

anggada

Jurnal Karya Mahasiswa Desain

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

PERANCANGAN DESAIN BIOPHILIC PADA
PERPUSTAKAAN UMB PEJATEN DI JAKARTA SELATAN
Universitas Mercu Buana
Frais Charles T dan Rr Chandrarezky Permatasari

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL RESORT ALILA VILLAS
DENGAN TEMA ENVIRONMENTALLY GREEN DESIGN DI
ULUWATU, BALI
Universitas Mercu Buana
Garnike Veronia Suswanto dan Emilius Heri Hermono

PERANCANGAN INTERIOR KLINIK KECANTIKAN ERHA
DERMA CENTER DENGAN KONSEP MODERN
KONTEMPORER DI TANGERANG
Universitas Mercu Buana
Nadya Cindylaras dan Anggi Dwi Astuti

DESAIN SEPATU HIGH HEELS TERAPI DENGAN
PEMANFAATAN LIMBAH KULIT JAGUNG SEBAGAI
MATERIAL PENDUKUNG
Universitas Mercu Buana
Agustina Dwi Lestari dan Ali Ramadhan

PERMAINAN BOARD GAME FINANSIAL "BENIH & SUSU"
UNTUK ANAK BERUMUR 10-17 TAHUN
Universitas Mercu Buana
Andrew Suryadi dan Edy Muladi

BANGKU (STOOL) UNTUK CAFE DENGAN LAHAN
TERBATAS
Universitas Mercu Buana
Ankie Ayu Quartika dan Hady Soedarwanto

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE
EXPLORER.ID
Universitas Mercu Buana
Vira Anisa Kurnia dan Edwar Juanda

PERANCANGAN ILUSTRASI DIGITAL "TOKOH WANITA
DALAM MASALAH RASISME DAN SEKSISME" DARI
BRAND 2MADISON AVENUE
Universitas Mercu Buana
Okki Sugiharto Petrus dan Fachmi Khadam Haeril

PERANCANGAN TACTILE BOOK INTERAKTIF DENGAN
TEKNIK VEKTOR UNTUK LOW VISION TINGKATAN
SEKOLAH DASAR
Universitas Mercu Buana
Intan Istichomah dan Novena Ulita N

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL 'LANTANGKAN'
SEBAGAI UPAYA MELAWAN PELECEHAN SEKSUAL
VERBAL
Universitas Mercu Buana
Annisa Rizka Liliandari dan Rika Hindraruminggar

ANGGADA JURNAL DESAIN DAN SENI

Volume 2 Edisi 3 November 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 3 November 2021

- 259** PERANCANGAN DESAIN BIOPHILIC PADA PERPUSTAKAAN UMB PEJATEN DI JAKARTA SELATAN
Frais Charles Tjoanda dan Rr Chanrarezky Permatasari
Universitas Mercu Buana
- 269** PERANCANGAN INTERIOR HOTEL RESORT ALILA VILLAS DENGAN TEMA *ENVIRONMENTALLY GREEN DESIGN* DI ULUWATU, BALI
Garnike Feronia Suwanto dan Emilius Heri Hermono
Universitas Mercu Buana
- 281** PERANCANGAN INTERIOR KLINIK KECANTIKAN ERHA DERMA CENTER DENGAN KONSEP MODERN KONTEMPORER DI TANGERANG
Nadya Cindylaras dan Anggi Dwi Astuti
Universitas Mercu Buana
- 293** DESAIN SEPATU *HIGH HEELS* TERAPI DENGAN PEMANFAATAN LIMBAH KULIT JAGUNG SEBAGAI MATERIAL PENDUKUNG
Agustina Dwi Lestari dan Ali Ramadhan
Universitas Mercu Buana
- 309** PERMAINAN *BOARD GAME* FINANSIAL "BENIH & SUSU" UNTUK ANAK-ANAK BERUMUR 10-17 TAHUN
Andrew Suryadi dan Edy Muladi
Universitas Mercu Buana
- 319** BANGKU (*STOOL*) UNTUK KAFE DENGAN LAHAN TERBATAS
Ankie Ayu Quartika dan Hady Soedarwanto
Universitas Mercu Buana
- 335** PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE EXPLORER.ID
Vira Anisa Karunia dan Edwar Juanda
Universitas Mercu Buana
- 347** PERANCANGAN ILUSTRASI DIGITAL "TOKOH WANITA DALAM MASALAH RASISME DAN SEKSISME" DARI BRAND 2MADISON AVENUE
Okki Sugiharto Petrus dan Fachmi Khadam Haeril
Universitas Mercu Buana
- 355** PERANCANGAN *TACTILE BOOK* INTERAKTIF DENGAN TEKNIK VEKTOR UNTUK *LOW VISION* TINGKATAN SEKOLAH DASAR
Intan Istichomah dan Novena Ulita N
Universitas Mercu Buana
- 369** PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL 'LANTANGKAN' SEBAGAI UPAYA MELAWAN PELECEHAN SEKSUAL VERBAL
Annisa Rizka Liliandari dan Rika Hindraruminggar
Universitas Mercu Buana

PERANCANGAN DESAIN BIOPHILIC PADA PERPUSTAKAAN UMB PEJATEN DI JAKARTA SELATAN

Oleh:

Frais Charles Tjoanda¹

*Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
fraistjoanda@gmail.com¹*

Rr. Chandrarezky Permatasari²

*Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
chandrarezky@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Perpustakaan dapat juga diartikan sebagai kumpulan informasi yang bersifat ilmu pengetahuan, hiburan, dan rekreasi yang merupakan kebutuhan hakiki manusia. Oleh karena itu, perpustakaan modern telah didefinisikan kembali sebagai tempat untuk mengakses informasi dalam format apapun, baik itu informasi itu disimpan dalam gedung perpustakaan ataupun tidak. Adapun kegiatan yang dapat menunjang kebutuhan pengguna ruang selain membaca, yaitu berupa area berdiskusi, area multimedia dan kegiatan lainnya. Dari semua hal tersebut kegiatannya dapat berjalan dengan baik, namun dibutuhkan juga manfaat atau dampak yang baik bagi pengguna ruang juga yang bukan hanya sekedar membaca dan aktivitas lainnya, melainkan memberikan dampak positif bagi tubuh seperti nuansa yang dapat mempengaruhi mental dan kesehatan yang bisa membuat efek lebih tenang, menurunkan tingkat stress dan menjadi lebih produktif. Jadi pada perancangan ini ingin menerapkan konsep desain dengan tema Biophilic yang dimana terdapat tanaman hijau yang berada di dalam ruang serta sebagai pemanis ruangan, atau dekoratif, serta tampilan bentuk yang menarik pada ruangan yang menunjukkan unsur alam itu sendiri, yang dapat menjawab pokok permasalahan terhadap psikologi dan kesehatan pengguna ruang. Dikarenakan adanya pandemi COVID-19 di masa ini, maka aktivitas yang dilakukan akan disesuaikan dengan protokol kesehatan yang berlaku sesuai dengan anjuran dari pemerintah. Metode yang digunakan pada perancangan ini ialah dari tinjauan data literatur, sehingga dapat membuat sebuah konsep yang telah di kembangkan dari tahap ke tahap melalui juga kebutuhan yang diperlukan. Dengan begitu, konsep Biophilic diterapkan bisa menjadi konsep yang memberikan suasana baru, serta mempunyai manfaat yang baik bagi pengguna ruang dan memberikan persepsi yang berbeda bagi pengguna ruang terhadap desain Biophilic yang mempunyai manfaat selain tampilan desain ruangnya yang estetik, pada elemen interior.

Kata Kunci: *Desain Biophilic, Perpustakaan UMB Pejaten, Pandemi COVID-19*

ABSTRACT

Libraries can also be interpreted as a collection of information that is scientific, entertainment, and recreational which is an essential human need. Therefore, the modern library has been defined as a place to access information in any format, whether the information is stored in the library building or not. The activities that can support the needs of space users other than reading are in the form of training areas, multimedia areas, and other activities. Of all these things, the activities can run well, but good benefits or impacts are also needed for space users who are not just reading and other activities, but also have a positive impact on the body such as nuances that can affect mental and health which can create more effects. . calm down, reduce stress levels and be more productive. So in this design I want to apply a design concept with a biophilic theme where there are green plants in the room as well

as a room sweetener, or decoration, as well as an attractive appearance in the room that shows the elements of nature itself, which can answer the main problem of psychology. and health of space users. Due to the current COVID-19 pandemic, the activities carried out will be adjusted to the applicable health protocols in accordance with the recommendations from the government. The method used in this design is from the concept of data literature, so that it can make a start that has been developed from stage to stage through also the necessary requirements. That way, the Biophilic concept can be applied to a concept that provides a new atmosphere, as well as providing good benefits for space users and providing a different perception for space users to Biophilic designs which have benefits other than the aesthetic appearance of the space design, on interior elements.

Keywords: *Biophilic Design, Library UMB Pejaten, COVID-19 Pandemic*

Received: July 28th, 2021

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved
Revised: August 7th, 2021

Accepted: November 29th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada saat di dalam sebuah ruang pertama kali ditangkap oleh manusia adalah melihat pada ruang tersebut sehingga cenderung merespon dan berpersepsi. Biophilic merupakan sebuah konsep yang bertujuan menghubungkan relasi antara manusia dengan alam pada ruang atau arsitektur. Biophilic juga berperan meningkatkan kualitas hidup manusia dalam hal fisik maupun mental sehingga permasalahan yang biasanya terjadi seperti mengalami stress karena pekerjaan atau tugas yang bisa dapat diatasi dengan penerapan desain biophilic sebagai solusinya, serta memberikan nilai tambah dalam hal estetis pada perpustakaan tersebut, tidak lupa penerapan tatanan new normal dengan tujuan menanggulangi penyebaran penularan virus COVID-19 pada jaman sekarang ini.

Pengertian ruang dalam kaidah arsitektur selalu melingkupi keberadaan kita, melalui volume ruang kita bergerak, melihat

bentuk-bentuk dan benda-benda. Pada ruang, bentuk visual, kualitas, cahaya dimensi dan skala bergantung seluruhnya pada batas-batas yang telah ditentukan oleh unsur-unsur bentuk. (Francis DK, (1996) Permatasari Chandrarezky, (2020)).

2. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana pattern elemen biophilic desain bisa dapat diterapkan pada ruang perpustakaan secara efektif dan aplikatif dalam menghadapi tatanan baru pandemi COVID-19.
- 2) Bagaimana pattern elemen biophilic desain sesuai dengan citra UMB untuk meningkatkan etos belajar mahasiswa.

3. Orisinalitas

Perancangan Desain Biophilic Pada Perpustakaan UMB Pejaten Di Jakarta Selatan adalah hasil analisa pribadi dari penulis, dan disusun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Mercu Buana. Semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

4. Tujuan Dan Manfaat
 - a. Memberikan nuansa baru terhadap ruang interior perpustakaan UMB.
 - b. Menghubungkan relasi antara manusia dengan alam pada ruang.
 - c. Memperkenalkan gaya desain sesuai citra UMB namun juga perpaduan alam.
 - d. Menunjang minat pengguna ruang untuk membaca, serta membuat pengguna ruang merasa lebih rileks melalui desain biophilic.
 - e. Mengikuti keadaan masa kini dengan diperlakukan tatanan New Normal menghadapi COVID-19.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan
 - 1) Bangunan yang dipilih untuk perancangan interior yaitu bangunan UMB Pejaten yang berada di Jalan Warung Jati Barat No.98 Pejaten Barat – Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Pada bangunan UMB Pejaten terletak di area yang merupakan kawasan yang tidak padat akan penduduk tetapi berada di lingkungan yang tidak terlalu ramai sehingga lokasinya cukup strategis untuk pengunjung dapat mengakses bangunan UMB Pejaten. Fasad bangunan ini menghadap langsung ke jalan raya, serta akses masuk pada bangunan UMB Pejaten melalui samping bangunan yang terhubung antar jalan raya dan jalan masuk bangunan sehingga untuk mencapai

bangunan UMB Pejaten tidaklah sulit.

- 2) Berdasarkan UU NO. 43 (2007) sebagai berikut: Gedung, ruang koleksi, ruang pengguna, ruang staf, anggaran teknologi informasi dan komunikasi, sistem informasi, perangkat lunak, perangkat keras.

2. Landasan Teori Perancangan

- 1) Perpustakaan Perguruan Tinggi merupakan sebuah sarana penunjang yang didirikan untuk mendukung kegiatan Civitas Akademik, dimana Perguruan Tinggi itu berada. Perpustakaan perguruan tinggi adalah perpustakaan yang tergabung dalam lingkungan lembaga pendidikan tinggi, baik berupa perpustakaan universitas, perpustakaan fakultas, perpustakaan akademik, perpustakaan sekolah tinggi. (Sjahrial-Pamuntjak, Ny. Rusina, 2000; 4-5).
- 2) Menurut Browning biophilic design adalah desain yang menyediakan kesempatan bagi manusia untuk hidup dan bekerja pada tempat yang sehat, minim tingkat stress, serta menyediakan kehidupan yang sejahtera dengan cara mengintegrasikan desain dengan alam. Penerapan biophilic design pada interior dipercaya memiliki berbagai manfaat diantaranya adalah menstabilkan tekanan darah, meningkatkan kenyamanan dan kepuasan dalam ruang, memperkecil

munculnya gejala penyakit dan meningkatkan kebugaran tubuh. Dewi, R. R. M. S. P., dkk. (2018). Sedangkan menurut Amjad Almusaed, penerapan konsep biophilic design bukan hanya sebatas membuat sebuah bangunan menjadi bangunan “hijau” dengan hanya memberi konsep tanaman di bangunannya. Konsep ini meminimalisir dampak negatif kehidupan perkotaan dalam skala mikro lokal agar manusia dapat meningkatkan kenyamanan dan kesehatan. Kalonica, K., Kusumarini, Y., & Rakhmawati, A. (2019).

3) Pengaplikasian protokol kesehatan yang berlaku di era New normal yaitu:

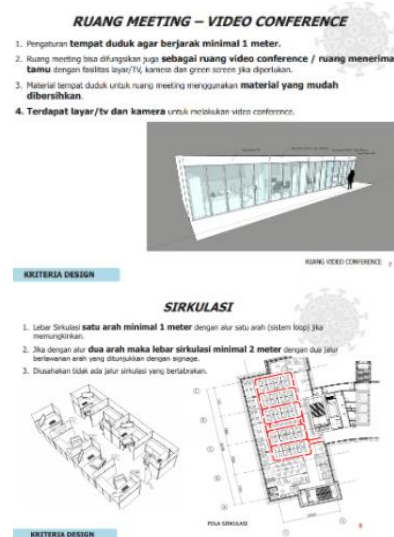
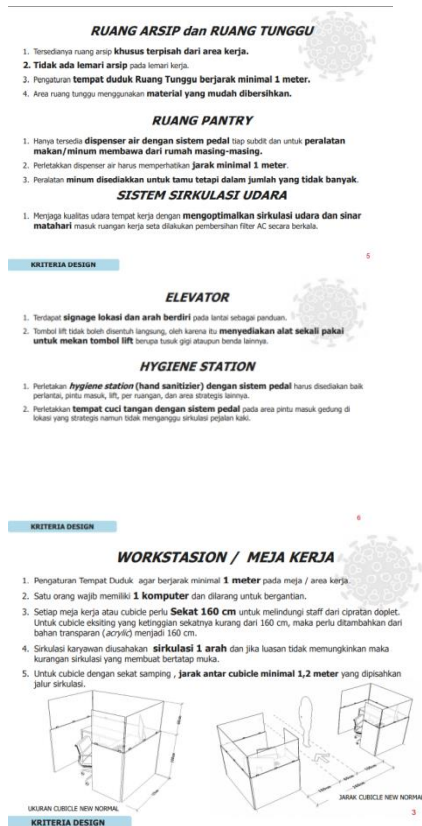


Image 1 Peraturan Protokol Kesehatan COVID-19 (Sumber : PUPR, 2020)

3. Tema/ Ide/ Judul

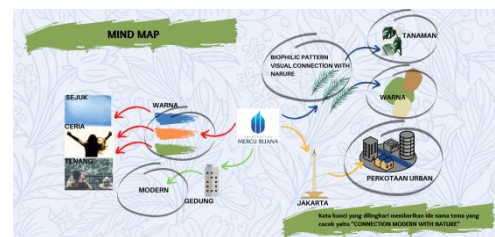


Image 2 Mind Map

Kata kunci : bentuk, warna alami, citra UMB, *visual connection with nature*, transformasi, warna aksen, modern.

Tema perancangan ini berdasarkan dari mind map dengan tujuan mendapatkan kata kunci sebagai acuan untuk dikembangkan pada desain yang sesuai dengan kata kuncinya. Pada perancangan Perpustakaan UMB Pejaten ini lebih kepada *Visual Connection With Nature*, dimana salah satu *pattern* dari 14 *Pattern Biophilic Design*. *Pattern Visual Connection With Nature*, memiliki peran yang dimana memberikan nuansa alam di dalam ruang dengan menghadirkan beberapa unsur alam seperti penambahan tanaman hias, bentuk

transformasi dari unsur alam seperti daun dan pohon, serta material dan warna yang sesuai dengan alam.

4. Konsep Perwujudan/ Penggarapan



Image 3 Konsep Mood Board
(Sumber: Analisa Pribadi)

Konsep citra ruang sama halnya dengan mind map memiliki peran penting juga sebagai langkah selanjutnya dalam mencari referensi yang sesuai dengan kata kunci yang di dapatkan, dengan begitu akan mempermudah dalam hal mendesain.

Untuk mendesain Perpustakaan UMB Pejaten juga tidak luput dari citra UMB sendiri, dengan tujuan karakteristiknya tidak hilang dikarenakan penggunaan konsep *biophilic* saja melainkan juga menghadirkan citra UMB itu sendiri. Dan karena UMB Pejaten memiliki konsep yang modern, maka digabungkan juga gaya modern.

1) Konsep Bentuk



Image 4 Konsep Bentuk
(Sumber: Google Map)

Bentuk yang akan digunakan ialah bentuk yang lebih kepada bentuk organik atau memiliki pola yang menggambarkan alam, seperti bentuk daun, pohon, serta bentuk lainnya yang berunsur

alam namun ada juga penggabungan dari elemen bentuk yang simetris sehingga bentuk masih memiliki keseimbangan yang tidak membuat ruang menjadi terlalu liar akan bentuk organik selain itu memiliki kesamaan dengan penggabungan dari mind map yaitu bentuk logo UMB yang simetris.

2) Konsep Warna

Menurut Kaina dalam buku “*Colour Therapy*” Dari Jurnal Astuti, A. D. (2017). Pengaruh warna bagi psikologi manusia, emosi serta cara bertindak manusia. Antara lain sebagai berikut:




Pengaruh warna bagi psikologi manusia dapat menciptakan daya tarik manusia untuk semakin bergairah terhadap suatu hal.

- Permainan warna dapat mempengaruhi emosi seseorang.
- Penggunaan warna yang tepat dapat memberikan ketenangan, konsentrasi, kesan gembira.
- Penggunaan warna dapat membangkitkan energi yang membuat seorang menjadi aktif dalam melakukan kegiatannya.
- Warna sebagai salah satu alat bantu komunikasi non verbal yang bisa mengungkapkan pesan secara instan yang mudah diserap maknanya.

Dari teori di atas, dapat dilihat bahwa setiap point yang di sebutkan dapat diterapkan pada ruang dengan karakteristik warna yang sesuai dengan tema ialah

pengambilan warna dari citra kampus UMB Pejaten serta warna dari tema *biophilic* yaitu warna netral yang terdapat juga pada moodboard konsep perancangan sebagai berikut ialah:

Table 1 Konsep Warna

No	Warna	Makna
1		Kesuburan, Kesegaran, Kedamaian dan Keseimbangan
2		Stabil, Kecerdasan, Rasa Percaya Diri
3		Kehangatan, Kenyamanan, Keceriaan
4		Memberikan kesan alam, memberikan ketenangan, mengurangi tingkat stress, meningkatkan produktifitas

3) Konsep Pencahayaan

Analisa pencahayaan yang sesuai dengan perpustakaan ialah penggunaan warna yang terang dan cenderung kepada warna yang putih dengan tujuan pada saat membaca pantulan cahaya dapat memberikan kemudahan pada saat membaca buku. namun bukan hanya itu, pada setiap ruang menggunakan temperatur warna putih dengan tujuan adanya keharmonisan dari ruang satu ke ruang lainnya dengan begitu ada relasi antar ruang melalui pencahayaannya juga ornamen atau lampu dekoratif yang kiranya juga sesuai dengan konsep. Dan dapat memenuhi kebutuhan dari masing-masing ruang. Untuk pencahayaan bukannya melalui jendela *existing*. Pada tabel dibawah ini mengimplementasikan menggunakan lampu yang sesuai dengan kebutuhan ruang dan melalui fungsi dan estetikanya yang ingin ditampilkan.









Table 2 Konsep Pencahayaan

4) Konsep Tanaman Hias

Konsep tanaman hias yang dapat membuat suasana ruang lebih nyaman dan memberikan efek positif bagi tubuh seperti menurunkan tingkat stress dan meningkatkan produktifitas. Tanaman hias yang baik digunakan dalam ruang ialah:

Table 3 Konsep Tanaman Hias

Jenis tanaman hias	Perawatan (komposisi dari 1-5)	Jenis tanaman hias	Perawatan (komposisi dari 1-5)
 Spider Plant	Cahaya **** Air ***	 Succulents	Cahaya **** Air *
 Peace Lily	Cahaya * Air *	 Aloe Vera	Cahaya ***** Air *
 Golden Pothos	Cahaya *** Air **	 Chinese Evergreen	Cahaya ** Air ***
 Dracaena Warneckii	Cahaya ***** Air ****	 Monstera	Cahaya ** Air ***

Dari berbagai tanaman hias di atas perawatan yang diperlukan tergantung dari jenis tanamannya, dan khususnya untuk kebutuhan cahayanya semua tanamannya ini bisa menggunakan cahaya lampu tanpa perlu cahaya matahari.

5) Konsep Signage

Signage memiliki peran penting sebagaimana gunanya sebagai petunjuk arah, deskripsi visual, dan penanda suatu hal, oleh karena

itu signage sangatlah penting dimana jika *signage* tidak digunakan maka pengguna ruang akan merasa bingung diakarenakan kembali lagi tidak ada penuntun. Konsep pada tabel dibawah ini adalah hasil analisa dan pengembangan ke *signage* baru.

Table 4 Konsep Signage

No	Area	Keterangan
1	Area Resepsionis	Font Futura Ukuran font disesuaikan dengan kebutuhan Jarak spasi antar kata disesuaikan dengan kebutuhan Warna font hitam Warna dasar font putih/abu-abu Bentuk font timbul
2	Area Membaca	Bentuk dasar font berbetuk karu vertikal Hasil penggabungan dari beberapa referensi seperti gambar dibawah ini Di gambar ini terdapat dua bentuk yang berbeda antara lain bentuk yang datar digunakan sebagai penanda area. Sedangkan signage yang kedua untuk bagian rak buku dimana terdapat di bagian samping rak sebagai signage penanda kategori buku.
3	Area Multimedia	
	Area Diskusi	

C. METODE PERANCANGAN

Pada metode perancangan yang digunakan, memiliki beberapa tahapan yang harus di ikuti secara teratur untuk mendapatkan suatu desain yang sesuai yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap pengumpulan data, yang bertujuan mencari berbagai sumber data terpercaya yang sesuai dengan desain yang diinginkan.
- 2) Tahap programming, yang dimana memiliki dasar teori dari kajian yang didapatkan, sehingga dapat melanjutkan ke proses pra konsep dan pra rancangan.
- 3) Tahap analisa, yang dimana penganalisaan lebih lanjut dengan desain pra rancangan yang sudah dibuat dan dibandingkan dengan studi kasus

yang ada yaitu melakukan studi banding dengan tujuan menganalisa kelebihan dan kekurangan yang ada dan dapat lebih dioptimalkan lagi desainnya.

- 4) Tahap pengembangan desain, dimana desain yang telah matang atau telah melalui tahapan sebelumnya, dapat melanjutkan ke proses pembuatan layout furniture secara terperinci, serta 3 dimensinya.
- 5) Tahap pelaksanaan, dimana ini adalah tahap akhir dari metode perancangan yaitu pembuatan gambar kerja secara terperinci, dan 3 dimensinya yang dengan tujuan dapat melanjutkan ke proses pembangunan secara nyata

D. ULASAN KARYA

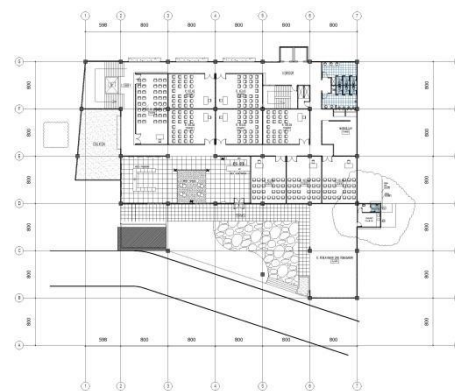


Image 5 Layout Furniture Lantai 1

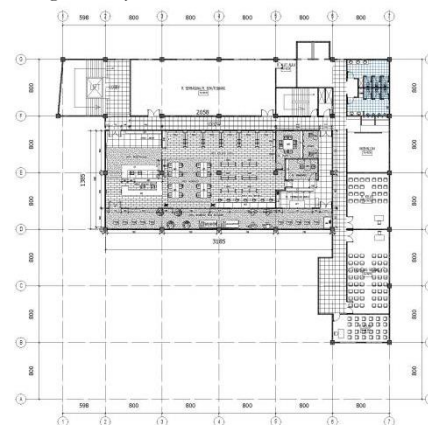


Image 6 Layout Furniture Lantai 2

Berikut adalah ruang khusus 1 yang menjadi objek ruang penerapan desain *biophilic* :

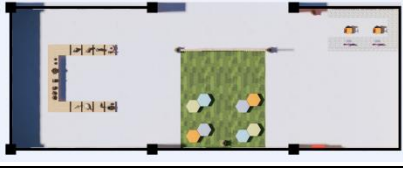


Image 7 Lantai 1



Image 8 Aksonometri



Image 9 Tampak A-A



Image 10 Tampak B-B



Image 11 Area Resepsionis Lobby



Image 12 Area Tunggu Lobby

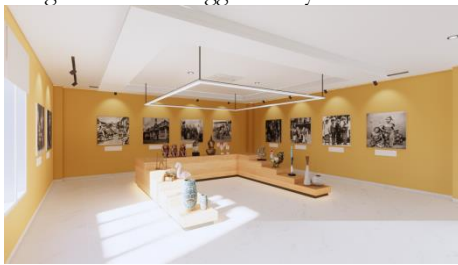


Image 13 Area Pameran Karya Lobby

Berikut adalah ruang khusus 2 yang menjadi objek ruang penerapan desain *biophilic* :



Image 14 Lantai 2



Image 15 Aksonometri



Image 16 Tampak A-A



Image 17 Tampak B-B



Image 18 Area Resepsionis Perpustakaan



Image 19 Area Membaca

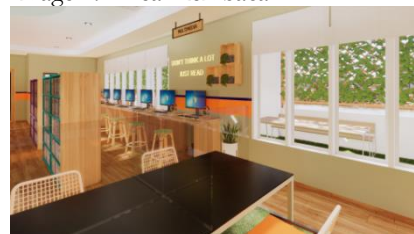


Image 20 Area Multimedia



Image 21 Area Membaca Semi Outdoor

Berikut adalah ruang khusus 3 yang menjadi objek ruang penerapan desain *biophilic* :



Image 22 Area Rapat



Image 23 Area Staff



Image 24 Area Pimpinan

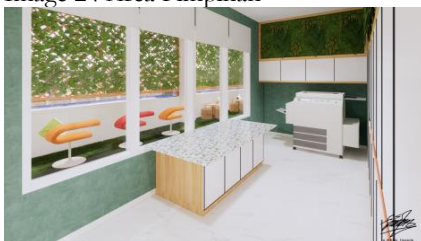


Image 25 Area Perbaikan Buku

Furniture lemari dengan gaya modern dan terdapat tanaman vertikal yang menjadi nilai estetis tambahan dari segi penampilan menjadi lebih menarik serta citra UMB pun tidak luput disisipkan dengan membuat adanya aksesoris horizontal berwarna oranye

UMB di bagian tengah antar pintu lemari atas dan bawah.

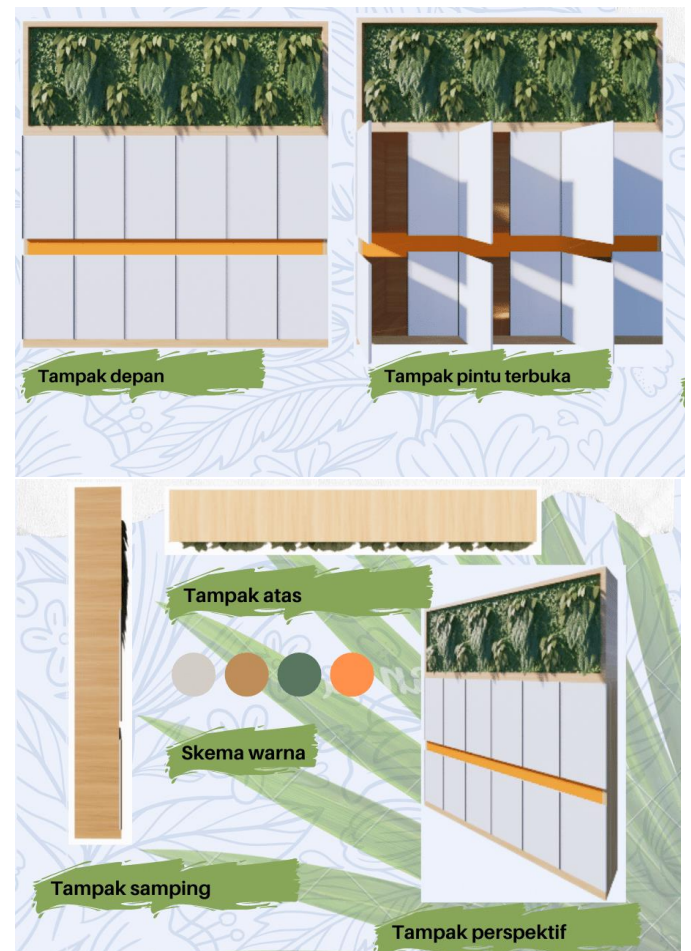


Image 26 Konsep Furniture

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dengan kesimpulan ini ternyata perpustakaan UMB Pejabatan memiliki potensi untuk melakukan perancangan bersifat *New design* dari segi pencahayaan dan penghawaan serta dari 14 terapan *biophilic* yang ada dapat diaplikasikan terapan *biophilic* yang sesuai dengan konsep yang digunakan. Yaitu *pattern visual connection with nature*.

Faktor utama agar dapat menerapkan konsep *biophilic* dengan baik adalah melalui studi banding dan observasi lapangan untuk mendapatkan data yang ada di lapangan juga

sebagaimana melihat kelebihan dan kekurangan dari berbagai aspek sebagai acuan untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan. Dan memaksimalkan fungsi perpustakaan sebagaimana mestinya untuk mendukung minat membaca bagi para mahasiswa maupun dosen dan tidak lupa perpustakaan menerapkan protokol kesehatan yang berlaku di masa pandemi COVID-19.

2. Saran

Saran bagi pihak perpustakaan, dapat memelihara tanaman hidup yang berada dalam ruang dan luar ruang secara rutin, dan juga kiranya dapat memperhatikan faktor fasilitas bagi pengguna ruang sebagaimana tujuan penerapan konsep *biophilic*, seperti apakah penerapan konsep *biophilic* yang ada dapat terjaga dengan baik, dan memberikan manfaat yang bisa dioptimalkan baik secara kesehatan mental atau kualitas hidup yang lebih efisien.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. D. Penerapan Warna Pada Ruang Interior Anak Autis. *Narada Jurnal Desain dan Seni*, 5(1), 35-46.
- Benawi, I. (2012). Mengenal lebih dekat perpustakaan perguruan tinggi. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 6(01), 49-61.
- Dewi, R. R. M. S. P., Kusumarini, Y., & Rakhmawati, A. (2018). Identifikasi Penerapan Biophilic Design pada Interior Rumah Sakit. *Intra*, 6(2), 687-697.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2007). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.

Permatasari, R. C., & Nugraha, N. E. (2020). Peranan Elemen Desain Interior Dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 15(2), 59-70.

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada teman-teman seperjuangan yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Ibu Chandrarezky Permatasari selaku Koordinator, serta Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Rekan – rekan di jurusan Desain Interior Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2017 yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan riset ini.

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL RESORT ALILA VILLAS DENGAN TEMA *ENVIRONMENTALLY GREEN DESIGN* DI ULUWATU, BALI

Oleh:

Garnike Feronia Suwanto¹

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

Emilius Heri Hermono²

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

ABSTRAK

Konsep *Green Design* merupakan konsep pengembangan wilayah untuk kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan. *Green Design* menjadi wujud implementasi dari konsep *sustainable design* (pembangunan berkelanjutan), dimana ini merupakan langkah awal bagi masyarakat untuk turut serta menjaga lingkungan. Selain penurunan sektor kepariwisataan dan perekonomian, sektor kepariwisataan nasional dihadapkan juga pada perubahan iklim sehingga sektor industri pariwisata mampu dalam segala aspek, salah satunya yaitu pelestarian lingkungan dalam rangka pembangunan ekonomi berkelanjutan. Salah satu bangunan yang perlu memperhatikan dan merencanakan *green design* pada interior hotel resortnya yaitu Hotel Resort Alila Villas Uluwatu dengan menerapkan penghawaan serta material yang digunakan untuk menunjang *green design* pada tiap ruangan serta menerapkan protokol kesehatan Covid-19 di era pandemi yang terjadi saat ini. Tujuan penelitian ini untuk membantu lingkungan dengan perancangan yang berwawasan pembangunan berkelanjutan agar terciptanya sebuah interior hotel resort yang dapat memberikan dampak positif bagi lingkungan maupun penghuninya. Metode perancangan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif diawali dengan mengumpulkan data, menganalisa data, pengembangan desain dan tahap akhir desain. Perancangan yang akan diterapkan yaitu dengan tema "*Environmentally Green Design with Tropical Modernism*" yaitu dengan tujuan menciptakan interior Hotel Resort yang memberikan dampak yang baik untuk lingkungan dan pengunanya. Hasil yang diharapkan dalam perancangan ini dapat memberikan interior hotel resort yang berwawasan lingkungan melalui penerapan aspek-aspek *Green Design* pada elemen interior serta secara bersama mengurangi dampak *negative* dari pemanasan global dan mengoptimalkan penghawaan ruangan yang optimal dipandemi Covid-19 saat ini.

Kata Kunci: *Green Design, Interior, Lingkungan, Pandemi, Hotel Resort.*

ABSTRACT

The concept of Green Design is a regional development concept for environmentally friendly tourism activities. Green Design is a form of implementation of the concept of sustainable design (sustainable development), which is the first step for the community to participate in protecting the environment. In addition to the decline in the tourism and economic sectors, the national tourism sector is also faced with climate change so that the tourism industry sector is capable in all aspects, one of which is environmental conservation in the context of sustainable economic development. One of the buildings that needs to pay attention and plan a green design on the interior of its resort hotel is Hotel Resort Alila Villas Uluwatu by applying ventilation and materials used to support green design in each room and implementing the Covid-19 health protocol in the current pandemic era. The purpose of this

study is to help the environment with sustainable development-oriented designs in order to create an interior hotel resort that can have a positive impact on the environment and its residents. The design method used is descriptive qualitative method, starting with collecting data, analyzing data, developing the design and the final stage of the design. The design that will be applied is with the theme "Environmentally Green Design with Tropical Modernism" with the aim of creating a Resort Hotel interior that has a good impact on the environment and its users. The expected results in this design can provide an eco-friendly resort hotel interior through the application of Green Design aspects on interior elements and together reduce the negative impact of global warming and optimize optimal room ventilation in the current Covid-19 pandemic.

Keywords: Green Design, Interior, Environment, Pandemic, Hotel Resort.

Received: August 18th, 2021

Revised:

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Accepted: November 0⁰⁰, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bali merupakan salah satu destinasi utama para wisatawan domestik maupun internasional. Perkembangan pariwisata yang terus meningkat setiap tahunnya menjadikan kegiatan di sektor pariwisata sebagai sebuah komoditas yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, pariwisata Bali juga berkembang dari segala aspek yang dioptimalkan yaitu dengan adanya pelestarian budaya, keunikan adat istiadat Bali serta berbagai keindahan alam. Hal ini dapat diketahui pada kunjungan pariwisata wisatawan domestik dan internasional menuju Bali setiap tahunnya meningkat.

Namun, sejak pandemi Covid-19 diumumkan masuk ke Indonesia pada Februari 2020 sektor pariwisata dan perekonomian mengalami penurunan sehingga membuat hotel maupun objek wisata sepi dari wisatawan domestik maupun mancanegara.

Selain penurunan dari sektor

kepariwisataan dan perekonomian, sektor kepariwisataan nasional dihadapkan juga pada perubahan iklim sehingga sektor industri pariwisata mampu dalam segala aspek, salah satunya yaitu pelestarian lingkungan dalam rangka pembangunan ekonomi berkelanjutan.

Bentuk penyelesaian dalam pelestarian lingkungan salah satunya adalah dengan desain interior melalui perancangan yang akan mengutamakan desain yang berkelanjutan sehingga menjaga lingkungan dalam waktu yang lama serta di masa mendatang. *Green Design* dalam interior menjadi sebuah bentuk respon terhadap lingkungan yang sedang terjadi.

Selain itu, penerapan untuk pengendalian pandemi Covid-19 pada Perancangan Interior Hotel Resort Alila Villas Uluwatu juga dibutuhkan karena berdampak langsung kepada kepercayaan masyarakat maupun wisatawan domestik maupun internasional untuk dapat berkunjung ke Bali dengan menggunakan

protokol kesehatan pada hotel resort sehingga dapat mengurangi tingkat kasus kenaikan Covid-19 saat ini.

2. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana bentuk penerapan konsep *Green Design* pada area *Lobby*, *Suite Room*, dan *Restaurant* Hotel Resort Alila Villas di Uluwatu, Bali?
- 2) Bagaimana menerapkan sistem penghawaan berdasarkan konsep *Green Design* pada area *Lobby*, *Suite Room*, dan *Restaurant* Hotel Resort Alila Villas di Uluwatu, Bali?
- 3) Bagaimana menerapkan protokol kesehatan pada area Hotel Resort Alila Villas untuk pencegahan penyebaran Covid-19?

3. Orisinalitas

Karya tulis tugas akhir dalam perancangan ini adalah asli dan dibuat sesuai dengan hasil informasi data, analisis dan pemikiran konsep desain yang penulis telah dilakukan, tanpa bantuan pihak lain terkecuali arahan dosen pembimbing.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan
 - a. Memberikan interior Hotel Resort yang berwawasan lingkungan melalui penerapan aspek-aspek *Green Design* pada elemen interior.
 - b. Menghasilkan rancangan yang menerapkan konsep *Green Design* yang dapat diterapkan pada Hotel

Resort Alila Villas di Uluwatu, Bali.

- c. Menghasilkan rancangan yang dapat mengoptimalkan protokol kesehatan pada Hotel Resort untuk mencegah penyebaran Covid-19.

2) Manfaat

- a. Pengunjung akan merasakan kenyamanan pada hotel resort dengan pemandangan yang indah dan tenang dengan menerapkan desain yang ramah lingkungan, serta pemanfaatan energi yang efisien.
- b. Alila Villas Uluwatu, Bali: Dengan penerapan protokol kesehatan pada pandemi Covid-19, akan berdampak langsung kepada kepercayaan masyarakat ataupun wisatawan domestik dan internasional untuk dapat berkunjung ke Bali.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan



Gambar 1
(Sumber: Google Image)

Alila Villas Uluwatu adalah hotel resort bintang lima yang berada di Jl. Belimbing Sari, Desa Pecatu, Uluwatu Bali.

Alila Villas Uluwatu merupakan hotel

dan resort yang didesain dengan gaya arsitektur Bali dan Eropa yang dilengkapi dengan kondisi lingkungan yang benar-benar menyegarkan dan menyenangkan, karena letaknya di dataran tinggi tepian laut lepas yang menawarkan pemandangan yang indah dan tenang. Pemilik hotel resort ini adalah PT Mandra Alila.

2. Landasan Perancangan

Landasan Perancangan yang digunakan yaitu diperoleh dari mengumpulkan informasi data seperti studi literatur yang terkait dengan judul serta permasalahan. Berikut adalah landasan perancangan yang digunakan:

1) Green Design

Green Hotel adalah kegiatan operasional hotel yang menerapkan berbagai rencana ramah lingkungan seperti konservasi air dan energi, memiliki kebijakan pengadaan yang ramah lingkungan, mengurangi emisi atau pembuangan limbah untuk melindungi lingkungan.

2) Standarisasi Penilaian Green Design

a. GBCI (Green Building Council Indonesia)

GBCI merupakan organisasi yang menyelenggarakan kegiatan sertifikasi gedung hijau di Indonesia. Dalam penilaian *green design* terdapat beberapa aspek utama yang perlu di perhatikan yaitu aspek kesehatan, penggunaan material, penghematan energi dan

penggunaan air. Pada aspek kesehatan harus menggunakan bahan bangunan dan furniture yang tidak beracun, serta produk yang dapat meningkatkan kualitas udara dalam ruangan untuk mengurangi resiko berbagai penyakit seperti asma, alergi, dan sebagainya.

b. LEED (*Leadership in Energy and Environmentally Green Design*)

LEED merupakan program penghargaan yang dikembangkan oleh USGBC (United States Green Building Council) terkait pembangunan berkelanjutan. LEED mencakup evaluasi strategi desain berkelanjutan untuk bangunan yang mencakup efisiensi, perlindungan, dan pengelolaan semua elemen seperti lahan, energi, air, material, kesehatan udara dalam ruangan, serta pengelolaan lingkungan.

3) Protokol Kesehatan Covid-19

Dalam mendukung keberlangsungan hotel resort dalam situasi pandemi untuk memutus rantai penularan Covid-19 berbagai upaya dilakukan diberbagai aspek kesehatan, masyarakat dan ekonomi antara lain:

- a. Dilakukan pengukuran suhu sebelum masuk.
- b. Memastikan seluruh area kerja bersih dan higienis, menjaga

kualitas udara dengan mengoptimalkan sirkulasi udara dan sinar matahari yang masuk, menerapkan jarak fisik minimal 1 meter dalam semua aktivitas, mengupayakan sanitasi dan kebersihan di lingkungan kerja, serta mengedepankan keselamatan dan kesehatan kerja.

3. Tema/Ide/ Judul



Gambar 2 Mind Mapping

Berdasarkan analisis Mind Map diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tema yang akan diterapkan yaitu “*Environmentally Green Design with Tropical Modernism*” yaitu desain yang ramah lingkungan dengan gaya modern tropis. Konsep ini diterapkan dalam interior hotel resort dengan tujuan untuk menciptakan desain yang selaras dengan lingkungan namun tetap mencerminkan keindahan alam bali yang beriklim tropis.

Gaya yang dipilih adalah “*Tropical Modernism*” dipilih karena karakter gaya tropis ini memiliki ciri khas dapat mengakomodasi dengan iklim yang terlihat didalam gedung, sistem sirkulasi udara dan cahaya alami dengan jendela besar dan sistem ventilasi langit-langit tinggi menjaga lingkungan tetap

sejuk tanpa AC. Kedua, gaya tropis ini menghadirkan perpaduan yang serasi antara pola tradisional dan modern dengan pemilihan furniture, warna, serta material pada interior hotel resort.

Selain itu, tujuan dari perancangan ini yaitu membuat interior hotel resort yang diperuntukan untuk lingkungan dan manusia yaitu penggunaanya (*human connectivity with nature*).

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

1) Konsep Warna

Warna yang akan digunakan dalam Perancangan Interior Hotel Resort Alila Villas ini yaitu perpaduan warna natural dan modern, karena material yang digunakan menggunakan bahan-bahan kayu sehingga terlihat natural dan suasana didalam ruangan tetap sejuk. Warna-warna yang diambil yaitu berasal langsung dari alam sekitar lokasi hotel yang terletak dipinggir tebing didominasi oleh pohon kelapa dan pasir kecoklatan dan air laut yang jernih. Warna yang digunakan yaitu biru, coklat, hijau atau warna netral yang dominan.

a. Natural



Gambar 3 Konsep Warna Natural

b. Modern



Gambar 4 Konsep Warna Modern

c. Budaya Lokal



Gambar 5 Konsep Warna Lokal

2) Konsep Material

Pemilihan konsep material yang digunakan yaitu disesuaikan dengan konsep *green design* dimana material-material ini menggunakan bahan-bahan yang tidak beracun, material yang dapat didaur ulang, serta penggunaan material lokal. Material yang digunakan pada beberapa elemen interior seperti dinding, lantai dan plafond yaitu batu alam, kayu solid, kayu merbau, bambu dan sebagainya.



Gambar 6 Konsep Material
(Sumber: Google Images)

3) Konsep Furniture

Pemilihan konsep furniture dipilih sesuai tuntutan ruang harus fungsional dan aman, serta karakteristik sesuai konsep *Green Design* yaitu mengurangi dampak lingkungan yang berhubungan dengan material seperti cat dan vernis serta material yang ramah lingkungan dengan memprioritaskan bahan-bahan lokal yang ada disekitar lokasi. Material furniture yang digunakan yaitu seperti kayu, rotan dan

bambu.



Gambar 7 Konsep Furniture
(Sumber: Google Images)

4) Konsep Pencahayaan

Konsep Pencahayaan yang akan diterapkan adalah pencahayaan alami yang berasal dari bukaan jendela (*open place*) dengan material kaca sehingga memaksimalkan *daylight penetration* sebagai penghawaan alami pada siang hari dan pencahayaan buatan malam hari berupa *Downlight, LED Strip, Spot Light*.



Gambar 8 Konsep Pencahayaan
(Sumber: Google Images)

5) Konsep Penghawaan

Sistem Penghawaan yang menunjang *green design* yaitu akan menerapkan strategi hemat energi dengan mengaplikasikan penghawaan alam menyeluruh pada bangunan dengan menggunakan teknik menyilangkan penghawaan (*cross ventilation*) pada sisi pinggir bangunan. Dengan terdapat banyak bukaan penghawaan alami ini Dengan ventilasi yang berperan dominan dalam penghawaan alami ini sangat penting agar ruangan tidak menjadi lembab dan pertukaran udara didalam ruangan lancar di masa pandemi Covid-19 saat ini.

6) Konsep HS&E

a. Healthy

Konsep *Healthy* yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan bahan bangunan dan

furnitur yang tidak beracun, menggunakan produk serta material yang ramah lingkungan, mengutamakan penggunaan material lokal yang ada disekitar lokasi, dan menggunakan produk yang dapat meningkatkan kualitas udara didalam ruangan.

b. Safety

Sistem Keamanan yang digunakan diantaranya yaitu terdapat *Sprinkle, Smoke Detector, Fire Alarm, Hydrant, APAR* pada tiap ruangan sebagaiantisipasi kebakaran dengan cepat agar api tidak meluas dan dapat mengurangi intensitas api, dan juga terdapat CCTV, Keyless Entry System, Finger Print Security, dan Left Alarm yang diletakan pada beberapa area sebagai kemandan pengunjung hotel dan mengurangi terjadinya kehilangan barang.



Gambar 9 Konsep HS&E
(Sumber: Google Images)

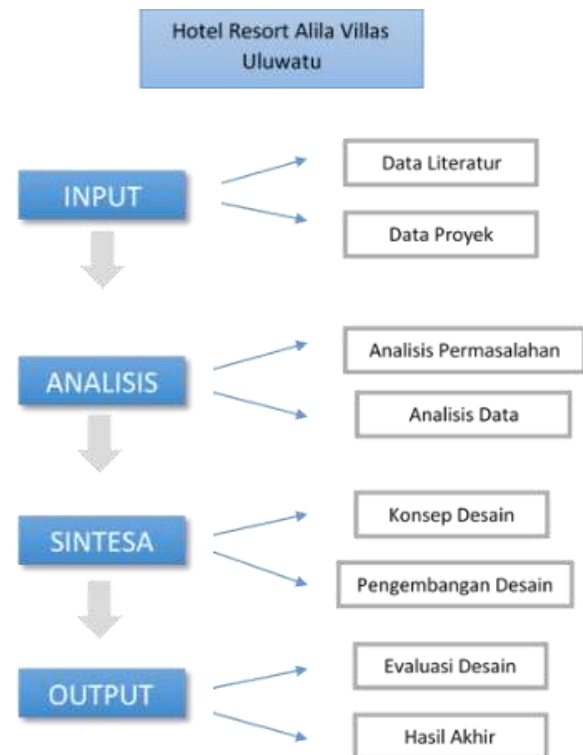
c. Environment

Sistem lingkungan yang diterapkan adalah lingkungan akan selalu terjaga kebersihannya, limbah cair diolah dengan baik sehingga tidak merusak lingkungan, sampah plastik yang dapat merusak tanah diminimalisir melalui 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*).

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Pada perancangan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan 4 tahapan yaitu

input, analisis, sintesa dan output yang digunakan dalam memperoleh berbagai data untuk diproses menjadi informasi terkait judul dan permasalahan yang kemudian dikembangkan. Metode perancangan ini bertujuan sebagai pedoman dalam pelaksanaan perencanaan.



Gambar 10 Metode Perancangan

Pada tahap input ini berisikan tahapan awal mengumpulkan informasi dasar yang dibutuhkan dalam perancangan, kemudian tahap analisis adalah tahapan menganalisa berdasarkan informasi yang didapatkan untuk dapat memecahkan permasalahan yang ada, lalu tahap sintesa adalah pengembangan desain yang dilakukan melalui beberapa analisa, dan tahap output berisi tahapan akhir untuk mendapatkan konsep desain yang akan dibuat setelah melalui beberapa tahapan pengembangan

desain. Berikut adalah tahapan proses pencarian data yang dilakukan:

1) Tahap Analisa Data

Data yang di dapat dari hasil pengumpulan literatur dan pengamatan, di lakukan analisis untuk mendapatkan gambaran tentang perencanaan. Pada tahap ini berisikan Studi Literatur, Obervasi, Studi Banding, Dokumentasi, Programming, Analisa Kebutuhan Ruang, Aktifitas fasilitas, dan Besaran Ruang.

2) Tahap Space Planning

Pada tahap space planning ini merupakan tahap yang penting dimana merancang ruang-ruang agar memenuhi kebutuhan dasar tiap penghuninya dengan Studi Zoning dan Grouping, Studi Stacking, Studi Layout, Studi Tampak Potongan, dan Studi Perspektif.

3) Tahap Keputusan Desain

Pada tahap ini adalah proses keputusan pemilihan desain akhir yang dilakukan dengan mengumpulkan data berupa informasi yang harus dipertimbangkan untuk mendapatkan gambar kerja dan gambar visual.

D. ULASAN KARYA

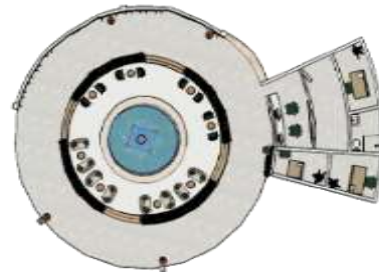
Berikut ini hasil dari desain yang diterapkan pada Hotel Resort Alila Villas, Uluwatu:

1. Lobby Alila Villas, Uluwatu
 - a. Axonometri Lobby Alila Villas, Uluwatu



Gambar 11 Axonometri Lobby Alila Villas, Uluwatu

- b. Layout Lobby Alila Villas, Uluwatu



Gambar 12 Layout Lobby Alila Villas, Uluwatu

- c. Potongan Lobby Alila Villas, Uluwatu



Gambar 13 Potongan Lobby Alila Villas, Uluwatu

- d. Perspektif Lobby Alila Villas, Uluwatu





Gambar 14 Perspektif Lobby Alila Villas, Uluwatu

2. Restaurant Alila Villas, Uluwatu
 - a. Axonometri Restaurant Alila Villas, Uluwatu



Gambar 15 Axonometri Restaurant Alila Villas, Uluwatu

- b. Layout Restaurant Alila Villas, Uluwatu



Gambar 16 Lobby Restaurant Alila Villas, Uluwatu

- c. Potongan Restaurant Alila Villas, Uluwatu



Gambar 17 Potongan Restaurant Alila Villas, Uluwatu

- d. Perspektif Restaurant Alila Villas, Uluwatu



Gambar 18 Perspektif Restaurant Alila Villas, Uluwatu

3. 3 Bedrooms Villa Alila Villas, Uluwatu
 - a. Axonometri 3 Bedrooms Villa Alila Villas, Uluwatu



Gambar 19 Axonometri 3 Bedrooms Villa Alila Villas, Uluwatu

- b. Layout 3 *Bedrooms* Villa Alila Villas, Uluwatu



Gambar 20 Layout 3 *Bedrooms* Villa Alila Villas, Uluwatu

- c. Potongan 3 *Bedrooms* Villa Alila Villas, Uluwatu



Gambar 21 Potongan 3 *Bedrooms* Villa Alila Villas, Uluwatu

- d. Perspektif 3 *Bedrooms* Villa Alila Villas, Uluwatu



Gambar 22 Perspektif 3 *Bedrooms* Villa Alila Villas, Uluwatu

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Penerapan desain berkelanjutan di hotel yaitu dengan penggunaan material, furnitur, produk dan finishing yang tidak berbahaya bagi lingkungan. Selain itu, pemilihan bahan bangunan yang ramah lingkungan
- b. Sirkulasi udara atau penghawaan yang baik untuk ruangan yang menunjang *green design* yaitu dengan menerapkan atau mengaplikasikan penghawaan alami melalui bukaan jendela atau pintu.
- c. Penghawaan alami di era pandemi Covid-19 sangat penting dengan adanya sistem penghawaan alami yang baik, agar tidak terjadi kelembapan di dalam ruangan dan pertukaran udara didalam ruangan berjalan lancar.
- d. Dipilihnya konsep "*Environmentally Green Design with Tropical Modernism and Balinese Style*" berdasarkan hasil analisa, sehingga memiliki ciri khas dapat mengakomodasi dengan iklim yang terlihat didalam gedung, sistem sirkulasi udara dan cahaya alami

PERANCANGAN INTERIOR KLINIK KECANTIKAN ERHA DERMA CENTER DENGAN KONSEP MODERN KONTEMPORER DI TANGERANG

Oleh:

Nadya Cindylaras¹

*Desain Interior, Fakultas Desain Seni dan Kreatif
Universitas Mercu Buana Meruya
nadyacindylaras@gmail.com¹*

Anggi Dwi Astuti²

*Desain Interior, Fakultas Desain Seni dan Kreatif
Universitas Mercu Buana Meruya
anggi.dwi@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Kulit yang sehat dapat memberikan nilai tambah pada penampilan. Maka dari itu munculah berbagai macam klinik kecantikan. Klinik kecantikan ialah tempat yang memberikan layanan dalam bidang perawatan dan juga kecantikan kulit. Klinik Erha memberikan layanan yang lengkap, mulai dari kulit wajah, tubuh hingga kulit kepala dan rambut. Desain interior dalam klinik kecantikan di butuhkan untuk menyesuaikan fasilitas dengan kebutuhan yang ada, selain itu desain interior dapat menarik perhatian dan memberikan kenyamanan pengunjung pada bangunan publik perawatan dan kesehatan tubuh. Desain interior dengan konsep Modern menurut (Khoirunis, 2016) merupakan gaya desain yang populer pada tahun 1900-an dengan karakteristik berwarna netral, bersih, dan minim hiasan atau dekorasi. Sedangkan konsep kontemporer menurut Teori (Wibawa, 2017) ialah desain mengacu pada dekorasi interior yang lebih mutakhir. Kontemporer disini akan lebih menekankan pada era green desain. Green desain identik dengan penghematan energi dan desain yang memedulikan lingkungan, baik dari segi material maupun memperbanyak bukaan dinding, guna menghemat listrik dan menciptakan ruang yang segar. Fasilitas yang akan di rancang meliputi Ruang treatment, ruang konsultasi, resepsionis, dan ruang tunggu. Tema yang diusung yaitu "Modern Contemporary Style with a Natural Look" dan suasana ruang yang akan di bangun yaitu bersih sebagaimana karakteristik klinik, Hangat, Alami, Relaks dan aman. Tema ini juga disesuaikan dengan kondisi pandemik yang dihadapi pada masa ini guna mencegah penularan virus COVID-19 dengan menerapkan peraturan kebijakan pemerintah mengenai COVID-19.

Kata Kunci: Klinik, Kecantikan, Desain Interior, Kontemporer.

ABSTRACT

Healthy skin can add value to appearance. Therefore, there are various beauty clinics. Beauty clinic is a place that provides services in the field of care and also skin beauty. Erha Clinic provides complete services, from facial skin, body to scalp and hair. Interior design in a beauty clinic is needed to adapt the facilities to existing needs, in addition interior design can attract attention and provide comfort to visitors on public buildings care and health of the body. Interior design with Modern concept according to (Khoirunis, 2016) is a popular design style in the 1900s with neutral color characteristics, clean, and minimal decoration or decoration. While the contemporary concept according to Theory (Wibawa, 2017) is a design refers to a more sophisticated interior decoration. Contemporary here will put more emphasis on the green era of design. Green design is synonymous with energy saving and design that cares about the environment, both in terms of materials and multiplying wall openings, in order to save electricity and create fresh space. Facilities that will be designed include treatment rooms, consulting rooms, receptionists, and waiting rooms. The theme is "Modern Contemporary Style with a Natural Look" and

the atmosphere of the room to be built is clean as the characteristics of the clinic, Warm, Natural, Releks and safe. This theme is also adapted to the pandemic conditions faced at this time to prevent the transmission of the COVID-19 virus by implementing government policy regulations on COVID-19.

Keywords: Clinic, Beauty, Interior Design, Contemporary.

Received: August 3rd, 2021

Revised: -

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Accepted: November 29th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Banyak para wanita maupun pria perkotaan yang mulai sadar akan pentingnya perawatan untuk menjaga kesehatan kulit. Kesadaran akan perawatan kecantikan dan fasilitas ini dapat dilihat dari banyaknya klinik kecantikan di daerah perkotaan. Seperti yang kita ketahui klinik kecantikan merupakan sebuah tempat yang memberikan layanan profesional yang berkaitan dengan perawatan dan kecantikan kulit tubuh, peremajaan kulit, pencerahan kulit wajah, hingga memperbaiki berbagai kekurangan yang muncul pada kulit.

Salah satu klinik kecantikan yang terkenal di Indonesia yaitu klinik kecantikan Erha Derma Center yang bergerak sebagai pelayanan profesional di bidang dermatologi dengan didukung produk yang aman dan berkualitas.

Sebuah klinik kecantikan yang baik tidak hanya terlihat dari hal pelayanannya saja namun juga desain interior yang mampu membantu memaksimalkan kegiatan pelayanannya. Desain interior kontemporer ialah konsep desain yang sedang trend saat ini, baik itu dalam material yang di gunakan ataupun teknologinya, sifatnya lebih dinamis

dan tidak terikat oleh suatu era.

Pemilihan perancangan interior klinik kecantikan didasari oleh kebutuhan manusia akan kesehatan kulit dan relaxasi diri sehingga tema alam atau natural dapat memberikan suasana hangat dan asri bagi para pengunjung. Penggunaan desain interior yang bertema natural dapat dikaitkan dengan Green desain yaitu dengan penghematan energi dan desain yang memedulikan lingkungan.

Selain itu pada penyesuaian kondisi masa pandemik yang disebabkan oleh COVID-19 ini, penerapan desain interior yang memperhatikan pra syarat protokol kesehatan seperti sirkulasi untuk menjaga jarak antar tempat dapat menjadi solusi untuk pencegahan penularan penyakit virus COVID-19.

2. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana menerapkan fasilitas yang higienis sesuai dengan standar protokol kesehatan pada klinik kecantikan Erha Derma Center ?
- 2) Bagaimana merancang ruang sesuai dengan fungsi dan aktifitas pengguna pada klinik kecantikan Erha Derma Center ?
- 3) Bagaimana menerapkan suasana alam

pada elemen pembentuk ruang berdasarkan citra dari brand klinik kecantikan Erha Derma Center ?

3. Orisinilitas

Perancangan ini di buat berdasatkan hasil pemikiran penulis berdasarkan Teori mengenai Desain Kontemporer dan Green desain untuk diterapkan pada klinik kecantikan Erha Derma Center. Sebagai komparasi, perancangan ini juga terinspirasi dari karya tulis dengan judul “Connecting Core, Desain Ramah Lingkungan Yang Berteknologi Untuk Natasha Skin Clinic Centre” oleh (Djajadi & D.k.k, 2018) .

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan Perancangan ini yaitu :

1. Menerapkan fasilitas yang higienis sesuai dengan standar protokol kesehatan pada klinik kecantikan Erha Derma Center.
2. Merancang ruang sesuai dengan fungsi dan aktifitas pengguna pada klinik kecantikan Erha Derma Center.
3. Menerapkan elemen pembentuk ruang berdasarkan citra dari brand klinik kecantikan Erha Derma Center.

Manfaat dari perancangan ini yaitu :

- 1) Untuk penulis :
Menambah wawasan untuk mendesain interior pada bangunan public space khususnya klinik kecantikan serta menambah kepekaan dalam menganalisis dan merasakan suasana ruang.

- 2) Untuk Program Studi Desain Interior dan Instansi :

Menjadikan referensi yang membahas tentang public space beauty and care Klinik kecantikan Erha.

- 3) Untuk instansi :

Sebagai pembanding dari desain interior klinik kecantikan yang sudah ada dan pertimbangan untuk mengevaluasi kekurangan pada elemen interior yang sudah diterapkan.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Kajian perancangan ini berdasarkan studi literatur seperti E-book, Jurnal, dan Website resmi Erha Derma Center.



Gambar 1 Logo Erha
(Sumber: Google Image)

2. Landasan Perancangan

Untuk membuat perancangan sesuai standarisasi desain klinik, penulis mencari berbagai data yang berkaitan dengan objek perancangan klinik kecantikan melalui Jurnal, E-book, Observasi, serta Google Maps. Berikut merupakan landasan perancangan yang dipakai :

a. Klinik Kecantikan

Menurut (Djajadi & D.k.k, 2018) Klinik kecantikan ialah sebuah tempat yang

memberikan layanan profesional yang berkaitan dengan perawatan dan kecantikan kulit, meliputi proses peremajaan kulit, pencerahan kulit wajah, dan memperbaiki berbagai kekurangan yang muncul pada kulit.

Menurut (Atmadi, 2019) “Fasilitas medis yang lebih kecil yang hanya melayani keluhan tertentu, Biasanya dijalankan oleh Lembaga Swadaya Masyarakat atau dokter-dokter yang ingin menjalankan praktek pribadi”.

Dapat disimpulkan bahwa klinik kecantikan merupakan perawatan dengan tenaga medis atau cabang kedokteran yang berkaitan dengan kulit, seperti rambut, kuku, kelenjar keringat, mulai dari wajah hingga tubuh.

b. Fasilitas pada klinik kecantikan

Menurut Wibowo & Setiawan, (2013) fasilitas yang umum pada klinik kecantikan yaitu :

Area resepsionis, Area ruang tunggu, Toilet, Ruang konsultasi, Ruang perawatan, Ruang laboratorium, Ruang administrasi, Ruang Arsip, Ruang servis dan ruang staf , Ruang suplai dan ruang pengolahan limbah.

c. Persyaratan umum elemen Interior

pada klinik Menurut (Lim, 2013) yaitu :

1) Dinding Interior

Dinding Klinik tetap mengutamakan segi kesehatan, yaitu dengan menggunakan bahan finishing dinding dan sistem konstruksi yang mudah dibersihkan, tidak menyimpan debu atau kotoran.

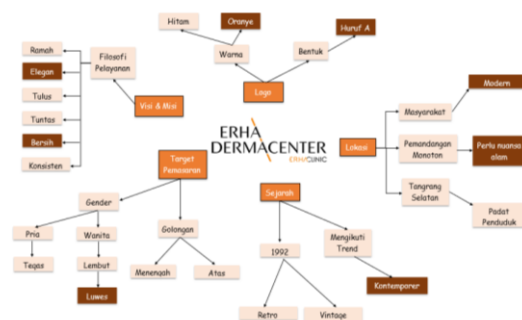
2) Lantai Interior

Lantai merupakan alas dari komponen interior dalam ruang. Untuk menentukan bahan lantai perlu dihindari bahan-bahan yang licin untuk menghindari Jatuh atau terpeleset.

3) Bahan plafond

Penutup plafon merupakan penutup atap dari bagian interior dengan ciri penggunaan bahan kedap suara dan mampu menahan panas (sukar terbakar). Hal tersebut menjadi bagian dari upaya mewujudkan kenyamanan privacy serta keselamatan bangunan.

3. Tema/ Ide/ Judul



Gambar 2 Mind Map Erha Derma Center

Tema yang diterapkan berdasarkan citra dan *mind mapping* Erha Derma Center yaitu “Modern Contemporary Style with a Natural Look” Merupakan konsep tema yang memadukan bentuk kontemporer seperti geometris dengan finishing nuansa alam. Hal ini bertujuan untuk memberi kesan dan suasana yang homey dan releks meski sedang menunggu, ataupun melakukan perawatan di klinik kecantikan, dengan begitu pasien

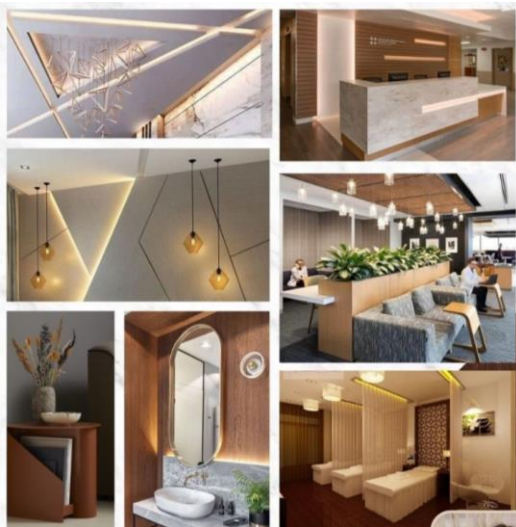
maupun pengunjung merasa nyaman dan tidak bosan.

Citra yang di tampilkan dari tema tersebut yaitu bersih sebagaimana karakteristik klinik, Hangat atau homey memunculkan suasana nyaman, Alami agar para pengunjung rileks dan aman, yang berarti tidak berbahaya bagi penggunanya.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

1) Konsep Modern Kontemporer

Gaya yang cocok untuk tema dan citra tersebut ialah Modern Kontemporer. Citranya memberikan kesan bersih cocok dengan gaya Modern dan dipadukan dengan gaya kontemporer yang desainnya selalu mengikuti trend kekinian dan penggunaan elemen yang sederhana namun dekoratif.



Gambar 3 Ruang dengan Konsep Modern Kontemporer

2) Konsep Bentuk

Untuk membangun Tema Modern Contemporary Style with a Natural Look, bentuk dan garis yang digunakan merupakan bentuk geometris yang menarik namun sederhana seperti persegi dengan roundy,

lingkaran, segitiga ataupun garis gelombang. Pemilihan bentuk ini juga akan menyesuaikan fungsi ruang yang ada.



Gambar 4 Konsep Bentuk

Bentuk persegi dengan sisi roundy dapat memberi kesan luwes dan hangat, selain itu bentuk ini dapat digunakan karena faktor keamanan. Penggunaan bentuk segitiga yang terinspirasi dari huruf A pada logo dan konsep pengulangan akan menghasilkan bentuk yang cocok untuk tema kontemporer.



Gambar 5 Inspirasi Bentuk

3) Konsep Warna

Konsep warna dalam perancangan interior klinik kecantikan Erha Menggunakan warna monochromatic karena tema yang digunakan yaitu kontemporer yang identik dengan warna monochrome. Warna yang mendominasi yaitu warna putih sebagai warna dasar, warna selanjutnya yaitu diambil dari tema “look natural” menggunakan gradasi warna coklat yang berasal dari kayu dan warna yang berasal dari brand Erha yaitu oranye digunakan sebagai warna aksen pendukung. Kesan yang ingin didapat dari warna tersebut yaitu hangat,

bersih dan elegan.



Gambar 6 Konsep Warna

4) Konsep Material

Konsep material pada erha menggunakan bahan ramah lingkungan, anti virus, dan mudah dibersihkan. Untuk penggunaan HPL, material yang digunakan yaitu Hpl dari AICA dengan produk terbarunya yaitu HPL anti virus guna mencegah penyebaran Covid-19.



Gambar 7 Material Board

Pemilihan material wallpaper menggunakan produk dari Goodrich yang ramah lingkungan, bakteri serta aman untuk kesehatan karena dibuat dengan serat daur ulang dan bahan bersertifikat FSC. Pada pemilihan cat menggunakan dulux karena sudah memiliki sertifikasi green label serta mudah dibersihkan.

5) Konsep Furniture

Konsep bentuk furniture yang di pakai seperti bentuk persegi dengan sisi round yang memberi kesan luwes, berkesan alam tetapi tetap dapat dilihat juga sebagai bentuk kontemporer. Bahan furniture yang

digunakan yaitu tidak menyimpan debu dan juga mudah di bersihkan.



Gambar 8 Referensi Furniture

C. METODE / PROSES PERANCANGAN

Metode Perancangan dibagi menjadi 3 tahap yaitu :

1. Tahap Konsep

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap objek, dengan cara pengumpulan data yaitu :

a) Observasi :

Data-data dan informasi diperoleh dengan melihat dan mengamati secara langsung dilapangan.

b) Studi Literatur :

Untuk kelengkapan laporan, dibutuhkan literatur yang merupakan data sekunder sebagai acuan dalam proses desain. Studi literatur didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung seperti e-book, jurnal, maupun website resmi yang kemudian dianalisa keterkaitannya.

Data dan informasi yang dibutuhkan, yaitu:

- Tinjauan tentang Klinik umum maupun Klinik Kecantikan
- Tinjauan tentang sirkulasi, besaran ruang furniture, dll
- Tinjauan tentang desain interior

modern kontemporer

- dan mengenai elemen-elemen interior seperti : warna, karakteristik klinik, penghawaan, pencahayaan dan sebagainya.

c) Dokumentasi

Yaitu hasil dari foto-foto atau gambar yang berkaitan dengan survey lapangan pada berbagai klinik kecantikan sebagai

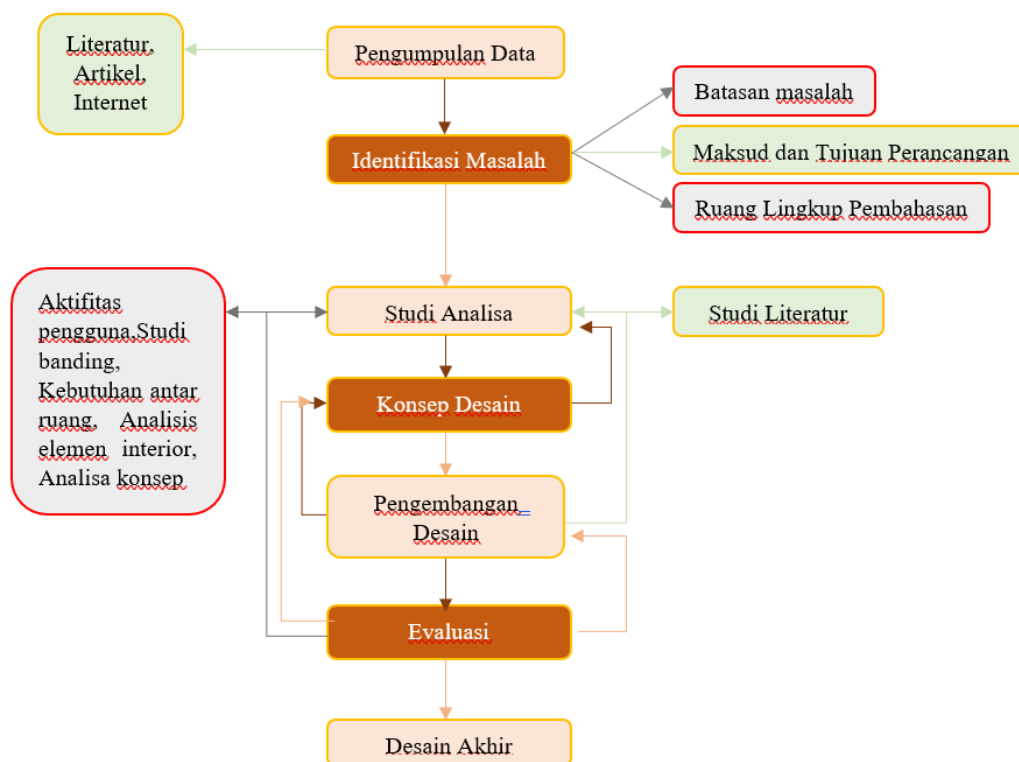
pendukung data-data lapangan.

2. Tahap Gambar Kerja

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap konsep yang akan dibuat menjadi gambar yang akan dilaksanakan.

3. Tahap Keputusan Desain

Merupakan tahap akhir untuk mempresentasikan gambar, diolah semenarik mungkin sesuai konsep yang telah dibuat.



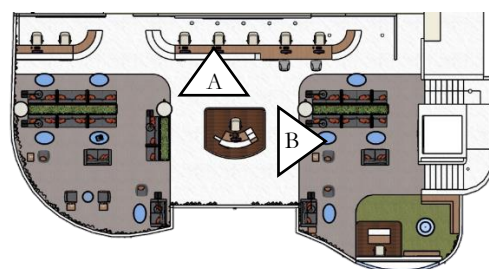
Gambar 9 Metode Perancangan

D. ULASAN KARYA

Desain akan diterapkan pada Area Lobby, Ruang Konsultasi dan Ruang Perawatan. Berikut merupakan hasil desain yang di terapkan :

1. Area Lobby

a. Layout Furniture



Gambar 10 Layout Furniture Lobby

b. Axonometri



Gambar 11 Axonometri Lobby

c. Potongan



Gambar 12 Potongan A-A



Gambar 13 Potongan B-B

d. Perspektif



Gambar 14 Perspektif 1 Area Lobby



Gambar 15 Perspektif 2 Area Lobby

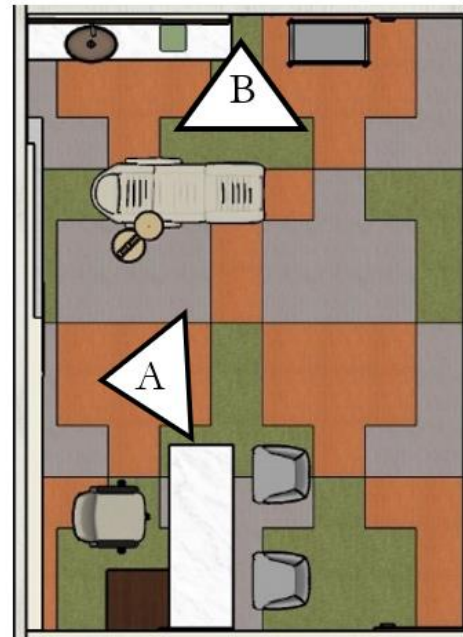


Gambar 16 Perspektif 3 Area Lobby

Konsep modern kontemporer tersampaikan pada plafond dan bentuk furnitur. Bentuk geometris pada plafond sebagai perwakilan dari konsep kontemporer dan warnanya yang netral merupakan penggambaran modern, selain itu tema "natural" tergambar pada penggunaan HPL kayu area informasi, plafond resepsionist, backdrop pengambilan obat dan tanaman untuk senderan sofa.

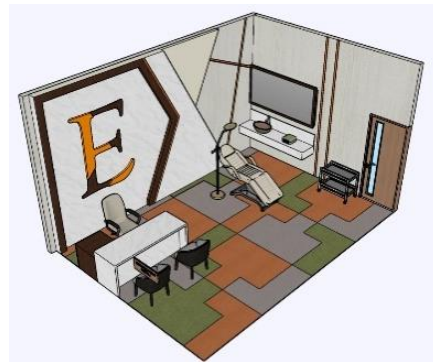
2. Ruang Konsultasi

a. Layout Furniture



Gambar 17 Layout Furniture Ruang Konsultasi

b. Axonometri



Gambar 18 Axonometri Ruang Konsultasi

c. Potongan



Gambar 19 Potongan A-A

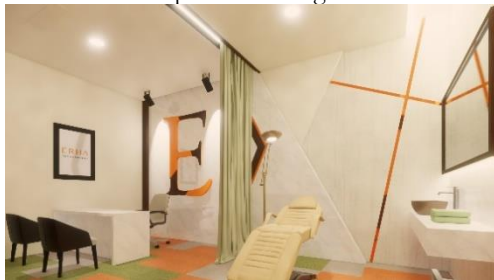


Gambar 20 Potongan B-B

d. Perspektif



Gambar 21 Perspektif 1 Ruang Konsultasi



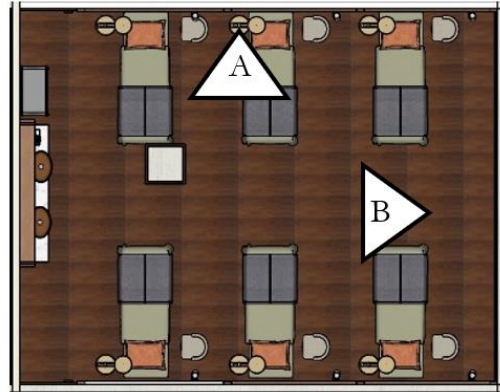
Gambar 22 Perspektif 2 Ruang Konsultasi

Perpaduan tema dan gaya di ruang konsultasi ini terlihat pada pola lantai dari karpet dengan motif puzzle, ke 3 warna tersebut menggambarkan alam, kreatif dan netral. Pada dinding, *backdrop* menggunakan HPL motif marmer dengan logo E dari kata Erha. dan di area periksa

menggunakan list aluminium fin. Orange.

3. Ruang Treatment

a. Layout Furniture



Gambar 23 Layout Furniture Ruang Treatment

b. Axonometri



Gambar 24 Axonometri Ruang Treatment

c. Potongan



Gambar 25 Potongan A-A



Gambar 26 Potongan B-B

d. Perspektif



Gambar 27 Perspektif 1 Ruang Treatment



Gambar 28 Perspektif 2 Ruang Treatment

Untuk ruang treatment perpaduan natural dan geometris terlihat pada tembok dengan panel kayu dan cutting laser bentuk lengkung segitiga dengan belakang cermin, serta dinding motif berfinishing duco berpola segitiga. Pola segitiga bertumpuk merupakan perpaduan bentuk segitiga dari brand Erha dan pola geometris yang berulang. Selain itu penojolan tema natural terdapat pada lantai kayu dan backcermin wastafel.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Tema dan gaya perancangan interior klinik kecantikan ini diterapkan berdasarkan Citra dan brand dari Erha Derma Center di Tangerang yaitu Modern Kontemporer dengan tema Natural.

Penerapan desain modern kontemporer yaitu dengan cara menggabungkan warna netral seperti coklat,

putih dengan sentuhan warna mencolok sebagai aksen seperti oranye dari warna logo Erha. Lalu penggabungan bahan material alami seperti kayu, berpadu dengan marmer, dan logam, serta bahan linen, bludru sebagai aksen dan perpaduan bentuk sederhana seperti kotak dengan bentuk geometris yang lebih bebas seperti gelombang, lingkaran maupun segitiga. Pada konsep ruang, pada area tunggu akan diberi tanaman agar terlihat lebih asri.

Kontemporer yang diterapkan lebih kearah Green Desain, seperti penerapan material yang ramah lingkungan dengan menampilkan suasana yang bersih, hangat, alami, dan juga aman.

Dan untuk mendukung mendukung program pemerintah pada pra syarat protokol kesehatan COVID-19, furniture akan dibuat dengan jarak yang cukup aman atau membuat sekat sehingga pelanggan tidak membuat kerumunan, peletakan hand sanitizer pada area Gedung, serta penggunaan material HPL antivirus dapat mengurangi penyebaran virus COVID-19.

2. Saran

Untuk merancang ruang yang memiliki ciri khas, dapat memperhatikan elemen estetik dan penggunaan warna pada brand. Dalam objek klinik kali ini khususnya ruang treatment dan ruang konsultasi untuk lebih menojolkan konsep kontemporer dengan penambahan artwork dengan bentuk geometris serta penggunaan warna oranye dari

brand Erha meski hanya menjadi aksesoris seperti frame foto atau sarung bantal. Penerapan signage perlu diletakkan pada backdrop resepsionis agar memudahkan para pengunjung mudah menemukan resepsionis.

Penerapan desain interior pada klinik kecantikan Erha diharapkan agar para pengunjung dapat merasakan suasana yang berbeda pada klinik Erha dibandingkan klinik kecantikan pada umumnya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Atmadi, N. S. (2019). Perancangan Desain Interior Rumah Sakit Ibu Dan Anak Buah Hati Di Ciputat. *Narada Jurnal Desain dan Seni*, 6, 27-44.
- Djajadi, N., & D.k.k. (2018). Connecting Core, Desain Ramah Lingkungan Yang Berteknologi. *Jurnal Aksesoris*, 64-93.
- ERHA. (2019). Diambil kembali dari Erha Story: <https://erha.co.id/>
- Kamus. (2016). Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Juli, 2020. Diambil dari: kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religius.
- Khoirunis, I. (2016, Februari 2016). "Definisi Gaya Kontemporer Pada Ruang". Diambil dari Rumah.com: <https://www.rumah.com/berita-properti/2016/2/117182/definisi-gaya-kontemporer-pada-ruangan#:~:text=Kontemporer%20pada%20dasarnya%20adalah%20gaya,tidak%20terikat%20oleh%20suatu%20er>.
- Lim, I. (2013, Februari 23). "Eco Green / Green Design". Diambil dari: <http://ingridlim12.blogspot.com/2013/02/eco-green-green-design.html>
- Wibawa, I. P. (2017, September 26). "Teori Konsep Kontemporer". Diambil kembali dari: <https://ipututrisnawibawa1504205073.wordpress.com/2017/09/26/teori-konsep-kontemporer/>

Wibowo, N., & Setiawan, A. P. (2013). Perancangan Interior Klinik Kecantikan Berbasis Eco-Design di Surabaya. *Jurnal Intra*, 1-8.

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada teman-teman seperjuangan yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Ibu Rr. Chandrarezky Permatasari selaku Koordinator TA dan kepada Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya Ibu Anggi Dwi Astuti. Terima kasih juga kepada keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Rekan – rekan di jurusan Desain Interior Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan ini.

DESAIN SEPATU *HIGH HEELS* UNTUK TERAPI DENGAN PEMANFAATAN LIMBAH KULIT JAGUNG SEBAGAI MATERIAL PENDUKUNG

Oleh:

Agustina Dwi Lestari¹

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

Email : dwilestariagustina60@gmail.com

Ali Ramadhan²

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

Email : ali.ramadhan@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Sepatu terapi merupakan sepatu magnetik yang dikhususkan untuk melancarkan kelenjar hormon pertumbuhan dan peredaran darah di tubuh manusia sertamemperkuat daya tahan tubuh, melalui titik syaraf kaki supaya kondisi tubuh sehat. Terapi merupakan pengobatan yang untuk mencegah dan memulihkan kondisi penyakit seseorang yang digunakan dengan menggunakan magnet yang bekerja dengan cara memijat untuk mengoptimalkan peredaran darah. Penghangat sangat diperlukan dimana seseorang sedang dalam kondisi mengalami kedinginan yang disebabkan berada di cuaca yang dingin, maka dari itu memakai magnet akan menghasilkan pancaran panas sekaligus untuk meningkatkan metabolisme tubuh, sehingga pada jenis sepatu ini dimaksudkan untuk kalangan wanita dengan keluhan sakit nyeri sendi dan mengalami kedinginan di area telapak kaki, pada saat sedang mengenakan heels dalam jangka waktu terlalu lama, akan tetapi dikhususkan diruang lingkup *indoor*. Sehingga menghasilkan tujuan yang dapat memberikan efek terapi sekaligus kehangatan pada kaki untuk menghangatkan sendi ketika sudah kelelahan dalam melakukan aktivitas.

Kata Kunci : *Desain, Sepatu, High Heels, Terapi, Penghangat.*

ABSTRACT

Therapeutic shoes are magnetic shoes that are specifically designed to launch growth hormone glands and blood circulation in the human body and strengthen the immune system, through the nerve points of the feet so that the body condition is healthy. Therapy is a treatment to prevent and restore a person's disease condition that is used by using a magnet that works by massaging to optimize blood circulation. Warmers are needed where someone is experiencing cold conditions due to being in cold weather, therefore using a magnet will produce heat radiation as well as to increase the body's metabolism, so this type of shoe is intended for women with complaints of joint pain and experiencing cold in the area of the soles of the feet, when wearing heels for too long, but specifically in the indoor scope. So as to produce a goal that can provide a therapeutic effect as well as warmth on the feet to warm the joints when they are tired in doing activities.

Keywords : *Design, Shoes, High Heels, Therapy, Warmers.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 21nd, 2021

Revised: -

Accepted: November 29th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Sepatu *High Heels* adalah jenis sepatu yang dirancang dengan memiliki hak tinggi yang didefinisikan sebagai alas kaki dengan tumit yang lebih tinggi dari jari kaki. Sementara sebuah studi dari *American Orthopedic Foot and Ankle Society*, menunjukkan bahwa 88% wanita mengenakan sepatu yang setengah inci (terlalu kecil) hanya mengalami rasa sakit, melepuh, kuku kaki yang tumbuh ke dalam, bahkan dapat merubah bentuk anatomi kaki. Dalam perkembangannya, sepatu ini sangat beragam berdasarkan fungsi (utilitas) mengenai ukuran anatomi kaki yang disesuaikan oleh pengguna, ketahanan (firmitas) sepatu ini dengan menggunakan sistem kerja sensorik dan sistem sambungan material limbah kulit jagung serta material pendukung lain, keindahan (venustas) mengenai visualisasi tampilan dari karakteristik limbah kulit jagung dengan mempertahankan estetika untuk model sepatu yang ingin dimunculkan.

Pengertian sepatu terapi dan penghangat merupakan alat magnetik yang dikhususkan untuk proses pengobatan dimaksudkan untuk mencegah dan memulihkan kondisi penyakit seseorang yang digunakan dengan memakai jenis magnet atau inframerah yang berfungsi untuk mengoptimalkan peredaran darah, melancarkan kelenjar-kelenjar hormon pertumbuhan serta memperkuat daya tahan

(kekebalan) tubuh melalui titik-titik pada syaraf kaki supaya kondisi tubuh bertambah sehat.

Penghangat merupakan alat magnetik yang dikhususkan untuk proses penghangatan di area telapak kaki pada saat seseorang sedang dalam keadaan kedinginan maka dari itu memakai inframerah akan menghasilkan pancaran panas sekaligus untuk meningkatkan metabolisme tubuh.

Permasalahan Desain Sepatu *High Heels* yang sering terjadi berkaitan pada saat pengguna yang dikhususkan yaitu seorang wanita sedang mengenakan sepatu tersebut mengalami kondisi buruk akibat cuaca yang dingin di area telapak kaki, sehingga sepatu tersebut berperan penting sebagai penghangat, kemudian pada saat mengalami nyeri sendi diarea tumit yang secara perlahan sulit untuk aktivitas berjalan, sehingga sepatu tersebut berperan untuk mengurangi rasa nyeri pada tumit atau area telapak kaki dan mengalami sakit diarea belakang telapak kaki dikarenakan space yang terlalu minim sehingga mengalami lecet pada area belakang telapak kaki tersebut.

Harapan untuk semua permasalahan yang tertera dapat disimpulkan bahwa akan ada sepatu *High Heels* yang ketika lama dalam mengenakan tidak menimbulkan nyeri pada sendi sekaligus dapat menghangatkan tubuh khususnya diarea telapak kaki, serta menambahkan bantalan atau ruang (*space*)

yang relatif lebih luas sehingga tidak mengalami kendala terus-menerus.

Pemecahan Masalah dari semua permasalahan yang tertera bahwa rancangan sepatu ini perlu untuk menjadikan sepatu mampu dan penghangat untuk terapi sendi dan penghangat pada kaki yang diletakkan sesuai bentuk telapak kaki.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok pemikiran di atas, maka rumusan masalah tersebut disimpulkan yaitu :

- 1) Bagaimana membuat desain sepatu *High Heels* yang berbahan dasar limbah kulit jagung yang memiliki sistem magnet, mampu memberikan kehangatan pada kaki serta menjadi alat terapi kaki?

3. Orisinilitas

Perancangan sepatu *High Heels* terapi dan penghangat ini untuk pengguna dikhususkan kalangan wanita merupakan sebuah inovasi yang memiliki fungsi sebagai alas kaki dengan menambahkan sistem sensorik dengan berada diposisi belakang yang berguna ketika pada saat sedang mengenakan sepatu *High Heels* terlalu lama dalam kondisi berjalan jauh sehingga mengalami keadaan nyeri pada sendi, maupun kedinginan pada bagian telapak kaki. Berikut beberapa ulasan produk karya sejenis sebagai pembanding karya yang akan dirancang.

Ulasan Karya Sejenis :



Gambar 1. Ortopedi Premium Magnetic Shoes
(Sumber Gambar : <https://id.aliexpress.com/item/4000991666645.html>)

Brand : Ortopedi Premium Magnetic Shoes

Dimensi : 25 x 20 x 12 cm

Material : Bahan Silikon

Sistem : Memiliki efek magnetik yang dapat memijat secara efektif untuk meningkatkan sirkulasi darah dan sebagai penghangat tubuh namun tetap menyejukkan kaki dan nyaman digunakan karena dilengkapi ventilasi udara. Sepatu ini mengkom-binasikan teknologi modern menggunakan pemijatan kaki zona reflex yang efektif dan melancarkan sirkulasi syaraf sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil pemakaian yang nyaman, kuat, dan tahan lama. dan tidak menggunakan sistem sensorik pada sepatu tersebut.

Kelebihan :

- Banyak titik pijat yang berpengaruh terhadap sistem pijat
- Magnetik pijat kaki bisa meningkatkan sirkulasi darah.

- Mengurangi nyeri otot dan rasa sakit.
- Memiliki lebih dari 20000 pijat poin dan titik refleksi yang memecah tekanan tubuh di kaki.



Gambar 2. Kozuui Shoes

(Sumber Gambar :

<https://www.lazada.co.id/products/jaco-sandal-terapi-refleksi-generasi-3-for-woman-original-kozuiikozui-i1062702731.html>)

Brand : Kozuui Shoes Double Action

Dimensi : 29 x 22 x 12 cm

Material : Bahan Silikon

Sistem : Memiliki efek magnetik yang dapat menghangatkan tubuh namun tetap menyejukkan kaki dan nyaman digunakan karena dilengkapi ventilasi udara. Sepatu ini mengkombinasikan pengobatan tradisional china dengan sehingga meningkatkan kualitas hasil pemakaian sehingga nyaman, kuat, dan awet tahan lama dan tidak menggunakan sistem sensorik pada sepatu tersebut.

Kelebihan :

- Sebagai Pijat Refleksi - Sepatu memiliki dua alat pijat, silikon lembut dan keras yang dapat dipakai bergantian. Memberikan pijatan refleksi yang

bermanfaat melancarkan peredaran darah, mengatasi kelelahan dan meningkatkan stamina tubuh.

- Melindungi Tulang Lutut - Sol sepatu terbuat dari kualitas tinggi yang dapat meredam efek benturan yang biasanya dapat mencederai engsel pada lutut.
- Menjaga Postur Tubuh - Sepatu Terapi ini menggunakan teori YIN dan YANG, sesuai dengan terapi pengobatan TCM, yang dapat membentuk gelombang energi pada kaki sehingga tubuh lebih seimbang, nyaman, dan postur tubuh tegap.
- Sirkulasi Udara - Ventilasi udara pada sandal terapi mencegah timbulnya bakteri penyebab bau pada kaki. Sepatu tetap kering dan nyaman digunakan.
- Tahan Air dan Dapat Digunakan di Mana Saja - Gunakan sandal tanpa sol menjadikannya tahan air sehingga aman dipakai pada aktifitas yang menuntut Anda terkena air. Sol juga dapat digunakan bergantian sesuai kebutuhan, untuk dipakai berjalan-jalan yang lama atau di waktu tertentu saja.

4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan uraian diatas dapat dinyatakan bahwa untuk mempermudah penelitian dan mencegah terjadinya perluasan masalah, Maka laporan ini lebih memfokuskan kepada tujuan dan manfaat dengan menggunakan berbagai pertimbangan, diantaranya :

1). Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan sepatu *High Heels*

ini :

- a. Mendesain sepatu *High Heels* untuk keperluan wanita serta dapat menjadi sepatu yang memiliki fungsi alat terapi kaki.
- b. Mendesain sepatu *High Heels* untuk wanita yang mampu memberikan kehangatan pada kaki untuk memperbaiki sendi ketika sudah kelelahan dalam melakukan aktivitas.
- c. Mendesain sepatu *High Heels* berbahan dasar limbah kulit jagung yang memiliki sistem menggunakan material magnet yang dimaksudkan untuk terapi.

2). Manfaat Perancangan

Manfaat dalam perancangan sepatu *High Heels* ini :

- a. Menghasilkan sepatu *High Heels* yang mampu memberikan unsur terapi.
- b. Menghasilkan sepatu *High Heels* yang memiliki kemampuan untuk menjaga kondisi kaki.
- c. Menghasilkan sepatu *High Heels* yang mampu mengurangi rasa sakit pada sendi pada saat menggunakannya.
- d. Menghasilkan sepatu *High Heels* yang mampu menghangatkan kaki pada saat berada di daerah dengan suhu dingin.
- e. Menghasilkan sepatu *High Heels* yang memiliki sistem magnet dan memungkinkan untuk alternative kesehatan kaki.
- f. Menghasilkan sepatu *High Heels* yang berbahan dasar limbah kulit jagung.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan



Gambar 3 Jenis Sepatu *High Heels* Dan *High Heels* Menggunakan Material Limbah Kulit Jagung Pada Produk Sepatu
(Sumber Gambar: <https://id.aliexpress.com/item/32483317238.html>)

Berdasarkan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan fadiyah ayu putri sebagai pengguna wanita dengan melalui kajian lapangan mengenai produk sepatu *High Heels* menggunakan terapi dan penghangat. Kajian lapangan diperoleh dari sumber yang berkaitan dengan pengguna wanita dengan membahas tentang fungsi *need*, *want* dan *fear*, diantaranya sebagai berikut:

Needs, Wants and Fear Pada Pengguna

Need (Membutuhkan):

- Membutuhkan sarana kenyamanan pada saat mengenakan sepatu *High Heels* ketika melakukan aktivitas di berbagai kondisi seperti pada saat menghadiri acara formal didalam ruangan, sehingga penggunaan metode terapi yang ada didalamnya memberikan efek kerja secara maksimal sehingga dapat mengurangi masalah pengguna seperti nyeri sendi pada saat mengenakan sepatu *High Heels*.
- Membutuhkan sarana fungsi yang maksimal untuk dapat meminimalisir

cidera fisik, seperti kram otot, nyeri sendi dan mengurangi rasa dingin pada area telapak kaki dengan proses pemijatan pada area telapak kaki.

- Membutuhkan sarana yang mempunyai ketahanan yang kuat berdasarkan penggunaan metode terapi yang dapat mengurangi terjadinya masalah terhadap sendi yang diakibatkan penggunaan sepatu *High Heels* yang terlalu lama.

Want (Menginginkan):

- Menginginkan sarana sepatu *High Heels* yang dapat mempermudah proses pendistribusian terapi dengan cara seperti melakukan pemijatan sehingga memiliki efek mengurangi rasa nyeri sendi pada area telapak kaki. Sedangkan penghangat dengan cara seperti mengeluarkan rasa hangat pada area telapak kaki dengan penggunaan dalam jangka waktu lama.
- Menginginkan sarana sepatu *High Heels* yang mampu memberikan rasa aman dan nyaman dan dapat merasakan sehat pada saat kondisi beraktivitas normal dalam tubuh sehingga memiliki akibat setelah mengenakan sepatu *High Heels*.
- Menginginkan sarana sepatu *High Heels* yang dapat melalui kondisi jalan yang tidak memungkinkan seperti tanjakan, turunan dan berbagai kondisi lainnya.

Fear (Kekhawatiran) :

- Kekhawatiran pada saat pengguna sedang mengenakan sepatu *High Heels* harus melalui situasi keadaan yang sulit seperti

kondisi tanjakan dan turunan yang berliku dengan ditambah kerikil batu yang berdampak pada memperlambatnya proses pengguna dalam bergerak di area tersebut serta dapat membuat pengguna mengalami berbagai kemungkinan cidera kecil.

- Kekhawatiran pada saat pengguna mengalami kondisi cuaca tidak mendukung seperti aktivitas kerja yang berlangsung di waktu hujan yang berdampak sulitnya pengguna pada saat melakukan pergerakan sedangkan cuaca yang terik dapat berpengaruh terhadap material limbah kulit jagung dikarenakan mudah terintimidasi oleh cuaca panas.
- Kekhawatiran timbulnya rasa sakit dan nyeri pada bagian tubuh tertentu seperti area telapak kaki maupun area betis dikarenakan melakukan aktivitas dengan mengenakan sepatu *High Heels* dalam jangka waktu yang cukup lama sehingga lebih memungkinkan mengalami cidera ringan.

Will (Terciptanya) :

- Terciptanya sarana pada sepatu *High Heels* mengalami kondisi cuaca tidak mendukung seperti aktivitas kerja yang berlangsung hujan dan cuaca yang terik.
- Terciptanya sarana pada saat pengguna mengenakan sepatu *High Heels* yang mempunyai sistem standar kualitas yang baik.
- Terciptanya sarana pada saat pengguna

mengenakan sepatu *High Heels* yang dapat mengatasi persoalan keterlambatan dalam proses pendistribusian yang mempunyai ketahanan yang kuat.

2. Landasan Perancangan

Dalam perancangan *heels* terapi dan penghangat ini ditujukan kepada :

1) Demografis

- Jenis kelamin dari target pengguna adalah perempuan dengan usia 20–40 tahun seperti : penari, *performance* atau bahkan wanita karir.
- Untuk sasaran atau target pengguna produk yaitu penari, *performance* atau bahkan wanita karir dikalangan menengah dengan mayoritas perkotaan.
- Untuk sasaran atau target pembeli produk yaitu penari, *performance* atau bahkan wanita karir

2) Geografis

- Untuk wilayah pemasaran produk ditargetkan pada sekitaran Jabodetabek
- Untuk sasaran pemakaian produk sepatu *High Heels* ini yaitu disetiap lokasi.

3) Psikografis

Pada pengguna produk sepatu ini melakukan aktivitas bepergian dengan berjalan kaki yang terlalu lama mengakibatkan nyeri sendi atau kedinginan sehingga tersedia diberbagai lokasi.

4) Behavioral

Aktivitas pengguna dalam proses menggunakan sepatu ini adalah :

- Pada saat melakukan berpergian dengan berjalan kaki yang terlalu lama dengan merasakan nyeri sendi atau kedinginan.
- Dalam suatu acara dengan situasi formal, santai dan bekerja sesuai dengan jam operasional

3. Tema/Ide/Judul

Sepatu yang akan dibuat adalah sepatu *High Heels* yang mempunyai kemampuan untuk memberikan efek terapi sekaligus penghangat telapak kaki ketika pengguna dalam situasi mengalami nyeri sendi yang disebabkan terlalu lama pada saat mengenakan sepatu tersebut sekaligus pada saat pengguna mengalami situasi mengalami kedinginan diarea telapak kaki, maka demi kenyamanan pengguna sepatu *High Heels* ini dilengkapi dengan sistem magnet, supaya dapat mempermudah dalam mengoptimalkan kinerja fungsi terapi sepatu tersebut, kemudian proses dari sistem kerja sepatu itu berfungsi ketika pada saat pengguna merasakan suatu kendala nyeri sendi pada area telapak kaki. Setelah itu dapat ditambahkan dengan gaya santai tetapi terlihat elegan untuk kalangan wanita seperti penari, *performance* atau bahkan wanita karir kemudian dikenakan dalam situasi apapun dan jangka waktu yang cukup lama. Sementara pada sepatu tersebut dilengkapi dengan material limbah kulit jagung yang diaplikasikan pada bagian badan samping kanan, kiri dan belakang dari sepatu tersebut.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

Konsep Mekanis Terapi Pada Sepatu *High Heels*



Pemilihan Warna
(Sumber Gambar : Pinterest)

Dalam proses perancangan ini aspek pemilihan warna merupakan satu dari sekian hal yang perlu dipertimbangkan berkenaan dengan aspek sosial needs terutama bagi pengguna. Untuk itulah penulis berusaha mengumpulkan beberapa pilihan warna yang sekiranya cocok dan layak di aplikasikan kedalam produk berdasarkan psikologis atau karakteristik yang dihasilkan dari warna yang disajikan tersebut. Berikut adalah daftar pilihan beberapa warna serta psikologis yang menyertainya:

- Berdasarkan data sepatu *High Heels* diatas dapat mencakup (*Insole and Tongue*) yang menggunakan warna coklat muda psikologis merupakan warna alami yang menggambarkan pengaruh pada pikiran dan tubuh dengan menciptakan perasaan kebajikan, stabilitas, dan kedamaian. Warna coklat memberikan perasaan terorganisir, historik, dan koneksi, serta perasaan santai dan hangat yang nyaman. Warna ini diyakini membantu menciptakan perasaan sehat, koneksi dengan bumi, memiliki rasa ketertiban serta menekankan emosi.

- Berdasarkan data sepatu *High Heels* diatas dapat mencakup (*Midssole*) yang menggunakan warna merah psikologis merupakan warna yang menggambarkan cinta, gairah, kekuatan, dan kemarahan. Kecerahan merah dapat membangkitkan emosi dengan kuat. Selain itu, merah juga dikaitkan dengan rasa hangat dan nyaman. Seperti halnya warna hitam, warna merah pun sering digambarkan sebagai warna yang kuat.
- Berdasarkan data sepatu *High Heels* diatas dapat mencakup (*Upper, Heels Counter, Outsole, and Vamp*) yang menggunakan warna biru psikologis merupakan warna yang menggambarkan ketenangan, kestabilan, produktif, dan kesedihan yang menjadikan warna ini memberi perasaan yang tenang, aman, dan damai. Biru juga sering dipandang sebagai tanda stabilitas.

Konsep Mekanis Terapi Pada Sepatu High Heels

Pada produk sepatu *High Heels* ini diterapkan sistem mekanis yaitu dilengkapi magnetik yang diterapkan pada bagian alas dalam, sehingga sistem pada magnet ini dengan cara menggunakan ***Moonar Unisex Magnetic Therapy and Insole*** memanfaatkan metode terapi magnet pada telapak kaki sehingga sangat cocok bagi orang yang merasa kelelahan. Dengan menggunakan *insole* ini, bisa mendapatkan manfaat kesehatan sambil melakukan kegiatan sehari-hari seperti biasa. *Insole* berbahan gel ini juga

mampu menyerap guncangan pada kaki sehingga tetap merasakan kenyamanan saat bergerak. Produk ini sangat praktis digunakan karena dapat dicuci dan memiliki sirkulasi pergantian udara yang baik untuk menjaga kebersihan dan memastikan agar kaki terhindar dari bau tak sedap.



Moonar Unisex Magnetic Therapy and Insol
(Sumber Gambar : <https://my-best.id/7994>)

C. METODE/PROSES PERANCANGAN

Latar Belakang
Menghasilkan desain sepatu high heels yang memiliki fungsi terapi sekaligus penghangat sehingga dapat mengurangi nyeri sendi yang disebabkan terlalu lama pada saat mengenakan dengan diberikan kenyamanan melalui sistem getaran magnet sebagai terapi.
Identifikasi dan Perumusan Masalah
Pada saat pengguna mengenakan sepatu high heels dengan memberikan efek nyeri sendi di area tumit yang secara perlahan sulit untuk aktivitas berjalan, sehingga sepatu tersebut berperan untuk mengurangi rasa nyeri pada tumit atau area telapak kaki dan mengalami sakit di area belakang telapak kaki dikarenakan space yang terlalu minim sehingga mengalami lecet pada area belakang telapak kaki tersebut.

Pengumpulan Data
<ul style="list-style-type: none"> • Data dan Analisis Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan • Data dan Analisis Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan • Data dan Analisis Berkaitan Dengan Aspek Sistem Produk Rancangan • Data dan Analisis Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan
Analisis Data: <i>Need, Want, Fear</i>
<p>NEED : Membutuhkan sarana yang mempunyai ketahanan yang kuat berdasarkan penggunaan metode terapi yang dapat mengurangi terjadinya masalah terhadap sendi yang diakibatkan penggunaan sepatu high heels yang terlalu lama</p> <p>WANT : Menginginkan sarana sepatu high heels yang dapat melalui kondisi jalan yang tidak memungkinkan seperti tanjakan, turunan dan berbagai kondisi lainnya.</p> <p>FEAR : Kekhawatiran pada saat pengguna mengalami kondisi cuaca tidak mendukung seperti aktivitas kerja yang berlangsung hujan yang berdampak sulitnya pengguna pada saat melakukan pergerakan sedangkan cuaca yang terik dapat berpengaruh terhadap material limbah kulit jagung dikarenakan mudah terintimidasi oleh cuaca panas.</p>
Konsep Perancangan: Konsep Produk Sepatu Secara Umum
<p>Sepatu <i>high heels</i> yang mampu memberikan efek terapi sekaligus penghangat kaki yang digunakan ketika pengguna dalam situasi mengalami nyeri sendi pada saat melakukan aktivitas pekerjaan yang berada didalam ruangan dengan memanfaatkan limbah kulit jagung untuk memberikan daya ketahanan dalam sistem magnet, terapi serta penghangatnya supaya dapat melindungi agar kedap terhadap air melalui penambahan ketebalan bantalan pada material yang terletak dibagian <i>outsole</i>.</p>

1) Eksplorasi:

Berdasarkan hasil data analisis yang berkaitan dengan motif dapat disimpulkan bahwa pada

sketsa motif eksplorasi ini dengan menggunakan bentuk geometri (belah ketupat) seperti wajik, dikarenakan bentuk seperti itu serupa dengan tekstur dari limbah kulit jagung dengan maksud supaya dapat meninggikan nilai jual yang tinggi terhadap sepatu *High Heels* terapi dan penghangat ini.



Gambar 4. Sketsa Eksplorasi Motif

2) Pembentukan/Pewujudan:
 Dalam proses perancangan ini konsep bentuk merupakan satu dari sekian hal yang perlu dipertimbangkan berkenaan dengan aspek sosial needs terutama bagi pengguna. Bentuk keseluruhan pada sepatu *High Heels* ini terinspirasi dari beberapa pengguna wanita ketika sedang melakukan aktivitas dalam suatu acara formal yaitu *performance* dengan mengalami kendala pada saat mengenakan terlalu lama sepatu *High Heels* akhirnya merasakan nyeri sendi, kedinginan di area telapak kaki serta sakit di area belakang telapak kaki dikarenakan *space* yang terlalu minim sehingga mengalami lecet pada area belakang telapak kaki tersebut. Pada akhirnya pengguna lebih nyaman merelaksasikan dengan cara sambil duduk dikursi, sehingga berdasarkan kejadian tersebut dapat

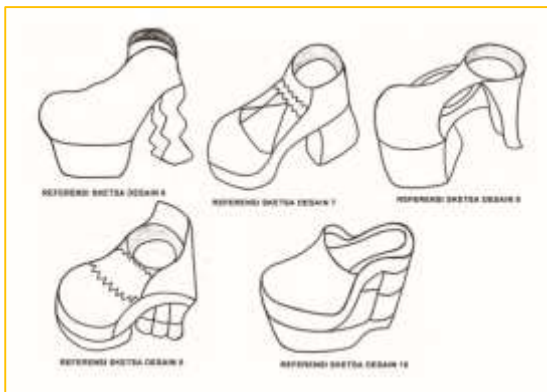
menginspirasi saya untuk merancang sepatu *High Heels* dengan bentuk menyerupai kursi menurut kenyamanan para pengguna dengan dilengkapi bagian badan atas yang tertutup dan memiliki sistem terapi sekaligus penghangat kaki serta memberikan bantalan atau memperluas *space* pada sepatu tersebut, supaya pengguna merasakan kenyamanan pada area belakang telapak kaki. Kemudian memberikan tambahan sistem magnet, supaya pengguna dapat menggunakan dalam situasi yang tepat dan disesuaikan dengan kondisi tubuh kita, kemudian dilengkapi tambahan material limbah kulit jagung untuk memberikan kesan *aesthetic* dan melindungi sepatu tersebut supaya tidak mudah basah, tetap kuat dan tahan lama.



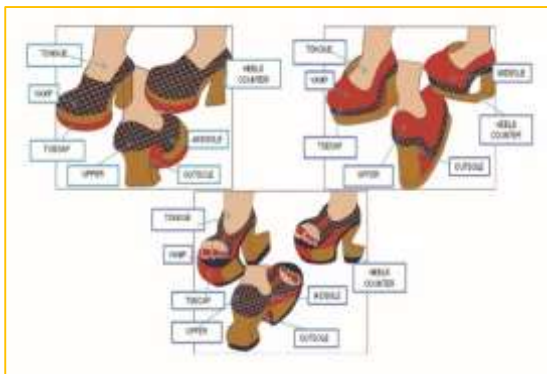
Referensi Sketsa Desain



Gambar 5. Referensi Sektsa Desain 1-5

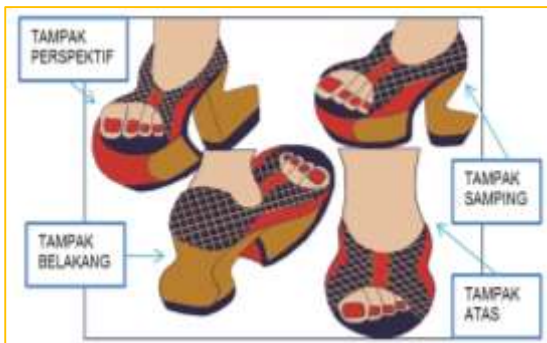


Gambar 6. Referensi Sektsa Desain 6-10



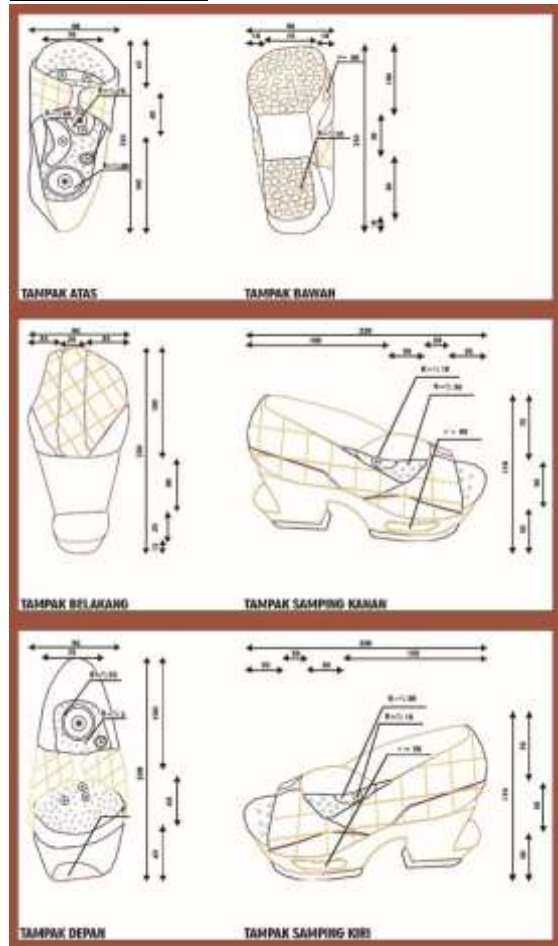
Gambar 7. Upper, toecap, vamp, tongue, midsole, outsole, heelscounter

Desain Final



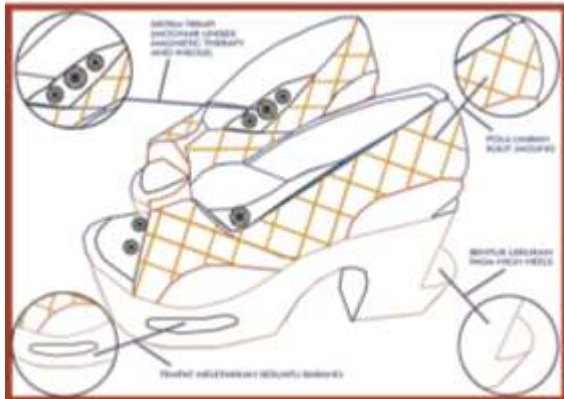
Gambar 8. Desain Akhir

Gambar Teknik



Gambar 9. Gambar teknik tampak atas-bawah, tampak belakang-samping kanan, tampak depan-samping kiri

Gambar Detail



Gambar 10 Detail gambar

D. ULASAN KARYA



Gambar 11. Desain Sepatu High Heels Untuk Terapi Dengan Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung Sebagai Material Pendukung

Sepatu *High Heels* yang mampu memberikan efek terapi sekaligus penghangat kaki yang digunakan ketika pengguna dalam situasi mengalami nyeri sendi pada saat melakukan aktivitas pekerjaan yang berada didalam ruangan dengan memanfaatkan limbah kulit jagung untuk memberikan daya

ketahanan dalam sistem magnetik, terapi serta penghangatnya supaya dapat melindungi agar kedap terhadap air melalui penambahan ketebalan bantalan pada material yang terletak dibagian *outsole*.

Ukuran Sepatu *High Heels* keseluruhan dibuat memiliki ukuran panjang 23 cm, lebar 9cm, serta tinggi 17cm dengan didasarkan 10cm untuk bagian badan dari sepatu tersebut, sementara 7cm untuk bagian *High Heels* dari sepatu tersebut. Tujuannya adalah agar pengguna sepatu *High Heels* dapat merasakan mudah dan nyaman sehingga tinggi sepatu *High Heels* dapat disesuaikan oleh pengguna wanita.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan laporan perancangan yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dalam perancangan sepatu *High Heels* ini berkenaan dengan ***Needs, Wants and Fear Pada Pengguna.***

Need (Membutuhkan):

- Membutuhkan sarana kenyamanan pada saat mengenakan sepatu *High Heels* ketika melakukan aktivitas di berbagai kondisi seperti pada saat menghadiri acara formal didalam ruangan, sehingga penggunaan metode terapi yang ada didalamnya memberikan efek kerja secara maksimal sehingga dapat mengurangi masalah pengguna seperti nyeri sendi pada saat mengenakan sepatu *High Heels*.

- Membutuhkan sarana fungsi yang maksimal untuk dapat meminimalisir cedera fisik, seperti keram otot, nyeri sendi dan mengurangi rasa dingin pada area telapak kaki dengan proses pemijatan pada area telapak kaki.
- Membutuhkan sarana yang mempunyai ketahanan yang kuat berdasarkan penggunaan metode terapi yang dapat mengurangi terjadinya masalah terhadap sendi yang diakibatkan penggunaan sepatu *High Heels* yang terlalu lama.

Want (Menginginkan):

- Menginginkan sarana sepatu *High Heels* yang dapat mempermudah proses pendistribusian terapi dengan cara seperti melakukan pemijatan sehingga memiliki efek mengurangi rasa nyeri sendi pada area telapak kaki. Sedangkan penghangat dengan cara seperti mengeluarkan rasa hangat pada area telapak kaki dengan penggunaan dalam jangka waktu lama.
- Menginginkan sarana sepatu *High Heels* yang mampu memberikan rasa aman dan nyaman dan dapat merasakan sehat pada saat kondisi beraktivitas normal dalam tubuh sehingga memiliki akibat setelah mengenakan sepatu *High Heels*.
- Menginginkan sarana sepatu *High Heels* yang dapat melalui kondisi jalan yang tidak memungkinkan seperti tanjakan, turunan dan berbagai kondisi lainnya.

Fear (Kekhawatiran) :

- Kekhawatiran pada saat pengguna sedang

menggunakan sepatu *High Heels* harus melalui situasi keadaan yang sulit seperti kondisi tanjakan dan turunan yang berliku dengan ditambah kerikil batu yang berdampak pada memperlambatnya proses pengguna dalam bergerak diarea tersebut serta dapat membuat pengguna mengalami berbagai kemungkinan cedera kecil.

- Kekhawatiran pada saat pengguna mengalami kondisi cuaca tidak mendukung seperti aktivitas kerja yang berlangsung diwaktu hujan yang berdampak sulitnya pengguna pada saat melakukan pergerakan sedangkan cuaca yang terik dapat berpengaruh terhadap material limbah kulit jagung dikarenakan mudah terintimidasi oleh cuaca panas.
- Kekhawatiran timbulnya rasa sakit dan nyeri pada bagian tubuh tertentu seperti area telapak kaki maupun area betis dikarenakan melakukan aktivitas dengan mengenakan sepatu *High Heels* dalam jangka waktu yang cukup lama sehingga lebih memungkinkan mengalami cedera ringan.

Will (Terciptanya) :

- Terciptanya sarana pada sepatu *High Heels* mengalami kondisi cuaca tidak mendukung seperti aktivitas kerja yang berlangsung hujan dan cuaca yang terik.
- Terciptanya sarana pada saat pengguna mengenakan sepatu *High Heels* yang mempunyai sistem standar kualitas yang

baik.

- Terciptanya sarana pada saat pengguna mengenakan sepatu *High Heels* yang dapat mengatasi persoalan keterlambatan dalam proses pendistribusian yang mempunyai ketahanan yang kuat.

Karakteristik serat limbah kulit jagung dalam tanaman ini tumbuh hampir di seluruh daratan Indonesia sebab memiliki tekstur yang mudah sobek agak sulit untuk diolah sehingga dibutuhkan proses dan teknik supaya mendapatkan hasil bernilai estetik, kuat, mudah dibentuk dengan cetakan, ringan dan memiliki warna yang menarik, sehingga tidak diragukan lagi hampir seluruh masyarakat mengenal tanaman ini dan kulit jagung merupakan bagian cukup banyak dari buah jagung yaitu 38,8% dari berat keseluruhan berat buah. Serat yang dihasilkan dari tumbuhan jika dibandingkan dengan serat sintetis mempunyai panjang dan diameter yang tidak seragam pada setiap jenisnya. Panjang serat berbanding diameter serat sering disebut dengan istilah *aspect ratio*. Bila aspek rasio makin besar maka makin besar pula nilai sifat fisik dan mekanik yang dihasilkan. Serat panjang lebih efisien dalam peletakannya dari pada serat pendek. Akan tetapi, serat pendek lebih mudah peletakannya dibanding serat panjang. Dalam proses perancangan ini aspek pemilihan bentuk merupakan satu dari sekian hal yang perlu dipertimbangkan berkenaan dengan aspek sosial needs terutama bagi pengguna.

Bentuk keseluruhan seperti perahu atau perosotan yang dilengkapi diantaranya sebagai berikut:

Pada produk sepatu *High Heels* ini diterapkan sistem mekanis yaitu dilengkapi magnetik yang diterapkan pada bagian alas dalam, sehingga sistem pada magnet ini dengan cara menggunakan ***Moonar Unisex Magnetic Therapy and Insole*** memanfaatkan metode terapi magnet pada telapak kaki sehingga sangat cocok bagi orang yang merasa kelelahan. Dengan menggunakan *insole* ini, bisa mendapatkan manfaat kesehatan sambil melakukan kegiatan sehari-hari seperti biasa. *Insole* berbahan gel ini juga mampu menyerap guncangan pada kaki sehingga tetap merasakan kenyamanan saat bergerak. Produk ini sangat praktis digunakan karena dapat dicuci dan memiliki sirkulasi pergantian udara yang baik untuk menjaga kebersihan dan memastikan agar kaki terhindar dari bau tak sedap.

2. Saran

Perlunya melakukan survey secara detail pada desain final dari perancangan sepatu *High Heels* untuk terapi dan penghangat ini supaya lebih lanjut berkaitan dengan proses menjahit limbah kulit jagung lebih diperbaiki, sehingga hasil komponen tenunan lebih presisi dan dapat lebih lurus, rapi. Selain itu kemungkinan pengembangan produk lanjutan, dapat diberikan tambahan komponen. Hal ini dilakukan untuk

memperkuat sekaligus mempertahankan bentuk dari komponen saat menahan beban agar mempermudah proses penjahitan bentuk pola dan menjaga ukuran komponen dari proses jahitan tersebut lebih presisi supaya mendapat hasil yang berbeda dari sebelumnya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, A., A. (2006). "*Karakterisasi Fisiko Kimia dan Mekanis Kelobot Jagung Sebagai Bahan Kemasan*". [Skripsi]. Bogor: Fakultas Teknologi Pertanian, Institut Pertanian.
- Alonso, M., & Finn., E., J. (1995). "*Dasar-dasar Fisika Universitas (Jilid 2) Medan dan Gelombang*". Terjemahan Prasetyo, L., & Hadi, K. Jakarta: Erlangga.
- Ambarwanti D., Handoko, E., & Marpaung, M. A. (April, 2014). Struktur dan Sifat Kemagnetan Material Magnet BaFe₁₂MnxZnxO₁₉ yang Disiapkan dengan Metode Ultrasonic Mixing. *Prosiding Pertemuan Ilmiah XXVIII HFI JATENG & DIY*, pp. 312-314.
- Baafai, U. S. (2004). Polusi dan Pengaruh Medan Elektromagnet Terhadap Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Teknik Simetrika Vol. 2(2)*.
- Effendi, S., M., dan Adawiyah R. (2014). Penurunan Nilai Kekentalan Akibat Pengaruh Kenaikan Temperatur Pada Beberapa Merek Minyak Pelumasi. *Jurnal INTEKNA: Informasi Teknik dan Niaga Vol.14 (1)*.
- Hersa, V., T. (2014). "*Respon Salmonella typhimurium pada Bumbu Gadogado terhadap Paparan Extremely Low Frequency (ELF) Magnetic Field*". [Skripsi]. Jember: Universitas Jember.
- Hidayat, N., Padaga, M. C., Suhartini, S. (2006). *Mikrobiologi Industri*. Dalam FI, S. S.(Ed.). Yogyakarta : ANDI.
- Khoirotul, Y. (2016). "*Karakterisasi Material Penyerap Gelombang Radar Berbahan Dasar Karbon Aktif Kulit Jagung dan Barium M-Heksaferit Doping Ion ZN*". [Skripsi] Surabaya: FMIPA, Fisika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Ogata, K. (1996). *Teknik Kontrol Automatik*. Jakarta: Erlangga.
- Paramita, N. (2008). "*Eksplorasi Olah Serat Jagung (Zea Mays) Melalui Proses Teknik Non Tenun untuk Alternatif Produk-Produk Kriya*". [Skripsi]. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Putra, M. P., Fathony, A., Sari, F. I., Satyawardhani, S. A., & Bakti, S. (2012). "*Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung (Zea Mays) Sebagai Komposit Pembuatan Sumpit Makan*". [Karya Tulis Pekan Kreativitas Mahasiswa]. Depok: Fakultas Teknik Kimia, Universitas Indonesia
- Reddy, N., & Yang, Y. (2005). Biofibers from agricultural byproducts for industrial applications. *Trends in Biotechnology, 23(1)* 22-27.
- Reitz, J. R., & Milford, F. J., (1960). *Foundations Of Electromagnetic Theory*. Massachusetts, USA: Addison-Wesley Publishing Company Inc.
- Rohma. A., Sumardi. S, Ernawti, E, & Agustrina, R. (November, 2013). Pengaruh Medan Magnet Terhadap Aktivitas Enzim α - Amilase Pada Kecambah Kacang Merah dan Kacang Buncis Hitam (*phaseolus vulgaris L.*). (November, 19-20). *Prosiding Seminar Nasional Sains & Teknologi V.* 344-352.
- Sutrisno. (1986). *Elektronika Teori dan Penerapannya*. Bandung : ITB.
- Vitaloka, A., Rohanah, A., Rindang, A. (2017). Karakteristik Kertas Berbahan Baku Ampas Tebu dan Sampah Kertas. *Jurnal Rekayasa Pangan dan Pertanian Vol. 5 (1)*, 140-144.
- Wardhana, I. T. (2003). "*Pengaruh Paparan Medan Magnet Extremely Low Frequency (ELF) terhadap Frekuensi Detak Jantung Medium Biologi pada Mencit BALB/c*". [Skripsi]. Jember: FKIP, Universitas Jember.

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. Kepada Bapak Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2017 yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan ini.

PERMAINAN BOARD GAME FINANSIAL " BENIH & SUSU" UNTUK ANAK-ANAK BERUMUR 10-17 TAHUN

Oleh:

Andrew¹

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

Andrew.suryadi80@gmail.com¹

Edy Muladi²

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

Edi.muladi@mercubuana.ac.id²

ABSTRAK

Board game adalah permainan yang dapat berfungsi sebagai media edukasi yang baik untuk anak-anak, dikarenakan adanya interaksi yang nyata dari simulasi kehidupan nyata yang menjadi pesan dari permainan *board game* tersebut. Dewasa ini, kebutuhan untuk bisa mendapatkan edukasi yang baik mengenai pengelolaan keuangan sudah menjadi hal yang menjadi keharusan agar tidak banyak orang yang terjebak ke dalam penipuan dengan skema investasi berimbal balik tinggi. Pemberian edukasi mengenai finansial ada baiknya bila diberikan semenjak usia dini, yaitu di usia anak-anak berumur 10-17 tahun, karena pada usia inilah masa dimana mereka menyerap pelajaran dengan cara bermain dimana perkembangan kognitif serta otak sedang mengalami fase yang terus berkembang dan merupakan masa yang tepat untuk pembentukan pola pikir seseorang yang dapat dibawa hingga dewasa nanti. Pemberian edukasi finansial melalui *board game* merupakan langkah yang sangat efektif karena dengan media *board game*, maka pengajaran edukasi finansial yang didapat bisa lebih diterima oleh anak-anak berumur 10-17 tahun dengan cara bermain secara interaktif. Pada akhirnya, diharapkan pembekalan pengajaran edukasi yang sudah diterima dapat berkontribusi sebagai bekal untuk menghadapi situasi finansial di saat mereka dewasa nanti.

Kata Kunci: *Board game, Edukasi Finansial, Mengelola keuangan*

ABSTRACT

Board game is a game that can function as an educational tool that beneficial for children, because there is a real interaction from a real life simulation that convey the message from the board game itself. Nowadays, the needs to have a good financial education is very crucial, so that people won't get trapped in a fraud investment scheme with a high return of investment in a short amount of time. It is better to give a financial education to people since their young age, in the age of 10 – 17 years, where their brain cognitive function is in a high development stage and it is an excellent time to form a mindset that can bring benefits in their adulthood. A financial education that is given in a form of board game is a very highly effective way to learn because it can be shared in a form of playing interactively. In the end, hopefully the financial education given from a board game can contribute for a real preeparation when facing the financial situation that will come in their adulthood later.

Keywords: *Board game, Financial, education, Financial management*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 21th, 2021

Revised: -

Accepted: November 29th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Di masa pandemi covid 19, banyak orang

yang terdampak dalam keuangannya dikarenakan tidak siap dalam menghadapi masa krisis dan juga mengalami kerugian

dalam hal berinvestasi. Selain tidak siapnya secara keuangan dalam menghadapi pandemi yang datang secara tidak diduga, ada banyak juga bermunculan peluang investasi dengan skema *money game* atau timbal balik yang besar dan cepat di tengah pandemi ini yang dapat menjerat orang-orang yang tidak teredukasi dengan baik mengenai arti investasi yang sesungguhnya. Menurut Fajar Sulaiman (2021) Kasus investasi ilegal termasuk *fintech* dan gadai ilegal di masa pandemi justru marak dan terjadi di berbagai wilayah Indonesia. Irma Suryani Lubis (2020) menyatakan Hasil survei Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mencatat bahwa indeks literasi keuangan mencapai 38,03%. Artinya, dari 100 orang hanya sekitar 38 orang yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan yang memadai mengenai produk dan layanan keuangan. Hal ini berarti masyarakat Indonesia belum sepenuhnya memiliki pengetahuan yang cukup mengenai bagaimana mengoptimalkan pemanfaatan uang untuk kegiatan yang produktif. Dibutuhkan adanya fondasi literasi keuangan yang kuat untuk bisa memiliki cara berpikir yang benar terhadap tujuan menabung serta perencanaan investasi yang benar.

Untuk memfasilitasi pembentukan fondasi literasi keuangan yang kuat pada masyarakat secara umum, berbagai upaya sudah dilakukan oleh para pakar keuangan seperti mengadakan seminar-seminar ataupun kelas workshop yang membahas

mengenai kecerdasan finansial. Kelas-kelas ini diadakan untuk dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana caranya untuk dapat mengelola keuangan dengan lebih baik lagi serta tidak sedikit beberapa kelas yang membahas mengenai kebebasan secara finansial. Pakar finansial bernama Robert T. Kiyosaki yang berasal dari Amerika Serikat bahkan merancang permainan *board game* dengan judul "*Cashflow*" untuk memberikan edukasi kepada masyarakat umum mengenai pentingnya investasi dan bagaimana mencapai kebebasan secara finansial dalam bentuk permainan untuk menyampaikan pesan mengenai edukasi finansial ini dimulai dari anak-anak pada usia dini.

Fondasi literasi finansial perlu untuk dimulai dan dibentuk sejak dini, karena di era digital pada abad ke 21 dimana gaya hidup konsumtif semakin marak terutama di kalangan generasi millennial yang menjadi target market para penyedia jasa serta produk di pasaran. Sebuah survei menunjukkan bahwa lebih dari tiga perempat generasi muda ingin memiliki pakaian, mobil, dan peralatan teknologi yang sama dengan teman-teman mereka. Sosial ekonomi dan gaya hidup memiliki peran besar dalam menunjukkan eksistensi mereka sehari-hari. Menabung dilakukan bukan untuk membeli aset, tetapi preferensinya adalah memenuhi gaya hidup, seperti nongkrong, ngopi, *shopping*, dan liburan *fancy*. Sementara itu, masih ada kaum

muda yang tidak melakukan perencanaan keuangan seperti generasi sebelumnya. Data menunjukkan bahwa mereka tidak membeli rumah, mobil, atau menabung untuk masa pensiun seperti yang dilakukan generasi orangtua. (Irma Suryani Lubis, 2020) diperlukan adanya literasi keuangan semenjak dini sehingga para anak-anak dan remaja yang bertumbuh dapat mengelola uang yang dipercayakan kepada mereka dengan benar. Literasi keuangan semenjak dini dapat dimulai pada anak kecil berusia 10 tahun hingga beranjak remaja 17 tahun, dimana pada usia tersebut perkembangan kognitif serta otak sedang mengalami fase yang terus berkembang (Annisa Hapsari, 2020), sehingga merupakan waktu yang tepat untuk memberikan fondasi yang baik untuk menghadapi proses kehidupan yang akan dihadapinya di hari nanti. Usia 10-17 tahun merupakan usia yang tepat untuk pemberian fondasi pemahaman yang kuat mengenai pentingnya menabung dan berinvestasi sebagai bagian dari pembentukan karakter dan bekal mereka dalam menghadapi kehidupan sampai pada kehidupan dewasa nanti.

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

Bagaimana terciptanya rancangan *board game* yang dapat membantu untuk mengedukasikan anak-anak berumur 10-17 tahun mengenai fondasi literasi keuangan, namun juga menyenangkan untuk dapat dimainkan secara berulang-ulang?

3. Orisinilitas

Board game yang akan dirancang ini mengajarkan mengenai dasar menabung dan berinvestasi dengan cara yang mudah diingat dan mengasyikkan untuk dimainkan berulang-ulang karena di kemas dalam bentuk permainan *board game* yang kaya secara visual pemandangan alam ditambah dengan peraturan giliran main memakai warna dan Langkah maju mundur yang mendorong kompetisi di antara pemainnya.

Hal mengenai menabung dan berinvestasi pada *board game* ini dikemas dengan menarik baik prinsip dari menabung dan berinvestasi sesungguhnya yang sudah dikenal dari jaman dahulu dalam bidang pertanian dan peternakan. Berinvestasi diibaratkan dengan menanam benih, dan menabung diibaratkan dengan mengumpulkan hasil peternakan serta pertanian untuk dapat dijual Kembali.

Board game edukasi pada umumnya penuh dengan instruksi yang akhirnya membuat permainannya tidak terlalu seru untuk dimainkan. *Board game* ini menawarkan keseimbangan antara elemen edukasi dan elemen asyik bermain seperti yang terdapat

pada *board game* non edukasi, sehingga pengalaman bermain pada *board game* ini akan memberikan pelajaran edukasi yang tidak mudah terlupakan bagi para pemainnya.

4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

- 1) Tujuan, terciptanya rancangan *board game* yang dapat membantu untuk mengedukasi anak-anak berumur 10-17 tahun mengenai fondasi literasi keuangan semenjak dini.
- 2) Manfaat, Media permainan *board game* merupakan media yang dapat mensimulasikan interaksi sosial yang terjadi pada kehidupan yang sesungguhnya dan dapat menjadi media yang dapat melatih kesiapan pola pikir anak yang beranjak remaja agar dapat mempersiapkan diri mereka dalam menghadapi aturan pengelolaan keuangan pada kehidupan yang sesungguhnya.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Konsep dasar permainan mengambil dari tema pertanian dan peternakan sehingga para pemain dapat diberikan edukasi mengenai prinsip hakikat menabung dan berinvestasi yang sudah dikenal semenjak jaman dahulu kala.

Seperti pada prinsip berinvestasi dan menabung yang sebenarnya sudah bisa dilihat dari pola pikir para petani di jaman dulu, dimana kalau mereka menanamkan benih, maka benih tersebut akan menghasilkan tanaman berbiji yang dimana bijinya

kemudian bisa ditanam lagi atau bisa di olah menjadi makanan.

Dari pola pikir seperti ini, maka para petani harus memutuskan seberapa banyak porsi benih yang kemudian akan ditanam lagi untuk menghasilkan panen berikutnya di jangka waktu yang panjang (diinvestasikan), dan berapa banyak porsi yang harus disisihkan (ditabung) untuk bisa menjadi persediaan makanan pada jangka waktu tertentu yang lebih pendek.

2. Landasan Perancangan

Hubungan bermain dengan belajar:

- a) "Bermain dalam belajar dan edukasi digambarkan sebagai set aktivitas dan proses yang menuju pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan belajar dan edukasi dengan menggunakan *game mechanics*. (Kim et al., 2018, p.29).
- b) "Belajar yang berangkat dari permasalahan dapat dipakai untuk meningkatkan cara berpikir secara kritis. (Bensinger, 2015)
- c) "Apa yang bisa tonjolkan dalam memakai permainan untuk mengajar ialah masukan langsung yang dapat diberikan kepada para siswa" (Bensinger, 2015)
- d) "Permainan merupakan pemikiran untuk mengisi peran dengan kegiatan yang memotivasi diri dan bisa memberikan penghargaan" Amory et al. (1999)
- e) "Permainan yang serius merupakan

permainan yang secara spesifik di desain untuk kepentingan edukasi dan belajar yang berada dalam tujuan edukasi, objektif dan fungsi yang secara eksplisit tersirat." (Brathwaite & Schreiber, 2009; Michael & Chen, 2006).

- f) "Bermain bukan hanya merupakan hasil dari kebudayaan dan aktifitas sosial. Tapi juga mewakili sumber dari budaya tersebut dan nilai sosial yang ada". (Huizinga, 1944; Kajoa, 1979).
- g) "Mainan dan permainan bersinonim dengan bermain. Bermain juga merupakan kemampuan dasar dalam bertahan hidup, dan tindakan sosial seperti mempunyai sifat kompetitif dan kooperatif dalam permainan, juga diterima secara umum sebagai bentuk relaksasi." (Norman K. Lowe, 1988)

Landasan teori yang berasal dari jurnal nasional :

- a) Games sebagai Media Edukasi dalam Moseley (2012) disebutkan bahwa terdapat tiga poin utama dari pembelajaran pada paham Konstruktivisme, yaitu *situated cognition*, *cognitive puzzlement*, dan *social collaboration*. Ketiga hal itulah yang juga terjadi pada kita ketika bermain sebuah *games*. *Situated cognition* adalah sebuah pemahaman dimana masyarakat dapat berkembang melalui interaksi dengan lingkungan dan konteksnya, konten, tujuan, dan natur dari aktivitas yang membentuk perkem-

banan individu. *Games* menyediakan konten untuk sebuah aktivitas, dimana pemain dapat mengeksplor dan membuat pengertian pribadi, hal ini memungkinkan pemain untuk mengambil peran asli dengan maksud tertentu yang menggambarkan aktivitas di dunia nyata. *Cognitive puzzlement* adalah pemahaman bahwa penerimaan secara inkonsisten atau konflik membuat kita menjadi belajar. Banyak jenis permainan yang melibatkan kemampuan *problem-solving*, *strategic planning*, *lateral thinking*, ataupun bekerjasama dalam tim untuk mengalahkan musuh. *Social Collaboration* adalah ketika kita belajar melalui negosiasi, menguji pemikiran kita kepada orang lain dan merasakan ide baru untuk menantang pemikiran kita sendiri. Sama halnya ketika bermain *games* kita juga harus berinteraksi dengan orang lain.

3. Tema/Ide/Judul

Permainan *Board game* finansial "Benih & Susu" untuk anak-anak berumur 10-17 tahun. Merupakan *board game* yang mengajarkan kepada anak-anak berumur 10-17 tahun untuk dapat membedakan mana pendapatan yang harus kembali diinvestasikan dan mana yang bisa disimpan untuk simpanan jangka pendek maupun menengah.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

- a) Konsep Ukuran

Ukuran *board game* merupakan ukuran segiempat sama sisi dengan ukuran 50 cm x

50 cm supaya dapat dimainkan oleh 4 orang remaja di setiap sisinya yang pada umumnya mempunyai ukuran lebar tubuh kurang lebih sebesar 30-35 cm. Skala *board game* dengan manusia adalah 6x lebih kecil dari ukuran tubuh manusia dewasa pada umumnya.

b) Konsep Bentuk

Bentuk *board game* yang berbentuk papan segi empat sama sisi dan dapat dilipat menjadi 4 bagian bertujuan agar *board game* dapat dengan mudah dibawa kemana-mana dan dapat dimainkan kapan saja dimana saja.

c) Konsep Material

Material yang dipakai untuk *board game* merupakan material yang dapat bertahan untuk waktu yang lama seperti *chipboard* yang dibungkus *art paper*, jenis plastik yang dipakai, dan bahan kartu *glossy* yang dapat dipakai sehingga bisa dimainkan sampai pada antar generasi sebagai permainan didalam keluarga. Material berupa kain goni berwarna coklat pun dipakai untuk menambah kesan pertanian dan peternakan yang biasanya identik dengan warna coklat tanah (warna ladang dan tanah tempat menabur benih).

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Skema Proses Perancangan

Pada skema ini terdapat 3 tahapan proses perancangan, yaitu Latar belakang perancangan, Data & analisa perancangan dan Konsep perancangan.



Gambar 1. Skema Proses Perancangan

2. Skema Proses Produksi

Pada tahap proses produksi ini lah sebuah prototype *board game* yang sudah dirancang akan mengalami uji coba agar dapat diketahui bagaimana alur permainan serta seberapa besarkah efektivitas peraturan permainan yang sudah dirancang pada *board game* tersebut untuk kepentingan edukasi serta keseruan bermain antar sesama pemain.



Gambar 2. Skema Proses Produksi

D. ULASAN KARYA



Gambar 3. Cover *board game* Benih & Susu



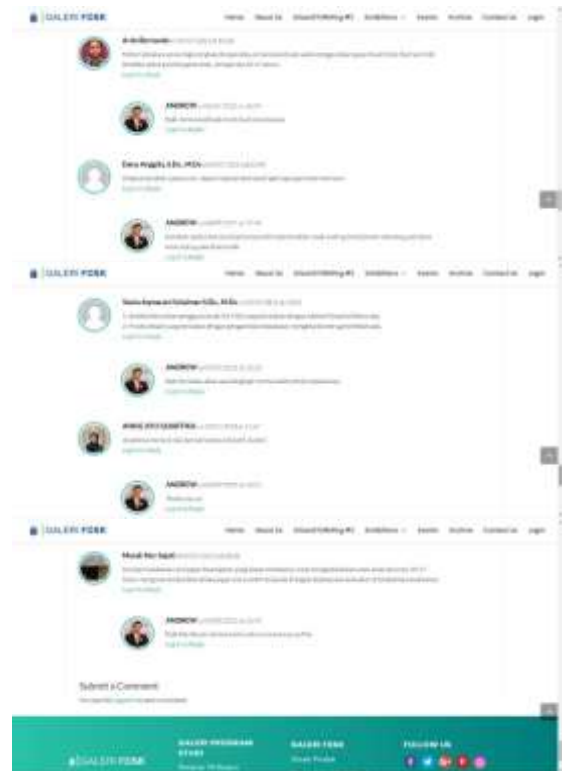
Gambar 4. Spesifikasi rancangan *board game* Benih & Susu



Gambar 5. Buku panduan *board game* Benih & Susu



Gambar 6. Board Game Benih & Susu



Gambar 7. Kritik dan Saran dari Hasil pameran Sumber:

<http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/permainan-board-game-finansial-benih-susu-untuk-anak-anak-berumur-10-17-tahun/>

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Desain *board game* ini diharapkan dapat menjawab permasalahan literasi keuangan yang ada pada masyarakat Indonesia, yaitu dengan cara memberikan edukasi mengenai literasi keuangan sejak dini dengan cara yang menyenangkan, berkesan dan mudah diingat dengan mengadaptasi pola pikir para petani dan peternak sehingga membekali generasi

masyarakat Indonesia yang akan datang agar dapat lebih bijaksana lagi dalam mengelola keuangan mereka.

Untuk menjadi *board game* yang bisa dimainkan dengan seru oleh anak-anak berumur 10-17 tahun, *board game* tersebut perlu mempunyai visual yang menarik, dengan kombinasi elemen warna yang seimbang serta strategi permainan yang bisa mengundang keseruan kompetisi antar para pemain. Dengan mendapatkan unsur keseruan bermain dalam *board game* ini, maka pesan edukasi mengenai pengelolaan finansial yang ingin disampaikan diharapkan dapat tersampaikan dengan lebih tepat sasaran dan tidak mudah dilupakan.

Strategi permainan dirancang untuk membuat pemain memilih cara bermain apakah itu dengan strategi berinvestasi yang harus mengumpulkan sedikit demi sedikit dan menggulung hasil panen untuk hasil jangka panjang (mengajarkan konsep timbal balik yang tidak besar namun lebih konsisten dan sering diterima), atau apakah itu dengan strategi membeli aset yang membutuhkan jumlah uang yang besar namun mempunyai timbal balik besar juga (mengajarkan konsep timbal balik besar namun dengan risiko yang tinggi juga) dimana strategi ini menggambarkan keputusan keuangan yang akan sering mereka hadapi dengan semua risikonya dalam kehidupan sebagai orang dewasa nantinya.

Yang saya pelajari sepanjang proses pembuatan sidang akhir ialah sebagai seorang desainer bukan hanya harus menguasai *skill* menggambar tapi juga mencakup wawasan yang luas untuk mematangkan konsep serta ditopang dengan data-data dan analisa yang kuat sehingga suatu karya desain bisa menjadi relevan dalam menjawab kebutuhan orang-orang yang menjadi target dimana desain tersebut diciptakan.

2. Saran

Untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang maksimal kepada anak-anak berumur 10-17 tahun, sangatlah penting untuk melibatkan elemen bermain di dalamnya. Karena bagi mereka belajar adalah bermain dan bermain juga merupakan proses pembelajaran.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Koster, R. (2014). *A Theory of Fun*. United States: O'Reilly.
- Whitton, N., & Moseley, A. (2012). *Using Games to Enhance Learning and Teaching*. United States: Routledge.
- Sagita, A. (2020). "Pentingnya Edukasi Finansial pada Anak Sejak Dini, Banyak Manfaatnya!". Dalam Erlangga for kids, 20 April 2020. Jakarta. Diakses melalui: <http://erlanggaforkids.com/index.php/2020/04/20/pentingnya-edukasi-finansial-pada-anak-sejak-dini-banyak-manfaatnya/>
- Scheel, J. (2008). *The Art of Game Design a book of lenses 1st edition*. United States: CRC Press of Taylor & Francis Group.

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. Kepada Bapak Ir. Edy Muladi, M. Si. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa memberi dukungan secara moral dan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2017 dalam sepanjang masa perkuliahan selama 4 tahun ini.

BANGKU (STOOL) UNTUK KAFE DENGAN LAHAN TERBATAS

Oleh:

Ankie Ayu Quartika¹

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

Hady Soedarwanto²

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

ABSTRAK

Saat ini, bisnis kafe sangat populer terutama di ibu kota Jakarta. Namun, kebanyakan kafe yang ada sekarang cenderung berukuran kecil dengan lahan terbatas. Ukuran lahan yang terbatas tersebut berefek pada aktivitas pemilik dan karyawan kafe dalam menata tempat duduk di kafe. Sementara bagi pengunjung kafe berefek pada kenyamanan aktivitas duduk di kafe yang cenderung lama. Untuk itu diperlukan tempat duduk yang dapat mewadahi aktivitas tersebut. Berdasarkan teori Virtuvius dan proses analisis data, dibutuhkan tempat duduk berupa *Stool* yang nyaman dan praktis. Untuk memastikan rancangan sesuai dengan kebutuhan maka dilakukan proses analisis data berdasarkan prinsip *form follow function* agar desain dan struktur *Stool* bekerja dengan baik. Rancangan *Stool* haruslah memiliki karakter yang nyaman, mudah dipindahkan, dan mudah diringkas sehingga dapat memberi kemudahan bagi pemilik dan karyawan kafe untuk merapihkan dan menata ulang *Stool* serta memberi kenyamanan duduk bagi pengunjung kafe bahkan dalam waktu yang lama.

Kata Kunci: Kafe, bangku, lahan terbatas.

ABSTRACT

Currently, cafe business is very popular especially in the capital city of Jakarta. However, most of the existing cafes tend to be small with limited space. The limited space size has an effect on the activities of café owners and employees in arranging seating in cafes. Meanwhile, for café visitors the effect on the comfort of sitting activities in cafes that tends to be long. For that we need a seat that can accommodate these activities. Based on the Virtuvius theory and data analysis process, a comfortable and practical Stool is needed. To ensure that the design meets the needs, data analysis process is carried out based on the principle of form follow function so that the design and structure of the Stool works well. The design of the Stool must have a character that is comfortable, easy to move, and space saving so that it can make it easy for cafe owners and employees to tidy up and rearrange Stool s and provide sitting comfort for cafe visitors even for a long time.

Keywords: Cafe, Stool, limited space.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 23rd, 2021

Revised: -

Accepted: November 29th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Saat ini bisnis kafe sangat digemari dan menjamur terutama di Ibu Kota Jakarta. Kafe pun sekarang beralih fungsi bukan hanya

tempat makan dan minum, namun juga tempat bekerja, bersantai, atau bahkan hanya berkumpul untuk mengobrol dan berfoto-foto. Seiring waktu, berkunjung ke kafe pun menjadi *lifestyle* yang dilakukan oleh hampir

semua orang terutama dewasa muda. Namun, kebanyakan kafe-kafe yang ada sekarang cenderung berukuran kecil dengan lahan terbatas. Ukuran lahan yang terbatas tersebut berefek pada aktivitas pemilik dan karyawan kafe dalam menata tempat duduk di kafe. Sementara bagi pengunjung kafe berefek pada aktivitas duduk di kafe yang cenderung lama. Hal ini menuntut pemilik kafe agar dapat memberikan fasilitas duduk yang nyaman di ruang terbatas tersebut.

Pada dasarnya kenyamanan pengunjung kafe merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan. Ketersediaan tempat duduk yang mencukupi juga membantu memberikan nilai lebih pada pelayanan kafe. Saat ini, sudah banyak kafe yang mewadahi kenyamanan bagi pengunjung namun untuk kafe yang memiliki lahan terbatas tidak jarang hal tersebut kurang diperhatikan, seperti pemilihan ukuran kursi yang terlalu besar sehingga mempersempit ruangan. Kenyamanan kafe tidak hanya ditujukan kepada pengunjung kafe namun kepada pemilik kafe juga. Jika pengunjung dapat merasakan kenyamanan dari aktivitas duduknya, maka pemilik kafe dapat merasakan kenyamanan dari kemudahan menata dan menyimpan tempat duduk pada ruang terbatas.

2. Rumusan Masalah

Sejauh ini tidak banyak kursi kafe yang menawarkan kenyamanan sekaligus kepraktisan. Kebanyakan kafe yang memiliki lahan terbatas biasanya memilih menggunakan

kursi yang minimalis tanpa terlalu memperhatikan kenyamanannya. Hal ini akan berdampak negatif untuk keberlangsungan kafe, pengunjung akan berangsur berkurang karena akan memilih tempat lain yang lebih nyaman dan memadai.

Oleh karena itu, diperlukan kursi yang dapat mewadahi masalah keduanya, kenyamanan dan kepraktisan. Sebaiknya kafe dengan lahan terbatas menggunakan *one seater chair* seperti *Stool*, agar mudah dipindahkan dan tidak memakan banyak ruang pada lahan terbatas.

Adapun permasalahan pada perancangan ini, ialah:

- 1) Bagaimana desain *Stool* yang dapat mewadahi aktivitas duduk di kafe?
- 2) Bagaimana sistem struktur *Stool* tersebut agar dapat digunakan dan disimpan di ruang terbatas?

3. Orisinalitas

Berikut beberapa data dari produk sejenis *Stool* yang sudah ada.

1) Sgabo Folding *Stool*

Sgabo Folding Stool merupakan *Stool* yang dapat dilipat dengan satu gerakan mulus sehingga dapat disimpan dengan ruangan yang sangat minimal. Sistem lipat (*foldable*) yang digunakan pada *Stool* ini adalah dengan hanya menarik satu bagian berlubang sebagai genggaman jari yang ada pada alas duduk *Stool*, sekali tarikan kemudian *Stool* akan otomatis terlipat dengan rapi dan mudah disimpan.

Desainer: Alessandro Di Prisco

Material: Kayu

Sistem: Lipat (*Foldable*)



Gambar 1. Sgabo Folding *Stool*
(sumber: designmilk.com, 2013)

2) Add

Add merupakan *Stool* yang dapat ditumpuk (*stackable*), meminimalisir ruang penyimpanan pada saat tidak digunakan. Sistem tumpuk yang digunakan pada Add ialah dengan persamaan ukuran pada alas duduk yang presisi. Kaki dan rangkanya terbuat dari kayu solid yang elegan dan presisi sehingga *Stool* berkaki tiga ini dapat ditumpuk hingga enam buah secara melingkar kesamping.

Desainer: Steffen Kehrle

Material: Kayu

Sistem: Tumpuk (*Stackable*)



Gambar 2. Add
(sumber: leibal.com, 2017)

3) Alfa *Stool*

Alfa Stool merupakan *Stool* kayu yang dapat dibongkar pasang (*assemble*), berfungsi agar mudah dalam penyimpanan dan dapat dibawa bepergian. Sistem bongkar pasang yang digunakan pada *Alfa Stool* ini ialah perakitan *Stool* dengan menggunakan baut dan mur yang sangat mudah dilakukan. Berukuran 34 cm x 44 cm *Stool* ini sangat ringan sehingga nyaman untuk dibawa bepergian serta terdapat pegangan (*handle*) pada bagian alas duduk untuk mudah diangkat dan dipindah-pindahkan.

Material: Kayu

Sistem: Perakitan (*Assemble*)



Gambar 3. Alfa *Stool* (sumber: toduet.com)

4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat perancangan ini ialah:

- 1) Tujuan, Terciptanya *Stool* yang nyaman, *moveable*, dan mudah diringkas untuk kafe yang memiliki lahan terbatas.
- 2) Manfaat, Bagi pemilik dan karyawan kafe: efisiensi tempat, memudahkan dalam penataan dan penyimpanan *Stool* di ruang terbatas. Bagi pengunjung kafe: memberikan kenyamanan duduk di kafe bahkan dalam waktu yang lama.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Istilah *café* muncul di Negara Perancis yang kemudian diadopsi oleh kota-kota di Inggris pada akhir abad ke-19. Kafe (*café*) berasal dari kata *coffee* yang berarti kopi. Kafe merupakan tempat untuk makan dan minum serta menyuguhkan suasana santai, selain itu juga kafe biasanya menyediakan tempat duduk di dalam dan di luar restoran. Umumnya kafe tidak menyajikan makanan berat tetapi lebih kepada menu makanan ringan seperti kue, roti, dan minuman. Kafe pertama kali muncul di daerah barat. (Marsum, 2005).

Kafe merupakan suatu usaha dibidang makanan yang dikelola secara komersial, menyajikan makanan kecil dengan konsep pelayanan yang tidak formal tanpa diikuti suatu aturan atau pelayanan yang baku seperti sebuah *exclusive dining room*, jenis makanan dan harganya cenderung lebih murah serta biasanya beroperasi selama 24 jam. (Sugiarto, 1996).

Pada awal kemunculannya kafe dijadikan tempat berdiskusi tentang berbagai macam hal, seperti filsafat, politik, sastra, dan budaya oleh kaum intelektual di Eropa. Namun seiring berkembangnya zaman kini kafe tidak hanya dijadikan tempat berdiskusi tetapi juga tempat bekerja, menikmati makanan, minuman, dan juga tempat bersosialisasi. Pemilik kafe berlomba-lomba mendesain kafe seunik dan semenarik salah satunya dengan menggunakan furnitur untuk

mempercantik desain interior kafe. Tempat duduk merupakan salah satu furnitur yang paling berpengaruh karena memiliki fungsi penting. Berbagai jenis tempat duduk digunakan di kafe, namun untuk kafe yang berlahan terbatas tidak banyak pilihan tempat duduk yang sesuai karena keterbatasan ruang, sehingga diperlukan tempat duduk yang praktis, nyaman, dan mampu mewadahi aktivitas duduk di kafe.

2. Landasan Perancangan

Menurut Bin Ladjamudin (2005) perancangan merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain baru sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh alternatif terbaik. Artinya perancangan lahir dari adanya masalah dan diperlukannya solusi untuk mengatasi masalah tersebut melalui data, analisis, sketsa, dan evaluasi.

Landasan perancangan yang dilakukan pada kajian ini ialah menggunakan Teori Vitruvius melalui bukunya *Ten Books on Architecture (Book I Chapter III)* bidang arsitektur bangunan harus mencakup *'the art of building'*, *'the making of timepieces'*, dan *'the construction of machinery'*. Ketiga aspek itulah yang disebut dengan Utilitas, Venustas, dan Firmitas. Dalam desain produk, proses perancangan juga perlu didasari ketiga unsur tersebut untuk menentukan kemana arah rancang bangun sehingga sesuai dengan tujuan dan kebutuhan perancangan.

1. *Utilitas*

Utilitas menekankan kepada fungsi produk, bagaimana sebuah rancangan mampu mawadahi, mendukung, memperkuat aktivitas, mampu bertahan, dan memenuhi kebutuhan.

2. *Venustas*

Venustas menekankan kepada estetika produk, bagaimana proporsi, bentuk, warna, tekstur, dan wujud visual dapat mempengaruhi keindahan rancangan. *Venustas* tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan secara visual, namun mampu memberikan kesenangan terhadap indera lainnya, seperti merasakan tekstur, mencium wangi, mendengar bunyi, dan hal-hal lainnya yang mampu menawarkan kesenangan.

3. *Firmitas*

Firmitas menekankan kepada kekokohan, bagaimana ketahanan, keawetan, kekuatan suatu produk yang dihasilkan. Struktur, sistem kerja dan material sangatlah berpengaruh terhadap pada aspek ini.

Kursi memiliki nilai-nilai yang sangat personal dengan manusia karena dibuat untuk memberikan kenyamanan dan keamanan bagi manusia secara individu. Nilai-nilai tersebut tertuang dalam dimensi ergonomi dan antropometri, material, estetika bentuk, struktur, serta warna (Hawari, 2011). Pada kajian ini akan membahas mengenai perancangan *Stool*

untuk kafe dengan lahan yang terbatas. Perancangan ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan pemilik kafe akan tempat duduk yang praktis sehingga mudah dirapihkan dan ditata ulang pada ruang yang terbatas.

3. Tema/Ide/Judul

Dalam perancangannya, ide merancang *Stool* diperoleh dari kebiasaan gaya hidup masyarakat saat ini yang memanfaatkan kafe tidak hanya untuk makan dan minum namun untuk bekerja dan bersosialisasi. Untuk itu dibutuhkan tempat duduk yang nyaman dan praktis. Diharapkan desain tersebut dapat mawadahi aktivitas duduk di kafe dengan lahan terbatas.

Perancangan desain produk furnitur *Stool* untuk kafe dengan lahan terbatas. Tujuan utama perancangan ialah untuk mawadahi aktivitas duduk di kafe dan memberikan kemudahan untuk pemilik kafe dalam penataan tempat duduk pada ruang terbatas. Penulis menggunakan material kayu sebagai material utama *Stool* selain ramah lingkungan, kayu merupakan salah satu material terbaik untuk furnitur. Dengan menggunakan konsep mekanik sistem tumpuk (*stackable*), *Stool* yang dirancang dapat dengan mudah dirapihkan dan menghemat ruang penyimpanan.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

Konsep bentuk *Stool* kafe ini menggunakan gabungan bentuk geometri dan organik, yakni bentuk geometri pada kaki *Stool* dan organik pada sandaran dan alas duduk *Stool*. Bentuk

tersebut dibuat karena menyesuaikan antropometri manusia seperti penambahan sandaran (*lumbar support*) yang berfungsi untuk menopang bagian bawah punggung dan bentuk permukaan alas duduk yang bergelombang untuk menyesuaikan bentuk bokong manusia. Konsep bentuk ini dirancang berdasarkan prinsip *form follow function* (bentuk mengikuti fungsi) serta agar *Stool* dapat memberikan kenyamanan ekstra dan memudahkan aktivitas duduk di kafe.

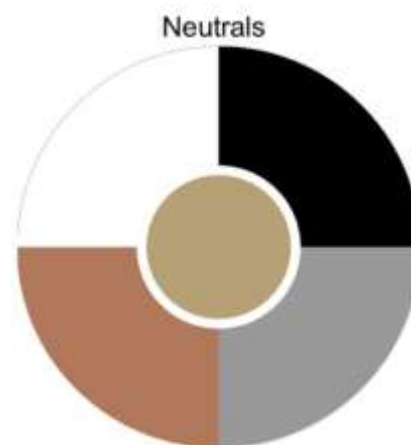
Ukuran pada *Stool* memiliki tinggi 55 cm dan lebar 57 cm, dengan kedalaman alas duduk panjang 40 cm dan lebar 40 cm. Ukuran tersebut dibuat karena berdasarkan antropometri dan ergonomi serta perilaku aktivitas duduk di kafe, sehingga dengan ukuran tersebut akan memberikan kenyamanan lebih pada pengguna.

Stool dirancang dengan menggunakan material utama kayu sungkai. Kayu sungkai dipilih karena karakteristiknya yang baik seperti warna cerah, memiliki serat yang lurus, bertekstur kasar cocok untuk furnitur bergaya minimalis, bobot ringan, harga terjangkau, serta tahan terhadap benturan sehingga sesuai untuk *Stool* dengan sistem tumpuk (*stackable*).



Gambar 4. Kayu sungkai (sumber: courtina.id, 2020)

Konsep skema warna yang akan digunakan adalah warna coklat dari material kayu sungkai pada bagian alas duduk dan kaki depan *Stool* serta warna hitam dan putih pada bagian kaki belakang dan sandaran. Alasan pewarnaan demikian karena untuk memberikan kesan estetika dan daya tarik visual pada *Stool* sehingga tidak monoton. Warna netral dipilih karena memungkinkan banyak fleksibilitas sehingga cocok pada desain interior kafe manapun. Selain itu, warna tersebut akan menciptakan suasana hangat dan akrab di dalam ruangan kafe.



Gambar 5. Roda warna netral (sumber: teachergelo, 2017)

Konsep mekanik yang diaplikasikan pada *Stool* kafe ialah dengan sistem tumpuk (*stackable*). Hal ini disebabkan karena konsep *Stool* yang ditumpuk akan lebih banyak menghemat penggunaan ruang dalam hal meringkas *Stool*. Selain itu, desain dengan sistem tumpuk juga dapat menyesuaikan kebutuhan *Stool* itu sendiri dalam hal memudahkan aktivitas duduk di kafe, sehingga memudahkan pemilik kafe dalam merapikan dan menata ulang *Stool*.



Gambar 6. Konsep sistem tumpuk pada rancangan *Stool*

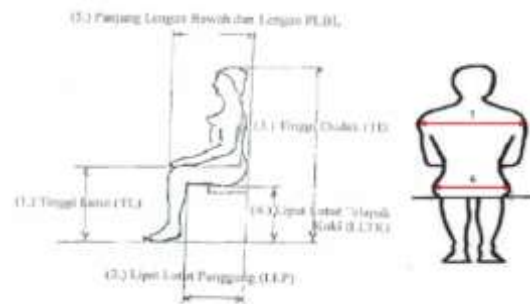
C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Data dan Analisis Aspek Fungsi (Utilitas)

Aktivitas duduk di kafe biasa dilakukan dalam waktu lama, untuk itu diperlukannya fasilitas tempat duduk yang nyaman untuk mendukung kenyamanan diperlukan ukuran yang sesuai dengan pengguna. Dalam kajian ini, data ergonomi dan antropometri digunakan untuk keperluan perancangan *Stool* agar dapat menyesuaikan ukuran dengan dimensi anggota tubuh manusia. Postur tubuh adalah faktor yang sangat penting dalam ergonomi, salah satunya adalah postur duduk. Postur duduk yang ergonomis yakni mempertahankan postur badan yang stabil dan merasa nyaman duduk dalam jangka waktu tertentu. Dalam hal ini, sasaran ergonomi ialah manusia pada saat berinteraksi dengan lingkungannya. Ilmu ini akan menjadi modal dasar untuk mengatasi masalah postur dan pergerakan manusia.

Antropometri posisi duduk terpenting yang perlu diukur ialah:

- 1) Tinggi lutut
- 2) Lipat lutut punggung
- 3) Tinggi duduk
- 4) Lipat lutut telapak kaki
- 5) Panjang lengan bawah dan lengan atas
- 6) Lebar pinggul
- 7) Lebar bahu



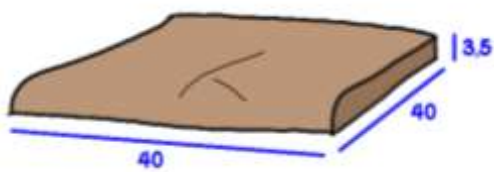
Gambar 7. Antropometri duduk
(sumber: Jurnal Anthropometry, 2015 dan reader.elsevier.com, 2017)

Pengambilan *sample* diperlukan untuk mengetahui berapa ukuran rata-rata tubuh manusia dewasa. *Sample* diambil dengan mempertimbangkan rentang usia 17 - 40 tahun yakni usia rata-rata pengunjung kafe. Ini bertujuan untuk mengetahui berapa ukuran *Stool* yang sesuai dengan ukuran tubuh pengunjung.

Tabel 1. Pengukuran posisi duduk

No	Posisi Duduk	Putri (P/32tahun)	Fadhil (L/19tahun)
1	Tinggi lutut	52 cm	55,5 cm
2	Lipat lutut punggung	39,2 cm	43 cm
3	Tinggi duduk	123 cm	127 cm
4	Lipat lutut telapak kaki	40 cm	45,3 cm
5	Panjang lengan bawah	40 cm	45,5 cm
6	Lebar pinggul	36 cm	38 cm
7	Lebar bahu	39 cm	42 cm

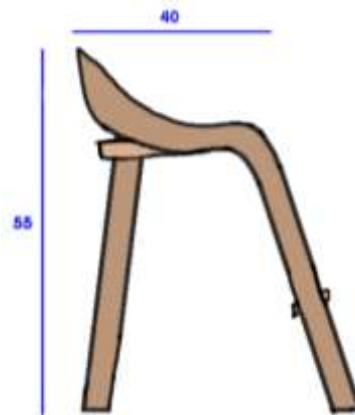
Berdasarkan table di atas dapat dilihat ukuran tubuh Putri dan Fadhil tidak berbeda jauh sehingga dalam perancangan *Stool* kafe akan diambil yang lebih besar sebagai acuan pengukuran *Stool*. Jika dilihat dari lebar pinggul (6) berkisar 38 cm, maka lebar *Stool* sebaiknya dibuat lebih lebar yaitu 40 cm. Data ini yang kemudian dapat dijadikan sebagai acuan pembuatan *Stool* kafe yang nyaman.



Gambar 8. Sketsa hasil analisis ukuran alas duduk *Stool*

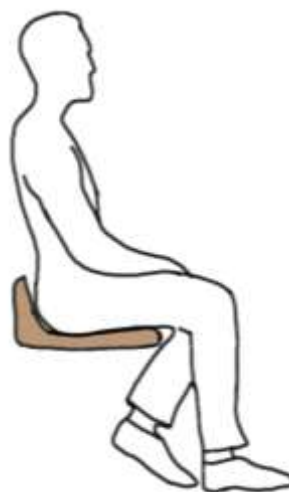
Gambar di atas merupakan sketsa hasil analisis untuk ukuran alas duduk *Stool* yang akan dirancang. Dimensi panjang 40 cm dan lebar 40 cm.

Ukuran tinggi *Stool* penting untuk diketahui karena memiliki fungsi kenyamanan pada saat duduk. Jika tinggi *Stool* tidak sesuai maka dapat menyebabkan sakit otot dan rasa tidak nyaman saat duduk. Sebagai acuan tinggi *Stool* kafe, diperlukan data ukuran tinggi meja kafe secara umum agar dapat mengetahui berapa tinggi *Stool* yang sesuai. Tinggi standar meja kafe pada umumnya di Indonesia adalah 75 cm dengan lebar dan panjang rata-rata 80 cm untuk meja dengan kapasitas 2 - 4 tempat duduk. Dengan ukuran meja tersebut maka ukuran tinggi standar *Stool* kafe berkisar 45 cm – 55 cm.



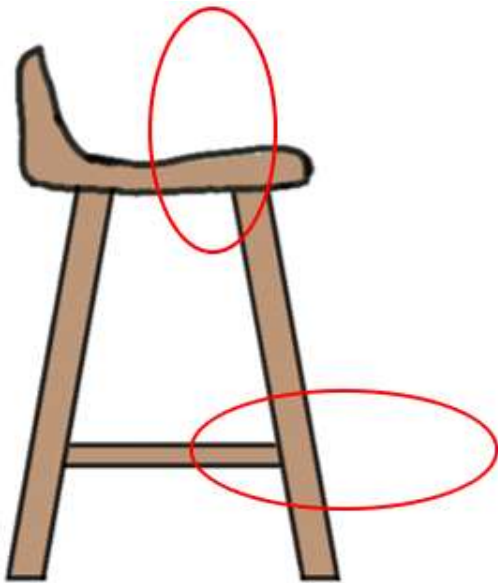
Gambar 9. Sketsa hasil analisis ukuran tinggi *Stool*

Pada alas duduk didesain cekung agar menyesuaikan bentuk bokong manusia ketika posisi duduk. Bentuk alas duduk dibuat sedikit melengkung dibagian belakang menyesuaikan bentuk lumbar pada saat posisi duduk. Fungsi utamanya adalah untuk menopang bagian daerah lumbar (bagian bawah dari punggung).



Gambar 10. Sketsa hasil analisis bentuk akhir alas duduk *Stool*

Selain bentuk alas duduk, bentuk kaki *Stool* juga perlu diperhatikan. Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa aktivitas duduk di kafe beragam. Beberapa pengunjung membungkukkan badan, menyilangkan kaki, atau menopangkan kaki satu dengan lainnya. Hal ini semata-mata untuk mendapatkan kenyamanan saat duduk. Untuk itu diperlukan tempat duduk yang dapat mewadahi perilaku tersebut.



Gambar 11. Sketsa hasil analisis penambahan sandaran (lumbar support) dan pijakan kaki pada *Stool*

Data dan Analisis Aspek Estetika (Venustas)

Prinsip *form follow function* yang dikemukakan oleh Louis Sullivan, yaitu bentuk yang mengikuti fungsi. Menurut para modernis, fungsi dapat dikategorikan sebagai penentu bentuk atau panduan menuju bentuk. Fungsi menunjukkan ke arah mana bentuk harus ditentukan. (Yuswadi Saliya, 1999).

Prinsip-prinsip pemikiran *modernisme* dalam desain:

- 1) Setiap bentuk harus memiliki fungsi, yaitu bentuk dilihat sebagai bentuk tanpa harus ada penafsiran apapun.
- 2) Prinsip *form follow function* yang dikemukakan oleh Louis Sullivan, yaitu bentuk yang mengikuti fungsi. Fungsi menunjukkan ke arah mana bentuk harus ditentukan.
- 3) Prinsip *less is more* yang dikemukakan oleh Ludwig Mies Van Der Rohe, yaitu kesederhanaan (*simplicity*) dan kejelasan (*clarity*) akan mengarahkan kepada desain yang baik.
- 4) Menganut paham *universalisme*, yaitu keindahan dapat diterima oleh masyarakat dimanapun.

Beberapa perubahan bentuk terjadi atas dasar hasil analisis dan evaluasi dengan mengacu pada prinsip pemikiran *modernisme* dalam desain *form follow function* yaitu bentuk menyesuaikan fungsi, dari awal sketsa *black box* terbentuk hingga penambahan sandaran (*lumbar support*) dan pijakan kaki sampai ke desain final. Hasil akhir desain agar dapat menjawab tujuan perancangan yakni praktis, mudah diringkas, dan disimpan serta nyaman tanpa menghilangkan kesan estetika pada produk.





Gambar 12. Sketsa hasil analisis perkembangan bentuk desain *Stool* dengan prinsip *form follow function*

Data dan Analisis Aspek Sistem (Firmitas)

Salah satu sistem yang dapat meminimalisir penggunaan ruang yaitu sistem susun atau tumpuk (*stackable*). Tidak jarang banyak furnitur saat ini yang menggunakan sistem susun sebagai solusi penghematan ruang. Desain konstruksi *stackable* memerlukan perhitungan yang presisi pada saat dua atau lebih objek disusun.

Adapun kemungkinan penyusunannya adalah:

- 1) *Vertical arrangement*: susunan mengarah ke atas
- 2) *Horizontal arrangement*: susunan mengarah sejajar dengan permukaan lantai
- 3) *Diagonal arrangement*: susunan mengarah miring

Sistem tumpuk yang digunakan pada rancangan *Stool* ialah *diagonal arrangement*, yakni susunan mengarah miring karena terdapat sandaran (*lumbar support*) pada *Stool* sehingga tidak memungkinkan jika dibuat susunan secara vertikal maupun horizontal. Perhitungan tumpukan *Stool* berdasarkan formula sebagai berikut:

$$\text{tinggi stool} + (\text{jumlah stool} \times \text{tambahan tinggi tumpukan stool})$$

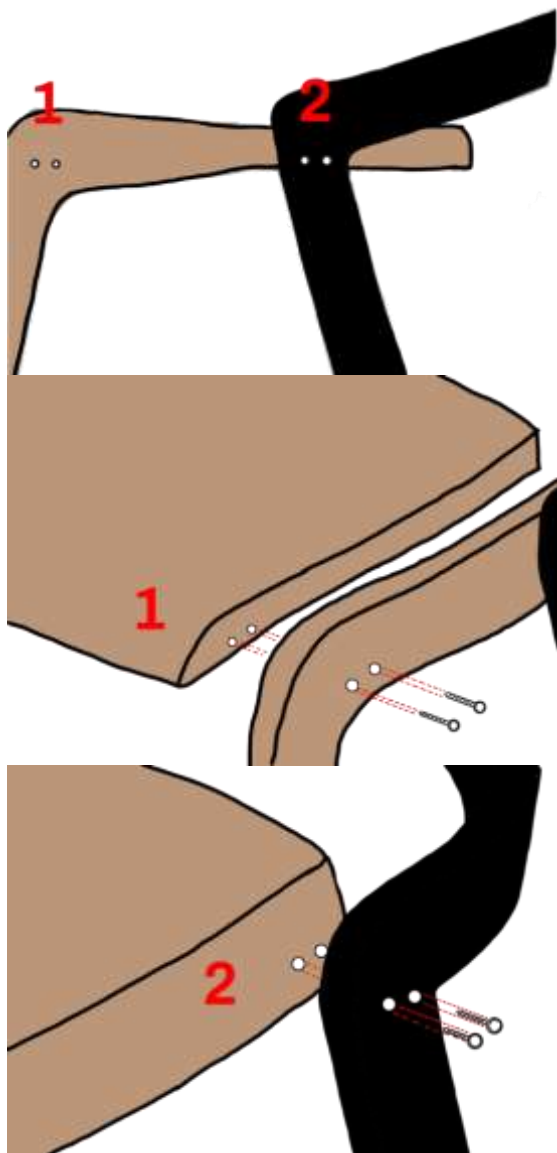
Jika *Stool* memiliki tinggi 55cm, maka dimensi *Stool* setiap kali ditumpuk di atas *Stool* lainnya akan menambah ketinggian 7cm. Jadi tumpukan 5 *Stool* akan mencapai ketinggian sekitar 90cm (formula: $55\text{cm} + (5 \times 7\text{cm}) = 90\text{cm}$). Sehingga secara efisiensi *Stool* dapat ditumpuk hingga 4-5 tumpukan.



Gambar 13. Sketsa hasil analisis sistem tumpuk pada rancangan *Stool*

Sistem sambungan menggunakan paku

dan perekat dapat diaplikasikan pada produk perancangan *Stool*, karena prosesnya mudah, lebih ekonomis, dan ketahanan cukup baik untuk menopang beban tumpu pada *Stool* ketika diduduki. Sambungan paku diaplikasikan pada bagian alas dudukan *Stool* dan kaki belakang dengan jarak $\frac{1}{3}$ dari lebar dudukan *Stool* dan dengan menggunakan minimal dua buah paku untuk menghindari titik putar. Berikut sketsa hasil analisis sambungan paku pada rancangan *Stool*.



Gambar 14. Sketsa hasil analisis sambungan paku pada rancangan *Stool*

Untuk material, kayu sungkai dipilih sebagai material utama pembuatan *Stool*, karena motif serat kayu sungkai sangat menarik untuk furnitur bergaya minimalis, bertekstur, harga terjangkau, bobotnya ringan, memiliki ketahanan terhadap benturan yang lebih baik dibandingkan kayu pinus (jati belanda), sehingga akan lebih cocok untuk *Stool* kafe dengan sistem tumpuk (*stackable*). Pemilihan material kayu untuk *Stool* ialah karena kayu merupakan material terbaik untuk *furniture* sejak dulu. Selain memberikan kesan estetika kayu juga terkenal kuat, tahan lama, ramah lingkungan, mudah dibentuk, fleksibel dapat menyesuaikan dalam desain interior manapun, serta lebih ekonomis, segi ekonomi penting untuk diperhatikan terutama bagi target pasar pemilik kafe dengan lahan usaha terbatas.



Gambar 15. Sketsa hasil analisis finishing kayu sungkai pada perancangan *Stool*

D. ULASAN KARYA

Desain final pada *Stool* dibuat berdasarkan hasil analisis dan evaluasi yang telah penulis lakukan sebelumnya. Bentuk *Stool* yang memiliki sandaran kecil untuk menopang

lumbar dan alas duduk yang bergelombang mengikuti bentuk antropometri bokong manusia. Kemudian penambahan injakan kaki agar memberikan kenyamanan ekstra saat duduk. Material yang digunakan ialah kayu sungkai karena paling sesuai dengan rancangan. Sistem kerja pada *Stool* menggunakan sistem tumpuk (*stackable*). Hal ini disebabkan karena sistem tumpuk merupakan sistem meringkas yang paling praktis untuk kafe lahan terbatas serta konsep *Stool* yang ditumpuk akan lebih banyak menghemat penggunaan ruang. Selain itu, desain dengan sistem tumpuk juga dapat menyesuaikan kebutuhan *Stool* itu sendiri dalam hal mewadahi aktivitas duduk di kafe, sehingga memudahkan pemilik dan karyawan kafe dalam merapikan dan menata ulang *Stool*. Berikut desain final *Stool* untuk kafe lahan terbatas.



Gambar 16. Desain final



Gambar 17. *Stool* tampak depan



Gambar 18. *Stool* tampak belakang



Gambar 19. *Stool* tampak samping



Gambar 20. *Stool* tampak perspektif



Gambar 21. Gambar *Stool* ketika diduduki kuat menopang hingga bobot 100kg

Gambar di atas merupakan desain final *Stool* dengan konsep sistem tumpuk (*stackable*). Desain mengacu pada prinsip modern *form follow function* yaitu bentuk menyesuaikan fungsi. Secara efisiensi, *Stool* dapat ditumpuk 4-5 tumpukan dengan susunan miring atau diagonal (*diagonal arrangement*) seperti pada Gambar 19. *Stool* telah diujikan kuat diduduki dan dapat menopang hingga bobot 100kg tanpa merasa khawatir.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Pada dasarnya sebuah produk tercipta disebabkan oleh kebutuhan. Permasalahan mengenai lahan kafe yang terbatas sehingga berefek pada aktivitas duduk dan penataan *Stool* di kafe menjadi latar belakang terciptanya rancangan *Stool* untuk kafe. Rancangan *Stool* kali ini memiliki karakter yang mudah dipindahkan (*moveable*), mudah diringkas (*space saving*) sehingga dapat memberi manfaat kemudahan bagi pemilik dan karyawan kafe untuk merapikan dan menata ulang *Stool*. Struktur pada *Stool* yang dapat ditumpuk (*stackable*) bertujuan untuk

menghemat penggunaan ruang terutama pada kafe yang memiliki lahan terbatas. Manfaat lain dapat dirasakan oleh pengunjung kafe untuk mewedahi aktivitas duduk karena *Stool* didesain ergonomis sesuai antropometri manusia demi memberikan kenyamanan ekstra saat duduk di kafe bahkan dalam waktu yang lama.

Selama proses perancangan, penulis mendapatkan berbagai pengetahuan baru mengenai bentuk, material, sistem kerja, maupun basis teori yang bermanfaat sebagai perkembangan keilmuan desain. Serta bagaimana ide dapat terlahir tidak hanya berlatar belakangan permasalahan dan kebutuhan, namun melalui proses pengumpulan data, menganalisis, dan mengevaluasi sehingga tercipta desain final yang sesuai.

2. Saran

Penulis menyadari jika pada perancangan ini masih terdapat kekurangan terutama pada sistem tumpuk *diagonal arrangement* pada *Stool* yang kurang dapat meringkas *Stool* secara maksimal karena hanya dapat ditumpuk 4-5 tumpukan. Untuk itu, penulis menyarankan agar proses perancangan selanjutnya dapat diperdalam lagi dengan melakukan studi kasus produk sejenis dan pembuatan *mock-up* untuk memastikan kesesuaian rancangan dan sistem mekanik bekerja dengan baik.

F. DAFTAR PUSTAKA

Anonim. *Desain dan Produk Mabelair*. (2019, Februari 18). Diakses pada 6 Mei 2021. Diambil dari:

- <https://gondosari.kabpacitan.id/first/artikel/176>
- Anonim. *How Much Storage Space for Stackable Chairs is Needed*. (2016, November 30). Diakses pada 17 Juli 2021. Diambil dari: <https://www.nationaleventsupply.com/en/how-much-storage-space-for-stackable-chairs-is-needed>
- Atmojo, M. W, 1944-. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya. Edisi IV*. Yogyakarta: Andi.
- Cafe-Tables.com. (2018, July 19). *Choosing the Right Table Size*. Diakses pada 23 Mei 2021. Diambil dari: <https://www.cafe-tables.com/choosing-the-right-table-size/>
- Dekoruma, K. (2020, Oktober 23). *Ketabui Serba-Serbi Kayu Sungkai, Cocok untuk Furnitur Minimalis!*. Diakses pada 23 Mei 2021. Diambil dari: <https://www.dekoruma.com/artikel/108429/serba-serbi-kayu-sungkai>
- Dewi, K. H. I. (2013). *“Pengaruh Lingkungan Fisik, Interaksi Pelanggan- Pelayan, Kecocokan Tema-Makanan Terhadap Emosi Dan Kepuasan Pelanggan Di House Of Raminten Kotabaru Yogyakarta”*. [Thesis]. Yogyakarta: pasca Sarjana, Magister Manajemen, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Endar, S., & Sulartiningrum, S. (1996). *Pengantar Industri Akomodasi dan Restoran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fauzi, A. R. (2019). *“Fenomena Ngopi Sebagai Gaya Hidup Di Kalangan Generasi Millenial: Perubahan Perilaku Dan Perubahan Sosial Masyarakat Di Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung”*. [Skripsi]. Bandung: FISIP, Sosiologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Hawari, F. (2011). Kajian Estetika Kursi Eksperimental. *Dimensi Interior Vol. 9(2)*, 89-96.
- Hidayat, D. W., & Setiawan, A. P. (2015). Perancangan Interior Cafe dan Restoran Khas Surabaya di Jalan Embong Malang Surabaya. *Jurnal Intra, Vol. 3(2)*, 92-101.
- Hidayatullah, T. (2020). *“Desain Modern I”*. [Teaching Resource]. Bandung: Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia.
- Hutasoit, F. (2013, Oktober 2). *Ergonomi Tempat Duduk (Seating)*. Diakses pada 5 Mei 2021. Diambil dari: <https://shfocus.wordpress.com/2013/10/02/ergonomi-tempat-duduk-seating/>
- Ladjamudin, AB. B. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyati. (2015). *Sambungan dan Alat-Alat Penyambung Kayu, II-1-II-21*. [Bahan Ajar]. Padang: Institut Teknologi Padang.
- Ramadhan, S. (2018). *“Desain Masker dengan Antropometri Di PT. Jajfa Comfeed Indonesia TBK SBU Edible Oil And Pelletizing Perak Surabaya”*. [Skripsi]. Surabaya: Fakultas Teknik, Teknik Industri, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Ratrigis, M. (2015, Oktober 18). *Alat Sambung Kayu: Paku, Pasak Dan Alat-Alat Sambung Modern*. Diakses pada 17 Juli 2021. Diambil dari: <http://maxrodriguezz.blogspot.com/2015/10/alat-sambung-kayu-paku-pasak-dan-alat.html>
- Surasetja, R. I. (2007). *“Fungsi, Ruang, Bentuk Dan Ekspresi Dalam Arsitektur”*. [Bahan Ajar]. Bandung: FTPK, Teknik Arsitektur, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susilo, D. A., Mohammad, G., & Rahmawati, D. T. (2019). Perancangan Kursi Santai Dengan Kayu Bekas. *Jurnal Suluh, Vol.2(1)*, 7.

Vitruvius, P., & Morgan, M. H (1960). *The Ten Books on Architecture*. New York: Dover Publications.

Wardaningsih, I. (2010). “*Pengaruh Sikap Kerja Duduk Pada Kursi Kerja Yang Tidak Ergonomis Terhadap Keluhan Otot-Otot Skeletal Bagi Pekerja Wanita Bagian Mesin Cucuk Di Pt Iskandar Indah Printing Textile Surakarta*”. [Laporan tugas Akhir (D IV)]. Surakarta: Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua orang yang membantu penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Kepada Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga penulis, terutama orangtua penulis yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang penulis jalani. Menyemangati dan menemani penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2017 yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan ini.

PERANCANGAN DESAIN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE EXPLORER.ID*

Oleh:

Vira Anisa Karunia¹

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

Edwar Juanda²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
edha.edwar@gmail.com²*

ABSTRAK

Aplikasi *mobile Explorer.ID* merupakan salah satu aplikasi travel yang menyelenggarakan *open trip* ke berbagai tempat di penjuru Indonesia yang bertujuan untuk mengikuti perkembangan pariwisata yang sudah berada di ranah digital. Dengan adanya aplikasi *mobile*, *Explorer.ID* berharap dapat memperluas target konsumennya serta menerapkan konsep pariwisata yang berkelanjutan. Setelah penulis mengamati kebiasaan para user selama menggunakan aplikasi *mobile Explorer.ID*, banyak hal-hal ganjil yang membuat *user* bingung saat menelusuri aplikasi tersebut seperti kurangnya informasi terkait metode pembayaran, tidak adanya fitur yang memberikan kontrol konten kepada user dan beberapa elemen *UI* yang tidak konsisten dari segi bentuk dan *layout*nya. Dengan adanya masalah-masalah ini aplikasi *mobile Explorer.ID* belum memenuhi standar *usability*. Untuk solusi pada permasalahan ini penulis mengevaluasi menggunakan metode Heuristik *usability* pada rancangan *UI/UX* aplikasi *mobile Explorer.ID*. Metode ini dinilai cocok untuk pengembangan aplikasi *mobile* baru karena memberikan panduan kriteria *UI/UX* sesuai dengan prinsip *Usability* Jacob Nielsen. Hasil analisis penelitian juga akan diterapkan ketika membangun strategi komunikasi visual untuk perancangan, terutama pemilihan *voice* dan *tone* dari *microcopy* hingga pemilihan *font* yang paling sesuai dengan demografis maupun *brand personality* yang ingin ditunjukkan *Explorer.ID*.

Kata Kunci: *Aplikasi mobile, User Interface, User Experience, Usability.*

ABSTRACT

Explorer.ID mobile application is one of travel applications that provide open trip tours to many points of interests in various parts of Indonesia. With mobile application made available, Explorer.ID is hoping to expand its target consumers as well as implementing sustainable tourism concept to its trip packages along the way. After the author observes users' habit while using Explorer.ID mobile application, there are many peculiarities within the mobile application that has left users confused. Some of the peculiarities is that; One, there's not enough information provided regarding the payment methods. Two, how there's no feature that enable users to control the contents they're seeing as well as how inconsistent the UI elements itself; judging from the unruly layout. With these peculiarities present, this proves that Explorer.ID mobile application hasn't met the usability standard criteria. To resolve this problem, the author evaluate the mobile application thoroughly with heuristic usability criteria to find the main root of the problems and eliminate them completely for smooth running mobile application. This method is deemed trustworthy for new mobile applications development because this method generates criteria that corresponds with Jacob Nielsen's Usability principles. Previous research analysis will also be implemented to build appropriate visual communication strategies when designing the UI/UX of Explorer.ID mobile application, such as choosing the right voice and tone for the micro copy to choosing the suitable font that best represent the users demographic and Explorer.ID's own brand personality.

Keywords : *Mobile Application, User Interface, User Experience, Usability.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Explorer.ID adalah sebuah aplikasi *e-tourism* yang menyediakan layanan *open trip* dengan harga terjangkau, platform *e-tourism* ini memiliki tujuan untuk memudahkan semua orang yang ingin berlibur dengan tujuan pariwisata domestik yang dapat dipesan melalui website dan aplikasi mobile.

Sayangnya, dari sisi *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* nya, aplikasi *mobile* Explorer.ID masih belum memenuhi standar. Merujuk pada rating yang ditinggalkan oleh *user* aplikasi *mobile* Explorer.ID di android play store, *user* paling banyak mengeluhkan perihal aplikasinya yang sering berhenti bekerja. Selain itu, aplikasi *mobile* Explorer.ID sebenarnya menawarkan banyak fitur, namun tidak semuanya bisa digunakan secara maksimal.

Ketika melakukan penelitian terhadap *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID secara mendalam, penulis membeli paket trip ‘Sunrise Point Cukul’, yaitu paket perjalanan 2 malam 1 hari untuk tanggal 9 April 2021 untuk melihat *user flow* dari aplikasi. Sayangnya, trip tersebut dibatalkan secara sepihak oleh Explorer.ID tanpa pemberitahuan melalui bagian ‘Status Order’ di aplikasi *mobile*. Berdasarkan permasalahan tersebut, Explorer.ID perlu meningkatkan desain *UI/UX* dengan mengikuti standar

usability aplikasi *mobile*. Pada penelitian yang lalu penulis berhasil menyusun analisis masalah pada *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID secara mendalam.

2. Rumusan Masalah

“Desain *UI/UX* seperti apa yang memenuhi standar *usability* untuk aplikasi *mobile* Explorer.ID?”

3. Orisinalitas

Sesuai dengan judul tugas akhir ini, tema yang akan diangkat oleh penulis yaitu mendesain *user interface* dengan gaya desain Card UI. Perancangan karya tugas akhir ini merupakan orisinal dari karya penulis dan belum pernah ada yang melakukan perancangan ulang desain *UI/UX* pada aplikasi *mobile* Explorer.ID. Penulis melakukan pencarian data dan informasi secara daring. Penulis merancang dan membuat desain *UI/UX* pada aplikasi *mobile* Explorer.ID sesuai dengan analisis dan data-data yang dikumpulkan pada riset sebelumnya. Penulis membuat beberapa ide orisinal yang menjadi pembeda antara desain *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID yang lama dengan hasil rancangan milik penulis. Diantaranya yaitu fitur ‘*Trip Curator*’, sebuah fitur versi perbaikan dari fitur Explorer.ID yaitu ‘*Custom Trip*’. Sebelumnya, *user* harus mengisi *google form* yang berisikan nomor ponsel aktif serta budget yang diinginkan dan juga catatan permintaan khusus jika ada. Namun, penulis

menilai hal itu tidak efisien dikarenakan *user* harus meninggalkan aplikasi untuk mengisi formulir tersebut, yang mana juga melanggar *pattern* dari *UI* yaitu *Lazy registration*. Karenanya, penulis membuat '*Trip Curator*' dimana *user* bisa merencanakan perjalanan tanpa repot sama sekali, *user* hanya perlu memberitahukan preferensi mengenai destinasi wisata, budget, jumlah peserta kedalam kuesioner yang dikemas dalam bentuk informasi visual, *user* tidak perlu mengetik satu persatu keinginannya, mereka tinggal memberi respon pada serangkaian pertanyaan ganda tersebut lalu data yang didapatkan akan digunakan sebagai dasar dalam mengatur rencana perjalanan bagi *user*. Perancangan *UI/UX* ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi aplikasi mobile Explorer.ID agar lebih mudah diterima oleh masyarakat umum ataupun konsumen tetapnya.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan desain *UI/UX* aplikasi *mobile* Explorer.ID sesuai dengan *usability UI/UX* dengan referensi hasil Evaluasi Heuristik yang lalu.
- 2) Manfaat
 1. Bagi Diri Sendiri: Sebagai uji kompetensi diri dan pengetahuan dalam menerapkan ilmu dan prinsip desain yang telah dipelajari selama kuliah ke sebuah karya.
 2. Bagi Masyarakat: Sebagai media elektronik yang bertujuan untuk

mempermudah masyarakat dalam merencanakan perjalanan wisata sekaligus menyediakan paket wisata kurasi maupun kustomisasi dengan harga terjangkau.

3. Bagi Ilmu Desain: Sebagai bahan referensi yang bisa digunakan untuk keperluan penelitian dikemudian hari oleh peneliti lainnya.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian sumber perancangan

Awal ide dari perancangan ini dimulai dari sebuah masalah yang penulis dapatkan dari ketika menggunakan aplikasi mobile Explorer.ID. Explorer.ID bisa dibilang pemain baru dalam industri travel digital di Indonesia, namun sudah mulai memiliki banyak *user* karena harga perjalanan yang diselenggarakan yang sangat terjangkau. Desain *UI/UX* pada aplikasi mobile Explorer.ID yang masih terbilang mentah menjadikan aplikasi ini dinilai tidak *ease-to-use*, *user experience* selaras dengan dengan desain *interface-nya*, baik dari *layout*, eksplorasi desain grafis, maupun personalisasi di *search bar* yang sama-sama tidak *user compatible*. Salah satu dampak dari hal-hal ini mengakibatkan target market urung membeli paket trip yang ditawarkan Explorer.ID. Dalam penelitian yang penulis lakukan, penulis melakukan wawancara secara online kepada *potential users* melalui kuesioner. Berikut simpulan dari respon atas kuesioner *UI/UX* aplikasi Explorer.ID dan menyertakan contoh

aplikasi travel lainnya secara umum yang diberikan kepada 10 responden untuk mengetahui preferensi dari *user*.

Tabel 1. Hasil kuisisioner Responden

Pertanyaan	Respon
Dari ketiga tampilan user interface dibawah ini (memperlihatkan gambar 3 desain UI), mana yang menurutmu paling sesuai preferensimu?	60% responden memilih Pilihan 1, disusul 30% sisanya memilih pilihan 3. Pilihan 2 hanya dipilih satu orang responden.
Menurutmu, apakah cocok jika aplikasi travel menggunakan ilustrasi sebagai dekorasi?	Pendapat responden bervariasi, rata-rata tidak keberatan dengan penggunaan ilustrasi asalkan tidak mendistraksi.
Ketika melihat tampilan 'Home' dibawah ini (memperlihatkan layar 'Home' Explorer.ID), apa masalah yang kamu sadari?	80% responden merasa terganggu dengan Thumbnail image yang terlalu besar dan jarak antar elemen yg berhimpitan.
Apakah masalah pada 'Home' diatas sangat mengganggu?	60% responden sangat terganggu. 30% sisanya cukup terganggu.
Menurutmu, apakah ikon-ikon dibawah ini (memperlihatkan ikon pada aplikasi Explorer.ID) mudah dipahami fungsi/artinya?	100% responden menjawab 'Ya'.
Ketika melakukan pencarian di aplikasi Travel (memperlihatkan layar 'Search' Explorer.ID, Ticket.com, Traveloka), tampilan mana yang paling kamu sukai?	40% responden memilih pilihan 2, 40% lainnya pun memilih pilihan 3. 20% sisanya memilih pilihan 1.

2. Landasan perancangan

Penulis merancang desain UI/UX aplikasi *mobile* Explorer.ID dan menerapkannya kedalam *prototype* atau purwarupa yang dapat dicoba oleh *user* secara mudah. Berikut teori-teori yang penulis gunakan untuk perancangan desain UI/UX aplikasi *mobile* Explorer.ID.

a. Aplikasi *Mobile*

Pressman dan Bruce (2014:9) berpendapat bahwa aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang telah dirancang dengan menyesuaikan standar *platform mobile* (misalnya iOS atau android). Biasanya, aplikasi *mobile* memiliki

user interface dengan interaksi antar sistem yang unik, dengan informasi yang bersumber dari website yang menyediakan akses ke informasi yang terkait dengan *input demand*, aplikasi *mobile* juga memiliki kemampuan memproses data secara berkala untuk mengumpulkan, menganalisis format informasi dengan metode yang paling cocok untuk *platform mobile*.

b. *User interface/User Experience (UI/UX)*

Dilansir dari artikel "*Importance of UI/UX Design in Mobile App Development*", oleh Lakhwinder Singh, UX atau *User Experience* adalah proses penyampaian desain yang meningkatkan kegunaan keseluruhan dari solusi dan menyediakan fungsionalitas yang *user-friendly*, kemudian menghasilkan bagi *end-user*. Tujuan terpenting dari setiap aplikasi *mobile* adalah kelancaran interaksi antara *user* dan aplikasi. *User Interface (UI)* di sisi lain adalah nuansa dan tampilan yang lengkap dari aplikasi *mobile*.

Desain *Interface* yang baik berasal dari sebaik apa sebuah aplikasi memahami *user*, termasuk tujuan, keterampilan, preferensi serta kecenderungan yang dimiliki *user* (usability.gov, t.t) :

- **Keep the interface simple.** *Interfaces* yang baik hampir tidak terlihat oleh *user*. Hindari elemen yang tidak perlu dan gunakan bahasa yang pada label dan pesan.
- **Create consistency and use common UI elements.** Gunakan

elemen yang umum di dalam *UI* untuk efisiensi dan kenyamanan *user*. Ciptakan pola dalam bahasa, *layout* serta desain diseluruh aplikasi.

- ***Be purposeful in page layout.*** Perhatikan ritme vertikal antar item pada halaman. Tempatkan item dengan cermat agar dapat membantu menarik perhatian ke bagian informasi yang paling penting.
- ***Strategically use color and texture.*** Arahkan atau alihkan perhatian dari suatu item menggunakan warna, cahaya, kontras, dan tekstur.
- ***Use typography to create hierarchy and clarity.*** Gunakan *typeface* dengan semestinya. Bedakan ukuran, jenis font yang digunakan serta penempatannya untuk meningkatkan *scanability*, *legibility* and *readability*.
- ***Make sure that the system communicates what's happening.*** Selalu beri tahu *user* tentang lokasi, tindakan, perubahan status, atau kesalahan yang mereka lakukan. Gunakan belemen *UI* untuk mengkomunikasikan status.

Usability adalah suatu kriteria yang digunakan untuk menilai desain *Interface* ketika digunakan oleh *user*. Terdapat 5 komponen yang digunakan dalam menguji *usability* sebuah *interface* aplikasi, antara lain *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*. (Nielsen, 2003)

3. Tema/Ide/Judul

Tema yang penulis angkat pada perancangan tugas akhir ini adalah desain *UI/UX* yang memenuhi prinsip-prinsip *usability*, terutama prinsip '*ease of use*', dengan menekankan *noble purpose* dari penciptaan aplikasi *mobile Explorer.ID* itu sendiri; menyediakan paket perjalanan dengan harga yang terjangkau sehingga memungkinkan masyarakat dari berbagai strata sosial untuk pergi berlibur menikmati pesona keindahan alam Indonesia. *Explorer.ID* memiliki misi untuk mempermudah proses perencanaan suatu perjalanan agar efisien waktu dan finansial, maka dari itu perancangan *UI/UX* aplikasinya harus mencerminkan value dari bisnis rintisan ini.

4. Konsep perwujudan

Perancangan karya ini ditunjukan untuk membantu para *user* aplikasi *mobile Explorer.ID* dalam membeli berbagai paket perjalanan dengan harga terjangkau serta merencanakan perjalanan tanpa kesulitan karena *Explorer.ID* memiliki fitur khusus dimana pengguna bisa mengisi serangkaian kuis untuk menentukan preferensi perjalanan mereka dan kemudian kurator dari *Explorer.ID* yang akan menyusun semua perencanaannya, dimulai dari tipe destinasi wisata, tipe kegiatan, tipe kendaraan yang disukai, dan lain lain.

Desain *UI/UX* dari aplikasi *mobile Explorer.ID* secara keseluruhan dibuat dengan menekankan konsep '*Less is More*'

sehingga user nyaman ketika menelusuri aplikasi dan tidak dibuat bingung dengan alurnya, UI/UX aplikasi ini juga condong menggunakan gaya modern yang simplistik agar fokus pengguna seluruhnya berada pada konten dan promo yang ditawarkan, sehingga semua informasi dapat dilihat dengan jelas. Konten dikemas dalam *Card UI* agar informasi tertera dengan jelas dan terstruktur. Penulis menghindari penggunaan trend desain UI lain yang terlalu mendistraksi seperti *glassmorphism* yang kurang aksesibel bagi sebagian pengguna difabel, maupun *complex typography*.

C. METODE PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Pada perancangan ini, sebelumnya dilakukan penelitian dengan metode Evaluasi Heuristik yang dilakukan melalui rangkaian tugas dengan perancangan dan penilaiannya yang sesuai dengan kriteria setiap tingkatan.

Ketika ada kesalahan yang terdeteksi pasca evaluasi maka perancangan dapat dimodifikasi ulang untuk memperbaiki masalah tersebut sebelum melanjutkan ke tahap implementasi. Berikut beberapa *severity rating* (tingkat keparahan) yang digunakan untuk menilai kualitas suatu aplikasi, antara lain:

- 0 — *not a usability problem*
- 1 — *cosmetic problem*
- 3 — *minor usability problem*
- 4 — *major usability problem*
- 5 — *usability catastrophe*

Kemudian penulis meringkas *task* yang telah diselesaikan, menunjukkan *screencapture* di mana pelanggaran terjadi, membuat daftar heuristik yang dilanggar, dan merangkum pelanggaran dan *severity rating* ke dalam tabel. Selanjutnya penulis melakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi kebutuhan aplikasi mobile dengan mengambil kesimpulan dalam evaluasi dan observasi.

2. Relevansi dan Konsekuensi Studi

a. Pengetahuan

- Data-data berupa teori mengenai, aplikasi *mobile*, *User Interface* dan *User Experience*.
- Diperlukan pengetahuan umum mengenai prinsip-prinsip dasar desain, elemen-elemen UI/UX serta teori warna dan tipografi.

b. Keterampilan

- Keterampilan dalam membuat visual yang sesuai dengan ciri khas dari brand Explorer.ID.
- Keterampilan untuk mengolah data kedalam bentuk visual agar lebih mudah dipahami oleh *user*.
- Keterampilan dalam menggunakan berbagai macam *software* pengolah desain grafis.

Proses Perancangan



Gambar 1. Alur Proses Perancangan

Dalam tahapan ini dilakukan tahapan – tahapan yang digunakan penulis agar perancangan ini dapat berjalan dengan terstruktur dan optimal. Berikut tahapan perancangan, antara lain :

- a) Menentukan Konsep: mencari referensi target audiens yang dituju agar desain yang dibuat dapat sesuai dengan *interest* dan *habit* target.
- b) Pengumpulan Data Konten: setelah mendapatkan data dari target market dan referensi, penulis mencari data mengenai latar belakang usaha, targetnya, serta teori-teori berkaitan yang digunakan sebagai panduan membuat desain.
- c) Bahasa dan Identitas Visual: menentukan gaya visual yang sesuai dengan brand serta merancang bahasa visual dan identitas visual sesuai dengan data yang dimiliki ketika melakukan penelitian.
- d) Keputusan Desain: menentukan tampilan visual yang akan digunakan pada aplikasi mobile berbasis Android. Kemudian mempersiapkan kebutuhan

desain yang akan digunakan untuk konten media sosial.

- e) Pra-Produksi: gambaran kerja dan panduan rancangan yang dibuat sebelum tahap produksi.
- f) Produksi: proses produksi dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan pada tahap pra-produksi. Proses produksi akan dilakukan kurang lebih 2 minggu sesuai dengan jadwal.
- g) Review Rancangan: melihat secara menyeluruh atas desain yang sudah dibuat dan diaplikasikan pada media, sehingga dapat diketahui apakah desain yang dibuat telah cocok atau tidak untuk dilanjutkan pada penerapan desain.
- h) Revisi Akhir Rancangan: setelah karya melewati tahap review, kemudian melakukan penyesuaian rancangan dengan pengubahan-pengubahan yang diperlukan.
- i) Display Rancangan: setelah revisi akhir, distribusi rancangan dilakukan melalui platform digital dan menyebarkan informasi kepada target market dengan persuasi mereka untuk menyebarkan informasi tersebut melalui media sosial pribadi. Selain itu akan dilakukan display rancangan agar target market bisa melihat produk jadi dari rancangan.

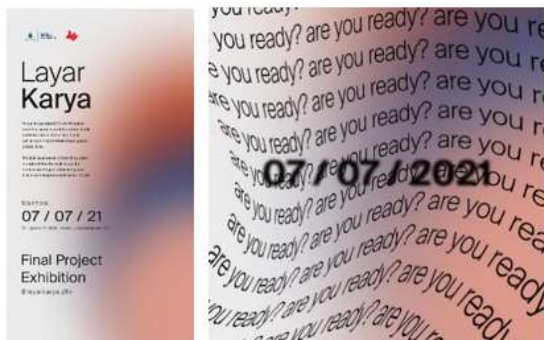
D. ULASAN KARYA DESAIN

Perancangan ulang desain *UI/UX* aplikasi *mobile Explorer.ID* adalah bentuk perhatian penulis terhadap persentase pariwisata

domestik yang makin menurun setiap tahunnya. Penulis ingin mendukung pengembangan platform *e-tourism* agar bisa memodernisasi industri pariwisata di Indonesia sekaligus memberikan input dan alternatif terhadap desain *UI/UX* aplikasi *mobile Explorer.ID* sebelumnya yang masih kurang efisien/*user friendly* serta masih melanggar beberapa kriteria heuristik dengan *severity rating* 3 dan 4.

Oleh karenanya penulis menciptakan rancangan baru dengan memikirkan segmentasi demografis dan psikografis sebagai variabel sehingga desain *UI/UX Explorer.ID* yang baru tepat sasaran dan mengutamakan kenyamanan *user*.

Pameran karya dilakukan secara daring secara serempak oleh seluruh mahasiswa Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) UMB. Untuk mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) terdapat tema pameran tersendiri yang bernamakan “Layar Karya”. Kegiatan pameran daring mahasiswa DKV ini dilaksanakan dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 2. Kegiatan Pameran FDSK

Tema : Layar Karya
 Hari/Tanggal : Rabu, 7 Juli 2021

Website : <http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/pameran-ta-desain-komunikasi-visual-2020-2021-genap/>

Berikut adalah tampilan *above the fold* dari halaman galeri penulis yaitu “Perancangan Desain *UI/UX* Aplikasi *Mobile Explorer.ID*”.



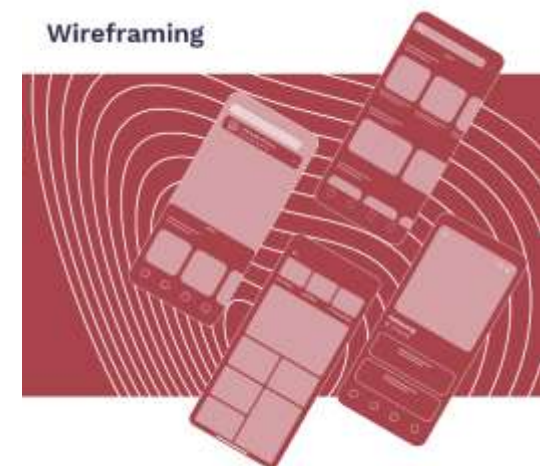
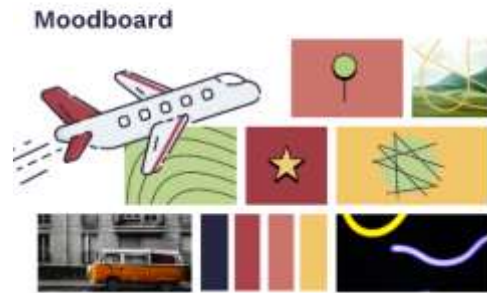
Gambar 3. Tampilan *above the fold* dari halaman galeri

Hasil uji desain dilakukan secara *online* melalui *platform Google Form* sebagai media pengumpulan data feedback pada saat uji desain yang berlangsung satu minggu dari tanggal 7-14 juli 2021.

Pengunjung dapat memberi *feedback* dengan klik tombol “Isi kuesioner” pada bagian akhir galeri yang akan langsung menuju

platform *Google Form*. Responden mengapresiasi rancangan UI/UX aplikasi *mobile Explorer.ID*. Secara garis besar, aplikasi ini sudah sesuai dengan selera dari kelompok pengguna, yaitu aplikasi yang *'youthful'*, modern serta simple dan nyaman digunakan.

Beberapa responden juga memberikan beberapa kritik membangun, sebagian menyangkan *prototype* aplikasi yang terdapat beberapa bagian yang tidak dapat di klik/tidak ada interaksi mikro ketika aksi dilakukan. Dapat dikatakan bahwa penulis telah berhasil mencapai tujuan dari perancangan aplikasi ini walau masih banyak hal yang harus dikembangkan lagi kedepannya. Kritik membangun yang penulis dapatkan melalui kuesioner ini akan penulis jadikan acuan dalam pengembangan aplikasi ini kedepannya sehingga aplikasi lebih nyaman lagi ketika digunakan oleh *user* dan juga dapat melayani *user* dengan lebih maksimal.





Gambar 4. *Layout* Aplikasi *Mobile Explore.ID*

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Aplikasi *mobile Explorer.ID* memiliki desain *UI/UX* yang belum memenuhi prinsip *Usability* yang ada. Hal ini mengakibatkan aplikasi *mobile Explorer.ID* dinilai tidak *user-friendly* karena kurangnya pemberian informasi dan konsistensi pada *user flow* aplikasi *mobile*. Karenanya perancangan dilakukan dengan menekankan *product thinking 'empathy'*, yaitu desain *UI/UX* yang berempati kepada *user* namun tidak melupakan peran utamanya yaitu menjual. Konsep 'Less is more' diusung agar menampilkan *UI/UX* yang sederhana dan *flow* nya mudah dimengerti, sesuai dengan 10 kriteria Heuristik usability Nielsen, dengan tetap menjaga estetika desain *UI/UX* yang fungsional, konsisten dan kohesif tetap terkesan *youthful* dengan penggunaan ilustrasi dekorasi penuh warna.

2. Saran

Selama proses perancangan desain *UI/UX* aplikasi *mobile Explorer.ID*, penulis sekali lagi sadar akan betapa berharganya skill manajemen waktu, apalagi mengingat topik yang penulis angkat sangat berkaitan erat dengan sikap, kebiasaan dan pola pikir masyarakat ketika menggunakan suatu produk digital, yang berarti penulis harus menyediakan banyak waktu untuk melakukan penelitian, baik dari observasi, wawancara hingga ketika perancangan sudah selesai dan butuh divalidasi melalui proses *user testing* yang sangat memakan waktu. Hendaknya peneliti selanjutnya yang ingin mengambil topik terkait desain *UI/UX* membuat *roadmap* terlebih dahulu sehingga timeline pengerjaan desain tidak terhambat.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bravo, W. (2017, Mei 25). *Heuristic Evaluation of Two Travel Websites*. Diakses pada 29 Oktober 2020. Diambil dari: <https://wendybravo.medium.com/heuristic-evaluation-of-two-travel-websites-13f830cf0111>
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley: Pearson Education.
- [ISO 9241-210](#). (2010). *Ergonomics of human system interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems*. International Organization for Standardization (ISO) Switzerland. SO FDIS (formerly known as 13407)
- Krause, J. (2004). *Design Basics Index*. London: Adams Media.
- Nielsen, J. (1992). Finding Usability Problems Through Heuristic Evaluation. In *Proceedings of the*

SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Juni 1. *Association for Computing Machinery*. 373-380.

<https://doi.org/10.1145/142750.142834>

Singh, L. (2018, Januari 22). *Importance of UI/UX Design in Mobile App Development*. Diakses pada 29 Oktober 2020. Diambil dari:

<https://www.debutinfotech.com/blog/importance-of-ui-ux-design-in-mobile-app-development>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam pembuatan karya Tugas Akhir hingga proses penyusunan laporannya.

Ucapan terima kasih kepada:

- Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir.
- Edwar Juanda, S.Ds, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Riset Desain.
- Dosen – dosen FDSK terutama yang berada di jurusan DKV.
- Keluarga yang selalu mendukung setiap keputusan yang penulis ambil, menemani dan merawat penulis dengan sepenuh hati.
- Sahabat-sahabat dekat selama perkuliahan; enam orang perempuan hebat yang selalu menemani penulis, memberi saran terkait karya, laporan, maupun permasalahan personal lainnya.
- Teman–teman yang selalu mendukung dan menghibur penulis tiap saat.

PERANCANGAN ILUSTRASI DIGITAL “TOKOH WANITA DALAM MASALAH RASISME DAN SEKSISME” DARI *BRAND* 2MADISON AVENUE

Oleh:

Okki Sugiharto Petrus¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
sugiharto.okkie@gmail.com*

Fachmi Khadam Haeril²

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

ABSTRAK

“2madison Avenue” adalah *brand* fashion yang menggunakan ilustrasi digital sebagai strategi media penyampaian pesan dan juga sebagai daya tarik visual untuk mengangkat serta upaya meningkatkan minat masyarakat terhadap perkembangan karya seni dan sejarah dunia, khususnya pada kaum muda. Permasalahan yang sedang terjadi di tengah masyarakat juga sering kali dikemas secara utuh dalam balutan desain fashion. Tujuan utama perancangan ilustrasi digital “Tokoh Wanita dalam Masalah *Rasisme* dan *Seksisme*” ini sebagai media komunikasi dan kampanye yang dikemas dengan cara memvisualisasikan masalah rasisme dan seksisme yang terjadi di tengah masyarakat menjadi sebuah ilustrasi. Diharapkan karya ilustrasi ini dapat sesuai target yang ingin dituju untuk mengangkat minat masyarakat terhadap produk lokal, juga sebagai kampanye untuk memberi kesadaran kepada masyarakat dengan adanya perbedaan. Dan mengingatkan kembali nilai-nilai kemanusiaan yang ada tanpa rasisme.

Kata Kunci: *Ilustrasi, Visual, Fashion, Rasisme, Seksisme*

ABSTRACT

“2madison Avenue” is a fashion brand that uses digital illustrations as a media strategy for delivering messages and also as a visual attraction to lift and increase public interest in the development of art and global history, especially among young people. The problems that are happening in the community are also often packaged in their entirety in fashion designs. The main purpose of designing this digital illustration of “Women's Figures in the Problem of Racism and Sexism” this as a communication and campaign media that is packaged by visualizing the problems of Racism and Sexism that occur in the community into an illustration. It is hoped that this illustrative work can match the intended target to raise public interest in local products, as well as a campaign to raise awareness to the public about differences. And to remind people of existing human values without racism.

Keywords: *Illustration, Visual, Fashion, Racism, Sexism*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: September 20th, 2021

Revised: October 7th, 2021

Accepted: November 29th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dunia *clothing* tumbuh dengan pesat, seiring dengan berkembang pesatnya mode

berpakaian pada jaman sekarang, masyarakat terutama kaum muda berusaha untuk tidak ketinggalan jaman dalam hal berpakaian dengan mengikuti mode yang sedang menjadi

trend. Mereka seringkali mencoba untuk menjadi *trend setter*, dengan berpakaian unik dan kreatif. Namun, minat pada produk lokal sangat menurun. Hal ini dikarenakan minat terhadap produk dari luar yang lebih tinggi. Fashion saat ini merupakan salah satu sektor industri kreatif dan berbisnis dunia, termasuk Indonesia dimana fashion memberikan kontribusi besar bagi pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

Dunia *clothing* semakin meramaikan laju perkembangan industri kreatif di Indonesia. Kekuatan utama industri kreatif adalah keunikan tema dan desain produk. Penulis akhirnya memilih *brand* 2Madison Avenue, pemilihan *brand* lokal dimaksudkan untuk mengangkat produk lokal di Indonesia. Adapun beberapa referensi *brand* clothing dunia seperti Uniqlo yang berasal dari Jepang, dan Obey yang berasal dari Amerika, serta ada pula *brand* lokal *Culture Hero* yang mengusung tema ilustrasi budaya lokal dalam koleksinya. 2Madison Avenue dipilih karena *brand* tersebut memiliki keunikan dalam tema desain ilustrasi dalam produknya, serta selalu mengangkat isu-isu untuk lebih mencintai alam, bumi dan kemanusiaan, kepedulian terhadap karya seni dan ilustrasi agar masyarakat lebih membuka penglihatan dan lebih menerima keberadaan akan seni dan ilustrasi. serta kesadaran masyarakat agar lebih mencintai alam. 2Madison Avenue merupakan industri kreatif dan fashion yang memposisikan diri sebagai sebuah *brand*

dengan tujuan untuk mengakomodasi kebutuhan dan permintaan publik atas produk lokal yang tak kalah menarik. Keunikan ilustrasi produk 2Madison Avenue terletak pada gaya penyajian dan tema yang di angkat, dengan penggunaan tokoh-tokoh baik yang terlibat dalam dunia seni dan desain serta tokoh yang berpengaruh di dunia, dalam motif karya seni yang khas. Dari situ penulis ingin merancang sebuah ilustrasi yang mengangkat tema yang berhubungan dengan masalah “Rasisme Dan Seksisme” yang terjadi dalam masyarakat. Ditambah dengan penerapan unsur- unsur budaya lokal di dalam perancangan ini, sekaligus sebagai kampanye akan kesadaran diri tanpa *rasisme* terhadap perbedaan yang terjadi di dalam kehidupan umat manusia. Perancangan ini juga di buat bertujuan untuk memberi tahu kepada khalayak luas bahwa tak perlu malu dengan perbedaan yang ada, dari data yang ada bahkan dapat kita lihat beberapa tokoh wanita yang benar-benar wanita pertama di dunia yang melakukan profesi yang tidak biasa di lakukan oleh wanita.

2. Pertanyaan Perancangan

Media komunikasi visual dan kampanye yang dikemas dengan cara memvisualisasikan masalah *rasisme* yang terjadi menjadi sebuah ilustrasi. Agar dapat memberi kesadaran kepada masyarakat dengan adanya perbedaan, dan mengingatkan kembali nilai-nilai kemanusiaan yang ada tanpa *rasisme*. Serta suatu gagasan yang bertujuan untuk

meningkatkan minat terhadap produk lokal pada masyarakat, khususnya pada fashion.

3. Orisinilitas

Perancangan ilustrasi digital “Tokoh Wanita Dalam Masalah Rasisme Dan Seksisme” merupakan perancangan karya ilustrasi digital bergaya realis, gaya penyajiannya yang cenderung tidak kaku dan lebih diutamakan kombinasi dengan gaya modern dan bersifat subyektif-imaginatif. Penggunaan objek utama seorang wanita yang sangat identik dengan balutan kostum tradisional dan sangat kental dengan budaya lokal. Sosok wanita digambarkan sebagai simbol kecantikan kelembutan namun penuh keberanian, perbedaan, keindahan dan lebih mengutamakan perasaan ditengah masalah rasisme dan seksisme.

4. Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan

Kampanye yang dikemas dengan cara memvisualisasikan masalah *rasisme* yang terjadi menjadi sebuah ilustrasi. Agar dapat memberi kesadaran kepada masyarakat dengan adanya perbedaan, dan mengingatkan kembali nilai-nilai kemanusiaan yang ada tanpa rasisme.

2) Manfaat

Perancangan ini keseluruhan ialah sebagai media informasi yang bertujuan untuk mengangkat kesadaran dimasyarakat mengenai isu yang dibawa dan juga memanfaatkan peran ilmu desain komunikasi

visual untuk memberikan informasi dan edukasi yang positif.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Perancangan ilustrasi “Tokoh Wanita dalam Masalah Rasisme dan Seksisme” ini merupakan suatu perancangan ilustrasi yang bertujuan sebagai media komunikasi visual dan kampanye yang dikemas dengan cara memvisualisasikan masalah *rasisme* yang terjadi menjadi sebuah ilustrasi yang dapat di aplikasikan pada media fashion agar dapat memberi kesadaran kepada masyarakat dengan adanya perbedaan, dan mengingatkan kembali nilai-nilai kemanusiaan yang ada tanpa rasisme. Serta suatu gagasan yang bertujuan untuk meningkatkan minat terhadap produk lokal pada masyarakat

2. Landasan Perancangan

Logika dasar perancangan ini berdasar dari target audiens yang dituju, yakni masyarakat kalangan muda yang memiliki ketertarikan kepada ilustrasi dan *fashion* dan *trend* terkini. Gaya penyajian ilustrasi penulis kemas secara modern serta mengikuti *trend fashion* yang ada dengan mengangkat permasalahan yang sedang terjadi yaitu rasisme

3. Ide/Tema/Judul

Judul perancangan ini adalah “Tokoh Wanita dalam Masalah Rasisme dan Seksisme”. Tokoh wanita diadaptasi dari tokoh wanita dunia dengan perbedaan ras, dan wanita pertama yang melakukan profesi yang tidak biasa dilakukan oleh kaum

wanita, serta mengacu pada permasalahan gender dalam masalah seksisme pada masyarakat.

4. Konsep Perwujudan/Penggarapan

Dalam proses perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa keterampilan, diantaranya:

- a. Keterampilan dalam mengolah dan mempelajari data-data terkait menjadi sebuah ilustrasi.
- b. Keterampilan dalam menjalankan *software* yang digunakan dalam proses perancangan.
- c. Keterampilan mempresentasikan karya.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Dalam perancangan ilustrasi ini, penulis melewati beberapa tahapan, diantaranya adalah:

1. Perencanaan

Pada Tahap pertama melewati tahap perencanaan, dimana semua perencanaan akan mulai dipikirkan dan dipersiapkan seperti ide dan masalah yang ingin di buat, dan juga alat dan bahan yang di perlukan untuk perancangan karya.

2. Menentukan Masalah dan Ide

Pada proses ini penulis mencari masalah apa yang harus diselesaikan dengan penerapan prinsip dan ilmu desain komunikasi visual kemudian menentukan ide yang akan dijadikan objek dan akan diangkat dalam perancangan karya.

3. Mencari Data dan Referensi

Setelah menentukan masalah dan ide, penulis melakukan riset terkait data valid yang berhubungan dengan masalah dan ide yang telah ditentukan dalam perancangan karya. Pengumpulan data juga dilakukan dengan melihat beberapa referensi dengan media, tema dan topik terkait dengan perancangan karya Tugas Akhir sehingga dapat dijadikan sebagai data yang dapat mendukung proses perancangan konsep karya Tugas Akhir.

4. Proses Perancangan Karya

Pada tahap ini penulis menentukan konsep keseluruhan karya pada perancangan ini mulai dari pemilihan gaya penyajian yang meliputi teori-teori desain dan teknik perancangan, serta menentukan jadwal dan kebutuhan perancangan dari proses awal perancangan karya hingga pendistribusian pesan. Konsep karya terdiri dari:

- a. Konsep awal pembuatan sketsa ilustrasi
- b. Proses kedua adalah proses pembuatan ilustrasi dengan media digital
- c. Proses berikutnya adalah tahapan pewarnaan dan finishing karya
- d. Yang terakhir adalah proses editing

5. Tahap Pembuatan sketsa

Pada tahapan ini dimulai dengan pembuatan setsa kasar. Pada tahap ini, penulis juga akan mempersiapkan kebutuhan desain ilustrasi yang akan digunakan untuk media pendukung seperti (poster,brosur dll)

6. Tahap Finishing karya

Pada proses finishing dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan sebelumnya, pada proses produksi dan sketsa awal. Proses ini akan dilakukan kurang lebih 3 minggu sesuai dengan jadwal dan kebutuhan perancangan. Dengan menerapkan teori dan teknik dasar yang mendukung proses perancangan ilustrasi.

7. Pengujian Karya

Pada tahap uji kelayakan karya ini, penulis melakukan perbaikan berupa (revisi karya) yang sudah diberikan sebagai kritik dan saran dari dosen penguji serta pembimbing terhadap karya ilustrasi yang telah dirancang sebelum melakukan realisasi karya agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan pada perancangan karya Tugas Akhir.

8. Realisasi Karya Ilustrasi

Setelah karya melewati tahap uji kelayakan, penulis kemudian melakukan realisasi karya ilustrasi, yang merupakan tahap akhir dari proses perancangan karya sebelum didistribusikan melalui platform digital yang ditentukan sebelumnya.

9. Display Pameran Karya Ilustrasi

Setelah realisasi karya dilakukan, selanjutnya penulis melakukan distribusi karya melalui platform digital seperti Instagram, Whatsapp, Facebook dan platform digital lainnya untuk menyebarkan informasi kepada target audiens dengan melakukan promosi yang menarik, serta mengajak audiens untuk membagikan dan menyebarkan informasi

tersebut melalui media sosial pribadi. Selain itu akan dilakukan Pameran virtual sekaligus diskusi daring bersama, agar bisa secara langsung berinteraksi dan mendapatkan kesan serta tanggapan dari target audiens terkait perancangan yang sudah dipamerkan secara virtual.

D. ULASAN KARYA DESAIN

Perancangan ilustrasi “Tokoh Wanita dalam Masalah Rasisme dan Seksisme” ini merupakan suatu perancangan ilustrasi yang bertujuan sebagai media komunikasi visual dan kampanye yang dikemas dengan cara memvisualisasikan masalah rasisme yang terjadi menjadi sebuah ilustrasi yang dapat di aplikasikan pada media fashion agar dapat memberi kesadaran kepada masyarakat dengan adanya perbedaan, dan mengingatkan kembali nilai-nilai kemanusiaan yang ada tanpa rasisme. Serta suatu gagasan yang bertujuan untuk meningkatkan minat terhadap produk lokal pada masyarakat.

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Cara kerja pada ilustrasi digital ini adalah media komunikasi visual yang dapat diaplikasikan pada media fashion. Yang nantinya dapat di aplikasikan ke berbagai jenis fashion yang ada, cara kerja ini untuk mempermudah penyampaian pesan yang terkandung didalamnya, melalui media fashion.

Ilustrasi ini nantinya akan dipromosikan melalui *website* dan juga media sosial

seperti instagram, twitter, facebook, dan grup Whatsapp agar semakin dekat dengan dunia digital yang saat ini biasa digunakan oleh kalangan muda berusia 18-35 tahun untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.



Visual ilustrasi yang digunakan dan diimplementasikan pada media fashion sebagai media komunikasi penyampaian pesan untuk kesadaran pada masyarakat akan nilai-nilai kemanusiaan, dengan penggambaran tiap tokoh wanita yang memiliki perbedaan satu sama lain. Tokoh wanita diadaptasi dari tokoh wanita dunia dengan perbedaan ras, dan wanita pertama yang melakukan profesi yang tidak biasa dilakukan oleh kaum wanita, serta mengacu pada permasalahan gender dalam masalah seksisme pada masyarakat. Tokoh dunia di pilih dalam perancangan ini karena masalah rasisme dan seksisme yang meluas mencakup semua wilayah di seluruh dunia, pengenalan tokoh dan juga untuk menggabungkan unsur sejarah dunia dan budaya lokal menjadi satu konsep ilustrasi yang utuh. Sentuhan unsur budaya lokal terletak pada kostum yang dikenakan oleh tokoh wanita dalam ilustrasi. Pakaian adat yang berasal dari Papua, Dayak,

dan Padang mewakili penerapan- penerapan unsur budaya dalam ilustrasi ini. Sentuhan suasana alam diposisikan sebagai tempat yang sama dari ketiga ilustrasi yang sedang mencari ketenangan dari suasana perkotaan, ketika sore hari menjelang petang yang menggambarkan suasana tenang dan damai. Penggunaan warna hijau yang memiliki arti segar, muda, hidup, subur dan alami. Warna merah yang memiliki arti gairah, berani dan enerjik. Abu-Abu yang memiliki arti ketenangan dan keragu-raguan. Kuning yang memiliki arti kegembiraan, kemenangan dan hangat. Coklat yang memiliki arti kebijaksanaan, kehormatan, arif dan sopan. Penggunaan Tipografi sebagai *Headline*/judul pada ilustrasi, sedangkan penggunaan aksesoris tumbuhan di bagian kepala diartikan sebagai mahkota dan merupakan ciri khas dan identitas dari ilustrasi ini.

2. Saran

Masalah rasisme dan seksisme yang meluas ditengah masyarakat yang merupakan diskriminasi rasial sebuah masalah yang besar di dunia dan juga di Indonesia. Penulis berharap masyarakat agar dapat terbuka kesadarannya dengan adanya perbedaan ras dan gender, dan mengingatkan kembali kepada sesama akan nilai-nilai kemanusiaan yang ada tanpa rasisme, serta mendukung, memajukan dan menghargai karya ilustrasi dan juga produk lokal, khususnya *fashion*.

F. DAFTAR PUSTAKA

Artgrindcore_666. (2011, November 25). "Perspektif Dalam Dunia Seni Rupa".

- Diambil dari:
<http://alixbumiartyou.blogspot.com/2011/11/perspektif-dalam-dunia-seni-rupa.html>
- Bahankain. (2019). "Sejarah Perkembangan Fashion Di Dunia". Dalam BahanKain.com, 13 Februari 2019. Yogyakarta. Diperoleh dari:
<https://www.bahankain.com/2019/02/14/sejarah-perkembangan-fashion-di-dunia-6664>
- Dameria, A. (2007). *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika*. Indonesia: Link and Match Graphic.
- Hico. (2016). "10 Arti Warna dalam Psikologi Warna, Terpopuler Menurut para Ahli". Dalam Goodminds.id, 10 November 2016. Diambil dari:
<https://goodminds.id/arti-warna/>
- Lunch, C. (2017). "Membuat Fashion Lebih Hidup: 4 Fashion Illustrator Yang Perlu Kamu Tahu". Dalam Moselo, 10 November 2017. Diperoleh dari:
<https://journal.moselo.com/membuat-fashion-lebih-hidup-4-fashion-illustrator-yang-perlu-tahu-7faacc7bdc3>
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338.
DOI:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Muntoha. (2015). *Dasar-Dasar Menggambar Ilustrasi*. Surabaya: Jepe Press Media Utama
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Que, S. R. (2010). Black Feminist Spirit Against Racism And Sexism As Reflected In Sula. *Prosodi*, 4 (1).
DOI:<https://doi.org/10.21107/prosodi.v4i1.88>
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, Y. P. (2016). Isu Seksisme Komunikasi Visual Dalam Bingkai Semiotika (Studi Kasus Pada Iklan United Nation Woman). *Jurnal Inovasi*, 10 (1). 45-58.
- Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3 (2), 659-667.
DOI:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

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. Kepada Bapak. Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Rekan – rekan di jurusan DKV Universitas Mercu Buana Jakarta angkatan 2017 yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan riset ini.

PERANCANGAN *TACTILE BOOK* INTERAKTIF DENGAN TEKNIK VEKTOR UNTUK *LOW VISION* TINGKATAN SEKOLAH DASAR

Oleh:

Intan Istichomah¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana, Jakarta
iistichomah23@gmail.com¹*

Novena Ulita N²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana, Jakarta
Novena.ulita@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Kurang pengelihatian (*low vision*) merupakan kondisi gangguan dimana penderitanya mengalami penurunan fungsi pengelihatian, namun disamping itu *low vision* masih dapat menggunakan sebagian pengelihatannya untuk melihat visual. Pemanfaatan media belajar bagi *low vision* sangatlah terbatas. Media pembelajaran bagi anak difabel netra rupanya masih terkendala mengingat referensi bacaan yang belum memadai. Hal ini membuat mereka mengalami kesulitan memahami materi belajar. Pengenalan hewan disekitar tidak harus selalu menghadirkan bentuk fisiknya secara langsung tetapi dapat melalui media perantara seperti buku. Pengenalan hewan melalui *tactile book* diharapkan menjadi solusi alternatif dalam upaya menyampaikan informasi bentuk dan luaran yang tidak dapat dijelaskan hanya dari kalimat saja. Metode yang digunakan pada perancangan ini yakni berupa *glass box*, serta pengumpulan data melalui serangkaian kegiatan seperti observasi, wawancara dan studi literatur. Metode analisis data menggunakan SWOT untuk mengetahui peluang yang ada pada buku. Perancangan nantinya menghasilkan *tactile book* yang tidak hanya menghadirkan ilustrasi tapi juga disertai gambar taktil atau objek rabaan. Tipografi pada isi buku menggunakan huruf primer yakni berupa gabungan huruf *braille* dan alfabet.

Kata kunci: Buku taktil, *braille*, hewan, tunanetra, lemah pengelihatian, ilustrasi.

ABSTRACT

Lack of vision (low vision) is a disorder condition where the sufferer experiences a decrease in visual function, but besides that, low vision can still use some of their vision to see visually. The use of learning media for low vision is very limited. Learning media for children with visual impairments seems to be still constrained considering the inadequate reading references. This makes it difficult for them to understand the learning material. The introduction of animals around does not always have to present their physical form directly but can be through intermediary media such as books. The introduction of animals through tactile books is expected to be an alternative solution in an effort to convey information about forms and outcomes that cannot be explained only from sentences. The method used in this design is in the form of a glass box, as well as data collection through a series of activities such as observations, interviews and literature studies. The data analysis method uses SWOT to find out the opportunities that exist in the book. The design will produce a tactile book that not only presents illustrations but also includes tactile images or tactile objects. Typography in the contents of the book uses primary letters in the form of a combination of braille and the alphabet.

Keywords: Tactile book, *braille*, animals, visually impaired, low vision, illustration.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Mengenalkan makhluk hidup seperti hewan tidak hanya kepada anak-anak pada umumnya tapi juga berlaku dikenalkan dan dipelajari bagi anak difabel netra. Pengenalan hewan juga tidak selalu harus menghadirkan fisiknya secara langsung. Karenanya ada beberapa hewan yang dirasa tidak memungkinkan untuk menghadirkannya. Melalui media seperti buku misalnya adalah media yang kerap kali biasa digunakan bagi setiap orang pada umumnya. Pengenalan hewan melalui buku tentu di nilai menjadi solusi atas keterbatasan penyampaian informasi bagaimana bentuk luaran hewan yang sesungguhnya. Media pembelajaran ini tentu dibuat khusus bagi anak difabel netra. Mengingat cara belajar serta bagaimana mereka menangkap informasi melalui sistem rabaan. Perkembangan media edukasi untuk menambah wawasan anak tunanetra hingga kini masih terkendala dengan sulitnya produksi buku-buku *braille* dan jenis referensi bacaan yang masih sangat minim (Sekarlintang, 2019).

Media pembelajaran yang umumnya digunakan bagi anak difabel netra diantaranya berupa buku-buku yang berisikan huruf dot atau *braille* didalamnya. Dikarenakan *low vision* merupakan kurang awas (kurang pengelihatannya) buku yang

dirancang hendaknya memperhatikan dan memahami bagaimana cara belajar anak *low vision*. Sebagaimana kurang pengelihatannya (*low vision*) bukan berarti buta total (*totally blind*), yang dimana *low vision* masih dapat melihat visual dengan mengandalkan sebagian pengelihatannya yang masih tersisa. Melalui *tactile book* inilah informasi bacaan yang tidak hanya menghadirkan tulisan dalam *braille* tetapi juga menghadirkan ilustrasi yang diubah menjadi gambaran taktil nantinya akan dibaca melalui sistem sensorik berupa sentuhan, sehingga anak difabel netra akan mudah menjelaskan tekstur maupun bentuk dari objek yang ia sentuh. Selain itu informasi yang dibaca melalui buku sekiranya mampu meningkatkan potensi yang ada pada diri sang anak. Adanya dukungan inilah tentu diharapkan bagi anak difabel netra dapat mengembangkan kemampuan indera perabanya.

Perancangan *tactile book* kedepannya diharapkan dapat membantu memfasilitasi anak-anak difabel netra *low vision* tingkatan Sekolah Dasar dalam mempelajari hewan-hewan yang ada disekitarnya. *Tactile book* ini tidak hanya sebagai sarana edukasi maupun hiburan semata saat dipelajari dirumah. Namun disamping itu dapat membantu mereka dalam memahami kompetensi dasar pada materi pembelajaran yang ada disekolahnya. Sehingga kendala dalam memahami dan mempelajari bagaimana

bentuk serta tekstur luaran morfologis tubuh hewan dapat teratasi dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dalam *tactile book*. *Tactile book* tidak hanya menyajikan huruf *braille* saja tetapi juga berisikan ilustrasi vektor yang telah dimodifikasi sedemikian rupa kedalam gambar taktil.

2. Rumusan Masalah

- 1) Hal-hal apa saja yang perlu di pertimbangkan dan diperhatikan dalam merancang *tactile book* yang baik bagi difabel netra *low vision*?
- 2) Material apa saja yang sekiranya diperlukan dalam merancang buku tersebut?

3. Orisinilitas

Pada *tactile book* ini memiliki tema edukasi berupa mengenalkan hewan yang sering dijumpai keberadaannya dan disentuh oleh manusia pada umumnya. Beberapa hewan yang dikenalkan merupakan hewan yang dirasa aman apabila menghadirkan wujudnya langsung. Serta dapat melakukan interaksi secara langsung dan diperkenankan untuk menyentuhnya. Didalam *tactile book* ini menghadirkan elemen visual berupa bentuk yang menyerupai objek nyata, tekstur, serta font primer yang mengabungkan huruf alphabet dengan *braille*.

Tactile book dibuat tidak hanya sebagai variasi media dalam menyampaikan informasi yang tidak hanya berupa kata-kata saja, tapi juga melalui bentuk ilustrasi yang dibuat secara interaktif untuk membantu kegiatan

proses belajar serta mengembangkan dari taktual difabel netra kedepannya. Pada buku referensi bacaan yang disajikan diperoleh melalui materi belajar yang ada dan dipergunakan pada Sekolah Dasar khusus/ Sekolah Dasar Luar Biasa difabel netra. Target audience untuk buku ini merupakan anak berumur 11 tahun.

Desain ilustrasi yang ada pada *tactile book* menggunakan ilustrasi vektor. Gambar vektor memberikan kesan yang menarik serta memberikan penggambaran yang jelas. Sementara itu penyajian yang ada pada buku menampilkan font primer yang terdiri dari huruf abjad serta *braille*, ini memudahkan mereka dalam membaca dan memahami bagaimana bentuk dan tampilan dari suatu objek. Warna-warna yang dihadirkan pada buku menggunakan warna cerah yang kontras seperti kuning, hijau, biru dan warna cerah lainnya. Hal ini dibuat mengingat *audience* merupakan difabel netra tingkatan *low vision*, sehingga mempermudah mereka menangkap objek visual melalui penglihatan mereka yang masih tersisa.

Adapun beberapa inspirasi objek media karya sejenis dari perancangan ini, diantaranya :

Tabel 1. Inspirasi karya sejenis

Inspirasi Karya Sejenis
 <p>Gambar 1. Tactile Book “Mengenal Hewan dan Makanannya” Herbivora (Sumber : Wardani, 2020)</p>
<p>Bentuk/Jenis Karya: <i>Tactile Book</i>, “Mengenal Hewan dan Makanannya” edisi Herbivora.</p> <p>Pemilik Karya: Indria Okta Wardani</p> <p>Instusi/Lembaga: Universitas Dinamika Surabaya</p> <p>Tahun Pembuatan Karya: 2020</p>
 <p>Gambar 2. Andy & Hewan Peliharaan (Sumber : Khairunnisa, 2018)</p>
<p>Bentuk / Jenis Karya : <i>Tactile Book</i>, “Andy & Hewan Peliharaan”.</p> <p>Pemilik Karya : Marliana Aprida Khairunnisa</p> <p>Instusi/Lembaga : Universitas Negeri Padang</p> <p>Tahun Pembuatan Karya : 2018</p>

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Adapun tujuan dari perancangan *tactile book* di antaranya adalah sebagai berikut:
 - a. Memberikan media pembelajaran berupa *tactile book* yang diperuntukan bagi difabel netra khususnya *low vision* sebagai sarana edukasi

mengenai hewan yang ada disekelilingnya.

- b. Sebagai alternatif dalam menyampaikan informasi yang tidak hanya menyampaikan informasi berupa kata-kata yang tersusun dari *braille* saja tetapi juga dikemas dalam bentuk ilustrasi interaktif yang telah kemas menjadi gambaran taktil (objek yang dapat diraba) didalamnya.
 - c. Membantu pendamping khususnya para orang tua dan tenaga pengajar untuk memfasilitasi putra-putri mereka dalam usianya mengenal hewan-hewan di sekitarnya melalui perantara yang dikemas dalam bentuk *tactile book* tanpa harus menunjukkan objek nyatanya.
- 2) Manfaat pada perancangan tactile book yang ada sebagai berikut :
- a. Adapun manfaat bagi penulis yakni, memperoleh wawasan mengenai tampilan desain yang ditujukan bagi kaum difabel netra khususnya *low vision* (kurang pengelihatannya), seperti unsur apa saja yang diterapkan kedalam media taktil. Selain itu penulis juga lebih memahami situasi dan masalah apa saja yang dihadapi oleh masyarakat.
 - b. Bagi masyarakat/sosial, adanya *tactile book* ini diperuntukan sebagai sarana media belajar anak-anak berkebu-

tuhan khusus seperti difabel netra untuk memfasilitasi kegiatan belajarnya dalam memahami situasi kondisi nyata disekitarnya.

- c. Bagi Ilmu Pengetahuan, sebagai wawasan tambahan dalam memahami apa saja unsur desain yang terdapat pada *tactile book*.
- d. Bagi Masyarakat Desain, dapat menjadi referensi bagi penulis lain dalam melakukan pengembangan desain terhadap kasus penelitian yang sama.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Proses pengumpulan berupa data-data yang didapat oleh penulis adalah diantaranya melalui kegiatan analisis sebagai berikut :

1) Observasi

Yakni berupa teknik pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara teliti pada objek media yang diteliti.

2) Studi Pustaka

Yakni cara lain dalam mengumpulkan data-data relevan yang bersumber dari buku, jurnal, maupun mengunjungi situs resmi yang terdapat pada internet yang berkaitan dengan permasalahan yang di hadapi oleh penulis terkait penelitian.

3) Wawancara

Melalui kegiatan wawancara tentu akan menghasilkan data relevan yang

diperoleh melalui kegiatan tanya jawab melalui pihak terkait. Kegiatan ini bermaksud untuk mencari lebih dalam mengenai informasi objek media yang diteliti.

2. Landasan Perancangan

1) Aspek Komunikasi Karya

Kesulitan mengikuti mata pelajaran ilmu pengetahuan alam menjadi salah satu kendala siswa tunanetra di sekolah inklusif di karenakan terdapat banyak bentuk, gambar, dan lambang yang sulit dipahami (Wardani, 2020). Maka dari itu pengenalan bentuk luaran dari hewan dianggap perlu. Selain merupakan kompetensi dasar dari kurikulum pembelajaran SDLB-A Tunanetra pada kelas 5, adanya media informasi yang dapat ditransfer melalui sentuhan tentu diperlukan tanpa harus menghadirkan objek nyata secara langsung.

Melalui buku misalnya, buku merupakan media informasi bacaan yang kerap kali dipergunakan bagi tenaga pengajar maupun para orang tua dalam memperkenalkan kondisi gambaran nyata lingkungan disekitar. Namun buku yang diperuntukan bagi difabel netra tentu dibuat berbeda menyesuaikan situasi serta karakter pembacanya. Dalam perkembangannya, kebutuhan bacaan yang banyak ditemukan hanya sekedar tulisan *braille*

saja. Ada banyak jenis buku yang menarik dan mudah dipelajari yang bisa membantu anak tunanetra belajar salah satunya adalah *tactile book* (Khairunnisa, 2018).

Tactile book berisikan kumpulan dot atau huruf *braille* serta menerapkan objek rabaan yang dimuat sedemikian rupa dengan memperhatikan tekstur dan bentuk untuk menghasilkan model rabaan yang menyerupai bentuk aslinya. Gambaran taktil ini tentu membantu difabel netra untuk memahami lebih maksud pada kalimat yang tersusun dari huruf *braille* yang ada. *Tactile book* yang bertemakan hewan ini diharapkan dapat menjadi solusi atau alternatif media bacaan bagi difabel netra yang mengalami kesulitan dalam memahami bentuk serta luaran yang ada pada pembelajaran kompetensi dasar belajarnya.

2) Aspek Teknis Karya Perancangan

Dalam perancangannya penulis sebelumnya telah melakukan kegiatan analisis berupa riset desain terhadap objek media karya yang serupa. Riset desain dilakukan guna mengetahui *tactile book* yang ideal diperuntukan bagi difabel netra khususnya *low vision*. Riset tentu menghasilkan pemahaman serta gagasan-gagasan baru mengenai hal apa saja yang perlu diterapkan dan dikembangkan dalam merancang *tactile*

book yang ideal bagi anak difabel netra khususnya pada tingkatan *low vision*.

Perancangan dimulai dengan pemilihan hewan apa saja yang akan dihadirkan kemudian disusul dengan penulisan sinopsis. Dalam perancangannya menghasilkan ilustrasi hewan dengan teknik vektor penulis menggunakan software pendukung desain yang digunakan untuk membantu kinerja perancangannya yakni, Adobe Illustrator CS6. Serta untuk membantu penataan layout penulis menggunakan Adobe InDesign CS6. Pemilihan warna yang dipilih merupakan warna cerah serta berdasarkan target audience yang merupakan *low vision*.

Pengerjaan karya kemudian dilanjut pada bagian layout dan pembuatan latar suasana hewan yang ingin ditempatkan serta memasukan teks sinopsis dengan font yang sudah diatur sedemikian rupa pada ukuran kertas 20x20cm. Adapun hasil cetak buku merupakan boardbook. Pada bagian cover serta beberapa halaman yang dihadirkan ilustrasi vektor yang nantinya akan dimodifikasi menjadi gambaran taktil. Modifikasi gambar tersebut nantinya akan diaplikasikan tekstur atau bahan khusus yang serupa dengan bentuk luaran objek hewan yang dihadirkan. Sementara itu pada bagian

buku yang menghadirkan beberapa huruf timbul braille akan dipasangkan dengan bahan mika film melalui serangkaian kegiatan dalam proses manual tangan.

3) Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.

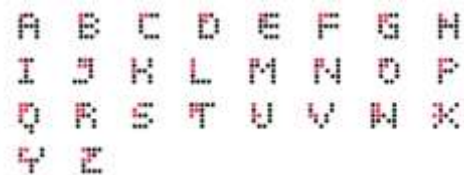
Dalam perancangan *tactile book* pengenalan hewan ini ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan serta dipertimbangkan dalam merancang *tactile book* yang ideal bagi difabel netra, aspek tersebut diantaranya sebagai berikut :

a. Tipografi

Pada sebuah desain peran tipografi tidak hanya berupa tulisan atau kalimat yang menghiasi gambar, tapi juga sebagai sarana penyampaian informasi agar maksud dan tujuan tersampaikan secara visual. Adapun penyusunan tipografi pada *tactile book* yang dikhususkan difabel netra *low vision* hendaknya ditampilkan dengan maksimal. Huruf yang ada pada isi buku terdiri dari huruf yang dapat dibaca oleh pembaca awas (normal pengelihatan) dan kurang awas (*low vision*). Tipografi yang akan diterapkan pada perancangan ini terdiri dari huruf *Braille Regular*, serta *font sans serif* seperti *Display Dot Regular*.

Nantinya huruf akan dimodifikasi menjadi huruf premier,

merupakan gabungan huruf *braille* dan abjad yang nantinya dihadirkan pada buku. Sementara itu font seperti serif, *Book Antiqua* akan dipergunakan sebagai *subheadline* dari judul buku *cover* serta penerjemah *braille* pada nomor halaman. Sebagaimana guna mengoptimalkan tampilan buku yang tidak hanya dibaca oleh kurang awas (*low vision*) tetapi juga oleh orang awas (normal pengelihatan).



Gambar 3. Gabungan Huruf Braille Regular dan Display Dot

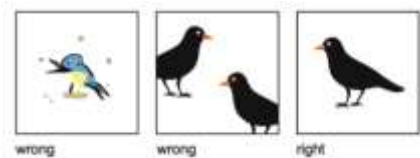
b. Ilustrasi

Menurut KBBI ilustrasi yakni suatu gambar untuk membantu memperjelas isi buku dan karangan. Dalam *tactile book* ilustrasi berperan serta pada tahap proses prancangan tahap digital. Ilustrasi yang dihadirkan pada *tactile book* tentu dibuat timbul dengan mengaplikasikan tekstur pada objek. Aspek ini dipergunakan pada perancangan *tactile book*, guna mempertimbangkan keseimbangan antara pembaca awas (normal pengelihatan) dengan pembaca difabel netra atau kurang awas (*low vision*). Pendamping awas tentu dengan mudahnya dapat mengarahkan serta membantu menjelaskan bagaimana

keadaan sebenarnya dari tampilan gambar yang ada.

c. Layout

Tata letak penempatan objek rabaan atau gambaran taktil dengan tulisan, keterangan dan nomor halaman mengikuti kaidah penulisan standar buku *braille* sebagaimana yang ada di Indonesia serta tak luput dari referensi karya maupun peranan jurnal luar. Dalam *tactile book* penempatan teks berada halaman kanan dengan diiringi gambaran taktil yang menyusul pada halaman bagian kanan. Penempatan tersebut dimaksudkan pada pembaca difabel netra setelah membaca teks pembaca akan diarahkan menuju pada laman yang berisikan gambaran taktil.



Gambar 4. Penempatan Objek Pada Gambar (Sumber : Journal Telling Stories Through Touch, Clear Vision Project)

d. Warna

Penggunaan warna pada tampilan desain tentu berdasarkan target *audience* yang merupakan difabel netra tingkatan *low vision* (lemah penglihatan). Meskipun target *audience* merupakan *low vision*, sang anak tentunya masih dapat melihat menggunakan sebagian penglihatannya yang masih tersisa untuk menangkap visual. Namun dengan

catatan bahwa objek visual yang ditampilkan memiliki cahaya yang banyak atau berwarna cerah.

e. Tekstur

Tekstur merupakan wujud permukaan atau bentuk dari luaran suatu objek maupun benda yang disentuh atau dapat dirasakan. Penerapan tekstur bagi *tactile book* merupakan pendamping *braille* yang disebut dengan gambaran taktil guna untuk memperjelas maksud dan detail yang ada pada tulisan isi buku tersebut. Adanya tekstur tentu memberi detail dari bacaan yang tidak dapat dijelaskan dengan hanya berupa kalimat saja, seperti spesifikasi bentuk luaran dari bentuk hewan.

3. Tema/Ide/Judul

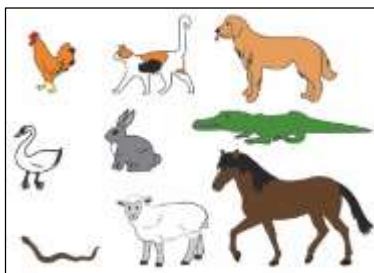
Perancangan media *tactile book* “Mengenal Hewan” ini diperuntukan bagi difabel netra *low vision* pada jenjang pendidikan kelas 5 Sekolah Dasar (SDLB-A Tunanetra) dengan kisaran umur 11 tahunan. Pada kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kurikulum 2013, yakni berupa mendeskripsikan bentuk luaran dari hewan dengan model atau bentuk nyata. Kesulitan memahami bentuk, gambar, rupanya dirasakan oleh anak-anak difabel netra, maka dari itu perlunya media edukasi untuk membantu mereka mengenal dan memahami bagaimana bentuk maupun

gambaran melalui model yang menyerupai berdasarkan hewan yang ada.

Media *tactile book* ini diharapkan dapat memfasilitasi difabel netra dalam mempelajari atau memahami bagaimana bentuk luaran maupun gambaran yang dirasa sulit untuk dipelajari. Karena *tactile book* masih terbilang sulit ditemui keberadaannya maka diperlukan media edukasi untuk membantu mengoptimalkan indra perabaan maupun sebagian pengelihatannya mereka yang masih tersisa (*low vision*).

4. Konsep Perwujudan/Penggarapan

1) Karakter Hewan



Gambar 5. Karakter Hewan Pada Buku

Pemilihan karakter hewan tersebut dipilih sebagaimana bentuk pembelajaran pada Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam mempelajari bentuk dan ciri-ciri dari luaran tubuh hewan. Seperti perbedaan pada tubuh hewan meliputi bentuk kaki, bentuk luaran, sampai dengan kulit.

2) Ilustrasi

Ilustrasi yang dihadirkan pada buku merupakan gambar berbasis vektor, berupa susunan garis atau bidang tertentu yang menghasilkan suatu objek. Gambar yang dihasilkan melalui teknik vektor tentunya dapat diubah secara mudah tanpa

mengurangi kualitas gambar. Adanya ilustrasi selain memperkaya tampilan pada isi buku tentu untuk memudahkan pendamping atau pembaca awas memahami maksud yang terkandung pada tulisan dan membantu menjelaskan detail tampilan objek yang ada. Meskipun pembaca *low vision* sebenarnya masih dapat melihat melalui sebagian pengelihatannya yang tersisa, tentu mereka perlu pendamping saat membaca tulisan dan memperhatikan visual yang ada.

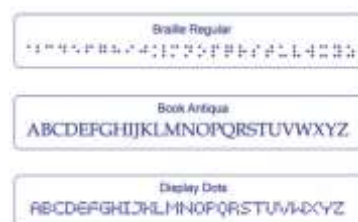
3) Warna



Gambar 6. Color Palette

Warna yang dipilih merupakan kumpulan dari warna cerah yang tidak hanya memberikan kesan ceria untuk dilihat bagi mata awas tetapi juga membantu anak kurang awas (*low vision*) dalam melihat bentuk objek melalui sebagian pengelihatannya yang masih tersisa.

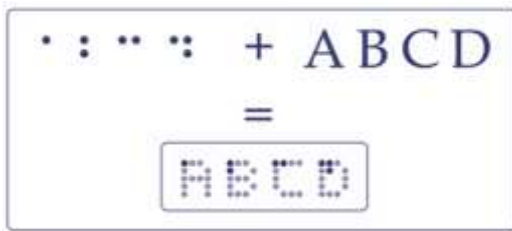
4) Tipografi



Gambar 7. Tipografi
(Sumber : Dafont.com)

Penggunaan tipografi yang ada pada perancangan *tactile book* tersebut menggunakan beberapa jenis font diantaranya, *Braille Regular*, *Book Antiqua*, dan

Display Dots. Adapun huruf primer yakni berupa gabungan dari huruf *braille* dengan huruf abjad.



Gambar 8. Huruf gabungan

Gabungan huruf tersebut dibuat untuk memudahkan pembaca awas dan kurang awas dalam memahami informasi yang terkandung didalam isi buku. Huruf yang dapat dibaca oleh mata awas juga dapat diraba oleh pembaca kurang awas melalui sentuhannya.

C. METODE PERANCANGAN

Bagan 1. Skema proses desain



1) Menentukan Tema dan Ide

Proses ini menentukan tema dan ide yang ingin diterapkan dalam perancangan *tactile book* interaktif dengan teknik vektor tersebut.

2) Data dan Refrensi

Melalui proses ini penulis akan mengumpulkan dan mencari data terkait yang ada dalam proses perancangan *tactile book* serta mencari refrensi tampilan desain nantinya.

3) Perancangan Konsep

Pada tahap ini penulis akan menentukan pembahasan/sinopsis yang ingin dimuat dalam *tactile book* dengan menyesuaikan kompetensi belajar bagi target *audience*.

4) Tahap Pra-Produksi

Pada tahap ini menyiapkan bahan maupun menyusun rencana persiapan yang berkaitan dengan proses produksi karya nantinya.

4) Tahap Produksi

Merupakan proses dimana pembuatan atau penyusunan perihal karya.

5) Tahap Pasca-Produksi

Tahap penyelesaian karya yang nantinya akan menjadi tahap akhir dari suatu perancangan karya.

6) Uji Kelayakan

Melalui uji kelayakan penulis akan melakukan perbaikan atau revisi terkait saran dan kritik yang diberikan oleh dosen pembimbing. Jika telah sesuai dan layak maka.

7) *Finishing* dan Display Karya

Pada tahap ini penulis akan melakukan penataan terkait karya yang nantinya akan ditampilkan pada pameran serta menyebarkan pada target *audience*.

D. ULASAN KARYA DESAIN

1. Deskripsi Karya



Gambar 9. Tactile book “Mengenal Hewan”

Perancangan *tactile book* atau buku taktil bagi anak difabel netra tingkatan *low vision* pada jenjang pendidikan sekolah dasar dikelas 5. Dalam upaya mengenalkan bentuk luaran, serta bagaimana tekstur dari dari tubuh hewan. Sinopsis isi buku menyesuaikan kompetensi dasar kurikulum 2013 materi IPA yang ada di SDLB-A Tunanetra.

2. Kegiatan Uji Desain

Pada tahap ini kegiatan uji desain dilakukan secara *online* melalui website pameran tugas akhir yang telah disediakan oleh pihak kampus. Selain situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan pameran secara *offline* terkait pandemi, kegiatan ini tentu membantu para peserta maupun pengunjung pameran untuk tetap aman berada dirumah dan bisa menikmati penampilan karya tugas akhir mahasiswa/i yang diselenggarakan oleh Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana melalui layar kaca *smartphone*. Adapun rincian kegiatan pameran sebagai berikut:



Gambar 10. Layar Karya
(Sumber: Pameran DKV, FDSK)

Tema : Layar Karya

Hari/Tanggal : 7 – 11 Juli 2021

Pelaksanaan : galerifdsk.mercubuana.ac.id

Tema acara pameran ini dikemas secara *online* mengingat situasi yang tidak memungkinkan untuk datang berkunjung untuk melihat langsung karya pameran tugas akhir. Melalui Layar Karya ini diharapkan dapat menjangkau *audience* serta menjumpai karya hanya dengan melalui layar kaca *smartphone*.



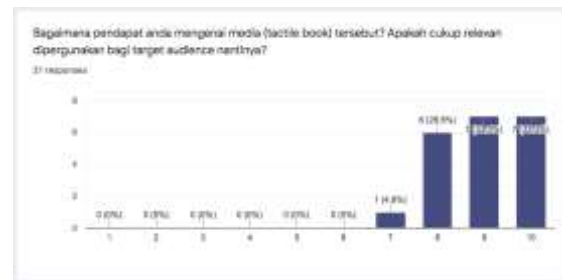
Gambar 11. Tampilan Pameran Galeri TA DKV Genap



Gambar 12. Tampilan Karya Pameran Melalui Web Desktop

3. Hasil Uji Desain

Setelah melakukan uji karya melalui publikasi website galeri FDSK yang disediakan oleh pihak kampus. Penulis mengumpulkan sejumlah kritik dan saran melalui *Google Form* yang sebelumnya telah dilampirkan. Berikut adalah beberapa masukan yang diberikan oleh target *audience* dan pengunjung terhadap perancangan media Tactile Book “Mengenal Hewan” yang diperuntukan bagi low vision untuk tingkatan Sekolah Dasar kelas 5:



Gambar 13. Tingkat Relevansi Media

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Secara keseluruhan buku sebenarnya sudah relevan digunakan bagi anak difabel netra *low vision* dengan jenjang pendidikan Sekolah Dasar kelas 5. Hal tersebut karena keikutsertaan alumnus luar akademis terkait pemilik karya media buku yang serupa dan pernah dibuat sebelumnya untuk anak-anak

low vision, serta keterlibatan pihak luar seperti mahasiswa pendidikan khusus, maupun orang-orang yang berasal dari Pusat Layanan Terpadu *Low Vision*. Walaupun dengan demikian buku sepenuhnya masih melewati proses perbaikan.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mempertimbangkan analisa media apa yang dipergunakan sebagai objek penelitian. Serta mampu menganalisa lebih lanjut mengenai media yang dipergunakan sebagai objek penelitian. Karenanya proses desain nantinya akan menjadi tantangan tersendiri bagi penulis.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (n.d). *Desain* (Def.1) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Online*. Melalui: <https://kbbi.web.id/desain>
- Hallaham, D. P., & Kauffman, J. M. (2009). *Exceptional Learners 11th Edition*. Virginia: Pearson.
- Ilyas, S., & Yulianti, S. R. (2014). *Ilmu Penyakit Mata Edisi 5*. Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Khairunnisa, M. A., Zubaidah, & Pebriyeni, E. (2018). Perancangan Tactile Book Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf Braille. *Dekave Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol.8* (2), 1-13.
- Kementrian Pendidikan dan Budaya. (2016). *Kompetensi Inti dan Kopetensi Dasar Sekolah Dasar Hebat Luar Biasa Tunanetra (SDLB Tunanetra) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Masri, Andy. (2010). *Strategi Visual: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik Untuk Menghasilkan Kualitas Visual Dalam Desain*. Yogyakarta: Jalan Sutra.
- MTMS Information Materials. (2013). *Tactile picture books Reading with your fingers*. Swedia: Elanders Group.
- Neil, J. (2005). *Telling Stories Trought Touch: Communicating Tactile Story Ideas to Young Visually Impaired Children*. London: the Tactile Book Advancement Group. Diambil dari: <http://www.tactilebooks.org/making/telling-touch.pdf>
- Rahayu, S., Istiyati, S., & Budiharto, T. (2015). Peningkatan Kemampuan Taktil Melalui Penggunaan Metode Eksperimen Pada Anak Kelompok A TK AL-Huda Kerten Tahun Ajaran 2013/1014. *Kumara Cendekia Vol 3*(3), 248-254.
DOI:<https://doi.org/10.20961/kc.v3i3.34559>
- Rustan, S. (2009). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya, cetakan 2*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2001). *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: ITB.
- Sekarlintang, N. (2020). Perancangan Tactile Picture Book Untuk Siswa Tunanetra Di Sekolah Dasar. *INKLUSI: Jurnal of Disability Studies. Vol.7*(1), 121-150.
DOI: <https://doi.org/10.14421/ijds.070106>
- Sekarlintang, N. (2019, Juli 24). *Pagi Tactile Picture Book*. Diambil dari: <https://www.behance.net/gallery/83300457/TACTILE-BOOK-Research>
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Surwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Tarsidi, D. (2005). *Buku Braille Yang Diharapkan Oleh Pembaca Tunanetra*. [Makalah]. Bandung : Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Luar Biasa, Universitas Pendidikan Indonesia. Diambil dari:

<http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/195106011979031-DIDI TARSIDI/Makalah%26Artikel Tarsidi PLB/Buku Braille yang Di harapkan oleh Pembaca Tunanetra.pdf>

Wardani, I. O. (2020). “*Perancangan Tactile Book Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Menggunakan Teknik Vektor Sebagai Pembelajaran Tunanetra*”. [Tugas Akhir]. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika, Desain Komunikasi Visual, Universitas Dinamika.

Widjaya, A. (2013). *Selukbeluk Tunanetra & Strategi Pengajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.

Wikipedia Ensiklopedia Bebas. (2020). “*Braille*”. Diambil dari: <https://id.wikipedia.org/wiki/Braille>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kita berbagai macam nikmat terutama nikmat sehat. Dalam perjalanan menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis dibantu oleh banyak pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhirnya, ucapan terimakasih kepada Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, Ibu Rika Hindrarumingar, S.Sn, M.Sn selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual. Kak Indria Okta Wardhani, S.Ds selaku *illustrator tactile book* “Mengenal

Hewan dan Makananya” yang selama ini memberi dukungan, masukan serta inspirasi selama penyusunan karya Tugas Akhir. Kak Farida Sunar Primastuti, S.Ds selaku *illustrator tactile book* “Hari Minggu Aldi” yang berperan serta memberi dukungan dan masukan selama penyusunan laporan Tugas Akhir kepada penulis. Kak Nuriana Sekarlintang, selaku alumnus ITB dan Graphic Designer yang senantiasa telah membagikan pengalaman serta inspirasinya mengenai *tactile picture booknya* yang pernah ia rancang dan diperuntukan bagi anak-anak *low vision*. Kak Gunanda Tiara Maharany selaku dosen ITS yang senantiasa memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuan seputar media taktil yang diperuntukan bagi difabel netra. Keluarga penulis terimakasih atas dukunga cinta dan kasih sayang yang selama ini diterima. Pihak luar khususnya komunitas difabel netra maupun Pusat Pelayanan Terpadu *Low Vision* (P2TLV) kak Novi dan ibu Egha yang memberi masukan dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir. Kak Marilyn Lie yang telah membagikan pengalaman serta pengetahuannya seputar topik difabel netra *low vision*. Komunitas Difabel Indonesia (*facebook*) yang telah mempertemukan penulis dengan mas Iwan Adhi Prastyo yang merupakan difabel netra *low vision* sekaligus narasumber terkait wawancara.

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL 'LANTANGKAN' SEBAGAI UPAYA MELAWAN PELECEHAN SEKSUAL VERBAL

Oleh:

Annisa Rizka Liliandari¹

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
arizkalianda@gmail.com¹*

Rika Hindraruminggar²

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

ABSTRAK

Pelecehan seksual adalah salah satu dari beberapa jenis kekerasan seksual yang saat ini sedang kita hadapi di Indonesia dimana angka kasus tersebut menurut KOMNAS Perempuan di tahun 2019 telah mencapai 431.471 kasus. Kurangnya informasi yang membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang fenomena pelecehan seksual ini juga menjadi faktor utama terjadinya kasus-kasus tersebut. Berdasarkan Survei Nasional Centre for Strategic and International Studies (CSIS), dinyatakan bahwa remaja, khususnya milenial di Indonesia lebih memilih menonton televisi atau media lain yang berupa video dalam proses menerima informasi. Dalam menanggapi fenomena maraknya pelecehan seksual dan kurangnya kesadaran masyarakat, penulis melakukan perancangan dengan penggunaan media audio visual dan teknik sinematografi dimana dapat memberikan informasi lengkap melalui penyampaian gambar, teks dan suara yang berguna dalam menyampaikan pesan. Pada perancangan ini penulis juga merancang media pendukung seperti konten informatif dengan menggunakan platform media sosial dan juga media cetak yang bisa digunakan dalam kegiatan sehari-hari di ruang publik sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk melawan pelecehan seksual verbal.

Kata Kunci: *Kampanye Sosial, Pelecehan Seksual, Audio Visual.*

ABSTRACT

Sexual Harassment is one of the form of the sexual assault that we faced in Indonesia, where the number of cases according to the National Commission of Violence Againsts Woman has reached 431,471 cases back in 2019. The lack of information which can helps to grow the public awareness about the phenomenon of sexual harassment is also a major factor of those cases. Based on the Center for Strategic and International Studies, it is stated that teenagers, especially millennials in Indonesia prefer to watch television or other video platform and media in the process of receiving information. In responding to the phenomenon of the lack of awareness of verbal-sexual harassment, the author designed a campaign using the audio visual media and cinematographic techniques which can provide more information with images, text, sound and videos. In the process of designing the social campaign, the author also designs a supporting media such as informative content using social media platforms and printable media that can be used in the daily activities to increase public awareness to fight verbal sexual harassment.

Keywords: *Social Campaign, Sexual Harassment, Audio Visual.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perancangan kampanye sosial 'Lantangkan' sebagai upaya melawan pelecehan seksual verbal dilatarbelakangi oleh fenomena pelecehan seksual verbal yang semakin marak terjadi di lingkungan masyarakat.

Pelecehan seksual adalah salah satu dari beberapa jenis kekerasan seksual yang saat ini sedang kita hadapi di Indonesia. Dalam perancangan karya ini penulis menjatuhkan pilihan untuk memfokuskan kepada isu pelecehan seksual verbal khususnya di ruang publik dimana yang lebih dikenal di masyarakat dengan sebutan *catcalling*. Berdasarkan data dari hasil survei yang dilakukan oleh Hollaback! Jakarta, Lentera Sintas Indonesia, Koalisi Change.Org, PerEMPuAn dan *Jakarta Feminist Discussion Group* telah mencatat bahwa sebanyak 62% responden pernah mengalami pelecehan seksual verbal dan *catcalling*.

Pengambilan objek perancangan ini didasari melalui hasil penelitian pada riset semester terdahulu tentang angka kasus kekerasan seksual di Indonesia. Menurut data CATAHU (Catatan Tahunan) KOMNAS Perempuan pada tahun 2019 ada sebanyak 431.471 kasus kekerasan terhadap perempuan. Berdasarkan data pada lembar fakta dan Temuan Kunci CATAHU 2020 KOMNAS Perempuan, dari 3.062 kasus

kekerasan terhadap perempuan pada ranah komunitas dan publik, telah tercatat bahwa setidaknya 58% merupakan kekerasan seksual yang di dalamnya terdiri dari 531 kasus pencabulan, 715 kasus perkosaan dan 520 kasus pelecehan seksual yang dilaporkan. Jika melihat data yang dapat diakses publik pada situs pencarian seperti Google, dapat ditemukan berbagai berita tentang pelecehan seksual yang terjadi baik di lingkungan pribadi, lingkungan pekerjaan, transportasi umum hingga ke lingkungan pendidikan.

Dari sini, penulis memiliki keyakinan bahwa sudah saatnya mengangkat isu dan mengkampanyekan perlawanan terhadap pelecehan seksual verbal dan ilmu desain komunikasi visual dapat bermanfaat untuk diimplementasikan pada proses perancangan kampanye sosial tersebut.

Dalam perkembangannya, media *audio visual* dan film marak digunakan dalam proses mengkampanyekan suatu isu sosial, promosi dan juga media informasi. Saat ini penggunaan media *audio visual* dapat memberikan informasi yang detail dengan memanfaatkan kombinasi gambar, video, suara dan juga tulisan yang bisa menyampaikan pesan lebih kompleks, detail dan lebih mudah dicerna oleh manusia. Maka dari itu peran ilmu desain komunikasi visual sangat penting dalam membantu menyelesaikan persoalan dari kurangnya edukasi dan informasi kepada masyarakat mengenai

fenomena pelecehan seksual verbal tersebut dengan memperhatikan sisi sosialnya bahwa sudah saatnya para pelaku kreatif memberikan karya yang mampu menyampaikan pesan kepada khalayak ramai terkait informasi mengenai pelecehan seksual verbal.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menciptakan kampanye sosial yang mudah dimengerti target audiens dan representatif dalam memberikan informasi dan edukasi seputar kasus pelecehan seksual menggunakan media dalam lingkup desain komunikasi visual?

3. Orisinilitas

Pada perancangan ini penulis mengangkat topik mengenai fenomena pelecehan seksual verbal di ruang publik dengan target audiens usia 18 – 25 tahun dimana tujuan akhirnya adalah menciptakan kesadaran, kepehaman dan dukungan dalam melawan pelecehan seksual yang berkembang di masyarakat. Adapun konsep yang digagas pada perancangan ini adalah kampanye sosial dengan nama *Lantangkan! #BisaDiamTidak* dimana merupakan sebuah bentuk perlawanan terhadap pelecehan seksual.

Media utama yang digunakan dalam komunikasi penyampaian kampanye ini adalah konten kreatif melalui media sosial dimana masing-masing konten yang didistribusikan melalui platform yang berbeda tersebut memiliki sinergitas yang

mengarah kepada tujuan awal dari perancangan ini. Adapun kurun waktu yang ditentukan adalah dalam waktu dua minggu kampanye. Penulis berinovasi dengan penggunaan audio visual dan juga fitur Instastory dalam rangka bertukar pikiran dan ruang bercerita bagi target audiens dan juga media cetak yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai bentuk perlawanan tindakan pelecehan seksual. Kelebihan perancangan kampanye sosial *'Lantangkan'* ini adalah penggunaan media audio visual yang tidak hanya memberikan informasi seputar pelecehan seksual, namun terdapat struktur narasi visual dan seni peran melalui akting pemeran yang bisa menarik emosional target audiens sehingga ada perasaan terhubung dengan isu yang diangkat.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Dapat menciptakan media kampanye yang mudah dimengerti dan representatif dalam memberikan informasi dan edukasi sehingga meningkatkan kesadaran seputar kasus pelecehan seksual menggunakan media dan platform yang mengikuti perkembangan zaman sehingga dapat dengan mudah sampai dan diterima oleh target audiens yaitu remaja usia 16 – 25 tahun. Serta menerapkan ilmu desain komunikasi visual sebagai solusi dalam permasalahan sosial.
- 2) menambah pengalaman dan pemahaman dalam mengaplikasikan

disiplin ilmu desain komunikasi visual dimana bisa memecahkan permasalahan yang ada dimasyarakat melalui kampanye dan merancang suatu karya dengan langkah yang sistematis, logis, melalui data dan sumber yang valid. dapat dijadikan sebagai sumbangsih khazanah pengetahuan untuk mahasiswa khususnya mahasiswa desain komunikasi visual sebagai bahan referensi dan juga pembelajaran.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Pada perancangan karya tugas akhir penulis memilih target sasaran yang termasuk dengan generasi Z. Seperti yang dilansir pada situs Silabus Web, generasi Z umumnya yang lahir pada tahun 1995 sampai 2000an dimana kurang lebih berusia 18 hingga 25 tahun. Generasi Z cenderung memiliki pemikiran yang kritis dan terbuka. Mereka juga telah fasih terhadap perkembangan teknologi, mereka mampu menerima informasi-informasi yang diakses melalui internet dengan mudah. Selain memiliki kesadaran cukup akan teknologi, generasi Z juga memiliki kepekaan sosial dan memiliki kecenderungan terhadap menjalin komunikasi dan berinteraksi sosial, sehingga membuat mereka memiliki kesadaran akan rasa toleransi yang tinggi. Karakteristik yang telah disebutkan inilah yang akan mampu membantu jalannya kampanye sosial Lantangkan agar lebih mudah diterima oleh target sasaran.

2. Landasan Perancangan

Perancangan kampanye sosial ‘Lantangkan’ menggunakan strategi dan konsep kreatif dalam proses pembuatannya. Selain itu penulis menggunakan pendekatan kualitatif dimana dalam proses pengumpulan data penulis melakukan wawancara mendalam bersama pakar dalam isu atau topik yang diangkat untuk mencari informasi lebih dalam mengenai masalah, kemudian bagaimana strategi dan media yang bisa digunakan dalam perancangan karya.

Dalam pengumpulan data penulis juga melakukan tahapan tinjauan pustaka dan menyebarkan kuesioner guna mendapatkan data sebaik-baiknya berdasarkan sumber valid dan fenomena yang terjadi secara langsung bagi target sasaran.

3. Tema

Kampanye sosial ‘Lantangkan’ ini memiliki cara kerja sebagai media untuk mengedukasi masyarakat mengenai apa itu fenomena pelecehan seksual yang berkembang di lingkungan dan bagaimana masyarakat perlu merespon fenomena yang terjadi. Setiap media yang digunakan memiliki perbedaan fungsi dan tujuan serta proses perancangan. Media yang berbeda digunakan demi mencapai hasil kampanye yang baik dan bisa memanfaatkan berbagai macam platform media sosial yang sedang berkembang. Dalam proses perancangannya, digunakan identitas visual untuk menciptakan keterikatan dan konsistensi sehingga target

audiens tidak hanya mengenali kampanye ini namun bisa merasa terhubung dengan masing-masing media yang digunakan.

4. Konsep Perwujudan

Dalam perancangan kampanye sosial 'Lantangkan', penulis memilih kampanye sebagai strategi komunikasi dilatarbelakangi oleh pernyataan yang ditulis dalam Venus (2004) bahwa tujuan kampanye adalah untuk memberikan kesadaran dan mengubah sikap masyarakat tentang suatu isu sehingga dapat mendorong masyarakat untuk berpartisipasi terhadap isu tersebut.

Penggunaan beberapa media yang sesuai dengan perkembangan zaman juga diperkuat oleh pernyataan dari *Association Of Education Communication Technology* bahwa media adalah segala bentuk saluran yang dapat digunakan dalam proses menyalurkan pesan. Pada perancangan ini penulis menggunakan media audio visual dan konten infografik yang disebar melalui platform media sosial. Dalam hal ini penulis memanfaatkan media audio visual dan film untuk menyalurkan pesan secara lebih luas dan lebih jelas. Berdasarkan hasil wawancara bersama Rika (2021) selaku pendiri komunitas @_perEMPUan_, ia menyatakan bahwa peran konten infografik dan media sosial sangat penting dalam menyebarkan pesan edukatif dan informatif untuk meningkatkan kesadaran bagi target audiens. Selain media konten infografik, penulis memanfaatkan media film pendek untuk

mengaplikasikan narasi visual dalam mengkomunikasikan pesan kepada target audiens.

Menurut Sikov (2010), dalam pembuatan film terdapat teknik *mise-en-scene* yang merupakan langkah pertama dalam memahami bagaimana produksi sebuah film dan bagaimana merefleksikan maknanya. Sehingga dalam proses perancangan karya ini penulis mengimplementasikan teknik pengambilan gambar dan melakukan beberapa tahapan-tahapan seperti pra-produksi, produksi, tahapn pasca produksi dan distribusi karya.

Dalam proses produksi, penulis mengaplikasikan teknik pengambilan gambar seperti *camera movement*, *typeshot*, dan *camera angles*. Salah satunya seperti penggunaan *typeshot*, dimana menurut Lannom (2020) berbagai jenis bidikan kamera dalam film atau video dapat mengkomunikasikan nilai naratif yang berbeda, dan digabungkan selama proses pasca produksi untuk menceritakan sebuah kisah secara utuh.

Selain penggunaan media audio visual penulis juga memanfaatkan ilustrasi dan struktur narasi visual dalam pembuatan karya tugas akhir. Menurut Caputo (2003) narasi visual adalah proses penceritaan sebuah kisah melalui media visual yang bisa diceritakan menggunakan fotografi diam, ilustrasi atau video dan dapat memanfaatkan penggunaan grafis, suara dan teks. Penggunaan struktur narasi visual dapat memberikan kejelasan

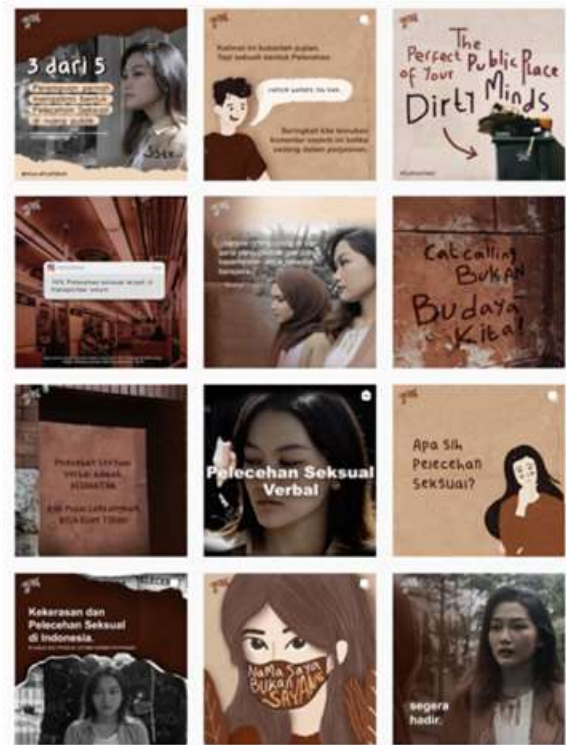
dalam membangun sebuah pesan melalui cerita karena dalam proses komunikasinya dapat menciptakan persepsi yang bisa menguatkan cerita melalui apa yang bisa dilihat dan didengar oleh manusia melalui media visual.

Pemanfaatan teori tipografi dan warna juga diperhatikan dalam perancangan kampanye sosial 'Lantangkan'. Seperti yang dinyatakan oleh Sanyoto (2009) bahwa warna merupakan suatu elemen visual yang penting dalam sebuah perancangan karya desain.

3. Konsep

Kampanye sosial 'Lantangkan' ini memiliki cara kerja sebagai media untuk mengedukasi masyarakat mengenai apa itu fenomena pelecehan seksual yang berkembang di lingkungan dan bagaimana masyarakat perlu merespon fenomena yang terjadi. Setiap media yang digunakan memiliki perbedaan fungsi dan tujuan serta proses perancangan.

Media yang berbeda digunakan demi mencapai hasil kampanye yang baik dan bisa memanfaatkan berbagai macam platform media sosial yang sedang berkembang. Dalam proses perancangannya, digunakan identitas visual untuk menciptakan keterikatan dan konsistensi sehingga target audiens tidak hanya mengenali kampanye ini namun bisa merasa terhubung dengan masing-masing media yang digunakan.



Gambar 1. Konten Grafis Instagram
Sumber: Annisa Rizka Liliandari, 2021.

Pada penyebaran pesan dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah publikasi konten grafis melalui Instagram untuk menciptakan rasa keingintahuan target audiens mengenai isu yang akan diangkat pada kampanye, kemudian penyebaran video *teaser* dan *trailer*, juga distribusi konten infografik yang menampilkan data-data mengenai kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia berdasarkan data yang valid.

Setelah tahap tersebut penulis kemudian mendistribusikan media utama yaitu film pendek dan PSA (*Public Service Announcement*) melalui Channel pada platform media YouTube. Penggunaan media film pendek tidak hanya akan mempermudah dalam memberikan edukasi kepada target audiens melalui visual saja, namun ada cerita

yang terbangun dimana cerita tersebut dibuat berdasarkan riset sehingga memiliki kesan yang *relatable* dan relevan bagi target audiens.

Dalam proses penyebaran media-media perancangan juga memanfaatkan *hashtag* yang bisa memperluas jangkauan dari kampanye ‘Lantangkan’ sehingga bisa diterima oleh masyarakat luas.

Kemudian masuk ke dalam tahap proses pendistribusian hasil perancangan, penulis membagi tahapan waktu dalam dua minggu. Kampanye ini dimulai pada tanggal 30 Juni 2021, dimana penulis mulai menyebarkan video berdurasi 20 detik melalui Instagram sebagai konten pertama untuk menarik perhatian target audiens. Dalam kurun waktu satu minggu penulis menyebarkan konten infografik dan juga mendistribusikan *teaser*, *trailer* kemudian film pendek dan juga PSA (*Public Service Announcement*). Selanjutnya untuk tujuan jangka panjang, kampanye ‘Lantangkan’ adalah bisa dilakukan dalam jangka panjang dengan mengikuti perkembangan kasus, dan melalui riset yang lebih mendalam.

Dalam pendistribusian desain melalui Instagram juga menggunakan tagar dari tagline kampanye seperti #BisaDiamTidak dan juga beberapa tagar pendukung seperti #LawanPelecehanSeksual #CatCalling #Kampanye #MulaiBerperan. Selain mempublikasi desain infografik melalui post Instagram, penulis juga memanfaatkan fitur instastory pada instagram untuk menjalin

komunikasi bersama pengikut sehingga bisa mendapatkan respon dan reaksi dari audiens.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1) Eksplorasi:

(a) Judul kampanye yang dipilih adalah ‘LANTANGKAN! #BisaDiamTidak’ dimana ‘Lantangkan’ merupakan akronim dari ‘Lawan Tindakan *Cat Calling* yang Melecehkan’ dengan tagline #BisaDiamTidak dan #MulaiBerperan .

(b) ‘Lantangkan’ merupakan penyederhanaan kata ‘melantangkan’ yang memiliki arti membuat suara yang kuat dan nyaring dimana pengambilan kata ini juga ingin memberikan kesan dan semangat kepada target sasaran bahwa baik kepada penyintas atau masyarakat yang melihat fenomena tersebut berhak untuk bersuara dan melawan tindakan pelecehan seksual verbal

2) Improvisasi:

(a) Pada kampanye ini juga digunakan *tagline* utama yaitu #BisaDiamTidak sebagai bentuk penegasan yang ditujukan kepada para pelaku kejahatan tindakan pelecehan seksual verbal untuk berhenti melakukan kebiasaan seperti *catcalling* atau memberikan komentar yang merendahkan dan berkonotasi seksual. Pemilihan kalimat #BisaDiamTidak ini selain bertujuan untuk menegaskan pesan besar yang diangkat, namun juga berdasarkan riset bahwa kalimat tersebut

merupakan salah satu kalimat 'bercandaan' yang digunakan remaja di media sosial seperti Twitter atau pada komentar-komentar di media sosial sehingga sangat mungkin untuk menarik perhatian remaja. *Tagline* ini akan digunakan penulis pada film pendek dan poster film yang akan berbunyi 'LANTANGKAN! : Bisa Diam Tidak!'.

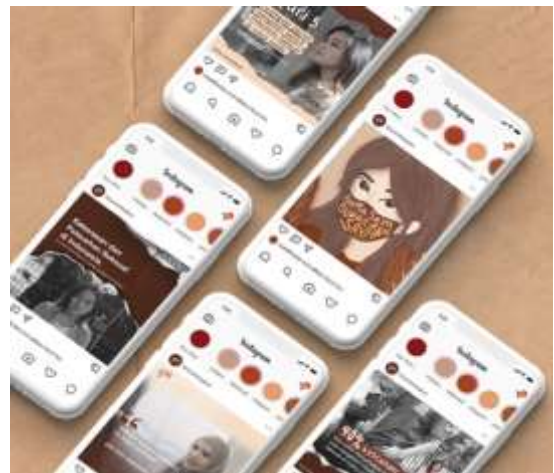
(b) Selain *tagline* #BisaDiamTidak, penulis juga menggunakan *tagline* kedua yaitu #MulaiBerperan yang akan digunakan dalam kegiatan kampanye untuk mengajak target sasaran dan berinteraksi dengan audiens pada media sosial agar bersama-sama mendukung penghapusan tindakan pelecehan seksual verbal dengan cara berperan dan menyebarkan informasi tentang kampanye yang dilakukan. Bentuk kontribusi tersebut bisa berupa diskusi daring, penggunaan *hashtag* dan juga memanfaatkan fitur-fitur yang ada di media sosial.

3) Pembentukan/pewujudan:

(a) Pada perancangan ini penulis menggunakan media audio visual dan konten infografik. Pada konten film pendek, digunakan aspek rasio *ultrawide ratio* yaitu 21:9 untuk memberikan penekanan pada visualisasi latar pada *frame*. Karena film ini ingin menekankan pada keberadaan ruang publik. Untuk video PSA (*Public Service Announcement*)

memiliki rasio umum untuk ukuran layar gawai yaitu 16:9. Kedua video tersebut memiliki frame rate 29 fps dengan format video MP4. Pada film pendek memiliki durasi 12 menit sedangkan untuk PSA (*Public Service Announcement*) singkat memiliki durasi 2 menit.

(b) Pada karya konten infografik menyesuaikan kebutuhan pada platform media sosial Instagram, yaitu ukuran 1000px X 1000px atau rasio 1:1 untuk postingan pada *feed* Instagram dengan resolusi 150 dpi. Sedangkan untuk konten Instastory digunakan rasio 9:16 atau ukuran 1080px X 1920px dengan resolusi 150dpi.



Gambar 2. Konten infografik rasio 1:1
Sumber: Annisa Rizka Liliandari, 2021.



Gambar 3. Konten infografik rasio 1:1
Sumber: Annisa Rizka Liliandari, 2021.

(c) Pemberian bobot seni dilakukan dari pembentukan logo hingga elemen-elemen grafis yang mendukung proses perancangan seperti logo, warna, hingga komponen visual naratif pada film pendek yang menjadi media utama.

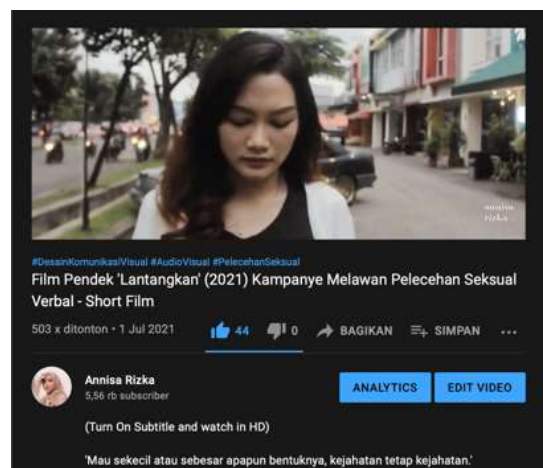
Pada proses perancangan, penulis melakukan pertama yaitu tahap pra-produksi penulis menyiapkan beberapa hal yang diawali dengan tahap development seperti ide cerita yang kemudian dikembangkan menjadi premis dan naskah.

Setelah melalui tahap development, kemudian melanjutkan kepada tahap pra-produksi dengan membuat *shot list*, *floor plan*, *master breakdown* dan *storyboards* sebagai acuan untuk proses produksi selanjutnya. Lalu memasuki tahap pra-produksi, produksi dan pasca produksi serta merancang media-media pendukung. Penulis juga membuat media infografik yang akan disebarakan melalui media sosial untuk meningkatkan kesadaran dan kephahaman dari target audiens. Pada tahap selanjutnya penulis melakukan produksi film dengan mengacu kepada persiapan pada tahap pra-produksi.

D. ULASAN KARYA DESAIN.

Pada publikasi perancangan tugas akhir, penulis menjalani beberapa proses antara lain:

- 1) Uji Kelayakan Karya, penulis melakukan revisi ataupun perbaikan yang diberikan sebagai kritik atau saran dari dosen pembimbing terhadap karya yang telah dirancang sebelum melakukan realisasi karya agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan pada perancangan karya Tugas Akhir.
- 2) Realisasi Karya, penulis kemudian melakukan realisasi karya yaitu tahap akhir dari proses perancangan karya sebelum didistribusikan melalui platform digital yang ditentukan sebelumnya.
- 3) Display Karya,



Gambar 4. Distribusi karya tugas akhir

Penulis melakukan distribusi karya melalui platform digital dan menyebarkan informasi kepada target audiens dengan melakukan promosi dan juga mengajak audiens untuk membagikan informasi tersebut melalui media sosial pribadi.

Selain itu penulis juga mempublikasikan karya perancangan melalui galeri FDSK UMB. Pada layout galeri FDSK penulis memberikan tahapan untuk menginformasikan

kampanye lantangkan dimana diawali dengan penjelasan kampanye 'Lantangkan'.



Perancangan Kampanye Sosial 'Lantangkan' Sebagai Upaya Melawan Pelecehan Seksual Verbal



Annisa Rizka Liliandari | 42317010009

Gambar 5. Publikasi karya di Galeri FDSK UMB

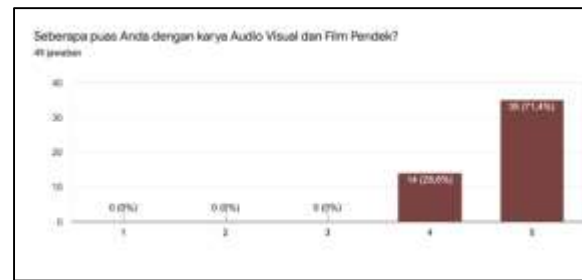


Gambar 6. Laman galeri kampanye lantangkan

Setelah memberikan informasi seputar identitas kampanye, penulis mengedukasi pengunjung dengan memberikan informasi tentang media utama yang digunakan, baik penjelasan dan juga link yang bisa membantu pengunjung untuk menonton film pendek 'Lantangkan'.

Pada perancangan kampanye ini penulis mendapatkan beberapa tanggapan melalui Google Form, komentar Instagram dan juga Youtube yang telah diisi oleh beberapa responden. Pada Google Form yang

disebarkan telah mendapatkan hasil jawaban dari 49 responden.



Gambar 7. Responden kuesioner hasil karya

Selain menggunakan Google Form, penulis juga memanfaatkan fitur 'mengikuti' di Instagram untuk melihat berapa banyak audiens yang mendukung kegiatan kampanye 'Lantangkan' dimana hasilnya dalam kurun waktu satu bulan sejak pertama pembuatan akun, telah mendapat kurang lebih 100 pengikut yang sesuai dengan target yang diharapkan.

Hasil *insight* yang didapat pada Instagram menunjukkan bahwa audiens di dominasi oleh perempuan dengan rentang usia 18 – 43 tahun yang di dominasi oleh perempuan berusia 22 tahun. Selain itu, data menunjukkan bahwa 40% lebih audiens berlokasi di daerah Jakarta sesuai dengan target yang diharapkan.

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Perancangan kampanye sosial 'Lantangkan' secara garis besar dapat dikatakan berhasil bila melihat indikator-indikator yang telah disebutkan pada pembahasan sebelumnya bahwa telah sampai lebih kepada target audiens yang di segmentasikan.

Pada perancangan ini, penulis melihat respon dari audiens yang merasa tereduksi dengan pilihan media-media yang digunakan,

Khususnya melalui media audio visual bahwa banyak informasi yang dapat diterima dan 71% audiens merasa puas dengan hasil karya audio visual. Dapat dikatakan bahwa media audio visual yang dikombinasikan dengan pemanfaatan media sosial instagram dan beberapa kolateral media lainnya dapat secara efektif mengkampanyekan pesan secara baik khususnya dalam rangka mengedukasi masyarakat seputar pelecehan seksual verbal.

2. Saran

Agar perancangan desain kampanye sosial yang membahas seputar isu pelecehan seksual verbal dan sejenisnya bisa dilanjutkan, penulis menyarankan untuk menggunakan platform media sosial lainnya untuk mendapatkan jangkauan yang lebih luas, tentunya dengan pemanfaatan dan pengaplikasian ilmu desain komunikasi visual dengan baik dan benar.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Antar, Venus. (2004). *Manajemen Kampanye: Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekaatam Media.
- Caputo, T. C. (2003). *Visual Storytelling: The Art and Technique*. Watson-Guption Publications.
- John, D. (t,t). Karakter Generasi Z Menurut Beberapa Cendekiawan. Diperoleh dari: <https://www.silabus.web.id/karakter-generasi-z/> . Diakses 25 Mei 2021.

Komnas Perempuan. (2020, Maret 6). Siaran Pers dan Lembar Fakta Komnas Perempuan: Catatan Tahunan Kekerasan Terhadap Perempuan 2020. Diperoleh dari <https://www.komnasperempuan.go.id/read-news-siaran-pers-dan-lembar-fakta-komnas-perempuan-catatan-tahunan-kekerasan-terhadap-perempuan-2020>. Diakses pada 2 September 2020

Lannom, S. (2020, Mei 24). Camera Framing Techniques: Frame Shots Like a Master Filmmaker. Diperoleh dari [studiobinder.com: https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/](https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/). Diakses 9 November 2020.

Rika Rosvianti (t.t.), Pendiri Komunitas perEMPUan, wawancara tanggal 1 Mei 2021 melalui platform media Whatsapp.

Sanyoto, S.E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sikov, E. (2010). *Film Studies: An Introduction*. New York: Columbia University Press.

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Allah SWT. Atas karunia-Nya memberikan kecerdasan dan kesehatan sehingga penulis dapat melaksanakan segala kegiatan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Selain itu penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Orang tua dan adik-adik yang selalu mendukung penulis, Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing dan koordinator tugas akhir yang sudah sangat mendukung penulis dan mengarahkan secara maksimal. Teman-teman DKV 2017 dan segenap tim produksi, narasumber dan pihak-pihak lain yang telah terlibat dalam penyelesaian tugas akhir ini.

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

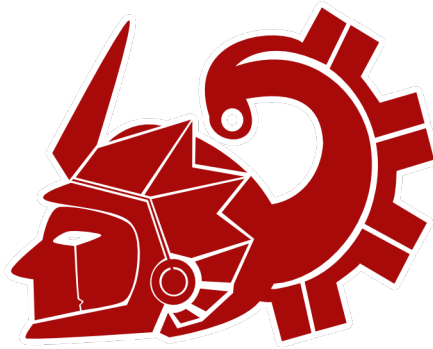
Susunlah daftar berdasar abjad nama atau nomor pengarang dari semua pustaka yang

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.



an gg g a d a

Jurnal Karya Mahasiswa Desain

Volume 2 | No. 3 November 2021

PERANCANGAN DESAIN BIOPHILIC PADA PERPUSTAKAAN UMB
PEJATEN DI JAKARTA SELATAN
Universitas Mercu Buana
Frais Charles T dan Rr Chandrarezky Permatasari

PERANCANGAN INTERIOR HOTEL RESORT ALILA VILLAS DENGAN
TEMA ENVIRONMENTALLY GREEN DESIGN DI ULUWATU, BALI
Universitas Mercu Buana
Garnike Veronia Suswanto dan Emilius Heri Hermono

PERANCANGAN INTERIOR KLINIK KECANTIKAN ERHA DERMA
CENTER DENGAN KONSEP MODERN KONTEMPORER DI TANGERANG
Universitas Mercu Buana
Nadya Cindylaras dan Anggi Dwi Astuti

DESAIN SEPATU HIGH HEELS TERAPI DENGAN PEMANFAATAN
LIMBAH KULIT JAGUNG SEBAGAI MATERIAL PENDUKUNG
Universitas Mercu Buana
Agustina Dwi Lestari dan Ali Ramadhan

PERMAINAN BOARD GAME FINANSIAL "BENIH & SUSU" UNTUK
ANAK-ANAK BERUMUR 10-17 TAHUN
Universitas Mercu Buana
Andrew Suryadi dan Edy Muladi

BANGKU (STOOL) UNTUK CAFE DENGAN LAHAN TERBATAS
Universitas Mercu Buana
Ankie Ayu Quartika dan Hady Soedarwanto

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE
EXPLORER.ID
Universitas Mercu Buana
Vira Anisa Kurnia dan Edwar Juanda

PERANCANGAN ILUSTRASI DIGITAL "TOKOH WANITA DALAM MASALAH
RASISME DAN SEKSISME" DARI BRAND 2MADISON AVENUE
Universitas Mercu Buana
Okki Sugiharto Petrus dan Fachmi Khadam Haeril

PERANCANGAN TACTILE BOOK INTERAKTIF DENGAN TEKNIK VEKTOR UNTUK
LOW VISION TINGKATAN SEKOLAH DASAR
Universitas Mercu Buana
Intan Istichomah dan Novena Ulita N

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL 'LANTANGKAN' SEBAGAI UPAYA MELAWAN
PELECEHAN SEKSUAL VERBAL
Universitas Mercu Buana
Annisa Rizka Liliandari dan Rika Hindraruminggar

