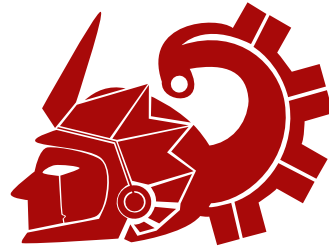


**JURNAL
DESAIN
DAN
SENI
MAHASISWA**

Volume 2 | No.2
Juli 2021



anggada

Jurnal Karya Mahasiswa Desain

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

PERENCANAAN DESAIN INTERIOR TAMAN KANAK-KANAK SEKOLAH INTERNASIONAL
Universitas Mercu Buana
Indah Aprian Dwi Pebrianty dan Mira Zulia Suriastuti

PERANCANGAN INTERIOR GRACEFULLY GRACE PRESCHOOL DI JAKARTA
Universitas Mercu Buana
Adilla Nur Janah dan Zulfiska Nadaa

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK KEMENDIKBUD DI JAKARTA
Universitas Mercu Buana
Nuur Shofiyyah dan Dodi Pujayanto

PERENCANAAN DESAIN INTERIOR COWORKING SPACE KOLEGA X MNC DI JAKARTA PUSAT
Universitas Mercu Buana
Shabrina Alifah dan Rr. Chandrezky Permatasari

PANEL PARTISI RUANGAN PORTABLE DENGAN SISTEM ENGSEL DETACHABLE
Universitas Mercu Buana
Rafi Hidayat dan Edy Muladi

BONEKA DENGAN ESTETIKA KHAS PENARI GAMBYONG
Universitas Mercu Buana
Rizqa Sari Yulia dan Hady Soedarwanto

ACTION FIGURE SKALA 1:6 KARAKTER LANGURZ DENGAN KONSEP CYBERPUNK
Universitas Mercu Buana
Michael Carol Ariosandy G dan Dena Anggita

PERANCANGAN KOMIK "MAHASISWA HEBAT" SEBAGAI KOMUNIKASI VISUAL PERATURAN TATA TERTIB UNIVERSITAS MERCU BUANA
Universitas Mercu Buana
Veneranda Ramadhani Fully dan Novena Ulita

REDESIGN BRAND IDENTITY SEKOLAH SEPAK BOLA PENDEKAR
Universitas Mercu Buana
Hibatul Azizi dan Fachmi Khadam Haeril

REDESAIN BUKU MENU KAFE CUBITCX SEBAGAI MEDIA INFORMASI
Universitas Mercu Buana
Kartika Fitriandary dan Rika Hindraruminggar

ANGGADA JURNAL DESAIN DAN SENI

Volume 2 Edisi 2 Juli 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 2 Juli 2021

- 127** PERENCANAAN DESAIN INTERIOR TAMAN KANAK-KANAK SEKOLAH INTERNASIONAL
Indah Aprian Dwi Pebrianty dan Mira Zulia Suriastuti
Universitas Mercu Buana
- 139** PERANCANGAN INTERIOR GRACEFULLY GRACE PRESCHOOL DI JAKARTA
Adilla Nur Janah dan Zulfiska Nadaa
Universitas Mercu Buana
- 153** PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK KEMENDIKBUD DI JAKARTA
Nuur Shofiyyah dan Dodi Pujayanto
Universitas Mercu Buana
- 165** PERENCANAAN DESAIN INTERIOR COWORKING SPACE KOLEGA X MNC DI JAKARTA PUSAT
Shabrina Alifah dan Rr. Chandrarezky Permatasari
Universitas Mercu Buana
- 177** PANEL PARTISI RUANGAN *PORTABLE* DENGAN SISTEM ENGSEL *DETACHABLE*
Rafi Hidayat dan Edy Muladi
Universitas Mercu Buana
- 191** BONEKA DENGAN ESTETIKA KHAS PENARI GAMBYONG
Rizqa Sari Yulia dan Hady Soedarwanto
Universitas Mercu Buana
- 207** *ACTION FIGURE* SKALA 1:6 KARAKTER LANGURZ DENGAN KONSEP *CYBERPUNK*
Michael Carol Ariosandy G dan Dena Anggita
Universitas Mercu Buana
- 221** PERANCANGAN KOMIK "MAHASISWA HEBAT" SEBAGAI KOMUNIKASI VISUAL PERATURAN TATA TERTIB UNIVERSITAS MERCU BUANA
Veneranda Ramadhani Fully dan Novena Ulita
Universitas Mercu Buana
- 235** *REDESIGN BRAND IDENTITY* SEKOLAH SEPAK BOLA PENDEKAR
Hibatul Azizi dan Fachmi Khadam Haeril
Universitas Mercu Buana
- 247** REDESAIN BUKU MENU KAFE CUBITCX SEBAGAI MEDIA INFORMASI
Kartika Fitriandary dan Rika Hindraruminggar
Universitas Mercu Buana

PERENCANAAN DESAIN INTERIOR TAMAN KANAK-KANAK SEKOLAH INTERNASIONAL

Oleh:

Indah Aprian Dwi P¹

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercubuana
apriindah2@gmail.com¹*

Mira Zulia Suriastuti, S.Sn, M.Ds²

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercubuana
mirazulia@gmail.com²*

ABSTRAK

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bagian pendidikan formal untuk anak usia dini bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Dan seiring berjalannya waktu Taman Kanak-kanak semakin berkembang dan semakin beragam jenis pengajarannya. Mutiara Harapan merupakan sebuah sekolah yang menyediakan tingkat pra sekolah untuk anak usia dini, yaitu taman kanka-kanak. Usia nol sampai enam tahun merupakan usia di mana masa-masa keemasan terjadi pada anak-anak yang terjadi dalam tahapan tumbuh kembang manusia. Mutiara Harapan adalah Taman Kanak-kanak berbais internasional dengan kurikulum Montessori yang sudah dirancang sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan anak disekolah, kurikulum Montessori mendukung tumbuh kembang anak di sekolah agar menjadi anak yang mandiri dan berani. Interior dalam pembelajaran Motessori sangat diperukan untuk membantu sistem belajar anak-anak menjadi lebih optimal. Konsep yang akan diterapkan adalah "Modern, Natural" dengan bertemakan "Exploring Nature".

Kata kunci : *Taman Kanak-kanak, Montessori, Desain Interior.*

ABSTRACT

Kindergarten is early childhood education in formal education pathways. which organizes education for children from four to six years. And as the times evolve kindergartens grow more and more diverse types of learning. Mutiara Harapan is a school that provides pre-school levels for early childhood, which is a kindergarten. Zero to six years is the age of the golden period occurring in children. Mutiara Harapan is an international kindergarten with a Montessori curriculum that has been designed according to the needs of children in school, Montessori curriculum supports the growth and development of children in schools to become independent and brave children. Interior design in Montessori learning is needed to help a child's learning system become more leverage. The concept to be applied is "Modern, Nature" with the theme "Exploring Nature".

Keywords: *Kindergarten, Montessori, Interior Design*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: September 21th, 2020

Revised: October 7th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang pada masa sekarang maupun pada masa yang akan datang. Dengan menempuh jalur pendidikan seseorang akan mendapatkan pengetahuan dan informasi yang sangat penting dalam kehidupan. Dalam undang-undang tentang pendidikan sudah diatur bahwa setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak, undang-undang tersebut diatur dalam pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa "*setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan*".

Jenjang pendidikan yang wajib ditempuh untuk dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya dimulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Akan tetapi diluar dari pendidikan wajib yang ditentukan pemerintah tidak sedikit orangtua yang menginginkan anaknya menempuh jalur pendidikan lebih dari itu, salah satunya adalah Taman Kanak-kanak.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu jenis pendidikan yang formal untuk anak usia dini atau di bawah tujuh tahun atau usia sebelum Sekolah Dasar (SD) yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun.

Tujuan dari Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak usia lahir sampai enam tahun secara menyeluruh sesuai dengan standar atau kurikulum yang diberikan yang

sudah sesuai dan disetujui untuk diterapkan kepada anak-anak, yang mencakup berbagai aspek seperti aspek fisik maupun nonfisik.

Pendidikan Taman Kanak-kanak memberikan rangsangan dan stimulasi yang tepat bagi perkembangan anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai usianya serta menghubungkan antara pendidikan keluarga dengan pendidikan sekolah.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara merancang ruang belajar sesuai kebutuhan dan kriteria sekolah Montessori, agar membantu memaksimalkan kegiatan belajar mengajar ?.
- b. Fasilitas seperti apa yang cocok di terapkan untuk sekolah Internasional yang berbasis Montessori ?.

3. Orisinalitas

Dalam perancangan desain interior Taman Kanak-kanak ini hasil tema yang diterapkan berasal dari *mind mapping* yang dibuat oleh penulis berdasarkan karakteristik sekolah. Maka dari itu hasil akhir dari *desain* Taman Kanak-kanak ini merupakan desain orisinal sesuai dengan citra dan apa yang dibutuhkan sekolah.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan dari perancangan desain interior ini yaitu mencari dan menentukan konsep ruang seperti apa yang cocok dengan sekolah ini, konsep furniture seperti apa yang

dapat mendukung proses belajar anak-anak. Sehingga kegiatan belajar mengajar disekolah ini lebih maksimal dan nyaman bagi anak-anak maupun para guru.

- 2) Jika konsep ruang dan furniture sesuai dengan citra sekolah dan psikologis anak anak, maka kegiatan belajar mengajar jadi lebih maksimal dengan adanya perubahan desain ruang maupun furniture pada sekolah.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Dalam menyusun penulisan laporan di perlukan data-data dan informasi yang lengkap, relevan serta jelas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode ini berfokus pada kualitas dan kedalaman data.

Adapun hal ini meliputi pengumpulan bahan-bahan dan data-data yang di perlukan untuk mendukung penulisan yang meliputi :

a. Riset lapangan

Riset lapangan yang dilakukan merupakan pengumpulan data yang bertujuan untuk meninjau lapangan yang berhubungan langsung dengan proyek.

b. Studi Literatur

Mencari studi literatur mengenai Sekolah Mutiara Harapan. Studi literatur ini bertujuan untuk mencari literatur yang lengkap dari buku buku, jurnal, maupun majalah yang dapat mendukung proses

perancangan ulang Sekolah Mutiara Harapan.

c. Wawancara / *Interview*

Mengumpulkan informasi, foto, maupun data-data yang dibutuhkan untuk mendukung proses desain atau perancangan yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang bersangkutan dengan proyek sekolah yang sedang disusun untuk mendapatkan informasi langsung mengenai sekolah tersebut yang tidak ditemukan dalam buku panduan.

Dalam penelitian ini jenis metode yang digunakan untuk melengkapi penelitian adalah metode Deskriptif kualitatif dan Survei, dengan terjun langsung kesekolah tersebut melihat keadaan sesungguhnya sekolah tersebut, dan juga dengan mencari referensi dari sumber bacaan, beberapa buku yang berkaitan dengan judul tugas.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan berbentuk tulisan maupun gambar, seperti dokumentasi foto gedung, fasilitas, maupun interior dari bangunan asli sebagai data awal untuk dasar proses perancangan.

2. Landasan Perancangan

a. Taman Kanak -Kanak

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini atau usia sebelum menempuh pendidikan

Sekolah Dasar (SD) dalam bentuk pendidikan formal.

Kurikulum yang diberikan untuk anak usia dini dalam jalur pendidikan Taman Kanak-kanak difokuskan kepada memberikan rangsangan pendidikan secara langsung untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan pola pikir, jasmani dan rohani anak, hal ini bertujuan untuk memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut kepada anak-anak usia dini.

Masa belajar untuk seorang murid di Taman Kanak-kanak secara umum yaitu satu tahun untuk setiap jenjang atau tahapan, yang terbagi menjadi dua tahapan untuk bisa lulus dari program Taman Kanak-kanak sebelum melanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar (SD) yaitu:

- Tahapan awal atau kelompok A, atau TK 0 (nol) Kecil selama 1satu tahun
- Tahapan akhir atau kelompok B, atau TK 0 (nol) Besar selama satu tahun.

b. Sekolah Internasional

SBI yaitu Sekolah Bertaraf Internasional atau yang lebih akrab didengar yaitu Sekolah Internasional adalah salah satu jenjang pendidikan nasional sesuai dengan standar pembelajaran internasional.

Proses belajar mengajar di sekolah menggunakan kurikulum internasional yang sudah disetujui oleh pemerintah yang mengikuti standar pembelajaran nasional.

Seperti tetap menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Pengertian Kurikulum Montessori
Kurikulum Montessori merupakan metode pendidikan yang bertujuan untuk memberikan perkembangan intelektual anak yang memiliki sistem memberikan kebebasan pada anak dalam menjalankan aktivitas disekolah untuk memberikan kesadaran diri sendiri, mempelajari langsung, dan permainan kerjasama dengan teman-temannya.

Dalam kurikulum ini anak-anak diarahkan untuk membuat pilihannya sendiri yang bertujuan untuk melatih kreatifitas dalam pembelajaran mereka. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran Montessori membebaskan anak untuk mengeksplorasi dirinya.

"Follow the child" ini adalah konsep dasar dalam pembelajaran Montessori , konsep ini sudah disesuaikan dengan usia anak-anak sesuai dengan minat dan bakat anak. Anak tidak belajar ataupun diberikan materi yang menyamaratakan kemampuan mereka. Hal ini bertujuan untuk menghindari memaksakan kegiatan yang tidak bisa ataupun tidak disukai anak-anak.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN



MUTIARA HARAPAN ISLAMIC SCHOOL

Gambar.1: Logo Mutiara Harapan
(Sumber: Google Images)

Sekolah Mutiara Harapan terletak di Jalan Pondok Kacang Timur, Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15227.

Mutiara Harapan merupakan sekolah Islam berbasis Internasional yang menerapkan kurikulum internasional yaitu kurikulum Montessori. Ada banyak jenjang pendidikan yang dimiliki Mutiara Harapan, mulai dari Taman Kanak-kanak sampai dengan Sekolah Menengah Atas atau SMA.



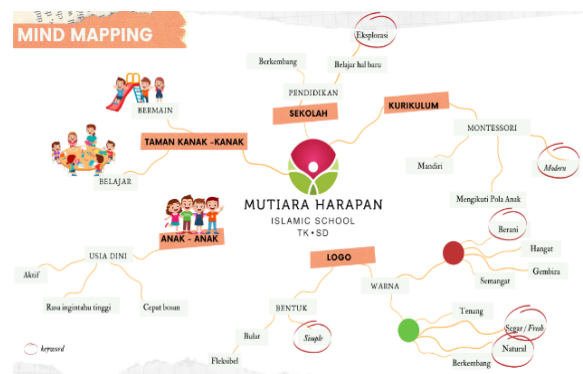
Gambar.2: Fasad Mutiara Harapan



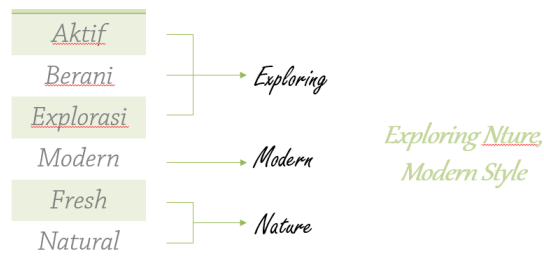
Gambar.3: Hasil Foto Survey

Gambar diatas adalah data pribadi penulis yang diambil saat survei. Foto tersebut sedikit menggambarkan suasana lingkungan sekolah dimana sekolah ini sangat hijau, dari survei inilah munculnya inspirasi untuk membuat desain sekolah yang asri, nyaman, dan tenang.

1. Konsep



Gambar.4: Mind Mapping

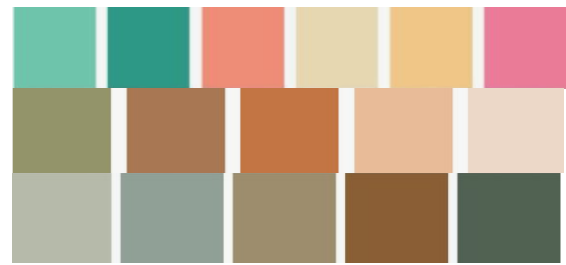


Gambar.5: Citra dan Gaya

Hasil analisa dari *mind mapping*. Bertemakan “*Exploring Nature*” dengan gaya “Modern”, konsep desain yang akan diterapkan pada Taman Kanak-kanak ini adalah desain yang banyak memanfaatkan material kayu maupun material yang menyerupai alam. Seperti lantai bermotif kayu, ataupun berwarna seperti rumput. Hal ini dilakukan untuk memperkuat konsep *nature* pada bangunan sekolah.

2. Konsep Warna

Warna-warna yang digunakan pada perancangan desain interior Taman Kanak-kanak Mutiara Harapan ini menggunakan warna primer dan sekunder serta warna-warna turunannya, dikombinasikan dengan warna-warna netral, *earth tone*, dan warna pastel. Pemilihan warna-warna tersebut terpilih karena memiliki dampak psikologi yang sesuai untuk karakteristik anak terhadap ruang. Namun warna-warna yang lebih sering muncul diantara warna primer dan sekunder yaitu warna Coklat, Putih, Hijau, dan abu.



Gambar.6: Konsep Warna
(Sumber: Pinterest)

3. Konsep Material

Material yang digunakan adalah material yang memiliki permukaan yang halus, tidak mudah pecah, dan aman untuk anak-anak. Untuk mendukung gaya dan tema material yang dipakai adalah material bernuansa alam. Seperti material motif kayu, moored batuan, rumput sintesis, dan yang memiliki warna alam.



Gambar.7: Konsep Material
(Sumber: Google)

4. Konsep Pencahayaan

Gedung sekolah Mutiara Harapan memiliki banyak bukaan sehingga cahaya matahari dapat masuk kedalam bangunan dan ruang sekolah secara maksimal. Walaupun demikian ada beberapa area yang tidak terjangkau cahaya matahari sehingga membutuhkan cahaya bantuan selain matahari yaitu pencahayaan buatan seperti bagian toilet.

Untuk pencahayaan umum digunakan lampu direct sebagai sumber penerangan.



Gambar.8: Konsep Pencahayaan
(Sumber: Google)

5. Konsep Penghawaan

Pada perancangan desain interior Taman Kanak-kanak Mutiara Harapan ini, sistem penghawaan yang digunakan yaitu penghawaan alami melalui bukaan pada ruangan gedung sekolah dan sistem penghawaan buatan seperti AC (*Air Conditioner*), *exhaust*, dan *purifier*.

6. Konsep Furniture

Furniture yang digunakan pada area anak-anak adalah furniture yang tidak memiliki sudut dan permukaan halus, hal ini dilakukan untuk meningkatkan keamanan saat anak-anak beraktifitas.



Gambar.9: Konsep Furniture
(Sumber: Pinterest)

7. Konsep *Local Content*

Local content yang diterapkan pada perancangan ini diaplikasikan pada furniture yaitu lampu. *Local content* yang diambil adalah kembang goyang, yaitu salah satu bagian dari siger sunda. Kembang goyang ini akan diambil bagian kepala bunganya saja yang nantinya akan diaplikasikan pada lampu dinding. Bagian yang diterapkan pada lampu adalah bagian cup lampu. Bagian ini nantinya akan dibentuk seperti kembang goyang pada siger sunda, yang memiliki lubang lubang sehingga lampu akan keluar dari lubang lubang seperti kilau yang dipancarkan oleh siger sunda ini.

Berikut adalah gambaran singkat pengambilan *local content* yang akan diaplikasikan pada lampu.



Gambar.10: *Local Content*

D. ULASAN KARYA DESAIN

Ruang terpilih yang di desain adalah ruang tata usaha, ruang kelas, ruang bermain dan perpustakaan. Hasil desain dari tiga ruangan tersebut yaitu :

a. Ruang Tata Usaha





Gambar.11: 3D Ruang Tata Usaha
b. Ruang Kelas



Gambar.12: 3D Ruang Kelas

c. Ruang Bermain dan Perpustakaan





Gambar.13: 3D Ruang Bermain & Perpustakaan

Berdasarkan gambar diatas, desain yang dibuat dengan tema “*exploring nature*” dengan gaya “*modern*” diaplikasikan dengan warna dominan warna kayu dan sentuhan warna alam lainnya, seperti hijau, kuning, coklat dan biru.

Dalam konsep desain ini suasana yang diterapkan adalah suasana alam yang memberikan kesan hangat, nyaman, tetapi tidak monoton dengan hanya memberikan tanaman hidup. Tetapi dihidupkan dengan gambaran alam yang lain, seperti pembuatan *drop ceiling* yang menyerupai awan dan pohon, karpet dengan warna hijau yang diletakan seolah-olah seperti rumput, dan beberapa furniture yang menggambarkan alam.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Perancangan desain interior Taman Kanak-kanak sekolah Internasional Mutiara Harapan, merupakan perancangan interior yang di latar belakang oleh sesuatu yang bersifat edukatif yang memenuhi kebutuhan perkembangan anak dari segi fasilitas dan aktifitas yang diberikan untuk mendukung kegiatan yang dapat mengasah kreativitas

sehingga dapat bersosialisasi dengan lingkungannya.

Ruangan yang dirancang dengan tepat sangat berpengaruh dalam proses belajar anak, hal ini dikarenakan dapat membantu meningkatkan kecerdasan anak, karena anak belajar melalui apa yang mereka lihat dan mereka rasakan.

Elemen-elemen desain interior seperti *plafond*, lantai dan dinding sangatlah berperan dalam membantu tumbuh kembang anak-anak karena dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas anak-anak. Hal itu juga didukung dengan desain ruangan yang menarik, unik, berwarna, dan menyenangkan.

Perancangan Taman Kanak-kanak ini memiliki tema “*Exploring Nature*” dengan menggunakan elemen-elemen interior yang membuat suasana menyenangkan, tenang, sejuk, dan nyaman. Warna primer dan sekunder, merupakan warna yang paling dikenal anak-anak. Bentuk-bentuk geometris juga mendukung anak dalam belajar dan mengenal bentuk yang ada disekitar mereka. Penambahan *local content* bertujuan untuk memberikan pengetahuan terhadap anak-anak akan budaya lokal tanpa mereka sadari.

Oleh karena itu, perancangan interior pada Taman Kanak-kanak sangatlah penting. Untuk meningkatkan keinginan belajar sehingga membantu anak-anak belajar sebelum mencapai pendidikan formal berikutnya, dengan merancang interior sekolah juga dapat membantu meningkatkan

kecerdasan, kreatifitas daya tarik, daya ingat, rasa ingin tahu dan keberanian anak-anak pada usia dini.

2. Saran

a. Saran untuk sekolah

Dari sudut pandang penulis diharapkan dengan selesainya desain ini Taman Kanak-kanak Mutiara Harapan selain menjadi wadah yang edukatif sekolah juga dapat memberikan sisi positif bagi orang tua, dengan merancang interior sekolah membuat lingkungan sekolah menjadi lebih tertata sehingga orang tua semakin mempercayai untuk mendaftarkan anak-anak mereka bersekolah di sekolah Mutiara Harapan. Tetapi juga bagaimana sekolah memberikan fasilitas yang memenuhi kegiatan dalam membangun perkembangan tumbuh kembang anak.

Selain itu desain ruangnya dapat memberikan kesan nyaman, menyenangkan, dan aman untuk anak-anak. Hal tersebut dapat dilihat dari segala faktor yang harus diperhatikan, seperti pemilihan material-material interior sebagai elemen desain. Pemilihan material dipilih berbahan dasar yang tidak membahayakan kesehatan anak-anak seperti, material lantai dipilih yang tidak licin dan terlalu bertekstur

sehingga tidak membahayakan anak-anak, material dinding juga dipilih yang tidak terlalu bertekstur ataupun mudah pecah seperti kaca. Selain pemilihan material interior pemilihan furniture juga sangat penting bentuk furniture sangat harus diperhatikan furniture yang dipilih harus tidak bersudut dan memiliki permukaan yang halus atau tidak tajam sehingga tidak membahayakan untuk anak-anak.

Sirkulasi di lingkungan sekolah juga sangat penting udara yang baik, dan bersih sangat dianjurkan, oleh karena itu bukaan pada ruang sangatlah penting, pembersih udara juga sangat penting untuk diaplikasikan. Pencahayaan & penghawaan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesehatan dan keamanan anak-anak.

b. Saran untuk mahasiswa

Mahasiswa khususnya mahasiswa desain interior harus menyadari betapa pentingnya perencanaan dan desain interior untuk anak-anak pada pendidikan usia dini, anak usia dini memerlukan desain interior yang cocok untuk tumbuh kembang mereka kedepan untuk menjadikan anak yang berani, percaya diri, serta bisa berpikir kreatif, yang akan melahirkan anak-anak yang berguna

bagi banyak orang dimana hal itu dimulai dari pendidikan usia dini.

Semoga karya tulis ini berguna untuk yang sedang ingin meneliti tentang Taman Kanak-kanak dari segi interior.

c. Saran untuk universitas

Universitas sebaiknya dapat memfasilitasi para mahasiswa untuk lebih bebas mengeksplor kekreatifitasan mahasiswanya seperti membuat sebuah tempat workshop untuk Tugas Akhir, sehingga para mahasiswa mempunyai suatu tempat wadah dimana dapat berkumpul dan bertukar pikiran dalam ranah Tugas Akhir.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2012). *Menyemai Sekolah Bertaraf Internasional*. Yogyakarta: Gama Surya.
- Ching, Francis, D. K. (1996). *Arsitek Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga.
- Ching, Francis, D. K. (2018) *Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Jakarta: Erlangga.
- Elizabeth, G. (1999). *Kenapa Montessori*. Jakarta : Pustaka Delapratasa.
- Gutek, L. (2013). *Metode Montessori*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Montessori, M. (1990). *The Discovery Of the Child*. New York : Ballantine Books.
- Santrock, J.W. (2009). *Montessori Education Defined*. Jakarta: Erlangga.

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 Ibu Mira Zulia Suriastuti, S.Sn, M.Ds. Keluarga dan teman-teman 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 INTERIOR *GRACEFULLY GRACE PRESCHOOL* DI JAKARTA

Oleh:

Adilla Nur Janah¹

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

Zulfiska Nadaa M.Ds²

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
nadaa98@hotmail.com²*

ABSTRAK

Dalam masa perkembangan, anak usia prasekolah banyak membutuhkan rangsangan-rangsangan dan dukungan dari lingkungan di sekitarnya. Karena pada masa itulah anak usia dini memasuki masa keemasan atau *golden age*. Pendidikan anak usia dini dibutuhkan untuk membantu perkembangan rohani dan jasmani anak usia dini sebelum memasuki pendidikan sekolah dasar. Upaya yang dilakukan yaitu adalah adanya prasekolah formal maupun non-formal seperti TK, Playgroup, RA dan sebagainya. Prasekolah tersebut, membutuhkan kualitas tempat yang baik agar anak dapat tumbuh dan berkembang baik fisik maupun mental anak.

Perancangan ini bertujuan untuk menerapkan elemen interior yang sesuai dengan kaidah interior serta meningkatkan kualitas pendidikan pada anak usia dini dan mengutamakan kenyamanan, keamanan dan kesehatan, untuk itu banyak aspek – aspek interior (dimensi, bentuk furniture, material, warna yang diterapkan dalam interior) yang harus dipertimbangkan agar tujuan untuk membimbing, mendidik serta mendukung perkembangan anak dapat tercapai. Metode yang digunakan adalah wawancara, data lapangan dan literatur dan analisis permasalahan yang ada. Dari hasil tersebut konsep yang digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan gaya dan tema *Natural Cheerful Contemporer* dengan kesan yang ingin diterapkan adalah menyenangkan, aman dan nyaman.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Prasekolah, Nyaman, Menyenangkan.*

ABSTRACT

During development, many preschoolers need stimulation and support from the surrounding environment. Because at that time early childhood entered the golden age or golden age. Early childhood education is needed to help the spiritual and physical development of early childhood before entering elementary school education. The efforts made are formal and informal preschools such as Kindergarten, Playgroup, RA and so on. The preschool requires a good quality place so that children can grow and develop both physically and mentally.

This design aims to implement interior elements that are in accordance with interior rules and improve the quality of education in early childhood and prioritize comfort, safety and health, for that many aspects of the interior (dimensions, shape of furniture, materials, colors applied in the interior) that must be considered so that the goals to guide, educate and support children's development can be achieved. The method used is interviews, field data and literature and analysis of existing problems. From these results the concept used in this design is to use the style and theme of Natural Cheerful Contemporary with the impression to be applied is fun, safe and comfortable.

Keywords: *Children, Preschool, Comfortable, Fun.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang dilakukan untuk anak usia mulai dari 0 hingga 6 tahun yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini sebelum melanjutkan ke pendidikan dasar.

Pada saat ini sudah banyak lembaga pendidikan prasekolah atau Pre-school yang didirikan di Indonesia. Namun penerapan elemen interiornya masih kurang diperhatikan. Dapat dilihat dari beberapa sekolah yang belum menggunakan warna-warna yang sesuai dengan standar penggunaan warna pada interior prasekolah, penggunaan furniture yang tidak memberikan keamanan dan kenyamanan anak dalam belajar, kurangnya pencahayaan yang baik, dan lain sebagainya. Untuk memaksimalkan perkembangan dan psikologis anak, maka dibutuhkan penerapan atau pemakaian elemen interior yang sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang.

Oleh karena itu, pada interior ruang kelas harus dapat menciptakan ruang yang berkualitas, baik secara psikologis maupun secara operasional sehingga anak-anak yang berada di dalam ruang kelas dapat melakukan aktivitas secara aman, nyaman dan dapat berkembang secara optimal.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana penerapan elemen interior yang baik agar dapat merangsang perkembangan dan kreativitas anak?
- b. Bagaimana merancang interior prasekolah yang dapat membuat anak merasa nyaman dan aman serta interior yang indah?
- c. Bagaimana menerapkan konsep lokal dan alami pada interior prasekolah dan sesuai dengan citra *Gracefully Grace Preschool*?

3. Orisinalitas

Hasil karya desain ini merupakan karya orisinal dari penulis yang dibuat tanpa meniru karya-karya sebelumnya, dikarenakan objek atau lokasi proyek belum pernah digunakan sebelumnya. Konsep dari karya ini pun di dapatkan dari hasil citra objek/proyek sehingga hasil karya desain yang didapatkan tentu berbeda.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Untuk menerapkan elemen interior yang baik agar dapat merangsang perkembangan dan kreativitas anak. Untuk merancang interior prasekolah yang memberikan rasa nyaman dan aman. Untuk menerapkan konsep lokal dan alami pada interior prasekolah yang sesuai dengan citra atau *image Gracefully Grace Preschool*.

2) Manfaat teoritis, untuk memberikan pengetahuan dan memperluas wawasan bagi lembaga desain dan para desainer mengenai penerapan elemen interior yang baik dan benar pada prasekolah. Manfaat praktis, untuk memberikan masukan kepada lembaga pendidikan prasekolah terhadap pentingnya penerapan interior yang baik dan benar sehingga dapat meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Serta sebagai tambahan informasi untuk mahasiswa desain interior dan digunakan sebagai acuan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan



Gambar 1. Logo *Gracefully Grace Preschool*
(Sumber: Google Image)

Gracefully Grace Preschool merupakan Sekolah yang dikhususkan untuk anak usia dini mulai dari 1,5 tahun hingga 6 tahun. Memiliki 5 kelas yaitu *toddler*, *nursery 1*, *nursery 2*, *Kindergarten 1* dan *kindergarten 2*. Bangunan *Gracefully Grace Preschool* memiliki 4 lantai dengan total luas bangunan 990m².

2. Landasan Perancangan

Landasan perancangan diperoleh melalui proses wawancara, studi literature, studi

lapangan, buku-buku panduan, penulisan-penulisan sebelumnya yang berkaitan dan juga internet. Inspirasi desain didapatkan dari olah data pemilik dan lokasi bangunan. Berikut ini merupakan landasan perancangannya:

a. Pengertian *Preschool*

Preschool atau Prasekolah adalah salah satu program pendidikan untuk anak usia dini yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan jasmani dan rohani anak usia dini sebelum memasuki ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu pendidikan dasar. Prasekolah ini diperuntukkan untuk anak usia 1,5 sampai 6 tahun. Tujuan dari preschool yang tercetus pada adalah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990 pasal 3).

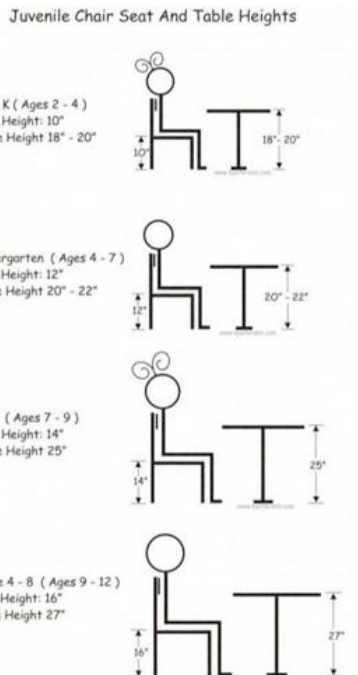
b. Jenis-jenis Ruang *Preschool*

Dalam buku *Time Saver Standarts for Building, Types (4th edition)* yang ditulis oleh Joseph De Chiara & Michael J. Crosbie, jenis-jenis ruang yang dibutuhkan pada prasekolah adalah Ruang Kelas, Area Penemuan, Area

Seni, Area Musik, Area Membaca dan Mendengarkan, Area Membangun Balok, Area Manipulasi, Area Matematika dan Komputer, Toilet.

c. Ergonomi

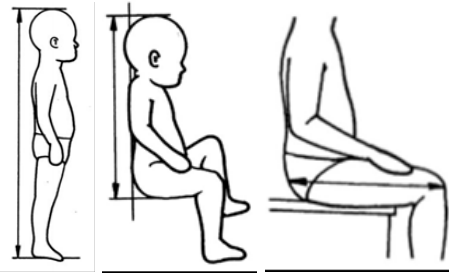
Dalam perencanaan prasekolah, ergonomi diperlukan agar anak dapat beraktivitas dengan nyaman, aman dan efektif, sehingga tidak ada kendala yang akan di alami. Ketidak sesuaian furniture akan membuat anak kurang nyaman dan dapat berdampak pada fisik serta mental anak.



Gambar 2. Ukuran Meja dan Kursi Anak (Sumber: Google Image)

d. Antropometri

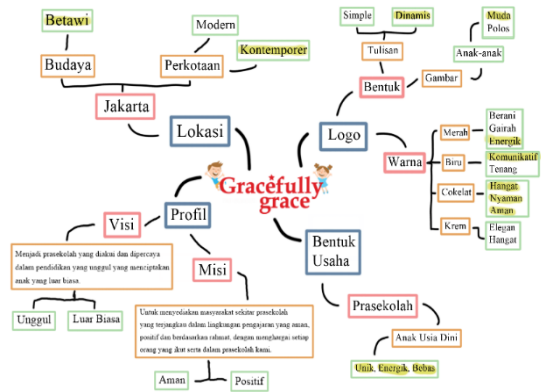
Menurut Stevenson (1989), antropometri adalah suatu kumpulan data numeric yang berhubungan dengan karakteristik fisik tubuh manusia ukuran, bentuk, dan kekuatan serta penerapan dari data tersebut untuk penanganan masalah desain.



Gambar 3. Antropometri Anak (Sumber: Google Image)

3. Tema/Ide/Judul

Bagan 1. Mind Mapping



Konsep yang dibutuhkan yaitu konsep gaya dan tema, dalam perancangan ini gaya dan tema yang diterapkan yaitu *Natural & Cheerful Contemporer* yang didapat dari hasil mindmapping objek perancangan yaitu *Gracefully Grace Preschool*. *Cheerful* memiliki arti gembira, ceria, bahagia dan sebagainya. Dengan tema ini kesan yang ingin di dapatkan adalah agar anak dapat merasa ceria dan gembira saat menggunakan ruangan sehingga anak tidak merasa bosan. *Natural* memiliki arti alami. Kesan yang ingin di dapat adalah selain merasakan ceria dan gembira, anak juga dapat merasakan ketenangan dan kebebasan dalam beraktivitas. Gaya kontemporer merupakan gaya desain yang merujuk pada gaya masa kini, dalam beberapa hal dapat mengakomodasi ciri khas yang dibawa pada gaya desain modern.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

a. Konsep *Local Content*



Gambar 4. Batik Betawi
(Sumber: Google Image)

Konsep konten lokal yang diterapkan diambil dari lokasi bangunan yang berada di Jakarta sehingga *local content* yang diambil yaitu batik betawi dengan motif flora dan fauna. Penerapan *local content* ini juga bertujuan sebagai simbol atau identitas daerah.

b. Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan pada perancangan interior prasekolah ini dipilih berdasarkan gaya dan tema yang telah dibuat berdasarkan hasil dari *mind mapping*, yaitu natural, cheerful dan netral.



Gambar 5. Konsep Warna Natural
(Sumber: Google Image)



Gambar 6. Konsep Warna Cheerful
(Sumber: Google Image)

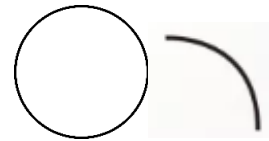


Gambar 7. Konsep Warna Netral
(Sumber: Google Image)

c. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan diterapkan pada perancangan ini adalah bentuk spiral, lengkung dan lingkaran yang memiliki kesan

dinamis, lentur, anggun, hangat, dan tidak kaku atau bebas.



Gambar 8. Konsep Bentuk
(Sumber: Google Image)

d. Konsep Material

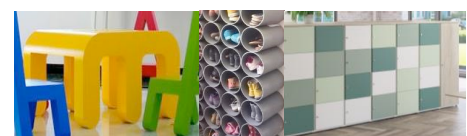
Konsep material untuk prasekolah ini dipilih berdasarkan gaya dan tema yang telah ditentukan dari hasil *mind mapping* citra, yaitu aman dan nyaman. Penggunaan material harus aman agar resiko terjadinya cedera dapat diminimalisir, selain itu juga harus nyaman agar anak-anak dapat beraktivitas dengan baik. Material yang digunakan yaitu material yang memiliki tampilan alami, seperti kayu, dan material yang tidak berbahaya untuk anak seperti fiber, plastik dsb.



Gambar 9. Konsep Material
(Sumber: Google Image)

e. Konsep Furniture

Konsep furniture pada perancangan ini bentuk, warna dan materialnya dipilih berdasarkan gaya dan tema yang telah ditentukan. Pada konsep furniture ini akan menggunakan bahan material yang aman dan ramah lingkungan.



Gambar 10. Konsep Furniture
(Sumber: Google Image)

- f. Konsep Pencahayaan dan Penghawaan

Konsep pencahayaan yang digunakan adalah menggunakan pencahayaan alami yaitu berasal dari sinar matahari dan pencahayaan buatan yang berasal dari lampu. Pencahayaan buatan yang digunakan adalah *general lighting* dan *accent lighting*. Konsep penghawaan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan penghawaan alami dengan adanya bukaan seperti jendela dan penghawaan buatan yang di dapat dari pendingin ruangan dan *exhaust fan* untuk membantu sirkulasi atau keluar masuknya udara.



Gambar 11. Konsep Pencahayaan & Penghawaan
(Sumber: Google Image)

- g. Konsep Akustik Ruang

Pada perancangan ini, konsep akustik yang akan digunakan adalah menggunakan *gypsum board* akustik pada plafond dan juga menggunakan akustik gabus pada lantai untuk mengurangi kebisingan dari lantai atas. Selain itu pada dinding juga menggunakan fiber *glasswool* untuk meredam suara dari dalam ruangan.



Gambar 12. Konsep Akustik
(Sumber: Google Image)

- h. Konsep Keamanan, Keselamatan dan *Signage*

konsep keamanan adalah untuk meminimalisir kejadian yang tidak diinginkan. Kemananan yang digunakan adalah cctv untuk memantau dan merekam seluruh ruangan. *Fire extinguisher* dan *stair security*.



Gambar 13. Konsep Akustik
(Sumber: Google Image)

C. METODE/PROSES PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada proses perancangan ini adalah dengan melalui beberapa tahapan yaitu:

- a. Input: Proses input merupakan proses awal di mana dilakukannya pengumpulan data literature, survei lapangan, interview dsb.
- b. Pengolahan: Pada proses ini dilakukan analisis pada data yang telah dikumpulkan serta menanalisis masalah interiornya. Proses ini juga dilakukan penyelesaian masalah, menentukan acuan desain, syarat-syarat desain dan juga batasan-batasan desain.
- c. Output: Proses ini merupakan proses di mana dibuatnya sketsa ide, studi alternative, perencanaan desain,

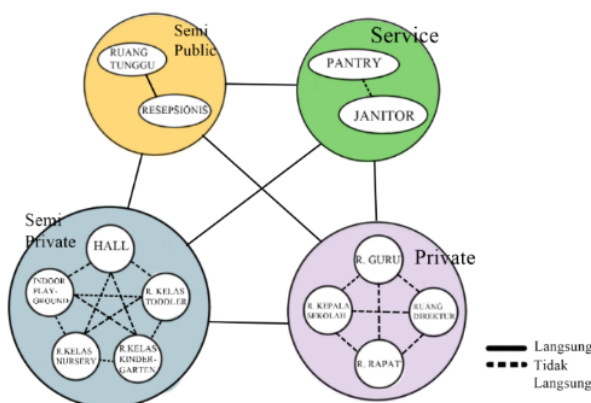
pembuatan gambar kerja dan pembuatan gambar presentasi.

2. Proses Desain

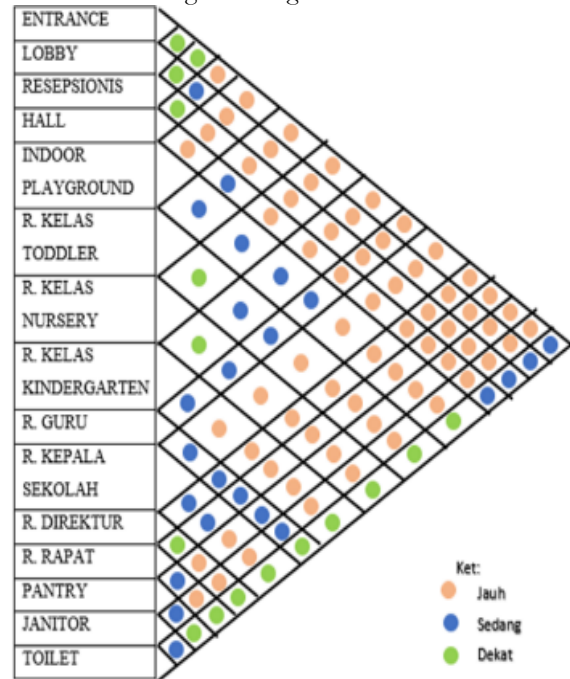
Dalam proses desain ini, tahapan pertama yang dilakukan penulis yaitu:

- a. Persiapan: Mengumpulkan data-data literature mengenai jenis proyek yang akan dirancang. Lalu melakukan pengamatan terhadap objek/proyek yang telah dipilih, serta mengumpulkan informasi atau data survei lokasi.
- b. Elaborasi: Setelah data terkumpul, lalu data dianalisis untuk mengetahui permasalahan apa yang ada seperti kondisi geografis lokasi, kondisi bangunan dan kebutuhan ruang untuk aktivitas dan fasilitas bagi pengguna ruang dengan menghitung rekapitulasi kebutuhan aktivitas fasilitas dan menggunakan diagram bubble dan matriks untuk mengetahui hubungan serta jarak dari ruang yang satu ke ruang yang lainnya.

Bagan 2. Diagram Bubble

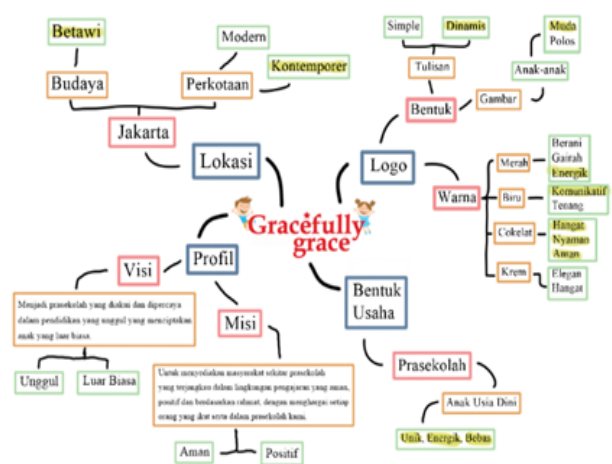


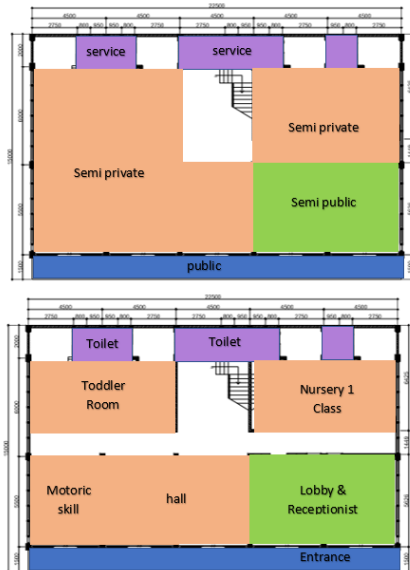
Bagan 3. Diagram Matriks



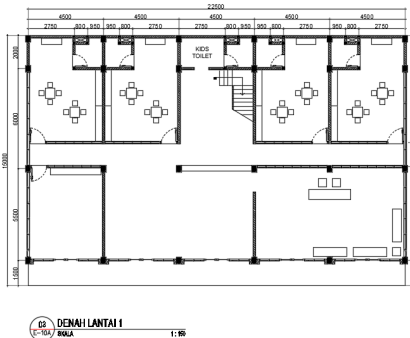
- c. Sintesis: Setelah data dianalisis maka selanjutnya melakukan sketsa ide atau menentukan konsep desain yang akan dipakai, dengan cara menentukan kata kunci atau *keyword* yang didapat dari hasil *mind mapping* citra *Gracefully Grace Preschool*. Serta menentukan *zoning* dan *grouping* ruangan dan *pr-layout* sebelum memasuki tahap akhir.

Bagan 4. Mind Mapping





Gambar 14. Zoning dan Grouping Ruang



Gambar 15. Pra-Layout Bangunan

- d. Realisasi: Setelah konsep ditentukan maka selanjutnya membuat gambar kerja dan gambar presentasi untuk memberikan gambaran visualisasi terhadap karya desain.

D. ULASAN KARYA DESAIN

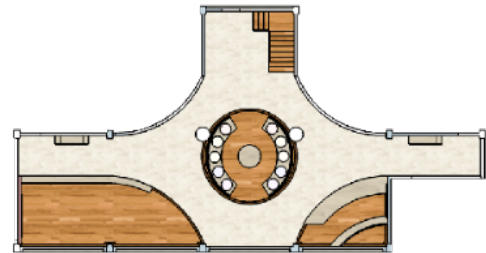
Pada perancangan ini, denah khusus yang terpilih yaitu:

1) Resepsionis dan Area Tunggu

Pada bagaian denah khusus ini, kesan yang ingin di tampilkan adalah kesan aman dan nyaman bagi pengguna ruang, namun tetap ada kesan menyenangkannya. Kesan tersebut diterapkan pada penggunaan motif kayu pada lantai, plafond dan furniture, serta

penggunaan warna netral seperti beige. Untuk kesan menyenangkan di terapkan pada bagian resepsionis dengan menggunakan warna-warna cerah dengan intensitas tinggi pada furniture dan dinding area resepsionis.

- Layout



Gambar 16. *Layout Resepsionis*

- Tampak



Gambar 17. Tampak Resepsionis

- Perspektif



Gambar 18. *Perspektif Resepsionis*

2) *Indoor Playground*

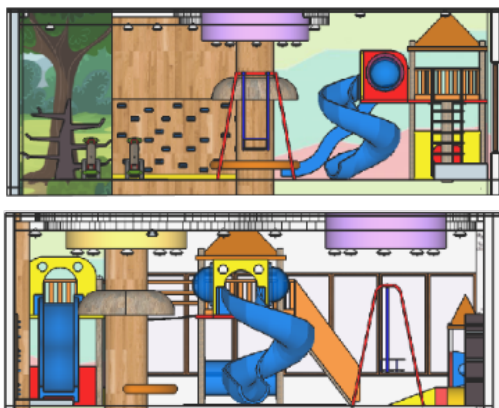
Pada denah khusus *Indoor Playground*, konsep yang diterapkan adalah konsep yang menyenangkan dan menimbulkan gairah atau semangat pada anak. Namun tetap ada kesan menenangkan dan bebas pada konsep ruang khusus ini. Penerapan konsep tersebut diterapkan pada penggunaan warna-warna cerah yang dominan pada furniture, dinding dan plafond, serta penggunaan warna-warna netral dan alami seperti beige dan kayu untuk mendapatkan kesan bebas dan menenangkan tersebut.

- Layout



Gambar 19. *Layout Indoor Playground*

- Tampak



Gambar 20. *Tampak Indoor Playground*

- Perspektif



Gambar 21. *Perspektif Indoor Playground*

3) Ruang Kelas *Kindergarten*

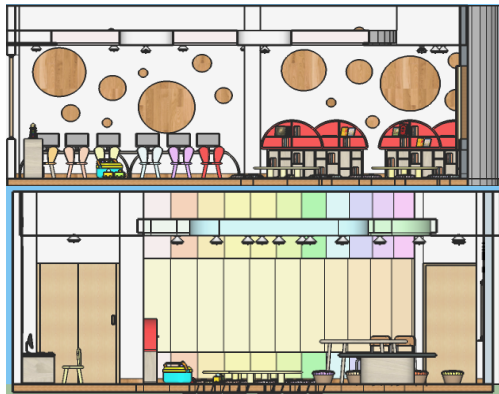
Pada denah khusus ini, konsep yang diterapkan yaitu kesan menyenangkan dan menenangkan. Kesan menyenangkan diterapkan pada penggunaan warna-warna cerah dengan intensitas tinggi serta penggunaan bentuk-bentuk yang menarik atau tidak kaku. Untuk kesan menenangkan diterapkan pada penggunaan warna alami dan warna anetral seperti kayu dan warna beige yang diterapkan pada dinding dan lantai ruang kelas *Kindergarten*.

- Layout



Gambar 22. *Layout Ruang Kelas*

- Tampak



Gambar 23. Tampak Ruang Kelas

- Perspektif



Gambar 24. Perspektif Ruang Kelas

Dari gambar-gambar di atas, penerapan konsep tema *Natural & Cheerful* terletak pada penggunaan material kayu pada furniture dan penggunaan warna-warna cerah. Suasana dari konsep ini adalah memberikan kesan suasana yang menyenangkan namun juga memberikan kesan suasanya yang nyaman, aman dan bebas.



Gambar 25. Batik Betawi

Pada karya desain ini juga menerapkan konsep lokal budaya. Budaya yang dipilih dalam perancangan ini adalah batik betawi motif flora dan fauna yang dipilih dari hasil mind mapping citra objek yang digunakan pada perancangan ini. Batik betawi pada perancangan ini diterapkan pada dinding dan furniture yang ada. Penerapan batik betawi pada furniture salah satunya diterapkan pada furniture area ruang tunggu. Pada furniture ini, batik betawi di pakai pada bagian sandaran area duduk dengan cara di ukir pada sandaran kayu tersebut.



Gambar 26. Perspektif Furniture Terpilih

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Perancangan interior *Gracefully Grace Preschool* ini dilatar belakangi oleh untuk memberikan sarana edukasi yang dapat memaksimalkan

perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini baik jasmani maupun rohani anak.

Perancangan ini memiliki tujuan menerapkan elemen interior yang sesuai dengan kaidah interior serta meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengutamakan kenyamanan, keamanan serta kesehatan. Perancangan ini juga dirancang berdasarkan dari data literatur dan juga dari hasil data survei, yang kemudian dianalisis hingga menghasilkan gaya dan tema serta konsep perancangan.

Kesimpulan yang di dapat dari hasil perencanaan interior ini adalah penerapan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan anak seperti adanya ruang untuk kemampuan motorik, tempat bermain dsb untuk merangsang perkembangan dan kreativitas anak.

Selain itu, pada perancangan ini juga menerapkan interior yang nyaman dan aman untuk anak-anak dari pemilihan warna perpaduan dari warna terang dan netral, material yang tidak mengandung zat berbahaya, tata letak furniture, sirkulasi dan lain sebagainya.

Pada perancangan ini menerapkan konsep lokal dan juga konsep alami serta pemilihan konsep perancangan yang sesuai dengan citra *Gracefully Grace Preschool*, dengan menggunakan batik betawi sebagai konsep lokal, gaya dan tema *Natural & Cheerful Contemporer* yang di dapat dari hasil *mind mapping Gracefully Grace Preschool*.

2. Saran

- 1) Saran untuk *Gracefully Grace Preschool*, Perancangan interior ini selain untuk menarik minat orang tua untuk mendaftarkan anak mereka ke prasekolah ini, diharapkan dapat juga memberikan fasilitas yang sesuai dan memenuhi kebutuhan fasilitas dan kegiatan agar kecerdasan serta keterampilan anak dapat terasah dengan maksimal. Selain itu, untuk membentuk suatu ruang yang aman, nyaman dan menyenangkan untuk anak, dapat ditinjau dari pemilihan material untuk elemen pembentuk ruang, pemilihan bentuk furniture dan juga pemilihan warna. Pemilihan material untuk pembentuk ruang serta furniture juga harus bebas dari zat-zat yang berbahaya. Penerapan sirkulasi ruang, penghawaan dan pencahayaan yang baik juga dibutuhkan agar anak dapat beraktivitas dengan nyaman dan aman.
- 2) Saran Untuk Universitas, saran dari penulis untuk universitas adalah untuk memberikan waktu yang lebih banyak untuk mahasiswa agar dapat menyelesaikan tugas akhir dengan maksimal dan tanpa terburu-buru.
- 3) Saran Untuk Mahasiswa, untuk mahasiswa selanjutnya yang akan mengerjakan laporan tugas akhir

khususnya yang mengambil objek prasekolah, saran dari penulis adalah dengan mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang, mulai dari objek yang akan dipilih sampai dengan lokasi survei dan juga konsep yang ingin diterapkan. Selain itu, diharapkan laporan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan informasi yang cukup.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Astrini, W. (2005). Pengaruh Interior Ruang Belajar dan Bermain terhadap Kognitif Afektif dan Psikomotorik Anak di Tk Negeri Pembina Malang. *Dimensi Interior*, 3(1).
- Gunarti, W., & Muis, A. (2014). Modul Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indrijati, H. (2016). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Kusumo, E. L. (2015). "Macam-Macam Jenis *Preschool*". Indonesia Montessori. 5 Agustus 2015. Indonesia. Diambil dari: <https://indonesiamontessori.com/tip-s-macam-macam-jenis-preschool-paud/>
- Lueder, R & Rice, V. J. B. (2007). *Ergonomics for Children: Designing products and places for toddler to teens*. Florida: Taylor & Francis Group.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurfauziah. (2018). "Pengaruh Warna Terhadap Psikolog Anak". Kompasiana. 19 Februari 2018. Jakarta. Diambil dari: <https://www.kompasiana.com/jreeng/5a8af7b216835f47fd0049c5/pengaruh-warna-terhadap-psikolog-anak>
- Orami. (2019). "Mengenal Pentingnya Kemampuan Persepsi Visual Anak". Orami. 17 Juli 2019. Jakarta. Diambil dari: <https://parenting.orami.co.id/magazine/mengenal-pentingnya-kemampuan-persepsi-visual-anak/>
- Pemerintah Indonesia. 1990. *Undang-Undang Nomor 27 tentang Pendidikan Prasekolah*. Lembaran RI Tahun 1990, No.27. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Putra, B. S. K. (2010). Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak. *Jurnal Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 12(1), 79-90.
- Roopnarine, J. L & Johnson, J. E. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini: Dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, S. M. (2004). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak. *Dimensi Interior*. Vol.2. 22-38.
- Sastradipura, D. Y. (Desember, 2016). Pengaruh Warna Ruang Kelas Terhadap Minat Belajar Anak Di Taman Kanak-Kanak Santa Angela Bandung, *e-proceeding Art&Design*, Vol.3 (3), 1233-1242.
- Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Medan: Perdana Publishing.
- Utama, T. R. T. (2011). "Kajian Penggunaan Warna Pada Interior Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus: Tk Negeri Pembina, Tk Al Firdaus Dan Tk Kristen Surakarta)" [Skripsi].Surakarta: Fak. KIP, Universitas Sebelas Maret.

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 Ibu Zulfiska Nadaa, M.Ds. Keluarga dan teman-teman 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 INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK KEMENDIKBUD DI JAKARTA

Oleh:

Nuur Shofiyyah¹

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercubuana
nuurnime111@gmail.com¹*

Dodi Pujayanto, Ir., MM²

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercubuana
dodi_pujayanto@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Pada saat ini dibutuhkan suatu tempat prasarana yang dapat menunjang serta membantu anak dalam menanamkan keterbiasaan pada membaca, oleh karena itu perpustakaan baca anak mempunyai peran penting di sini untuk dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan mulai dari memberikan suasana yang menarik pada ruangan hingga penyediaan fasilitas-fasilitas anak mulai dari usia prasekolah atau usia dini yaitu umur 3 sampai 6 tahun hingga anak usia pelajar mulai dari umur 7 sampai 12 tahun, baik dalam fasilitas koleksi, fasilitas bermain sambil belajar untuk anak 3-6 tahun dan fasilitas dalam ruangan. Mengingat sifat anak-anak yang ceria, bersemangat, dan senang bermain maka dibutuhkan pula penyesuaian gaya pada ruang perpustakaan anak yang sesuai dengan karakteristik anak tanpa menghilangkan atau melupakan nilai kaidah perpustakaan yang sebenarnya yaitu ketenangan. Oleh karena itu Tujuan perancangan ini adalah bagaimana mendesain ruang perpustakaan anak dengan dua masa golongan anak-anak yang berbeda dengan kebutuhan, kebiasaan, perkembangan dan sifat yang sudah mulai berbeda pula, dengan menggunakan konsep coastal yang mempunyai dua sisi yaitu menenangkan dan juga semangat, gairah. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas anak dan desain ruang pada perpustakaan baca anak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia masih kurang dalam penyediaan fasilitas maupun pemberian suasana pada ruangan yang sesuai untuk anak yang masih senang akan bermain, sehingga ruangan terasa cukup membosankan bagi anak-anak.

Kata Kunci: *Perpustakaan, Fasilitas anak, Karakteristik Anak, Coastal.*

ABSTRACT

At this time needed a place of infrastructure that can support and assist children in instilling habits in reading, therefore children's reading library has an important role here to be able to help in meeting the needs needed ranging from providing an interesting atmosphere in the room to the provision of facilities -facilities of children ranging from preschool or early age, namely ages 3 to 6 years to students ranging in age from 7 to 12 years, both in collection facilities, play facilities while learning for children 3-6 years, and indoor facilities. Given the nature of children who are cheerful, excited, and happy to play, it is also necessary to adjust the style of the child's library space in accordance with the child's characteristics without eliminating or forgetting the true value of the library's rules of calm. Therefore, the purpose of this design is how to design a children's library space with two different groups of children with different needs, habits, development and characteristics, using the coastal concept which has two sides, namely calming and also spirit, passion . The research method used is qualitative research, with a case study approach. The results showed that the children's facilities and space design in the children's reading library of the Ministry of Education and Culture of the Republic of

Indonesia were still lacking in providing facilities and providing an atmosphere in a suitable room for children who were still happy to play, so the room felt quite boring for children.

Keywords: *Library, Child facilities, Child characteristics, Coastal*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: November 30th, 2020

Revised: November 30th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Untuk menciptakan suatu bangsa yang berkualitas maka dibutuhkan pula masyarakat yang berkualitas. Pendidikan menjadi sebuah factor yang penting dalam menciptakan bangsa yang maju dan berkualitas. Namun saat ini masyarakat mulai kehilangan budaya akan membacanya. Saat ini banyak masyarakat yang tidak suka dengan membaca, hal ini dikarenakan beberapa factor, salah satu yaitu kurangnya penanaman keterbiasaan membaca sejak masih usia dini, yang diakibatkan karena adanya pengaruh globalisasi.

Perpustakaan anak Kemendikbud sebagai suatu prasarana ruang baca umum bagi anak-anak, memiliki tujuan serta tanggung jawab untuk membantu mendorong anak untuk lebih tertarik dan berminat dalam membaca. Oleh karena itu dilakukan beberapa usaha seperti mendesain ruangan perpustakaan anak yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga dapat membuat anak merasa senang, bersemangat, dan nyaman. Selain itu dibutuhkan pula fasilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Pada perancangan perpustakaan anak

ini terdapat dua jenis pembagian area koleksi dan baca sesuai umur, yaitu untuk anak umur 3-6 tahun dan anak umur 7-12 tahun. Termaksud ruang belajar sambil bermain sebagai penunjang untuk daya tarik serta tumbuh kembang anak terutama untuk anak pada umur 3-6 tahun.

Menurut Julianto (2015:111) usia anak-anak berada dalam masa perkembangan motorik, perkembangan intelektual, linguistic, sampai dengan perkembangan emosi. Oleh karena itu memberikan fasilitas sebanyak-banyaknya seperti fasilitas untuk bermain, dan keleluasaan kepada anak untuk selalu bereksplorasi dengan berbagai macam fasilitas di sekitarnya sesuai dengan sifat alami anak-anak adalah hal yang tepat, selain itu pada desain haruslah menjadi tempat yang terkesan menyenangkan dan menjadi tempat dimana anak dapat bermain sekaligus belajar.

Diketahui dari penjelasan diatas bahwa bermain sambil belajar menjadi suatu hal yang bermanfaat terutama untuk anak usia dini atau usia 3-6 tahun.

Sebagai Perpustakaan Khusus Anak maka Perpustakaan Anak Kemendikbud

akan didesain sesuai dengan pendekatan yang menggambarkan suatu citra anak-anak yang ceria dan bersemangat, tanpa menghilangkan atau melupakan nilai kadah perpustakaan yang sebenarnya yaitu ketenangan. Oleh karena itu penulis memilih gaya modern coastal.

Coastal adalah nuansa yang akan mengingatkan kita kepada pemandangan tepi pantai yang selalu bisa membangkitkan semangat. Dilain sisi kehidupan pesisir biasanya identik dengan kenyamanan dan santai. Hal ini juga menjadi alasan mengapa tema coastal menjadi pilihan untuk ruangan Perpustakaan Anak, karena selain dapat memberikan kesan menyenangkan, dan bersemangat disisi lain pemandangan pesisir pantai dan laut juga dapat memberikan kesan tenang pada ruang.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menciptakan ruang perpustakaan anak yang sesuai dengan karakteristik anak ?
- b. Bagaimana menciptakan perpustakaan anak yang dapat memenuhi serta menunjang fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan perkembangan anak ?

3. Orisinalitas

Pada perancangan perpustakaan anak ini dibuat oleh penulis dengan menyajikan tema yang sesuai dengan karakteristik anak, beserta bantuan dari penggunaan *mindmapping* untuk dapat menemukan tema

yang tepat dan sesuai kebutuhan.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Menciptakan ruang yang sesuai dengan karakteristik anak.
- 2) Menciptakan ruang perpustakaan yang memenuhi standar fasilitas untuk anak-anak sesuai kebutuhan.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Sebelum melakukan perancangan, maka penulis harus mengetahui serta memahami konteks dari karakteristik pengguna dan lingkungan sekitar, sehingga dapat memutuskan konsep yang akan dirancang pada bangunan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, dengan pendekatan studi kasus.

Dalam pengumpulan data-data yang butuhkan meliputi beberapa hal sebagai berikut:

a. Tahap programing

Tahap ini meliputi kegiatan-kegiatan untuk melakukan pengumpulan data yaitu seperti literature dan data lainnya, yang kemudian dilanjutkan pada analisis data, yang kemudian berlanjut menjadi suatu pedoman pada perancangan desain interior.

b. *Space planning*

Pada tahap ini memasuki studi-studi dalam perancangan seperti studi yang dimulai dari *zoning grouping*, sirkulasi, dan lain sebagainya hal ini dilakukan untuk

mendapatkan hasil keputusan yang tepat dengan tahapan-tahapan yang tepat pula.

c. Tahapan keputusan desain

Membuat keputusan desain untuk perancangan interior sesuai dengan studi-studi dan alternatif-alternatif yang telah dibuat sebelumnya.

Inspirasi yang didapat juga berasal dari warna pada logo perpustakaan kemendikbud sendiri yang kemudian dikembangkan menjadi suatu tema tertentu.

2. Landasan Perancangan

Pada landasan perancangan ini terdapat beberapa dasar sebagai landasan untuk mendapatkan desain yang terarah yaitu sebagai berikut:

- a) Karakteristik dari seorang anak-anak.
- b) Lokasi perpustakaan kemendikbud.
- c) Kebutuhan ruang yang di perlukan oleh anak-anak.

3. Tema/Ide/Judul

Tema *Modern Coastal* adalah tema yang memberikan citra bernuansa lautan dengan memberikan sentuhan gaya modern yang sesuai dengan lokasi perpustakaan, namun tidak lupa memberikan sentuhan atau unsur dari budaya tradisional yaitu betawi sebagai budaya asli dari Jakarta.

Ide Coastal

Pada sentuhan *costal* yang memiliki nuansa lautan menggunakan pengaplikasian dari karakter warna yaitu coklat dan biru, penggunaan wallpaper bergambar dan

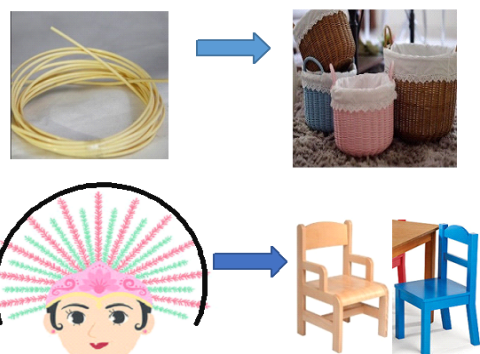
bermotif gelombang, serta penggunaan beberapa jenis tanaman tropis.

Ide Modern

Gaya "*modern*", konsep yang akan diterapkan pada perpustakaan anak ini yaitu penggunaan warn coklat yang dapat memberikan kesan rasa nyaman dan tenang, Warna putih dengan beberapa bentuk furniture memberikan kesan modern, serta penggunaan jendela kaca yang memperkuat kesan modern.

Ide Desain Betawi

Pada perancangan desain perpustakaan ini juga memberikan sentuhan gaya betawi sesuai dengan letak lokasi perpustakaan yaitu di Jakarta yang terkenal sebagai tempat lahirnya budaya betawi. Pengaplikasian sentuhan gaya di sini berupa material rotan pada keranjang, serta pengaplikasian lengkungan dari bentuk kepala ondel-ondel kedalam furniture kursi baca anak.



Gambar 1: Pengaplikasian Gaya Betawi Pada Furniture

Judul

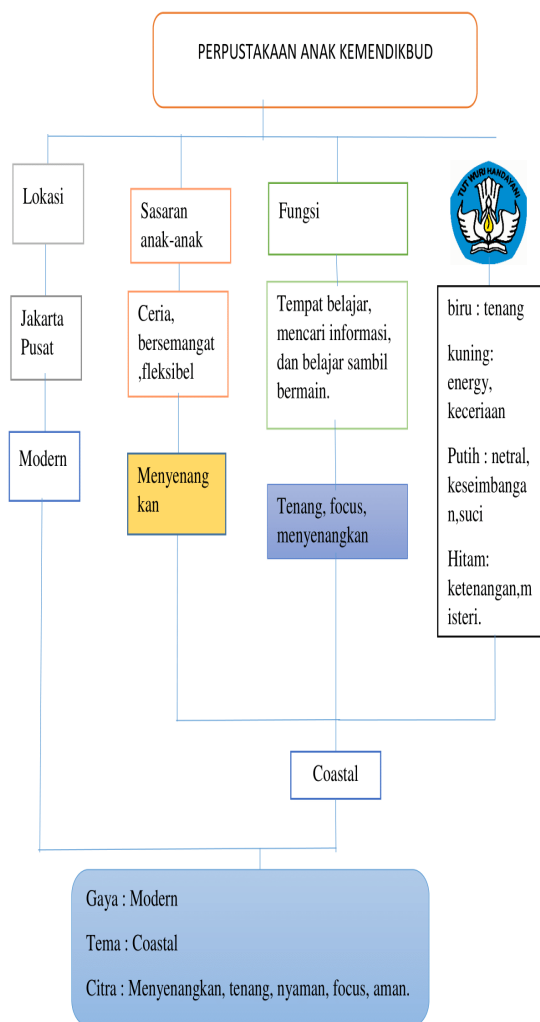
Dari pembahasan tema desain di atas maka penulis akan memberikan judul "Perancangan Perpustakaan Anak Kemendikbud Jakarta Pusat".

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

Pada perancangan ini memperlihatkan mula awal dari bangunan yang sudah ada kemudian didesain sebaik mungkin tanpa melakukan perombakan secara besar pada bangunan. Hasil ide desain diwujudkan dengan menggunakan bantuan 3D, animasi, dan gambar kerja.

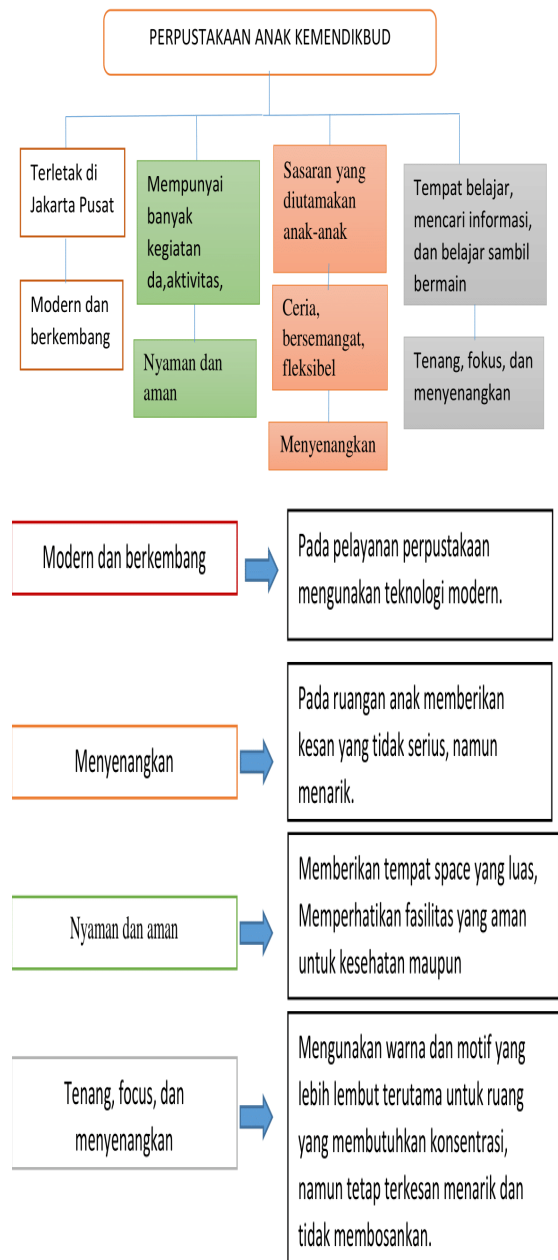
C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1) *Mind mapping*

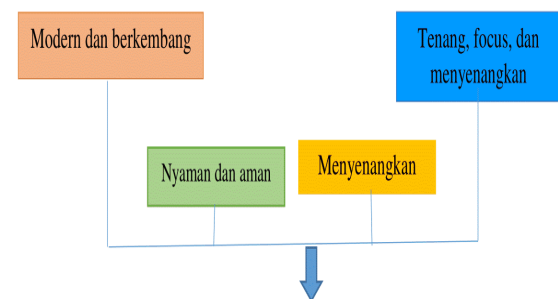


Gambar 2: *Mind mapping*

2) *Analisa Citra*



Gambar 3: *Analisis Citra*





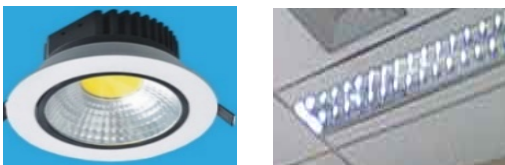
Gambar 4: Analisis Citra
3) Konsep Warna

Menggunakan warna biru dan coklat untuk memberikan sentuhan nuansa *coastal*, dengan penggunaan warna putih dan juga coklat untuk memberikan kesan modern.

PeRPUSTAKAAN UNTUK ANAK		
Warna	Gambar	karakter
Biru		Ketenangan
Coklat		Memberikan dampak stabilitas, ketenangan, hangat, alami.
Putih		Netral, keseimbangan, suci, kebersihan.

Gambar 5: Analisis warna
4) Konsep Cahaya

a. Pencahayaan Buatan



Gambar 6: Lampu Downlight dan TL
(Sumber: dok. Google)

Pencahayaan buatan menggunakan cahaya lampu yang akan menyala jika ruangan semakin gelap karena mendung, atau menjelang sore

b. Pencahayaan Alami



Gambar 7: Lampu Downlight dan TL
(Sumber: dok. Google)

Penggunaan cahaya alami menggunakan jendela kaca pada perpustakaan digunakan agar terhematnya daya listrik.

5) Konsep Material

Dikarenakan Desain perancangan diperuntukkan untuk anak-anak maka penggunaan pada bahan materialpun harus memperhatikan aspek keamanan seperti berikut :

- a. Penggunaan finishing seperti cat dan lainnya bersifat aman dan tidak mengandung zat atau bahan yang dapat memberi dampak buruk bagi kesehatan.
- b. Menumpulkan bagian sudut material yang tajam.

D. ULASAN KARYA DESAIN

Ruang terpilih pada ruangan ini yaitu ruang bermain, ruang baca dan koleksi umur 3 sampai 6 tahun, dan ruang baca dan koleksi anak umur 7 sampai 12 tahun, berikut adalah hasil dari desain tiga ruang khusus tersebut :

a. Layout



Gambar 8: Layout

b. Axonometric



Gambar 9: Axonometric

c. Ruang Area Bermain



Gambar 10. Ruang area bermain

d. Ruang Baca dan Koleksi Anak Umur 3 Sampai 6 Tahun



Gambar 11: Perspektif Ruang Koleksi Anak 3 - 6 Tahun

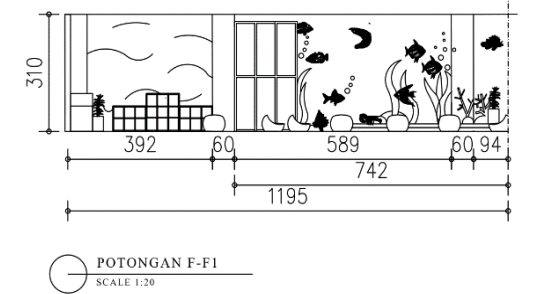
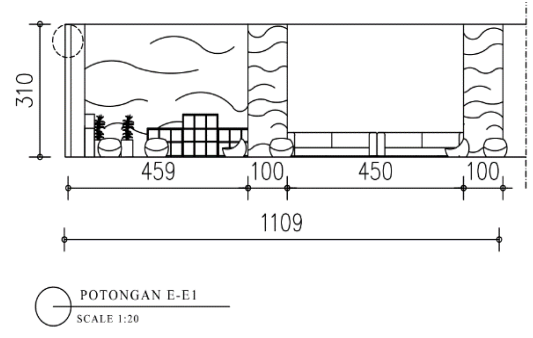
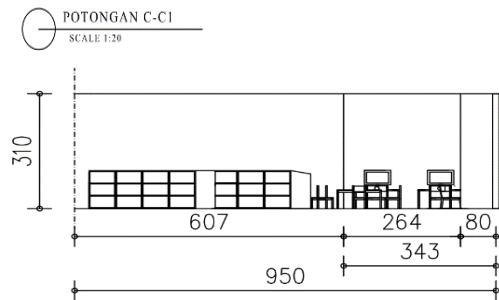
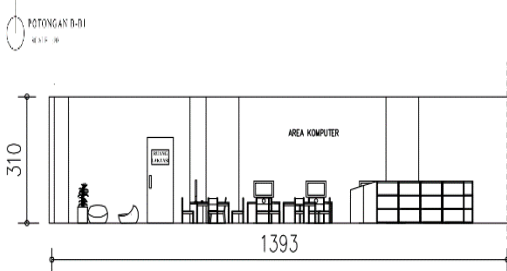
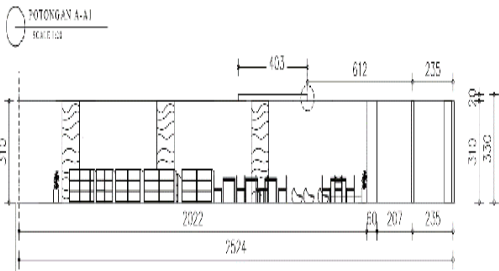
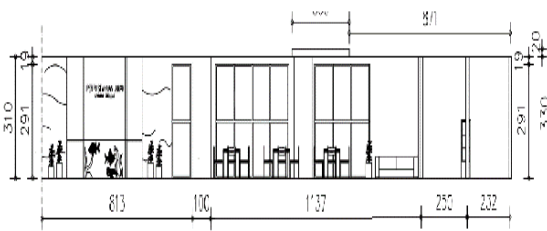
e. Ruang Baca dan Koleksi Anak Umur 7 Sampai 12 Tahun





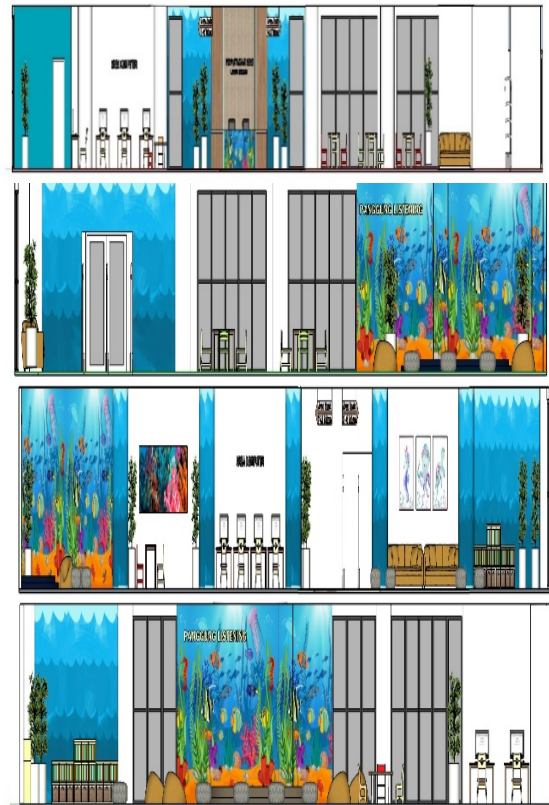
Gambar 12. Perspektif Ruang Koleksi Anak 7 - 12Tahun

f. Potongan



Gambar 13: Potongan

g. Tampak Perpustakaan Anak



Gambar 14: Tampak perpustakaan anak

h. Furniture Terpilih

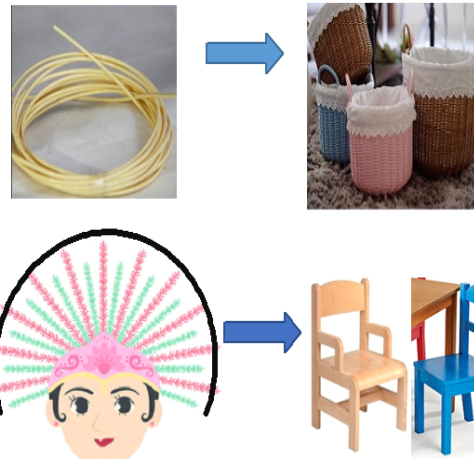


Gambar 15: Furniture terpilih

Pada gambar di atas ruangan menggunakan tema desain “*coastal*” dengan gaya “*modern*” di aplikasikan dengan warna dominan coklat, putih, dan biru laut, serta motif - motif gelombang dan gambar pemandangan laut pada wallpaper serta gambar gelombang pada atas atap yang memberikan kesan seperti sedang di bawah permukaan air. Permukaan pada lantai juga berbentuk gelombang dengan dua warna berbeda yaitu biru dan coklat yang seperti memperlihatkan batasan pantai dan laut. Selain itu perbedaan pada motif gelombang juga dimanfaatkan sebagai perbatasan area koleksi anak umur 3-6 tahun dan 7-12 tahun.

Pada perancangan desain perpustakaan ini juga memberikan sentuhan gaya betawi sesuai dengan letak lokasi perpustakaan yaitu di Jakarta yang terkenal sebagai tempat lahirnya budaya betawi.

Pengaplikasian sentuhan gaya di sini berupa material rotan pada keranjang, serta pengaplikasian lengkungan dari bentuk kepala ondel-ondel kedalam furniture kursi baca anak.



Gambar 16: Pengaplikasian gaya betawi pada furniture

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Pada Perancangan Perpustakaan Anak kemendikbud ini mulai untuk umur 3-12 tahun ini memperhatikan akan beberapa aspek mulai dari masalah fasilitas serta desain ruang baca anak.

Dengan menggunakan gaya Modern Coastal akan membantu menimbulkan kesan dan nuansa yang dapat memberikan dampak pengaruh psikologi pada anak dengan perasaan tenang yang dibantu dengan dominasi sentuhan perpaduan warna biru dan coklat nya, serta perasaan bersemangat dari sentuhan warna cerah putih dengan bantuan aspek lainnya mulai dari fasilitas mainan, motif, dan dekorasi yang masih berhubungan dan cocok untuk tema coastal yang dapat membantu

membangun perasaan anak menjadi lebih merasa senang, ceria dan bersemangat.

Pada perbedaan nuansa pada ruang baca anak umur 3-6 dan 7-12 tahun juga mempunyai perbedaan, seperti pada ruang baca lebih baik menggunakan nuansa yang cenderung lebih tenang, terutama pada ruang baca anak umur 7-12 tahun yang cenderung lebih serius dalam belajar. Begitu pula dengan ruang bermain yang lebih memberikan kesan ceria dari ruang baca dan koleksi.

2. Saran

Untuk menimbulkan nuansa yang tenang terutama untuk ruang baca dapat memanfaatkan warna biru dan coklat, serta penggunaan motif dekoratif yang tidak terlalu ramai. Sedangkan untuk ruang yang bersifat untuk lebih memberikan semangat akan didominasi dengan warna yang lebih cerah dengan komposisi yang lebih dari ruang yang bersifat cenderung tenang, serta didukung dengan bantuan aspek lainnya mulai dari fasilitas mainan, motif, dan dekorasi yang masih berhubungan dan cocok sesuai tema coastal, serta pemilihan perpaduan warna lainnya tanpa mendominasi warna dari konsep gaya dari ruang tersebut.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Atmodiwiryo, P., & Yatmo, Y. A. (2012). *Pedoman Tata Ruang Perpustakaan Sekolah/ Madrasah*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Architectaria. (2012). *Plafond Rumah – Berbagai Jenis Bahan dan*

Karakteristiknya". Architectaria. 25 Maret 2012. Jakarta. Diambil dari: <http://architectaria.com/plafond-rumah-berbagai-jenis-bahan-dan-karakteristiknya.html>. Diakses pada 23 Maret 2020.

Diedit.com. (2020). *"16 Arti Warna Menurut Psikologi dan Filosofi Kerekternya"*. Diedit.com. 8 Juli 2020. Jakarta. Diambil dari: <https://www.diedit.com/arti-warna-menurut-psikologi-dan-filosofi/>. Diakses pada 6 April 2020.

Ensiklopedia Bebas. (2020). *"Televisi sirkuit tertutup"*. Wikipedia. Diambil dari: https://id.wikipedia.org/wiki/Televisi_sirkuit_tertutup. Diakses pada 23 Maret 2020.

EPsikologi Digital Education. (2019). *"Psikologi Anak: 3 Pengertian, Konsep dasar, teori dan manfaatnya"*. Epsikologi.com. 22 Oktober 2019. Bekasi. Diambil dari: <https://epsikologi.com/psikologi-anak/>. Diakses pada 30 Maret 2020.

Fadlillah, M M.Pd.I. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Hartono. (2016). *Manajemen Perpustakaan Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

HinaYana. (2019). *"Unsur dan Elemen Dasar Desain Interior"*. InteriorDesign.Id. 29 Januari.2019. Diambil dari: <https://interiordesign.id/unsur-dan-elemen-dasar-desain-interior/> Diakses pada 6 April 2020.

Hidayani, R., Sugianto, M., Tarigan, R., & Handayani, E. (2014). *Modul Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hindarto, P. (2011). *"Mengenal Jenis-Jenis Lampu Pijar, Halogen, TL, LED"*. Astudioarchitec.com. 7 November 2011. Diambil dari:

- <https://probohindarto.wordpress.com/2011/11/07/mengenal-jenis-jenis-lampu-pijar-halogen-tl-led/> Diakses pada 23 Maret 2020.
- HS, A. S., & Ginting, S. A. (2011). Keamanan Koleksi Perpustakaan. *Jurnal Perpustakaan Pertanian Vol. 20(1)*, 35-44.
- Iskandar. (2016). *Manajemen dan Budaya Perpustakaan*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Julianto, J. (2015). *Karya Desain Interior Indonesia*. Jakarta: Pustaka Asri.
- Kemendikbud. (2015). Visi dan Misi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diambil dari: [https://www.kemdikbud.go.id/main/tentang-kemdikbud/visi-dan-misi/](https://www.kemdikbud.go.id/main/tentang-kemdikbud/visi-dan-misi). Diakses pada 6 April 2020.
- Lamudi. (2014). "Pengertian Lantai dan Jenis-Jenisnya". Lamudi Indonesia. 6 Juni 2014. Diambil dari: <https://www.lamudi.co.id/journal/pengertian-lantai-dan-jenis-jenisnya/>. Diakses pada 23 Maret 2020.
- Lechner, Norbert. (1998). *Heating Cooling Lighting :Design Method for Architects*. Canada : John Wiley & Sons, Inc.
- Mashar, Riana M.Si., Psi. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyati. (2015). "Macam-Macam Tampilan Dinding Bangunan". Kunci Sukses. 13 Juni 2015. Diambil dari: <http://finishing-jati.blogspot.com/2015/06/macam-macam-tampilan-dinding-bangunan.html>. Diakses pada 23 Maret 2020.
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Proteous, C. (2018). "What Are Systems Furniture Is It Right for Your Office?". Office Interiors. 26 April 2018. Sydney. Diambil dari: <https://www.officeinteriors.ca/blog/what-are-systems-furniture-workstations/>. Diakses pada 15 Maret 2020.
- Ruki, U. A., & Nediari, A. (2014). Penerapan Tipografi dalam Sistem Signage pada Interior Ruang Publik. *Humaniora*, 5(2), 822-832.
- Samuel, A. (2016). Perancangan Interior Perpustakaan Kota Surabaya. *Intra*, 4(1), 21-27.
- Sjahrial-Pamuntjak, Rusina. (2000). *Pedoman Penyelenggara Perpustakaan /Oleh Rusina Sjahrial-Pamuntjak*. Jakarta: Djambatan.
- Suharyanti. (2008). *Pengantar Dasar Ilmu Perpustakaan*. Surakartakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Suwarno, W. (2009). *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Agung Seto.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan dan Buku: Wacana penulisan & Penerbitan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syaikhu, A., & Ginting, S. A. (2011). Keamanan koleksi perpustakaan. *Jurnal Perpustakaan Pertanian*, 20(1), 35-44.
- Wijaya, N. A., & Tulistyantoro, L. (2016). Perancangan Interior Perpustakaan. *Intra*, 4(2), 374-385.

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 Bapak Ir. Dodi Pujayanto, MM.

Keluarga dan teman-teman 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.

PERENCANAAN DESAIN INTERIOR COWORKING SPACE KOLEGA X MNC DI JAKARTA PUSAT

Oleh:

Shabrina Alifah¹

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

Rr.Chandarezky Permatasari, S.Sn, M.Ds²

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

ABSTRAK

Salah satu alternatif bekerja untuk para pekerja baik dewasa maupun millennial adalah melalui *Coworking space*. *startup* maupun pekerja lepas mendapatkan keuntungan dengan solusi lahan yang lebih praktis. Bekerja diruang lingkup yang sama dengan orang yang memiliki latar belakang perusahaan yang berbeda-beda dapat meningkatkan peluang untuk memperluas jaringan dan koneksi. Di Ibukota, terutama Jakarta hal ini sudah menjamur, skema pemesanan tempat dalam *Coworking space* Jakarta sangat bervariasi dan dapat dipilih sesuai kebutuhan. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan interior *Coworking space* ini menggunakan tahapan BAB I Pendahuluan, BAB II Tinjauan Data, BAB III Analisa Data Proyek, BAB IV Konsep Perencanaan, BAB V Kesimpulan dan Saran. Tujuan yang ingin dihasilkan dari perancangan interior ini ialah menciptakan sebuah fasilitas publik dengan tampilan visual yang sesuai dengan implementasi konsep interior yang diterapkan. Selain itu, mengakomodasi kebutuhan fasilitas penunjang ruang tanpa mengesampingkan aspek kenyamanan bagi para pengguna di *Coworking space* yang berperan aktif untuk saling bertukar ide dan gagasan dalam meningkatkan produktivitas.

Kata Kunci: Ruang Kerja Bersama, Pekerja, Perancangan, Interior.

ABSTRACT

One alternative solution to work for both adult and millennial workers is through Coworking space. Startup and freelancers benefit from more practical land solutions. Working in the same scope with people from different company backgrounds can increase opportunities to expand networks and connections. In the capital, especially Jakarta, this has mushroomed, place booking schemes in Jakarta coworking space are very varied and can be chosen as needed. The research method used in the Coworking space interior design uses the Stage I Introduction, Stage II Data Review, Stage 3 Project Data Analysis, Stage 4 Planning Concepts, Stage 5 Conclusions and Recommendations. The aim of this interior design is to create a public facility with a visual appearance that is in line with the implementation of the applied interior concept. In addition, it accommodates the needs of space support facilities without compromising aspects of comfort for users in Coworking space who play an active role in exchanging ideas and ideas in increasing productivity.

Keywords: Coworking Space, Worker, Designing, Interior

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: October 8th, 2020

Revised: November 11th, 2020

Accepted: July 14th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Salah satu alternatif bekerja untuk para pekerja baik dewasa maupun milenial adalah melalui *Coworking space*. *Startup* maupun pekerja lepas mendapatkan keuntungan dengan solusi lahan yang lebih praktis. Bekerja diruang lingkup yang sama dengan orang yang memiliki latar belakang perusahaan yang berbeda-beda dapat meningkatkan peluang untuk memperluas jaringan dan koneksi. Diskusi dan kolaborasi dalam bertukar ide dan gagasan dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas antar pekerja.

Menurut studi yang dilakukan oleh Deskmag (sebuah majalah yang membahas mengenai inovasi tempat kerja) yang dilansir oleh FastCompany, 90% dari orang-orang yang melakukan *coworking* merasa mempunyai rasa percaya diri yang lebih. Hasil studi tersebut mengungkapkan fakta bahwa 71% partisipan mengalami kenaikan dalam hal kreatifitas dan 62% mengaku bahwa standar kerja mereka meningkat.

Menurut Linda Chan dalam recap.id disebutkan bahwa dalam sebuah survei yang diadakan *Coworking* Indonesia, perkumpulan pengelola *coworking space* domestik, bekerjasama dengan perusahaan riset Lab Kinetic, terhadap 31 *coworking space* di Indonesia menunjukkan beragamnya fokus.

Empat fokus utama antara lain di komunitas (74.2%), teknologi (67.7%), bisnis

(67.7%), dan kewirausahaan sosial (64.5%).

Disamping itu skema pemesanan tempat dalam *coworking space* di Jakarta bervariasi, oleh karena itu dibutuhkan adanya rancangan interior yang dapat menyesuaikan kebutuhan untuk mengoptimisasi kenyamanan bagi pengguna *Coworking space*.

2. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana rancangan interior ruang untuk lingkungan kerja yang sesuai dengan suasana yang ingin diciptakan?
- 2) Fasilitas penunjang seperti apa yang mendukung penerapan konsep pada *coworking space*?

3. Orisinalitas

Dalam perancangan desain interior *Coworking Space* ini, hasil tema dan gaya yang diterapkan berasal dari *mind mapping* dan kebutuhan analisa yang dibuat oleh penulis berdasarkan karakteristik dan referensi *Coworking Space*. Oleh karena itu hasil akhir ini merupakan desain orisinal sesuai dengan citra dan kebutuhan untuk para pengguna.

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

- 1) Merancang ruang interior dengan memperhatikan aspek pengaturan spasial, jenis furnitur, kebisingan, pencahayaan, penghawaan, keamanan dan suasana yang dihadirkan dari tampilan visualnya.
- 2) Mengoptimalkan fasilitas penunjang yang sesuai dengan konsep yang ingin diciptakan.

Manfaat:

- 1) Menghasilkan rancangan interior *Coworking space* modern yang mudah dikonfigurasi sehingga mengoptimalkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.
- 2) Menghasilkan gaya desain interior dengan konsep pada keseluruhan ruangan yang terorganisir dan sesuai sehingga membuat pengguna merasa lebih nyaman dalam beraktivitas dan bekerja.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Dalam menyusun penulisan laporan perancangan interior di perlukan data dan informasi agar relevan, sesuai dan jelas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode ini berfokus pada kualitas dan kedalaman data.

Metode yang digunakan pada perancangan interior ini meliputi tinjauan data literatur, observasi, wawancara, dokumentasi dan konsultasi.

2) Landasan Perancangan

Menurut Tony Bacigalupo dalam blognya, *coworking*, dengan huruf kecil 'c', adalah kata generik yang umumnya digunakan untuk menggambarkan situasi 2 atau lebih orang yang bekerja di tempat yang sama bersama-sama, tetapi tidak dengan perusahaan yang sama.

Seperti kata-kata Spinuzzi (2012) "*working alone together*", *coworking* adalah tentang bekerja secara independen tetapi di

hadapan orang lain.

Spesifikasi *coworking space* di kelompokkan menjadi 6 kategori, yaitu: *core elements*, *virtues*, *profile*, *amenities*, *hybridization*, *alternate operation*.

3) Tema dan Ide

- Konsep Perancangan

Dalam perancangan interior *Coworking space* konsep yang akan digunakan adalah "*Combination Of Universal Connections Of Jakarta Culture*". Terinspirasi dari perpaduan pengguna *Coworking Space* yang terdiri dari berbagai jenis profesi dan perusahaan yang berbeda tetapi tetap dengan satu tujuan yang sama untuk saling bekerja produktif di Ibukota, yakni Jakarta, dengan betawi sebagai budayanya.

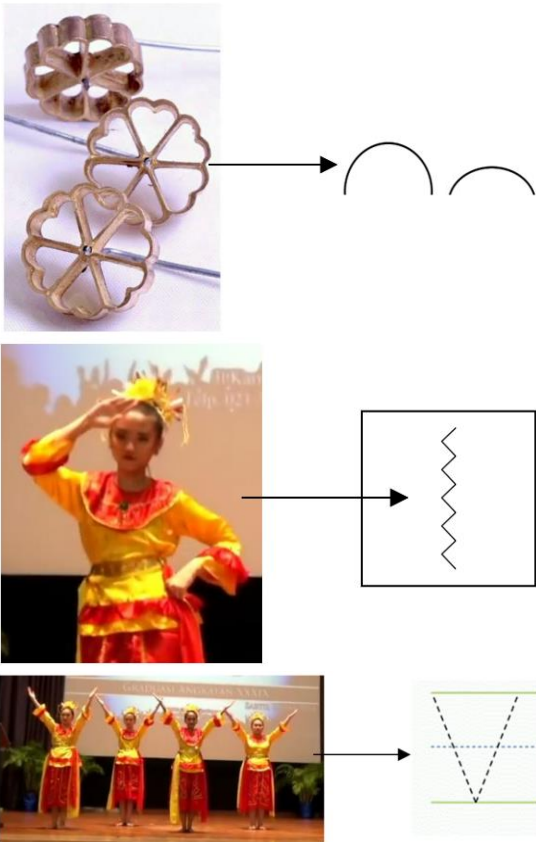
Penerapan gaya yang akan digunakan adalah urban eklektik, yakni tampilan interior dari berbagai kombinasi gaya desain yang tetap harmonis secara visual setelah dipadukan dalam ruangan. Citra ruang yang ingin ditampilkan adalah suasana energik, variatif, bebas namun tetap fungsional ditengah hiruk pikuk kawasan perkotaan (urban) Jakarta, sehingga dapat menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif. Unsur sustainable diimplementasikan dalam lingkup elemen seperti elemen furniture yang sebagian berbahan dasar kayu.



Gambar 1: Sustainable
Sumber: Pinterest

- Konsep *Local Content*

Unsur *local content* diimplementasikan dalam lingkup elemen seperti beberapa elemen yang saya stilasi dari bentuk Tarian Sirih Kuning dan Jajanan Kembang Goyang khas budaya betawi.



Gambar 2: Transformasi Desain
Sumber: Google dan Pinterest

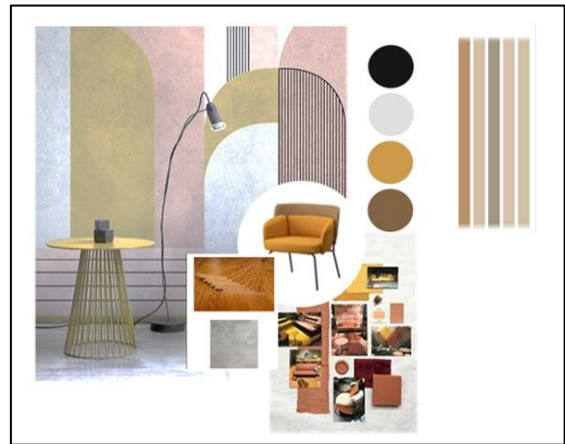
Penerapan Elemen Ruang Interior yang diterapkan pada bagian Plafon.



Gambar 3: Penerapan *Local Content*
Sumber: Google Images dan data pribadi

- Konsep Warna

Menggunakan perpaduan warna utama yang dominan sebagai *focal point* yang dikombinasikan dengan warna-warna pendukung. Warna-warna yang dipakai seperti warna cerah, netral, cream/nude, dan beberapa warna lain yang berwarna lebih gelap.



Gambar 4: *Moodboard Lobby*
Sumber: Pinterest



Gambar 5: *Moodboard Auditorium*
Sumber: Pinterest



Gambar 6: Konsep Warna Lobby dan Auditorium
Sumber: Pinterest



Gambar 7: Moodboard Lobby
Sumber: Pinterest



Gambar 8: Color Pallatte
Sumber: *Indonesia Trend Forecasting (ITF) 2019*

Selain itu, warna yang digunakan terinspirasi dari *Indonesia Trend Forecasting 2019 (Singularity)* dengan tema keceriaan optimisme.

- Konsep Material

Penggunaan jenis variasi material disesuaikan dengan fungsi area ruang, diantaranya seperti kayu, marmer, *homogenous tile*, *karpel loop tile*, partisi kaca, partisi gypsum dll.



Gambar 9: Variasi Metal
Sumber: Google Images

- Konsep Pencahayaan

Pengkondisian cahaya menggunakan kombinasi bantuan dari pencahayaan alami dan buatan.

1. Pencahayaan alami

Melalui sinar matahari yang masuk langsung ke area jendela kaca gedung.

2. Pencahayaan buatan

(*General, direct, indirect, decorative* dan *wall lighting*) dengan tujuan agar setiap area mendapatkan pencahayaan yang optimal dan tersebar merata di berbagai area ruang yang kurang terjangkau dari pencahayaan alami langsung.

- Konsep Furniture



Gambar 10: Meja *Receptionis*, *Bench*
Sumber: Google Images

Menggunakan *Furniture* dengan *tone* warna *monochrome*, netral yang akan diterapkan untuk bagian area *lobby*.



Gambar 11: Sofa L Section, Puff
Sumber: Google

Penggunaan Sofa, Puff dengan berbagai ukuran dan bentuk dengan tone warna cerah sebagai *focal point* yang akan diterapkan pada bagian area lounge dari area *Coworking Space*.



Gambar 12: *Cubicle Workstation*
Sumber: Google

Penggunaan *cubicle workstation* dengan sekat/ partisi yang membatasi area pengguna yang satu dengan yang lain.



Gambar 13: *Stool bar* dan *Bean Bag*
Sumber: Google

Penggunaan *Stool bar* dan *Polynesian*

Bean Bag Canvas untuk area yang lebih santai.

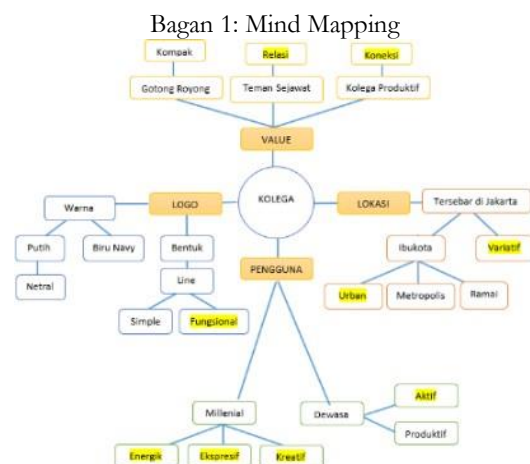


Gambar 14: *Laptop Table, Egg Table & Chair*
Sumber: Google

Penggunaan Laptop Table yang simple namun tetap *stylist*. Selain itu, ada pula *egg and table chair* sebagai representasi pengguna *coworking* itu sendiri dimana banyak penggunanya merupakan *startup* baru yang ingin memperluas dan merintis usahanya untuk jauh lebih berkembang yang diibaratkan sebagai telur yang baru menetas.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Tahap Ide



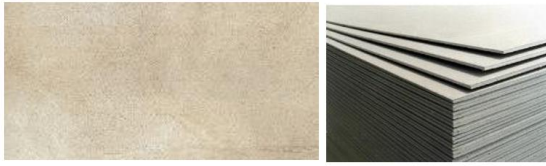
Setelah melakukan analisa pada *mind mapping*, maka gaya desain yang diambil pada perancangan ini adalah *Urban Eclectic*.

Tema yang diambil untuk perancangan ini adalah "*Combination Of Universal Connection Of*

Jakarta Culture”.

2. Tahap Perancangan

a) Lantai



Gambar 15: Rencana Lantai
Sumber: Google

Konsep yang akan diterapkan pada komponen lantai menggunakan homogenous tile, dan area lain seperti back office dan private office menggunakan karpet loop tile.

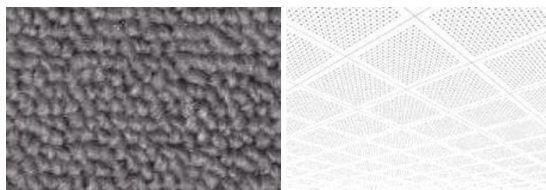
b) Dinding



Gambar 16: Rencana Dinding
Sumber : Google Images

Konsep yang akan diterapkan pada kom-ponen dinding menggunakan wallpaint, wallpaper, bata tempel, balok kayu dan kaca.

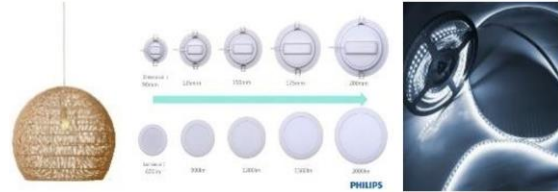
c) Plafon



Gambar 17: Rencana Penghawaan
Sumber: Google Images

Konsep yang akan diterapkan pada komponen plafon yaitu sebagian besar menggunakan Gypsum board dengan finishing wallpaint dan Panel Akustik.

d) Pencahayaan



Gambar 18: Rencana Pencahayaan
Sumber: Google Images

Konsep pencahayaan buatan yang ingin diterapkan melalui lampu downlight, LED Strip dan ada pula lampu gantung berbahan dasar rotan guna menambah unsur sustainable dan estetika pada area ruang.

e) Penghawaan



Gambar 19: Rencana Penghawaan
Sumber: Google

Konsep penghawaan yang akan diterapkan menggunakan penghawaan buatan yang bersumber dari AC.

f) Akustik Ruang



Gambar 20: Rencana Akustik
Sumber: Google

Konsep Akustik Ruang disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi tiap area.

g) Keamanan dan Signage

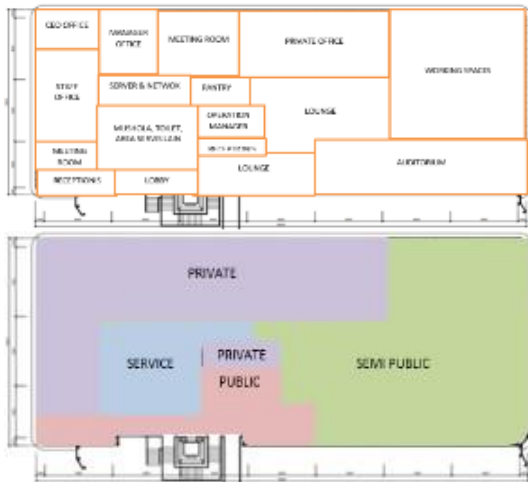


Gambar 21: Rencana Keamanan dan Signage
Sumber: Google

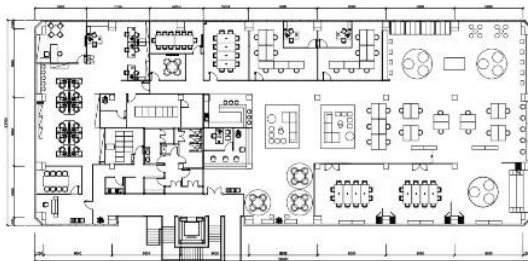
Konsep keamanan, keselamatan serta *signage* diterapkan tersebar di berbagai area.

Tahap Pelaksanaan

Konsep zoning dan grouping yang disimpulkan akan menentukan layout pada perancangan ini .



Gambar 22: *Zoning dan Grouping*



Gambar 23: *Layout*

D. ULASAN KARYA

1. Area *Receptionist, Pantry/Open Bar, Coworking Area*

- 1) Aksonometri



Gambar 24: Aksonometri Denah Khusus

- 2) Layout



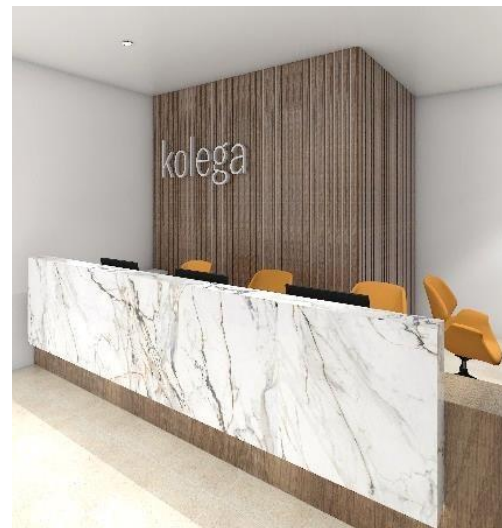
Gambar 25: Layout Denah Khusus 1

- 3) Tampak potongan

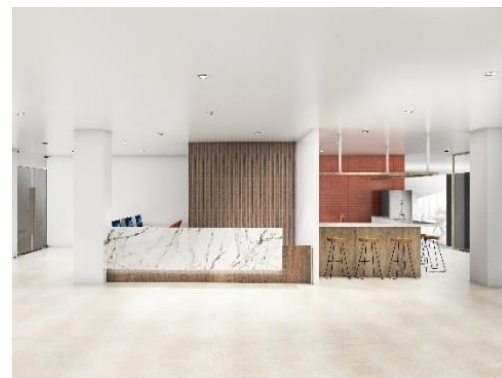


Gambar 26: Tampak A, B, C Denah Khusus 1

- 4) Perspektif



Gambar 27: Perspektif Repsesionis



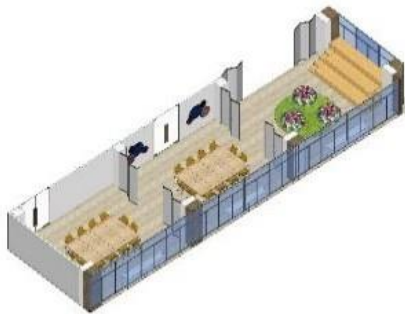
Gambar 28: Perspektif Repsesionis dan Bar



Gambar 29: Perspektif Coworking Area

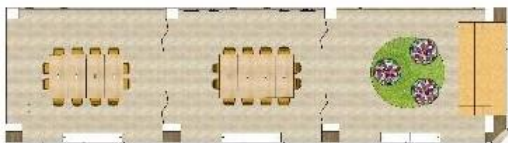
2. Area Semi publik Auditorium (Tribune Seating dan Diskusi)

1) Aksonometri



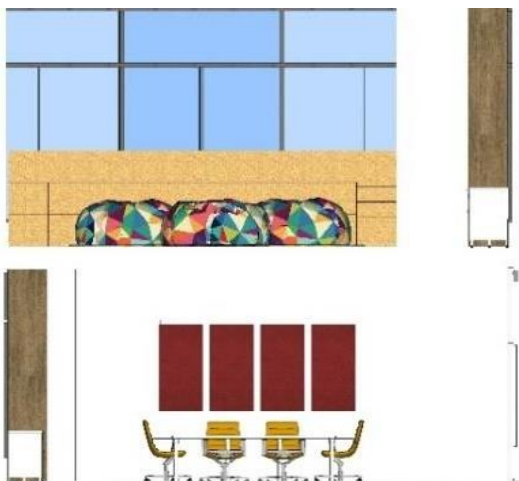
Gambar 30: Aksonometri Denah Khusus 2

2) Layout



Gambar 31: Layout Denah Khusus 2

3) Tampak potongan



Gambar 32: Tampak A, B, Denah Khusus 2

4) Perspektif



Gambar 33: Perspektif Auditorium

Berdasarkan gambar diatas, desain yang dibuat dengan tema “*Combination of Universal Connection From Jakarta Culture*” dengan “*Urban Eclectic*” sebagai gayanya diaplikasikan dengan warna cerah yang dominan sebagai *focal point*, dan warna netral lain seperti warna hitam, abu-abu, putih dan coklat yang hadir dari elemen ruang interior serta aplikasi pada elemen material furniturnya. Menggunakan perpaduan warna utama yang dominan sebagai *focal point* yang dikombinasikan dengan warna-warna pendukung. Warna-warna yang dipakai seperti warna cerah, netral, cream/nude, dan beberapa warna lain yang berwarna lebih gelap.

E. PENUTUP

1) Kesimpulan

- a) Konsep perancangan interior *Coworking Space* sebagai fasilitas publik yang berperan mawadahi kebutuhan akan fasilitas para generasi milenial dan dewasa dalam bekerja produktif, melalui rancangan tampilan visual yang diciptakan.

- b) Konsep “*Combination of Universal Connection Of Jakarta Culture*” tercipta dari berbagai aspek yang menimbulkan koneksi antara yang satu dengan yang lainnya, seperti contoh aspek pengguna yang berasal dari berbagai perusahaan berbeda yang memberikan peluang untuk memperluas jaringan dan relasi pada saat berdiskusi dan berkolaborasi.
- c) Gaya Urban Eklektik dipilih untuk menguatkan konsep dari “*Combination of Universal Connection of Jakarta Culture*”.
- d) Unsur *local content* betawi dan *sustainable* diterapkan melalui beberapa elemen interior ruang dan elemen dekoratif.

2) Saran

Saran untuk Mahasiswa

- Menjalin komunikasi dan hubungan baik dengan dosen pembimbing demi kelancaran dalam menjalankan Tugas Akhir, agar dapat mengerjakan sesuai revisi.
- Tidak putus dalam berdoa dan bersyukur atas pencapaian diri sendiri.

Saran untuk Universitas Mercu Buana

- Memperbanyak materi wawasan seputar desain dari segi praktik seperti *skill* dari berbagai *software* yang menunjang kelancaran dalam mendesain pada saat perkuliahan. Kesabaran, ketekunan dan konsistensi.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. K. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tataunan*. Jakarta: Erlangga.
- Ching, F.D.K.(2011). *Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta: Erlangga.
- Chin, A. (2015, Agustus 6). *Interview With Evolution Design, The Firm Behind Many Of Google's Global Offices*. Diambil dari: <http://www.designboom.com/design/camenzind-evolution-google-08-06-2015/> (Diakses 24 Maret 2020).
- Dameria, A. (2007). *Color Basic Panduan Dasar untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphik
- Edwards-Wright, T. (2011). *Your Favourite Color Has a Meaning*. North Carolina: Lulu Enterprises. Inc.
- Foertsch, C., & Cagnol, R. (2013, Agustus 15). *The History of Coworking In A Timeline*. Diperoleh dari: <https://www.deskmag.com/en/coworking-spaces/the-history-of-coworking-spaces-in-a-timeline>
- Imantari, K. (2019). “*Perancangan Interior Coworking Space Dengan Gaya Pop Art Di Semarang*”. [Skripsi]. Surakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Desain Interior, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Indriati, E. (2009). *Antropometri untuk kedokteran, keperawatan, gizi dan olahraga*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama; 2009.
- Marcelina, A., Ardana, I. G. N, & Yong, S. (2016) *Perancangan Interior Co-Working Space di Surabaya*. *Jurnal Intra*. Vol. 4(2), 781-789.
- Megaliong, P. D. (2016). *Perancangan Interior Creative Collaborative Space di Surabaya*. *Jurnal Intra*. Vol 4(2), 814-823.
- Oxford. (2017). *Definition of Co-Working Space in English*. Diambil dari: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/co-working> (Diakses 1 Desember 2019).
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi*

- Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Phan, T. (2016). *Coworking Spaces - From industrial complexes to the fourth industrial revolution?*. Oslo: The Oslo School of Architecture and Design.
- Schuermann, M. (2014). *Coworking Space: A Potent Business Model for Plug 'n Play and Indie Workers*. Lucerne: Rocket Publishing.
- Setyoningsih, C. (2018). “*Desain Furniture Creative Coworking Space*”. [Skripsi]. Surabaya: Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Desain Produk, ITS.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wicaksono & Tisnawati (2014), *Elemen-Elemen Dasar Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.

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. Keluarga dan teman-teman 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.

PANEL PARTISI RUANGAN PORTABLE DENGAN SISTEM ENGSEL DETACHABLE

Oleh:

Rafi Hidayat¹

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

Edy Muladi, Ir., M.Si²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
muladiedy@gmail.com²*

ABSTRAK

Partisi merupakan salah satu elemen yang membagi ruangan kedalam beberapa bagian. Banyak juga yang menyebut partisi sebagai 'dividers' atau 'screens'. Dalam tempat seperti ruang serbaguna, museum, ruang pameran dan event-event, yang biasanya berisi acara yang terjadwal untuk sementara pada ruangan tersebut, Partisi cukup sering digunakan untuk berbagai kebutuhan baik sebagai pembatas ruangan, booth atau sebagai dinding peletakan karya seni seperti lukisan. Dari kegiatan tersebut, pemilihan jenis partisi yang sesuai sangat penting untuk menunjang kemudahan dalam pemasangan atau fungsi dari partisi itu sendiri. Penulis mencoba untuk mengeksplorasi desain dari panel partisi dengan penggabungan sistem engsel untuk menghasilkan Gerakan dan sambungan yang memiliki banyak kegunaan agar pengaplikasian panel partisi tersebut dapat menunjang seluruh kebutuhan dari ruangan dan acara yang diselenggarakan. Selain dari segi kegunaan, penulis juga mengeksplorasi aspek material yang akan dirancang pada panel tersebut agar beratnya lebih ringan dari partisi-partisi kebanyakan. Dengan bobot yang ringan juga akan mempermudah proses bongkar pasang panel partisi.

Kata Kunci: Panel, Panel Partisi, Engsel, Ruangan.

ABSTRACT

Partition is one of the elements that divides the room into several parts. Many also refer to partitions as "dividers" or "screens". In places such as multipurpose rooms, museums, exhibition halls and events, which usually contain temporarily scheduled events in the room, partitions are often used for various needs either as room dividers, booths or as walls for art works such as paintings. From these activities, selecting the appropriate partition type is very important to support the ease of installation or function of the partition itself. The author tries to explore the design of the partition panel with the incorporation of a hinge system to produce movement and connections that have many uses so that the application of the partition panels can support all the needs of the room and the events held. Apart from the usability point of view, the author also explores the material aspects that will be designed on the panel so that it is lighter than most partitions. With a light weight it will also facilitate the process of dismantling the partition panels.

Keywords: Panels, Partition Panels, Hinge, Room.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 27th, 2020

Revised: August 27th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Partisi merupakan salah satu elemen yang membagi ruangan kedalam beberapa bagian. Banyak juga yang menyebut partisi sebagai *'dividers'* atau *'screens'*. Dalam tempat seperti ruang serbaguna, museum, ruang pameran dan event-event, yang biasanya berisi acara yang terjadwal untuk sementara pada ruangan tersebut, partisi cukup sering digunakan untuk berbagai kebutuhan baik sebagai pembatas ruangan, stan atau sebagai dinding peletakan karya seni seperti lukisan. Partisi tersebut umumnya terdiri dari beberapa panel yang dapat disambung dan lepas. Kegiatan atau acara yang berganti-ganti membuat partisi yang digunakan pada ruangan tersebut biasanya bersifat non permanen / dapat dipindah – pindah karena perubahan layout atau tata letak display.

Partisi juga digunakan untuk memisahkan area publik dengan area privasi di suatu ruangan. Oleh karena itu jenis partisi seperti ini dibutuhkan sistem penyambung atau engsel yang sesuai. Saat ini telah banyak berbagai macam partisi dengan desain sistem yang bervariasi, baik yang hanya memiliki satu panel atau lebih dengan disambung menggunakan engsel. Namun kebanyakan partisi tersebut tidak dapat sepenuhnya diaplikasikan maksimal pada ruangan yang membutuhkan fleksibilitas tata letak ruang yang tinggi, seperti panjang panel yang kurang atau terlalu panjang,

keterbatasan lipatan oleh engsel, celah antar panel yang membuat partisi tidak rapat, panel yang terlalu berat, sistem sambungan yang kurang memaksimalkan gerakan putaran panel dan sebagainya. Lalu bagaimana menciptakan partisi yang dapat memaksimalkan kebutuhan pada ruangan seperti museum dan event-event sementara agar dapat memaksimalkan fungsi saat diaplikasikan dan membuat lebih efisien dalam penyusunan dan pembongkaran panel?

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan desain dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Sistem seperti apa yang dapat digunakan untuk memaksimalkan fungsi partisi?
- b. Bagaimana panel partisi dapat disusun secara mudah dan efektif?
- c. Material apa yang tepat digunakan untuk panel partisi agar bobotnya lebih ringan?
- d. Bagaimana menciptakan panel partisi yang dapat menambah nilai estetika ruangan?

3. Orisinilitas

Panel partisi yang akan dirancang diharuskan memiliki inovasi dari segi fungsi agar dapat memenuhi kebutuhan yang belum dapat dicapai oleh partisi yang sudah ada.

Di bawah ini adalah beberapa contoh referensi panel partisi yang telah dibuat dan

dijual dipasaran dengan desain yang dikhususkan untuk ruangan yang luas seperti aula, ruang serbaguna atau museum.



Gambar 1 Panel Partisi R8

Panel partisi dengan sistem penyambung menggunakan rangka alumunium octagonal atau R8 dengan dinding partisi PVC atau GRC yang dipasangkan profil aluminium pada bagian atas dan bawah kemudian dipasang pada rangka R8 yang dipasang vertikal dengan menggunakan pengunci dari profil ke salah satu sisi rangka R8.



Gambar 2 Paper Softwall Partition

Partisi ruang softwall kertas molo adalah desain partisi modern dan dinding lipat yang memiliki fleksibilitas untuk dibentuk melengkung atau linier. Ketika disimpan, partisi dapat terkompresi hingga

ketebalan buku. Partisi dapat memanjang hingga sekitar 4,5 m. Terbuat dari lapisan kertas yang terstruktur dengan geometri sarang lebah yang fleksibel. Dinding yang mudah dipindah-pindahkan ini dapat diatur sebagai pembatas ruang untuk menyerap suara dan sebagai privasi visual, atau untuk menciptakan latar belakang untuk suatu acara atau pertunjukan.

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perancangan panel partisi ini adalah:

- 1) Menciptakan panel partisi yang dapat digunakan sebagai sarana eksplorasi tata letak dan estetika ruangan pada suatu event.
- 2) Menciptakan kemudahan dalam penyusunan dan pembongkaran panel partisi saat selesai digunakan.

Manfaat dari perancangan panel partisi ini yaitu:

- 1) Penyelenggara event dapat mengeksplorasi lebih jauh penyusunan partisi sehingga menghasilkan layout yang sesuai keinginan.
- 2) Mempermudah pemasangan dan pembongkaran panel partisi
- 3) Memaksimalkan penyusunan panel saat tidak digunakan
- 4) Bobot panel yang lebih ringan.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Panel partisi adalah bilah-bilah panel berbagai ukuran yang bisa disatukan dengan

panel yang lain menggunakan braket khusus dengan mudah. Panel partisi biasa disambung dengan menggunakan engsel.

Engsel adalah bagian tipis dari plastik atau plat besi yang menghubungkan dua benda menjadi satu dan memungkinkan kedua benda untuk bergerak secara rotasi ke sudut 180 derajat dan lebih besar tanpa putus. Digunakan dalam rakitan yang membutuhkan pembukaan dan penutupan berulang.

Panel partisi biasa dipakai untuk kebutuhan pameran. Pameran adalah suatu kegiatan yang menyajikan karya seni atau produk tertentu untuk dikomunikasikan pada khalayak sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat secara luas. Berikut Jenis-jenis pameran :

a) Pameran Tetap

Pameran yang menyajikan karya-karya koleksi Galeri Nasional Indonesia secara periodik yang ditata berdasarkan konsep kuratorial dan diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia. Waktu penyelenggaraan Pameran Tetap berlangsung minimal 1 kali dalam satu tahun

b) Pameran Temporer

Pameran tunggal atau pameran bersama yang menyajikan karya-karya seni rupa dalam jangka waktu tertentu yang diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia atau kerjasama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan Pameran Temporer berlangsung minimal selama 10 hari,

maksimal berlangsung selama 30 hari.

c) Pameran Keliling

Pameran yang menyajikan karya-karya koleksi Galeri Nasional Indonesia maupun karya di luar koleksi Galeri Nasional Indonesia ke berbagai daerah di Indonesia dan atau di luar negeri yang diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia atau kerja sama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan Pameran Keliling minimal berlangsung selama 10 hari.

Panel partisi yang digunakan untuk kebutuhan pameran memiliki berbagai macam fungsi seperti:

1) Pembagi Ruang

Pemisahan ruang berfungsi untuk menata lokasi dan jenis-jenis kegiatan yang ditampilkan. Dapat juga dijadikan arahan keluar masuk pengunjung.

2) Display Pameran Foto / Karya seni

Panel partisi portable dapat digunakan untuk memajang karya foto atau karya seni 2 dimensi dengan ditempelkan menggunakan doubletape, digantung dengan tali atau menggunakan magnet.

3) Stan Pameran

Panel partisi dapat disusun menjadi stan pameran atau panggung mini untuk menempatkan aksesoris di dalamnya yang digunakan sebagai ajang promosi produk, jasa, maupun branding.

4) *Backdrop*

Backdrop digunakan untuk membuat *background* pada suatu karya, produk dan

sebagainya yang diletakkan didepannya. Berguna untuk meningkatkan fokus pada produk yang dipamerkan.

5) *Fitting room*

Fitting room adalah sebuah tempat atau ruangan yang disediakan oleh acara tertentu dan di peruntukan kepada para pengunjung untuk mencoba pakaian yang ingin atau akan dibelinya. Panel partisi disusun menjadi sebuah ruangan tertutup untuk menjaga privasi.

2. Landasan Perancangan

Berdasarkan pengertian partisi menurut Rapoport (1969), Dilihat dari segi fungsi, penggunaan partisi dapat digunakan untuk menciptakan privasi bagi penghuninya. Privasi digunakan untuk mengendalikan interaksi untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Menurut Dama (2017) “Engsel adalah salah satu benda yang paling penting agar pintu dan jendela dapat berfungsi dengan baik. Engsel biasanya terbuat dari besi, kuningan plastik hingga logam campuran dengan bentuk engsel yang beragam. Selain pintu ada banyak lagi barang yang menggunakan engsel seperti jendela dan lemari. Engsel dibutuhkan untuk membuat system buka tutup yang lebih mudah. Ada banyak sekali jenis-jenis engsel dan sistem penggunaan engsel. Dengan engsel, membuka-tutup suatu furnitur akan jauh lebih mudah dan tidak membutuhkan banyak energi.”

Selanjutnya, menurut Willard G Snyder (1950) “Engsel dibentuk dari dua segmen yang memiliki permukaan silindris yang dipasang dengan poros sama dan dapat berotasi hingga derajat tertentu. Terdapat bagian yang memanjang ke dalam berbentuk silinder. Setiap bagian engsel bekerja sama bagian engsel lainnya untuk memberikan penghentian atau penyangga yang membatasi gerakan engsel sesuai kebutuhan. Kedua bagian engsel dapat dimodifikasi.”

Isabel Briggs Myers mengatakan pameran adalah suatu aktivitas yang melibatkan ruangan (galeri), dan memamerkan hasil karya seni seperti lukisan, ukiran, gambar foto, dan karya lainnya.

3. Tema/Ide/Judul

Perancangan ini memiliki judul “Panel Partisi Ruangan Portable Dengan Sistem Engsel Detachable” yaitu sebuah panel partisi dengan sistem engsel yang dapat dilepas dan dapat berotasi hingga 360 derajat. Panel ini dapat diaplikasikan pada ruangan dengan tata letak yang sering berganti-ganti. Dengan desain engsel yang dapat dilepas pasang dengan mudah dan juga pemilihan material panel yang ringan, pemasangan dan pembongkaran panel partisi menjadi lebih cepat dan fleksibel.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

1) Konsep Dasar

Pada dasarnya, panel partisi ini dirancang untuk kebutuhan suatu acara pada ruangan seperti pameran, museum, event, bazaar dan

lainnya. Acara-acara tersebut membutuhkan layout pada ruangan yang dipakai untuk berbagai macam kebutuhan seperti dinding pembatas, booth, pemasangan karya, backdrop, *fitting room* dan kebutuhan lainnya. Oleh karena itu, panel ini dirancang agar dapat memenuhi semua kebutuhan tersebut dengan menambahkan fitur-fitur dan manfaat lainnya pada desainnya, seperti terdapat beberapa pilihan engsel, penyusunan yang fleksibel dan berat partisi yang ringan untuk mempermudah pemasangan.

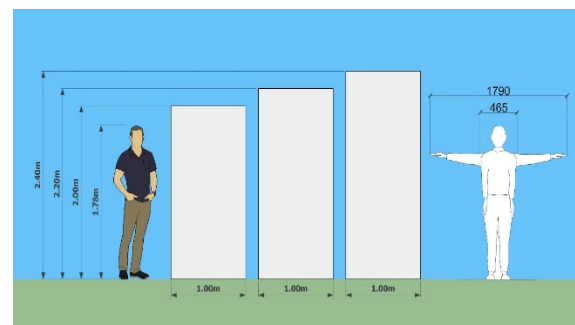
Biasanya, cara atau event kebanyakan berlangsung sementara baik hanya 1 hari atau hingga seminggu, maka panel partisi ini dirancang bersifat portable, memiliki engsel detachable untuk menyambung antar panel. Engsel dapat dipasang pada panel hingga kebutuhan Panjang panel dapat terpenuhi. Engsel tersebut dipasang pada rongga yang ada disetiap ujung panel. Rongga tersebut bersifat all in one yang dapat dipasang oleh berbagai macam engsel seperti engsel rotasi, engsel fix, engsel lift atau kaki penyangga. Dengan adanya beberapa pilihan opsi tersebut, panel partisi ini diharapkan dapat lebih mempermudah kegiatan event-event tersebut dengan manfaat-manfaat yang diberikan.

Dengan material pilihan dan struktur yang telah dirancang sedemikian rupa, maka panel partisi ini memiliki berat yang lebih ringan dibandingkan dengan panel partisi

pada umumnya, karena pemilihan lapisan panel yaitu dengan material utama polycarbonate dan rangka aluminium.

2) Konsep Ukuran

Partisi ini memiliki total ukuran 2190x1030x30 mm untuk sebuah panelnya. Lebar 1 meter dipilih karena merupakan ukuran yang cukup sesuai baik untuk penyusunan ruangan atau saat diangkat. Tebal partisi yang hanya 3 cm membuat panel dapat lebih memaksimalkan penyusunan saat tidak dipakai. Tinggi panel yang berukuran 2,2 meter dipilih untuk mempermudah saat pemasangan dan penguncian engsel agar tidak dibutuhkan bantuan tangga untuk menjangkau bagian paling atas panel. Panel partisi portable yang rata-rata memiliki tinggi 2,4 meter membuat pemasangan menjadi lebih lama karena membutuhkan tangga untuk mengunci bagian atas panel.



Gambar 3 Ukuran Panel Partisi

Tinggi panel juga ditentukan untuk mempermudah bongkar muat saat diletakkan dimobil box atau pickup karena pada ukuran mobil box yang rata-rata tidak lebih dari 220 cm baik pada tinggi atau panjangnya.

3) Konsep Bentuk

Panel partisi dirancang agar memiliki fungsi yang maksimal saat digunakan. Panel partisi yang juga merupakan dinding atau wall memiliki bentuk dasar flat. Panel partisi dirancang dengan bentuk yang minimalis dan modern agar saat pemasangan di ruangan dapat memaksimalkan fungsinya baik sebagai dinding pembatas, peletakan karya seni, backdrop dan lainnya. Penyusunan tiap panel akan menghasilkan berbagai macam bentuk sesuai kebutuhan. Dapat disusun menjadi bentuk geometris seperti barisan booth atau bentuk organik yaitu panel disusun dengan bentuk melengkung agar menambah dilai estetika ruangan. Penyusunan dengan bentuk organik ini akan cocok untuk event seperti pameran karya seni 2 dimensi seperti lukisan karena penyusunan panel dapat disusun sesuai keinginan dengan system engsel rotasi tersebut.



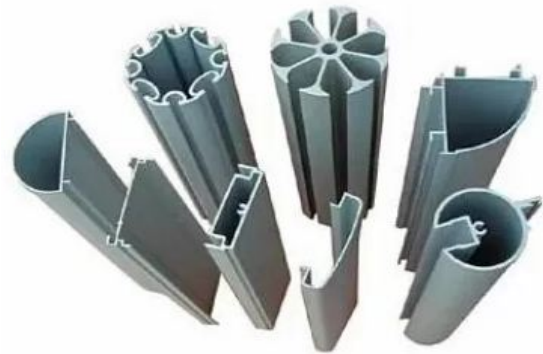
Gambar 4 Simulasi Penyusunan Panel Partisi

4) Konsep Material

Pada perancangan panel partisi ini, pemilihan material merupakan salah satu yang paling penting untuk mencapai tujuan

dan manfaat desain yaitu panel partisi yang ringan saat diangkat agar mempermudah penyusunan atau pembongkaran dan penyimpanan. Penulis mempertimbangkan berbagai macam aspek mulai dari fungsi, struktur dan estetika.

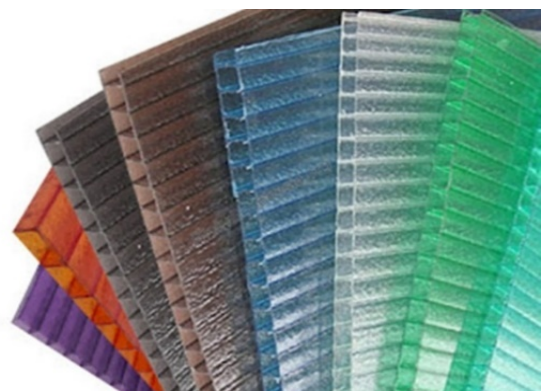
- Rangka profil aluminium



Gambar 5 Profil Aluminium

Aluminium adalah logam bersifat ringan, berwarna putih keperakan, lentur dan lunak. Pemilihan material ini karena sifat khususnya yaitu kepadatan rendah, tidak beracun, memiliki konduktivitas termal yang tinggi, memiliki ketahanan korosi yang sangat baik (tahan karat) dan dapat dengan mudah dikerjakan dan dibentuk.

- Panel Polycarbonate



Gambar 6 Lembaran Polycarbonate

Polycarbonate adalah suatu kelompok polimer termoplastik, mudah dibentuk

dengan menggunakan panas. Plastik jenis ini digunakan secara luas dalam industri kimia saat ini. Plastik ini memiliki banyak keunggulan, yaitu ketahanan termal dibandingkan dengan plastik jenis lain, tahan terhadap benturan, dan sangat bening, memiliki sifat transparan, ringan, tahan lama, serta tahan terhadap suhu ekstrim, biasa digunakan untuk atap dan kanopi.

5) Konsep Mekanik

Panel partisi yang dirancang memiliki beberapa sistem gerak didalamnya. Sistem ini diciptakan guna memenuhi segala aspek kebutuhan baik dari ruangnya ataupun acara yang diselenggarakan. Berikut beberapa sistem gerak pada panel partisi yang dirancang.

- Engsel Rotasi
Engsel Rotasi detachable yang dapat membuat panel berotasi hingga 360 derajat. Dengan diaplikasikannya engsel ini, penyusunan panel dapat dibuat dengan fleksibel dan organik.
- Engsel Fix
Engsel Fix dapat dipasang saat panel membutuhkan pertemuan yang lebih dari dua panel dan tidak perlu berotasi, seperti penyusunan panel untuk booth pameran.
- Engsel Lift
Engsel lift dapat dipasang pada panel dengan kasus ketinggian lantai yang tidak sejajar seperti pada anak tangga atau trap lantai. Engsel dapat diadjust sesuai perbedaan ketinggian antara kedua panel.

6) Konsep Warna

Panel partisi yang dirancang akan memiliki warna putih agar orang yang melihat dapat terfokus kepada karya seni yang ditampilkan juga dalam upaya untuk menciptakan ruang netral. Warna netral adalah warna yang berfungsi sebagai nuansa latar belakang yang lembut, yang dapat dengan mudah dipadukan dengan warna-warna lain yang lebih kuat. Skema warna netral dapat berupa apa saja, dari warna netral yang terang seperti krem dan putih, hingga nuansa yang lebih gelap, seperti coklat dan arang.

Warna netral adalah warna yang tidak bersaing dengan warna lainnya sehingga mudah dipadukan dengan semua jenis warna. warna dianggap netral berdasarkan seberapa efektif dia dapat berbaur dengan warna lain. warna ini juga biasa disebut sebagai “*Earth tones* atau nada bumi”.

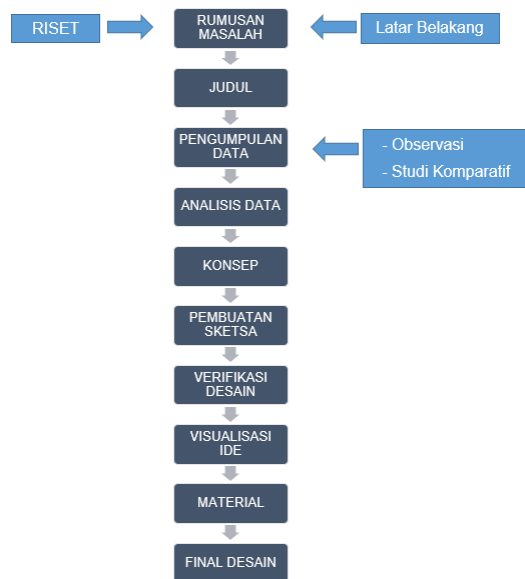


Gambar 7 Warna Netral

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Pada proses perancangan panel partisi ini penulis menggunakan skema sebagai berikut:

Bagan 1 Skema Proses Perancangan



Masing-masing bagan menjelaskan setiap proses rancangan yang dilalui oleh penulis, berikut adalah penjelasannya tiap-tiap bagan:

1. Rumusan Masalah :

Ide yang didapat oleh penulis berkat masalah-masalah yang terjadi dan menjadikannya latar belakang permasalahan desain yang akan diciptakan.

2. Judul

Judul yang diperoleh setelah melalui tahap perumusan masalah yang telah di dapat oleh penulis. Judul yang dipilih adalah “Panel Partisi Ruang Portable Dengan Sistem Engsel Detachable”

3. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, pada penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi adalah metode penelitian untuk mengukur tindakan dan proses

individu dalam sebuah peristiwa yang diamati. Observasi merupakan metode yang akurat dalam mengumpulkan data. Tujuannya ialah mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian.

b) Studi komparatif

Studi Komparatif merupakan penelitian yang bersifat membandingkan. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang di teliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu.

4. Analisis Data

Data-data yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis untuk menentukan:

- a. Sistem Gerakan
 - b. Sistem sambungan
 - c. Bentuk dan ukuran panel
 - d. Material yang tepat
- #### 5. Konsep Desain

Pada tahap ini mulai dipertimbangkan konsep ukuran dan bentuk panel yang akan didesain.

6. Pembuatan Sketsa

Membuat berbagai macam gambar sketsa yang akan digunakan sebagai acuan dan gambaran untuk menentukan bentuk yang akan digunakan, pembuatan sketsa sendiri dibuat dengan mempertimbangkan berbagai data yang telah diperoleh dari berbagai observasi, dan studi komparatif yang telah penulis lakukan.

7. Verifikasi Desain

Saat sketsa dan desain mulai tercipta, dilakukan verifikasi desain untuk menemukan di mana kesalahan dan perbaikan yang harus diselesaikan, serta untuk menciptakan tataran desain agar sesuai konsep perancangan.

8. Visualisasi Ide

Setelah Verifikasi Desain telah dilakukan selanjutnya memvisualisasikan ide gambar baik dalam bentuk gambar manual atau render 3d serta simulasi agar mempermudah presentasi dalam penyampaian kegunaan produk.

9. Material

Pemilihan material dilakukan berdasarkan fungsi, estetika dan struktur panel partisi yang akan dibuat agar mendukung dalam terciptanya desain yang akan dibuat.

10. Final Desain

Merupakan tahap perancangan akhir yang menguraikan antara lain, spesifikasi produk akhir, intruksi pemrosesan, pekerjaan yang harus dilakukan, peralatan dan bahan baku yang digunakan, serta pengaturan produksi lainnya.

D. ULASAN KARYA

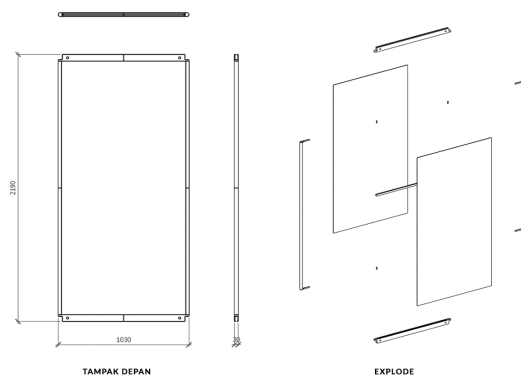
Desain final merupakan desain akhir dengan ukuran dan bentuk yang telah ditentukan dari segala aspek produk. Desain yang ditampilkan berbentuk 2D dan 3D dengan menggunakan software yang dapat menunjang proses pembuatannya seperti Blender 3D, Google Sketchup, Lumion,

Autodesk Autocad dan Adobe Photoshop.

1) Panel Partisi



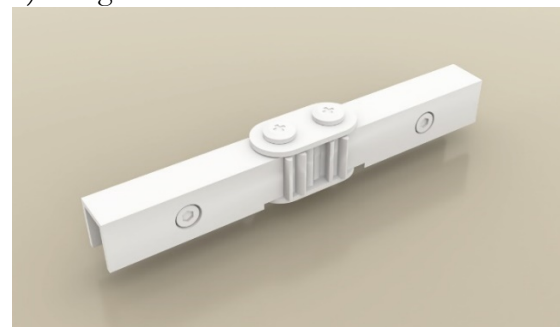
Gambar 8 Render 3D Panel Partisi



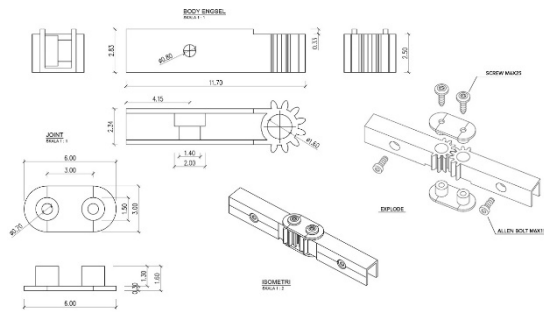
Gambar 9 Gambar Teknik Panel Partisi

Panel partisi didesain dengan penggabungan material aluminium dan polycarbonate sehingga bobotnya cukup ringan untuk diangkat seorang diri. Terdapat rongga dibagian atas dan bawah untuk pemasangan engsel dan lampu sorot.

2) Engsel Rotasi Detachable



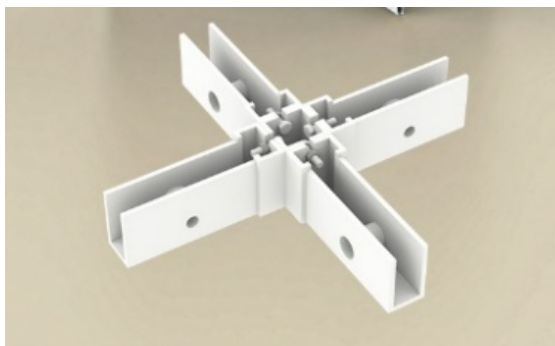
Gambar 10 Render 3D Engsel Rotasi



Gambar 11 Gambar Teknik Engsel Rotasi

Engsel Rotasi detachable yang dapat membuat panel berotasi hingga 360 derajat. Dengan diaplikasikannya engsel ini, penyusunan panel dapat dibuat dengan fleksibel dan organik.

3) Engsel Fix



Gambar 12 Render 3D Engsel Fix

Engsel Fix dapat dipasang saat panel membutuhkan pertemuan yang lebih dari dua panel dan tidak perlu berotasi, seperti penyusunan panel untuk booth pameran.

4) Engsel Lift



Gambar 13 Render 3D Engsel Lift

Engsel lift dapat dipasang pada panel dengan kasus ketinggian lantai yang tidak sejajar seperti pada anak tangga atau trap lantai. Engsel dapat diadjust sesuai perbedaan ketinggian antara kedua panel.

5) Kaki Penyangga

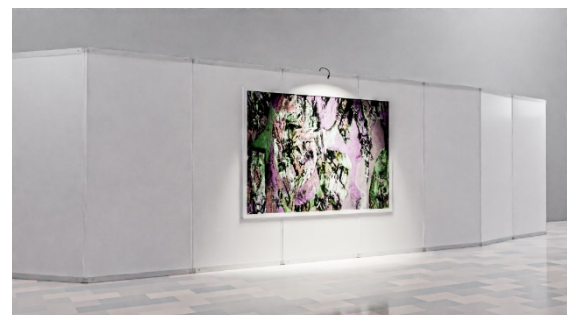


Gambar 14 Render 3D Kaki Penyangga

Kaki penyangga didesain dengan material aluminium dengan memiliki struktur rangka pada bagian bawah agar tidak mudah menekuk. Kaki penyangga yang dipasang pada ujung panel dapat menahan hingga susunan 5 buah panel yang berarti panjang 5 meter.



Gambar 15 Simulasi Penyusunan Panel Partisi





Gambar 16 Simulasi Pemasangan Karya 2 Dimensi

Gambar diatas merupakan simulasi Panel Partisi yang dipasang karya seni 2 Dimensi. Warna panel yang putih netral membuat pengunjung yang melihat akan terfokuskan kepada karya yang dipajang dan mudah mendapat *point of view* pada karya tersebut. Panel juga memungkinkan dipasangkan karya yang lebih besar dari 1 buah panel menutupi celah antar panel. Karena celah yang didesain agar tidak terlalu terlihat tersebut, tidak mengurangi fokus pada karya yang dilihat.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Perancangan panel partisi ini menghasilkan solusi dari berbagai macam permasalahan yang penulis temukan dalam desain panel partisi yang sudah ada. Banyaknya jenis kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh panel partisi seperti penyekat ruangan, backdrop, peletakan karya seni, *fitting room* dan lainnya membuat penulis merancang sebuah panel partisi agar dapat memenuhi semua kebutuhan tersebut dengan mengeksplorasi berbagai macam aspek seperti sistem gerak, material dan warna.

Panel partisi yang memiliki sistem detachable dan opsi pilihan penyambungan

membuat pengguna dapat memilih berbagai macam fungsi yang ada untuk kebutuhan layout tertentu. Sistem detachable juga membuat panel partisi dapat dibongkar pasang sehingga memudahkan pemasangan dan pembongkaran serta penyimpanannya dapat disusun rapat dan tidak memakan banyak space.

Sistem engsel dengan sambungan interlocking juga memudahkan pemasangan panel partisi secara cepat dan efektif. Pemasangan dapat dilakukan oleh dua orang dengan hanya memasang dua buah engsel ke bagian panel dan panel lainnya dipasang ke engsel tersebut. Material utama yang terbuat dari aluminium dan polycarbonate membuat bobot panel cukup ringan untuk dibawa oleh satu orang

Desain engsel dengan sistem rotasi hingga 360 derajat membuat panel partisi dapat dilayout menjadi bentuk yang variatif, pelayout dapat mengeksplorasi penyusunan panel dengan penggabungan beberapa panel yang disusun melengkung, dapat menghasilkan kesan harmonis dan menambah nilai estetika pada ruangan. Penyekat ruangan yang dapat disusun dengan bentuk yang berbeda-beda juga tidak akan membuat ruangan terkesan monoton.

2. Saran

Penulis memiliki saran bahwa penelitian ini dapat distudi lebih lanjut mengenai peluang pembuatan desain panel partisi dengan penggabungan engsel yang dapat dilepas

guna menunjang fungsi yang lebih efektif dan maksimal.

Perancangan panel partisi ini juga diharapkan dapat dikaji lebih dalam pada unsur system engsel sehingga memiliki peluang untuk memenuhi keinginan konsumen yang dapat menunjang berbagai kebutuhan pada sebuah ruangan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I and Chemers, M. (1975). *Culture and Environment*. Monterey: Brooks/Cole Publishing Company.
- Behr, J. H.1978 Okt 24. Room Divider Panel Assembly. United State Patent. US4121645A.
- Geoff, Matthews. (1991). *Museums and Art Galleries*. New York: Butterworth Architecture.
- Mix Interiors. (2019). Craftwand "Modular Wooden Wall System". Mix Interiors, 21 November 2019. United Kingdom.
- Nugraha, A. (2009). *Ragam Inspirasi Partisi*, Jakarta: Griya Kreasi.
- Puspitasari, R., & Wahmuda, F. (Oktober, 2016). Konsep Desain Partisi Dengan Sistem Modular Untuk Hunian Dengan Lahan Terbatas Di Surabaya. (Oktober, 26), *SNTEKPAN IV*. 1-6.
- Rapoport, A. (1969). *House Form and Culture*. Englewood Cliffs. N.J.: Prentice-Hall.
- Rasyid, M. K. (2017). Desain dan Pengembangan Engsel Pintu Menggunakan Aplikasi Metode Elemen Hingga. *JTM-IT Vol.1*(1). 1-5.
DOI: <http://dx.doi.org/10.31543/jtm.v1i1.23>
- Sachari, A. (2007). *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: Penebar Swadaya

Tart, J. (2013). *Masters' Interior Design 4: Exhibition Space*. Guangzhou: South China University of Technology Press

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 dan dosen pembimbing tugas akhir Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si. Keluarga dan teman-teman 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.

BONEKA DENGAN ESTETIKA KHAS PENARI GAMBYONG

Oleh:

Rizqa Sari Yulia¹

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

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Hady.soedarwanto@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Saat ini, mainan menjadi suatu media yang juga digemari oleh orang dewasa. Salah satu jenis mainan yang digemari dan banyak dikoleksi oleh orang dewasa adalah boneka. Boneka koleksi biasanya terlalu rapuh, rumit, atau mahal untuk mainan anak-anak. Pada produk boneka saat ini, terdapat suatu tren desain yang terinspirasi dari budaya tradisional. Hal ini bisa jadi karena faktor pelestarian budaya maupun nostalgia bagi pemiliknya. Menyangkut pelestarian budaya, Indonesia sendiri memiliki banyak kebudayaan unik di setiap daerahnya seperti tari Gambyong. Kelembutan dan keindahan sosok wanita yang dicerminkan pada tari Gambyong ini sejalan dengan esensi boneka pada umumnya. Karena hal-hal tersebut, muncul ide perancangan boneka yang bertema Penari Gambyong yang dapat dikoleksi oleh orang dewasa.

Kata Kunci: boneka, penari Gambyong, mainan

ABSTRACT

Currently, toys are a medium that is also favored by adults. One type of toy that is popular and widely collected by adults is a doll. Collectible dolls are usually too fragile, complicated, or expensive for children's toys. In doll products today, there is a design trend that is inspired by traditional culture. This could be due to cultural preservation and nostalgia for the owner. Regarding cultural preservation, Indonesia itself has many unique cultures in each region such as the Gambyong dance. The tenderness and beauty of the female figure that is reflected in the Gambyong dance is in line with the essence of dolls in general. Because of these things, an idea emerged to design a doll with the theme of a Gambyong dancer that adults could collect.

Keywords: dolls, Gambyong dancer, toys

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 26th, 2020

Revised: September 24th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada dekade belakangan ini, mainan telah memunculkan fenomena tersendiri. Telah terjadi pergeseran arti dari kata “Mainan”; yang sebelumnya diartikan sebagai mainan

anak-anak dan tidak memiliki arti lebih dari sekedar instrumen hiburan semata. Saat ini, mainan menjadi suatu media yang juga digemari oleh orang dewasa. Pada dasarnya, mainan adalah benda yang membuat penggunaannya bahagia. Mainan dapat

diartikan juga sebagai instrumen yang membuat penggunanya mencapai cara berpikir dan berimajinasi baru. Mainan dapat menggugah perasaan serta kemampuan untuk memahami dan keinginan untuk belajar dari penggunanya. Mainan mengandung karakteristik penciptaan seni karena merupakan benda yang dirancang dan menjadi sumber makna. Pendapat serupa disampaikan juga oleh Griswold (2013: 22), bahwasanya mainan adalah "benda budaya" yang memiliki arti dan makna diluar sekedar utilitas dan material, serta memicu kreativitas dan permainan. Dalam banyak kasus, mainan bahkan bisa menjadi sumber pengalaman, karena mainan dapat 'bercerita'.

Semakin pentingnya waktu senggang dan hiburan pada zaman sekarang memicu infantilisasi budaya hiburan yang ditandai oleh orang dewasa sebagai target audiens yang lebih signifikan untuk produk mainan. Pada saat ini, jumlah orang dewasa yang mengoleksi mainan semakin meningkat. Apa yang membuat orang dewasa mengoleksi mainan? Apakah alasannya hanyalah kesenangan memiliki benda mati? Mengoleksi adalah usaha untuk memiliki objek keinginan. Orang dewasa mengoleksi mainan karena berbagai alasan. Ada yang mengatakan bahwa alasan mereka mengoleksi mainan yaitu karena mainan memunculkan kenangan masa kecil yang manis, kenangan bermain dan berbagi mainan dengan teman sejawat. Mainan

mengingatkan kita akan masa kecil kita. Selain faktor nostalgia, alasan untuk mengoleksi mainan bukan hanya karena faktor keuangan atau investasi tetapi juga faktor emosional. Mainan mungkin memiliki nilai uang bagi beberapa kolektor tetapi tidak relevan bagi orang lain yang hanya menikmati persahabatan melalui kegiatan berbagi koleksinya dengan kolektor lain yang menghargainya.

Salah satu jenis mainan yang banyak dikoleksi oleh orang dewasa adalah boneka. Berlawanan dengan anggapan bahwa boneka adalah mainan untuk anak-anak, boneka koleksi biasanya terlalu rapuh, rumit, atau mahal untuk mainan anak-anak (Ayoub, 2003). Sebagian besar benda koleksi dihapus dari penggunaan/konsumsi seperti biasa dan bukan lagi barang utilitarian. Dalam hal boneka koleksi, boneka tersebut tidak dimaksudkan untuk dimainkan (Slater, 2001). Boneka koleksi juga diberikan sebagai hadiah. Aktivitas memberi dan menerima hadiah telah meningkat dalam beberapa dekade terakhir, sehingga perusahaan memanfaatkan pasar hadiah (Cruz-Cardenas, 2014). Seringkali, hadiah ini dapat berkaitan dengan makna budaya (McCracken, 1986) dan makna pribadi dan emosional dari waktu ke waktu (Cruz-Cárdenas, 2012; Richins, 1994).

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana estetika yang identik dengan penari Gambyong?
- b. Bagaimana penerapan estetika yang

identik dengan penari Gambyong pada desain produk desain mainan?

c. Material apa yang tepat untuk digunakan dan teknik produksinya agar produk mainan memiliki daya tahan yang tinggi?

d. Bagaimana desain mainan dengan tingkat detail yang tinggi?

e. Bagaimana aspek mekanika gerak pada produk mainan agar dapat mencerminkan estetika penari Gambyong?

3. Orisinilitas

Untuk menciptakan boneka yang dapat merepresentasikan penari Gambyong secara visual, salah satu jenis boneka yang memiliki artikulasi penuh dan proses industri yang fleksibel (bisa skala kecil maupun besar), penulis memilih untuk membuat boneka Ball Jointed atau BJD. BJD adalah boneka berartikulasi yang terbuat dari resin atau porselen serta memiliki tali yg menghubungkan bagian-bagian tubuh dan bertindak sebagai otot. boneka sebagian besar di produksi di Jepang, Korea Selatan, Cina dan Rusia. Keistimewaan dari boneka yaitu boneka ini dapat di kustomisasi secara penuh, dengan komponen yang dapat diubah seperti: wig, bola mata serta pakaian dan sepatu. boneka menawarkan media yang lebih fleksibel untuk menyalurkan kreativitas dengan dibandingkan dengan media atau mainan lain seperti *Action Figure* dan *Figurine* yang telah dibentuk sedemikian rupa dan

tidak dapat diubah.

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

- 1) Menciptakan mainan dengan estetika penari Gambyong sebagai bentuk pelestarian budaya.
- 2) Menciptakan mainan yang memiliki nilai (dari segi material dan estetika) dan dapat dikoleksi.

Manfaat

- 1) Terciptanya boneka dengan fitur khas Indonesia sebagai upaya memperkenalkan budaya Indonesia.
- 2) Terciptanya produk mainan yang memiliki nilai tinggi dan diminati masyarakat untuk dikoleksi.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Ada berpuluh - puluh *company* BJD di dunia baik dari individual sculptor maupun *company* besar. Produksi BJD paling banyak terdapat di korea selatan. sedangkan *company* BJD yang pertama ada di jepang, dengan menghadirkan banyak variasi BJD. Adapun variasi ukuran BJD dari yang paling kecil sampai yang paling besar *Company* BJD pada umumnya menjual baju, wig, mata, dan peralatan keperluan yang dibutuhkan untuk merawat ataupun mengubah penampilan BJD sesuai dengan keinginan pemiliknya. Macam - macam boneka BJD (*ball jointed doll*). BJD sendiri ada 2 Jenis dasar yaitu :

- Artist & Custom-manufactured Sculptors
Boneka yang dibuat oleh seorang

desainer atas kemauan sendiri maupun berdasarkan permintaan. Boneka ini biasanya tidak diperbanyak atau hanya tersedia dalam jumlah yang terbatas. Disebut juga One-of-a-kind (OOAK) BJD.

- Grandfathered sculpts

Boneka yang dibuat suatu perusahaan yang kemudian diperbanyak.

BJD memiliki estetika yang bermacam-macam: realistik seperti manusia asli maupun dengan gaya kartun. Pada esensinya, desainer boneka hanya menyediakan kanvas kosong berupa tubuh atau body dan sculpt wajah boneka. Banyak hal yang dapat dipertimbangkan dalam perancangan ini, seperti budaya. Perusahaan boneka terkenal Jepang, Dollfie menggunakan estetika Manga, yaitu mata yang besar, serta hidung dan mulut yang kecil dalam bentuk wajah boneka. Lain halnya dengan perusahaan Rusia: Popovy Sister, banyak menggunakan budaya Rusia dalam perancangan boneka seperti rancangan wig yang terinspirasi dari *headpiece* tradisional Rusia yaitu Kokosnik. Indonesia sendiri memiliki banyak budaya yang dapat diangkat sebagai dasar perancangan.

2. Landasan Perancangan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pada saat ini mainan memiliki pergeseran makna, dari yang awalnya hanya sekedar mainan anak-anak menjadi alat hiburan bagi orang dewasa. Pada studi mengenai mainan

Heljakka, K. (2008) membagi fungsi mainan menjadi dua jenis, yaitu *Play* dan *Display*. Pada mainan dengan fungsi *Play* dominan, pengguna biasanya menghubungkan objek yang dalam hal ini Boneka dengan sebuah narasi. Pertama, mainan diberi nama (kecuali jika nama produk disukai oleh penggunanya). Kedua, mainan diadopsi ke dalam lingkungan penggunanya. Manusia yang bermain atau Homo ludens, ketika bermain juga merupakan homo narrans, manusia yang bercerita. Jadi, ketika bermain, para pemain juga menceritakan kisah kepada diri sendiri (Kalliala, 1999, hal.62; Geertz, 1993, hal 448). Pengguna mainan terhibur melalui pengalaman menulis ulang narasi dan terhubung dengan mainan pada tingkat emosional. Pada mainan jenis *Play*, penokohan merupakan hal yang penting. Namun, (Kalliala, 1999, hlm. 155) juga menyatakan bahwa kisah original yang terkait dengan tokoh-tokoh suatu mainan tidak menghalangi penggunaannya untuk menciptakan variasi narasi baru. Pengguna mainan bebas untuk melanjutkan narasi sesukanya. Selain untuk membuat suatu narasi, pengguna mainan dalam hal ini orang dewasa dapat menggunakan mainan dan bermain untuk tujuan yang berbeda seperti mengajar, melatih keterampilan tubuh dan pikiran, dan sebagainya.

Lain halnya pada mainan bertipe *Display*, mainan pada umumnya digunakan untuk menghias ruang hidup. Studi pada

mainan desainer: Uglydolls, mengungkapkan bahwa terdapat pengguna mainan berusia 30 tahun yang membeli mainan karena mainan Uglydolls tersebut terlihat bagus sebagai dekorasi interior mereka (Mustafa, 2006). Luutonen (2009) mengatakan bahwa seseorang dapat membangun citranya dengan menampilkan pilihan pakaian, dekorasi interior, termasuk juga pada mainan. Mainan dapat mencerminkan selera seseorang. Mainan juga memungkinkan penggunaannya untuk berkomunikasi dengan orang lain (Luutonen, 2007, hal. 79). Battarbee menamakan produk yang memfasilitasi komunikasi sebagai 'buah percakapan' (Battarbee, 2004, hlm. 38-39). Mainan dapat dijadikan buah percakapan antara pengguna dengan orang lain. Selain itu mainan juga biasanya memiliki komunitas. Pengguna mainan yang dewasa dapat menemukan kesenangan dalam mengekspresikan dirinya dengan memamerkan, atau lebih tepatnya, menampilkan mainan sebagai representasi fotografi kreatif di Internet (Piaget, 1962, hal. 121, 130), contohnya pada situs jejaring sosial Flickr. Flickr banyak digunakan oleh komunitas pecinta mainan untuk memamerkan koleksi dan berkomunikasi antar sesama pecinta mainan. Namun demikian, Heljakka, K. (2008) juga menyatakan bahwa tidak menutup kemungkinan apabila pengguna mainan bermain (*Play*) dan memajang (*Display*) mainannya secara bersamaan.

Dengan pertimbangan di atas serta pertimbangan target pengguna, boneka yang dirancang penulis perlu memiliki faktor-faktor *Play* dan *Display*, dengan faktor *Display* yang lebih dominan. Faktor *Display* dikatakan lebih dominan karena pertimbangan jenis produk. Produk boneka *Jointed-doll* pada dasarnya bernilai tinggi sehingga jarang dimainkan oleh penggunanya karena takut menurunkan nilainya. Kegiatan bermain biasanya hanya sebatas pada memosekan boneka untuk keperluan fotografi. Untuk itu, aspek *Play* produk boneka yang perlu diperhatikan yaitu posabilitas atau artikulasi yang memungkinkan boneka untuk menampilkan gestur penari Gambyong. Dan untuk faktor *Display*, yang perlu diperhatikan yaitu kualitas produk dan visual boneka yang menarik sehingga target pengguna merasa tertarik untuk mengoleksi boneka.

3. Tema/Ide/Judul

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis mengajukan Tugas Akhir yang berjudul: "BONEKA DENGAN ESTETIKA KHAS PENARI GAMBYONG". Dari judul tersebut, interpretasi yang dapat diambil yaitu perancangan mainan yang memiliki estetika yang identik dengan penari gambyong. Estetika ini dicerminkan melalui desain kostum, artikulasi dan gestur pada mainan.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

- Konsep Dasar

Konsep dasar yang diangkat pada

perancangan boneka ini yaitu penari Gambyong. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, tari Gambyong merupakan tari yang biasa dilakukan pada upacara menanam atau panen padi. Konon, ketika masyarakat melakukan tarian gambyong, Dewi Sri yang dikenal sebagai Dewi Padi akan datang dan memberikan berkah terhadap sawahnya. Untuk itu semua aspek pada boneka dirancang agar dapat merepresentasikan keelokan yaitu paras dan gerak penari Gambyong. Tari Gambyong berasal dari Jawa Timur, untuk itu tubuh boneka dirancang dengan mengambil karakteristik fisik morfotipe populasi asli pulau Jawa. Namun demikian, tidak semua aspek dirancang mengikuti penari Gambyong asli. Kostum dirancang dengan mempertimbangkan tren busana yang sedang populer dan penerapannya pada boneka.

- Konsep Ukuran

Ukuran boneka Ball Joint yang ada dipasaran bervariasi, namun pada umumnya dibagi menjadi beberapa skala seperti: 1:12 (\pm 10cm), 1:8 (\pm 16cm), 1:6 (\pm 27cm), 1:4 (\pm 45cm) dan 1:3 (\pm 60cm). Ukuran ini berpengaruh terhadap berbagai hal seperti: ruang penyimpanan, kemudahan dalam memperoleh atau membuat baju sesuai ukuran, ergonomi serta kemudahan untuk dibawa atau dipindahkan. Ukuran boneka yang terlalu kecil membuat kolektor kesulitan dalam membuat pakaian namun memudahkan untuk dibawa dan tidak

memakan ruang yang besar. Sedangkan ukuran boneka yang terlalu besar memudahkan kolektor untuk mengkustomisasi pakaian serta properti pendukung, namun dengan material resin atau porselen, boneka yang berukuran memakan ruang penyimpanan, berat dan sulit dibawa ke mana-mana. Untuk wajah boneka, sesuai dengan konsep dasar yang telah dijelaskan, wajah boneka mengacu pada morfotipe asli pulau Jawa yaitu Deuteromalayid. Untuk itu, penulis merancang wajah boneka dengan pengukuran tertentu agar fitur wajah sesuai dengan morfotipe tersebut.

- Konsep Material

Pada umumnya, boneka dengan jenis Ball-Jointed dibuat menggunakan material resin, vinil maupun porselen. Porselen dan vinyl memiliki sistem dan peralatan produksi yang rumit sehingga biasanya diproduksi oleh pabrik, sedangkan resin dapat dibuat dengan skala industri rumahan. Resin merupakan material yang kokoh dan memiliki tekstur yang halus dan tingkat detail yang tinggi. Kebanyakan pengguna produk boneka Ball-Joint memiliki kecenderungan untuk membeli boneka dengan material resin dibandingkan dengan porselen dan vinyl. Mengingat aspek fungsi yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu aspek *Play* dan *Display*, penulis memilih material resin untuk memproduksi badan boneka.

- Konsep Mekanik

Selain estetika dan ukuran, sistem sambungan pada boneka berupa ball joint & socket juga merupakan komponen penting dalam perancangan boneka. Sistem sambungan pada boneka memungkinkan boneka untuk memiliki pose yang beragam dan fleksibilitas yang tinggi. Sistem sambungan ini pada umumnya dibagi menjadi dua jenis yaitu single joint dan double joint. Untuk menciptakan boneka dengan tingkat poseability atau keluwesan yang tinggi, diperlukan sistem sambungan yang tepat.

- Konsep Warna

Untuk warna pakaian pada penari Gambyong sendiri yaitu didominasi warna Hijau dan Kuning yang melambangkan kesuburan dan kemakmuran, mengingat tariannya ini biasa dilakukan pada masa panen. Selain itu, pada kostum adapula kain jarik atau batik sebagai rok yang biasanya berwarna coklat kemerahan.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Aspek Estetika

a. Estetika Bentuk Wajah Boneka

Secara historis, industri boneka telah berulang kali dikritik karena tidak menciptakan produk bermain yang mencerminkan keragaman kehidupan dan budaya. Boneka yang ada dipasaran, terlebih yang berjenis *Fashion* atau *Ball Joint* memiliki standar yang tak mungkin tercapai, dengan

fitur-fitur wajah dan tubuh yang *Hyper-realistic*. Sebagian besar tuntutan untuk mainan yang lebih inklusif telah dibingkai oleh "*Toy Like Me*", sebuah kampanye online yang bertujuan untuk mendorong keragaman dalam mainan dengan adanya perwakilan ras, jenis kelamin dan proporsi yang lebih baik. Isu-isu mengenai inklusivitas pada media termasuk mainan pun pada akhirnya menarik perhatian raksasa industri mainan, Mattel dan akhirnya mendorong mereka untuk merancang karakter yang lebih realistis dan beragam. Barbie yang sebelumnya dikenal karena estetika fisik yang tidak dapat dicapai secara ilmiah, sekarang memiliki tiga tipe tubuh yang lebih realistis dan mencerminkan tubuh wanita saat ini.

Dengan melihat isu dan tren yang dijelaskan di atas, bentuk boneka disesuaikan dengan proporsi tubuh dan wajah wanita Indonesia pada umumnya dengan warna kulit yang beragam. Mengenai fitur wajah wanita Indonesia, penulis telah melakukan studi wajah khas Indonesia pada *action figure*. Karena boneka yang dirancang berkonsep penari Gambyong yang berasal dari kota Surakarta, maka morfotipe yang sesuai dengan boneka ini yaitu morfotipe Deuteromalayid.

Populasi Deuteromalayid pada saat ini didominasi oleh orang Melayu. Deuteromalayid umumnya tersebar di Indonesia bagian Barat, seperti misalnya: Jawa, Sunda, Flores Timur, Nias Timur,

Lombok Timur, Madura, Bawean, Mentawai, dan Batak. Berdasarkan data yang telah didapatkan, penulis membuat sketsa bentuk wajah boneka sebagai berikut:



Gambar 1. Fitur Wajah Boneka Penari Gambyong

b. Estetika Gestur Tubuh

Gestur pada suatu objek dapat terbaca dan memberi makna dalam kesatuan bentuk ekspresi objek tersebut. Pengertian gestur secara umum adalah suatu bentuk komunikasi non-verbal yang terbaca melalui gerakan tubuh, untuk mengkomunikasikan pesan-pesan atau dapat pula dilakukan sejalan dengan percakapan. Mencakup pengertian gestur salah satunya yaitu meliputi gerakan tangan, wajah, maupun bagian lainnya dari tubuh manusia. Pattisiana (2014) berpendapat bahwa gestur pada suatu objek seperti mainan juga dapat menghadirkan kesan gerak secara disengaja untuk mempertegas ungkapan bentuk yang dinamis. Mengingat pentingnya gestur dalam aspek estetika, penulis melakukan studi gestur penari Gambyong untuk membantu menentukan titik dan jenis artikulasi boneka yang dapat mencerminkan gerakan luwes seorang penari Gambyong. Berdasarkan

studi gerakan tersebut, penulis menganalisa bahwa gestur telapak tangan sangat penting. Pada pose-pose tarian diatas, gestur tangan yang paling umum digunakan yaitu Nyekitihing dan pose kaki Gejug. Selain Analisa penulis membuat sketsa referensi pose yang unik dari gerakan tari Gambyong.



Gambar 2. Gestur Penari Gambyong

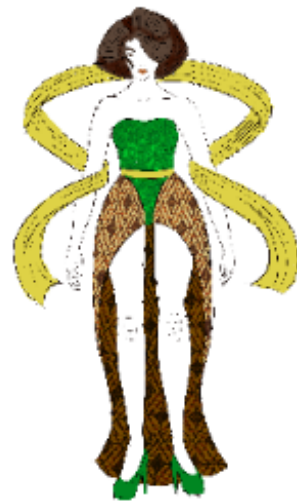
c. Estetika Kostum Boneka

Untuk produk boneka *Jointed-doll*, terdapat sebuah tren desain kostum yang terinspirasi dari aspek-aspek visual suatu budaya. Sebagai contoh, produsen boneka berjenis *Ball-Joint* asal Korea seperti Iplehouse dan Dollmore mengeluarkan boneka dengan desain kostum dan wig tradisional Korea Selatan. Boneka dirancang menggunakan pakaian tradisional korea berupa Hanbok dinasti Joseon yang diproduksi dengan material berkualitas tinggi (sutra 100%). Namun ada pula yang mengkombinasikan desain kontemporer dengan desain tradisional, contohnya pada desain boneka Popovy. Popovy merupakan produk boneka yang sangat ikonik karena gayanya yang *Avant-Garde* dengan sentuhan tradisional. Selain Kokoshnik, dua saudara

kembar Popovy juga pernah merancang boneka dengan tema *Sbogun* yang berasal dari budaya Jepang. Boneka dirancang dengan wig yang menyerupai topi *Kawari Kabuto*. Walaupun tema tradisional yang diangkat, hasil rancangan Popovy sangat unik dan modern. Dengan observasi yang telah dilakukan, penulis bermaksud untuk mengangkat aspek tradisional pada tari Gambyong berupa gestur, sedangkan kostum dirancang dengan desain kontemporer.

2. Busana

Setelah melakukan observasi terhadap komponen kostum penari Gambyong, penulis mulai merancang kostum boneka dengan konsep penari Gambyong namun dengan gaya yang kontemporer. Penulis juga menggunakan referensi kostum boneka yang cukup populer.



Gambar 3. Desain Kostum Awal

Pada sidang preview, penulis mendapatkan masukan mengenai desain kostum di atas. Pada desain di atas, aspek tradisional terlalu kental. Mengingat tujuan utama yaitu menarik konsumen untuk mengoleksi, keinginan konsumen perlu dipertimbangkan. Aspek penari Gambyong tidak harus identik, tetapi tetap memiliki simbolisme yang dapat diminati oleh kolektor. Selain itu aspek tradisional Surakarta yang tercerminkan pada desain di atas hanya terbatas pada kain batik. Desain wig lebih mencerminkan *Geisha* asal Jepang. Dengan masukan tersebut, penulis melakukan studi kembali mengenai tren busana saat ini serta penerapannya pada produk boneka. Tren gaun yang dipelajari oleh penulis yaitu gaun *Haute Couture* brand Berta pada koleksi mereka untuk *Florence Fashion Week 2020*. Bagian korset yang biasanya berada dalam gaun dibuat menjadi mencolok dan merupakan poin utama dalam keseluruhan gaun. Tren gaun ini diadopsi

oleh para selebritis seperti Priyanka Chopra dan Ariana Grande, bahkan pada desain kostum boneka Popovy.

Selain melakukan studi mengenai tren pakaian dan aplikasinya pada boneka, penulis juga melakukan kajian lebih lanjut mengenai warna yang akan diaplikasikan pada kostum. Warna yang digunakan pada kostum penari Gambyong sendiri didominasi oleh warna hijau dan kuning. Selain itu juga coklat atau merah pada kain jarik yang dikenakan. Berdasarkan buku *The complete color harmony*, kombinasi ketiga warna tersebut disebut sebagai warna *Earthy* atau bumi. Palet warna tersebut didefinisikan sebagai warna yang hangat, ramah dan mengingatkan kepada warna panen dan kelimpahan. Palet warna *Earthy* juga merupakan palet warna yang sedang tren pada 2020. Berdasarkan kajian dari buku dan tren warna Pantone serta artikel busana, penulis mengambil tiga warna yang diaplikasikan pada rancangan kostum boneka yaitu: *ultramarine green*, emas dan *burnt henna*. Dengan informasi tersebut, penulis merancang Kembali kostum boneka menjadi sebagai berikut:



Gambar 4. Alternatif Desain Kostum 1

Pada sketsa rancangan pertama, busana dibagi menjadi tiga bagian, yaitu

- Dalaman lengan panjang sebelah dengan model bodysuit berwarna putih transparan berbahan tulle yang dijahitkan manik pasir gradasi hijau tua, hijau muda dan kuning emas.
- Korset hijau tua (Emerald Green) berbahan satin.
- Rok belah tengah berwarna Burnt Henna berbahan jaguar atau brokat dengan aplikasi bordir bentuk sayap dibagian kanan.



Gambar 5. Alternatif Desain Kostum 1

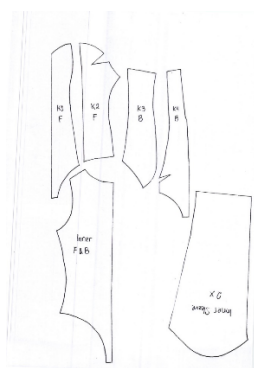
Sedangkan pada sketsa rancangan kedua, busana dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- Dalaman lengan panjang dengan model bodysuit berwarna putih transparan berbahan tulle yang dijahitkan manik pasir gradasi hijau tua, hijau muda dan kuning emas.

- Korset hijau tua (Emerald Green) berbahan satin velvet dengan bagian dada rendah.
- Rok belah samping berwarna Burnt Henna berbahan jaguar atau brokat dengan aplikasi bordir bentuk sayap dibagian kanan.

Pada kedua desain ini, kostum boneka dirancang menjadi lebih modern dan tidak identik dengan kostum penari Gambyong. Namun demikian, aspek kostum penari Gambyong yang diadopsi pada rancangan ini yaitu warna tetap dipergunakan. Penulis mempertimbangkan model pakaian yang sedang tren serta makna warna pakaian pada penari Gambyong.

Setelah membuat sketsa rancangan, penulis mencoba memvisualisasikan rancangan tersebut dengan membuat pola dan menjahit kostum tersebut.



Gambar 6. Pola Korset dan dalaman Bodysuit

Setelah itu penulis mencoba untuk menjahit bagian dalaman dan korset sesuai dengan pola yang telah dibuat. Namun setelah baju dalam dan korset dibuat, penulis merasa rancangan tersebut kurang menarik sehingga penulis memutuskan untuk membuat perubahan.



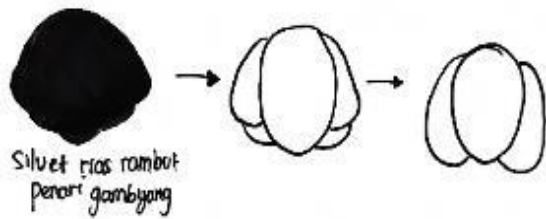
Gambar 7. Visualisasi Rancangan Busana Boneka

Pakaian dalam menutupi riasan tubuh boneka yang akan dijelaskan selanjutnya. Selain itu, bagian dada pada korset terlihat kosong sehingga penulis menambahkan elemen bunga untuk menutupi dada.

3. Riasan Rambut

Selain busana, penulis juga meninjau kembali rancangan wig boneka. Untuk merancang wig ini, penulis melakukan studi terhadap gaya rambut penari Gambyong. Mengutip buku Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara, pada penari rambut rias rambut digelung dengan bentuk Gelung Gedhe dengan hiasan Bangun Tulak sebanyak dua buah dipasang pada kanan dan kiri, juga mengenakan empat buah kantil sebagai sintingan. Selain itu digunakan juga Cundhuk Jungkat ditengah ubun-ubun serta Cundhuk Mentul. Gelung berasal dari kata gulung. Gelungan yang dipakai perempuan merupakan gambaran dari rasa seorang perempuan yang senantiasa berputar-putar sangat dalam. Walau demikian, penulis ingin merancang riasan rambut yang lebih modern dengan tetap mempertahankan Teknik tradisional pada wig boneka. Untuk itu,

penulis mencoba untuk melakukan penyederhanaan bentuk/siluet sanggul penari Gambyong dan merancang ulang bentuk tersebut seperti berikut:



Gambar 8. Penyederhanaan Bentuk Sanggul

Penulis membuat wig dengan bentuk sanggul pada bagian kiri dan kanan kepala. Pertama, penulis membuat wig cap menggunakan bahan tulle yang dilapisi lem putih dan *aluminium foil*. Penulis juga membuat bentuk dasar sanggul dengan aluminium foil. Setelah itu, cap dan dasar sanggul dicat menggunakan cat akrilik berwarna hitam. Setelah itu, wig cap dan dasar sanggul dilapisi dengan helaian rambut yang terbuat dari benang rajut akrilik yang disisir. Sanggul tersebut kemudian dililit dengan kepangan rambut.



Gambar 9. Wig Boneka Sanggul Modifikasi

Penulis juga ingin menambahkan elemen khas Surakarta pada riasan rambut yang dimodernisasi. Penulis mengambil elemen hias pada Gunungan Gapuran khas Surakarta untuk dijadikan Untuk elemen hias pada Gunungan ini, penulis mengambil motif hias sayap yang akan disematkan pada gulungan gedhe pada kiri dan kanan wig. Serta kepala makara dan harimau pada mahkota sebagai pengganti Cundhuk Jungkat yang disematkan pada ubun-ubun. Detail ini akan diukirkan ke hiasan kepala untuk menambah nilai pada kostum boneka.

4. Riasan Wajah & Tubuh

Sapurta, A. D. M. (2018) mengatakan bahwa rias yang digunakan oleh penari Gambyong adalah rias cantik atau *corrective* yang artinya untuk mempercantik wajah dan mempertebal garis-garis mata, alis dan memberikan aksent-aksent warna pada wajah sehingga wajah tampak lebih segar. Riasan wajah penari Gambyong didominasi warna hijau dan merah. Namun riasan boneka tidak bisa disamakan dengan riasan pada manusia karena boneka tidak memiliki pigmentasi pada lapisan kulit. Untuk itu, untuk merias boneka perlu menambahkan bayangan (*shadow*) dan *blushing* (perona) yang tepat. Untuk bagian bayangan biasanya menggunakan warna dasar biru yang kemudian dilapisi dengan warna oranye atau merah muda. Hasil dari Teknik riasan tersebut yaitu riasan yang lebih berdimensi pada boneka.



Gambar 10. Hasil Riasan Wajah Boneka

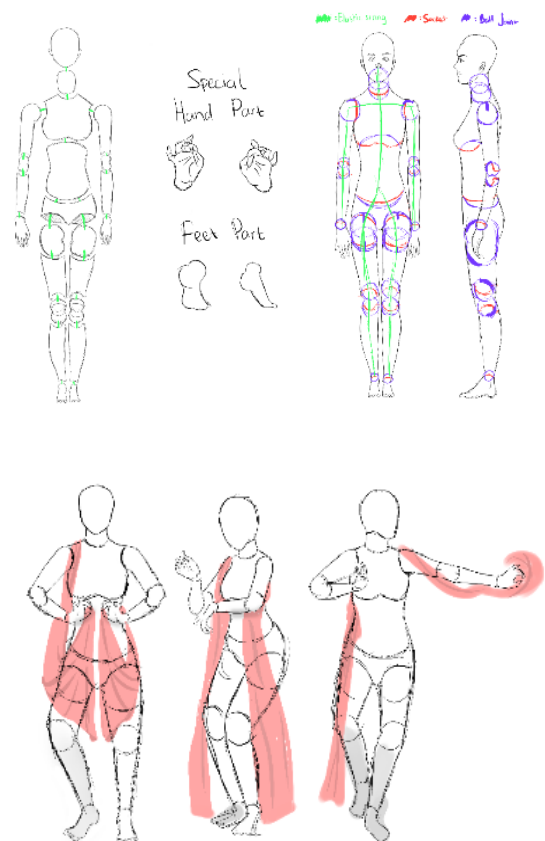
Tak hanya wajah, riasan juga diaplikasikan pada tubuh boneka. Riasan tubuh pada boneka biasa disebut juga sebagai Body Blushing. Body blushing dilakukan untuk meningkatkan detail pada boneka. Riasan wajah dan tubuh yang sudah diaplikasikan pada boneka kemudian disemprot menggunakan *varnish* dengan tipe doff.

5. Aspek Sistem Produk Rancangan

Boneka dengan artikulasi *ball* dan *socket* pada umumnya memiliki dua jenis sendi yaitu *single joint* dan *double joint*. Pemilihan jenis sendi yang tepat sangat krusial untuk fleksibilitas boneka. Untuk menambah pengetahuan penulis dan menghasilkan desain tipe artikulasi yang lebih tepat, penulis melakukan studi banding pada produk boneka *Ball-Joint* yang ada di pasaran. Studi ini dilakukan untuk membantu penulis menentukan bentuk tubuh, titik dan jenis artikulasi yang tepat untuk boneka berdasarkan aspek fungsi dan estetika yang telah dibahas sebelumnya.

Pada contoh-contoh diatas, artikulasi tubuh cukup memadai untuk gestur penari gambyong. Tipe *double joint* dapat menambahkan fleksibilitas pada boneka. Akan tetapi dari semua contoh di atas, gestur

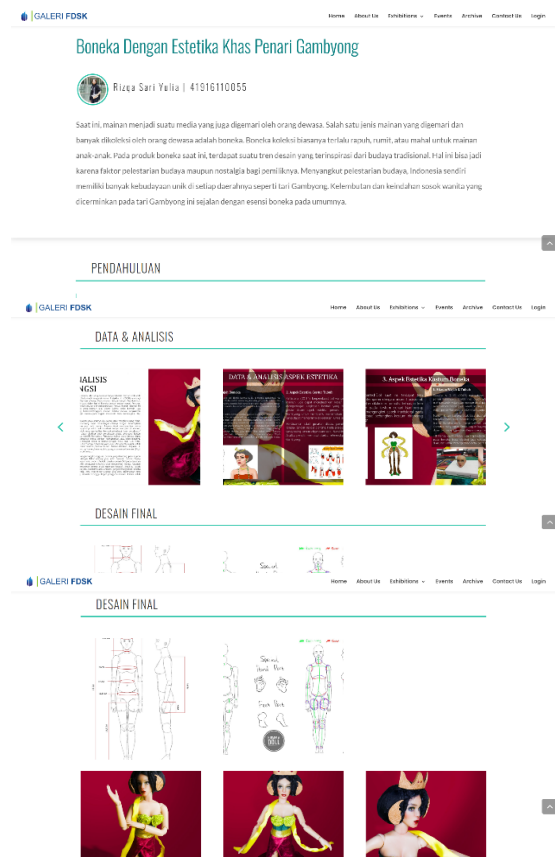
kaki dan tangan penari gambyong belum dapat dicapai. Untuk itu, penulis membuat 2 jenis kaki dan tangan, karena untuk skala yang kecil, sulit untuk membuat persendian pada jari. Bagian-bagian pada mainan yang dapat diganti/ *interchangeable* bukanlah hal yang baru pada industri mainan. Hal ini memungkinkan pengguna mainan untuk memilih bagian yang lebih cocok sesuai kebutuhan. Selain untuk mengakomodir gestur penari Gambyong, desain tangan dan kaki dengan gestur penari Gambyong dapat menambah keunikan boneka dibanding boneka lain pada umumnya. Atas hal tersebut, penulis memperbaiki desain awal sistem persendian boneka berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dari yang awalnya dengan sistem *single joint* menjadi *double joint*.



Gambar 11. Desain Persendian Boneka

D. ULASAN KARYA

Pameran pada tahun ini dilaksanakan secara daring melalui website Galeri FDSK yang dikembangkan oleh pihak kampus Universitas Mercubuana.



Gambar 12. Pameran karya

Pada saat sidang, penulis mendapatkan pertanyaan dari dosen penguji mengenai ketahanan material, apakah ada bagian-bagian boneka yang rapuh dan rentan rusak. Namun ketahanan yang dimaksud oleh penulis yaitu ketahanan material terhadap waktu. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, resin merupakan material yang paling tahan terhadap waktu jika dibandingkan dengan material lain dipasaran. Contohnya boneka Barbie yang sudah lama biasanya menjadi lengket dan berubah warna

karena terbuat dari PVC. Mengenai ketahanan material sendiri, boneka seharusnya sudah cukup kuat untuk dimainkan secara wajar. Boneka inipun bukan boneka yang diperuntukkan kepada anak-anak sehingga pengguna cenderung lebih berhati-hati dalam memainkan boneka, terlebih dengan harga boneka yang cukup mahal. Selain itu, ada juga komentar mengenai gestur yang masih belum dapat direalisasikan pada produk jadi, yaitu gestur tangan Nyekitihing dan Ngrayung. Untuk hal ini penulis terkendala waktu dan karena kondisi pandemi tidak dapat melengkapi bagian tangan tambahan seperti yang telah dirancang sebelumnya.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan Boneka dengan Estetika penari Gambiyong adalah sebagai berikut:

- Studi terhadap gestur penari Gambiyong diperlukan untuk menentukan sistem artikulasi boneka yang mampu merepresentasikan gerakan penari.
- Studi terhadap kostum penari Gambiyong diperlukan untuk mengembangkan rancangan kostum yang lebih kontemporer, tetapi tetap mempertahankan esensi penari Gambiyong.

- Faktor *Play* vs *Display* berpengaruh terhadap penentuan faktor-faktor perancangan mainan. Penentuan yang dimaksud antara lain material dan artikulasi.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah, ada beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan perancangan Boneka dengan Estetika penari Gambyong, yaitu sebagai berikut:

- Berat material mempengaruhi kestabilan mainan. Untuk itu perlu pertimbangan pada ketebalan dinding part boneka perlu diperhatikan.
- Part tambahan seperti tangan dan kaki dapat merepresentasikan gestur penari Gambyong secara lebih baik.
- Kondisi pandemi mempengaruhi ketersediaan material yang dibutuhkan pada perancangan sehingga hal ini perlu diperhatikan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, C. (2005). The Craft Consumer: Culture, craft and consumption in a postmodern society. *Journal of Consumer Culture*, Vol.5(1). 23-42.
DOI:<https://doi.org/10.1177/1469540505049843>
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*. Gloucester MA, United States: Rockport Publishers Incorporated.
- Heljakka, K. (2008). *Toy stories. Design. Play. Display. Adult experience with designer toys*. University of Art and Design Helsinki.
- Heljakka, K. (Maret, 2019). Toys and Universal Guidelines for Design: A Designerly Perspective on Playability of Character Toys. *Proceedings of Universal Design*.
- Irawan, A. (2015). “*Bentuk Gunung Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief*”. [Thesis]. Surakarta: ISI Surakarta.
- Pattiasina, D. L. (2014). Kajian Estetika dan Realisme Sosialis Tiga Patung Monumen (Patung Selamat Datang, Pembebasan Irian Barat dan Dirgantara) Era Soekarno di Jakarta. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1).
- Restian, A. (2017). *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*. Malang: UMM Press.
- Saputra, A. D. M. (2018). “*Bentuk Tari Gambyong Sembung Gilang Karya Hadawiyah Endah Utami*”. [Skripsi]. Surakarta: ISI Surakarta.

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 sekaligus dosen pembimbing tugas akhir saya. Keluarga dan teman-teman 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.

ACTION FIGURE SKALA 1:6 KARAKTER LANGURZ DENGAN KONSEP CYBERPUNK

Oleh:

Michael Carol Ariosandy G¹

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

Dena Anggita., S.Ds., M.Ds²

Desain Produk / Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
dena_anggita@mercubuana.ac.id²

ABSTRAK

Designer toys atau *art toys* saat ini telah berkembang pesat dengan berbagai jenis yang ditawarkan salah satu jenisnya berupa *action figure*. *Designer toys* sendiri merupakan karya seni dalam bentuk mainan yang dapat dikoleksi, diciptakan oleh seorang desainer atau pelaku seni dan biasanya diproduksi dalam jumlah yang terbatas. *Material action figure* sendiri bermacam-macam mulai dari plastik ABS, PVC, vinil, kayu, logam, resin, dan sebagainya. Semua jenis *action figure* tersebut memiliki tempat tersendiri di hati para kolektor *action figure*. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menjawab kebutuhan kolektor *designer toys* jenis *action figure* terhadap produk dalam negeri dengan kualitas yang sebanding dengan kompetitor.

Kata Kunci: *Action Figure, Designer Toys, Art Toys, Kolektor Action Figure.*

ABSTRACT

The action figure has an articulation point so that it can be moved around in several parts, because the articulation can also pose an action figure so that it looks more attractive. The material for the action figures themselves range from ABS plastic, PVC, vinyl, wood, metal, resin, and so on. All types of action figures have their own place in the hearts of action figure collectors. Usually collectors admire a fictional character or artwork created by the designer so they buy the action figure, even though there are some designers who do not tell what character is represented in the form of an action figure. Until now, the market for action figures is still dominated by foreign producers, but in terms of quality, locally made action figures can compete with competitors. The purpose of this design is to answer the needs of designer toys collectors with action figures for domestic products of comparable quality to competitors.

Keywords: *Action Figures, Designer Toys, Art Toys, Action Figure Collectors.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 27th, 2020

Revised: September 28th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Action Figure dapat diartikan sebagai jenis mainan miniatur tiruan dari suatu objek nyata ataupun fiksi yang ada, misalnya miniatur dari tokoh-tokoh terkenal entah itu

yang berasal dari kisah fiksi ataupun tokoh nyata yang terkenal. *Action Figure* juga dapat diartikan jenis mainan berkarakter yang dapat berpose, terbuat dari plastik seperti resin dan ABS dan karakter yang sering diambil berdasarkan tokoh film, komik,

video game atau acara televisi.

Kelebihan *action figure* dibanding dengan mainan lainnya adalah nilai seni dan tujuan pembuatannya, jika boneka mainan biasa dibuat memang untuk mainan anak-anak dan tidak memiliki arti khusus. *Action figure* yang dikoleksi oleh kolektor mayoritas diciptakan dan diproduksi diluar negeri. Hal ini dikarenakan pembuat *action figure* luar negeri mengambil karakter dari film atau komik yang sudah lama digemari oleh masyarakat sehingga dapat merajai pasar *action figure* saat ini. Namun dewasa ini beberapa artist lokal juga sudah membuat *action figure* dimana mengangkat karakter fiksi lokal maupun asli dengan detail yang juga terbilang baik dan dapat bersaing di pasar *action figure* luar negeri.

Pasar *action figure* yang pada awalnya dibuat hanya untuk anak-anak, kemudian telah berkembang menjadi sebuah barang koleksi bagi para kolektor dewasa. Tentunya ini membuat peluang usaha untuk membuat *action figure* menjadi semakin spesifik. *Action figure* yang diperuntukkan orang dewasa tentu berbeda dengan mainan untuk anak-anak. *Action figure* tersebut dibuat dengan berbagai ukuran atau skala yang beragam, mulai dari 1:4, 1:6, 1:9, 1:10, 1:12, 1:48, hingga 1: 64. Ketika *action figure* dapat diterima dalam suatu komunitas juga dapat menjadikannya mendapatkan nilai yang positif dalam penjualan *action figure* nantinya dan menambah keberagaman *action figure* yang

diproduksi oleh produsen lokal.

Penulis memosisikan diri sebagai desainer yang tertarik di dunia *toys* khususnya *action figure* dengan skala 1:6, memiliki ide untuk merealisasikan ide tersebut menjadi sebuah produk dan dapat memasukkannya ke dalam suatu peluang bisnis *action figure*. Dalam perancangan konsep tersebut penulis menciptakan suatu karakter dengan menggabungkan unsur lokal dengan unsur *cyberpunk*. Kelokalan yang penulis angkat berupa seorang karakter manusia yang memiliki ciri fisik mirip dengan lutung atau langur pada bagian kepalanya karena lutung erat kaitannya dengan kelokalan yang ada di Indonesia khususnya di tanah Jawa. Selain itu satwa langur atau lutung dipilih karena nantinya *action figure* ini akan dibuat menjadi seri yang terdiri dari beberapa satwa lokal khas Indonesia seperti harimau sumatera, elang Jawa dan sebagainya.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana memasukkan konsep satwa Langur atau Lutung pada desain karakter Langurz?
- b. Bagaimana memasukkan konsep *cyberpunk* pada desain karakter Langurz?

3. Orisinilitas

Studi karya sejenis terhadap produk dari produsen Hot Toys, J.T Studio, Machine 56 dan Dolanan Keren dapat ditarik perumusan keorisinalitasan sebagai landasan untuk perancangan produk: Konsep dengan

keunikan dari segi cerita yang dapat diterima oleh komunitas, penggemar dan kolektor *action figure*. Dari beberapa karya sejenis yang telah penulis paparkan diatas penulis dapat mengambil beberapa point penting yang dapat menjadi data dalam pengembangan desain *action figure* Langurz. Beberapa kelebihan yang dapat penulis ambil adalah sebagai berikut: Memiliki desain yang terinspirasi dari satwa lokal yaitu lutung. Memiliki artikulasi yang baik sehingga dapat melakukan pose-pose *extreme*. Dari kostumnya menggunakan kualitas bahan lokal yang mirip dengan aslinya sehingga memberikan kesan yang realistis.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Membuka peluang usaha di industri *action figure* lokal dengan menyajikan kualitas yang dapat bersaing dengan produk sejenis.
- 2) Memperkenalkan *action figure* Langurz di pasar mancanegara.
- 3) Membantu meningkatkan kualitas *action figure* buatan lokal dari segi cerita karakter hingga detail pada *action figure* tersebut.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Penulis mendapat beberapa referensi dalam membuat Tugas Akhir dari beberapa produsen karya sejenis. Hot Toys didirikan pada tahun 2000, Hot Toys Limited adalah merk mainan *action figure* kelas atas, yang didedikasikan untuk merancang, mengem-

bangkan dan memproduksi koleksi *action figure* berkualitas tinggi dan sangat terperinci dengan kemiripan otentik. Awalnya Hot Toys memulai bisnis dari memproduksi *action figure* militer skala 1:6, Hot Toys sejak itu memperluas cakupan produknya untuk berspesialisasi dalam *action figure* skala 1:6 dari film populer, *video game*, komik serta selebriti terkenal di dunia.

Sejak 2003, Hot Toys telah memperoleh hak *merchandising* resmi dalam memproduksi koleksi dari film internasional yang meliputi Iron Man, The Avengers, Pirates of the Caribbean, Batman, The Dark Knight, Superman, Seri Terminator, Waralaba Alien & Predator serta terkenal di dunia.

Kelebihan *action figure* Hot Toys ini terletak pada detail sculpt yang realistis atau bisa dikatakan hampir mirip dengan tokoh aslinya. J.T Studio merupakan rumah produksi *action figure* yang berlokasi di Taiwan. Gaya desain *action figure* yang membuat karakter yang diciptakan Jei Tseng original dan unik.

Kelebihan yang ditawarkan dari *action figure* ciptaan J.T Studio selain dari desain karakter original adalah detail pada *action figure* nya berupa sculpt yang rapi dan detail. Kostum yang digunakan pada *action figure* 1:6 ini juga menggunakan bahan kain khusus yang diberikan detail seperti ornamen atau tulisan unik dengan teknik *printed on fabric*.

Untuk artikulasi seperti pada *figure* 1:6

kebanyakan yang telah beredar dipasaran memiliki artikulasi yang dirancang khusus agar dapat memberikan pose-pose natural hingga pose *extreme*. Mengingat bahwa karakter yang diciptakan J.T Studio lebih mengedepankan gaya desain *street wear* sehingga diperlukan artikulasi yang baik untuk menunjang karakter tersebut. Menariknya *body action figure* yang digunakan oleh J.T Studio berbeda dengan *body* atau *template* yang beredar dipasaran karena memiliki proporsi yang berbeda, yang artinya J.T Studio membuat *body* sendiri untuk menunjang karakter yang dijadikan *action figure*.

Desain karakter yang menjadi inspirasi dari J.T Studio kebanyakan mengambil dari karakter *Pop Culture* yang dikenal oleh masyarakat namun yang menjadikannya unik adalah desain karakter tersebut dimodifikasi dengan gaya *street wear* sehingga berbeda dari karakter aslinya dan dapat menjadi estetika tersendiri bagi para penggemar *action Figure*. Dolanan Keren bersama Bumi Langit juga memproduksi *action figure* 1:6 Gatotkaca. *Action figure* ini diambil dari karakter film yang nantinya akan ditayangkan pada tahun ini 2020 dengan judul “Gatotkaca Satria Dewa”. Melalui berbagai situs media sosial penulis mendapatkan beberapa gambaran *action figure* dan *merchandise* yang dipasarkan sebagai media promosi yang menarik. Harga dari *action figure* yang ditawarkan oleh Dolanan Keren ini juga terbilang mahal sekitar 4 jutaan dengan sistem *pre order*, tetapi harga ini pantas untuk

diberikan karena *action figure* yang diproduksi juga sangat terbatas hanya 50 buah per *batch* dan *action figure* yang ditawarkan menjanjikan detail yang sangat baik.

2. Landasan Perancangan

Pada tahun 1946 *action figure* pertama kali dibuat oleh perusahaan mainan Amerika Hasbro, mereka membuat *action figure* dengan model tentara dari perang dunia II yang mereka namakan dengan G.I Joe. G.I Joe ini memiliki tinggi sekitar 30cm dengan fitur kostum tentara yang dapat dilepas dan diganti dengan kostum tentara lain. *Adult experience with designer toys* disebut bahwa mainan mempunyai dua fungsi yaitu *play* dan *display*. Fungsi *play* adalah ketika mainan tersebut dimainkan, pemain merasa terhibur dan secara emosional dapat membuat cerita atau narasi sesuai dengan tokoh mainan ataupun diluar tokoh mainan sesuai dengan imajinasi pemain. Hal ini sejalan dengan konsep manusia bermain atau disebut dengan *homo ludens*, ketika bermain juga merupakan *homo narrans* manusia bercerita. Mainan dapat pula menjadi media komunikasi antara pemain dengan orang lain dan mainan juga biasanya memiliki komunitas. Pemain yang dewasa menemukan pengalaman baru dalam hal mengekspresikan personalitasnya dengan memamerkan, atau lebih tepatnya, menampilkan mainan sebagai representasi fotografi kreatif di Internet, contohnya pada situs jejaring sosial Flickr.

Heljakka, K. (2008) menyatakan bahwa

tidak menutup kemungkinan apabila pengguna mainan bermain (*Play*) dan memajang (*Display*) mainannya secara bersamaan. Dengan data diatas penulis dapat mengambil fungsi *Play* dan *Display* pada perancangan action figure 1:6 ini. Fungsi *Display* disini akan diprioritaskan mengingat *action figure* ini merupakan *collectible item*. Fungsi *play* nantinya akan lebih digunakan untuk memosekan *action figure* untuk dipajang maupun untuk kebutuhan fotografi.

3. Tema/Ide/Judul

Action figure dibuat menggunakan skala 1:6 dengan tinggi sekitar 30cm. *Action figure* dengan skala 1:6 ini juga telah banyak dipasarkan oleh merk *action figure* yang populer seperti Hot Toys. Kelebihan lain dari skala ini pada umumnya dapat memberikan artikulasi yang hampir mirip seperti manusia sehingga action figure ini dapat terlihat lebih natural dalam hal berpose atau melakukan action. Dari sisi desain, karakter yang penulis ambil untuk menjadi *action figure* ini terinspirasi dari primata lokal yaitu lutung atau langur. Kostum *techwear* ini juga dipilih untuk memaksimalkan artikulasi yang dimiliki *action figure* sehingga dapat menghasilkan pose-pose atau *action* yang diinginkan.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

- Konsep Dasar

Konsep yang diambil penulis dalam perancangan *action figure* karakter Langurz diangkat dari satwa lokal Indonesia yaitu lutung dan *cyberpunk*. Penulis telah

menjelaskan pada latar belakang bahwa satwa lutung diangkat sebagai dasar dari desain dari karakter Langurz. Konsep lutung juga diangkat agar lebih dekat dengan kelokalan Indonesia serta kedepannya penulis berencana akan membuat seri karakter lain yang juga mengangkat satwa endemik Indonesia lainnya seperti harimau Sumatera, elang Jawa dan sebagainya. Konsep karakter dengan menggunakan satwa monyet atau primata sebagai dasar dari karakter telah banyak diterapkan oleh pencipta karakter fiksi di masa lalu dalam dongeng atau cerita rakyat lokal, contohnya adalah Lutung Kasarung. Karakter monyet juga diaplikasikan dalam cerita rakyat mancanegara seperti di India dalam cerita “Mahabarata” terdapat karakter Hanoman dan pada cerita rakyat Tiongkok terdapat karakter Sun Wukong dalam judul novel terkenal “*Journey to The West*”. Dengan menggabungkan kedua konsep tersebut lahirlah sebuah karakter dengan desain terinspirasi dari satwa lokal lutung serta *cyberpunk* yaitu Langurz.

- Konsep Ukuran

Terdapat beberapa ukuran *action figure* yang pada umumnya biasa diterapkan dalam beberapa skala seperti: 1:12, 1:8, 1:6, 1:4 dan 1:3. Keberagaman skala ini dapat mempengaruhi beberapa hal seperti semakin kecil ukuran *action figure* maka harganya juga akan semakin ekonomis dan tidak memakan banyak tempat dalam hal penyimpanan akan tetapi akan terdapat batasan seperti

kemungkinan detail yang didapat juga kurang sempurna dan artikulasi yang terbatas. Keunggulan lain dari *action figure* dengan skala ukuran yang besar adalah pada bagian kostum dan aksesoris. Kostum yang dapat dilepas pasang serta detail yang dapat semakin ditingkatkan karena ukurannya yang besar dapat memudahkan produsen dalam merancang agar terlihat lebih hidup dan aksesoris dalam ukuran besar juga akan lebih terlihat detail dibandingkan aksesoris pada *action figure* berukuran kecil.

Dalam skala ini pula kostum *action figure* akan lebih mudah dikustomisasi sesuai dengan keinginan penulis serta detail juga lebih mudah ditambahkan karena ukurannya yang cukup besar. Dasar tubuh *action figure* yang dipakai penulis saat perancangan ini menggunakan *body template* yang sudah jadi agar dapat menekan biaya produksi.

- Konsep Material

Material yang digunakan untuk membuat *prototype* dari kepala atau biasa disebut HS (*Head Sculpt*) dalam dunia *action figure* dapat menggunakan FDM, resin, maupun vinyl. Untuk material ini penulis mendapatkan data dengan menggunakan material resin agar lebih tahan lama dan kualitasnya setingkat lebih baik namun untuk menekan biaya produksi maka penulis menggunakan FDM dimana lebih ekonomis dan kualitasnya sudah cukup untuk dapat menjadi master dari HS.

Penulis menggunakan *body template* yang

terbuat dari bahan PVC dengan harga yang lebih ekonomis dan cukup untuk memenuhi kebutuhan pembuatan *prototype* dari *action figure*. Material yang digunakan pada *action figure* ini seperti pada yang digunakan oleh orang pada umumnya yaitu menggunakan kain dan sangat beragam mulai dari *cotton combed*, *cotton bamboo*, gildan, dan sebagainya.

- Konsep Bentuk

Headsculpt merupakan representasi dari jiwa sebuah *action figure*. Seperti halnya kepala manusia dimana setiap kepala menampilkan berbagai figur dan sifat yang berbeda yang dapat diukur secara emosional. Bentuk kepala yang beragam dapat menimbulkan konsep pemikiran yang berbeda hal ini lah yang penulis terapkan dalam menciptakan *headsculpt* dari Langurz. Contoh pada karakter protagonis atau *hero* biasanya dapat digambarkan berwajah kotak, karena melambangkan keberanian, tanggung jawab, kekuatan yang solid, dan berbagai sifat baik pada seorang pahlawan. Berkebalikan dengan bentuk kotak, pada bentuk dasar segitiga dijelaskan bahwa karakter tersebut adalah seorang antagonis, karakter jahat dimana mempunyai sifat licik, tidak bertanggung jawab, selalu menyiksa yang lemah dan sifat jahat lainnya. Pada *point* inilah penulis menggunakan bentuk tersebut sebagai dasar dari pembuatan desain *headsculpt* atau kepala dari seorang Langurz.

Kostum yang penulis pakai disini merupakan kombinasi perpaduan *urban/ street*

style dengan *fashion techwear*. Guna merepresentasikan gaya karakter dari seorang *mercenary* yang pada dasarnya merupakan tentara bayaran maka kostum *techwear* merupakan kostum yang tepat. *Fashion techwear* sendiri merupakan jenis *fashion* masa kini yang mengkombinasikan *fashion street* dengan aspek fungsionalitas yang tinggi.

- Konsep Warna

Seperti yang penulis telah riset sebelumnya yaitu warna dapat menggambarkan sifat yang beragam. Pada *point* ini penulis menggunakan kombinasi warna hitam dan abu-abu dimana hitam dapat melambangkan misteri, elegan, licik dan pada warna abu-abu melambangkan sifat *anti-hero* yang dimiliki oleh karakter Langurz.

C. METODE/ PROSES

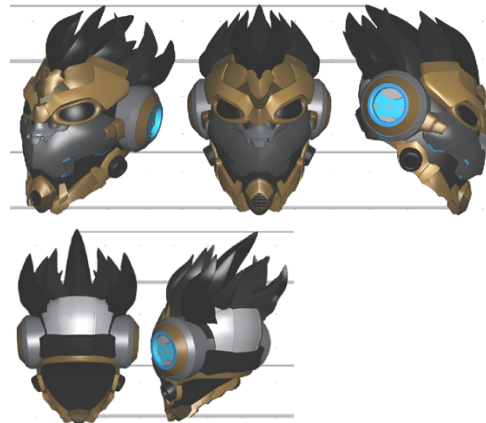
Berikut merupakan desain final dari kepala Langurz:



Gambar 1. Tampak depan dan tampak samping kepala langurz

Setelah melalui proses sketsa beberapa *headsculpt* Langurz kemudian dipilih 1 desain yang dapat mewakili konsep penggabungan satwa lutung dengan tema *cyberpunk*. Bentuk

rambut tajam terinspirasi dari kepala lutung yang berbulu dengan pengembangan desain yang lebih modern sehingga menghasilkan bentuk rambut yang dinamis. Skema warna yang diambil untuk Langurz adalah dominasi warna gelap yaitu abu-abu tua, emas, dan sedikit warna terang pada bagian mata.



Gambar 2. Kepala Langurz

Pada sketsa kostum Langurz penulis terinspirasi pada *fashion techwear* dimana didominasi warna hitam dan menggunakan kostum tertutup model jalanan *street/urban style*. Selain itu untuk menambah kesan *techwear*, penulis menggunakan celana *jogger* dengan model seperti urban ninja. Penambahan garis tajam dan geometris pada celana yang nantinya berupa jahitan akan menambah kesan tajam selain itu juga ditambahkan beberapa saku sehingga benar-benar terlihat seperti celana *street/urban style*.

Skema warna yang digunakan pada Langurz adalah warna hitam. Warna hitam dipilih karena dapat mengangkat karakter *fashion techwear* yang mayoritas berwarna gelap serta karakter Langurz sendiri yang sejatinya merupakan karakter *anti-hero*.



Gambar 3. Sketsa Action figure Langurz



Gambar 4. Action Figure Langurz

D. ULASAN KARYA

Pameran pada tahun ini dilaksanakan secara daring melalui *website* Galeri FDSK yang dikembangkan oleh pihak kampus Universitas Mercu Buana.



Action Figure Skala 1:6 Karakter Langurz dengan Konsep Cyberpunk

Michael Carol | 41916110074

Karya yang penulis sajikan berikut ini adalah action figure dengan skala 1:6. Action figure ini merupakan karakter fiksi imajinasi penulis yang diberi nama Langurz. Desain dari karakter Langurz terinspirasi dari satwa lokal Lutung yang dikombinasikan dengan konsep Cyberpunk. Tren cyberpunk dalam budaya pop, film, fashion, video games di saat ini sangat berkembang karena kemajuan teknologi yang kian canggih. Action Figure ini dirancang guna memenuhi demand kolektor action figure lokal dengan kualitas yang bersaing dengan produk luar dan dapat ikut memeramaikan pasar action figure 1:6 yang saat ini didominasi oleh produk luar.



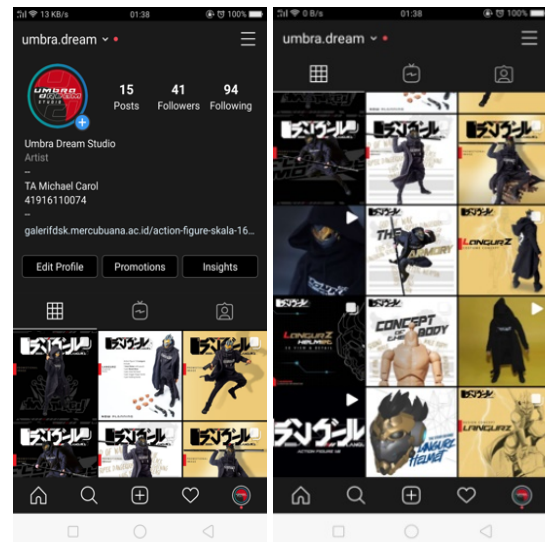
<p>Rinaldy Octora on 15/07/2020 at 23:14</p>	<p>Setelah lutung mungkin selanjutnya harimau Sumatra bisa dijadikan karakter bertema cyber yang menarik. Saya harap kedepannya bisa diproduksi walau dengan kuantiti sedikit, jangan hanya sebatas tugas akhir.. mungkin bisa berkolaborasi dengan Rizqa untuk body basenya.. lanjutkan!!</p>
<p>Respon Penulis</p>	<p>Benar saya juga berencana ingin membuat karakter pendukung atau rival untuk Langurz yang bertema cyber yang juga terinspirasi dari satwa nusantara. kedepannya juga akan diimprovisasi dari segi desain dan kualitas sehingga dari prototipe yang sudah dibuat dapat diproduksi massal dengan kuantiti terbatas pada pasar action figure 1:6.</p> <p>Ide kolaborasi (dengan rizqa) juga sejalan dengan rencana improvisasi pada action figure Langurz yang saat ini masih menggunakan body base third party karena nantinya proporsi body dari Langurz juga dapat lebih disempurnakan.</p> <p>Terima kasih pak Rinaldy untuk masukan dan dukungannya</p>

Ardo Bernardo on 19/07/2020 at 23:16	Untuk bagian tubuh mainan kamu bikin sendiri atau pakai template tubuh mainan yang sudah jadi? Kalau pakai template tubuh yang sudah jadi sebaiknya di jelaskan serta tampilan dalam presentasi desain produk ini, begitupun kalau bikin sendiri ditampilkan proses pembuatannya dari nol hingga jadi.
Respon Penulis	Bagian tubuh dari action figure 1:6 Langurz (third party) ini masih menggunakan body template skala 1:6 (third party). Body template 1:6 dipilih karena memiliki artikulasi yang baik dan dinamis sehingga action figure dapat melakukan pose-pose yang menarik. Material yang dipakai adalah plastik pvc dan sudah tergolong solid untuk penggunaan pada produk action figure. Penjelasan mengenai penggunaan body template ada di data analisis sedangkan detail body dapat dilihat di sketsa gambar kerja yang ada diatas, di instagram @umbra.dream (IG penulis) juga dijelaskan pada salah 1 postingan feed mengenai Body yang digunakan oleh Langurz https://www.instagram.com/p/CCUmmNGDIVu/ Terima kasih untuk komennya pak Ardo
Ardo Bernardo on 20/07/2020 at 14:44	Apakah ada plot cerita atau komik sederhana karakter Langurz tersebut? Karena cukup janggal apabila sebuah karakter mainan tanpa memiliki latar belakang cerita yang membentuknya.
Respon Penulis	Halo pak Ardo Plot cerita atau background story singkat dari karakter Langurz akan disajikan dalam booklet yang berisi product shoot Langurz dan teks yang berisi background story karakter Langurz. Booklet ini akan berada di dalam packaging Langurz. Selain itu penulis sudah menuliskan background singkat karakter Langurz seperti pada postingan IG berikut: https://www.instagram.com/p/CCRvHHHjLv8/ Dari kebanyakan produk designer toys jenis action figure sebut saja, ThreeA, Deviltoys WOO, AX Two, Sundowner brand-brand tersebut memberikan poster (sebagai bonus) berupa artwork dari artist pencipta karakter atau photoshoot produk yang disertai tulisan singkat mengenai story dari produk yang dijual dalam 1 packaging. Adapun brand yang menjual action figure nya terlebih dahulu kemudian baru disusul oleh komiknya setelah beberapa waktu penjualan action figure tersebut, contohnya Machine 56 (brand merchandise lokal) dengan action figure Bonehead baru mencetak komik bonehead ketika 1 tahun setelah penjualan action figurenya. Pengenalan karakter tidak hanya dari komik sederhana, namun juga bisa berupa booklet atau poster yang bersisian mengenai background karakter yang bisa dibaca oleh pembeli. Selain itu promo dari media sosial juga dapat menjadi sarana untuk mempromosikan tokoh Langurz.
Edy Muladi on 27/07/2020 at 18:18	Tidak berangkat dari kultur lokal. Beri saya alasan mengapa saya harus mengoleksi mainan ini. Local bukan internasional juga tidak dikenal.
Respon Penulis	Halo pak Edy, Kultur lokal pada action figure ini diambil dari satwa lutung (langur), lebih spesifik pada jenis Lutung budeng (Trachypithecus auratus) yang merupakan jenis lutung yang rambutnya berwarna hitam legam. Monyet anggota suku Cercopithecidae ini menyebar terbatas (endemik) di Indonesia bagian barat. Lutung dipilih menjadi konsep dari karakter Langurz karena lutung merupakan primata lokal yang unik dan jarang menjadi base dari desain seorang karakter, sehingga alasan dipilihnya lutung dapat menjadi pembeda dari karakter yang sudah ada. Desain Langurz yang mengadopsi lutung terlihat dari bentuk/siluet pada kepala Langurz yang dikombinasikan dengan elemen futuristik agar tema cyberpunk dapat makin terlihat. Alasan untuk mengoleksi jenis action figure ini mengarah pada target pengguna yaitu kolektor action figure 1/6. Kolektor action figure 1/6 mempunyai kecenderungan untuk membeli atau menambah koleksi baru action figurenya walaupun karakter yang dijual tidak/belum terkenal asalkan mempunyai desain yang menarik bagi kolektor tersebut. Fenomena ini umum terjadi dalam komunitas action figure dimana para kolektor dan penjual saling bertukar informasi tentang produk action figure baru dan ketika terdapat produk baru yang dikeluarkan oleh produsen baik itu produsen baru atau lama jika menurut mereka "menarik" maka mereka tidak ragu untuk membelinya. Maka untuk membuat Langurz terlihat menarik bukan hanya dari sisi desain yang berbeda dari karakter2 yang sudah ada di pasaran namun juga saya mendukung produk ini lewat akun sosmed @umbra.dream dengan memposting informasi mengenai karakter Langurz beserta dengan dokumentasi produk berupa foto dan juga video agar dapat meningkatkan awareness pada komunitas action figure 1/6. Terima kasih pak Edy untuk responnya.

Gambar 5. Pameran Galeri FDSK

Sumber: <http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/action-figure-skala-16-karakter-langurz-dengan-konsep-cyberpunk/>

Selain itu untuk mendukung karya penulis, halaman ini ditambahkan video mengenai produk terkait dan halaman sosial media Instagram (@umbra.dream) yang terhubung dengan halaman ini berupa galeri karya.



Gambar 6. Galeri instagram Langurz

Penulis melaksanakan sidang Tugas Akhir pada tanggal 29 Juli 2020 bersama dosen penguji Bapak Dena Anggita. Proporsi berpengaruh pada beberapa hal desain seperti pada ukuran tinggi *action figure* Langurz sendiri. Kemudian proporsi ini juga berpengaruh pada desain karakter Langurz, dimana jika Langurz menggunakan proporsi orang asia maka seharusnya dari tinggi badan juga harus disesuaikan. Solusinya penulis mengembangkan kembali karakter Langurz pada profile nya dimana Langurz menggunakan *profile* orang Asia.

Selain *profile* tentunya pada desain Langurz sendiri harus terlihat sedikit lebih pendek dari yang penulis buat pada *prototype*. Penulis juga diberikan solusi untuk membuat *body template* sendiri sehingga pada proporsi dapat lebih disesuaikan dengan karakter Langurz itu sendiri dan terlihat lebih realistis. *Pop culture* atau kultur budaya mengacu pada suatu hal yang luas, bukan hanya pada film saja. *Pop culture* berpengaruh

pada berbagai hal seperti perilaku, *fashion*, musik, desain dan berbagai hal lainnya sedangkan penulis hanya menuliskan pada bagian film atau cerita fiksi.

Solusinya penulis merevisi pada bagian data dan analisis aspek *pop culture* menjadi aspek karakter film atau cerita fiksi. Karena data yang penulis sampaikan hanya menyampaikan data yang berkaitan dengan karakter pada film ataupun karakter fiksi pada cerita komik. Komentar dan masukan yang terakhir adalah pada desain kostum yang karakter Langurz kenakan. Sesuai masukan ini pula nantinya penulis akan memberikan sentuhan pada desain kostum Langurz yang lebih terlihat berbeda sehingga identitas Langurz semakin terlihat.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari *action figure* 1:6 Langurz dengan Konsep *Cyberpunk* sebagai karya dalam hal *action figure* ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk memperkenalkan karakter Langurz pada pasar *action figure* baik lokal maupun internasional. Dalam aspek data dan analisis *action figure* ini sudah cukup memenuhi kriteria yang ada untuk dapat dijual di pasar *action figure*. Seperti aspek kelokalan yang penulis masukkan pada bentuk kepala Langurz dimana terinspirasi dari satwa lutung yang dikombinasikan dengan *fashion techwear* sehingga dapat masuk dengan konsep *cyberpunk*.

2. Saran

Pada *prototype* Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak masukan untuk memperbaiki dan membuat *action figure* ini semakin baik. Seperti pada bagian proporsi yang dapat lebih disempurnakan dengan membuat *body template custom*. Kemudian dari aspek kostum juga dapat diperbaiki dengan memberikan sentuhan unik diluar *fashion techwear* yang dapat menjadi penguat karakter Langurz sendiri.

Pengembangan yang penulis dapat lakukan selain dari perbaikan desain dari *prototype* yaitu pada media promosi. Promosi dengan memanfaatkan teknologi digital menjadi ujung tombak dalam pemasaran seperti *action figure*. Maka untuk lebih membuat Langurz dikenal pemanfaatan media seperti Instagram, Facebook dan Youtube akan dapat berperan besar dan dapat membuat *action figure* Langurz dikenal dipasarnya. Kedepannya penulis juga akan membuat konten-konten yang berhubungan dengan Langurz pada media sosial yang dikemas dalam desain yang menarik. Tidak menutup kemungkinan dengan menambahkan konten menarik pada media sosial seperti komunitas *action figure* dapat menarik perhatian para penjual dan kolektor *action figure*. Harapannya dengan pengembangan tersebut *action figure* Langurz dapat meramaikan pasar *action figure* produksi lokal dan dapat bersaing dengan pasar internasional.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, S., & Stone, T. L. (2017). *Color design workbook: a real-world guide to using color in graphic design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Adijoyo, H. (2018). Diplomasi Budaya Melalui Film dan Komik Captain America dalam Menaikan Citra Amerika Serikat Sebagai Negara Adidaya di Dunia. *Jurnal Studi Diplomasi Dan Keamanan*, 10(2).
- Ame, T. (2013). *Cara Mudah Menggambar Shonjo Manga*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Carver, J. M., & Mulhauser, G. (2018). "Mid-Twenties Adult Carries Baby Doll with Her". Counsellingresources, 25 November 2018, UK. Diambil dari: <https://askthepsych.com/atp/2008/08/11/adult-with-baby-doll/>. Diakses pada 30 Juli 2020.
- Chiarello, M., & Klein, T. (2004). *The DC Comics guide to coloring and lettering comics*. New York: Watson-Guption Publ.
- Chiarello, M., & Klein, T. (2013). *The DC Comics guide to coloring and lettering comics*. New York: Watson-Guption Publ.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna-Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Edisi ke-2*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Ehlers, A. (2013). "Heroes And Antiheroes - What's The Difference?". Writers write, 4 Juli 2013. Diambil dari: <https://www.writerswrite.co.za/hero-s-and-anti-heroes-whats-the-difference/>. Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W. Norton.
- Fernando, C. (2019). More therapy with Dr Melfi (the character who guides viewer engagement with Tony Soprano): Relationship arcs in serial Antihero narratives. *Journal of Screenwriting*, 10(1), 97-112.
- Heljakka, K. (2013). "Principles of adult play (fulness) in contemporary toy cultures: From Wow to Flow to Glow". [Disertasi Doctor] Finlandia: School of Arts, Design and Architecture.
- Herawan, B. A. (2018). "Sebenarnya, Apa Sih Peran 'Antihero' Dalam Sebuah Cerita Komik?". Medium, 3 Juni 2018. Indonesia. Diambil dari: <https://medium.com/@aryandiaz/sebenarnya-apa-sih-peran-antihero-dalam-sebuah-cerita-komik-204050f6934c>. Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Hot Toys©. (2000) *Home Products*. Hot Toys©. 2020, Hongkong. Diambil dari: <http://www.hottoys.com.hk/>. Diakses pada 30 Juli 2020
- Jonason, P. K., Webster, G. D., Schmitt, D. P., Li, N. P., & Crysel, L. (2012). The Antihero in popular culture: Life history theory and the dark triad personality traits. *Review of General Psychology*, 16(2), 192-199.
DOI: <https://doi.org/10.1037/a0027914>
- J.T STUDIO ©. Artworks. 2020. Diambil dari: <http://www.jtstudio.com.tw/>. Diakses pada 30 Juli 2020
- Jung, C. G. (1968). *The archetypes and the collective unconscious*. U.K: Routledge.
- Kendall, D. G., Barden, D., Carne, T. K., & Le, H. (1999). *Shape and shape theory*. England: John Wiley & Sons Ltd.

- Kitchen, V., & Mathers, J. G. (Eds.). (2018). *Heroism and Global Politics*. U.K: Routledge.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, Bikin Komik! Dar!*. Bandung: Mizan.
- Mattesi, M. (2008). *Force: character design from life drawing*. Burlington, MA: Focal Press.
- McLachlan, B & Hanson, A. (2016). "Superhero color theory, Part I-IV". ComicsAlliance, 2 Juni 2016, New York. Diambil dari: <https://comicsalliance.com/author/mclachlanhanson/> Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Larasati, A. E. (2018). "Mengenal Lebih Dekat Teknologi 3D Printing". IDS: International Design School, 4 Oktober 2018 Indonesia. Diambil dari: <https://idseducation.com/mengenal-lebih-dekat-teknologi-3d-printing/> Diakses pada 30 Juli 2020.
- Rashid, T., & Seligman, M. (2018). *Positive psychotherapy: Workbook*. U.K: Oxford University Press.
- Relief, W. (2019). "Pow! How Comic Books Can Help You Write A Great Antihero". Medium, 4 Oktober 2019. Diambil dari: <https://medium.com/@writersrelief/pow-how-comic-books-can-help-you-write-a-great-Antihero-30c899be3334>. Diakses pada Desember 2019.
- Samara, T. (2003). *Design elements, A Graphic Style manual*. New York: Rockport Publisher.
- Sanyoto, S. E. (2005) *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Scoble. (2015). "Anti-heroes and the Appeal They Have in Comics". The Artifice, 27 September 2015, Stockholm, Sweden. Diambil dari: <https://the-artifice.com/anti-heroes-and-the-appeal-they-have-in-comics/> Diakses pada Desember 2019.
- Setyanto, D. W., & Adiwibawa, B. A. P. (2018). Membaca Warna pada Karakter Superhero Marvel. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan. *Demandia, Vol.3(02)*, 256-277.
- Shafer, D. M., & Raney, A. A. (2012). Exploring how we enjoy Antihero narratives. *Journal of Communication, 62(6)*, 1028-1046.
- Sobur, A., (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Spalding, F. (1993). *Roger Fry (1866-1934): an exhibition of paintings, drawings and lithographs at The Bloomsbury Workshop*. London: The Bloomsbury Workshop.
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Amsterdam: Elsevier Focal Press.
- Trice, A. D., & Holland, SA. (2001). *Heroes, Antiheroes and dolts: Portrayals of masculinity in American popular films, 1921-1999*. United States: McFarland.
- Zullo, V. L. (2018). What's Diagnosis Got to Do With it?: Psychiatry, Comics and Batman: The Killing Joke. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society, 2(2)*, 194-214.

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 dan dosen pembimbing tugas akhir Bapak Dena Anggita, S.Ds., M.Ds. Keluarga dan teman-teman 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 KOMIK "MAHASISWA HEBAT" SEBAGAI KOMUNIKASI VISUAL PERATURAN TATA TERTIB UNIVERSITAS MERCU BUANA

Oleh:

Veneranda Ramadhani Fully¹

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

[Verafully98@gmail.com¹](mailto:Verafully98@gmail.com)

Novena Ulita N, S.Pd., M.Sn²

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

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

ABSTRAK

Komik ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa baru akan tata tertib kampus sekaligus menyediakan informasi peraturan Tata Tertib Universitas Mercu Buana secara inovatif, yang kemudian secara langsung akan meningkatkan keefektifan sosialisasi peraturan tersebut. Karya ini menggunakan pesan "Mahasiswa Hebat" untuk memberi persepsi positif kepada mahasiswa untuk patuh pada peraturan. Beberapa teori digunakan dalam perancangan ini seperti teori layout, teori warna, dan teori ilustrasi. Hasil Tugas Akhir ini menunjukkan bahwa pengkomunikasian peraturan yang kompleks lewat komik strip - dengan kombinasi alur cerita serta elemen visual yang tepat - mampu memicu pemahaman audiens tentang dampak pelanggaran tata tertib berdasarkan perspektif yang mereka tempati sebagai pengamat pelanggaran.

Kata Kunci: *Tata tertib, komik, komunikasi visual, mahasiswa.*

ABSTRACT

This comic is designed to increase new student's awareness on Mercu Buana University's Rules Of Discipline, as well as providing the regulations in an innovative way, which will directly improve the effectiveness of its socialization. This work uses "Mahasiswa Hebat" as the core message to instill a positive perception to audience to obeying the rules. Some of the theory used are layout theory, color theory, and illustration theory. The results of this final project shows that communicating complex rules through comic strips - with the right combination of storylines and visual elements - are capable to drive the audience's understanding of rules violation based on the perspective they occupy as an observer.

Keywords: *Rules of discipline, comic, visual communication, student.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 15th, 2020

Revised: August 15th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Menurut Siti Melchaty (1990: 151), Tata tertib merupakan peraturan yang mengikat

seseorang atau kelompok untuk menciptakan ketentraman dan keamanan. Peraturan ini juga mengikat mahasiswa yang berstatus sebagai seseorang yang menuntut ilmu di

perguruan tinggi. Mahasiswa dianggap memiliki intelektualitas tinggi serta mampu menggunakan nalar dan pikirannya dalam bertindak atau menilai suatu hal, tak terkecuali sebuah tata tertib.

Seorang mahasiswa termasuk dalam rentang umur dewasa awal, yakni 18-25 tahun. Maka dari itu, mahasiswa menjadi pribadi yang mudah terpengaruh oleh perubahan dan terdorong untuk mencoba hal yang baru (Salam, 1997). Hal ini mengakibatkan kecenderungan mereka untuk mencoba sesuatu yang asing bahkan dapat melanggar peraturan yang berlaku, jika tidak diikuti dengan kontrol diri dan pengawasan yang tepat.

Sama halnya di Universitas Mercu Buana. Berdasarkan observasi penulis dan paparan dari beberapa mahasiswa, penulis masih menemukan berbagai pelanggaran tata tertib yang dilakukan di dalam kampus. Selain karena kurangnya empati tiap individu, tata tertib di kampus ini masih membutuhkan sosialisasi yang efektif, yaitu menggunakan komunikasi visual. Walaupun sederhana, pelanggaran tata tertib dapat mengusik kenyamanan warga kampus, serta merusak status mahasiswa yang dianggap sebagai sosok yang cerdas dan beradab.

Di era digital seperti saat ini, media komik semakin populer dalam menyampaikan informasi dan aspirasi. Komik meningkatkan sarana edukasi yang efektif karena membantu pembaca ikut

terlibat dalam alur cerita (Choi, 2016). Informasi mengenai peraturan tata tertib yang ada, nantinya akan dikomunikasikan melalui komik ber layout cetak, dimana mahasiswa baru akan diajak untuk memahami tata tertib dengan *storytelling*, ilustrasi visual serta bahasa yang mudah sederhana namun menarik.

Dengan hadirnya karya komik ini, diharapkan mahasiswa baru Universitas Mercu Buana, bahkan calon mahasiswa lainnya di luar sana, akan lebih memahami dan terpacu untuk mentaati aturan tata tertib serta kedisiplinan, sehingga mampu menjadi warga kampus yang maju dan berkarakter hingga kedepannya.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang sebuah komik yang dapat mengkomunikasikan peraturan tata tertib menjadi lebih fleksibel dan menarik untuk dipahami mahasiswa baru?
- b. Bagaimana menyusun sebuah cerita yang ringan namun mampu memberi perspektif berbeda tentang peraturan tata tertib?

3. Orisinilitas

Dari studi 2 karya di atas, dapat disimpulkan bahwa penyampaian pesan seserius apapun dapat divisualkan lewat ekspresi wajah yang absurd, lucu, dan unik. Tentu diikuti dengan cerita yang komedik. Penulis akan mengadaptasi beberapa kesamaan tersebut namun dengan konsep komik yang berbeda.

Untuk mengkomunikasikan pesan yang kompleks seperti peraturan tata tertib, maka diperlukan strategi perancangan komik dengan kombinasi struktur visual dan alur cerita yang tepat. Komik ini akan berisi 5 panel dengan layout cetak seperti *booklet* untuk fleksibilitas konten dan elemen lainnya. Untuk memberi pesan positif, maka digunakan pesan utama "Mahasiswa Hebat" dimana audiens akan diajak untuk menjadi mahasiswa yang berprestasi dan luar biasa dengan mentaati tata tertib. Pesan ini akan diimplementasikan pada tiap komik dengan alur cerita tertentu. Untuk memperkuat pesannya, maka ditempatkan *tagline* dan deskripsi tata tertib terkait.

4. Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan

Selain memberi kesadaran untuk patuh pada tata tertib, tujuan karya ini juga untuk menyediakan informasi peraturan tersebut melalui media komunikasi visual, yang diharapkan dapat meningkatkan keefektifan sosialisasinya kepada mahasiswa baru Universitas Mercu Buana.

2) Manfaat

Bagi penulis, karya ini akan menajamkan keterampilan serta wawasan penulis mengenai perancangan komik berdasarkan prinsip desain. Selain itu juga dapat meningkatkan kesadaran warga kampus (secara general) terutama mahasiswa/i Universitas Mercu Buana

terhadap peraturan tata tertib yang berlaku. Dan untuk ilmu desain, karya ini dapat menjadi referensi bagi mereka yang akan merancang komik dengan konsep dan ide yang sama.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Konsep dari komik ini adalah mengedukasi serta mengajak audiens untuk memahami tata tertib lewat perspektif yang berbeda melalui pendekatan komunikasi dengan kombinasi *storytelling*. Cerita singkat dari komik strip akan mengkomunikasikan pesan yang ada dengan *experience* yang baru.

Dari 37 poin tata tertib, 17 diantaranya dipilih untuk dijadikan konten. Hal ini diputuskan berdasarkan peraturan yang cenderung siswa sekolah langgar hingga bangku perkuliahan, dan pelanggaran penting yang belum familiar bagi seorang mahasiswa baru.

2. Landasan Perancangan

1) Komik sebagai Media Edukasi

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya (McCloud, 1993). Ilustrasi dan teks pada komik disusun secara terkonsep sehingga tercipta suatu alur cerita.

Dengan perkembangan media digital, komik mulai menjadi populer di Indonesia, berbagai pihak pun menjadikan komik sebagai media komunikasi.

Momentum ini juga didukung oleh fungsi komik yang mampu menyampaikan pesan dengan lebih baik. Komik meningkatkan sarana edukasi yang efektif karena membantu pembaca ikut terlibat dalam alur cerita (Choi, 2016).

Dari fungsi tersebut, komik edukasi ikut terbentuk. Salah satu keunikan dari komik edukasi adalah memiliki konten informasi terkait subjek yang disampaikan, sehingga cocok untuk media pembelajaran. (Septimoranie & Oktavianti, 2019).

Edukasi menjadi hal yang penting, melihat dari perilaku mahasiswa yang masih melanggar tata tertib kampus dan kurangnya kesadaran mereka atas dampak buruk yang ditimbulkan. Maka dari itu, media komik menjadi pilihan yang tepat dalam menyampaikan informasi sekaligus mempersuasi tentang tata tertib, tentu dengan tambahan sejumlah konten pendukung seperti tagline dan deskripsi lainnya.

2) Panel

Faisal, et al. (2018) menyebutkan bahwa untuk mengkomunikasikan idenya melalui cerita bergambar, sebuah komik menggunakan segmen-segmen yang disebut panel. Panel akan berisi ilustrasi adegan sebagai komunikasi visual, dan jika disusun maka akan membangun cerita dalam komik.

Sebagai komunikasi visual, bentuk panel bervariasi berdasarkan pesan, perasaan, maupun gagasan yang ingin disampaikan komikus. Sebagai contoh, tidak adanya variasi maupun bentuk dari panel akan memberi kesan "lambat" dan "tenang" dalam skenario cerita, memperjelas bahwa cerita yang dibangun pada tiap panel adalah sama pentingnya (Faisal, et al., 2018).

3) Layout

Surianto Rustan, S.Sn. pada bukunya yang berjudul "Layout Dasar dan Penerapannya" (2009) mendefinisikan layout sebagai peletakan elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung sebuah konsep atau pesan. Prinsip layout yang adalah prinsip desain grafis, juga berlaku pada komik sebagai salah satu media komunikasi visual. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

- Unity (Kesatuan): Merupakan prinsip desain dimana seluruh bagian/element saling mendukung sehingga tampak menyatu sebagai satu keutuhan. Sanyoto (2009) menegaskan bahwa tiap element desain harus memiliki hubungan satu sama lain, tidak ada bagian yang mengganggu atau terlihat janggal.
- Emphasis (Penekanan): Merupakan penekanan suatu bagian/element pada desain. Menurut Sanyoto (2009), ada beberapa tujuan penggunaan emphasis,

antara lain menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, memecah keteraturan, dan memberi efek kejutan.

- Balance (Keseimbangan): Adalah penempatan elemen desain yang bebannya sama dan tidak menumpuk pada satu titik. Bila pusat keseimbangan atau titik tersebut diadukan sehingga pandangan mata tertuju ke sana, akan muncul perasaan tenang dari pengamat (Dahlia: 2008). Perasaan tenang ini akan mempertahankan perhatian audiens kepada karya desain.
- Sequence (Urutan): Yakni urutan elemen desain yang menjadi prioritas, berdasarkan pandangan mata.

4) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan citra yang dibentuk untuk memperjelas informasi dengan memberi representasi secara visual (Witabora: 2012). Fungsi dasar dari ilustrasi adalah menyampaikan ide, gagasan, narasi, atau konsep lewat representasi visual.

Dalam menyampaikan gagasannya, tiap ilustrator mempunyai gaya visual yang berbeda. Berdasarkan konsep The Big Triangle yang digagas oleh Scott McCloud, representasi visual dapat dibagi menjadi 3 jenis, antara lain:

- Realis: Ilustrasi ini dibuat sangat sesuai dengan kenyataan yang ada pada suatu objek tanpa pengurangan

atau penambahan dari imajinasi penggambar.

- Semi Realis: Disebut semi realistis karena masih terlihatnya aksentuasi dan detail anggota tubuh. Ilustrasi semi realistis memiliki keunikan tersendiri mulai dari garis hingga tone color yang digunakan oleh para ilustrator, setiap ilustrator memiliki gaya penggambaran garis dan warna yang berbeda, hal ini dipengaruhi oleh jam terbang dan referensi yang diambil (Gumelar. 2011).
- Kartun: Kartun identik dengan penampilan yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu yang menjadikan daya tarik.

5) Warna

Sanyoto (2009, 10) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis adalah bagian dari indera penglihatan yaitu mata. Dalam komik, warna dapat membantu untuk menekankan pesan dan memberi efek psikologis tertentu. Huchendorf (2007) dalam Ulita (2019) menyatakan bahwa warna hangat seperti oranye, kuning, dan merah akan lebih mudah diingat pembaca dibanding warna dingin.

Terdapat beragam skema warna yang sering digunakan, salah satunya adalah triadic. Triadic / triad komplementer merupakan skema warna

kontras yang dibentuk dari segitiga di lingkaran warna. Skema warna ini digunakan untuk membangun persepsi desain yang menarik perhatian mata namun masih nyaman untuk dipandang.

3. Tema/ Ide/ Judul

Berdasarkan latar belakang masalah yaitu kurangnya empati mahasiswa dalam mentaati tata tertib, serta belum efektifnya sosialisasi peraturan tersebut, maka pesan utama yang dipilih untuk komik ini adalah "Mahasiswa Hebat".



Gambar 1. Typeface judul "Mahasiswa Hebat"

Pesan utama ini didasari oleh status target audiens yang berupa mahasiswa baru sebagai usia dewasa awal, serta visi misi dari Universitas Mercu Buana. Untuk menggerakkan audiens, maka persepsi tata tertib harus diubah menjadi positif dan ramah, dan audiens akan diposisikan ke status dimana mereka adalah sosok mahasiswa yang luar biasa jika mampu mentaati tata tertib. Untuk mendukung itu, perlu diperlihatkan perspektif bahwa melanggar tata tertib adalah tindakan yang buruk.

Pesan utama tadi kemudian diimplementasikan melalui gaya bahasa yang

digunakan pada komik ini. Dari berbagai genre, gaya penyampaian komedi dipilih karena ringan dan cukup umum bagi audiens.

Dari gagasan dan pesan utama tadi, maka struktur cerita yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Struktur Cerita

4. Konsep Perwujudan/ Penggarapan

1) Ilustrasi

Ilustrasi yang dipakai berjenis semi-kartun sederhana, dengan penekanan lineart dan rambut hitam, tanpa aksesoris wajah yang detail. Selain populer, penulis dapat fokus dengan visualisasi cerita tanpa terpaku pada detail desain, sehingga pesan dapat disampaikan dengan efektif.

Ilustrasi pada komik ini menggambarkan tiap karakter komik yang berstatus mahasiswa, sebagai tokoh utama maupun pendukung. Tokoh yang spesifik tidak dibentuk pada komik ini agar cerita lebih fleksibel tanpa terpaut pada karakter tertentu.

2) Warna

Warna yang digunakan pada komik ini adalah dark muted yang dibentuk dari skema warna triadic dengan dominasi warna hangat (merah-kuning) yang

komplementer dengan warna biru. Selain dapat menetralkan warna kontrasnya, saturasi rendah yang menghasilkan warna muted ini juga sejalan dengan tren desain tahun 2020.



Gambar 3. Palet warna perancangan

Pemilihan warna ini dipilih untuk menyimbolkan profesionalitas dan kecerdasan dari sebuah tata tertib (filosofi warna biru) dan energi positif dalam mentaati tata tertib (filosofi warna hangat).

3) Tipografi

Terdapat 3 jenis *font* yang dipakai di komik ini. Untuk judul, digunakan *typeface* bernama *Reis* yang berjenis *script*. Bertujuan untuk menggambarkan semangat mahasiswa dalam mentaati tata tertib, sesuai dengan karakter hurufnya.



Gambar 4. Typeface untuk judul

Untuk subjudul menggunakan jenis huruf *sans serif* yaitu *Gotham*. Selain untuk menyeimbangkan jenis huruf *script* dari judul, *font* ini mudah terbaca dan memiliki karakter yang modern serta maskulin.



Gambar 5. Font untuk subjudul
(Sumber: en.wikipedia.org/wiki/Gotham_(typeface))

Sedangkan untuk komik itu sendiri, teks pada balon cerita menggunakan *typeface* bernama *New Era Casual Regular*. *Typeface* ini cocok untuk mengiringi nuansa komedi dan menyenangkan dari cerita komik.



Gambar 6. Typeface untuk teks komik

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode

Proses perancangan ini menggunakan metode kualitatif dimana penulis melakukan beberapa wawancara ke berbagai pihak, salah satunya adalah mahasiswa Universitas Mercu Buana. Penulis menuluri pandangan mereka tentang tata tertib di kampus, situasi di lapangan, pelaksanaannya, serta latar belakang mereka dalam melanggar peraturan. Penulis juga menganalisis dari sudut pandang Universitas lewat wawancara dari pihak kemahasiswaan.

Untuk poin tata tertib sendiri, komik ini mengambil data dari Peraturan Rektor tentang Disiplin dan Tata Tertib Universitas Mercu Buana yang bisa diakses melalui laman resmi Ditmawa UMB.

2. Relevansi dan Konsekuensi Studi

Kelompok data yang diperlukan dalam penyelesaian perancangan ini antara lain:

a. Pengetahuan

- Data mengenai peraturan tertulis tentang tata tertib di Universitas Mercu Buana.
- Data mengenai kondisi lapangan mulai dari pelaksanaan serta sudut pandang terkait peraturan tersebut.
- Pengetahuan tentang penyusunan komik mulai dari konsep hingga teknis
- Pengetahuan akan prinsip dan elemen desain

b. Keterampilan

- Keterampilan menggambar ilustrasi ke dalam komik, dari objek, sudut pandang, ekspresi, hingga latar belakang.
- Keterampilan menggagas alur cerita sederhana.
- Keterampilan menggunakan pen tablet dan software pengolah grafis.

c. Kelengkapan Peralatan

- Laptop
Laptop digunakan untuk merancang komik ini mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

• Pen Tablet

Pen tablet merupakan media gambar digital untuk input sketsa tangan menuju komputer.

d. Ketersediaan Material

• Perangkat Lunak berbasis Bitmap

Digunakan sebagai software utama dalam perancangan komik ini, seperti pembuatan sketsa, lineart, coloring serta finishing. Hal ini dimaksudkan karena hampir semua elemen komik bisa dibuat melalui software tersebut.

• Perangkat Lunak berbasis Vector

Software ini digunakan untuk merancang beberapa desain untuk media pendukung.

3. Perancangan

Setelah menentukan gagasan dan alur cerita, selanjutnya adalah menentukan elemen visual yang sesuai. Elemen-elemen yang telah ditentukan kemudian disusun menjadi moodboard sebagai *guideline* perancangan kedepannya.



Gambar 7. Moodboard

4. Pelaksanaan:

- 1) *Sketching*: Sketsa dibuat berdasarkan naskah yang telah disusun. Bagian ini cukup krusial karena terdapat *camera angle*, pose, serta komposisi lainnya yang membantu mengkomunikasikan cerita dengan efektif.
- 2) *Lining*: *Lining* atau *inking* akan mempertegas garis yang telah dibuat oleh sketsa agar terlihat rapi.
- 3) *Coloring*: Proses pemberian warna dilakukan sesuai dengan palet warna yang telah ditentukan.
- 4) *Finishing*: Proses terakhir dalam perancangan komik ini mencakup *layouting* halaman, penempatan teks pada balon kata, serta *positioning* elemen lainnya.



Gambar 8. Proses pembuatan

D. ULASAN KARYA DESAIN

Komik ini berjudul "Mahasiswa Hebat" yang berisi 18 halaman, dimana 11 halaman mencakup poin tata tertib, sedangkan sisanya berisi pendahuluan serta konten minor

lainnya. Kompilasi komik strip yang dibuat dengan format A5 ini diubah menjadi E-book untuk tujuan pameran daring.

Tiap halaman komik berisi 5 panel dengan *tagline* dan eksplanasi sebagai penegasan dari pesan tata tertib. Panel berjumlah 5 dipilih untuk mengaplikasikan alur cerita dan gambar dengan lebih fleksibel.

- **Warna**: Warna yang digunakan pada komik ini adalah dark muted yang dibentuk dari skema warna triadic dengan dominasi warna hangat (merah-kuning) yang komplementer dengan warna biru. Selain dapat menetralkan warna kontrasnya, saturasi rendah yang menghasilkan warna muted ini juga sejalan dengan tren desain tahun 2020.

Pemilihan warna ini dipilih untuk menyimbolkan profesionalitas dan kecerdasan dari sebuah tata tertib (filosofi warna biru) dan energi positif dalam mentaati tata tertib (filosofi warna hangat).



Gambar 9. Palet warna perancangan

- **Ilustrasi**: Ilustrasi yang dipakai berjenis semi-kartun sederhana, dengan penekanan lineart dan rambut hitam, tanpa aksesoris wajah yang detail. Selain populer, penulis dapat fokus dengan visualisasi cerita tanpa terpaku pada detail

desain, sehingga pesan dapat disampaikan dengan efektif.



Gambar 10. Ilustrasi komik

Ilustrasi pada komik ini menggambarkan tiap karakter komik yang berstatus mahasiswa, sebagai tokoh utama maupun pendukung. Tokoh yang spesifik tidak dibentuk pada komik ini agar cerita lebih fleksibel tanpa terpaut pada karakter tertentu.

- Tipografi: Terdapat 3 jenis font yang dipakai di komik ini. Untuk judul, digunakan typeface Reis yang berjenis script. Bertujuan untuk menggambarkan semangat mahasiswa dalam mentaati tata tertib, sesuai dengan karakter hurufnya.



Gambar 11. Typeface untuk judul

Untuk subjudul menggunakan jenis huruf sans serif yaitu Gotham. Selain untuk menyeimbangkan jenis huruf script dari judul, font ini mudah terbaca dan memiliki karakter yang modern serta maskulin.



Gambar 12. Font untuk subjudul (Sumber: en.wikipedia.org/wiki/Gotham_(typeface))

Sedangkan untuk komik itu sendiri, teks pada balon cerita menggunakan typeface bernama New Era Casual Regular. Typeface ini cocok untuk mengiringi nuansa komedik dan playful dari cerita komik.



Gambar 13. Typeface untuk teks komik

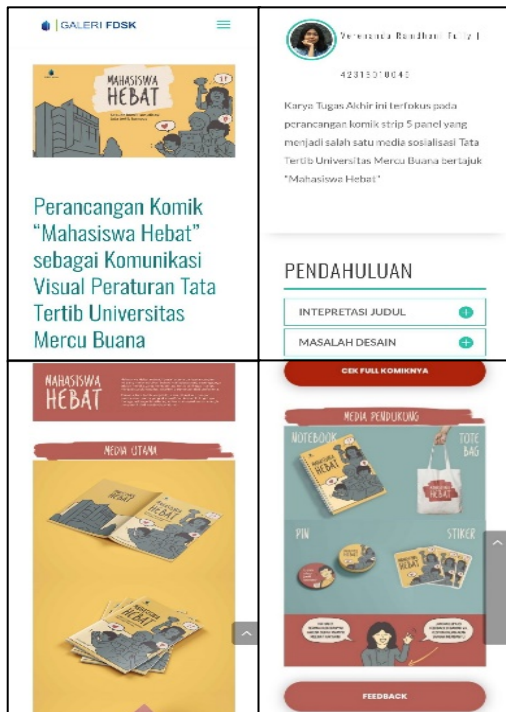
Untuk pameran, penulis menempatkan mockup karya dengan media pendukung yang dibuat yaitu tote bag, poster, pin, stiker, dan notebook.





Gambar 14. Media pendukung karya

Pameran sendiri dilaksanakan di laman Galeri FDSK pada tanggal 14-20 Juli 2020 dengan tema “Jumpa Maya”. Berikut adalah tampilan laman pameran via Android:



Gambar 15. Pameran Galeri FDSK

(Sumber:

<https://galerifdsk.mercubuana.ac.id/author/verenanda-ramdhani-fully/>)

Uji desain juga dilaksanakan di depan para mahasiswa baru pada acara Seminar Anti Narkoba yang dilaksanakan oleh Universitas Mercu Buana via Zoom. Kegiatan ini dilakukan untuk menguji persepsi desain komik ini terhadap audiens, apakah pesan utamanya sudah relevan dengan alur cerita.

Dari respon audiens pada kedua uji desain tersebut, didapati bahwa mereka mengerti komik ini telah menggambarkan pelanggaran tata tertib yang tidak terpuji, dari segi visual pun telah mendukung konsep dan pesan yang ada.

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pameran dan proses lainnya, dapat disimpulkan bahwa komunikasi visual melalui komik dapat memberi pendekatan kreatif baru terkait edukasi tata tertib, yang terbilang cukup efektif dalam menarik perhatian mahasiswa baru. Alur cerita yang ringan dengan suasana komedik bisa mengemas pesan peraturan tata tertib sehingga mudah ditangkap oleh audiens yang berstatus dewasa awal. Secara keseluruhan, persepsi yang disampaikan melalui alur cerita dan elemen visual komik pun cukup tepat sasaran dalam memberi perspektif baru tentang peraturan, hal ini dapat dilihat dari respon target audiens yang mengerti bahwa peraturan adalah perilaku yang tidak terpuji dan menjauhinya adalah wujud dari seorang “Mahasiswa Hebat”.

2. Saran

Banyak saran dari berbagai pihak atas karya desain ini. Yang utama, karena komik ini adalah salah satu media kampanye, penulis tentu perlu mempertimbangkan strategi kreatif yang sistematis agar karya desain ini lebih terarah, seperti proses sosialisasi dan alur bagaimana audiens dapat menjangkau karya desain. Strategi tersebut juga perlu diimplementasikan pada pemilihan media pendukung.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Andandi, B. A. (2020). “Perancangan Animasi Media Promosi Digital KRL Access”. [Skripsi]. Jakarta: FDSK, Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana.
- Choi, J. (June, 2016). “Awl is piercing me and society”: Webtoon as a Popular Adult Education Tool in South Korea. *Proceedings of the 9th Asian Diaspora Adult Education Pre-conference*, Charlotte, NC.
- Combs, J. (2003). “Creating Comics: Visual and Verbal Thinking in the Ultimate Show and Tell”. [Thesis]. Williamsburg: College of William and Mary.
- Faisal, D., Pramesti, U. D., & Rasyid, Y. (2018). Membaca Ruang Waktu (Space-Time) Panel Komikalisasi Puisi Hujan Bulan Juni. *Humanus*, Vol.17 (2), 150-163.
DOI: <https://doi.org/10.24036/humanus.v17i2.8044>
- Hadhinoto, P. S., & Oktavianti, R. (2019). Komunikasi Persuasif Tentang Kesehatan Mental Melalui Komik Digital (Studi pada Akun Instagram @petualanganmenujesuatu). *Prologia*, Vol.3(2), 334-341.
- DOI: <http://dx.doi.org/10.24912/pr.v3i2.6355>.
- Irmayanti, A. (2015). “Penyalahgunaan Alkohol di Kalangan Mahasiswa”. [Skripsi]. Surakarta: Fakultas Psikologi, Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. Massachusetts: Tundra Publishing.
- Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jogjakarta: Jalasutra.
- Syafitri, E. M., Indrasari, F., & Lisdiantini, N. (2017). Perilaku Melanggar Tata Terib Berbusana pada Mahasiswa Administrasi Bisnis di Kampus Politeknik Negeri Madiun. *Epicheirisi*, Vol.1(1), 29-34.
- Ulita, N. (2019). Tinjauan Warna Pada Visual Branding Warung Kopi Lokal. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain* Vol.4(2), 205-223.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran. *Nirmana* Vol.7(1).
- Witabora, J. (2012). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora* Vol.3(2), 659-677.
DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn. selaku Kaprodi serta koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual 2020 yang senantiasa membantu dan mengarahkan mahasiswa/i nya dalam menyelesaikan semester ini. Ibu Novena Ulita, S.Pd., M.Sn.

selaku dosen pembimbing penulis, yang dengan sabar selalu memberi arahan dan semangat. Teman-teman yang turut memberi masukan dan ide dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

REDESIGN BRAND IDENTITY SEKOLAH SEPAK BOLA PENDEKAR

Oleh:

Hibatul Azizi¹

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

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Mercu Buana
Fachmi.khadam@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Branding adalah sebuah identitas untuk membedakan suatu produk/jasa dengan produk/jasa yang lainnya. Maka dari itu, branding merupakan suatu hal yang penting utk bagaimana produk/jasa tersebut diperkenalkan ke masyarakat. Pada perancangan kali ini, penulis melakukan redesign brand identity di sekolah sepak bola pendekar. Merancang ulang agar lebih terlihat modern dan lebih dikenal dan mudah diingat oleh masyarakat umum nantinya. Penulis bereksplorasi dari sebuah nama pendekar yang mana terdapat aura semangat di dalamnya, dan dibuat kedalam bentuk visual yang sederhana namun membara.

Kata Kunci: Branding, Logo, Sepakbola.

ABSTRACT

Branding is an identity to distinguish a product/service to the product/service other. Its branding is crucial to how the product/ these services are introduced into the community. On designing this time, the writer does redesign brand identity in sekolah sepak bola pendekar. Redesigned that more visible modern and better known and easy to remember by the public later. The writer does an exploration of a warrior name which is an aura spirit in it, and made into a simple visual smoldering, however.

Keywords: Branding, Logo, Football.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 14th, 2020

Revised: August 14th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Perancangan

Sepak bola merupakan cabang olahraga yang paling digemari di seluruh dunia. Hampir semua negara di dunia menempatkan olahraga ini sebagai olahraga nasional di negaranya masing-masing. Di Indonesia sepakbola mulai berkembang pada tahun 1920 yang dibawa oleh bangsa Belanda saat

menjajah Indonesia, mulanya olahraga ini hanya berkembang dikalangan orang-orang Belanda saja namun lambat laun bangsa pribumi juga memainkan olahraga tersebut, sehingga berdirilah Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia atau PSSI pada tanggal 19 April 1930 di Yogyakarta. Saat ini sepak bola menjadi olahraga terpopuler di Indonesia, hal ini dapat dibuktikan dengan mudahnya

permainan ini kita jumpai baik di desa maupun di kota, banyak orang yang memainkan olahraga ini. Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok atau beregu yang melibatkan unsur-unsur fisik, teknik, taktik, dan mental. Artinya permainan ini memerlukan perhatian dalam peningkatannya melalui proses latihan yang lama dengan memiliki tujuan-tujuan tertentu. Tujuan melakukan olahraga ini pun berbeda-beda. Dari mereka yang hanya untuk menjaga kebugaran, 2 menyalurkan hobi, sampai kepada untuk sebuah pencapaian prestasi menjadi pemain sepakbola yang profesional.

Terdapat salah satu Sekolah Sepak Bola (SSB) yang berlokasi di Karang Tengah, Kota Tangerang. Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar namanya berdiri tahun 2012 oleh Bpk. H. Ahmad Syiarudin, sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar ini sudah pernah mengikuti berbagai kompetisi tingkat Kota Tangerang dan sekitarnya, salah satu prestasi yang pernah di raih adalah Juara I Tangerang Junior League pada tahun 2018/2019, Juara I Festival Benteng Taruna Tangerang, Juara I Piala Persahabatan 6 SSB ditahun 2014, dan prestasi terakhir yang pernah diraih Sekolah Sepak Bola Pendekar Juara IV Festival Sepakbola U-10 pada tahun 2018.

Terlepas dari itu, untuk dikenal dan memiliki putra/putri binaan yang antusias Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar memerlukan identitas yang dapat menarik minat peserta binaan dan menjadi salah satu

Sekolah Sepak Bola (SBB) yang terkenal se Kota Tangerang atau bahkan se Indonesia. Sebuah elemen identitas yang mudah dikenali dan diingat oleh seluruh calon peserta binaan dari generasi ke generasi, tidak lekang oleh zaman.

Logo merupakan wajah identitas, yang memiliki peranan penting sehingga dapat dengan mudah audien mengenalinya. Dengan memadupadankan elemen visual seperti warna dan bentuk, yang mana dapat menciptakan sebuah gambaran karakter dari sebuah Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar.

2. Rumusan Masalah

Tujuan dari perancangan redesign logo Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar ini adalah untuk memeberikan kesan baru dan unggul serta modern, agar lebih dekat dan lekat dengan sekolah sepak bola pendekar ini, terutama bagi siswa binaan dan calon peserta binaan yang mana diharapkan semakin antusias dan giat dalam mengikuti binaan di sekolah sepak bola (SSB) Pendekar.

3. Orisinilitas

Orisinalitas karya ini sesuai dengan judul perancangan penulisan ini dalam membuat redesain logo sekolah sepak bola, penulis melihat logo sekolah sepak bola pendekar ini masih belum di ubah atau redesain oleh pendirinya oleh sebab itu penulis berencana meredesain logo sekolah sepak bola pendekar ini agar terlihat lebih modern dan mampu memberikan identitas yang baru agar lebih dikenal dan lebih dekat dengan masyarakat.

4. Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan.

Tujuan dari perancangan redesign logo Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar ini adalah untuk memberikan kesan baru dan unggul serta modern, agar lebih dekat dan lekat dengan sekolah sepak bola pendekar ini, terutama bagi siswa binaan dan calon peserta binaan yang mana diharapkan semakin antusias dan giat dalam mengikuti binaan di sekolah sepak bola (SSB) Pendekar.

2) Manfaat

a. Manfaat Bagi Diri Sendiri

Memberikan wawasan dan menjadi acuan menerapkan perancangan desain logo sekolah sepak bola yang lebih modern dan lebih mudah dikenal oleh masyarakat nantinya. Selain itu juga sebagai syarat untuk mendapatkan gelar S1 (Strata 1) dan dapat digunakan sebagai portofolio dikemudian hari.

b. Manfaat Bagi institusi

Menjadikan sebuah bahan tinjauan atau acuan dalam pembuatan logo sekolah sepak bola

c. Manfaat Bagi Bidang Desain

Perancangan ini diharapkan sebagai sarana informasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai rancangan meredesain logo sekolah Sepak bola.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Tahap Proses Desain

Dalam perancangan redesign brand identity sekolah sepak bola pendekar ini terdapat beberapa tahapan proses desain, dari referensi visual, sketsa, dan tahap digital. Berikut tahapan perancangannya, terdiri dari:

1) Referensi

Sebelum memasuki tahap perancangan berupa desain, tahap awal yang dilakukan adalah pencarian referensi bentuk visual, untuk memberikan gambaran terhadap logo yang akan dibuat.



Gambar 1. Logo Sekolah Sepak Bola

2) Logo awal SSB Pendekar

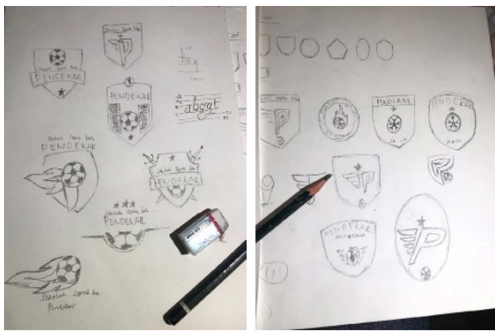
Sekolah sepak bola pendekar yang sudah berdiri sejak tahun 2012 oleh bpk H. Ahmad Syiarudin berlokasi di daerah Karang Tengah, Kota Tangerang. Di Sekolah sepak bola ini sudah mempunyai beberapa prestasi di tingkat kompetisi antar sekolah sepak bola diantaranya Juara 1 Tangerang Junior League di tahun 2018/2019 lalu Juara 1 Festival Benteng Taruna Tangerang dan Juara 1 Piala persahabatan antar 6 SSB di tahun 2014.



Gambar 2. Logo Awal

3) Sketsa

Setelah dilakukannya pencarian referensi, maka masuk ketahap sketsa, yang nantinya sketsa ini akan dibuat versi digitalnya.



Gambar 3. Sketsa

2. Digital

Tahap ini sudah mulai masuk ke tahap penggambaran secara digital dan pewarnaan di laptop menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.



Gambar 4. Logo Digital

3. Hasil Karya

1) Media Utama

a. Formulir



Gambar 5. Formulir Pendaftaran

Bahan : HVS 60gr

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Horizontal pattern

Warna : Biru, merah dan putih

Teknik Cetak : DTG full color

b. Kop surat



Gambar 6. Kop Surat

Bahan : HVS 60gr

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Horizontal pattern

Warna : Biru, merah dan putih

Teknik Cetak : DTG full color

c. Flyer



Gambar 7. Flyer

Bahan : Art Paper 260gr

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Foto, pattern geometris

Warna : Biru, merah dan putih Teknik

Cetak : DTG full color

d. Kalender



Gambar 8. Kalender

Bahan : Art Paper 260g

Ukuran : 29 cm x 52 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Foto,

Warna : Biru, merah dan putih

Teknik Cetak : DTG full color

e. Kartu Nama



Gambar 9. Kartu Nama

Bahan : Art carton 260gr dua sisi

Ukuran : 5,5cm x 9cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Logo sepak bola dengan grafis geometris

Warna : Biru, merah dan putih

Teknik Cetak : Sablon DTG full color

2) Media Pendukung

Selain media utama, penulis juga menyertakan media pendukung sebagai bahan promosi bagi audience yang melihat pameran.

a. Mug



Gambar 10. Media Pendukung Mug

Bahan : Ceramic

Ukuran : 9 cm x 10 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Logo SSB Pendekar

Warna : Biru, merah dan putih Teknik

Cetak : Sablon DTG full color

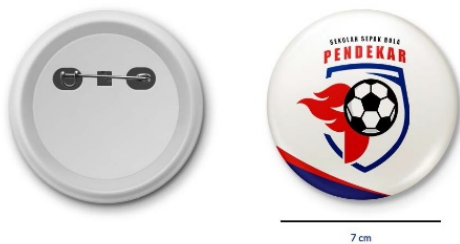
b. Notebook



Gambar 11. Media Pendukung Notebook

Bahan : Carton 310gr dan HVS 80gr
 Ukuran : 6 cm x 10 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : Logo SSB Pendekar dan map lapangan sepak bola
 Warna : Biru, merah dan putih Teknik
 Cetak : Sablon DTG full color

c. Pin



Gambar 12. Media Pendukung Pin

Bahan : Vynil
 Ukuran : 7 cm x 7 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : Logo SSB Pendekar Warna :
 Biru, merah dan putih Teknik Cetak :
 Sablon DTG full color

d. Stiker



Gambar 13. Media Pendukung Stiker

Bahan : Vynil
 Ukuran : 8 cm x 8 cm, 16 cm x 12 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : Logo SSB Pendekar Warna :
 Biru, merah dan putih Teknik Cetak :
 Sablon DTG full color

e. Kostum Kandang



Gambar 14. Media Pendukung Kostum Kandang

Bahan : Player Issue
 Ukuran : 55 cm x 74 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : -

Warna : Merah dan putih Teknik
 Cetak : Sablon DTG full color

f. Kostum Tandang



Gambar 15. Media Pendukung Kostum Tandang

Bahan : Player Issue
 Ukuran : 55 cm x 74 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : -

Warna : Merah dan putih Teknik Cetak
 : Sablon DTG full color Media.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan meriset, yaitu:

1) Observasi

Peneliti melakukan tinjauan langsung kepada objek inspirasi perancangan untuk melihat elemen desain bentuk, warna, dan tipografinya.

2) Studi Literatur

Sebagai bahan referensi dan landasan teori terkait objek yang sedang diteliti. Sumber-sumbernya dapat ditemukan dari jurnal, artikel, dan literature lain.

2. Data

1) Aspek Komunikasi Karya

Identitas merupakan sebuah jati diri dari seseorang, instansi atau kelompok individu maupun organisasi. Salah satu identitas yang digunakan pada instansi ialah logo. Logo adalah sebuah karya visual yang mampu memberikan daya tarik audien untuk mengenal jati diri dari sebuah instansi. Logo yang baik adalah logo yang memiliki citra positif sehingga mudah di kenali, hal itu terjadi ketika logo mempunyai bentuk atau warna yang menggambarkan karakter yang kuat mewakili sebuah instansi. Mengenai bentuk dan warna dari terciptana sebuah logo dapat dipengaruhi oleh budaya setempat, atau kegiatan yang biasa dilakukan misalnya sebuah instansi yang memprioritaskan kecepatan, maka logo yang instansi tersebut miliki bisa saja menunjukkan

garis yang meruncing atau sebuah bentuk diagonal yang menggambarkan kecepatan itu sendiri. Logo mempunyai berbagai macam jenis diantaranya yaitu logo gram dan logo type. Pada logo gram merupakan simbol, icon atau gambar sedangkan logo type terdiri hanya dari susunan huruf saja. Adapun sebuah logo yang memiliki gabungan dari kedua jenis logo tersebut yaitu logo type dan gram. Penggabungan tersebut menciptakan sebuah paduan visual yang kua tsehingga audien lebi cepat untuk mengenal logo sebuah instansi dari pada sekedar logo type atau logo gram saja.

2) Aspek Teknis

Aspek teknologi dari sebuah perancangan logo SSB Pendekar ini sehingga menjadi sebuah karya jadi ialah untuk digitalisasi penulis menggunakan perangkat laptop dengan software berbasis vector dan bitmap. Menurut pengertiannya vector merupakan sebuah metode penyusunan visual yang terdiri dari gari-gari geometri yang saling berhubungan membentuk sebuah gambar. Keuntungan menggunakan softteare berbasis vector diantaranya ukuran file yang relatif kecil, sehingga tidak perlu memakan ruang penyimpanan, dan bila visual di perbesar maka tidak akan menimbulkan efek blur atau biasa kita sebut gambar

pecah. Sedangkan bitmap terdiri dari sekumpulan titik pixel yang berkaitan sehingga tercipta gambar, keuntungannya ialah dapat menyajikan gambar dengan realistis, tetapi akan pecah jika gambar diperbesar hal ini tergantung dari berapa banyak jumlah pixel yang ada dalam satu gambar tersebut. Setelah proses digitalisasi selesai, barulah prosen pengimplementasian logo ke berbagai media, contohnya untuk membuat kartu nama diperlukan sebuah printer untuk mencetaknya, dengan memanfaatkan teknologi mesin printer indigo, sehingga endapatkan hasil yang baik dan warna yang akurat. Aspek Estetika.

a. Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia.

C = 2 R = 223 M = 93 G = 34 Y = 95 B = 34 K = 0	C = 0 R = 225 M = 0 G = 225 Y = 0 B = 225 K = 0
C = 100 R = 15 M = 81 G = 51 Y = 13 B = 134 K = 6	C = 63 R = 0 M = 52 G = 0 Y = 51 B = 0 K = 100

Gambar 16. Warna

b. Bentuk

Unsur bentuk logo dapat di pilah-pilah menjadi 4 kelompok. Namun demikian, kelompok-kelompok tersebut bisa di gabungkan sehingga mengandung unsur campuran.

c. Tipografi

Penggunaan tipografi pada karya ini, penulis menggunakan tipografi berjenis sans serif dengan font bernama Impact dan Lato. dimana font dengan jenis ini terlihat lebih modern, serta keterbacaan untuk penggunaan font jenis ini lebih baik saat ditempatkan pada media – media yang memiliki space tidak terlalu besar dan memiliki ukuran yang kecil. adapun jenis bentuk dari font Impact tidak memiliki jenis lainnya, sedangkan font Lato terbagi menjadi 4 jenis, yaitu berupa Regular, Light, Bold, dan Black.



Gambar 17. Tipografi

D. ULASAN KARYA DESAIN

1. Deskripsi Karya



Gambar 18. Logo Sekolah Sepak Bola Pendekar

Berikut ini adalah logo sekolah sepak bola pendekar sebagai identitas baru menggantikan logo sebelumnya yang mana di rancang lebih modern. Untuk lebih dekat dengan target peserta didik. Dengan visual yang mencerminkan semangat dan energi baru anak muda bertalenta yang gemar bereksplorasi dalam meningkatkan kemampuan diri.

2. Kegiatan Uji Desain

Kegiatan uji desain ini dilakukan sebagai upaya pendekatan terhadap target audience yaitu dengan mengikuti pelaksanaan publikasi berupa pameran. Namun karena pada saat ini masih dilakukannya social distancing terhadap masyarakat dikarenakan pandemic Covid – 19, maka pameran yang dilakukan mengambil sistem online, yaitu mengupload karya Tugas Akhir ini melalui website yang sudah disediakan oleh pihak kampus. Kegiatan pameran dilaksanakan dengan rincian sebagai berikut:



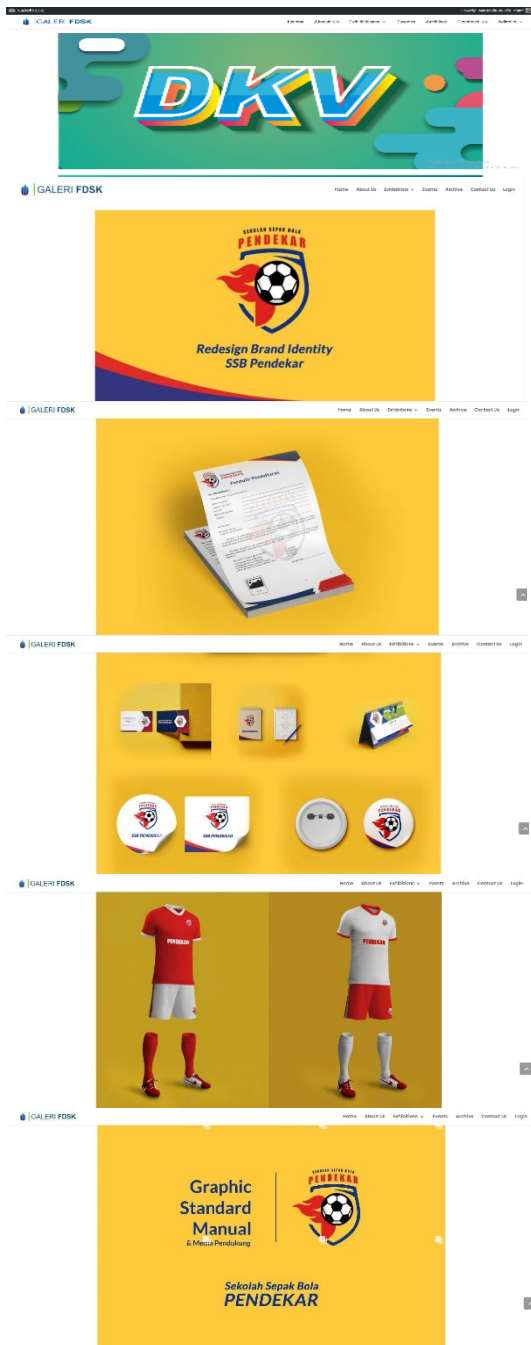
Gambar 19. Logo Jumpa Maya

Tema : Jumpa Maya

Hari/Tanggal : Selasa-Senin, 14-20 Juli
2020

Website : galerifdsk.mercubuana.ac.id

Tema Jumpa Maya ini merupakan wujud dari penggambaran karya Tugas Akhir mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang pada saat ini tengah menyajikan karya Tugas Akhir mereka melalui online, dikarenakan pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat melakukan *social distancing*. “Maya dalam artiannya sebagai hal yang “tidak nyata” tapi secara nyata memungkinkan kita bertemu dan berhubungan dengan siapa saja dan melakukan interaksi di dalamnya.”. Dalam pameran ini masing-masing pameran diharuskan untuk mengupload karya beserta media pendukungnya dalam format JPG ataupun PDF. Ini beberapa tampilan pameran online karya Tugas Akhir yang berlangsung beberapa waktu yang lalu.



Gambar 20. Galeri FDSK
 (Sumber: <http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/perancangan-redesign-brand-identity-sekolah-sepak-bola-pendekar/>)

3. Hasil Uji Desain

Berdasarkan uji desain yang telah dilakukan dengan mengadakan pameran di website khusus galerifdsk.mercubuana.ac.id, pameran respon pengunjung yang mengisi google form yang

bertujuan sebagai feedback terhadap karya adalah sebagai berikut :

Respon Karya

Dari beberapa hari masa pameran online, pameris memperoleh 20 respon audience dari google form yang sudah disediakan. Dari respon – respon tersebut ada yang berupa saran dan juga tanggapan positif terhadap karya. Tanggapan positif yang ditulis audience di google form yang mana logo tersebut sudah jelas dan lebih baik dari logo sebelumnya, menurut responden sudah tercermin semangat dari Sekolah Sepak Bola Pendekar, dan mengenai warna mereka mengaharpkan warna pada logo Sekolah Sepak Bola Pendekar yang ditampilkan lebih berani, namun juga responden mengaharpkan adanya bentuk yang bisa menggambarkan sosok pendekar.

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan
 Kesimpulan Karya yang dibuat yaitu redesain logo sekolah sepak bola pendekar, yang memiliki target remaja laki-laki dari usia 10-45 tahun. Logo ini dibuat untuk memberikan kesan baru saerta unggul dan modern. Mampu meningkatkan daya tarik lebih kepada msyarakat, logo ini dibuat berdasarkan dari kreatif brief logo yang diberikan oleh sekolah sepak bola pendekar, logo yang sudah dibuat akan diaplikasikan ke dalam flyer, kostum latihan, kalender, note book, kop surat, formulir dan sebagainya yang dapat menunjang kinerja dalam

lapangan maupun dalam kantor. Font yang digunakan adalah font berjenis sans serif yaitu font impact dan lato agar terlihat lebih kuat seperti nama pendekar dalam pemilihan layout atau ornamen yang ada pada kop surat, formulir, kalender, flyer dan kartu nama dibuat seragam agar menjadi ciri khas serta warna yang digunakan biru, merah, putih adalah warna ciri khas dari sekolah sepak bola pendekar.

2. Saran

Saran Pada karya juga terdapat saran - saran yang disampaikan oleh audience, yaitu menyarankan agar ditambahkan warna dari branding sekolah sepak bola pendekar lebih berani dan juga mengharapkan adanya sosok yang menggambarkan pendekar.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, S. (2009). *Mendesain LOGO*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Junaedi, A. (2003). *Perancangan Logo*. Bandung: PT. Tesapura Bandung.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Risya, W., Oemar, A. A. B., & Eko. (2015). Redesain Logo Pada Produk Vintage "Loveli". *VA, Volume 3*(3). Unissula.
- Hananto, B. A. (2019). Perancangan Logo dan Identitas Visual Untuk Kota Bogor. *Jurnal Titik Imaji, Vol. 2*(1),19-32.

DOI: <http://dx.doi.org/10.30813/v2i1.1525>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku koordinator Tugas Akhir dan Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, Jakarta. Kepada Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Kedua orang tua yang selalu menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Rekan – rekan di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan jurnal ini.

REDESAIN BUKU MENU KAFE CUBITCX SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Oleh:

Kartika Fitriandary¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
kartika210498@gmail.com¹*

Rika Hindraruminggar²

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

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi tidak hanya merubah gaya hidup masyarakat, namun juga berdampak pada keberadaan kafe-kafe berkonsep kekinian, salah satunya adalah kafe CubitCX yang berada di kawasan Mustika Jaya, Bekasi. Menjual berbagai macam *dessert* dan minuman, konsep feminim dan unik yang ditawarkan sayangnya kurang didukung oleh desain buku menu yang dimilikinya. Oleh karena itu solusi yang dapat ditawarkan adalah melakukan redesain buku menu dengan tujuan untuk meningkatkan keefektifan dari desain menu yang dimiliki kafe, baik dari segi visual maupun teknis. Perancangan ini ditujukan kepada target audiens yaitu pengunjung kafe yang sebagian besar merupakan kaum remaja dan kawula muda. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan narasumber pemilik kafe dan beberapa orang pegawai, kemudian mencari referensi dan data tambahan melalui media cetak dan digital. Harapan dari hasil perancangan ini adalah dapat memberikan citra positif kafe di mata pengunjung, memberi visual yang jelas dan sesuai sehingga *brand awareness* pengunjung terhadap kafe akan semakin meningkat, dan tentunya membuat pemesanan hidangan menjadi lebih singkat dan efektif.

Kata Kunci: Menu, kafe, tata letak

ABSTRACT

Development of information technology not only has changed societies' lifestyle, but also impacted on high-end looking cafés, and one of them is CubitCX café which is situated in Mustika Jaya, Bekasi. Selling kinds of desserts and drinks, the feminine and unique concept isn't much supported by its menu design. The only solution that could be offered is to do redesign with the goal of increasing the design's effectiveness, both visually and technically. This design is intended to target the café's common guests, which are teenagers and young adults. Data were collected by interviews with the café owner and waiters, then references were collected both from printed and digital media. This design is expected to give positive images for the guests, provide clear and correct visual that eventually will increase the guests' brand awareness, and the order will take shorter duration and therefore effective.

Keywords: Menu, café, layout

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 14th, 2020

Revised: August 14th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Redesain merupakan proses perancangan kembali suatu karya atau benda dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat atau estetika yang lebih baik atau untuk menghasilkan fungsi yang berbeda dari desain semula (Nugroho, 2011). Menu atau buku menu adalah sebuah daftar makanan yang telah dilengkapi dengan harga masing-masing yang disediakan dan ditampilkan untuk menarik pelanggan serta memberikan nilai sejumlah uang terhadap makanan yang ditawarkan (Kinton dan Ceserani dalam Tarigan, 2013). Media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan mengolah sebuah informasi sehingga menjadi lebih bermanfaat bagi penerima informasi (Sasmita, 2015). Dari ketiga pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa "Redesain Buku Menu Kafe CubitCX sebagai Media Informasi" adalah melakukan perancangan ulang terhadap buku menu kafe CubitCX agar menjadi media informasi yang lebih efektif dan lebih menarik.

Perkembangan teknologi di bidang informasi memunculkan berbagai media sosial yang telah mengubah gaya hidup masyarakat khususnya kaum remaja dan kawula muda menjadi selalu ingin terlihat eksis dan *up-to-date*. Hal ini dimanfaatkan oleh para pengusaha yang bergerak di bidang kuliner terutama kafe yang menawarkan tempat bersantai yang nyaman dan makanan

yang memiliki estetika menarik dengan harapan akan disebarakan oleh pengunjung dan kemudian menaikkan popularitas kafe di dunia maya. Melihat fenomena tersebut, daftar menu memiliki peran yang krusial sebagai penyedia informasi tentang hidangan yang disediakan kafe.

Sebagai seorang kawula muda, penulis juga sering menghabiskan waktu di kafe, salah satunya adalah kafe CubitCX yang berada di kawasan Mustika Jaya, Bekasi, Jawa Barat. Kafe ini memiliki hidangan berbagai menu *dessert*, variasi mie dan pasta, serta berbagai macam minuman. Konsep yang dimiliki kafe sangat jelas terlihat pada buku menu, namun sayangnya desain yang dimiliki terlihat kurang baik. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan redesign pada buku menu tersebut dengan harapan hasil redesign tersebut dapat menaikkan citra kafe di mata pelanggan. Berbekal referensi yang didapat dari kafe-kafe serupa, perancangan buku menu kafe CubitCX pun akhirnya dilaksanakan.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana caranya agar buku menu kafe CubitCX terlihat lebih efektif secara teknis dan menarik secara visual?

3. Orisinilitas

Dalam penciptaan karya ini, perancangan ini dimulai dari interpretasi konsep ke dalam media, pembuatan sketsa, perancangan elemen-elemen visual, sampai pengaturan *layout* yang dilakukan secara mandiri. Namun

tentunya dalam pencarian inspirasi karya, penulis mengambil referensi dari buku menu kafe lainnya dan karya desain lainnya, berikut adalah referensi yang paling banyak berpengaruh dalam perancangan ini:

- 1) Buku menu kafe Warunk Upnormal oleh Citra Rasa Prima Group
Memiliki berbagai variasi Indomie dan kopi yang menjadi *signature dish*, kafe tersebut menampilkan buku menu yang berkesan minimalis baik dari penggunaan warna hitam putih serta *layout* yang digunakan. Dari daftar menu ini penulis terinspirasi untuk mengambil konsep buku menu layaknya majalah yang dimiliki oleh kafe. Selain itu penggunaan daftar pesanan untuk memuat seluruh menu kafe dirasa dapat menjadi solusi dalam memuat buku menu yang lebih singkat, padat, efektif, namun tetap berestetika.



Gambar 1. Contoh Isi Buku Menu dan Daftar Pesanan Kafe Warunk Upnormal

- 2) *Dummy* buku menu oleh 1PTeam
Dari referensi berikut penulis mendapat inspirasi dalam pengaturan tata letak agar buku menu dapat terlihat lebih padat, namun tetap terlihat rapi, konsisten, dan arah bacanya mudah diikuti oleh audiens. Hal ini bertujuan untuk mengurangi jumlah halaman dengan banyaknya variasi menu yang disediakan.



Gambar 2. Contoh Isi Buku Menu Dummy (Sumber: <https://www.graphicriver.net/item/restaurant-menu--vol-19/13917432?ref=ksioks>)

4. Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan

Merancang desain buku menu kafe CubitCX yang sesuai dengan identitas visual kafe yang tidak hanya lebih menarik secara visual, namun lebih efektif secara teknis.

- 2) Manfaat
 - a) Menambah wawasan penulis serta mengasah kepekaan visual yang berkaitan dengan penerapan identitas usaha dan pengaturan tata letak pada suatu media informasi
 - b) Meningkatkan *public awareness* terhadap pentingnya desain sebuah menu, khususnya bagi mereka yang memiliki usaha kuliner atau ingin membuka usaha kuliner
 - c) Sebagai referensi bagi kalangan akademika atau desainer yang ingin membuat karya yang berhubungan dengan desain menu.

B. KONSEP PERANCANGAN

Setelah referensi dan data didapatkan, barulah perancangan dapat dimulai. Sebelum membuat sketsa perancangan, menu terlebih dahulu ditelaah dan dikelompokkan berdasarkan data yang ada. Analisis menu bertujuan untuk memisahkan mana menu yang dipajang di buku menu dan mana yang hanya akan dimasukkan ke dalam daftar pesanan. Proses ini memakan waktu cukup panjang karena adanya kontradiksi informasi dari pemilik dan pegawai. Setelah pembagian menu terlaksana, maka konten atau isi perhalaman mulai dirumuskan.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa yang bertujuan untuk memberikan gambaran singkat atas desain yang akan tercipta nantinya. Pada tahap ini juga mulai melakukan berbagai eksperimen, seperti

peletakan elemen visual dan pengaplikasian warna. Eksperimen dimulai dengan membuat beberapa sketsa alternatif untuk bagian *cover*, dilanjutkan dengan sketsa bagian isi buku menu. Kemudian sketsa untuk elemen-elemen visual seperti ilustrasi dan karakter juga mulai dikembangkan.



Gambar 3. Sketsa Ilustrasi Hidangan



Gambar 4. Sketsa Awal Perancangan



Gambar 5. Sketsa Perancangan Karakter

Kemudian dimulailah tahap produksi, yaitu pembuatan karya dan pengaplikasian sketsa ke dalam bentuk tetap. Secara garis besar, tahap ini terdiri dari proses desain *doodle* untuk latar belakang buku menu, desain elemen visual seperti bentuk bingkai atau *frame*, ilustrasi, dan karakter, pengaplikasian tipografi, proses fotografi, dan penyatuan elemen-elemen *layout*. Pada pelaksanaannya

banyak improvisasi yang dikembangkan dari sketsa, terutama dari segi *layout*. Tahap terakhir adalah penyuntingan karya untuk menemukan adakah kesalahan penulisan atau elemen desain dan melakukan berbagai macam revisi sebelum karya siap dipamerkan.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode

Pada perancangan ini, metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif-studi kasus, di mana desain buku menu kafe CubitCX diteliti secara detail mulai dari segi *layout*, elemen visual, penggunaan warna, serta tipografi yang digunakan.

Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi tempat, serta wawancara dengan pemilik dan pegawai kafe. Data yang telah didapat kemudian dijadikan acuan dalam proses perancangan desain agar hasil karya sesuai dengan konsep dan branding yang dimiliki oleh kafe.

2. Data

Secara garis besar, data perancangan dibagi dalam dua kategori, yaitu data internal dan eksternal. Data internal merupakan data yang didapat dari observasi dan wawancara narasumber, sedangkan data eksternal didapat dari studi pustaka dan referensi visual.

Melalui observasi dan wawancara dengan pemilik dan pegawai kafe, didapatkan data berupa preferensi desain, menu apa saja yang tersedia dan bagaimanakah

penyajianya, serta penyediaan stok dari tiap-tiap menu tersebut. Data *list* menu secara lengkap telah dicatat dan selanjutnya akan dipilah.

Data yang didapat melalui studi pustaka banyak berkaitan tidak hanya dengan ilmu desain, namun juga ilmu perhotelan atau catering. Contohnya adalah kutipan dari Kalenjuk (2016) yang mengatakan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan desain menu yang berkaitan dengan aspek komunikasi, yaitu tentang pengaturan halaman dan deksripsi menu.

Pada ranah keilmuan desain, banyak studi literatur yang dijadikan acuan perancangan, pertama adalah tentang *branding*. Menurut Wheeler (2017), *branding* adalah disiplin proses dalam membangun kesadaran akan suatu *brand* tertentu (*brand awareness*). *Brand awareness* dicapai dengan identitas visual yang mudah untuk diingat dan dapat langsung dikenali. Oleh karenanya, hal tersebut sangat dipengaruhi oleh persepsi audiens. Urutan kognitif visual dari yang paling mudah dikenali adalah bentuk, dilanjutkan dengan warna, dan terakhir adalah teks.

Literasi kedua adalah tentang *layout*. *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang pada media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya (Rustan, 2017). *Layout* memiliki empat prinsip, yaitu urutan atau hirarki, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan.

Sedangkan elemen dalam *layout* secara garis besar terdiri dari elemen teks, elemen visual (ilustrasi, foto, *frame*, dsb.), serta elemen tak terlihat berupa *margin* dan *grid*.

Selain studi pustaka di atas, terdapat juga berbagai literatur seputar ilmu desain, mulai dari tipografi (Rustan, 2014), warna (Sanyoto, 2009) dan pengaplikasiannya dalam *branding* (Monica & Luzar, 2011), *food photography* (Muharini & Listiana, 2019), serta ilustrasi (Patria, 2014; Utamy, 2019; dan Witabora, 2012).

3. Konsep

Berdasarkan data dan referensi yang telah didapatkan, dirumuskanlah konsep perancangan yang sesuai dengan *branding* kafe.

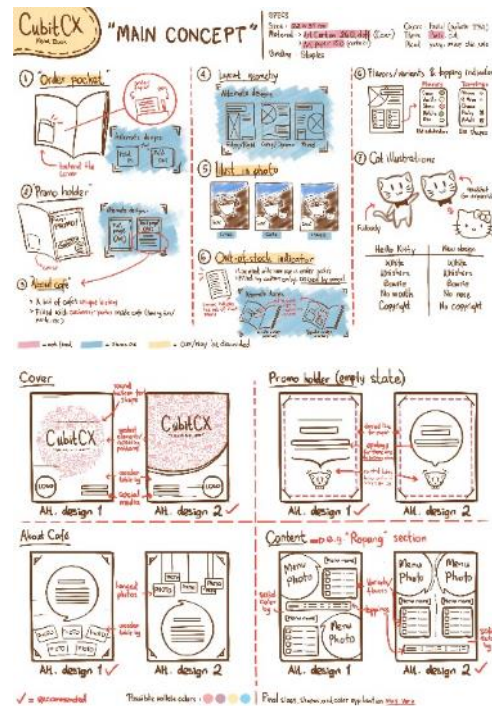
Buku menu hanya akan mencakup hidangan yang sering distok sehingga terjamin ketersediannya, sedangkan menu lainnya akan diimplementasikan ke dalam daftar pesanan yang memuat seluruh menu dan *topping* yang ada.

Bentuk yang digunakan untuk bingkai atau *frame* memiliki sudut tumpul untuk memberi kesan dinamis dan non-formal.

Tidak hanya foto, namun ilustrasi hidangan juga dihadirkan dalam bentuk gambar *vector* sebagai visualisasi dari varian dan rasa. Selain itu karakter kucing dapat menjadi alternatif bagi penggunaan citra karakter Hello Kitty pada desain sebelumnya.

Warna yang banyak dipakai pada desain menu sebelumnya seperti warna

merah muda dan ungu akan dipertahankan, namun dibuat menjadi warna pastel agar nyaman di mata dan mendukung citra imut yang dibawakan kafe.



Gambar 6. Ide dan Konsep Awal Perancangan

D. ULASAN KARYA DESAIN

Buku menu kafe CubitCX merupakan daftar menu yang berisi informasi mengenai hidangan apa yang disediakan beserta dengan daftar rasa, varian, dan *topping* yang didukung oleh ilustrasi berupa foto (untuk menu) dan gambar *vector* (untuk rasa, varian, dan *topping*). Buku menu ini memiliki 12 halaman serta didesain dengan bahan dan *layout* layaknya sebuah majalah agar berkesan unik, modern, dan memudahkan audiens saat membacanya.



Gambar 7. Cover Buku Menu Kafe CubitCX

Secara teknis, buku menu ini memiliki ukuran A4 (21x29,7 cm) dengan material *art carton* 260 gsm untuk *cover* dan lembar pertama serta *art paper* 150 gsm untuk bagian isi. Finalisasinya sendiri dilakukan dengan laminasi *doff* khusus *cover* dan jilid staples. Material tersebut dipilih agar karya dapat lebih terlindungi namun tetap praktis dan tidak membebani audiens dengan buku menu yang berat.



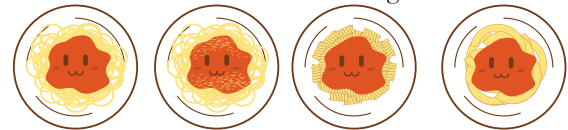
Gambar 8. Contoh Hasil Halaman Menu
Bentuk-bentuk pada *frame* atau bingkai memiliki bentuk lingkaran dan/atau persegi panjang bersudut tumpul untuk mendukung kesan dinamis dan non-formal.



Gambar 9. Bentuk dan Bingkai dalam Perancangan Buku menu dilengkapi dengan ilustrasi sebagai visualisasi dari tiap rasa atau varian dan *topping* yang tersedia untuk hidangan tertentu. Ilustrasi berikut dapat memudahkan audiens dalam menelaah menu, di mana bentuk dan warna lebih cepat dipahami ketimbang teks saja. Selain itu ilustrasi juga menambah nilai estetika pada desain dan membuat *layout* menjadi lebih menarik.

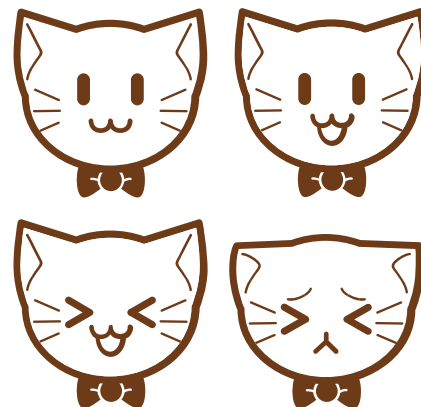


Gambar 10. Contoh Ilustrasi Hidangan

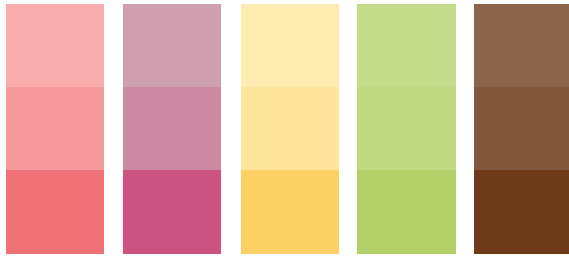


Gambar 11. Contoh Ilustrasi Variasi Menu Pasta

Selain ilustrasi hidangan, buku menu ini juga memunculkan karakter seekor kucing sebagai pengganti visual Hello Kitty yang sebelumnya dipakai oleh kafe. Desain kucing tersebut dibuat mirip dengan Hello Kitty agar dapat memberikan kesan yang serupa.



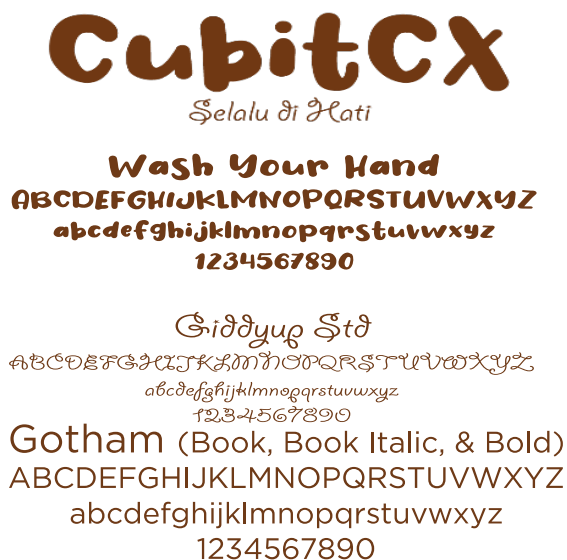
Gambar 12. Ilustrasi Karakter Kucing dan Variasi Ekspresi



Gambar 13. Konposisi Warna Perancangan

Warna yang digunakan pada perancangan adalah warna pastel dengan rona yang banyak dipakai pada desain menu sebelumnya. Pemilihan warna berikut dilakukan agar konsep kafe tetap terjaga namun warna yang dimunculkan dapat terlihat nyaman di mata.

Sementara tipografi yang digunakan pada perancangan ini terbagidua berdasarkan fungsinya yaitu *display type* (sebagai dekorasi atau estetika) dan *text type* (sebagai teks utama). Perpaduan *typeface* berjenis *decorative* dan *script* pada *display type* memberikan kesan unik, dinamis, dan feminim, sedangkan *typeface* berjenis *sans serif* digunakan untuk memberikan kesan rapi dan modern.



Gambar 14. Typeface Judul dan Tipografi Perancangan

Pada saat perancangan berlangsung, kafe sedang dalam keadaan tutup sehingga sesi fotografi hanya dapat dilakukan di rumah penulis dengan berdasar pada data yang telah didapat saat melakukan tahap observasi. Fotografi pada menu memiliki konsep penggunaan warna dominan coklat dan putih agar terlihat kontras dengan elemen visual lainnya yang menggunakan warna pastel. Beberapa foto juga menghadirkan latar belakang hitam agar audiens dapat langsung fokus pada visual hidangan. Setelah sesi fotografi dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan proses *editing* foto agar foto terlihat lebih menarik. Konsep yang diinginkan dari hasil *editing* adalah kesan hidangan dan terlihat hangat dan segar. Hal ini dicapai dengan mengedit beberapa parameter, seperti tingkat kecerahan dan kontras, saturasi, dan pemberian *warming filter*.



Gambar 15. Foto menu "Indomie" Sebelum dan Sesudah Editing

Selain fitur-fitur yang telah disebutkan di atas, pada karya ini juga terdapat sebuah inovasi di mana terdapat sebuah halaman khusus yang disebut "halaman promo" atau "*promo page*". Pada halaman ini, keempat sudutnya memiliki sayatan diagonal dan memiliki ketebalan kertas yang sama dengan *cover*. Sayatan tersebut memungkinkan suatu kertas berukuran 20 x 28,7 cm untuk dapat

diletakkan pada halaman tersebut yang sewaktu-waktu dapat dicopot dan diganti dengan kertas lain berukuran serupa. Halaman khusus ini cocok untuk halaman promosi atau penawaran terbatas yang sifatnya sementara.



Gambar 16. Preview Halaman Promo

Karena situasi pandemi yang melarang khalayak untuk berkumpul dan berkerumun, maka pameran tahun ini dilaksanakan dengan cara berbeda, yaitu secara virtual melalui situs resmi galeri Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK). Masing-masing pameran yang tergabung dalam program studi Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, dan Desain Interior diberikan kesempatan untuk mengunggah konsep pameran mereka dalam situs tersebut mulai dari deskripsi karya secara naratif (permasalahan, tujuan, dan manfaat desain), pertimbangan penggunaan bentuk atau corak, warna, dan tipografi, *mockup* karya, sampai media pendukung karya, serta menghias situs pameran masing-masing.

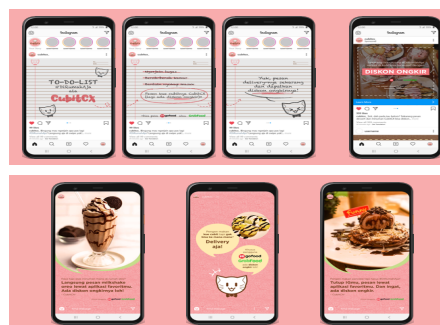


Gambar 17. Preview Pameran Virtual

Pada pameran virtual ini, penulis mejabarkan konsep yang dimiliki buku menu, *preview* karya dalam situs Issuu.com, serta pemaparan media pendukung karya, di antaranya adalah daftar pesanan dan media promosi berbentuk konten Instagram untuk fitur *feed post* dan *story*. Tidak lupa audiens juga diajak untuk mengisi kuisisioner berkaitan dengan pameran karya serta memberikan kritik dan saran.



Gambar 18. Tampilan Mockup Daftar Pesanan



Gambar 19. Media Promosi Instagram melalui Feed Post (atas) dan Story (bawah)

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berawal dari minat dan simpati terhadap desain buku menu kafe CubitCX, kini telah diwujudkan dengan karya nyata berupa perancangan ulang dari karya desain tersebut. Dalam perancangan buku menu ini, banyak urutan proses yang telah dilakukan demi terciptanya karya yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada. Mulai dari observasi, wawancara, dan riset, pencarian ide dan penuangan konsep ke dalam sketsa, perancangan elemen-elemen *layout*, sampai tahap akhir berupa revisi desain.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil uji desain adalah hasil karya tugas akhir dapat membawakan konsep kafe yang feminim dan unik dengan baik dengan menyuguhkan perpaduan ilustrasi, warna, dan tipografi yang bersinergi untuk membawakan persepsi tersebut. Namun desain tidak lepas dari kekurangan, salah satunya adalah peletakan menu “Mie dan Pasta” yang berada di satu halaman dengan menu “Minuman” serta penggunaan ukuran *font* yang tidak konsisten.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan pada desain ini adalah pengaturan *layout* agar dapat dibuat lebih dinamis dan lebih memanfaatkan ruang yang ada. Untuk menciptakan kesan yang sesuai dengan target audiens, *layout* tidak melulu harus selalu terpaku dengan *grid*, yang penting tetap terlihat rapi dan konsisten.

Kemudian ke depannya diharapkan dapat memberikan deskripsi yang lebih detail pada tiap hidangan, seperti apa bahan dan bagaimana cara pembuatannya. Hal ini dapat memberikan *insight* tersendiri bagi audiens.

Terakhir adalah pelaksanaan sesi fotografi yang lebih baik. Keadaan kali ini memang memaksa untuk melakukan fotografi yang seadanya, sehingga hasilnya kurang maksimal. Harapan ke depannya mudah-mudahan dapat lebih kreatif dalam beradaptasi dengan keadaan genting yang sedang terjadi.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Gusti (2020, 25 Maret). Wawancara *Menanyakan perihal stok dan ketersediaan menu*.
- Kalenjuk, B., Tesanovic, D., Banjac, M., Gagic, S., dan Radivojevic, G. (2016). Offer Structure and Design of the Menu in Hospitality Industry. *Tourism & Hospitality Industry, Congress Proceeding*, 131-143.
DOI:<https://doi.org/10.5937/turpos1618091k>
- Melina, N. (2020, 21 Maret). Wawancara *Menanyakan perihal konsep kafe dan preferensi desain*.
- Monica & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
DOI:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Muharini & Listiana S. (2019). *Belajar Fotografi Makanan untuk Pemula*. Yogyakarta: Trans Idea Publishing.
- Nugroho, A.D. (2011). “*Redesign Kantor Wilayah Kementerian Agama Jawa Tengah*”. [Skripsi]. Fakultas Teknik, Program

- Studi Arsitektur, Universitas Diponegoro
- Patria, A.S. (Oktober, 2014). Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi. *Reorientasi Pendidikan Seni di Indonesia*. (Oktober, 15-16). *Seminar Nasional Pendidikan Seni #2*. Hal 207-213
- Pearlman, A. (2015). *Restaurant Menu Design*. Dalam Ken Albalas (Ed); *The SAGE Encyclopedia of Food Issues*. California: SAGE Publications, Inc.
- Rustan, S. (2014). *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, S. (2017). *LAYOUT Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, S.E. (2009). *NIRMANA Elemen Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sasmita, G.G. (2015). "Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal Purwokerto Berbasis Android". [Skripsi]. Purwokerto: Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Tarigan, N.I. (2013). "Sistem Pelayanan Breakfast pada The Kitchen Restaurant Hotel Aryaduta Medan". [Skripsi]. Medan: Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi D3 Pariwisata, Universitas Sumatera Utara.
- Utamy, C.D. (2019). "Perancangan Desain Buku 'Beauty Hacks Ala Javanese'". [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Program Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana.
- Wheeler, A. (2018). *Designing brand identity: an essential guide for the whole branding team*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
1. Allah SWT yang tanpa hentinya memberikan anugrah dan kekuatan sehingga penulis dapat terus berusaha dan bersyukur dengan segala ketetapan-Nya.
 2. Keluarga penulis khususnya ibu yang tanpa lelah terus memberikan dukungan, usaha, dan doa yang terus menyertai penulis hingga dapat sampai ke tahap ini.
 3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn M.Sn sebagai Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta, Koordinator Tugas Akhir serta dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, dan semangat bagi penulis selama pembuatan laporan dan karya Tugas Akhir ini.
 4. Teman-teman di Desain Komunikasi Visual, khususnya Gusti Idvan Jimmy, Veneranda Ramadhani, Kinanti Annisa M., dan sahabat penulis Cindyo D. Pratama yang telah memberikan dukungan serta motivasi pada saat penulisan ini.
 5. Dosen-dosen Universitas Mercu Buana yang telah membekali penulis dengan ilmu serta memberikan saran bagi pembuatan karya dan pengembangan tulisan.
 6. Ibu Melina selaku pemilik kafe CubitCX yang telah mengizinkan propertinya dijadikan sebagai objek desain dan Mas Gusti selaku pegawai kafe CubitCX yang telah meluangkan waktunya untuk

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

memberika data-data yang penulis
butuhkan.

7. Beberapa pihak lain yang tidak bisa
penulis sebutkan satu persatu.

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:

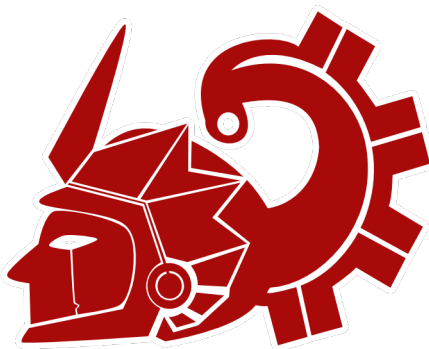
1) Daftar referensi disusun alfabetik sesuai dengan nama penulis atau nama institusi.

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

Volume 2 | No. 2 Juli 2021

PERENCANAAN DESAIN INTERIOR TAMAN KANAK-KANAK
SEKOLAH INTERNASIONAL
Universitas Mercu Buana
Indah Aprian Dwi Pebrianty dan Mira Zulia Suriastuti

PERANCANGAN INTERIOR GRACEFULLY GRACE
PRESCHOOL DI JAKARTA
Universitas Mercu Buana
Adilla Nur Janah dan Zulfiska Nadaa

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK
KEMENDIKBUD DI JAKARTA
Universitas Mercu Buana
Nuur Shofiyyah dan Dodi Pujayanto

PERENCANAAN DESAIN INTERIOR COWORKING
SPACE KOLEGA X MNC DI JAKARTA PUSAT
Universitas Mercu Buana
Shabrina Alifah dan Rr. Chandrarezky Permatasari

PANEL PARTISI RUANGAN PORTABLE DENGAN
SISTEM ENGSEL DETACHABLE
Universitas Mercu Buana
Rafi Hidayat dan Edy Muladi

BONEKA DENGAN ESTETIKA KHAS PENARI GAMBYONG
Universitas Mercu Buana
Rizqa Sari Yulia dan Hady Soedarwanto

ACTION FIGURE SKALA 1:6 KARAKTER LANGURZ
DENGAN KONSEP CYBERPUNK
Universitas Mercu Buana
Michael Carol Ariosandy G dan Dena Anggita

PERANCANGAN KOMIK "MAHASISWA HEBAT" SEBAGAI KOMUNIKASI
VISUAL PERATURAN TATA TERTIB UNIVERSITAS MERCU BUANA
Universitas Mercu Buana
Veneranda Ramadhani Fully dan Novena Ulita

REDESIGN BRAND IDENTITY SEKOLAH SEPAK BOLA PENDEKAR
Universitas Mercu Buana
Hibatul Azizi dan Fachmi Khadam Haeril

REDESAIN BUKU MENU KAFE CUBITCX SEBAGAI
MEDIA INFORMASI
Universitas Mercu Buana
Kartika Fitriandary dan Rika Hindraruminggar

