selama pameran banyak respon yang ada menanggapi mengenai teknis pemilihan bahan dan pemilihan gaya visual yang menjadikan dasar pertimbangan desain produk ini terbuat.

Karena beberapa respon ini lah, kedepannya saat memamerkan karya harus lebih tersampaikan lagi dalam proses pembuatan dan konsep perancangannya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Beardsley, M. C. (1966). *Aesthetics from Classical Greece to the Present: A Short History*. New York: Macmillan.
- Blarney Woollen Mills. (2017). "*Shawl vs wrap vs stole vs scarf ... what's the difference? Explore Blarney*". © The Blarney group. Diakses dari: <http://explore.blarney.com/shawl-wrap-stole-scarf-difference/>.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataannya*. Trans. Hangan Sitomorang. Ed.3. Jakarta: Erlangga.
- Dalidjo, D., & Mulyadi. (1983). *Pengenalan Ragam Hias Jawa 1B*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Gustami. (1984). *Seni Ukir dan Masalahnya*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia.
- Houghton, Claire and Roy, Tami. (2006). *Shawl*. U. S: United States Patent application number 10/955228.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Masjid Agung Demak*. Diambil dari: <http://cagarbudaya.kemendikbud.go.id/masjid-agung-demak>
- Martono. (2009). Mengenal Estetika Rupa Dalam Pandangan Islam. *Imani Jurnal Seni dan Pendidikan Seni, Vol 7(1)*, 58-68.
- Pentak, S. Lauer, D. R. (2015). *Design Basics*. USA: Cengage Learning. Inc.
- Soepratno. (1997). *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia: Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa: keterampilan menggambar dan mengukir kayu*. Semarang: PT. Effhar.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung Press.
- Sumartono. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa & Desain*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- S. Supatmo. (2018). Ikonografi Ornamen Lawang Bledheg Masjid Agung Demak. *Imajinasi: Jurnal Seni, Vol.12 (2)*, 105-112.
- Utomo, T. W. (1983). *Ki Ageng Selo Menangkap Petir*. Purwodadi: Yayasan Parikesit Surakarta.
- Wanili, K. (2008). *Ensiklopedia Masjid*. Jakarta: Darus Sunnah.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku Koordinator. Ibu Waridah Muthi'ah, S.Ds., M.Ds, selaku Dosen Pembimbing Tugas

Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Dan juga rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.

PERANCANGAN WEB KOMIK “KUPAS (KULINER PASAR)” SEBAGAI PELESTARIAN TENTANG MAKANAN TRADISIONAL

Oleh:

Selly Rahmaputri¹

*Program Studi Desain komunikasi visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
rahmaputriselly@gmail.com*

Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn²

*Program Studi Desain komunikasi visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
wilsapратиwi@gmail.com*

ABSTRAK

Makanan tradisional ialah budaya bagi setiap daerah, mereka menjadikan setiap daerah memiliki ciri khas masing – masing. Di Jakarta, Dengan banyaknya penduduk dari luar daerah yang pindah ke ibu kota membuat Jakarta memiliki beragam sajian makanan. Makanan modern pun juga ikut masuk ke Jakarta seperti minuman boba, thai tea, jus manga kekinian, salted egg, dan lain – lainnya yang membuat makanan tradisional Jakarta mulai terlupakan seperti kerak telur, kue cincin, roti gambang, es goyang dan lain-lain yang sudah mulai susah untuk didapatkan. Kesadaran masyarakat akan betapa berharganya kuliner indonesia masih amat minim, belum lagi banyaknya masyarakat yang terpengaruh oleh iklan makanan modern yang beredar di media sosial. Oleh karena itu, kaum muda sekarang menggunakan komersial lain yaitu berupa tren ilustrasi atau visual yang lebih mudah dipahami dan dapat memberikan kesan baru untuk menyampaikan kuliner. Seperti komik, melalui komik informasi yang disampaikan bukan hanya menjadi sesuatu yang menarik namun juga dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada pembacanya karena di bantu dengan adanya visual. Para remaja lebih menyukai membaca web komik dari pada buku, hal ini di karenakan membaca komik melalui web sangatlah efisien bagi mereka, karna mudah dibawa kemana saja dan dapat membaca kapan saja

Kata Kunci: *Makanan Tradisional, Kuliner, Web Komik.*

ABSTRACT

Traditional Food is a part of Culture of Region. Each food cultures makes specific characteristics to difference of each one to another region. Jakarta, as a capital city of Indonesia, many citizen from outside the city came here to change their future, and Jakarta has every food options to offers. Modern Food is one of the easiest to find food for them such as Varieties of milk tea, Boba tea or Thai tea, Mango cream Juice, Salted Egg fusion foods, etc. This Modern food slowly replaces the authentic Traditional Jakarta's foods to its existence such as Kerak Telor, Kue Cincin, Roti Gambang, Es Goyang, etc. Public awareness to holds the importance value of Jakarta's Traditional food is in minimal. Advertisement of modern food is easily to find in Social Media now a day and this makes the Jakarta's Traditional Foods spotlight fades slowly. Therefore, to gain the spotlight for Jakarta's Traditional food back to its track, The Millenials uses virtual media as a tool for them to promote the message of the importance value for traditional culinary. They use a web comic with amazing visuals and on point messages as a virtual approach to millennials to attract their attention as the majority of them tends to read and look up for informations from their gadgets then books for practical uses.

Keywords: *Traditional Food, Traditional Culinary, Web Comic.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Indonesia terkenal dengan sebutan surga makanan, murah dan meriah terutama jajanan tradisional-nya. Hadi santosa mendefinisikan pangan tradisional sebagai makanan yang dikonsumsi oleh golongan etnik dan wilayah spesifik, diolah berdasarkan resep yang secara turun temurun. Bahan yang digunakan berasal dari daerah setempat dan makanan yang dihasilkan juga sesuai dengan selera masyarakat. (Hadisantosa dalam sabana, 2007)

Di Jakarta sebagai pusat perekonomian banyak penduduk dari luar daerah yang pindah ke ibu kota untuk mencari pekerjaan dan mengenyam pendidikan. Dengan banyaknya penduduk dari luar daerah yang pindah ke ibu kota membuat Jakarta memiliki beragam sajian makanan. Makanan modern pun juga ikut masuk ke Jakarta seperti minuman boba, thai tea, jus manga kekinian, salted egg, dan lain – lainnya yang membuat makanan tradisional Jakarta mulai terlupakan seperti kerak telur, kue cincin, roti gambang, es goyang dan lain-lain yang sudah mulai susah untuk didapatkan. Walaupun ada beberapa makanan tradisional Jakarta yang masih dapat kita temui dengan mudah di pasar – pasar tradisional. Namun, melihat di era yang serba instant sekarang dan marak berkembangnya makanan modern dari luar,

makanan tradisional Jakarta seakan mulai tersingkirkan, apalagi oleh anak – anak dan para remaja. Didukung dengan adanya Teknologi yang semakin canggih membuat masyarakat lebih cenderung menggemari makanan yang dapat dipesan secara online karena cepat, efisien, dapat di pesan tanpa harus jalan keluar rumah atau meninggalkan pekerjaan yang sedang mereka kerjakan.

Dikutip dari artikel MerahPutih (Astarini, 2018), Prof Dr Ir Umar Santoso, MSc. Kepala pusat studi pangan dan gizi UGM, menyatakan bahwa kesadaran masyarakat akan betapa berharganya kuliner indonesia masih amat minim, belum lagi banyaknya masyarakat yang terpengaruh oleh iklan makanan modern yang beredar di media sosial. Namun, berdasarkan analisis (Triansyah, 2016) kaum muda sekarang menggunakan komersial lain yaitu berupa tren ilustrasi yang lebih mudah dipahami dapat memberikan kesan baru untuk menyampaikan kuliner dengan berbagai style ilustrasi seperti digital, manual, watercolor dan lain-lainnya. Adanya ilustrasi yang menarik akan membuat pembaca lebih tertarik dan lebih mudah untuk mengaksesnya dimana saja. Seperti komik, melalui komik informasi yang disampaikan bukan hanya menjadi sesuatu yang menarik namun juga dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada pembacanya karena di bantu dengan adanya visual. Di zaman

teknologi sekarang komik banyak di minati oleh kalangan muda, melalui hasil analisis yang dilakukan hampir 75% kalangan muda lebih menyukai membaca web komik dari pada buku, hal ini di karenakan membaca komik melalui web sangatlah efisien bagi mereka, karna mudah dibawa kemana saja dan dapat membaca kapan saja. Web komik pun lebih mudah diakses dan tidak mengeluarkan biaya yang sangat banyak. Selain itu, tidak seperti buku web komik dapat menjangkau banyak pembaca secara cepat dan luas.

Dari masalah di atas penulis tertarik untuk membuat perancangan komik web dengan judul “KUPAS (Kuliner Pasar)” yang akan menjadi suatu media untuk memperkenalkan kembali makanan tradisional Jakarta yang berupa jajanan pasar dan makanan sehari – hari yang saat ini mulai terlupakan oleh kaum muda khususnya remaja. Di dalam rancangan komik penulis juga memberikan informasi tentang resep dan bagaimana cara pembuatannya agar pembaca dapat membuat makanan tradisional Jakarta dirumah. Batasan perancangan pun hanya media utama yaitu membahas kuliner tradisional yang ada di Jakarta, seperti makanan, kue, dan minuman dan beberapa media pendukung yang diperuntukan untuk kaum muda khususnya remaja.

a. Pertanyaan Perancangan

Pengaruh makanan modern yang masuk ke

Jakarta sangatlah besar, ini menyebabkan makanan tradisional mulai tersingkirkan, mengetahui banyak anak remaja sekarang yang mulai beralih ke makanan modern dari situlah penulis ingin mengangkat perancangan dengan menggunakan konsep perancangan makanan tradisional, dengan menggunakan *platform* web komik *webtoon*.

b. Orisinitilas

Tabel 1. Karya Sejenis

Inspirasi Karya Sejenis	Keterangan
 <p>Sumber: Web komik Jajan Squad oleh Dito Satrio</p>	<p>Web komik karya Dito Satrio ini mengangkat jajanan masa kecil dengan konsep cerita youtuber. Penggunaan warna dan cahaya yang menjadi iden-tik karya.</p>
 <p>Sumber: Dokumentasi Pribadi Eksplor Jajanku</p>	<p>Web komik karya Jennifer, Heru dan Aznar ini mengangkat jajanan khas solo dengan konsep cerita youtuber tiga sekawan.</p>

c. Tujuan dan Manfaat

Tujuan “KUPAS (Kuliner Pasar)” Sebagai

Pelestarian Makanan Tradisional Jakarta ini ialah sebagai salah satu media informasi yang dikemas dengan ilustrasi dan alur cerita yang ringan serta adanya keterangan cara pembuatan makanan tersebut. Hal tersebut diharapkan sebagai bentuk pengetahuan terhadap kuliner tradisional yang ada di Jakarta kepada masyarakat khususnya kaum muda agar kuliner tradisional yang ada di Jakarta tidak hilang dan dapat terus terjaga. Juga dengan diberikannya resep diharapkan para pembaca dapat membuatnya sendiri di rumah.

Manfaat dari web komik ini adalah sebagai sebuah pengetahuan yang di mana targetnya adalah kaum muda, agar tidak melupakan makanan tradisional dan dapat tetap menjaga kelestarian makanan tradisional. Juga dapat lebih memahami lebih dalam bagaimana makanan tradisional dibuat.

1. Manfaat Bagi Diri Sendiri

Sebagai bahan uji pembelajaran selama melakukan studi 8 semester dalam merancang buku ilustrasi dan melatih kemampuan untuk membuat komik semenarik mungkin dengan menyesuaikan target yang sudah ditentukan.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Sebagai pengenalan lebih ke masyarakat agar mereka tidak lupa akan kuliner tradisional Jakarta khususnya para kaum muda zaman sekarang.

3. Manfaat Bagi Ilmu Desain

Sebagai bahan penambah referensi dari sebuah buku desain dengan adanya konsep dari elemen visual yang terdapat di dalam komik. Dan mengembalikan kepekaan masyarakat desain terhadap elemen visual.

4. Manfaat Bagi Lembaga

Sebagai bahan untuk meningkatkan kualitas kurikulum dan tambahan referensi akademik, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual.

B. KONSEP PERANCANGAN

Konsep Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini ialah web komik yang berisikan informasi resep makanan tradisional Jakarta yang didukung dengan adanya ilustrasi.

Komik ini memiliki konten inti yang dibagi menjadi 5 episode dengan 9 hingga 12 halaman, yang diisi dengan resep makanan/jajanan tradisional Jakarta yang sudah mulai pudar yang didukung oleh ilustrasi.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Dalam perancangan komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” penulis akan memperkenalkan cara dan budaya makanan tradisional sebagai usaha untuk melestarikan makanan tradisional di kalangan remaja, dengan *genre* romansa dan slice of life yang cocok bagi target. Sesuai dengan alur tema yang akan memberikan pengetahuan lebih tentang kuliner tradisional maka dari itu penulis

mengambil judul “KUPAS (Kuliner Pasar)”.

Penulis akan menggunakan ilustrasi komik dan tampilan web komik dengan menyesuaikan karakteristik remaja. Penggunaan ilustrasi komik di sini bertujuan sebagai elemen utama agar para pembaca dapat melihat bagaimana visual makanan itu sendiri dan dapat mengimajinasikan sebuah isi atau tulisan didalam komik agar informasi dapat tersampaikan dengan baik ke target.

2. Data

Studi Pustaka di sini penulis menggunakan komik “Jajan Squad” dari Dito Satrio dan “Eksplora Jajanku” oleh Jennifer Riady, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky sebagai bahan tinjauan. Serta mencari data yang akurat terkait dengan masalah yang telah diteliti dengan itu peneliti melakukan wawancara dan kuesioner kepada pelajar/mahasiswa terkait masalah yang diangkat dengan menyebarkan form sebagai bahan pertimbangan mengenai pentingnya kecantikan tradisional di kalangan remaja.

Konsep Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini ialah web komik yang berisikan informasi resep makanan tradisional Jakarta yang didukung dengan adanya ilustrasi.

Komik ini memiliki konten inti yang dibagi menjadi 5 episode dengan 9 hingga 12

halaman, yang diisi dengan resep makanan/jajanan tradisional Jakarta yang sudah mulai pudar yang didukung oleh ilustrasi.

3. Proses Desain

Perancangan dari Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini melewati beberapa tahap, berikut merupakan tahapan perancangan dari Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” :

a. Pemilihan konsep makanan

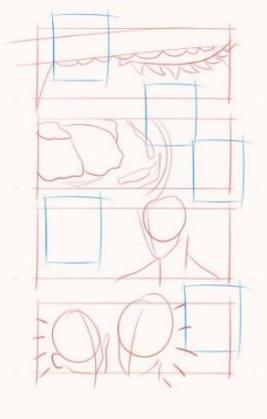


Gambar 1. Ilustrasi makanan Tradisional

Untuk konsep makanan yang dipilih ada lima yaitu kue cincin, kue ape, es selendang mayang khas Betawi, dan es goyang. Kelima makanan ini dipilih berdasarkan hasil pengamatan yaitu mulai berkurangnya jajanan tersebut dimasyarakat sekitar, yang biasanya mudah ditemukan namun sekarang mulai tidak banyak tersebar.

b. Tahapan pengerjaan karya

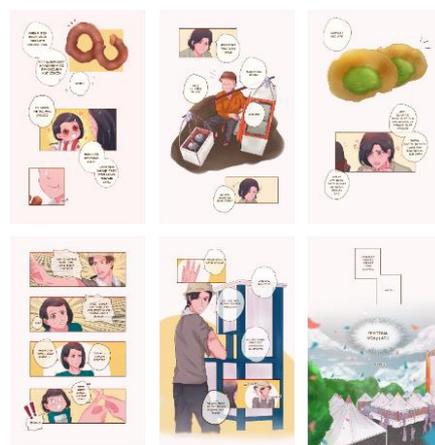
Tabel 2. Tahap pengerjaan komik

Gambar	Keterangan
<p>Komik ver. Orng Storyline</p> <p>Sinopsis: Ika seorang mahasiswa yang suka dengan makanan - makanan tradisional, namun, kejadian masalah membuat Ika menutup diri, suatu hari Ika bertemu dengan Banyu teman sekelasnya yang merupakan selebgram, Banyu tidak pernah mencicipi makanan - makanan tradisional maka dari itu banyu meminta bantuan Ika agar lebih mengenal makanan tradisional. dapatkah Ika membantu Banyu dengan keadaan Ika yang sekarang?</p> <p>" Kue cincin? "</p> <p>HAL 1: Panel 1 : Latar putih (bayangan lelaki paruh baya) Ika : "mm... wang! Hari ini bikin apa? Biar Ika bantu I"</p>	<p>Tahap pertama ya itu pembuatan <i>script</i>, <i>script</i> dibuat dari hasil riset dengan digabungkan dengan imaji-nasi penulis agar tercapai cerita yang menarik dan ringan bagi <i>audience</i>,</p>
	<p>Kedua mulai <i>sketch</i>, <i>software</i> yang digunakan ialah SAI. Dengan menggunakan warna yang berbeda untuk objek & balon kata agar tidak keliru nantinya untuk <i>me-lining</i></p>
	<p>Kemudian, masuk ke bagian <i>lining</i> jika layout <i>sketch</i> sudah jadi</p>
	<p>Kemudian <i>coloring</i> dengan menggunakan <i>color palette</i> yang sudah tersedia, <i>lining</i> pun juga ikut diberikan warna yang sesuai agar tercipta garis yang soft</p>

		<p>Kemudian, mem-berikan warna un-tuk bagian <i>back-ground</i>, warna <i>background</i> tidak boleh terlalu cerah menyesuaikan objek yang ada,</p>
		<p>Kemudian dibe-rikan efek seperti ornament–ornament bintang, & kertas – kertas festival, juga spesial efek sesuai kebutuhan, diberikan juga pengkoreksian warna dan cahaya agar warna yang dihasilkan tetap soft dan tidak menyakiti mata <i>audience</i>, <i>blur</i> juga digunakan sesuai kebutuhan disetiap panel.</p>
		<p>Terakhir adalah bagian <i>typsetting</i>, penempatan <i>caption</i> dan balon kata. Penempatan ini disesuaikan dengan sketch, didalam balon kata atau <i>caption</i> diberikan warna putih dengan <i>opacity</i> yang di turunkan hal ini dibuat agar <i>background</i> dan objek yang ingin ditampilkan tetap terlihat. Font yang digunakan ialah <i>Kimmun</i> dengan ukuran 4.5 pt dan menggunakan format <i>center</i>.</p>

a. Layout

Layout panel yang digunakan disusun secara vertikal untuk memberi kemudahan membaca melalui *gadget* karena web komik umumnya dibaca dari atas kebawah. Layout yang digunakan pada komik ini adalah layout campuran. Layout campuran di sini tersusun atas *overlapping panel*, *inset*, baris, kombinasi, dan broke panel.



Gambar 2. Ilustrasi web komik

Ilustrasi yang dihadirkan dalam Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini menggunakan teknik ilustrasi digital full color dengan gaya gambar *Hybird* yang di mana visualnya terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna dan ruang juga penerapan komposisi yang disesuaikan dengan penggunaan gaya gambar sehingga terlihat menarik namun sederhana dan tidak kaku.



Gambar 3. Ilustrasi Web Komik

b. Karakter



Gambar 4. Karakter Ika Parasati Web Komik

Semua karakter di sini terinspirasi dari vlogger, keseharian pedagang dan masyarakat Jakarta, penggambaran karakter dalam web komik ini juga dikemas secara sederhana.

Konsep karakter pertama adalah Ika, gadis berumur 20 tahun ini merupakan tokoh utama dalam web komik ini, Ika digambarkan sebagai seorang remaja perempuan asli Jakarta yang merupakan mahasiswi Jakarta yang suka dengan makanan - makanan tradisional namun suatu hari hubungan Ika dengan ayahnya tidak terlalu baik karna, ayah Ika meninggalkan Ika dan Ibunya pada saat sedang krisis di keluarga mereka tanpa alasan. Ayah Ika adalah seorang yang terkenal dengan keahliannya dalam mengolah makanan tradisional di wilayahnya.

Ika memiliki rambut hitam dengan matanya yang berwarna coklat gelap. Karakter Ika digambarkan gemar menggunakan kaos dan kemeja, juga celana panjang dengan warna cerah. Ika memiliki sifat yang pendiam, dan cepat gugup namun jika sudah serius Ika dapat diandalkan. Ika dapat memasak hampir segala jenis masakan karena ajaran ayahnya dulu.



Gambar 5. Karakter Banyu Pamungkas Web Komik

Konsep karakter yang kedua adalah Banyu Pamungkas. Seorang pria berusia 21 tahun. Ayah Banyu merupakan warga Indo-

nesia sedangkan ibunya warga Inggris. Banyu lahir di Inggris dan pindah ke Indonesia pada saat dia berumur 5 tahun, setelah bertemu Ika yang selalu membawa makanan tradisional ke kampusnya untuk snack makan siang, Banyu menjadi tertarik dan ingin mengetahui lebih banyak tentang makanan tradisional dari Ika, walau sejak kecil banyu juga sering di suguhkan makanan tradisional Jakarta oleh salah seorang Pelayan dikeluarganya.

Banyu memiliki warna mata dan rambut yang sama yaitu coklat muda dengan kulit yang tan. Banyu memiliki hobi olahraga, dia digambarkan dengan menggunakan outer kemeja dan kaos juga dengan menggunakan celana bahan/ jeans dengan warna gelap.



Gambar 5. Karakter Putri & Indah Web Komik

Konsep karakter selanjutnya adalah Putri atau lebih sering dipanggil Uti, Uti merupakan adik dari Ika dan anak kedua dari Indah. Dia sekarang kelas 4 SD. Uti digambarkan sebagai anak yang periang dan mandiri, Uti sangat suka sekali dengan makanan tradisional dan dia sangat penasaran dengan masakan ayahnya yang dibilang oleh orang – orang sekitar rumahnya

sangatlah enak. Uti sangat sayang terhadap Ika dan bunda, Uti juga sayang terhadap ayahnya walau dia ditinggal pada saat dia masih dalam kandungan bunda dan belum pernah melihat sama sekali sosok ayahnya secara nyata.

Uti digambarkan mengenakan baju kaos yang longgar dengan celana pendek, dia juga mengenakan jepitan yang diberikan oleh Ika waktu ulang tahunnya yang ke 7.

Konsep karakter yang terakhir yaitu Indah atau biasa disebut bunda, bunda digambarkan sebagai tipe ibu yang penyabar dan susah untuk marah kepada anak-anaknya, bunda bekerja sebagai perawat, maka dari itu, bunda sangat merasa kecewa terhadap dirinya dan merasa bersalah terhadap Ika yang harus merawat Uti hampir 24 jam dan susah untuk memberikan waktu kepada mereka berdua. Bunda ditinggal oleh suaminya tanpa alasan yang jelas saat sedang hamil besar dan harus mencari uang sekaligus merawat Ika sendirian, untungnya ada mbah Li yang mau membantu merawat Ika waktu itu.

Bunda digambarkan seorang wanita dengan mengenakan kerudung juga menggunakan baju panjang dan celana panjang.

c. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan web komik ini adalah warna-warna yang terlihat cerah tetapi tetap terkesan *soft*, modern dan tidak kaku. Warna soft ini timbul karena adanya penambahan *base color* yang

lebih terang lalu ditimpa dengan warna gelap namun masih memberikan kesan soft dan diakhiri dengan pemberian warna yang lebih cerah sebagai cahaya. Pemilihan warna ini diambil karena kesesuaian dari target pembaca dan gaya gambar yaitu remaja yang menggambarkan sifat riang, ceria, berenergi, aktif dan *playfull* yang dapat dilihat berdasarkan warna yang ada pada background.



Gambar 6. *Color Palette* Web Komik

d. Tipografi

Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” menggunakan 2 jenis huruf *font*, *font ArquitectaW04-Bd* digunakan untuk judul utama komik, font ini berjenis Sans Serif yang termasuk dalam klasifikasi *geometric sans serif*. Font ini digunakan agar memberikan kesan tegas, modern, sederhana dan simpel.



Gambar 7. *font ArquitectaW04-Bd*



Gambar 8. Pengaplikasian *font ArquitectaW04-Bd*

Pada gambar diatas adalah pengaplikasian *font* pada judul utama komik, dengan penggunaan warna coklat tua diseluruh hurufnya agar terkesan tegas dan simpel. Sementara pada bagian isi cerita komik digunakan jenis font *Kimmun*, font ini dipilih untuk memberikan kesan tegas namun juga simple dan fun :



Gambar 9. *Font Kimmun*

4. Konsep Material

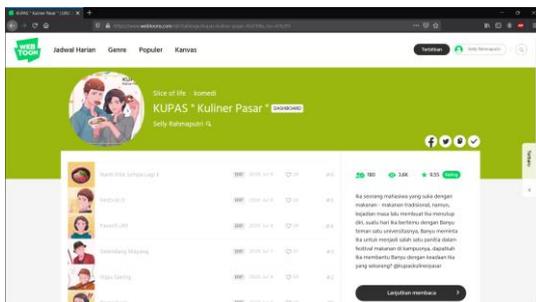
Material yang digunakan pada Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” ini menggunakan *platform webtoon* dengan dimensi 800x1280 pixel dengan format portrait atau vertikal.



Gambar 10. KUPAS platform webtoon

5. Konsep Proteksi Karya

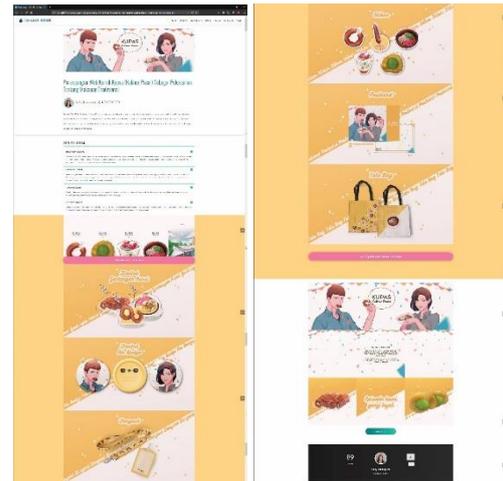
Konsep proteksi karya dengan menuliskan nama penulis pada platform webtoon dan memberikan Instagram KUPAS pada deskripsi karya. Proteksi karya diberikan pada bagian atas kanan, bagian tengah kiri, dan deskripsi. Berikut adalah peletakkan proteksi karya komik :



Gambar 11. KUPAS platform webtoon

D. ULASAN KARYA

Kegiatan uji desain sebagai upaya pendekatan kepada target yaitu dengan mengikuti pelaksanaan publikasi karya berupa pameran. Pameran dilakukan bersama dengan beberapa mahasiswa dengan target audience yang berbeda, namun memiliki satu lingkup yang sama.



Gambar 12. Display Pameran

Gambar diatas merupakan display pameran dari perancangan Web Komik “KUPAS (Kuliner Pasar)” Sebagai Pelestarian Makanan Tradisional Jakarta, konsep yang digunakan dalam display ini adalah fun festival dengan menonjolkan warna kuning pastel dan ditambah dengan ornamen kertas pesta pada header dan ornamen bintang disetiap media pendukungnya, terdapat ornamen yang menggambarkan isi dari komik itu sendiri yaitu kertas-kertas pesta kecil dan makanan tradisional Jakarta sebagai gambaran konsep dari cerita komik ini yaitu festival makanan tradisional di universitas.

E. PENUTUP

Dari hasil pameran didapatkan beberapa respon karya, yang pertama adalah bahwa banyak pengunjung website yang awalnya tertarik dengan ilustrasi komik yang terkesan fun dan lucu dengan pewarnaan yang dominan pastel dan simpel, dan akhirnya berkunjung untuk mengetahui lebih mengenai web komik “ KUPAS (Kuliner Pasar)” . Respon kedua adalah dari

banyaknya respon tertulis yang diambil dari form yang disediakan, dapat diambil bahwa banyak yang menyebutkan konten yang dibahas sangat menarik bagi kalangan remaja yang saat ini belum mengenal banyak tentang makanan tradisional Jakarta, dengan penyampaiannya yang menggunakan ilustrasi yang membantu para remaja mengetahui yang mana makanan tradisional yang disebutkan dalam cerita komik menjadikan web komik ini lebih menarik, ditambah dengan warnanya yang pastel dan ilustrasi yang simpel membuat mata pembaca nyaman, tidak cepat lelah, dan membuat para pembaca memiliki keinginan membeli makanan tersebut.

Untuk sebagian respon yang memberikan saran, beberapa mengatakan bahwa ukuran font yang digunakan dalam komik terlalu kecil, alur cerita yang cepat banyak yang mengharapkan alur cerita yang Panjang dan web komik KUPAS ini tetap berjalan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Kirana, N. (2016). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Kita Semua*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Astarini, D. (2018). "Kuliner Tradisional Perlu Dilestarikan, ini Caranya". Dalam MerahPutih.com, 1 Maret 2018. Tangerang.
- Casele. (2018). *Eksplor Jajananaku*. ©WEBTOON Entertainment Inc.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hendratman, H. (2008). *Tips&Trik Graphic Design*. Bandung: Informatika Bandung.
- Lubis, Imansyah. (2011). "Definisi & Anatomi Komik". Diperoleh dari: <https://www.scribd.com/doc/52306407/04-DEFINISI-ANATOMI-KOMIK>
- Mati'ah, S. Taufik., & Umam, K. (2013). "Meningkatkan Minat Masyarakat Terhadap Produk Kuliner Tradisional Jakarta". [Laporan Penelitian Dosen Pemula]. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.
- Munaf, F. R. (2009). *Living in Harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*. Jakarta: Kompas.
- Pertiwi, G. E., P. Dwija P, I. D. A., & Soewardikoen, D.W. (2016). *Demandia, Komik Edukasi Jajanan Sehat. Vol.1(1)*, 134-145.
- Sanyoto, Ebd, Sadjiman. (2009). *Nirmana Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Satrio, D. (2017). *Jajan Squad*. ©WEBTOON Entertainment Inc.
- Simanjutak, T. N. (2015). "Pusaka Kuliner, Warisan Budaya yang Harus Dilestarikan oleh Generasi Muda". Dalam Detik.com, 14 Agustus 2015. Jakarta.
- Swandawidharma, Y.E., Baharuddin, M. & Yosep, S. P. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Khas Surabaya dengan Teknik Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak pada Produk Lokal. *Art Nowean Vol.5(2)*, 216-224.
- Widiyastuti, D. A. (2019). "Media Sosial Jadi Referensi Pecinta Kuliner Menemukan Makanan". Dalam Tek.Id, 20 Mei 2019. Jakarta.
- Witabora, J. (2012). Peran & Perkembangan ilustrasi. *HUMANORA, Vol.3(2)*, 659-667.
- Triansyah, R. (2016). "Pengertian Foto dan Ilustrasi". Diperoleh dari: <http://designgrafisrayhant.blogspot.com/2016/10/pengertian-foto-dan-ilustrasi.html>

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI 3D JANAJANG TOUR AND TRAVEL "PARIWISATA MINANGKABAU SUMATERA BARAT "

Oleh:

Getar Pradana¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Pradanagetar@gmail.com¹*

Fatimah Yasmin Hasni S.Sos., M.Ds²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
fatimah.yasmin@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Ada berbagai macam media promosi yang berkembang saat ini, dari media promosi secara komunikasi lisan, tulisan, dan visual. Promosi paling tua adalah promosi dari mulut ke mulut. Promosi ini dijumpai pada zaman dahulu sehingga pada perkembangan teknologi saat ini banyak media promosi yang kita jumpai baik berupa brosur, pamphlet, flayer, poster, billboard, iklan di koran dan lain sebagainya.

Minangkabau yang berada di Sumatera Barat mempunyai potensi pariwisata yang tinggi karena kota itu merupakan kota pariwisata yang masih asri. Akan tetapi dari tahun 2018 hingga saat ini terjadi penurunan pariwisata yang berkunjung ke daerah tersebut. Dikarenakan promosi yang masih secara offline tidak secara online sehingga jangkauan yang terbatas dan penurunan yang lumayan saat ini dikarenakan pandemic yang membuat susah untuk mendapatkan asset video ataupun photo promosi. Maka penulis memberikan solisi dalam promosi untuk dapat meningkatkan konsumen lebih banyak.

Kata kunci : *Minangkabau, Promosi, Video.*

ABSTRACT

There are various kinds of promotional media that are developing today, from promotional media by means of oral, written and visual communication. The oldest promotion is word of mouth. This promotion was found in ancient times so that in today's technological developments we have encountered many promotional media in the form of brochures, pamphlets, fliers, posters, billboards, advertisements in newspapers and so on.

Minangkabau, which is located in West Sumatra, has high tourism potential because it is a beautiful tourism city. However, from 2018 until now there has been a decline in tourism visiting the area. Due to promotions that are still offline, not online, so the reach is limited and the current decline is due to the pandemic which makes it difficult to get promotional video or photo assets. So the authors provide solutions in promotion to be able to increase more consumers.

Keywords: *Minangkabau, Promotion, Video.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: February 13th, 2021

Revised: February 17th, 2021

Accepted: February 20th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada era new normal saat ini pariwisata lokal mulai banyak dilirik oleh wisatawan. Dikarenakan banyaknya masyarakat yang sudah mulai bosan berada dirumah sehingga banyak masyarakat saat ini ingin melakukan perjalanan tetapi dengan keterbatasan tempat sehingga wisatawan lebih memilih untuk perjalanan lokal saja. Berita ini pernah disampaikan pada berita pada media kompas.com.

Oleh karena itu pariwisata banyak mempromosikan objek wisata mereka agar banyak pengunjung kembali. Sehingga media sosial menjadi target utama untuk mempromosikan pariwisata. Salah satunya agen Janjang *Tour and Travel* yang ingin meningkatkan promosi mereka pada media online untuk menambah atau mempertahankan kliennya. Salah satu keunggulan pada Janjang *tour* ini adalah mereka sudah memiliki klien yang banyak. akan tetapi disaat sekarang ini asset photo maupun video promosi susah untuk didapatkan karena keterbatasan untuk berkunjung ke beberapa objek wisata.

Berdasarkan hal tersebut penulis berkeinginan untuk membuat video promosi untuk media social, dengan aset wisata yang sudah didapatkan maka penulis membuat rancangan video dengan konsep video 3 dimensi sehingga video dapat dibentuk dengan konsep *cinematic* yang memanjakan mata. Media sosial yang digunakan juga

berupa media sosial yang banyak dikunjungi oleh masyarakat saat ini bahkan penulis juga berkeinginan membentuk media promosi dengan menggunakan media tiktok dimana remaja bahkan orang dewasa juga banyak main tiktok untuk hiburan saat ini bahkan bukan itu saja tiktok juga menjadi ranah media promosi untuk menaikkan jumlah pengikut pada suatu produk

2. Rumusan Masalah

- a. Apa tujuan perancangan video promosi?
- b. Apa promosi yang tepat dalam janjang *Tour and Travel*?
- c. Apa video promosi yang tepat untuk Janjang *Tour and Travel*?
- d. Gimana cara meningkatkan minat masyarakat tentang kota Bukittinggi?

3. Orisinalitas

Media utama yang digunakan untuk penyampaian sebuah informasi adalah dengan konten foto dan video 3d. Konten foto adalah salah satu jenis media promosi yang sering digunakan untuk memperkenalkan informasi kepada publik mengenai identitas sebuah perusahaan atau pariwisata dan bisa untuk memperkenalkan kegiatan orang sehari-hari. Oleh karena itu konten promosi yang paling tepat menggunakan foto dan video 3D serta musik dan sebagainya. Video 3D merupakan Teknik yang menggabungkan antara dua software yaitu *sketchup* untuk sketsa awal dan *Lumion* untuk *render 3D realist* sehingga memberikan bentuk yang

berbeda dan lebih realist sehingga tidak jenuh dipandang.

Pada foto dan video promosi ini penulis mencoba memberikan sebuah informasi yang dapat menarik minat target yaitu dengan membuat foto dan video yang simpel dan mudah dipahami, sehingga memberikan kesan yang elegan dan menyenangkan saat melihat video dan foto konten promosi tersebut.

4. Tujuan dan manfaat

1) Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan, yaitu

- a) Memperkenalkan kebudayaan Kota Bukittinggi
- b) Membentuk media promosi Janjang *Tour and Travel*
- c) Meningkatkan minat masyarakat tentang Kota Bukittinggi
- d) Membuat video 3d pada media promosi online yang kreatif dan menarik untuk penyampaian informasi dan pengetahuan kebudayaan tersebut.

2) Manfaat

- a) Bagi diri sendiri
Menambah wawasan dalam mengembangkan media promosi untuk masyarakat.
- b) Bagi Masyarakat
Perancangan Media promosi ini dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Bukittinggi

c) Bagi Ilmu Desain

Dengan adanya penelitian ini menjadi pelajaran untuk mengembangkan desain konten, konsep promosi, dan test desain sehingga menjadikan lebih baik lagi

d) Bagi Lembaga

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan untuk institusi yang terkait

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang bersifat pengumpulan data. Skema dari metode ini adalah:

- a. Menentukan tema dan konsep promosi
Pada proses ini menentukan tema dan konsep apa yang terkait promosi Janjang *Tour and Travel* sesuai dengan konsep budaya Minangkabau.
- b. Mengumpulkan data terkait dengan tema dan konsep. Pada proses ini penulis mengumpulkan data terkait dengan tema dan konsep promosi yang akan diambil
- c. Eksplorasi Tema dan Konsep. Pada proses ini penulis mengeksplorasi promosi seperti apa yang sesuai untuk konsep pariwisata agar masyarakat dapat mengenali dan mendapat ilmu pengetahuan tentang budaya Minangkabau.
- d. *Storyboard*, setelah data didapat maka akan membuat *storyboard* agar mengetahui seperti apa promosi yang bakal dikerjakan dan pada proses ini

konsep mulai terbentuk dari segi data video dan konten yang bakal dinaikan kemedial sosial dengan satu konsep yang selaras.

- e. Proses pembuatan konten promosi. Disini bakal dimulai pembuatan dalam konten video dan membentuk *banner* sosial media mulai dari konten Instagram dan media sosial lainnya dan disini mulai *shooting* atau membuat *motion* video promosi.
- f. Proses *finishing* dan *render*. Dalam proses ini adalah tahap akhir dalam pembuatan konten dan video mulai dirender dan tidak lupa pula disini mulai membuat *caption* yang menarik untuk media promosi..
- g. Upload dan display, ditahap ini mulai akan mendisplay karya dan mengunggah konten.

2. Landasan Perancangan

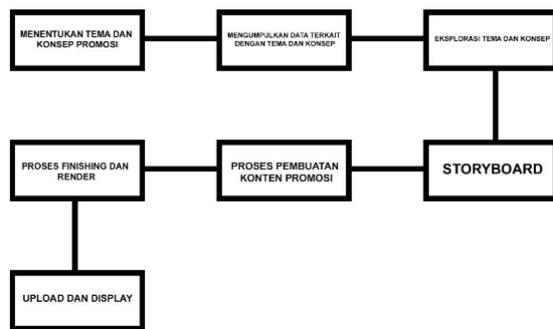
- a. Data aspek komunikasi karya
Video promosi dapat kita gunakan sebagai suatu metode untuk mempromosikan suatu profil yang mempunyai keunggulan untuk menyampaikan informasi dan dapat membantu dalam menyederhanakan suatu pesan yang ingin kita sampaikan. Pada era teknologi saat ini banyak masyarakat yang tertarik dengan pesan yang disampaikan dengan visual. Sehingga metode ini memberi kesan

yang menarik dalam memberikan sebuah informasi.

Dengan adanya video dan photo promosi yang dipilih oleh penulis, diharapkan masyarakat memahami informasi yang ingin disampaikan, serta masyarakat dapat mempromosikan Bukittinggi Minangkabau kepada masyarakat yang belum mengetahuinya dan dengan konten video dan photo promosi ini dapat menambah wawasan bagi masyarakat banyak.

- b. Data aspek teknis/ teknologi karya perancangan
Dalam perancangan penulis menentukan konsep video yang ingin ditampilkan dengan menggunakan konsep video 3 dimensi yang membuat objek realis seolah-olah seperti berada di tempat wisata tersebut. Setelah membuat video 3 dimensi ini maka berlanjut untuk media tambahan promosi dengan media konten photo untuk media sosial.
- c. Data aspek estetiks/ keindahan karya perancangan
Dalam perancangan media promosi ini, mempunyai beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar terbentuknya sebuah tampilan video yang menarik untuk masyarakat.

3. Tema/ Ide/ Konsep



Gambar 1. Konsep Desain

Konsep dalam perancangan desain ini dimulai dari

- a. Menentukan Tema dan konsep promosi
- b. Mengumpulkan data terkait dengan tema dan konsep
- c. Eksplorasi tema dan konsep
- d. Storyboard
- e. Proses pembuatan konten
- f. Upload dan display

C. METODE/PROSES PERANCANGAN

Eksplorasi:

Pada proses ini penulis mengeksplorasi promosi seperti apa yang sesuai untuk konsep pariwisata agar masyarakat dapat mengenali dan mendapat ilmu pengetahuan tentang budaya Minangkabau.

1) Improvisasi/ Eksperimentasi:

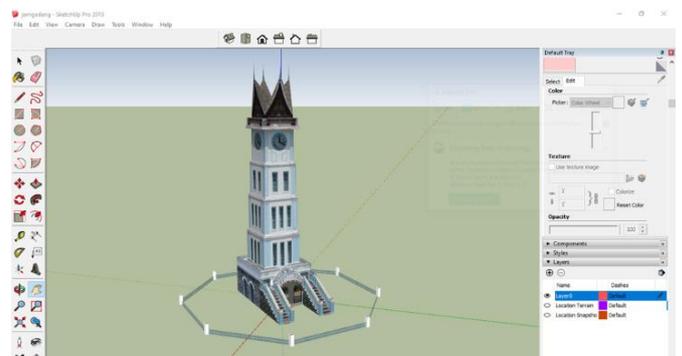
Video promosi memperkenalkan karya dengan cara mempublikasi kepada target dengan cara memperlihatkan kepada masyarakat melalui media sosial, dan dengan menggunakan youtube serta tiktok yang lagi terkenal dikalangan anak muda dan dewasa saat ini.

Dengan strategi digital marketing yang tepat dan menggunakan strategi upload media sosial dan Teknik iklan yang tepat.

2) Pembentukan/ perwujudan:

Proses editing merupakan penyatuan *compositon scene* video ini dibuat dengan *sketchup* dan dirender dengan *Lumion* serta disusun dengan *after effect*. Proses *editing* juga menggabungkan suara dari *voice and backsound*. Dengan menggunakan konsep infografis.

- a. Membentuk video dengan skema rancangan bangunan menggunakan *sketchup* sehingga membentuk sebuah objek yang sesuai dengan objek wisata.



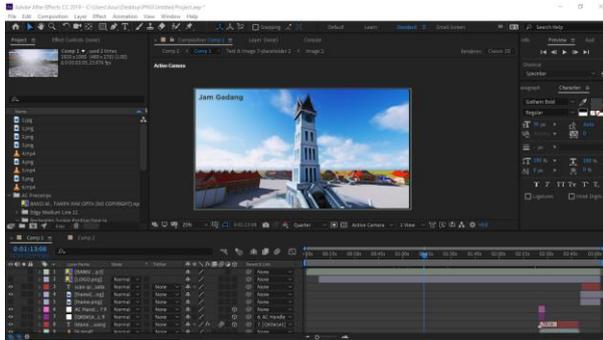
Gambar 2. Contoh desain 1

- b. Setelah membentuk aset rancangan video 3D barulah membentuk *scene* desain dan proses render dengan menggunakan *Lumion*.



Gambar 3. Contoh desain 2

- c. Selanjutnya pengabungan scene video yang sudah dibentuk menjadi video infografis menggunakan after effect dengan menggabungkan scene video 3d ,background ,dan voice



Gambar 4. Contoh desain 3

- d. Rendering, dari tahap ini potongan video menjadi video dengan ukuran yang utuh dan hasil video 1080 menggunakan adobe media encoder. Menjadi video MP4 dengan resolusi 1980 x 1080 30 fps.
- e. Preview, tahapan karya kepada target untuk pameran dan promosi awal tahun pada Janjang tour travel.

Efek:

Efek yang digunakan oleh penulis yaitu:

- a. Autumn generator
Merupakan efek yang digunakan untuk membuat warna pada tumbuh-tumbuhan sehingga bisa membentuk warna yang sesuai dengan tumbuh-tumbuhan.
- b. Sun
Merupakan efek pada software Lumion dengan membentuk warna untuk nuansa matahari contohnya warna biru saat pagi hari dan terang cahaya matahari bisa disesuaikan.

- c. Cloud
Merupakan efek pada software Lumion digunakan untuk menggerakan awan dan volume awan sehingga memberikan efek yang lebih realistis.
- d. Foliage wind
Merupakan efek pada software Lumion yang digunakan untuk menggerakan angin biasanya digunakan untuk menggerakan daun-daun sehingga daun tidak kaku.
- e. Sharpness
Digunakan untuk membuat efek lebih realist sehingga memberikan kesan garis pada 3d video lebih hidup dan tegas.
- f. Color correction
Merupakan efek yang digunakan untuk membuat gradien warna lebih bagus di efek ini sudah lengkap seperti mengatur kontras dan rgb warna serta brightness

D. ULASAN KARYA DESAIN



Gambar 5. Video opening logo

Video ini merupakan media promosi pariwisata dengan agen janjang tour dengan objek wisata Minangkabau yang berada di sumatera barat. Video ini menjelaskan tentang apa saja wisata yang favorit di minangkabau. Dan merupakan promo tentang daerah wisata Minangkabau. Video dengan durasi 3 menit 8 detik ini berkonsep

3 dimensi yang di *render realist*. Penggambaran objek wisata berupa spot-spot yang paling diminati di Minangkabau. Video ini nantinya akan disebarakan kepada web yang dibentuk menggunakan wix.com dan juga dipromosikan pada media sosial Instagram.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Perancangan Video promosi 3D ini untuk masyarakat, agar meningkatkan nilai pariwisata disumatera barat, dan memperkenalkan kepada seluruh orang tentang kebudayaan Minangkabau. Dengan menggunakan teknik promosi pada website dan terhubung ke youtube dan media sosial lainnya sehingga membuat media promosi ini gampang untuk di akses banyak orang. Dan dengan Teknik 3D ini memberikan media promosi baru di pariwisata Indonesia sehingga memberikan konsep ide agar orang lain dapat menampilkan media promosi yang serupa dengan karya ini.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Buchari, A. (2002). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung.
- Herbert Z. (2009). *Sight Sound Motion*. Canada: Nelson.
- Lia, A.S., & Kirana, N. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Tjin, E., & Mulyadi, E. (2014). *buku Kamus fotografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Dharsito, W. (2014). *dasar fotografi digital 1*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Kaplan, A.M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons* Vol.53 (1). Pg. 59-68.

Sarwono, & H. Lubis. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Sukmadinata, N.S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual. Ibu Fatimah Yasmin Hasni S,Sos,M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terlebih Ayah dan Ibu saya yang senantiasa dan selalu mendukung saya dalam doa di setiap kegiatan perkuliahan yang saya jalani. Teruntuk teman – teman DKV Universitas Mercu Buana yang telah membantu saya dalam memberikan saran dan pengalamannya yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Pihak – pihak lain yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang secara tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

PERANCANGAN INFOGRAFIS UNTUK PENYAMPAIAN INFORMASI MENGENAI *SOCIAL ANXIETY DISORDER*

Oleh:

Ade Setiawan¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
ade34484@gmail.com¹*

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
lukman.arief@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Social anxiety disorder dapat mendatangkan malapetaka pada kehidupan orang-orang yang menderita kondisi ini. Individu yang memiliki gangguan kecemasan sosial, atau fobia sosial, mungkin memiliki hubungan sosial atau romantis yang sangat terbatas, membuat mereka merasa tidak berdaya, kesepian, bahkan terasingkan. Tujuan perancangan ini untuk memberikan informasi seputar *social anxiety disorder* mulai dari pengertian hingga cara mengatasinya. Tahap dalam perancangan ini meliputi pengumpulan data, konsep karya, dan pembuatan desain. Proses pengumpulan data diperoleh dari studi literatur dan dokumentasi dari informasi-informasi terkait mengenai *social anxiety disorder* yang nantinya akan digunakan pada tahap perancangan karya infografis.

Kata Kunci: *Social anxiety disorder, fobia sosial, infografis*

ABSTRACT

Social anxiety disorder can wreak havoc on the lives of people suffering from this condition. Individuals who have social anxiety disorder, or social phobia, may have very limited social or romantic relationships, leaving them feeling helpless, lonely, or even isolated. The purpose of this design is to provide information about social anxiety disorder, from understanding to how to overcome it. The design stage includes data collection, conceptual work, and design creation. The data collection process is obtained from literature studies and documentation of related information about social anxiety disorder which will later be used at the design stage of the infographic work.

Keywords: *Social anxiety disorder, social phobia, infographics*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: February 9th, 2021

Revised: February 18th, 2021

Accepted: February 20th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Setiap individu dalam menjalankan kehidupan sosial seharusnya mampu berinteraksi dengan individu lain dan menjalin hubungan dalam lingkungan sosial.

Namun ada beberapa individu yang mengalami gangguan dan kecemasan dalam bersosialisasi di lingkungan sosial. Gangguan ini disebut fobia sosial atau istilah lainnya yaitu *Social anxiety disorder*.

Fobia sosial merupakan salah satu di antara jenis gangguan kecemasan. dengan gejala utama yaitu perasaan takut yang disertai keinginan untuk menghindar. Fobia sebagai penyakit dikenal sejak tahun 1960, dan sebelumnya diagnosis mengenai fobia jarang dibuat. Gangguan ini bukan disebabkan oleh gangguan organik. Belum banyak diketahui tentang penyebab fobia sosial, tetapi sejumlah penelitian menunjukkan banyak komponen kompleks yang terlibat. Karakteristik temperamen seseorang seperti rasa malu, *behavioral inhibition*, *selfconsciousness*, *embarrassment* dan keturunan (*heredity*) merupakan faktor predisposisi terjadinya fobia sosial. Dan menurut (Mitra keluarga) ada lebih dari 150 ribu kasus pertahunnya yang terjadi di Indonesia.

Edukasi atau pengenalan informasi dalam penyampaian masalah *social anxiety disorder* ini telah dilakukan oleh beberapa orang melalui beberapa media seperti: poster, video, maupun infografis yang berisi informasi mengenai fobia sosial ini. Infografis merupakan suatu bentuk penyajian data dengan konsep visual yang terdiri dari teks dengan tambahan gambar-gambar ilustrasi yang menarik. Infografis juga dapat meningkatkan daya serap informasi dengan visualnya yang memadai karena infografis dapat merubah informasi yang berupa sekedar teks yang membo-

sankan menjadi sesuatu yang dapat lebih menarik perhatian seseorang.

Namun infografis dapat juga terkesan datar bila tampilan informasi hanya sekedar teks dan gambar. Diperlukan juga aspek lain yang dapat menarik perhatian *audience* untuk membacanya seperti adanya *storyline* yang menarik. Maka dari itu penulis akan merancang infografis yang didampingi juga dengan cerita didalamnya yang menarik.

Untuk itu penulis merasa media infografis ini merupakan media yang cocok untuk menyampaikan informasi mengenai *social anxiety disorder* kepada penderitanya maupun masyarakat lainnya..

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana bentuk visual yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin di sampaikan?
- b. Media apa yang dapat membantu masyarakat mengenali tentang *Social anxiety disorder*?

3. Orisinalitas

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis

INSPIRASI KARYA SEJENIS	KETERANGAN
 <p>Gambar 1. Infografis <i>anxiety</i></p>	<p>Bentuk/ Jenis Karya: Digital infografis</p> <p>Pemilik Karya: Innerspace</p> <p>Judul : <i>Sign you may have</i></p>

	<p><i>anxiety</i></p> <p>Tahun Pembuatan Karya: 2019</p>
<p>Konsep (Umum) Perancangan:</p> <p>a) Target pengguna atau target audience Remaja dan Dewasa</p> <p>b) Konsep Pilihan Media Infografis</p> <p>c) Konsep Komunikasi/ Konsep Bahasa Visual Konsep visual yang digunakan adalah <i>flat design dan sederhana</i></p> <p>d) Konsep Distribusi /Implementasi Karya Media digital yang diunggah <i>website</i></p>	

Konsep objek inspirasi :

Infografis ini menjelaskan mengenai informasi tentang tanda jika seseorang mempunyai sebuah *anxiety*. Infografis ini menjelaskan informasinya dengan ilustrasi mengenai tanda-tanda yang dialami seseorang yang mungkin mempunyai *anxiety* yang kemudian dijelaskan dengan teks penjelasan dan terus berlanjut bergilir dari kiri kekanan kearah bawah hingga informasi dapat disampaikan semua. Ilustrasi yang digunakan pada infografis ini menggunakan flat desain yang terkesan sederhana.

4. Tujuan dan Manfaat

- a) Menyampaikan informasi kepada masyarakat mengenai *social anxiety*

disorder sehingga mereka menyadari betapa pentingnya informasi ini.

- b) Menambah minat masyarakat dalam berkarya sebagai salah satu cara untuk menyalurkan kreatifitas.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Menurut *National Health of Mental Illness* (2016) *Social anxiety disorder* atau gangguan kecemasan sosial adalah jenis gangguan kecemasan yang umum. Seseorang dengan gangguan kecemasan sosial merasakan gejala kecemasan atau ketakutan dalam situasi sosial tertentu atau semua, seperti bertemu orang baru, berkencan, dalam wawancara kerja, menjawab pertanyaan di kelas, atau harus berbicara dengan kasir di toko.

Gangguan kecemasan sosial biasanya dimulai pada masa muda pada orang yang sangat pemalu. Gangguan kecemasan sosial tidak jarang; penelitian menunjukkan bahwa sekitar 7 persen orang Amerika terpengaruh. Tanpa pengobatan, gangguan kecemasan sosial dapat berlangsung selama bertahun-tahun atau seumur hidup dan mencegah seseorang mencapai potensi penuhnya.

2. Landasan Perancangan

- a) Infografis sebagai media komunikasi

Infografis berasal dari kata *Infographics (in English)* yang merupakan singkatan dari *Information dan Graphics*. Pengertian Infografis adalah suatu bentuk penyajian data dengan konsep visual yang terdiri dari teks dengan tambahan

gambar-gambar ilustrasi yang menarik. Proses pembuatan infografis disebut data-visualization (visualisasi data), information design (desain informasi), atau information architecture (arsitektur informasi).

b) Tipografi

Menurut Manuale Typographicum, typo-graphy adalah:

“Typography can defined an art of selected right type printing in accordance with specific purpose ; of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum-the-reader’s.”

Dari pengertian diatas, memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

c) Teori Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/ fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif/ fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang

merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010: 11)

d) Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Selain itu tujuan ilustrasi juga adalah untuk memperjelas tulisan atau teks seperti pada artikel koran atau media-media lainnya representatif.

e) *Layout*

Layout di dalam bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Di sini diperlukan pertimbangan ketika sedang mendesain suatu informasi yang seefektif mungkin. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah

cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

3. Tema/Ide/Konsep

Untuk konsep perancangan karya yang penulis buat mengikuti konsep seperti dari objek inspirasi yaitu dengan menjelaskan informasi pada infografis ini sesuai arah *sequence* yang ada yaitu kiri ke kanan maupun sebaliknya dengan ada beberapa ilustrasi sederhana dan penjelasan mengenai informasinya. penulis akan merancang mengenai goa bawah tanah yang pada ujungnya akan menemukan sesuatu yang menyenangkan. Pemilihan tema ini terinspirasi dari habitat tempat tinggal karakter yang telah penulis pilih yaitu hewan sigung.

4. Konsep Perwujudan/Penggarapan

Setelah semua objek desain yang digunakan dalam infografis ini selesai dibuat maka objek dan simbol yang telah dibuat tersebut akan disusun sedemikian rupa menjadi sebuah infografis yang menarik dan sesuai tema yang digarap.

Objek-objek akan disusun sesuai dengan konsep *sequence* atau *picture scale* yaitu tiap informasi terbagi atas beberapa bagian kronologis yang berhubungan dengan satu dan sama lainnya. Yang kemudian akan dilayout menyesuaikan tema yang digunakan yaitu *underground fantasy*.

a. Konsep Material

Media yang dipakai yaitu infografis digital dengan beberapa dimensi ukuran. Untuk infografis yang pertama dan utama yaitu

1080 x 1920 dan yang infografis lainnya dengan dimensi ukuran 1080 x 1350.

C. METODE

1. Eksplorasi

Penulis memulai perancangan ini dengan mencari materi –materi informasi mengenai *Social anxiety disorder*. Materi yang penulis dapatkan mayoritas berasal dari *National Institute of Mental Health* yaitu salah satu lembaga terbesar di dunia dalam hal mengenai kesehatan mental. Menurut *National Institute of Mental Health*, *social anxiety disorder* banyak terjadi pada usia remaja atau *adolescence* maka dari itu penulis memilih tema “*fantasy*”. Hal itu demikian karena rata-rata remaja sering berkhayal.



Gambar 2. *Illustration Fantasy World*
Sumber : *google image*

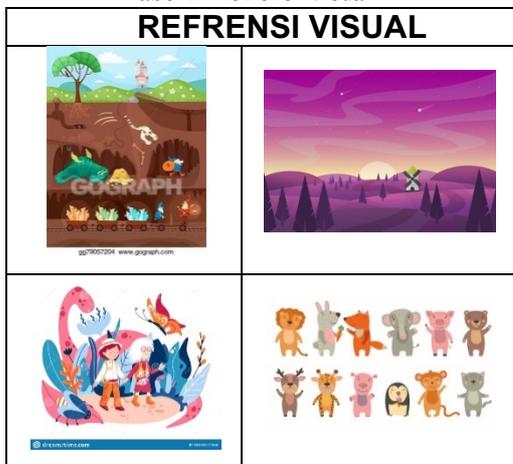
Kemudian infografis-infografis yang dirancang penulis mengikuti sebuah *picture scale or sequence* sebagai salah satu bagian dari art therapy mengenai *anxiety* yang dikemukakan dalam jurnalnya Kaitylin Messmer. Tiap *sequence* mempunyai informasinya masing-masing namun tetap berkesinambungan.



Gambar 3. *Picture Scale*
Sumber : *Kaitylin Messmer Journal*

Gambar/ ilustrasi yang dibuat menggunakan referensi visual yang berkaitan dengan tema yang dipakai.

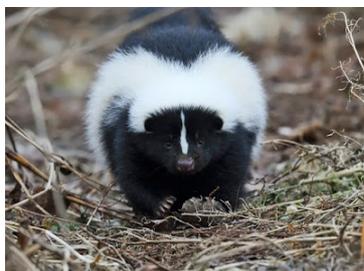
Tabel 2. Refrensi Visual



Sumber : Pinterest, Google

2. Improvisasi/ eksperimentasi
 - a. Objek improvisasi dari dunia nyata

Pembuatan Karakter hewan sigung yang terkenal dengan cirinya yaitu dapat menimbulkan bau menyengat. Pemilihan hewan ini dikarenakan sifat atau perilaku hewan ini hampir menyerupai seseorang yang mempunyai *Social anxiety disorder*. Hewan sigung ini akan menjauhi satu sama lainnya namun pada waktu-waktu tertentu mereka dapat pula hidup berdampingan.



Gambar 4. Sigung
Sumber : google image

Kemudian dilakukan sketsa *outline* karakternya yang nantinya dapat masuk

kedalam tahap pewarnaan desain karakternya.



Gambar 5. Sketsa



Gambar 6. Final Desain

Beberapa desain yang terinspirasi dari objek dunia nyata :

Tabel 3. Desain Visual

No	Objek	Desain
1	 Purple mushroom (Amethyst Deceiver)	 Warna dan bentuk jamur aneh sehingga lebih mengesankan tema yg dipakai. Warna ungunya juga memberikan kesan beracun walapun pada aslinya tidak, maka dari itu jamur ini bernama <i>deceiver</i> karena dapat menipu atau sebagai pelambang halusinasi.

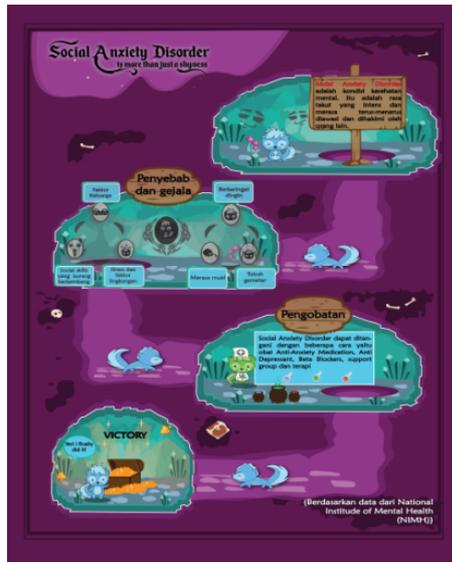
2	 <p>Red-orange mushroom (Amanita Muscaria)</p>	 <p>Warna dan bentuk jamur aneh sehingga lebih mengesankan tema yg dipakai yaitu fantasy dan juga warna yang terang seakan menjadi penerang jalan.</p>
3	 <p>Treasure chest</p>	 <p>Pemakaian harta karun sebagai batas akhirnya seperti hal pada sebuah petualangan fantasy atau game yang diakhirnya ada sebuah treasure . harta karun ini dilambangkan sebagai ketika si karakter sembuh ketika melewati tahap pengobatan.</p>
4	 <p>Crystal</p>	 <p>Crystal sering ditemui dalam goa-goa</p>
5	 <p>Cauldron dan potion</p>	 <p>Cauldron dan potion digunakan untuk melambangkan obat-obatan untuk dapat menanggapi <i>social anxiety disorder</i>. Cauldron digunakan untuk meracik obat sedangkan potion merupakan hasil jadinya atau obatnya itu sendiri.</p>
6	 <p>Dark mirror</p>	 <p>Cermin gelap ini dilambangkan sebagai sumber dari penyebab sekaligus dampaknya.</p>

3. Pembentukan/ Perwujudan

Setelah mengeksplorasi/improvisasi objek-objek yang dibutuhkan dalam perancangan infografis ini kemudian saatnya menyatukan berbagai objek desain yang sudah dibuat menjadi satu kesatuan infografis yang dapat dimengerti dan indah dipandang.

Desain infografis ini terinspirasi dari tempat habitat hewan sigung yang tinggal di lubang atau goa-goa kecil yang dapat mereka tempati untuk menjadi sarangnya. Dan juga supaya dapat terkesan *relateable* untuk pem-

bacanya bahwa memiliki *social anxiety disorder* itu seakan akan seperti ada di goa atau kurungan. Namun warna yang digunakan menggunakan warna dingin sehingga akan memberikan kesan menenangkan ketika melihatnya dibanding dengan hal lainnya.



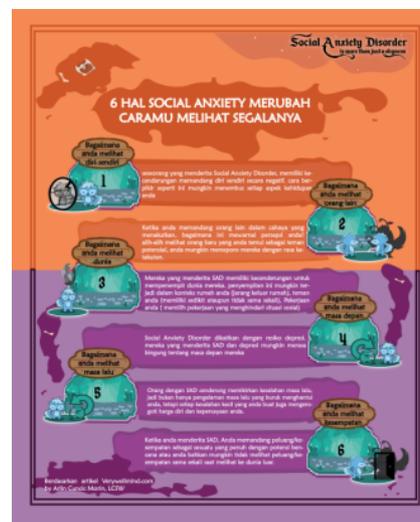
Gambar 7. Infografis

Selanjutnya pembuatan beberapa infografis lainnya setelah yang utama untuk menambahkan informasi yang tidak dapat dimuat semua di infografis awal. Konsep desain masih sesuai dengan awal yaitu alur jalan atau *sequence* yang memiliki masing-masing konten informasi dan tetap berhubungan dengan *sequence* lainnya. Pada kedua infografis dibawah ini menjelaskan mengenai informasi cara menangani serta apa saja pengobatan yang dibutuhkan dalam menangani *social anxiety disorder*, yang tidak dapat dibuat penjelasan sepenuhnya pada infografis sebelumnya. Penggunaan warna orange pada kedua desain infografis kedua ini melambangkan sebuah akhir seperti matahari terbenam.



Gambar 8. Infografis pengobatan

Infografis selanjutnya berisi mengenai informasi tentang hal-hal apa saja yang dapat menyebabkan kita merubah pandangan akan sesuatu hal karena *social anxiety disorder*. Seperti pandangan kepada dirinya sendiri, pandangan terhadap orang lain, masa lalu, maupun masa depan. Konsep desain masih sama seperti infografis sebelumnya yaitu menggunakan *sequence* mengenai satu informasi dengan lainnya namun saling berkesinambungan dengan goa yang menyambungkan antara informasi yang satu dengan lainnya. Penggunaan warna pada infografis ini merupakan sebuah transisi dari warna ungu dan warna orange yang berarti melambangkan seperti sebuah matahari terbenam.



Gambar 9. Infografis 6 fakta

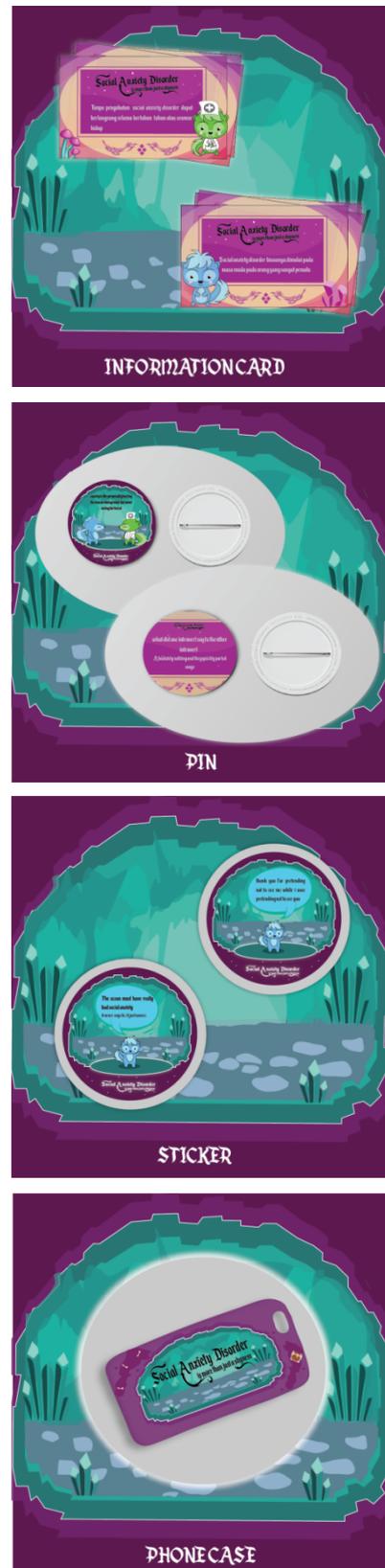
Kemudian ada juga infografis tambahan berikutnya dengan dimensi 1080 x 1080. Penggunaan dimensi ukuran ini karena informasi yang disampaikan tidak begitu banyak dibandingkan dengan infografis berikutnya. Infografis ini menjelaskan mengenai bagaimana rasanya mempunyai *social anxiety disorder* dan juga situasi yang bagaimana saja yang dapat memicu terjadinya. Penggunaan warna pada kedua infografis ini merupakan transisi dari warna ungu ke ungu yang lebih terang. Konsep layout berbeda dari infografis sebelumnya karena informasi yang disampaikan sedikit sehingga hanya menggunakan satu desain goa sebagai backgroundnya yang kemudian diisi dengan informasi yang telah ada.



Gambar 10. Infografis lainnya

Media pendukung dapat menjadi sebuah media tambahan informasi lainnya. Seperti *information card* yang penulis buat yang dimana terpapar fakta informasi mengenai *social anxiety* lainnya. Media pendukung lainnya seperti *phone case* dipilih karena media infografisnya berupa digital sehingga dengan adanya *phone case* ini dapat terus ingat ketika memegang hpnya. Kemudian ada pin dan stiker yang terdapat *jokes* atau candaan tebak-tebakan dan juga

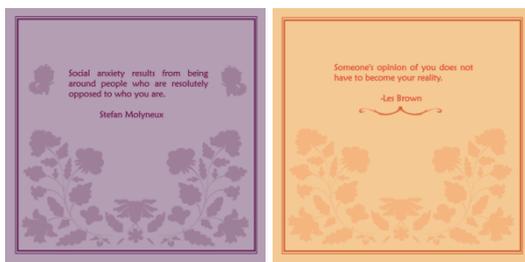
permainan kata atau *puns*. Hal ini agar ketika melihat dan membacanya dapat meningkatkan *mood* yang ada.



Gambar 11. Desain Pendukung

Dalam desain ini berisi beberapa kata-kata motivasi dari beberapa tokoh yang dapat memotivasi kita untuk menghadapi *social anxiety disorder*. Warna yang digunakan sesuai dengan infografis yang dibuat namun dibuat lebih soft agar lebih kontras dengan infografis yang ditampilkan.

Berikut merupakan desain tambahan untuk social media terutama instagram.



Gambar 12. Desain untuk social media

a. Elemen Warna

Elemen warna yang digunakan dalam perancangan infografis ini yaitu mayoritas menggunakan perpaduan warna-warna dingin seperti warna keunguan dan kebiruan. Penggunaan Warna Dingin menyimbolisasikan kesan kesejukan, ketenangan, dan lainnya. Dan juga sesuai dengan tema yang digunakan yaitu *fantasy* sehingga warna ungu lah digunakan karena warna ungu dapat memberikan kesan *fantasy*, *magical*, dan juga *dreamland*.



Gambar 13. Warna dingin
Sumber : *Google image*

Selain warna dingin digunakan juga warna orange yang jika digabungkan dengan warna lainnya dapat terlihat seperti suatu sunset atau matahari terbenam. Sunset dapat bermakna sebagai sebuah akhir dalam suatu hal. Maka dari itu penggunaan gabungan warna ini agar dapat melambangkan mengenai proses seorang yang mengidap fobia social hingga pada akhirnya ia dapat sembuh setelah melalui beberapa tahap pengobatan.



Gambar 14. Sunset
Sumber : Google

b. Elemen Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada infografis ini yaitu menggunakan jenis *font Maiandra GD*. *Maiandra GD* adalah *font sans humanistik* yang terinspirasi oleh tulisan tangan Oswald Bruce Cooper untuk sebuah iklan pada tahun 1909, yang didasarkan pada epigrafi Yunani. Penggunaan *font* ini agar dapat lebih berkesan sesuai tema yang digunakan karena font ini terinspirasi dari epigrafi Yunani.

Maiandra GD Regular

ACEIĂÇËÎĂÇĎĚĹŃŽ | aceiăçëîăçďěĺňž | 019,

Fundamentally, computers just deal with numbers. They store letters and other characters by assigning a number for each one.

Gambar 15. Maiandra GD font
Sumber : *Google image*

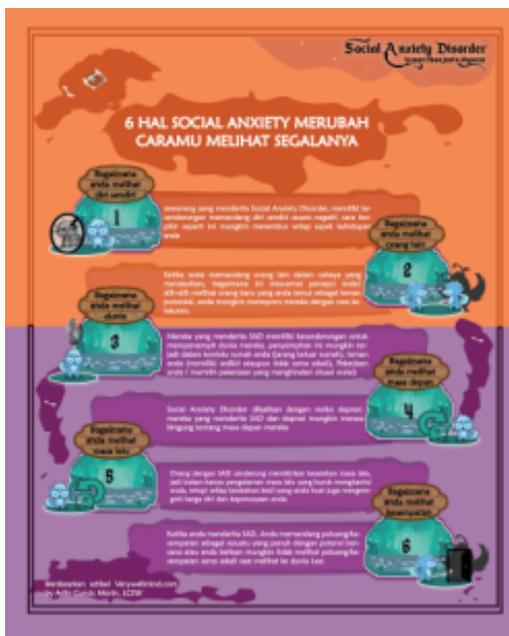
Kemudian ada beberapa pula bagian yang menggunakan *font Enchanted Land*.

Penggunaan font ini *self-explanatory* yaitu seperti tampaknya yang terlihat beserta namanya yang akan memberikan kesan fantasy atau dreamlike.



Gambar 16. Enchanted Land font
Sumber : Google image

D. ULASAN KARYA DESAIN



Merupakan sebuah infografis yang berisi informasi mengenai masalah *social anxiety disorder* terutama untuk remaja atau golongan *adolescence* yang memiliki rentang usia antara 13-24 tahun. Infografis ini mengambil tema "*underground fantasy*" untuk bagian bawah tanahnya terinspirasi dari habitat hewan sigung yang tinggal di lubang bawah pohon hingga goa-goa kecil. Infografis ini akan di *launch* secara bergilir mulai satu-persatu dari yang paling utama

dan kemudian yang lainnya menyusul minggu yang sama.

Bentuk pameran yang digunakan adalah publikasi karya dimana penulis memperkenalkan suatu karya yang telah dibuat melalui pameran tugas akhir virtual di situs galeri FDSK. Karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk pameran secara langsung (wabah pandemik COVID-19), pihak universitas menyelenggarakan pameran ini dengan membuat sebuah situs sebagai platform untuk memamerkan karya tugas akhir mahasiswa. Website: galeriFDSK (<http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/perancangan-infografis-sebagai-alternatif-penyampaian-informasi-mengenai-social-anxiety-disorder/>)



PENDAHULUAN
Gambar 17. Tampilan Pameran

Dari uji desain yang penulis lakukan selama pameran ini respon yang didapatkan adalah :

No.	Komentar, Kritik, dan Saran
1	Tampilan sigung dan pewarnaannya cukup sesuai dengan materi yang disampaikan apalagi ilustrasi yang sesuai
2	Ilustrasi bagus sekali, namun font tulisan lebih diperbesar
3	Bagus terus lanjutkan dan jangan

	menyerah semangat.
4	Materi yang diambil sangat memotivasi
5	I'd like it
6	Pemilihan warna dan latar tempat sesuai dengan tema yang diusung. Overall untuk desainnya sudah bagus namun ada beberapa font yang terlalu kecil
7	Baik sekali dan sangat bermanfaat

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Infografis mengenai *Social Anxiety Disorder*, dapat disimpulkan :

- a. Kurangnya wawasan dan pemahaman serta kurangnya informasi mengenai *Social anxiety disorder* dalam bahasa Indonesia sehingga penderita *mental health* ini meningkat
- b. Berkarya atau membuat sesuatu dapat melatih kreativitas dan membantu menyeimbangkan kinerja otak kanan serta menstabilkan emosional seseorang melalui karya yang dibuat.

2. Saran

Untuk penelitian yang lebih lanjut mengenai Infografis sebagai alternatif Penyampaian informasi *social anxiety disorder* dapat dikembangkan penelitian lainnya, sehingga dapat mengembangkan kreativitas seseorang dan juga awareness tentang *mental health* yang satu ini

F. DAFTAR PUSTAKA

- Tunner, J.F. (2018). "Most solitary animals in the world". Animalwised, April 2018. Europe. Diambil dari: [The 10 Most Solitary Animals in the World - List with Pictures! \(animalwised.com\)](https://www.animalwised.com/the-10-most-solitary-animals-in-the-world-list-with-pictures/)
- Cuncic, A. (2016). "How social anxiety changes what you think". Verywellmind, 19 Septemeber 2016. New York. Diambil dari: <https://www.verywellmind.com/how-social-anxiety-changes-what-you-think-4088151>
- Hakim, L. (2012). Tata Letak (Layout). 19 Maret 2012. Yogyakarta. Diambil dari: <https://loekmanulkim.wordpress.com/2012/03/19/tata-letak-layout/>
- Messmer, K. (2019). "Art and Play Therapy For Children with Anxiety". [Thesis]. New York: Long Island University.
- National institute of Mental health. (2016). *Social anxiety disorder*. NIMH Publication. United State. Diambil dari: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/social-anxiety-disorder-more-than-just-shyness/index.shtml>.
- Peate, S. (2020). "Font pscyhology and typography inspersion in logo design". Fabrikbrands 7 April 2020. London. Diambil dari: <https://fabrikbrands.com/font-psychology-and-typography-inspiration-in-logo-design/>
- Sanyoto, E.S. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalursutra.
- Manis, S. (2017). "Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap". Pelajaran.co.id 29 Septemeber 2017. Diambil dari: <https://www.pelajaran.co.id/2017/29/pengertian-ilustrasi-tujuan-fungsi-teknik-dan-jenis-jenis-ilustrasi.html>.
- Zharandont, P. (2015). *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia*. [artikel].Bandung: Universitas Telkom.

Diambil dari:

https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PRODUK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih saya sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa; atas rahmat dan kenikmatannya yang telah Ia berikan. Terima kasih kepada keluarga saya; yang telah mendukung saya selama ini. Kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Pak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn yang telah bersabar dalam membimbing penulis hingga selesai, dan pihak lainnya yang tak bisa disebutkan, yang selalu memberi dukungan dan saran.

Author Guidelines

Panduan Penulis

Penulis wajib menyerahkan makalah pada ANGGADA Jurnal Desain dan Seni berupa makalah yang telah dikoreksi dan disesuaikan dengan format. Naskah diterima dengan pengertian bahwa naskah tersebut adalah versi asli atau versi tambahan dari makalah yang diterbitkan sebelumnya dalam konferensi dan atau jurnal lain atau dengan kata lain telah dirilis untuk publikasi terbuka (*on-line*). Sebelum penyerahan pastikan bahwa makalah Anda telah disiapkan dengan menggunakan Template Artikel.

Penulis harus mengacu pada ketentuan (format) dan gaya selingkung dari ANGGADA: Jurnal Desain dan Seni yang terdapat pada [Template Artikel](#). Hal ini akan memastikan bahwa kesesuaian tersebut akan mengacu ke proses selanjutnya menuju tahap publikasi.

Makalah yang tidak memenuhi persyaratan sesuai pedoman tidak akan diproses dalam artian hanya menjadi isi dari bank data dari ANGGADA Jurnal Desain dan Seni.

Untuk memastikan keaslian artikel, penulis didorong untuk menggunakan perangkat lunak Anti-Plagiasi dan harus mengirimkan Pernyataan Keaslian sebagai file tambahan di bawah kiriman mereka.

SISTEMATIKA KHUSUS PENULISAN JURNAL ANGGADA

ABSTRAK

Berisi intisari dalam bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, berupa penjelasan singkat, lengkap dan jelas tentang tujuan perancangan, metodologi, dan hasil karya desain sesuai dengan topik perancangan masing-masing.

Abstrak disusun dalam kalimat yang efektif dan efisien, terdiri dari maksimal 3 alinea, diketik 1 spasi, maksimal 300 kata atau $\frac{3}{4}$ halaman. Tambahkan kata-kata kunci (**keywords**) pada baris terakhir.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada bagian Latar Belakang diawali dengan penjelasan judul agar pembaca memahami istilah-istilah asing. Selanjutnya uraian tentang hal-hal spesifik yang mendorong atau menjadi alasan terciptanya ide/ inspirasi. Penjelasan penting dari ide yang akan diwujudkan.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah mempertanyakan beberapa hal yang berkaitan dengan suatu penelitian, dimana nantinya jawaban dari pertanyaan inilah yang akan menjadi hasil penelitian itu.

3. Orisinalitas

Orisinalitas bisa dirunut berdasarkan subjek/tema, materi subjek, ide, bentuk/konsep/cara ungkapan, dan media/teknik. Dalam pemaparan orisinalitas belum cukup hanya diberikan penjelasan bersifat subjektif/ internal, seperti pengakuan penulis bahwa ia tidak meniru karya siapapun, tetapi perlu membuat komparasi dengan karya-karya terdahulu/ seniman lainnya yang menggarap subjek tema/ ide serupa, atau dengan gaya serupa.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan, berisi pemikiran yang berkaitan langsung dengan karya seni yang akan diciptakan (ide dan bentuk/wujudnya), permasalahan bidang ilmu/ cabang seni. Contoh: Menciptakan karya lukisan yang mengungkapkan kontradiksi budaya tradisional dan modern dengan gaya surealistik menggunakan cat minyak diatas kanvas.
- 2) Manfaat, jika tujuan tercapai apa manfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bidang ilmu/ cabang seni, lembaga.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Kajian Sumber Perancangan, diawali dengan definisi/ pengertian subjek kajian dan lingkungannya. Disini dilakukan kajian terhadap berbagai sumber yang memberi inspirasi dan menunjang gagasan dan perwujudannya, bisa bersumber dari alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan karya-karya seni. Bahan-bahan bisa didapat dari hasil observasi, data pustaka, rekaman (foto, CD, VCD, diskografi), dan yang lain-lainnya.

Fakta-fakta yang dikemukakan diusahakan diambil dari sumber aslinya, karena nilai validitasnya tinggi. Setiap sumber yang dikaji harus disebutkan nama pengarang/ penciptanya dan tahun terbitan/ terciptanya.

2. Landasan Perancangan

Landasan Perancangan, penjelasan singkat tentang paradigma, landasan teori atau faham yang dipilih yang menjadi dasar yang kuat dalam penciptaan karya seni. Contoh: Teori bermain anak, realisme, surealisme, simbolik dan abstrak. Bagian ini berkaitan erat dengan ide/ tujuan dan kajian sumber.

Bagian ini sama dengan landasan teori yang digunakan untuk menyusun kerangka berpikir sebelum dilakukan pendekatan dan analisis terhadap subjek penelitian atau pengkajian seni.

3. Tema/Ide/Judul

Penjelasan singkat tentang tema, ide, dan judul karya seni.

4. Konsep Perwujudan/ penggarapan

Pemikiran yang berkaitan dengan bagaimana mentransformasikan ide menjadi wujud karya seni. Dalam bagian ini dapat dijelaskan bagaimana elemen bentuk dan pendukungnya akan disusun dan diperlakukan sejalan dengan landasan penciptaan dan idenya.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Dalam garis besar proses penciptaan desain/ karya seni dapat terdiri dari tiga tahap penting: tahap ide, tahap perancangan, dan tahap pelaksanaan. Walaupun demikian

tahap-tahap tersebut dapat lebih dielaborasi sebagaimana dua model di bawah ini. Metode penciptaan diketahui sebagai cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Salah satu contoh metode dan tahap-tahap dalam penciptaan seni (tari) yang diacu dari pandangan Hawkins (1991) adalah meliputi:

- 1) Eksplorasi: (a) penetapan tema, ide, dan judul karya; (b) berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi dan menafsirkan tema terpilih.
- 2) Improvisasi/Eksperimentasi: (a) memilih, membedakan, mempertimbangkan, menciptakan harmonisasi dan kontras-kontras tertentu, (b) menemukan integritas dan kesatuan dalam berbagai percobaan.
- 3) Pembentukan/pewujudan: (a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, (b) menentukan kesatuan dan parameter yang lain, seperti gerak dan iringan, busana, dan warna, (c) pemberian bobot seni, dramatisasi, dan bobot spiritualitas.

Contoh/model yang lain sebagaimana yang ditawarkan oleh Konsorsium Seni, meliputi:

- 1) Persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan
- 2) Elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi
- 3) Sintesis, untuk mewujudkan konsepsi karya seni
- 4) Realisasi konsep ke dalam berbagai media seni, dan
- 5) Penyelesaian, ke dalam bentuk akhir karya seni.

Mengingat keunikan masing-masing cabang desain dan seni, maka materi kegiatan dan uraiannya disesuaikan dengan minat utama yang dipilih mahasiswa. Selain itu, dalam kenyataannya tahap-tahap itu tidak selalu berurutan bahkan kadangkala saling tumpang tindih, dan hasil akhirnya tidak sama sebangun dengan rancangannya, mengingat ada ciptaan yang sangat terencana (misal bidang Desain), dan ada

yang sangat improvisatif.

D. ULASAN KARYA

Bagian ini menyajikan ulasan tentang Desain/ karya seni yang telah diciptakan dan telah disajikan dalam pameran atau pertunjukan. Penampilannya bisa dalam bentuk foto, tabel, grafik atau partitur disertai deskripsi yang melengkapi ulasan yang dikemukakan. Dalam hal ini, foto-foto dokumentasi yang merekam suasana pameran atau bagian-bagian adegan pertunjukan perlu ditampilkan. Mahasiswa di samping mengulas aspek-aspek wujud karya dan penggarapannya yang tampak (visual maupun visible), juga mengulas yang tak tampak dan tak terlihat (intangible dan invisible) dari karya seni yang diciptakannya, kendala, kemungkinan teknis dan inovatif yang bisa diproyeksikan. Setelah memperoleh masukan atau kritik dari para pengunjung/penonton pameran/pertunjukan, khususnya dari dewan penguji, dengan sendirinya ada penambahan dan penyempurnaan dalam ulasan atau hasil evaluasi dalam laporan atau pertanggungjawaban tertulis karya seninya.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Uraian singkat dalam garis besar, yaitu: (a) Kesimpulan umum apakah karya seni yang diciptakan telah sesuai benar dengan tujuan penciptaan, atau ada hal-hal tak terduga; (b) Adakah ide-ide atau masalah baru yang muncul (c) Hal-hal apa saja yang menunjang proses penciptaan; dan d) Hal-hal yang menghambat/ mengganggu proses penciptaan.

2. Saran-saran

Saran-saran ini ditujukan bagi diri sendiri maupun pembaca, yaitu bagaimana mengantisipasi ke depan sehubungan dengan masalah/ide-ide baru yang muncul dan bagaimana menghindarkan atau memperkecil hambatan yang mungkin muncul.

F. DAFTAR PUSTAKA

Susunlah daftar berdasar abjad nama atau nomor pengarang dari semua pustaka yang

dirujuk dalam naskah. Penulisan Daftar Pustaka menggunakan aturan umum yang berlaku yakni: nama pengarang (nama belakang plus inisial nama depan); judul makalah (atau buku); nama jurnal (jangan disingkat bila Anda tidak yakin akan sistem yang benar) atau nama penerbit; tahun publikasi; nomor terbitan (untuk jurnal); halaman pertama-halaman akhir artikel atau bagian (bab) buku yang dirujuk. Ketentuannya yaitu:

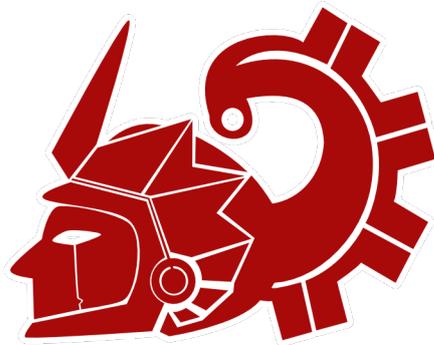
1) Daftar referensi disusun alfabetik sesuai dengan nama penulis atau nama institusi.

2) Mengacu pada sistem penulisan referensi APA (American Psychological Association) Edisi 6 yang telah di-Indonesiakan.

3) Seluruh list dalam Daftar Pustaka menggunakan spasi 1. Antara urutan pertama dengan berikutnya dalam Daftar Pustaka .

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih pada penulisan artikel jurnal dapat ditujukan bagi penyandang dana, institusi yang memfasilitasi penelitian/ penulisan jurnal, atau narasumber.



anggada

Jurnal Karya Mahasiswa Desain

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR CIP LOUNGE PADA
BANDARA SEPINGGAN, BALIKPAPAN
Universitas Mercu Buana
Ulfi Aditya dan Rr. Chandrarezky Pemasari

PERANCANGAN ULANG INTERIOR STASIUN JAKARTA KOTA
DENGAN KONSEP DESAIN ART-DECO
Universitas Mercu Buana
Ramanda Maulana Dywastanto dan Emilius Heri Hermono

PERANCANGAN INTERIOR RUANG PERPUSTAKAAN PERGURUAN
TINGGI DI JAKARTA (STUDI KASUS PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
MERCU BUANA)
Universitas Mercu Buana
Sifa Aulia Sahra dan Lelo

SYAL PRINTING DENGAN METODE VISUALISASI
LUMEN PRINT LIMBAH BUAH JERUK
Universitas Mercu Buana
Febi Muhamad Ramdhan dan Nina Maftukha

BUSANA FUTURISME UNTUK WANITA
Universitas Mercu Buana
Henny Wong dan Edy Muladi

SEPATU BERKENDARA DENGAN SISTEM LEPAS PASANG
BERTEMA BROGUE STYLE UNTUK KEBUTUHAN TOURING
Universitas Mercu Buana
Adriatama Rahmat Saputra dan Pillar Anugrah Hadi

SYAL BERMOTIF DENGAN INSPIRASI PINTU BLEDHEG
MASJID AGUNG DEMAK DENGAN TEKNIK PRINTING
Universitas Mercu Buana
Eva Faiza Sayida dan Waridah Muthi'ah

PERANCANGAN WEB KOMIK "KUPAS (KULINER PASAR)" SEBAGAI
PELESTARIAN TENTANG MAKANAN TRADISIONAL
Universitas Mercu Buana
Selly Rahmaputri dan Wilsa Pratiwi

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI 3D JANJANG TOUR AND TRAVEL
"PARIWISATA MINANGKABAU SUMATERA BARAT"
Universitas Mercu Buana
Getar Pradana dan Fatimah Yasmin Hasni

PERANCANGAN INFOGRAFIS UNTUK PENYAMPAIAN
INFORMASI MENGENAI SOCIAL ANXIETY DISORDER
Universitas Mercu Buana
Ade Setiawan dan Lukman Arief

