

P-ISSN 2477 - 5134

E-ISSN 2621 - 5233

JURNAL DESAIN & SENI

narada

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA (UMB)

Volume 7 Edisi 2 | September 2020

**ANALISIS ELEMEN DALAM PENCIPTAAN
KARAKTER DESAIN DI DALAM IP
HYPNOSIS MIC - SEIYUU X RAPPER
PROJECT**

Universitas Bunda Mulia
Ika Resmika Andelina

**REDESIGN PAKAIAN SECONDHAND
BERWARNA PUTIH MENGGUNAKAN
TEKNIK PATCHWORK YANG
TERINSPIRASI DARI KAIN POLENG**

Telkom University
Yashinta Ferindra

**STRATEGI BRANDING PANTI SOSIAL
(STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF
MENGENAI STRATEGI BRANDING UNIT
INFORMASI DAN LAYANAN SOSIAL
MERUYA)**

Universitas Mercu Buana
*Dwi Ramayanti
Annisa Rachimi Rizka*

**PERANCANGAN INTERIOR POLITEKNIK
STTT BANDUNG PROGRAM STUDI
PRODUKSI GARMEN**

Telkom University
*Desty Istiqomalia
Ratri Wulandari
Arief Hapsoro*

**ANALISA DESAIN ILUSTRASI BUKU
CERITA ANAK TEMA SAINS BIOLOGI
BERJUDUL "LASKAR BAKTERI BAIK"**

Universitas Mercu Buana
*Udhi Marsudi
Jovita Nanda*

**TINJAUAN KONSEP DESAIN FLATPACK
PADA RAK SUSUN 5 TINGKAT TERBUKA
MASTERSPACE HOLELESS**

Universitas Mercu Buana
*Rizky Dinata
Marwan Noer*

**STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL
KAMPANYE PELESTARIAN KESENIAN
ONDEL-ONDEL BETAWI**

Universitas Mercu Buana
*Irfandi Musnur
Venna Amelia*

**STUDI PRODUK PERALATAN
PENUNJANG PETUGAS PEMADAM
KEBAKARAN (STUDI KASUS: ALAT
PEMADAM API RINGAN)**

Dinas Penanggulangan Kebakaran dan
Penyelamatan, DKI Jakarta
Toto Hendro Susilo

**PROSES PRODUKSI PEMANFAATAN
LIMBAH PELEPAH BATANG POHON
PISANG UNTUK AKSESORIS KEPALA
DI DAERAH KAUJON BANTEN**

Televisi Republik Indonesia
*Hidayat Sirruhu
Universitas Mercu Buana
Vania Aqmarani Sulaiman*

**DESAIN PRODUK FASILITAS MANDI,
CUCI, KAKUS (MCK) DI WILAYAH
PASCA BENCANA BANJIR
(Studi Kasus: Jakarta Timur)**

Universitas Mercu Buana
Indah Fitriana Hapsari

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jl. Meruya Selatan No.1, Kembangan, Jakarta Barat 11650

T : 021 584 0816 (Hunting), ext: 5100

F : 021 587 0727

<http://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada>



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PENANGGUNG JAWAB

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.DsCs

PIMPINAN REDAKSI

Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds

DEWAN REDAKSI

Anggi Dwi Astuti, S.Ds., MM

Edy Muladi, Ir., M.Si

Rifki Aswan, S.Pd., M.Sn

Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

Waridah Muthi'ah, S.Ds., M.Ds

ADMINISTRASI

Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds

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

PENINJAU (REVIEWER)

Dr. Ir Yuke Ardhiati, MT., IAI

Prof. Dr. Nanang Rizali, MSD

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

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn

Rr Chandrarezky Permatasari, S.Sn., M.Ds

Tunjung Armadi S P, Drs., 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.narada@mercubuana.ac.id
Publikasi online:
<http://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada>

ARTIKEL JURNAL

NARADA adalah jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta. Jurnal ini sebagai wadah untuk mempublikasikan tulisan ilmiah: hasil penelitian, hasil pemikiran (gagasan konseptual), hasil perancangan karya desain, referensi buku bidang desain dan seni; dalam cakupan bidang: desain interior, desain produk, desain grafis, desain multimedia, desain komunikasi visual, fotografi desain fashion, seni terapan, HAKI Desain, Hak Cipta Desain serta bidang-bidang perluasan dari peminatan seni lainnya.

Jurnal NARADA terbit 3 kali setahun setiap bulan April, September, dan Desember.

Redaksi menerima artikel yang membahas isu-isu dalam dunia desain dan seni, tinjauan dan kritik teori, serta hasil perancangan karya. Artikel dikirimkan secara online melalui website Jurnal Narada, dengan alamat <http://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada>. Artikel yang masuk akan melalui proses seleksi, review, dan penyuntingan oleh Dewan Redaksi dan Reviewer.

Abstrak maksimal 150 kata dalam bahasa Inggris maupun artikel berbahasa Indonesia. Semua catatan, gambar, tabel, kutipan, serta parafrase dalam artikel tersusun rapi dengan ketentuan penulisan ilmiah yang berlaku.

Penulis artikel harap menulis identitas diri seperti nama lengkap, asal institusi/organisasi, alamat e-mail, serta nomor telepon/fax. Artikel tidak boleh merupakan karya plagiasi atau pernah dimuat di publikasi karya ilmiah lain, yang dibuktikan dengan melampirkan Surat Pernyataan Keabsahan Karya Ilmiah.

DAFTAR ISI

- 137 ANALISIS ELEMEN DALAM PENCIPTAAN KARAKTER DESAIN DI DALAM IP *HYPNOSIS MIC - SEIYUU X RAPPER PROJECT*
Ika Resmika Andelina
Universitas Bunda Mulia
- 157 STRATEGI BRANDING PANTI SOSIAL (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF MENGENAI STRATEGI BRANDING UNIT INFORMASI DAN LAYANAN SOSIAL MERUYA)
Dwi Ramayanti dan Annisa Rachimi Rizka
Universitas Mercu Buana
- 169 ANALISA DESAIN ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK TEMA SAINS BIOLOGI BERJUDUL “LASKAR BAKTERI BAIK”
Udhi Marsudi dan Jovita Nanda
Universitas Mercu Buana
- 189 STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE PELESTARIAN KESENIAN ONDEL-ONDEL BETAWI
Irfandi Musnur
Universitas Mercu Buana
- 205 PROSES PRODUKSI PEMANFAATAN LIMBAH PELEPAH BATANG POHON PISANG UNTUK AKSESORIS KEPALA DI DAERAH KAUCON BANTEN
Hidayat Sirruhu dan Vania Aqmarani Sulaiman
Televisi Republik Indonesia - Universitas Mercu Buana
- 215 REDESAIN PAKAIAN SECONDHAND BERWARNA PUTIH MENGGUNAKAN TEKNIK PATCHWORK YANG TEINSPIRASI DARI KAIN POLENG
Yashinta Ferindra
Telkom University
- 229 PERANCANGAN INTERIOR POLITEKNIK STTT BANDUNG PROGRAM STUDI PRODUKSI GARMEN
Desty Istiqomalia, Ratri Wulandari, dan Arief Hapsoro
Telkom University
- 245 TINJAUAN KONSEP DESAIN *FLATPACK* PADA RAK SUSUN 5 TINGKAT TERBUKA *MASTERSPACE HOLELESS*
Rizky Dinata dan Marwan Noer
Universitas Mercu Buana
- 259 STUDI PRODUK PERALATAN PENUNJANG PETUGAS PEMADAM KEBAKARAN (STUDI KASUS: ALAT PEMADAM API RINGAN)
Toto Hendro Susilo
Dinas Penanggulangan Kebakaran dan Penyelamatan, DKI Jakarta
- 275 DESAIN PRODUK MANDI, CUCI, KAKUS (MCK) DI WILAYAH PASCA BENCANA BANJIR (STUDI KASUS : JAKARTA TIMUR)
Indah Fitriana Hapsari
Universitas Mercu Buana

ANALISIS ELEMEN DALAM PENCIPTAAN KARAKTER DESAIN DI DALAM IP *HYPNOSIS MIC - SEIYUU X RAPPER PROJECT*

Oleh:

Ika Resmika Andelina

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain
Universitas Bunda Mulia
iandelina@bundamulia.ac.id*

ABSTRAK

Hypnosis Mic (Hypmic) adalah sebuah IP yang dikembangkan oleh perusahaan rekaman King Records di Jepang. Ini adalah sebuah proyek kolaborasi antara pemusik hip-hop dengan *seiyuu* (pengisi suara). Mereka menciptakan 18 karakter *mic controller* (MC) fiktif yang diperankan oleh para *seiyuu* yang juga membawakan lagu-lagu yang diciptakan oleh para *rapper*. Lagu ini diluncurkan dalam bentuk album musik dan video musik. Karakter MC ini didesain dengan menggunakan gaya manga-anime untuk menarik minat para calon pendengar yang baru. Ada banyak elemen-elemen yang membentuk IP *Hypmic* menjadi besar seperti sekarang, terutama pada desain karakternya. Karena banyaknya jumlah karakter yang berperan di dalamnya, pembuatan desain karakter dalam yang berbeda satu sama lain menjadi sangat penting agar dapat diterima audiens. Mounsey menyebutkan elemen holistik dalam menciptakan karakter yang dicintai, yakni: cerita di balik karakter, sifat karakter, audiens dan desain dari karakter itu sendiri. Diharapkan dengan penelitian ini akan membuka wawasan mengenai penggunaan IP desain karakter dengan elemen yang sesuai agar menjadi bahan acuan dalam membuat IP yang sesuai dengan minat audiens, untuk mendapatkan manfaat ekonomi yang lebih di bidang apapun.

Kata Kunci: *Desain Karakter, Hypnosis Microphone, Desain Holistic, Musik, Rap.*

ABSTRACT

Hypnosis Mic (Hypmic) is an IP developed by King Records, Japan. This is a collaborative project between hip-hop musicians and *seiyuu* (voice actors). They create 18 *mic controller* (MC) characters, which are voiceacted by the *seiyuu*. They perform songs created by rappers, and these songs are launched as music albums and music videos. These MCs are designed using 2D Japanese manga-anime style to attract potential listeners to the new hip-hop genre. There are many elements that contributed to *Hypmic* IP making it famous as it is now, especially in the character design. Because of the large number of characters that play a role in it, making the design of characters in different from one another becomes very important in order to be accepted by the audience. Mounsey mentioned holistic elements in creating a character that is loved, namely: the story behind the character, the nature of the character, audience and design of the character itself. It is expected that with this research will open up insights on the use of IP character designs with appropriate elements in order to become a reference in making IPs that are in accordance with the interests of the audience, to get more economic benefits in any field.

Keywords: *Character Design, Hypnosis Microphone, Holistic Design, Music, Rap*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: 8th June, 2020

Revised: 10th June, 2020

Accepted: 10th June, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Hip-Hop adalah sebuah genre musik yang muncul pada tahun 1973 di daerah Bronx, New York. Imej musik hip-hop kini mulai bergeser, menjadi salah-satu genre dengan musik dan beat yang menarik, sehingga membuatnya berkembang di luar Amerika, khususnya Asia (idntimes.com 2019). Perkembangan musik hip-hop ini juga dilirik oleh satu anak cabang perusahaan rekaman “King Records” di Jepang yaitu *Evil Line Records* (ELR). ELR bekerja sama dengan Otomate, sebuah anak perusahaan “*Idea Factory*”, salah satu perusahaan *video game*, meluncurkan sebuah projek IP pada September 2017, yang bertujuan untuk mengangkat ketenaran budaya musik hip-hop, khususnya rap di Jepang dengan menggunakan salah satu budaya *pop culture* yang populer di Jepang, yakni *anime music video*. Projek ini dinamakan *Hypnosis Mic* atau biasa disebut sebagai ヒプマイ (*Hypmic*).

Hypmic sendiri adalah sebuah projek kolaborasi antara para pemusik rap (*rapper*) dan *seiyuu* (pengisi suara). Lagu-lagu yang diciptakan oleh para *rapper* ini kemudian dinyanyikan oleh ke-18 *seiyuu* yang berperan sebagai karakter MC fiktif yang mereka perankan. Karakter MC ini didesain menggunakan gaya *manga-anime* 2D khas Jepang. (<https://japanese.binus.ac.id/>).

Gaya *anime-manga* 2D dipilih karena kepopuleran *pop culture* Jepang yang sudah

terbukti pada penelitian sebelumnya, dimana *pop culture anime manga* yang mulai mendunia pada awal tahun 1990-an akhirnya menempatkan Jepang sebagai raja pasar internasional sebagai produsen *pop culture* pada tahun 2000-an (Putri Safariani, 2017:733), kepopuleran *pop culture* Jepang ini juga akan mempermudah diterimanya *Hypmic* di pasar internasional dan untuk menarik minat para calon pendengar yang baru. Selain karena populer, penggunaan teknik animasi sendiri juga memiliki kaitan erat dengan *seiyuu* yang berperan aktif dalam *Hypnosis Mic*.

Selain memiliki lagu dan premis cerita, *Hypmic* juga menampilkan 18 karakter MC fiktif, yang dibagi menjadi 6 divisi berbeda. Karena banyaknya jumlah karakter yang berperan di dalamnya, pembuatan desain karakter dalam yang berbeda satu sama lain menjadi sangat penting agar dapat diterima audiens. Mounsey dalam Ramadhana (2013:95) menyebutkan bahwa beberapa kunci dalam menciptakan karakter yang dicintai, yakni: cerita di balik karakter, sifat karakter, audiens dan yang terakhir adalah desain dari karakter itu sendiri. Sedangkan dalam menciptakan desain karakter yang unik dan berbeda satu sama lain, terdapat unsur pembentuk personaliti dari suatu karakter, unsur itu adalah ekspresi wajah, aksesoris, bentuk dan gestur tubuh, serta warna dan komposisinya. Unsur-unsur ini juga didukung dengan penggunaan *stereotype*

yang ada pada masyarakat untuk memperdalam penciptaan sebuah karakter (Haryanto Yesica, dkk, 2019:04).



Gambar 1: Karakter *Hypmic*.
(Sumber: zerochan.net)

Elemen-elemen ini juga yang membentuk konten IP *Hypmic* menjadi besar seperti sekarang. Menurut Damian dalam Imaniyati (2010:164) *intellectual property* adalah “Kekayaan tidak berwujud (*intangible*) hasil olah pikir atau kreativitas manusia yang menghasilkan suatu ciptaan atau invensi di bidang seni, sastra, ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempunyai manfaat ekonomi”. Penggunaan IP yang tepat guna tentu dapat membuat suatu karya mendapatkan hati di pemirsanya dan mendapatkan manfaat ekonomi yang lebih. Hal ini juga dapat dilihat pada IP *Hypmic* ini sendiri, dimana dengan menggunakan pendekatan penciptaan karakter 2D yang menarik dapat membuka pintu untuk masuknya audiens-audiens baru. Diharapkan dengan adanya jurnal penelitian ini dapat membuka wawasan mengenai penggunaan dan penciptaan desain karakter yang dapat memiliki daya saing terutama dalam segi pengembangan IP dalam bidang apapun.

Permasalahan

Banyaknya karakter yang muncul pada *Hypmic* namun tetap memiliki karakteristik masing-masing dan penggemarnya masing-masing merupakan hal yang menarik untuk diteliti. Oleh karena itu, pendalaman lebih lanjut mengenai elemen apa saja yang ada dalam penciptaan karakter pada IP *Hypmic* inilah yang akan diangkat pada penelitian ini, dengan menggunakan dua karakter terpopuler yakni Yamada Ichiro dan Aohitsugi Samatoki sebagai sampel. Penelitian ini dilakukan agar dapat menjadi acuan dalam menciptakan IP dengan desain karakter yang bukan hanya menarik secara visual, namun juga dicintai oleh audiensnya, dan memberi wawasan kepada para calon pemilik IP di berbagai bidang lainnya mengenai metode pengenalan IP dengan penciptaan karakter kepada audiens.

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. HIP-Hop

Hip-Hop adalah sebuah genre musik yang muncul pada tahun 1973 di daerah Bronx, New York. Imej musik hip-hop yang kental dengan keluh-kesah dan rasisme pada keturunan Afro-Amerika pun perlahan mulai bergeser, menjadi salah-satu genre dengan musik dan beat yang menarik, sehingga membuatnya berkembang cukup pesat di luar Amerika, khususnya Asia. Elemen utama pada budaya musik hip-hop adalah: *DJ-ing (deejaying)* atau dikenal sebagai *turntabling*, *rapping* yang dikenal juga sebagai

MC-ing (*emciing*) bisa juga disebut sebagai *rhyiming*, *graffiti painting*, dikenal juga dengan *graf*, *break dancing* atau *B-boying*, yang meliputi tarian hip-hop, gaya, dan sikap, bersama dengan jenis bahasa tubuh yang jantan, yang oleh filsuf Cornel West digambarkan sebagai “semantik postur”. Pada prakteknya, keempat elemen itu pun tetap bisa berdiri secara mandiri. Pada perkembangannya sekarang, banyak penyanyi yang memfokuskan diri kepada salah satu dari elemen tersebut, yang paling umum ditemukan adalah *rapper*. (<https://www.britannica.com/art/hip-hop>).

Pada *Hypmic* unsur hip-hop yang banyak dimunculkan adalah *rapping*, *MC-ing*, *graffiti* dilengkapi dengan gaya berpakaian pada beberapa divisi, disertai tutur bahasa terutama pada lirik-lirik lagu yang digunakannya.

b. Pop Culture Jepang

Pop Culture adalah budaya yang dibuat oleh masyarakat untuk dirinya sendiri kemudian diproduksi oleh media massa sehingga dapat dinikmati oleh banyak orang dari kalangan manapun dan penyebarannya pun menjadi lebih luas, tujuannya untuk menyenangkan diri mereka. Menurut Kato, *pop culture* disebut budaya massa (konsumen/rakyat), yang dipasarkan kepada konsumen secara komersial dan berorientasi pada keuntungan yang besar dan membuat budaya tersebut diproduksi secara besar dan menarik hingga tidak hanya disukai oleh masyarakat Jepang

tetapi juga masyarakat dari negara lain (Safariyani, 2017:729).

Beberapa *pop culture* Jepang yang populer adalah *light novel*, *manga* (komik), *anime* (film animasi), *game*, *J-music*, *dorama* (drama televisi). *Pop culture* ini saling terkait antara satu sama lain, seperti *anime* yang kerap merupakan adaptasi dari *light novel* ataupun *manga*, dan juga *manga* yang kerap merupakan adaptasi dari *anime*. *J-music*, *game* dan *animasi*, juga kerap saling mempengaruhi terutama dalam alih wacana atau adaptasi, dan pelengkap, seperti musik-musik dari produser indie, penyanyi, band maupun orkestra Jepang yang sering digunakan pada *game* dan juga film animasi.

Seiring dengan perkembangannya, muncul banyak subkultur dengan penggemar sendiri yang didasari dari *pop culture* yang ada, subkultur itu antara lain adalah *cosplay* (permainan kostum), *seiyuu* (pengisi suara), *dorama CD* (CD drama), *doujinshi* (komik indie), *event convention* (acara-acara baik kecil dan besar yang bertemakan salah satu/ campuran genre dari *pop culture* Jepang). Subkultur ini juga populer tidak hanya di Jepang melainkan di dunia internasional. *Pop culture* yang diangkat oleh *Hypmic* sebagai media utamanya adalah *manga-anime*, *J-music*, *Seiyuu*, serta drama CD.

c. Anime

Anime menurut Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk

menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan darimana asal *anime* tersebut. Kedua, penggunaan kata *anime* di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang. (MacWilliams & Gilles, 2008: 48). Dari definisi ini dapat disimpulkan bahwa penyebutan gaya animasi yang dipakai oleh *Hypmic* adalah gaya animasi Jepang, atau yang biasa disebut dengan *anime*.

d. Seiyuu

Seiyuu (声優) adalah kata dalam bahasa Jepang untuk 'aktor suara' dan mendefinisikan orang yang mengisikan suara mereka ke karakter terutama dalam film atau seri animasi. Pengisi suara ada di seluruh dunia, namun, di Jepang dan di penggemar film animasi Jepang, *seiyuu* adalah selebritas yang bisa disamakan dengan idola pop. *Seiyuu* adalah orang yang dikenal dengan suara, wajah, dan nama. Selain menyuarakan acara radio dan televisi, *seiyuu* juga muncul di *variety show* dan acara langsung, mengadakan konser dan tampil di iklan. Kebanyakan dari mereka aktif sebagai penyanyi solo. Di Jepang dan di dunia penggemar animasi Jepang, *seiyuu* sudah menjadi sebuah subkultur tersendiri. Mereka memiliki basis penggemar yang banyak, sehingga umumnya karya-karya yang disulih suarakan oleh *seiyuu* ternama mendapatkan peningkatan basis penggemar. Pemilihan *seiyuu* pada karakter film animasi juga bisa menjadi faktor mendongkraknya penjualan *merchandise* suatu

IP. (Roebi 2017: 03). *Hypmic* sangat lekat dengan subkultur yang satu ini, karena *seiyuu* lah yang memiliki peran untuk menghidupkan karakter-karakter MC fiktif dan juga menyanyikan lagu dalam *Hypmic* dan juga mempromosikan *Hypmic* dalam berbagai media.

e. Hypnosis Mic

Hypmic sendiri adalah sebuah proyek kolaborasi antara para pemusik rap (*rapper*) dan *seiyuu* (pengisi suara) di bawah bendera KR sebagai pemegang lisensi, bekerjasama dengan *Idea Factory*. Kolaborasi ini berupa penciptaan lagu-lagu oleh berbagai penyanyi rap di bawah label KR, yang kemudian lagu-lagu yang diciptakan oleh para *rapper* dibawakan dan dinyanyikan oleh ke-18 *seiyuu* yang berperan sebagai karakter MC fiktif yang diperankan oleh masing-masing *seiyuu*. Karakter MC ini didesain oleh Kazui dari *Otomate (Idea Factory)* dengan menggunakan gaya visualisasi *manga-anime* 2D khas Jepang untuk menarik minat para calon pendengar yang baru.



Gambar 2: 4 Divisi lama dengan anggotanya.
(Sumber: zerochan.net)

Hypmic bersetting di Jepang, namun dalam keadaan dimana pemerintahannya

sedang dikuasai oleh para wanita, sebutan untuk pemerintahan baru ini adalah *Chuoku*. Pada era ini, pembuatan dan penggunaan senjata sangatlah dilarang. Tetapi hal ini bukan berarti perang sudah berakhir, karena menggantikan penggunaan senjata, perang dan pertarungan kini dikobarkan melalui lirik-lirik lagu. Dengan kekuatan “*Hypnosis Mic*”, lirik-lirik rap yang diucapkan oleh seorang MC dapat mempengaruhi lawan dengan berbagai macam cara sampai menyebabkan kerusakan fisik bahkan kematian. Pertarungan rap berbahaya ini dilakukan oleh para MC legal yang terbagi menjadi enam divisi yang ditunjuk oleh *Chuoku*. Setiap divisi beranggotakan 3 orang dan mewakili distrik-distrik di Jepang. Tujuan dari pertarungan divisi ini adalah untuk mendapatkan hadiah uang dan merebut sebagian wilayah kekuasaan dari pihak yang kalah. Pertarungan yang disebut dengan *Division Rap Battle (DRB)* atau *teritory battle* ini juga dijadikan menjadi *event* tetap oleh *Chuoku*, diperuntukan sebagai hiburan bagi para kaum wanita.



Gambar 3: Yamada Ichiro pada video *teaser*.
(Sumber: Official Youtube channel *Hypmic*)

Masing-masing divisi terdiri dari 3 MC dengan formasi: *leader* (pemimpin), *second line*, *third line*. Pemimpin pada tiap divisi adalah *Buster Bros* dengan Yamada Ichiro, *Mad Trigger Crew* dengan Aohitsugi Samatoki, *Fling Posse* dengan Amemura Ramuda, *Matenrou* dipimpin oleh Jinguji Jakurai, *Donitsurebonpo* dengan Nurude Sasara, dan *Bad Ass Temple* dengan Harai Kuuko. Cerita inti *Hypmic* berfokus kepada anggota-anggota divisi yang ingin menggulingkan *Chuoku* dengan alasannya masing-masing, namun terganjal dengan intrik-intrik dan permasalahan di sekitar mereka yang sebenarnya ditanamkan oleh *Chuoku*. Sampai sekarang, baru sebagian kecil cerita karakter yang dikuak oleh *Evil Line Records (ELR)*, cerita tiap karakter akan perlahan-lahan dibuka oleh *ELR* secara bertahap bersamaan dengan dirilisnya album lagu tiap divisi yang selalu disertai oleh drama CD yang berisi cerita tiap divisi yang dibawakan oleh para seiyuu terkait.

f. Desain Karakter

Mounsey menyebutkan bahwa, dalam desain karakter holistik, ada beberapa kunci dalam menciptakan karakter yang dicintai, yakni: cerita di balik karakter, sifat karakter, audiens dan yang terakhir adalah desain dari karakter itu sendiri (Ramadhana, 2013:95). Cerita di balik karakter ini menurut Mounsey menjadi hal yang paling penting, kemudian disusul sifat karakter, yang diperkuat dengan mengetahui tipe audiens

yang ingin dituju, melihat kecenderungan yang ada di pasar, lalu diperkuat dengan desain visual dari karakter itu sendiri. Hal ini berkaitan juga dengan apa yang disimpulkan oleh Haryanto, Yessica dkk (2019). Hasil penelitian mereka menyebutkan bahwa sebuah karakter harus memiliki kepribadiannya sendiri agar dapat menjadi menarik dan lebih hidup. Unsur-unsur pembentuk kepribadian karakter yang terdapat di penelitian mereka antara lain adalah sebagai berikut:

1. Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah adalah bentuk perwujudan dari emosi yang paling mudah dilihat dan dipahami. Ekspresi ditunjukkan dari perubahan otot-otot alis, kelopak mata, dan mulut yang dapat memberikan nuansa emosi tertentu dari sebuah karakter.

2. Penampilan dan Aksesoris

Persepsi pertama terhadap karakter tertentu terkadang tergantung pada penampilannya, khususnya pakaian dan aksesoris yang digunakan. Cara berpakaian, model pakaian, serta benda-benda yang dimiliki oleh karakter dapat mencerminkan kepribadian dari karakter tersebut.

3. Gestur Tubuh

Emosi juga dapat dimunculkan melalui gerak-gerik tubuh atau gestur. Saat gembira, seseorang dapat terlihat sedang menari atau melakukan sesuatu sambil bersiul dan bernyanyi.

4. Warna dan Komposisinya

Karakteristik sebuah karakter dapat ditimbulkan dari nuansa warna yang menyusunnnya. Dalam bukunya yang berjudul *Tasteful Color Combination*, Naomi Kuno menyatakan bahwa komposisi yang tersusun dari beberapa warna dapat memberikan nuansa tersendiri dan memiliki karakteristik yang khas.

Menurut mereka juga, seorang ilustrator seringkali menggunakan *stereotyping* yang telah berkembang di masyarakat sebagai patokan standar bentuk visual karakter. Dalam ilustrasi pembuatan karakter manusia, *stereotype* dapat diterima dengan baik oleh para pembaca melalui penggambaran karakter yang diasosiasikan dengan profesi karakter tersebut. Hal ini dapat menjadi sebuah ikon dan digunakan sebagai bagian dari penceritaan dalam bentuk visual. *Stereotype* dapat dirasakan juga melalui benda-benda yang digunakan oleh karakter. Pendekatan-pendekatan ini akan digunakan untuk membedah lebih lanjut mengenai elemen-elemen pembentukan karakter *Hypmic*.

C. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan membedah desain karakter secara holistik kemudian diperkuat dengan teori unsur-unsur dalam menciptakan personaliti karakter. Metode penelitian kualitatif deskriptif akan digunakan untuk menganalisis karakter pada penelitian ini, didukung dengan teknik

pengumpulan data berupa observasi langsung didukung dengan penguatan data yang bersumber dari basis penggemar *Hypmic* di Indonesia. Data-data instrumen yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teori yang ada, dengan berdasarkan beberapa cabang keilmuan yang berkaitan, yaitu:

- a) Pendekatan desain karakter Holistik Mounsey, yang mengatakan dalam desain karakter holistik, ada beberapa kunci dalam menciptakan karakter yang dicintai, yakni: cerita di balik karakter, sifat karakter, audiens dan yang terakhir adalah desain dari karakter itu sendiri.
- b) Penerapan unsur-unsur pembentuk kepribadian karakter, yakni: ekspresi muka, penampilan dan aksesoris, gestur dan bentuk, serta warna dan komposisinya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Karakter Yamada Ichiro

a. Cerita dibalik karakter

Yamada Ichiro (19 tahun) adalah leader divisi *Buster Bros* (BB), dengan nama MC BB. Ichiro anak tertua dari tiga bersaudara Yamada. Memiliki rasa tanggung jawab yang besar sebagai seorang kakak (dan juga kepala keluarga, karena kedua orang tuanya sudah tiada), sangat menyayangi kedua adiknya dan berusaha memberikan yang terbaik pada kedua adiknya. Beberapa tahun sebelum *timeline* cerita utama, hubungan Ichiro dan kedua adiknya cukup buruk. Ichiro yang selalu menyimpan dan berusaha

menyelesaikan masalah sendiri tidak pernah bercerita mengenai alasan kenapa ia bersikap tak ramah pada kepala panti asuhan dan kenapa ia bekerja pada renternir, serta melakukan pekerjaan serabutan yang bisa dibilang melanggar hukum bersama Harai Kuuko di divisi *Naughty Buster* (NB) kepada kedua adiknya. Namun, setelah Ichiro menyelamatkan kedua adiknya dari penculikan yang dilakukan kepala panti yang ternyata bekerja sama dengan atasan renternirnya hubungan Ichiro dengan kedua adiknya membaik. Selepas dari *Naughty Buster*, Ichiro sempat bergabung dengan Aohitsugi Samatoki di *Mad Comic Dialogue* (MCD) bersama Kuuko Harai dan Nurude Sasara, namun mereka berdua kemudian membentuk divisi baru lagi yang bernama *The Dirty Dawg* (TDD), bersama Amemura Ramuda dan Jingunji Jakurai. Setelah TDD pecah karena salah paham, Ichiro membentuk divisi BB bersama kedua adiknya dan bergabung di pertandingan rap divisi mewakili distrik Ikebukuro.



Gambar 4: Yamada Ichiro *keyvisual* utama 1. (Sumber: hypnosismic.com)

b. Sifat Karakter

Pada dasarnya Ichiro adalah pemuda yang ramah, cukup supel, serta mempunyai rasa keadilan yang tinggi dan tidak suka tindakan pengecut. Di masa lalu ia sering menghadapi dilema saat melakukan pekerjaannya sebagai renternir, hingga pada akhirnya ia memilih untuk berhenti dan berbalik melawan atasannya yang ingin menghancurkan divisi MCD yang sudah kelelahan. Ichiro yang pada saat itu menganggap tindakan atasannya pengecut, tergugah dengan kalimat yang dikeluarkan oleh Samatoki, dan memutuskan untuk berhenti menekan dirinya sendiri dan memilih jalan yang dianggap paling benar oleh hatinya dan memilih untuk menolong Samatoki dan berhenti menjadi renternir.



Gambar 5: Sifat keadilan dan harga diri Ichiro (Sumber: Komik TDD before the battle)

Ichiro juga merupakan sosok yang memiliki harga diri tinggi, beberapa kali diceritakan Ichiro memilih untuk menyelesaikan masalah yang ia temukan sendiri tanpa meminta bantuan dari orang lain. Seperti saat kedua adiknya diculik oleh mantan atasannya, atau pada saat Samatoki menuduhnya mencelakakan adiknya. Ichiro pada dasarnya adalah sosok yang mematuhi peraturan, ia menolak rokok pemberian Samatoki, mengatakan dia masih berada di bawah umur (umur legal untuk merokok dan minum di Jepang adalah 20 tahun). Ia juga selalu mencoba menjadi contoh yang baik untuk kedua adiknya, ia selalu memasak untuk mereka, hampir tidak pernah memakai makian kasar (terutama pada rap lagu), juga tidak pernah ditampilkan

mengacungkan jari tengah (gestur makian) sepanjang cerita dan di semua *visual art*. Ichiro digambarkan cenderung mengalah dan pasif/menurut pada orang yang ia hormati, hal ini tercermin pada perlakuannya terhadap rekan-rekannya di era divisi *TDD*, walau ia tak segan memarahi kedua adiknya bila mereka bertengkar atau berlaku kurang ajar terhadap orang lain. Ichiro juga merupakan penggemar *pop culture* Jepang seperti *anime*, *manga*, *light novel* dan *game* yang memiliki banyak koleksi dan digambarkan tak pernah luput mengikuti serial favoritnya. Ia juga menikmati olahraga seperti bersepeda dan mengangkat barbel.

Desain Visual Karakter Yamada Ichiro

Kostum dan gambar yang dianalisis adalah dua key visual utama dari Yamada Ichiro yang muncul pada media utamanya. Ichiro memiliki penggambaran karakter yang terlihat seperti remaja kuliah, walau dengan tinggi badan yang melebihi rata-rata remaja Jepang pada umumnya. Ichiro (19 tahun) memiliki tinggi/berat 185 cm/68 kg, memiliki rambut berwarna hitam legam dengan model berponi belah tiga dengan panjang poni melebihi mata. Ichiro memiliki mata heterokromia (dwi warna) yang berbeda ada mata kiri kananya, kombinasi dari warna merah (kiri) dan hijau (kanan) dengan sebuah tahi lalat di bawah mata kirinya.



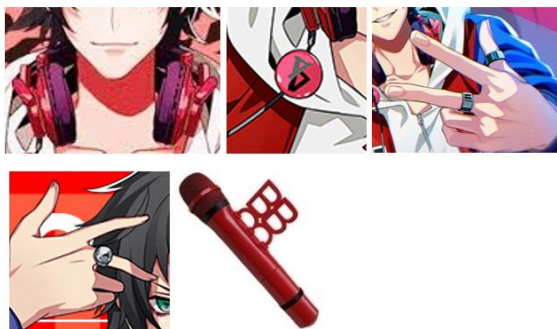
Gambar 6: Yamada Ichiro dengan *mic* dan speaker, *keyvisual* utama 2.
(Sumber: hypnosismic.com)

a. Kostum dan Aksesoris.

Kostum yang digunakan Ichiro pada *keyvisual* utama adalah *jacket bomber* berwarna merah pada bagian badan, biru pada kedua lengan, dengan bordiran inisial BB di dada kiri, angka 01 di dada kanan di bawahnya terdapat motto hidup Ichiro "*You'll never find a rainbow if you're looking down*" kancing jaket ini berwarna hitam. Bagian dalaman adalah *hoodie* putih dengan resleting di bagian depan dari leher hingga dada, dan dari bagian bawah jaket hingga perut. Bawahannya adalah jeans longgar berwarna biru gelap, menggunakan ikat pinggang berwarna hitam, Ichiro menggunakan celananya pada bagian pinggul. Sisa celana jeans yang kepanjangan juga tidak dilipat namun dibiarkan masuk ke dalam sepatunya. Sepatu yang digunakan adalah sepatu kets berwarna hitam dengan garis merah bersol putih, yang talinya tidak diikat hingga atas.

Aksesoris yang digunakan adalah pin berwarna merah dengan huruf B, pin ini juga adalah aksesoris yang dipakai oleh seluruh anggota divisi BB dengan ukuran, huruf dan warna yang berbeda. Aksesoris pribadi yang digunakan oleh Ichiro adalah sebuah *headset* berwarna merah yang selalu ia kalungkan di lehernya, melingkar dari sisi kanan atas hingga ke belakang dan masuk ke dalam saku kiri jaketnya.

Ichiro menggunakan cincin di kedua tangannya, cincin di tangan kanan berjumlah satu buah dan terletak di jari tengah, dan di tangan kirinya ia menggunakan dua buah cincin, satu berada di ibu jari dan satu lagi berada di jari tengah. Pada kedua cuping telinga Ichiro terdapat bekas tindikan, namun pada *timeline* sekarang ia tak menggunakan apa-apa lagi di bagian ini. *Hypnosis Mic* milik Ichiro berwarna merah, bentuknya normal seperti *mic* nirkabel pada umumnya, namun terdapat bentuk huruf BB di batang *mic*, yang memiliki lubang untuk tempat memasukkan dua buah jari ke dalamnya. Membuat *grip* tangan dalam memegang *mic* ini semakin kuat.



Gambar 7: Aksesoris yang dipakai Yamada Ichiro.
(Sumber: hypnosismic.com)

Speaker yang dimiliki Ichiro memiliki *turn table* dengan delapan buah *boom box* speaker yang dipenuhi banyak *emoticon* dan *arrow sticker* serta graffiti berwarna-warni pada tiap permukaan speakernya. Graffiti ini bertuliskan hal-hal yang mewakili Ichiro, antara lain motto hidupnya, tulisan *BAD* dan *GOOD*, *BB*, *hypmic*, *wooo!!*. Warna yang digunakan pada graffiti ini merupakan kombinasi warna merah, biru, kuning dan gradasi kombinasi warna-warna tersebut. Terdapat *turn table* berwarna hitam, laptop bersticker logo BB dengan meja berwarna abu-abu yang terdapat graffiti logo BB berwarna merah pada bagian depannya. Speaker ini juga dilengkapi dengan dua buah *standing mic* berwarna hitam dan juga kepingan cd-cd yang melayang juga kabel chord berwarna merah yang meliuk dari sisi kanan ke kiri. Nuansa dari speaker Ichiro sangat menggambarkan dirinya sebagai salah satu karakter yang paling memiliki lagu-lagu dengan nuansa rap yang paling kental, disertai kemampuan untuk melakukan *DJ-ing* (hal ini ditampilkan pada *music video Alternative Rap Battle* dan juga gamenya), graffiti, dan juga *boombox*. Dari penggambaran di atas dapat dilihat bahwa karakter Ichiro didesain dengan gaya anak muda yang lekat dengan musik hip-hop terutama pada elemen *DJ-ing*, hal ini dapat dilihat dari gaya pakaian yang ia kenakan, yang lazim dipakai *rapper* dan *DJ* yakni *hoodie*, jaket, celana jeans dan sepatu kets. Namun aksesoris-aksesoris yang

digunakan Ichiro justru lebih lekat dengan elemen *DJing* pada kultur hip-hop, seperti *headphone*, *turn table*, *speaker*, dan kabel, dengan pengecualian cincin yang ia pakai, karena aksesoris cincin dan kalung lebih lazim dipakai oleh *rapper* dibandingkan *DJ*.

b. Ekspresi dan gesture

Pada mayoritas *keyvisual art Hypmic*, Ichiro digambarkan selalu tersenyum atau tertawa, terutama pada dua *keyvisual* utama di atas. Ekspresi ini juga menggambarkan sifatnya yang cenderung ramah, periang dan supel.



Gambar 8: Ekspresi Yamada Ichiro pada beberapa *keyvisual*.

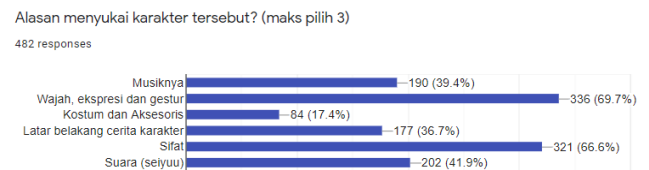
(Sumber: hypnosismic.com, zerochan.net)

Gestur tangan yang dimiliki Ichiro pada *keyvisual* utama menampilkan dirinya yang memegang *mic* dengan dua macam gestur tangan, yakni gestur mengajak serta gesture *handsign* 3 jari yang biasa dipakai oleh *rapper* dan penyanyi hip-hop. Gestur tubuh Ichiro pada *keyvisual* utama menunjukkan posisi tubuh terbuka dengan kedua kaki terbuka lebar, dan kaki terbuka lebar dengan satu kaki menekuk. Gestur ini membuat Ichiro tampak sebagai karakter yang terbuka dan periang, juga tak segan mengajak atau menantang orang-orang yang melawannya dalam rap battle dapat dilihat dari *band sign come bitter* pada salah satu *keyvisual* utamanya.

c. Warna dan Komposisi

Warna utama pada desain karakter Ichiro adalah merah dan biru. Hal ini bisa dilihat dari warna pakaian dan aksesoris yang dikenakan Ichiro, juga pada warna mata yang dimilikinya. Warna hijau pada mata Ichiro juga masih berada pada lingkaran warna biru. Secara komposisi warna dari desain visual, komposisi warna yang digunakan pada Ichiro adalah warna-warna primer yang kontras, yaitu merah, biru, ditambah dua warna netral yakni putih dan hitam. Komposisi warna ini membuat desain visual Ichiro menjadi lebih mencolok, sesuai dengan sifatnya yang memang periang dan aktif.

d. Respon Audiens



Gambar 9: Hasil survei Yamada Ichiro

(Sumber: data pribadi)

Dari hasil survei di atas, dapat dilihat bahwa elemen yang membuat konsumen tertarik pada karakter Yamada Ichiro adalah wajah, ekspresi dan gestur karakter sebanyak 336 orang, sifat karakter 321 orang, *seiyuu* 202 orang, musik karakter sebanyak 190 orang, latar belakang cerita 177 orang, dan yang terakhir adalah kostum 84 orang. Bila dikaitkan ke dalam desain karakter, maka yang membuat konsumen tertarik adalah kombinasi antara wajah, gestur dan ekspresi dengan sifat karakter yang erat kaitannya

satu sama lain. Penggambaran ekspresi dan gestur Ichiro pada setiap *keyvisual* utamanya dapat mencerminkan sifatnya yang periang dan ramah, membuat banyak konsumen menyukai karakter Ichiro.

Peringkat ketiga dipegang oleh *seiyuu* yang memiliki peran kuat terhadap kehidupan karakter Ichiro, baik dari suara, intonasi, akting dan juga menyanyikan lagu-lagu yang dibawakan oleh Ichiro. Pengisi suara Ichiro adalah Kimura Subaru yang juga merupakan seorang *rapper* di Jepang, hal ini juga membuat musik-musik yang dibawakan Ichiro memiliki nuansa *rap* yang kental dan pekat. Dalam survei karakter ini, kostum merupakan hal terakhir yang menjadi pilihan favorit.

Analisis Karakter Aohitsugi Samatoki

a. Cerita di balik karakter

Aohitsugi Samatoki (25 tahun) adalah leader divisi *Mad Trigger Crew (MTC)*, dengan nama *MC* yaitu *Mr.Hardcore (Mr.Hc)*. Samatoki merupakan anak tertua dari dua bersaudara Aohitsugi. Memiliki rasa tanggung jawab yang besar sebagai seorang kakak (dan juga kepala keluarga), sangat menyayangi adiknya dan berusaha memberikan yang terbaik pada Nemu, adik perempuannya. Samatoki berasal dari keluarga *broken home*, ayahnya adalah seorang pemabuk yang suka memukul istri dan anak-anaknya. Ibunya yang sudah tidak tahan memilih untuk membunuh ayahnya lalu bunuh diri, meninggalkan Samatoki dan Nemu. Karena

masa lalunya ini hingga dewasa Samatoki tidak pernah berbuat kasar pada wanita. Hubungan dengan adiknya yang terpaut 6 tahun darinya sangat baik, dia membesarkan adiknya hingga dewasa, sampai adiknya hilang karena campur tangan *Chuoku*. Samatoki juga menjadi *yakuza* demi memiliki kekuatan dan uang untuk melindungi adiknya.

Dua tahun sebelum *timeline* cerita utama, Samatoki yang tinggal di Ikebukuro memiliki divisi bernama *Mad Comic Dialogue* bersama Nurude Sasara, divisi ini besar dan berkuasa di Ikebukuro sampai mereka bertemu dengan Ichiro dari *Naughty Buster*. Namun pada akhirnya mereka berdua kemudian membentuk divisi baru lagi yang bernama *The Dirty Dawg*, bersama Amemura Ramuda dan Jingunji Jakurai. Setelah *TDD* pecah, Samatoki membentuk divisi *Mad Trigger Crew* bersama seorang polisi korup, Iruma Jyuto dan mantan anggota navy, Mason Busujima Riou.

b. Sifat Karakter

Samatoki digambarkan memiliki tempramen yang pendek. Ia sering memaki, berteriak-teriak, menendang dan memukul barang, juga cukup gampang tersulut, terutama jika menyangkut Ichiro, mantan teman setimnya di *TDD* yang kini ia benci karena dianggap mencelakakan adiknya. Ia juga merupakan sosok yang percaya diri dengan kekuatannya.

Gaya bicara, intonasi dan pemilihan katanya cenderung kasar, congkak dan

tinggi. Ia menyebut *ore-sama* pada dirinya sendiri (*ore* = gue, *sama* (おさま) yang merupakan panggilan untuk orang yang pantas mendapatkan status penghormatan tertinggi di Jepang, orang-orang berpangkat lebih tinggi, atau seseorang yang anda kagumi), gaya bicaranya ini juga mencerminkan pekerjaannya sebagai Yakuza. Namun Samatoki pada dasarnya adalah sosok yang sensitif dan lembut, terutama pada orang-orang yang ia sayangi, hal ini bisa dilihat dari interaksinya dengan adiknya, Nemu, rekan-rekannya di *MTC*, mantan rekan di *TDD*, mantan rekannya di *MCD*; bahkan ia masih digambarkan beberapa kali menolong Ichiro yang sekarang bersitegang dengannya. Ketika Sasara yang merupakan sahabat sekaligus partnernya di *MCD* menyerang Samatoki (karena dihipnotis) ditambah hinaan verbal mengenai betapa menyebalkannya Samatoki, Samatoki digambarkan sangat terpuruk hingga menangis, tetapi ia masih menenangkan Ichiro yang saat itu juga mengalami pertikaian dengan Kuuko.



Gambar 10: Samatoki saat mengingat Sasara dan saat mengibur Ichiro
(Sumber: Komik *TDD before the battle*)

Samatoki awalnya juga merupakan sosok yang memiliki harga diri tinggi, beberapa kali diceritakan Samatoki memilih untuk menyelesaikan masalah yang ia temukan sendiri tanpa meminta bantuan dari orang lain, seperti saat adiknya diculik oleh mantan atasan Ichiro. Seiring perkembangan cerita, Samatoki digambarkan mulai lebih menyandarkan dirinya ke rekan-rekan yang ia percayai di *MTC*, hal ini dapat dilihat dari cerita terbaru dimana ternyata Nemu yang menghilang mengalami cuci otak dan masuk menjadi petinggi *Chuoku* dan ditugaskan untuk menangkap Samatoki. Samatoki yang sudah pasrah akhirnya dapat bangkit berkat bantuan dari rekan-rekannya di *MTC*. Pada update terakhir Samatoki juga digambarkan sudah bisa lebih tenang dalam menghadapi masalah.

Analisis Desain Visual

Samatoki digambarkan seperti orang dewasa awal usia 20 hingga akhir 20-an, dengan

tinggi badan yang melebihi rata-rata orang Jepang pada umumnya. Samatoki (25 tahun) memiliki tinggi/berat 186 cm/67 kg, memiliki rambut putih keabu-abuan lebat berponi hingga menutupi dahi, kulit putih cenderung pucat, mata merah dan bulu mata yang panjang/lentik. Tampilan fisik Samatoki tampak seperti orang albino.



Gambar 11: *Keyvisual* Utama Samatoki
(Sumber: hypnosismic.com)

a. Kostum dan Aksesoris.

Kostum yang digunakan Samatoki pada *keyvisual* utama adalah kemeja putih lengan pendek yang memiliki motif tengkorak di bagian dada depannya. Ia menggunakan ikat pinggang hitam, celana jeans biru gelap model *skinny* yang dimasukkan ke dalam sepatu bootsnya yang diikat hingga keatas. Samatoki menggunakan banyak aksesoris, terutama tindik telinga. Pada kedua daun telinganya ia memiliki 6 buah tindikan, 3 di kiri dan 3 di kanan, di kanan berupa tindik *earlobe* dengan anting *ball closure ring*, satu tindik *industrial* dengan anting *straight barbell*, satu tindik *helix* dengan anting *stud*. Pada telinga kiri terdapat satu tindik *earlobe* dengan

anting *ball closure ring*, satu tindik *cartilage* dan satu tindik *helix*, semua dengan anting *hoop*. Pada tangan kirinya Samatoki menggunakan dua buah gelang, yang satu berupa gelang manik-manik berwarna hitam putih yang dibuat oleh adiknya menggunakan kalung peninggalan ibu mereka, serta satu gelang metal dengan satu bandul melekat. Juga sebuah kalung berbandulkan segitiga sama sisi berwarna hitam kebiruan.



Gambar 12. Aksesoris Samatoki
(Sumber: hypnosismic.com)

Mic yang dimiliki Samatoki adalah sebuah *standing mic* dengan tiga kaki, kepala *mic*nya berbentuk tengkorak manusia dengan mata merah. Speaker Samatoki adalah sebuah tengkorak yang keluar dari peti mati, tengkorak ini memiliki cahaya berpendar berwarna hijau toska, dan memiliki *speaker* di mulutnya. Gigi taring tengkorak juga digambarkan lebih panjang dari umumnya, sama seperti gigi taring Samatoki. Peti matinya memiliki warna kombinasi hitam dengan emas, dengan enam buah *diaphragm speaker* pada sisi pintunya (masing-masing 3 buah). Pada *keyvisual* di atas dapat dilihat bahwa aksesoris yang digunakan Samatoki

lekat dengan tengkorak, hal ini menggambarkan jalan hidup Samatoki yang keras dan juga betapa berbahayanya Samatoki. Aksesoris lain seperti banyak anting tindik juga lekat dipakai oleh orang yang terkesan angker, berjiwa petualang, bebas, dan *stereotyping bad boy*.



Gambar 13: Speaker Samatoki
(Sumber: hypnosismic.com)

b. Ekspresi dan gestur

Pada mayoritas *keyvisual art Hypmic*, Samatoki sering digambarkan serius (dengan alis tertekuk/ turun/ berkerut), meledek atau menyeringai, terutama pada dua *keyvisual* utama. Ekspresi ini juga menggambarkan sifatnya yang cenderung gampang tersulut, tak mau kalah dan percaya diri. Samatoki yang lebih sering bertampang serius ini muncul setelah bubarnya *TDD* dan mengalami pertikaian besar dengan Ichiro, membuat mereka menjadi musuh.



Gambar 14: Ekspresi Samatoki
(Sumber: hypnosismic.com)

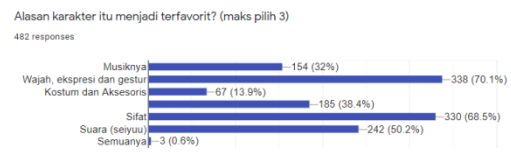
Gestur tangan yang dilakukan pada *keyvisual* utama menampakkan dirinya yang memegang ujung bibir dengan ibu jari, tangan kanannya, seakan hendak mengelap bibir, sedangkan tangan kirinya berada di sisi badan dan seakan hendak menggenggam sesuatu; posisi badan dan kaki menggambarkan posisi orang sedang berjalan. Pada *keyvisual* utama yang kedua, Samatoki digambarkan sedang memegang *mic*-nya dengan tangan kanan, sedangkan tangan kirinya berada di dekat paha dengan posisi terbuka, seakan-akan menantang. Gestur tubuh Samatoki pada *keyvisual* kedua menunjukkan posisi tubuh yang terbuka dengan kaki terbuka lebar dengan satu kaki menekuk. Kedua gestur yang cukup berbeda ini menggambarkan sifat Samatoki yang serius dan tertutup (pada *keyvisual* pertama)

dan Samatoki yang percaya diri dengan kekuatannya (dengan posisi terbuka dan menantang pada *keyvisual* kedua). Bila dilihat, terdapat kontras yang jelas antara desain visual Samatoki dengan gestur yang digambarkan. Secara visual tampilan Samatoki cenderung dibuat lebih cantik ketimbang tampan, bisa dilihat dari bulu mata yang lebat dan sangat lentik, bentuk muka yang lebih lancip, kulit yang lebih pucat. Namun secara gestur dan ekspresi, Samatoki merupakan salah satu tokoh yang memiliki gestur yang profokatif, menantang dan kasar, ditambah dengan ekspresi yang cenderung tidak ramah dan serius.

c. Warna dan Komposisi

Warna utama pada desain karakter Samatoki adalah putih, biru gelap dan hitam. Hal ini bisa dilihat dari warna pakaian dan aksesoris yang dikenakan Samatoki. Warna merah pada mata adalah satu-satunya warna yang bersebrangan dengan warna utama Samatoki. Secara komposisi warna dari desain visual, komposisi warna yang digunakan pada Samatoki adalah putih dan hitam. Komposisi ini membuat desain visual Samatoki memiliki kontras *value* yang tinggi, hitam dan putih, sesuai dengan masa lalu Samatoki yang tergolong gelap, namun Samatoki digambarkan masih memiliki nilai keadilan dan moral di dalam dirinya.

d. Respon Audiens



Gambar 15: Hasil survey karakter Aohitsugi Samatoki

Dari hasil survei di atas, dapat dilihat bahwa elemen yang membuat konsumen tertarik pada karakter Aohitsugi Samatoki adalah wajah, ekspresi dan gestur karakter sebanyak 338 orang, sifat karakter 330 orang, *seiyuu* 242 orang, latar belakang cerita 185 orang, musik karakter sebanyak 154 orang, dan yang terakhir adalah kostum 67 orang. Bila dikaitkan ke dalam desain karakter, maka yang membuat konsumen tertarik adalah kombinasi antara wajah, gestur dan ekspresi dengan sifat karakter yang erat kaitannya satu sama lain. Penggambaran ekspresi dan gestur Samatoki pada setiap *keyvisual* utamanya dapat mencerminkan sifatnya yang serius dan juga tempramental, membuat banyak konsumen tertarik pada imej *badboy* yang dikeluarkan Samatoki. Peringkat ketiga dipegang oleh *seiyuu* yang memiliki peran kuat terhadap kehidupan karakter Samatoki, baik dari suara, intonasi, akting dan juga menyanyikan lagu-lagu yang dibawakan oleh Samatoki. Pengisi suara Samatoki adalah Shintaro Asanuma, yang juga merupakan seorang *seiyuu* terkenal di Jepang. Asanuma merupakan salah satu dari empat *seiyuu* papan atas di dalam IP *Hypmic*, sehingga faktor ketenaran Asanuma juga menjadi

salah satu daya jual di awal-awal *Hypmic* diluncurkan. Namun, pada karakter Samatoki penggemar lebih banyak menyukai cerita karakter dibandingkan lagu-lagu yang ia miliki karena cerita berada di urutan ke empat, baru disusul dengan musik. Dalam survei karakter ini, kostum merupakan hal terakhir yang menjadi pilihan favorit dalam karakter Aohitsugi Samatoki.

Hasil Umum Analisa

Untuk elemen dasar berdasarkan teori desain holistik, pada Ichiro dan Samatoki dan IP *Hypmic* yang memiliki pengaruh besar adalah tampilan desain karakter itu sendiri, yang disusul oleh sifat karakter, cerita di balik karakter, disesuaikan dengan audiens. Desain visual karakter Ichiro dan Samatoki ini juga kemudian diperkuat dengan unsur-unsur pembentuk kepribadian karakter, yakni: ekspresi muka, penampilan dan aksesoris, gestur dan bentuk, serta warna dan komposisi dari desain. Membuat respon dari audiens sesuai dengan *image* karakter yang ingin disampaikan.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Hypmic merupakan pengembangan dari musik rap dengan menggunakan *pop culture* Jepang. Penggunaan gaya *anime manga* pada *Hypmic* ternyata mendapat sambutan yang sangat baik dan menambah pendengar musik rap Jepang. Keberhasilan ini juga tak lepas dari desain karakter *MC* fiktif yang ada

di *Hypmic* yang didukung oleh para *seiyuu*. Elemen-elemen desain holistik juga terdapat dalam keseluruhan IP *Hypmic*. Dengan menggunakan divisi *BB* dan *MTC* beserta dua karakter leadernya yakni Ichiro dan Samatoki sebagai bahan analisis, dapat dilihat bahwa terdapat cerita yang cukup kompleks di balik tiap karakter dan divisi yang ada, walau tetap berkaitan erat antar satu sama lainnya. Perbedaan sifat Ichiro yang periang dan ceria, serta Samatoki yang berbahaya dan tempramental, terutama ketika sifat-sifat ini diperkuat dengan desain visual karakter yang memiliki perbedaan jelas satu sama lain. Dalam ekspresi muka, gestur, penampilan, aksesoris serta warna dan juga komposisi karakter Samatoki dan Ichiro yang sangat bertolak belakang. Hal-hal inilah yang semakin menambah minat audiens lama untuk tetap mengikuti dan juga menarik audiens baru ke dalam IP *Hypmic*. Walau mayoritas penantian para audiens terhadap musik *rap*nya sendiri tetap menjadi minat utama.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, penggunaan teori desain karakter holistik dapat membuat sebuah desain menjadi lebih menarik, serta sangat potensial diaplikasikan dalam pembuatan sebuah IP apapun yang berbasiskan desain karakter, terutama dengan pendekatan *pop culture* yang sedang tren. Penggunaan dan pengembangan elemen dasar karakter holistik, yakni cerita di balik karakter, sifat karakter, yang kemudian

diperdalam dengan unsur pembentuk kepribadian karakter, dapat membuat sebuah karakter menjadi lebih nyata. Sehingga saat diaplikasikan dalam gaya tampilan visual yang sesuai dengan selera audiens, dapat membuat sebuah IP yang lebih unik dan memiliki market yang lebih setia.

Saran

Diharapkan agar pengembangan IP dapat memaksimalkan penggunaan desain karakter dengan memanfaatkan beragam teknik tersebut di atas, agar tercipta karakter desain yang menarik, unik dan dapat memiliki daya saing terutama dalam segi pengembangan IP dalam bidang apapun. Juga bagi dunia pendidikan khususnya pada desain karakter, diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan acuan dalam mengajar, agar kelak dapat memenuhi permintaan pada bidang industri.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, M.D. (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press.
- William, M., G. (2014). *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime*. England: Routledge Publisher.

Jurnal, artikel prosiding

- Haryanto, Y., Haswanto, N., & Zpalanzani, M. (2009). *Analysis of Pocoyo's Animation Character Design*. Game Animation International Conference. ITB Bandung.
- Imaniyati, N. (2010). Perlindungan HKI Sebagai Upaya Pemenuhan Hak Atas IPTEK, Budaya dan Seni. *Jurnal Media Hukum*, 17(1), 162-176.
- Ramadhana, A., Mansoor, A & Haswanto, N. (2013). Kajian Daya Tarik Visual Pada Desain Karakter Pokemon. *Jurnal Wimba*, 5(2), 93-105.
- Safariani, P. (2017). Penyebaran Pop Culture Jepang oleh Anime Festival Asia (AFA) di Indonesia Tahun 2012-2016. *eJournal Ilmu Hubungan Internasional*, 5(3). 729-744.

Publikasi Lain

- Heinst, R. (2017). *Seiyū: the art of voice acting. The Japanese voice acting industry and its relation to the anime market*. [Thesis] Netherlands. Lieden university.

Media daring

- Binus University Faculty of Humanities. Japanese. Diambil dari: <https://japanese.binus.ac.id/>
- Tate, G. *Hip-Hop Music and Cultural Movement*. Diambil dari: <https://www.britannica.com/art/hip-hop>
- Fandom Anime Community. Diambil dari: hypnosis-mic.fandom.com
- Zerochan Anime Images. Diambil dari: zerochan.net
- Hipnosismic Division Rap Battle. King Record Co., Ltd. Diambil dari: [Hypnosismic.com](https://hypnosismic.com)
- HYPNOSISMIC -D.R.B- (Division All Stars). [Channelヒプノシスマイク].

ヒプノシスマイク Division Battle
Anthem. Diambil dari:
[https://www.youtube.com/channel/
UCLQwZQHMTTrqeeUSzZt5ii6g](https://www.youtube.com/channel/UCLQwZQHMTTrqeeUSzZt5ii6g)

STRATEGI BRANDING PANTI SOSIAL (Studi Deskriptif Kualitatif mengenai Strategi Branding Unit Informasi dan Layanan Sosial Meruya)

Oleh:

Dwi Ramayanti¹

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

Annisa Rachimi Rizka²

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

dwi.ramayanti@mercubuana.ac.id¹ ; ochaymode@gmail.com²

ABSTRAK

Unit Informasi dan Layanan Sosial (UILS) adalah sebuah tempat bagi kita yang mengalami masalah kejiwaan/ disabilitas mental untuk berkumpul, berbagi dan melakukan berbagai kegiatan dalam suasana yang nyaman dan bersahabat. Kurangnya jumlah warga binaan di UILS Meruya menandakan bahwa Unit Layanan Sosial ini tidak dapat berperan secara maksimal, sementara itu memiliki visi yang besar yaitu terentasnya para penyandang masalah psikotik Provinsi DKI Jakarta dalam kehidupan yang layak, normative dan manusiawi. Strategi *branding* diperlukan dalam meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap sebuah *brand*. Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui strategi *branding* yang dimiliki oleh UILS Meruya Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian berdasarkan data deskriptif, menggunakan analisis. Landasan teori sebagai acuan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan wawancara, observasi dan studi pustaka. Peneliti bersama dengan *stakeholder* UILS Meruya telah menganalisa dan merumuskan *brand positioning*, *brand identity* dan *brand personality* dari UILS Meruya.

Kata Kunci : *Panti Sosial, Strategi Branding, Brand Positionng, Brand Personality, Brand Identity.*

ABSTRACT

Unit Infomasi dan Layanan Sosial (UILS) is a place for those of us who experience mental/mental disabilities to gather, share, and carry out various activities in a comfortable and friendly atmosphere. The lack of fostered residents at UILS Meruya indicates that the Social Services Unit cannot play a leading role while having a big vision of the eradication of psychotic problems in DKI Jakarta Province in a decent, normative and humane life. Branding strategy is needed to increase public awareness of a brand. This research was conducted to determine the branding strategy owned by UILS Meruya. The research method used in this study was a qualitative descriptive method. Qualitative descriptive method is a research procedure based on descriptive data, using analysis. The theoretical basis as a reference so that the focus of research by the facts in the field. The approach taken is by interview, observation, and literature study. Researchers, together with UILS Meruya stakeholders, have analyzed and formulated brand positioning, brand identity, and brand personality from UILS Meruya.

Keywords: *Social Institution, Branding Strategy, Brand Position, Brand Personality, Brand Identity.*

A. PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan kesehatan yang signifikan di dunia, termasuk Indonesia adalah kesehatan jiwa. Menurut data WHO (2016), terdapat sekitar 35 juta orang terkena depresi, 60 juta orang terkena bipolar, 21 juta terkena skizofrenia, serta 47,5 juta terkena dimensia. Di Indonesia, dengan berbagai faktor biologis, psikologis dan sosial dengan keanekaragaman penduduk; maka jumlah kasus gangguan jiwa terus bertambah yang berdampak pada penambahan beban negara dan penurunan produktivitas manusia untuk jangka panjang.

Unit Informasi dan Layanan Sosial (UILS) adalah sebuah tempat bagi kita yang mengalami masalah kejiwaan/disabilitas mental untuk berkumpul, berbagi dan melakukan berbagai kegiatan dalam suasana yang nyaman dan bersahabat. UILS Meruya merupakan salah satu program yang diselenggarakan oleh Panti Sosial Bina Laras (PSBL) Sentosa Harapan 1, Dinas Sosial Provinsi DKI Jakarta yang bekerjasama dengan puskesmas, pemerintah daerah setempat dan unsur masyarakat lainnya. Program yang ditawarkan bagi warga binaan adalah berupa *daycare* bagi para ODGJ (Orang dengan Gangguan Kejiwaan) dengan rehabilitasi psikososial. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pengelola

UILS Meruya, keberadaan UILS Meruya tidak banyak diketahui oleh masyarakat sekitar. Warga binaan yang selama ini berasal dari Puskesmas Kebon Jeruk dan Puskesmas Kembangan dari kurun waktu berdirinya UILS yaitu sejak tahun 2014 hingga saat ini setiap tahunnya mengalami pengurangan. Saat ini hanya ada 35 warga binaan terdata di UILS Meruya, namun yang aktif setiap harinya hanya kurang dari 10 warga binaan. Kurangnya jumlah warga binaan di UILS Meruya berbeda jauh dengan jumlah pasien ODGJ pada Puskesmas Kebon Jeruk yang berjumlah lebih dari 300 pasien dan jumlah pasien ODGJ pada Puskesmas Kembangan yang berjumlah lebih dari 200 pasien. Dapat disimpulkan bahwa Unit Layanan Sosial ini tidak dapat berperan secara maksimal, sementara itu memiliki visi yang besar yaitu terentasnya para penyandang masalah psikotik terlantar Provinsi DKI Jakarta dalam kehidupan yang layak, normatif dan manusiawi.

Penelitian sejenis oleh Christian Anggrianto, Nassiriah Shaari dan Norsiah binti Abdul Hamid dengan judul Pengelolaan Strategi Branding Apple Inc. untuk Menciptakan Loyalitas Konsumen, berisi tentang strategi branding yang dilakukan oleh merek terkenal Apple. Sebuah strategi branding yang tepat dapat

membangun merek tersebut dan merebut hati konsumennya.

Penelitian lainnya oleh Elfa Swaratama dengan judul *Branding Strategy Without Brand Name and Logo Case Study of Tobacco Industry Campaign*. Menganalisa tentang ekuitas merek produk rokok yang di dalam iklan posternya tidak pernah meletakkan identitas utama yaitu logo, namun, konsumen sudah sangat mengenal dengan pasti produk tersebut.

Peneliti berikutnya dengan kajian yang sama yaitu Strategi Branding Melalui Inovasi Desain Kemasan bagi *Home Industry* Sabun Cair oleh Nadia Sigi Prameswari, Mohamad Suharto dan Esty Wulandari. Penelitian ini melakukan redesain pada identitas merek yaitu kemasan dan logo dengan maksud meningkatkan penjualan.

Mengamati penelitian-penelitian yang ada sebelumnya terkait kajian yang sama mengenai strategi branding, masing-masing me-miliki permasalahan yang berbeda namun memiliki objek yang sama yaitu strategi branding terhadap produk industri. Periset belum menemukan penelitian mengenai strategi branding pada bidang layanan sosial, khususnya layanan sosial milik pemerintah. Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui *brand strategy* yang dimiliki oleh UIIS Meruya.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini disertakan tiga jurnal penelitian sebelumnya yang berhubungan

dengan konsep strategi branding. Jurnal tersebut antara lain:

a. *Penelitian Sejenis*

Terdapat beberapa penelitian mengenai objek penelitian sejenis yang akan menjadi landasaan penelitian serta bahan referensi penelitian ini. Berdasarkan perumusan masalah, berikut ini adalah review beberapa penelitian terdahulu :

1. Christian Anggrianto, Nassiriah Shaari dan Norsiah binti Abdul Hamid dalam *Pengelolaan Strategi Branding Apple Inc. untuk Menciptakan Loyalitas Konsumen*, tahun 2017. Fokus penelitian ini adalah, Apple sebagai merk yang terkenal me-miliki strategi pengolahan merk yang inovatif dan mampu bertahan pada posisi teratas *Most Valuable Brand*. Apple sukses menciptakan strategi branding yang baik dengan melalukan identifikasi siapa saja yang menjadi target marketnya, men-ciptakan visi misi dengan penuh ko-mitmen menjawab solusi setiap masalah yang dihadapi oleh target marketnya. Apple memiliki strategi pengolahan merk yang inovatif dan juga mampu mengelola dan membangun brand sehingga dicintai oleh konsumennya, sementara UIIS keberadaannya belum banyak diketahui warga setempat, belum adanya kesadaran akan pentingnya keberadaan UIIS diwilayah tersebut.

2. Elfa Swaratama dalam penelitian yang berjudul *Branding Strategy Without Brand Name and Logo Case Study of Tobacco Industry Campaign*, tahun 2019. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemungkinan-kemungkinan atas ketidak-hadiran beberapa identitas merek dengan tetap mempertahankan ekuitas mereknya kepada khalayak. Penelitian ini menggunakan poster *Go Ahead Challenge* dari 2014 hingga 2017 yang disponsori oleh merek rokok Sampoerna A Mild. Berbeda dengan logo yang digunakan UILS bukanlah logo sebenarnya, karena logo tersebut adalah logo Pemkot DKI. Bisa dikatakan UILS tidak memiliki logo dan memiliki ekuitas merek yang lemah.
3. Nadia Sigi Prameswari, Mohamad Suharto, Esty Wulandari, dengan judul Penelitian Strategi Branding Melalui Inovasi Desain Kemasan bagi *Home Industry Sabun Cair*, tahun 2018. Fokus penelitian ini adalah Strategi Branding Melalui inovasi desain kemasan produk King Queenclong dan Star Sabun Herbal yang merupakan produk sabun cair *home industry* di kota Surakarta. UILS adalah unit layanan sosial dan bukan produk industri. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa *brand identity* yang lemah juga dapat mempengaruhi ingatan konsumen terhadap brand tersebut, UILS belum memiliki *brand identity* yang kuat.

b. Teori Penunjang

Brand

Ketika persaingan menciptakan pilihan tanpa batas, perusahaan mencari cara untuk terhubung secara emosional dengan pelanggan, menjadi tak tergantikan, dan menciptakan hubungan seumur hidup. Merek yang kuat menonjol di pasar yang sangat padat. Orang-orang jatuh cinta pada merek, mempercayai mereka, dan percaya pada keunggulan mereka. Bagaimana suatu merek dipersepsikan memengaruhi keberhasilannya apakah itu *start-up*, nirlaba, atau produk.

Brand bukan sekadar nama. Bukan pula logo atau simbol. *Brand* adalah *value indicator* dari apa yang anda tawarkan. Ia adalah payung yang melingkupi produk atau pelayanan, perusahaan, pribadi, atau bahkan negara. Ia adalah ekuitas perusahaan yang menambahkan *value* pada produk dan pelayanan yang ditawarkan. Sebagai sebuah aset, *brand* menciptakan *value* bagi para konsumen melalui kualitas produk dan kepuasan konsumen (Hermawan Kertajaya, 2004).

“*A brand is a person’s gut feeling about a product, service, or company.*” (Marty Neumeier). Merek adalah perasaan seseorang tentang suatu produk, layanan, atau perusahaan. Siapa anda? Siapa yang perlu tahu? Bagaimana mereka mengetahuinya? Kenapa mereka harus peduli?

Merek memiliki tiga fungsi utama:

- Navigasi: Merek membantu konsumen memilih dari beragam pilihan yang membingungkan.
- Jaminan: Merek mengkomunikasikan kualitas intrinsik dari produk atau layanan dan meyakinkan pelanggan bahwa mereka telah membuat pilihan yang tepat.
- Keterlibatan: Merek menggunakan citra, bahasa, dan asosiasi yang berbeda untuk mendorong pelanggan mengidentifikasi dengan merek.

Brand Identity

Identitas merek adalah sesuatu yang nyata dan menarik bagi indra. Anda bisa melihatnya, menyentuhnya, memegangnya, mendengarnya dan melihat pergerakannya. Identitas merek memicu pengakuan, memperkuat diferensiasi, dan membuat ide besar dan makna mudah diakses. Identitas merek mengambil elemen yang berbeda dan menyatukan mereka ke dalam seluruh sistem.

“Design plays an essential role in creating and building brands. Design differentiates and embodies the intangibles—emotion, context, and essence—that matter most to consumers.” (Moira Cullen Senior Director, Global Design The Hershey Company).

Branding

Branding adalah proses disiplin yang digunakan untuk membangun kesadaran dan

memperluas pelanggan loyalitas. Itu membutuhkan mandat dari atas dan kesiapan untuk berinvestasi di masa depan. Branding adalah tentang memanfaatkan setiap kesempatan untuk mengungkapkan mengapa orang harus memilih satu merek lebih dari yang lain. Keinginan untuk memimpin, melampaui kompetisi, dan memberi karyawan alat terbaik untuk menjangkau pelanggan adalah alasan mengapa perusahaan memanfaatkan branding.

Jenis-jenis branding :

- 1) *Co-branding*: bermitra dengan merek lain untuk mencapai jangkauan
- 2) *Digital branding*: web, media sosial, cari optimisasi mesin, mengemudi perdagangan di web
- 3) *Personal branding*: cara seorang individu membangun reputasi mereka
- 4) *Cause branding*: menyelaraskan merek Anda dengan amal sebab; atau perusahaan tanggung jawab sosial
- 5) *Country branding*: upaya untuk menarik wisatawan dan bisnis

Strategi Branding

Strategi merek yang efektif memberikan ide pemersatu sentral di mana semua perilaku, tindakan, dan komunikasi diselaraskan. Ia bekerja lintas produk dan layanan, dan efektif dari waktu ke waktu. Strategi merek terbaik sangat berbeda dan kuat bahwa mereka memblokir kompetisi. Mereka mudah dibicarakan, apakah Anda adalah CEO atau karyawan. Strategi merek

dibangun di atas suatu visi, selaras dengan strategi bisnis, muncul dari perusahaan nilai-nilai dan budaya, dan mencerminkan secara mendalam memahami kebutuhan pelanggan dan persepsi. Strategi merek menentukan posisi, diferensiasi, keunggulan kompetitif, dan proposisi nilai yang unik.

Strategi merek perlu beresonansi dengan semua pemangku kepentingan: pelanggan eksternal, media, dan pelanggan internal (mis., karyawan, dewan, pemasok inti). Strategi merek adalah peta jalan itu memandu pemasaran, membuatnya lebih mudah untuk penjualan memaksa untuk menjual lebih banyak, dan memberikan kejelasan, konteks, dan inspirasi bagi karyawan.

Strategi merek terbaik dikembangkan sebagai kemitraan kreatif antara klien, ahli strategi, dan perancang. Strategi *branding* diperlukan dalam meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap sebuah *brand*. Strategi branding, atau *Brand strategy*, menurut Schultz dan Barnes (1999), “Manajemen suatu merek dimana terdapat sebagai kegiatan yang mengatur semua elemen-elemen yang ber-tujuan untuk membentuk suatu brand.” Sedangkan menurut Gelder (2005), “*The brand strategy defines what the brand is supposed to achieve in terms of consumer attitudes and behavior*”, yang berarti strategi branding mendefinisikan capaian apa saja yang dapat dilakukan oleh sebuah brand menyangkut sikap dan perilaku konsumen. Dapat

diartikan juga sebagai manajemen sebuah brand dengan tujuan mengatur elemen yang dimiliki sebuah brand. Menurut Gelder (2005), yang termasuk ke dalam brand strategy antara lain *brand positioning*, *brand identity*, dan *brand personality*.

C. METODE

Strategi merek yang efektif memberikan ide pemersatu sentral di mana semua perilaku, tindakan, dan komunikasi diselaraskan. Ia bekerja lintas produk dan layanan, dan efektif dari waktu ke waktu. Menyelaraskan visi organisasi dengan pengalangan pelanggannya adalah tujuan dari strategi merek. Berikut ini adalah skema strategi branding;



Skema 1. Skema Strategi Branding

(Sumber: Alina Wheeler)

Strategi merek dibangun di atas suatu visi, selaras dengan strategi bisnis, muncul dari nilai-nilai perusahaan dan budaya, dan secara mendalam mencerminkan juga memahami kebutuhan dan persepsi pelanggan. Strategi merek menentukan posisi, diferensiasi, keunggulan kompetitif, dan nilai unik. Strategi merek perlu beresonansi dengan semua pemangku kepentingan: pelanggan eksternal, media, dan pelanggan internal (mis., karyawan, dewan, pemasok inti). Strategi merek adalah peta jalan dalam memandu pemasaran,

membuatnya lebih mudah untuk penjualan, memaksa untuk menjual lebih banyak, dan memberikan kejelasan, konteks, dan inspirasi bagi karyawan. “*The best brand strategy is developed as a creative partnership between the client, the strategist, and the designer*” (Connie Birdsall, Creative Director Lippincott).

Kategori strategi branding yang periset lakukan adalah *Cause branding*, yaitu menyelaraskan merek perusahaan dengan tanggung jawab sosial. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan menganalisa *brand positioning*, *brand identity* dan *brand personality* yang dimiliki oleh UIIS.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian berdasarkan data deskriptif, menggunakan analisis. Landasan teori sebagai acuan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan wawancara, observasi dan studi pustaka.

a) Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap observasi dan pencarian data, dilakukan dengan:
 - Pengumpulan data primer dan sekunder mengenai strategi branding.
- b. Tahap komparasi, dilakukan dengan:

- Perbandingan strategi branding UIIS Meruya dengan panti sosial lainnya.
- c. Tahap analisis data yang digunakan adalah Teknik komparatif konstan, Adapun tahapan-tahapannya menurut Burhan Bungin (2006:198) adalah sebagai berikut:
 - Menempatkan data kedalam kategori-kategori dan diperbandingkan satu dan lainnya
 - Memperluas kategori, sehingga kategori data yang murni dan tidak tumpang tindih satu dan lainnya
 - Mencari hubungan antar kategori
 - Menyederhanakan, dan mengintegrasikan data kedalam struktur teoretid yang koheren (masuk akal, saling bertalian secara logis)
 - d. Tahap konklusi, dilakukan dengan membuat rangkuman dan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian.

b) Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara antara lain :

- a. Observasi
Observasi dilakukan di PSBL Sentosa Harapan 1, UIIS Meruya, Puskesmas Kembangan, Puskesmas Kebon Jeruk dan Panti Sosial

lainnya yang memiliki program sejenis dengan UIIS Meruya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa *Stakeholder*, Pakar Desain Komunikasi Visual dan dengan Target Market yang dituju.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengambil gambar-gambar pendukung yang dibutuhkan, seperti *Brand Identity* perusahaan, dan juga foto narasumber.

d. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk mencari data pendukung dan mendapatkan landasan pemahaman yang menyeluruh mengenai obyek. Studi pustaka dilakukan melalui perpustakaan, dan media massa.

c) Sumber Data

Berdasarkan jenisnya, sumber data dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Data Primer

Menurut Dr. Etta Mamang S. dan Dr. Sopiah (2010: 171), data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara). Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data primer adalah metode survei dan metode observasi. Metode survei yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan tatap muka dan daring. Metode

observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, observasi ini memungkinkan peneliti mengumpulkan data mengenai perilaku dan kejadian secara detail.

Data Sekunder

Menurut Sugiono (2008:402), data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder ini merupakan data yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan pengawasan kredit pada suatu bank data sekunder adalah data pendukung yang didapatkan melalui beberapa sumber selain sumber primer. Data ini ini dapat dari perpustakaan dan media massa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejak tahun 2015 Pemda DKI Jakarta telah meluncurkan layanan Unit Informasi Layanan Sosial (UIIS) di 6 Wilayah DKI untuk melayani Orang Dengan Gangguan Jiwa dan keluarganya. Layanan UIIS seperti rumah singgah yang terintegrasi. Layanan ini GRATIS bagi warga DKI Jakarta yang telah selesai rawat jalan di Rumah Sakit Jiwa atau layanan kesehatan lainnya. Adapun visi dan misi yang dimiliki UIIS adalah sebagai berikut:

VISI: Terentasnya para penyandang masalah psikotik terlantar Provinsi DKI Jakarta dalam kehidupan yang layak, normatif dan manusiawi.

MISI:

- 1) Memberikan bimbingan fisik, mental, sosial dan ketrampilan bagi WBS.
- 2) Meningkatkan peran keluarga dan masyarakat untuk mendukung program Panti.
- 3) Menyelenggarakan penyaluran dan pembinaan lanjut.
- 4) Menjalin kerjasama lintas sektor dalam memberikan pelayanan terhadap WBS.

Berdasarkan observasi, wawancara dan studi pustaka yang telah dilakukan, maka dirumuskan:

Brand Proposition

Masalah kejiwaan merupakan masalah medis yang dapat dipulihkan dengan pengobatan yang tepat. “Harapan, doa dan usaha, demi masa depan yang lebih baik”, itulah *brand proposition* UIIS.

Brand Statement

Sebuah *brand positioning statement* adalah bagian penting untuk komunikasi dan merupakan ekspresi dari brand itu sendiri. *Positioning* UIIS yang berbeda dengan pesaing adalah masalah kejiwaan merupakan masalah yang umum terjadi dan

bisa terjadi pada siapa saja. UIIS tidak hanya sebagai tempat berkumpul bagi kita yang memiliki masalah kejiwaan, namun beragam kegiatan dan ketrampilan dapat dipelajari dengan suasana yang bersahabat.

Brand Personality (how we think and how we behave)

Kepribadian dari sebuah brand sangat penting untuk menjaga hubungan baik dengan audiensnya, diekspresikan melalui komponen visual, penulisan dan *tone of voice brand* tersebut. Saat brand menjadi relevan, kepribadiannya menjadi dikenal di alam bawah sadar para audiens.

- Ketulusan: Menyenangkan dengan sepenuh hati; bersahabat, membangun rasa percaya diri dan harapan
- Visioner: Memiliki tujuan mempersiapkan WBS hidup bermasyarakat
- Bersahabat: Tempat melakukan berbagai kegiatan dalam suasana nyaman dan bersahabat.

Identitas Brand

- a) Logo



Gambar 1: Redesain logo UIIS

Logo tersebut memiliki filosofi; UIIS adalah sarana dalam mewujudkan semangat

dan harapan bagi para ODMK (Orang Dengan Masalah Kejiwaan) dan ODGJ (Orang Dengan Gangguan Jiwa) agar kelak dapat kembali fungsi sosialnya dalam bermasyarakat. UIIS adalah sebuah tempat bagi kita yang mengalami masalah kejiwaan untuk berkumpul, berbagi dan melakukan berbagai kegiatan dalam suasana yang nyaman dan bersahabat dan juga para tenaga kerja UIIS dengan sepenuh hati, meng-edukasi dan juga melakukan sosialisasi gang-guan jiwa di masyarakat.

b) Supergrafik



Gambar 2: Supergrafik.

Supergrafik adalah alat visual untuk mnedukung brand. Alat ini adalah kunci dari sistem visual. Rancangan supergrafik UIIS diambil dari anatomi logo.



Gambar 3: Implementasi Supergrafik pada layout media informasi.

c) Copywriting

Prinsip tata bahasa berasal dari *brand personality*. Tata bahasa UIIS bersumber dari kata; Ketulusan, bersahabat dan visioner.

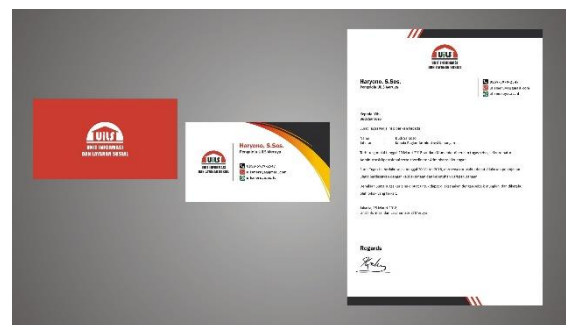
Contoh; *Writing Tips for Promos*:

- Kami melayani dengan tenaga professional, tulus, ramah dan bersahabat
- Mari kita rangkul Orang Dengan Masalah Kejiwaan dan Orang Dengan Gangguan Mental
- Tak ada alasan untuk tidak bisa pulih dan mengejar cita-cita kita

d) Identitas brand lainnya



Gambar 4: Banner.



Gambar 5: Stationery; Name card & letterhead.



Gambar 6: Stationery; Name card & letterhead.



Gambar 7: Uniform.



Gambar 8: Merchandise.

E. KESIMPULAN

UILS merupakan Unit Layanan yang memiliki peranan yang besar dalam masyarakat. Mengingat cukup tingginya jumlah penyandang psikotik di DKI Jakarta, maka penting bagi masyarakat untuk mengetahui dan mengenal dengan lebih baik mengenai UILS. Peneliti bersama dengan *stakeholder* UILS Meruya telah menganalisa dan merumuskan *brand*

positioning, *brand identity* dan *brand personality* dari UILS Meruya. *Brand positioning* UILS adalah “Harapan, doa dan usaha, demi masa depan yang lebih baik”. *Brand personality* UILS adalah kelutusan, visioner dan bersahabat. Sedangkan pada identitas visual peneliti merancang ulang logo baru UILS, supergrafik dan identitas branding lainnya.

Perancangan strategi branding ini belum sepenuhnya terlaksana dikarenakan membutuhkan keterkaitan beberapa pihak dalam mendiskusikan dan memutuskannya dan membutuhkan kurun waktu yang tidak singkat. Temuan-temuan baru yang muncul seperti sistem kerja, minimnya identitas perusahaan, dll, menjadi bahan pembelajaran bagi UILS untuk lebih baik dimasa mendatang. Hasil strategi branding yang telah dilakukan peneliti dan stakeholder UILS, mendapatkan respon positif dan akan diupayakan agar dapat terealisasi.

Saran

Bukanlah hal yang mudah dalam merumuskan strategi branding bagi perusahaan pemerintah, namun mengedukasi pihak-pihak terkait adalah langkah awal dalam terwujudnya cita-cita bersama. Semoga UILS kelak dapat mewujudkan identitas dirinya, dan dapat lebih berperan dalam menjalani tugasnya di masyarakat.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Buku, jurnal

Christian, A., Nassiriah, S., & Norsiah (2017). Pengelolaan Strategi Branding Apple Inc. untuk Menciptakan Loyalitas Konsumen. *Demandia*, 2(2), 216-228.

Elfa, S. (2019). Branding Strategy without Brand Name and Logo Case Study of Tobacco Industry Campaign. *Journal of the International Academy for Case Studies*, 25(1), 1-6.

Morris, I. (2016). *The Anatomy of a Brand*. Three Rooms Limited.

Nadia, S.G., Sigi, P., Mohamad, S., & Esty, W., (2018). Branding melalui Inovasi Desain Kemasan bagi Home Industry Sabun Cair. *Demandia*, 3(2), 35-54.

Wheeler, A.(2009). *Designing Brand Identity*. John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved.

Artikel

Windu, R. (2017). Dari Rutinitas Daycare RSJSH, Mereka Bersiap Mandiri di Masyarakat. *Kompasiana Beyond Blogging*. Diambil dari: <https://www.kompasiana.com/riapwindhu/59108887ad7e61677ce36c83/dari-rutinitas-daycare-rsjsh-mereka-bersiap-mandiri-di-masyarakat?page=3>

—, (2015). Ayo, Peduli Terhadap Orang Dengan Gangguan Jiwa. Pusat Komunikasi Publik Sekretariat Jenderal Kementerian Kesehatan RI. Diambil dari: <http://www.depkes.go.id/article/view/15101900008/ayo-peduli-terhadap-orang-dengan-gangguan-jiwa.html>

Narasumber

Adityayoga Gardjito, M.Sn. (18 Februari 2019). Jenis wawancara; autoanamnesa, daring dan tidak terstruktur.

dr. Indah Ariestanti. Puskesmas Kebon Jeruk (7 Januari 2019). Jenis wawancara; autoanamnesa, tatap muka dan tidak terstruktur.

dr. Irma. Puskesmas Kembangan (7 Januari 2019). Jenis wawancara; autoanamnesa, tatap muka dan tidak terstruktur.

Haryono, M.Sos (1-7 Januari 2019). Jenis wawancara; autoanamnesa, tatap muka dan terstruktur.

ANALISA DESAIN ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK TEMA SAINS BIOLOGI BERJUDUL “LASKAR BAKTERI BAIK”

Oleh:

Udhi Marsudi¹

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

Jovita Nanda²

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

udhimarsudiart@yahoo.com¹ ; jovitananda@gmail.com²

ABSTRAK

Selain buku pelajaran sekolah, buku cerita anak juga dapat menjadi sumber ilmu tambahan untuk anak. Melalui buku cerita anak, informasi berupa pengetahuan dan pesan moral dapat disampaikan. Tentunya peran visual seperti ilustrasi juga berperan penting dalam menyampaikan pesan tersebut. Analisa ini dibuat bertujuan untuk memahami dan mempelajari desain yang digunakan pada buku cerita anak bertema sains biologi bakteri khususnya pada bidang ilustrasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa: Meninjau teori-teori mengenai desain dan ilustrasi, Mengobservasi salah satu buku cerita anak yang bertema sains biologi bakteri beserta buku cerita anak lainnya sebagai pembandingan, Mewawancarai beberapa ahli dalam bidang ilustrasi buku cerita anak. Hasil yang diinginkan dari penelitian ini adalah memahami hal-hal mengenai desain ilustrasi yang digunakan pada buku cerita anak di Indonesia.

Kata kunci: buku cerita anak, bakteri, ilustrasi.

ABSTRACT

In addition to school textbooks, children's story books can also be a source of additional knowledge for children. From children's story books, information in the form of knowledge and moral messages can be conveyed. Certainly the role of visuals such as illustrations also plays an important role in conveying the message. This analysis was made aiming to understand and study the designs used in children's biology-themed science books especially in the field of illustration. The method used in this research is: Reviewing theories about design and illustration. Observing one of the children's story books on the theme of bacterial biology and other children's story books as a comparison. Interviewing several experts in the field of illustration children's story book. The desired result of this research is to understand things about the illustration design used in children's story books in Indonesia.

Keywords: children's story books, bacteria, illustrations.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: 31st July, 2019

Revised: 14th March, 2020

Accepted: 13rd June, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, pengaruh desain visual di dalam kehidupan sehari-hari semakin terlihat. Dengan adanya desain visual, masyarakat dapat memperoleh dan memahami informasi dengan mudah dan lebih cepat. Hal ini dapat dilihat dari benda-benda di sekitar yang digunakan dalam sehari-harinya seperti periklanan, kemasan produk, majalah, cover dan ilustrasi buku.

Desain visual berpengaruh besar dalam dunia perbukuan. Untuk menarik perhatian dan memberikan kesan sifat apa yang akan dimuat dalam buku, diperlukan desain cover yang baik dan sesuai dengan pasar yang dituju. Desain tipografi pada buku juga harus dipertimbangkan berdasarkan tingkat keterbacaan dan kesan yang diberikan pada font-font yang digunakan. Selain itu, terdapat juga beberapa buku yang menggunakan ilustrasi untuk membantu pembaca lebih mudah memahami konten yang disampaikan di dalam buku tersebut.

Desain ilustrasi dalam buku memiliki peran dalam penyampaian informasi. Selain digunakan pada cover buku, ilustrasi juga digunakan dalam isi konten buku. Desain ilustrasi yang digunakan dalam buku harus jelas dan tidak ambigu agar pembaca mudah paham dan tidak keliru. Ilustrasi dalam buku membantu pembaca untuk memiliki gambaran sesuai dengan konten yang

disampaikan dalam buku tersebut, juga dapat memudahkan pembaca dalam menyerap informasi tersebut. Selain itu, ilustrasi juga digunakan pada buku cerita guna membantu pembaca untuk berimajinasi gambaran dan menghayati cerita yang disampaikan di dalam buku tersebut.

Dalam buku anak, Ilustrasi memiliki pengaruh besar dalam penyampaian isi buku baik berupa informasi maupun cerita. Ilustrasi dalam buku anak membantu meningkatkan kemampuan persepsi visual, juga meningkatkan kemampuan ingatan visual pembaca. Karena itu ilustrasi yang digunakan pada buku anak harus didesain tidak rumit dan jelas agar mudah dipahami dan menarik untuk dibaca anak-anak sesuai dengan umur yang ditargetkan buku tersebut. Keseimbangan kata-kata dan ilustrasi yang digunakan juga harus diperhatikan.

Identifikasi Permasalahan

Terdapat banyak buku-buku cerita anak yang tidak sesuai baik dalam hal format, perbandingan teks dan visual, bahkan ada buku cerita yang lebih banyak kata-kata (cerita) daripada gambar-gambar yang ditampilkan. Padahal jika terlalu banyak kata-kata yang disampaikan dibanding ilustrasi, anak-anak akan cepat merasa bosan karena masih kurangnya kemampuan mereka dalam mengolah kata-kata yang sulit menjadi informasi yang akan mereka serap.

Sebaliknya, penggunaan kata-kata yang sangat minim juga dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman yang tersampaikan pada anak karena masih rendahnya kemampuan anak-anak dalam membaca persepsi visual. Karena itu buku anak mengenai pengenalan ilmu sains membutuhkan ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak.

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. Desain

Desain merupakan proses perancangan yang mengubah dari sebuah kebutuhan menjadi sebuah produk jadi atau solusi desain (Ambrose & Harris, 2015: 9). Dari sebuah permasalahan dalam kehidupan, desain diciptakan dari pikiran manusia untuk menyelesaikan masalah tersebut.

b. Desain Komunikasi Visual

Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan cara mengelola elemen-elemen grafis seperti bentuk dan gambar, tipografi, komposisi warna, dan layout (Kusrianto, 2007: 2).

Awalnya Desain Komunikasi Visual berasal dari Desain Grafis yang hanya sebatas media cetak. Namun seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin maju dan media-media digital semakin

banyak digunakan. Kini Desain Grafis sudah menjadi salah satu bagian dari Desain Komunikasi Visual.

Desain Komunikasi Visual memiliki banyak cabang, di antaranya yaitu ilustrasi, fotografi, tipografi, videografi, multimedia, komik, animasi, periklanan, Computer Graphic, dan 3D modelling.

c. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi secara harfiah adalah gambar yang digunakan untuk menjelaskan atau mengisi sesuatu. Dalam buku cerita, ilustrasi sangat dibutuhkan untuk memberi gambaran tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku cerita tersebut kepada pembaca (Kusrianto, 2007: 110). Ilustrasi merupakan gambaran yang dijadikan alat bahasa visual yang menyampaikan suatu pesan kontekstual pada orang yang dituju. Ilustrasi yang digunakan dapat berupa gambar atau foto. Ilustrasi berupa gambar memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi karena kemampuannya untuk menggambarkan sesuatu yang tidak dapat diperoleh dari teknik fotografi. Namun untuk konten yang membutuhkan informasi yang sesuai dengan kenyataan, ilustrasi yang lebih pantas digunakan adalah ilustrasi berupa foto (Male, 2007:10).

Menurut Nick Soedarso di dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada” (2014: 566), ilustrasi berdasarkan

penampilannya memiliki bentuk yang bermacam-macam, yaitu:

1. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sangat mendekati dengan kenyataan di alam.

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif merupakan gambar yang berfungsi untuk menghias sesuatu. Ilustrasi dekoratif dapat menggunakan bentuk yang disederhanakan maupun dilebih-lebihkan.

3. Kartun

Kartun merupakan gambar yang memiliki bentuk yang umumnya dibuat lebih lucu atau memiliki ciri khas yang tertentu. Biasanya gambar kartun banyak digunakan untuk menghias buku anak-anak seperti majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.

4. Karikatur

Karikatur merupakan gambar yang bentuknya dibuat menyimpang dari bentuk proporsi tubuh. Gambar jenis ini seringkali digunakan dalam sebuah kritikan atau sindiran.

5. Cerita Bergambar / Komik

Cerita bergambar atau komik adalah cerita yang dalam penyampaiannya menggunakan gambar dan teks. Teknik penggambarannya menggunakan berbagai macam sudut pandang yang dibuat menarik, disesuaikan dengan cerita yang disampaikan.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran merupakan gambar yang berfungsi untuk menerangkan suatu teks atau keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Ilustrasi ini dapat berupa foto, gambar natural, dan bagan.

7. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan merupakan gambar yang diciptakan dari hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif. Jenis gambar ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, dan komik.

Unsur-Unsur Visual

Selanjutnya menurut Adi Kusrianto (2007 : 30), Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan, yaitu:

1. Titik

Titik merupakan salah satu unsur desain yang wujudnya relatif kecil. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan jumlah, susunan, dan kepadatan yang bervariasi.

2. Garis

memiliki banyak pengaruh terhadap pembentukan suatu objek, juga dapat menjadi batas suatu bidang atau warna. Ciri khas dari garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, dan zigzag. Selain itu, banyak juga kumpulan garis yang dibentuk menjadi berbagai variasi seperti putus-putus, meliuk-liuk, dan tidak

beraturan. Masing-masing bentuk tersebut memiliki pencitraan yang berbeda.

3. Bidang / Bentuk

Bidang atau bentuk merupakan unsur desain yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang umum dikenal adalah bentuk kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain. Berdasarkan bentuknya, bidang bias dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometris dan bidang non-geometris. Bidang geometris adalah bidang yang beraturan dan relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometris adalah bidang yang tidak beraturan sehingga cenderung sulit untuk diukur keluasannya.

4. Ruang

Ruang adalah perwujudan dari bidang yang membentuk tiga dimensi. Ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

5. Warna

Warna adalah unsur visual yang berkaitan dengan jenis pigmen. Persepsi warna yang ditangkap oleh mata dipengaruhi oleh cahaya. Secara visual, warna mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis (Kusrianto, 2009: 47)

6. Tekstur

Tekstur merupakan tampilan permukaan yang dapat dinilai dengan cara diraba. Berdasarkan efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu permukaan disebut tekstur nyata apabila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan, sedangkan tekstur semu memiliki perbedaan antara hasil penglihatan dengan perabaan. Penggunaan tekstur pada desain dapat menambah pengalaman dan menjadi nilai yang lebih daripada sekedar estetika.

7. Layout

Layout merupakan penyusunan letak elemen-elemen desain pada suatu media tertentu yang disusun untuk membentuk sebuah susunan yang artistik. Dengan adanya layout, elemen-elemen desain grafis yang disusun tersebut mampu menciptakan karya desain grafis yang komunikatif sesuai dengan audiens yang dituju (Anggraini & Nathalia, 2014:74).

Untuk hasil yang maksimal, layout membutuhkan prinsip-prinsip yang sebaiknya diterapkan dengan baik. Menurut Suriyanto Rustan dari buku "Layout Dasar & Penerapannya" (2008:74-84) prinsip dasar layout terdiri atas 4, yaitu:

- *Sequence* (Urutan)

Sequence atau urutan adalah prinsip yang memperhatikan urutan perhatian. Prinsip ini memberikan kesan mana yang harus dibaca pertama hingga ke yang boleh dibaca

belakangan. Urutan tersebut akan memudahkan pembaca dalam menyerap pesan yang disampaikan. Dengan adanya prinsip ini, pembaca secara bawah sadar akan diarahkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark tahun 2007, di wilayah-wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu urutan pembacaan sebaiknya didesain berdasarkan kecenderungan tersebut. Prinsip ini dapat dicapai dengan adanya *emphasis* atau penekanan.

- *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis atau penekanan adalah prinsip yang memperhatikan penekanan tertentu pada unsur-unsur desain agar unsur desain yang diberikan penekanan tersebut dapat dijadikan sebagai pusat perhatian. *Emphasis* dapat diciptakan dengan

- *Balance* (Keseimbangan)

Balance atau keseimbangan merupakan prinsip yang fokus pada pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout. Dalam desain grafis, terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan yang dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan keseimbangan asimetris merupakan keseimbangannya yang lebih bersifat optis. Layout dengan

keseimbangan asimetris memiliki kesan adanya gerakan sehingga lebih dinamis dan tidak kaku, cocok digunakan pada desain yang berkonsep modern, *hi-tech*, muda, dan bersahabat. Sedangkan layout simetris memberikan kesan formal dan lebih kaku sehingga cocok untuk digunakan pada desain yang membawa pesan konvensional, berpengalaman, terpercaya, dan kokoh.

- *Unity* (Kesatuan)

Unity atau kesatuan adalah prinsip yang menekankan pada kesatuan elemen-elemen dalam desain secara keseluruhan. Dengan adanya kesan kesatuan, pesan dalam sebuah desain akan memberikan efek yang kuat bagi pembacanya. Kesatuan ini tidak hanya berarti kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik terlihat, melainkan kesatuan antara fisik dan non-fisik berupa pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

C. METODE

Riset ini menggunakan teknik penelitian secara kualitatif. Menurut Jonathan Sarwono dan Hary Lubis (2007: 95), pendekatan secara kualitatif merupakan penelitian yang bersifat ilmiah dan deskriptif dalam menjelaskan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi. Penelitian desain dengan pendekatan kualitatif bersifat umum, fleksibel, dan berubah-ubah sesuai dengan perkembangan situasi lapangan.

Dalam pendekatan ini, desain hanya digunakan untuk membantu mengarahkan

jalannya proses penelitian. Selain itu peneliti juga akan menggunakan metode penelitian komparatif, yaitu membandingkan objek utama penelitian dengan objek lainnya yang sejenis untuk menemukan persamaan dan perbedaan dari objek-objek tersebut.

1. Menemukan Masalah

Dalam riset ini, peneliti menemukan masalah dengan cara melakukan pengamatan pada buku cerita yang dijual di beberapa toko buku baik secara langsung maupun secara online. Dari hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa rata-rata buku cerita anak hanya membahas tentang bakteri yang jahat, sedangkan buku cerita anak yang membahas tentang bakteri yang baik hanya ditemukan sedikit. Peneliti menyimpulkan bahwa penambahan bahan literatur mengenai sains biologi untuk anak kecil usia 5-8 tahun di mana pada masa tersebut mulai memiliki rasa ingin tahu akan hal-hal yang baru sehingga dari bahan literatur tambahan tersebut dapat membantu anak untuk mengenal lebih dalam dan merasa tertarik untuk mencari tahu tentang dunia sains biologi untuk kedepannya.

2. Metode Pengumpulan Data

Data kualitatif adalah data yang berupa bukan angka, yaitu berupa teks, dokumen, gambar, foto, artefak, atau obyek-obyek lain yang ditemukan di lapangan selama penelitian dilakukan (Sarwono & Lubis, 2007:100).

Dalam riset ini, peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara dengan beberapa ahli di bidang ilustrasi. Wawancara tersebut akan digunakan untuk membantu pengumpulan data-data yang sah berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Selain itu peneliti juga akan mengumpulkan data pelengkap dengan cara dokumentasi dan landasan teori dengan cara dokumentasi dan kajian literatur dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, dan internet.

3. Wawancara

Dengan wawancara beberapa ahli pada bidangnya, peneliti mengamati pengaruh dan kaitan ilustrasi pada buku cerita.

4. Dokumentasi

Peneliti menggunakan beberapa data seperti foto dan referensi yang diambil dari media internet dan dokumentasi pribadi sebagai data pelengkap.

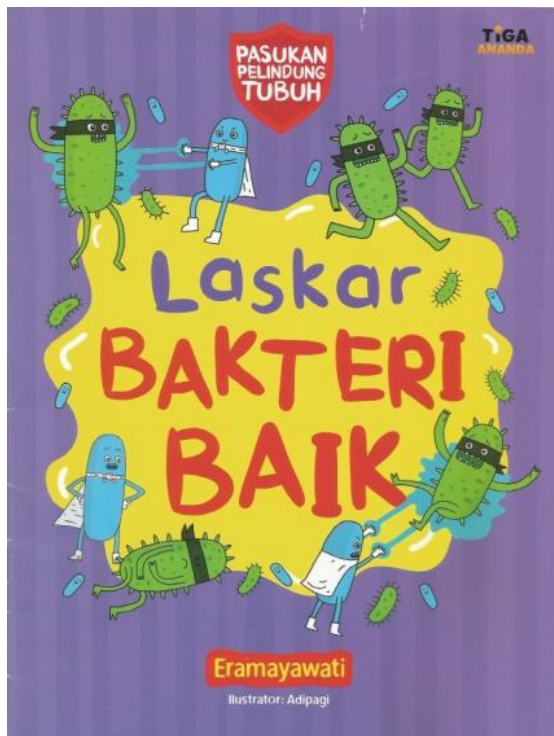
5. Kajian Literatur

Peneliti melakukan studi pustaka mengenai teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Data-data tersebut diperoleh dari buku, jurnal, dan karya ilmiah yang sudah ada.

1. Data Buku

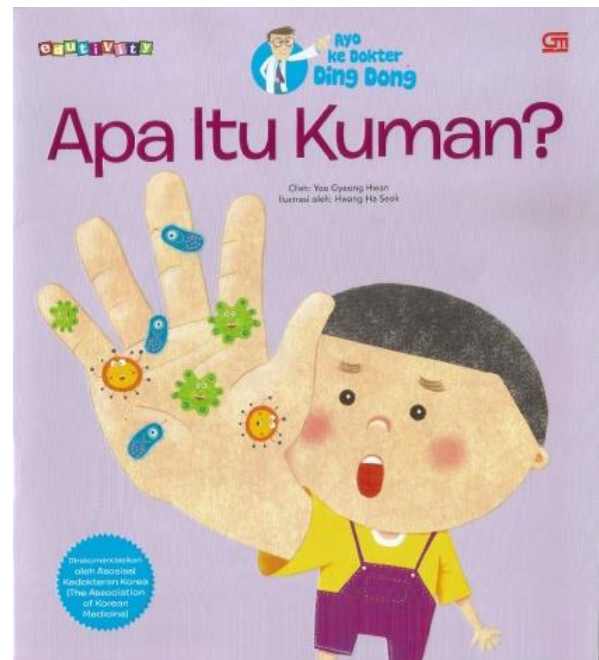
Judul Buku : Laskar Bakteri Baik
Penulis : Eramayawati
Tahun Terbit : November 2017
Penerbit : Tiga Ananda
Harga : Rp. 20.000,-
Diperoleh : Toko online
dari (shopee,penjual:
identia0216shafa)
Diperoleh : 11 September 2018
tanggal

Ilustrator : Adipagi



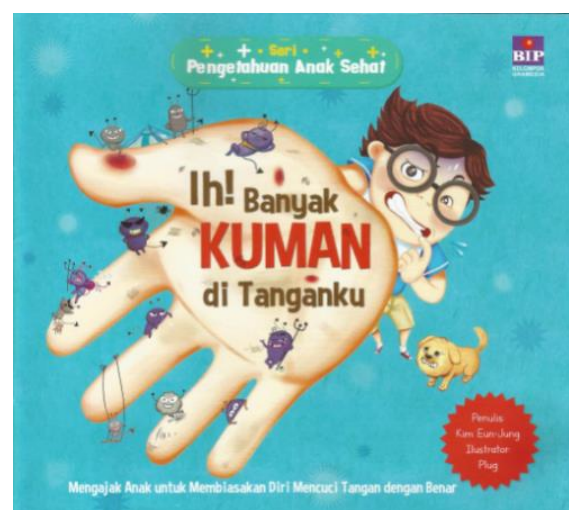
Gambar 1: Cover Depan Buku Cerita Anak "Laskar Bakteri Baik"

Judul Buku : Apa Itu Kuman?
Penulis : Yoo Gyeong Hwan
Tahun Terbit : 2017
Penerbit : PT Gramedia Pustaka Utama
Harga : Rp. 33.000,-
Diperoleh dari : Toko buku Gramedia Depok
Diperoleh tanggal : 27 Oktober 2018
Ilustrator : Hwang Ha Seok



Gambar 2: Cover Depan Buku Cerita Anak "Dokter Ding Dong: Apa Itu Kuman?"

Judul Buku : Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku
Penulis : Kim Eun-Jung
Tahun Terbit : 2017
Penerbit : Penerbit Bhuana Ilmu
Harga : Rp. 44.000,-
Diperoleh dari : Toko online (shopee, penjual: sahabatbook)
Diperoleh tanggal : 27 Oktober 2018
Ilustrator : Plug



Gambar 3: Cover Depan Buku Cerita Anak "Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku"

2. Data Narasumber

• Bella Ansori Putri

Nama : Bella Ansori Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Freelance Illustrator
E-mail : bellansori@gmail.com



Gambar 4: Bella Ansori Putri
(Sumber: <https://www.facebook.com/>)

• Ayu Prameswary

Nama : Ayu Prameswary
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Creative Editor
E-mail : ayuprameswar@gmail.com



Gambar 5: Ayu Prameswary
(Sumber: https://www.facebook.com)

Lokasi dan Waktu Wawancara

Wawancara pada ilustrator dilakukan melalui e-mail pribadi pada tanggal 30 Oktober 2018. Sedangkan wawancara dengan editor

dilakukan pada tanggal 5 Desember 2018 tepatnya pukul 09.00 WIB di kantor Erlangga For Kids, Jl. Haji Baping No. 100 RT 7 RW 9, Ciracas, Jakarta Timur.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

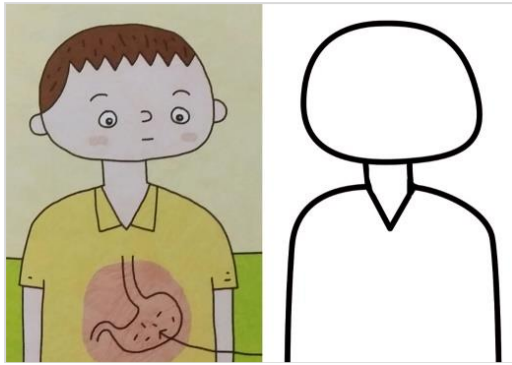
Analisa Objek

1. *Analisa Buku “Laskar Bakteri Baik”*

Buku cerita anak berjudul “Laskar Bakteri Baik” adalah buku karya Eramayawati yang diterbitkan oleh Tiga Ananda pada tahun 2017. Buku tersebut menggunakan ilustrasi karya Adipagi. Buku cerita ini memiliki ukuran sebesar 17 cm x 24 cm dengan jumlah halaman sebanyak 32 halaman. Buku ini dijilid dengan menggunakan cover berbahan art carton dilaminating *glossy*, dengan lembar-lembar isi menggunakan kertas HVS. Buku ini dijilid dengan menggunakan teknik jilid kawat. Berdasarkan jumlah tulisan, bobot pengetahuan yang terkandung, dan penuhnya ilustrasi, buku ini memiliki target pasar untuk pembaca umur 4-7 tahun.

• Ilustrasi

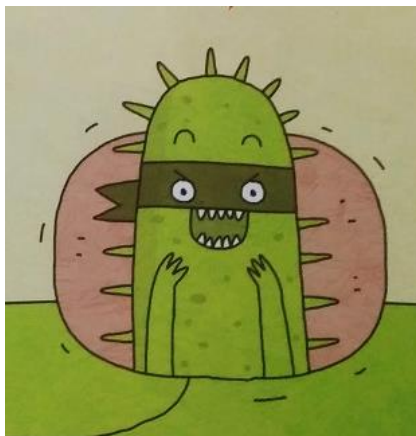
Pada halaman pertama yang menceritakan awalnya bakteri masuk ke dalam tubuh tokoh Abel dalam buku cerita Laskar Bakteri Baik, terlihat bahwa gaya gambar ilustrasi yang digunakan adalah konseptual berupa gambar kartun yang mengalami simplifikasi.



Gambar 6: Bentuk Dasar Gambar Ilustrasi Tokoh Manusia dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

Hal tersebut dapat dilihat dari penggambaran tokoh-tokoh manusia yang memiliki bentuk-bentuk yang disederhanakan menjadi bidang-bidang seperti bentuk kepalanya yang bulat lonjong melebar, dan bentuk badan yang cenderung lurus tanpa ada lekukan-lekukan pada pinggang.

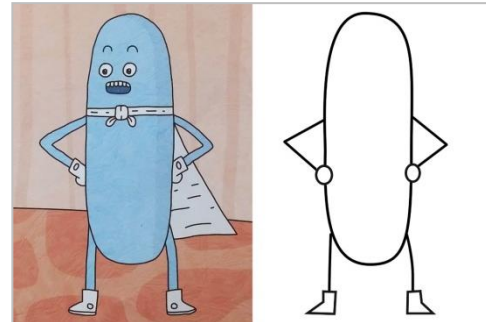
Pada halaman ini juga tampak sedikit bagian dari tubuh tokoh bakteri jahat *Escherichia coli* yang memasuki perut Abel.



Gambar 7: Ilustrasi Tokoh Bakteri Jahat E. Coli Dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

Tokoh bakteri tersebut memiliki bentuk tubuh yang berupa lonjong sederhana dengan bentuk seperti duri-duri di sekeliling tubuhnya.

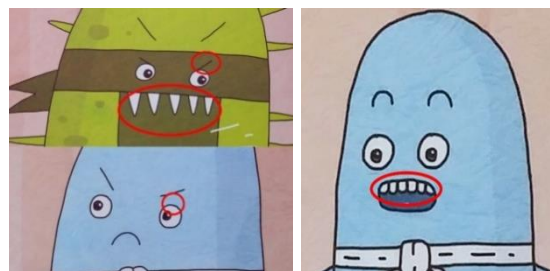
Pada halaman selanjutnya terdapat pengenalan tokoh bakteri baik yang berusaha mencegah bakteri jahat untuk masuk ke dalam tubuh Abel.



Gambar 8: Bentuk Dasar Gambar Ilustrasi Tokoh Bakteri dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

Pada halaman ini terlihat bentuk tokoh bakteri baik yaitu *Lactobacillus* memiliki bentuk yang mirip dengan bakteri jahat, yaitu lonjong sederhana namun tanpa duri-duri.

Dalam ilustrasi yang digunakan pada buku ini terdapat perbedaan pada ekspresi antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis.



Gambar 9 dan 10: Perbedaan Penggambaran Tokoh Bakteri Baik dan Bakteri Jahat

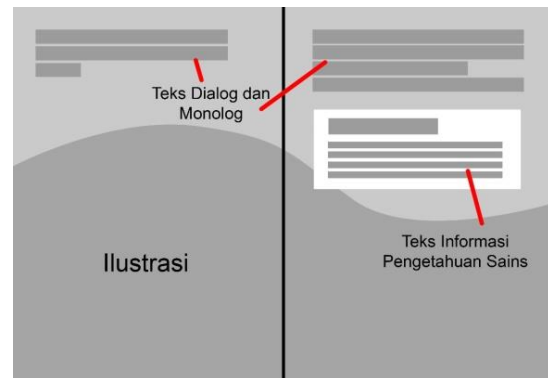
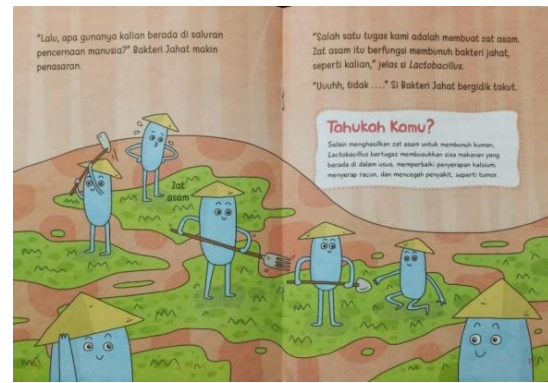
Di saat tokoh antagonis berseru, terdapat garis di atas matanya yang membuat tokoh tersebut seperti memiliki mata yang tajam dan memberi kesan jahat, sedangkan pada tokoh protagonis tidak memiliki garis di atas matanya.

Selain itu ilustrasi karakter bakteri antagonis digambarkan memiliki gigi-gigi yang tajam memberikan kesan menyeramkan. Sedangkan pada tokoh bakteri baik sebagai protagonis, karakter digambarkan dengan gigi yang bulat-bulat dan tidak tajam, hal tersebut memberikan kesan yang berlawanan dengan tokoh antagonis.

Penggambaran ilustrasi dalam buku ini menggunakan *outline* berwarna hitam dan tidak memiliki perbedaan ketebalan pada garisnya. Namun garis yang digunakan untuk menggambarkan bidang objek dibuat sedikit bergelombang dan tidak halus.

- Layout

Jenis layout yang digunakan pada buku ini adalah layout dengan keseimbangan asimetris. Hal ini dapat dilihat sebagai contoh pada salah satu halaman yaitu halaman 16 dan halaman 17. Pada halaman tersebut penggunaan jumlah kata-kata dan beratnya ilustrasi pada bagian kiri dan kanan halaman berbeda. Walaupun halaman 17 memiliki berat ilustrasi yang lebih sedikit daripada halaman 16, kedua halaman yang menyambung tersebut tetap terlihat seimbang.



Gambar 11 dan 12: Komposisi Layout Buku Cerita Anak "Laskar Bakteri Baik" Halaman 16 dan 17

Sesuai dengan urutan baca yang digunakan di Indonesia, yaitu kiri ke kanan lalu dari atas ke bawah, buku ini juga menggunakan urutan tersebut.

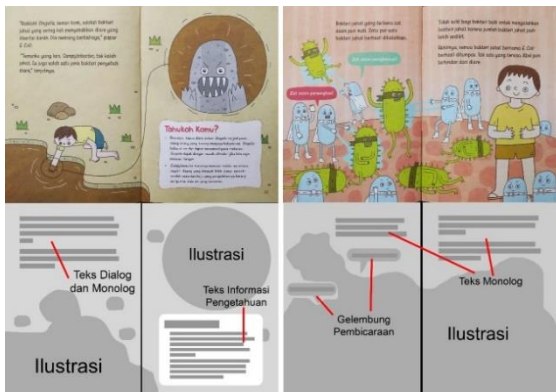
Urutan fokus berawal dari teks yang terletak di bagian kiri atas halaman, menuju ke teks pada halaman kanan.

Urutan ditentukan berdasarkan posisi teks tersebut. Bila teks berada lebih di atas, maka teks tersebut yang dibaca terlebih dahulu, lalu baru dilanjutkan ke teks yang posisinya lebih di bawah daripada teks tersebut.



Gambar 13: Urutan Perhatian Baca pada Buku “Laskar Bakteri Baik” Halaman 16 dan 17

Di dalam buku ini terdapat 2 macam layout yang digunakan. Pertama adalah layout yang menggunakan sebuah ilustrasi yang menyambung antara 2 halaman. Kedua adalah layout yang menggunakan sebuah ilustrasi hanya untuk satu halaman, sedangkan halaman selanjutnya tidak menyambung dengan halaman sebelumnya.



Gambar 14: Contoh Layout yang Menggunakan Satu Ilustrasi untuk Dua Halaman (Halaman 24-25 dan Halaman 30-31 dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

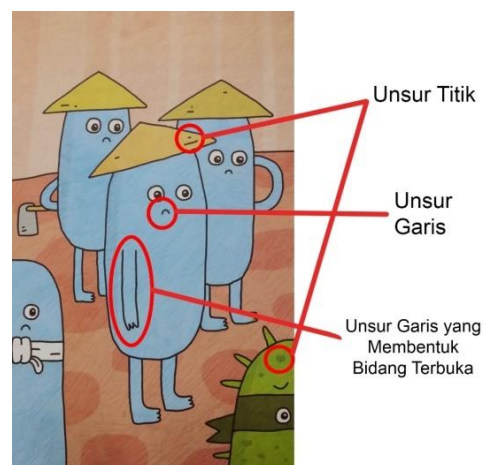


Gambar 15: Contoh Layout yang Menggunakan Dua Ilustrasi Terpisah Untuk Dua Halaman (Halaman 2-3 dan Halaman 26-27 Dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

• Unsur-unsur Desain

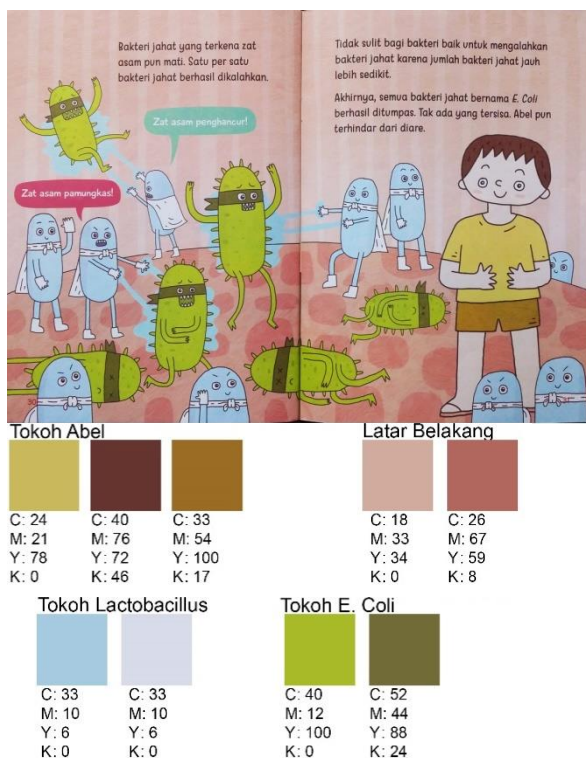
Pada ilustrasi dalam buku ini, terdapat beberapa unsur-unsur desain berupa garis yang membentuk objek ilustrasi, titik, warna, dan tekstur semu.

Penggunaan ilustrasi dalam buku ini menggunakan garis luar (outline) berwarna hitam pada objek-objeknya dengan garis yang memiliki sedikit bergelombang, sedikit tidak rapih. Hal ini membuat gambar-gambar ilustrasi tersebut memberikan kesan gambar kekanak-kanakan dan tidak terlalu kaku.



Gambar 16: Unsur-unsur Titik dan Garis pada Ilustrasi Buku “Laskar Bakteri Baik”

Secara keseluruhan, buku ini cenderung menggunakan banyak warna yang cerah. Hal tersebut memberikan kesan lebih ceria dan tidak menakutkan terhadap pembaca anak-anak. Di dalam buku ini, penggunaan warna tokoh utama protagonis dengan tokoh antagonis utama dibuat kontras berbeda antara satu sama lain. Warna pada tokoh utama bakteri dengan warna latar belakang dibuat kontras berbeda.

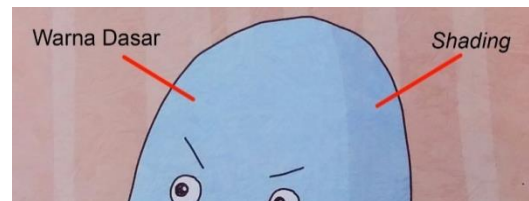


Gambar 17: Warna-Warna yang Digunakan Pada Ilustrasi Buku "Laskar Bakteri Baik" Halaman 30-31

Gaya warna yang digunakan pada ilustrasi dalam buku ini menggunakan gaya warna yang sederhana. Pada objek-objek gambar seperti orang atau bakteri hanya menggunakan satu cell-shading sebagai bayangan dari objek tersebut atau bahkan tidak ada sama sekali. Jenis gaya pewarnaan

ini sesuai dengan gaya gambarnya yang simpel.

Selain itu, ilustrasi dalam buku ini juga memiliki unsur tekstur semu, membuat kesan gambar tersebut tidak datar atau monoton. Penggunaan tekstur semu tersebut diaplikasikan ke seluruh bagian ilustrasi kecuali pada teks, gelembung pembicaraan, dan kotak teks yang berisi pengetahuan sains. Tekstur semu yang digunakan merupakan tekstur yang mirip dengan bentuk tekstur kertas bufalo, seolah-olah kertas bukutersebut memiliki tekstur nyata layaknya kertas bufalo.



Gambar 18: Bagian Ilustrasi Buku "Laskar Bakteri Baik" yang Menggunakan Warna dengan Teknik Cell Shading



Gambar 19: Tekstur Semu yang Digunakan Pada Ilustrasi Buku Cerita Anak "Laskar Bakteri Baik"

2. Analisa Buku Pemandang

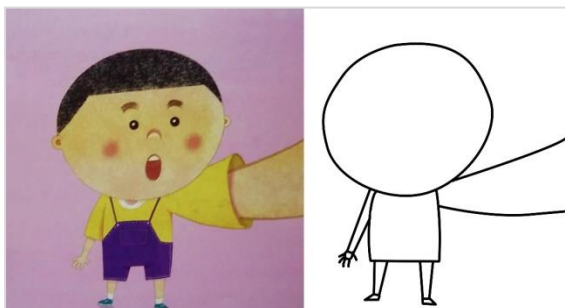
- Buku Cerita Anak "Dokter Ding Dong: Apa Itu Kuman?"

Buku cerita anak berjudul "Apa Itu Kuman?" adalah sebuah buku terjemahan cerita edukasi anak karya Yoo Gyeong Hwan yang diterbitkan oleh PT. Gramedia

Pustaka Utama pada tahun 2017. Gambar-gambar ilustrasi yang digunakan di buku ini dibuat oleh Hwang Ha Seok. Buku ini memiliki ukuran 18.5 cm x 20.8 cm dengan jumlah halaman sebanyak 32 halaman. Buku ini dijilid dengan menggunakan cover berbahan art carton yang dilaminating glossy dan ditambahkan dengan emboss pada tulisan judul dan ilustrasi anak kecil. Lembar-lembar isi buku cerita ini menggunakan bahan art paper, dan dijilid dengan menggunakan teknik jilid kawat. Berdasarkan jumlah teks dan penuhnya ilustrasi, buku ini ditujukan untuk pembaca berumur 2-5 tahun.

Gambar yang digunakan pada buku ini merupakan gambar ilustrasi kartun. Hal tersebut dapat dilihat dari gaya penggambaran ilustrasi tokoh anak-anak

yang pada bentuk kepalanya sangat mendekati bentuk dasar bulat. Sedangkan pada gambar tubuh diubah menjadi lebih pendek dan lebih kecil daripada kepala, juga penggambaran engsel-engsel tubuh seperti tangan dibuat lebih melengkung dan halus.



Gambar 10: Bentuk Dasar Ilustrasi Tubuh Anak Kecil Dalam Buku "Dokter Ding Dong: Apa Itu Kuman?"

Pada buku ini, ilustrasi-ilustrasi yang digunakan buku ini menggunakan elemen garis sebagai pembentuk bidang, dan tekstur. Garis yang digunakan untuk menggambarkan objek ilustrasi menggunakan garis yang tipis dan memiliki warna yang disesuaikan dengan warna objek sekitar. Dalam buku ini terdapat banyak tekstur-tekstur semu yang berbeda-beda. Secara keseluruhan, tekstur semu yang digunakan pada ilustrasi tersebut memberi kesan ilustrasi tradisional yang diciptakan dengan menggunakan pensil warna atau krayon.

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini cenderung lebih memfokuskan pada objek ilustrasinya saja. Hal ini dapat dilihat dari halaman-halaman buku tersebut rata-rata hanya menggunakan latar belakang dengan satu warna saja, tanpa banyak gambar latar belakang.



Gambar 21: Tekstur Pada Bagian dari Ilustrasi Buku Cerita Anak "Dokter Ding Dong : Apa Itu Kuman?"

Buku ini menggunakan layout dengan keseimbangan asimetris, dapat dilihat dari beberapa halaman di dalam buku tersebut, contohnya adalah halaman 9 dan halaman 10. Pada halaman ini dapat dilihat bahwa hanya terdapat ilustrasi pada halaman 9 saja,

sedangkan pada halaman 10 hanya terdapat teks monolog dan dialog. Layout ini disebut layout asimetris karena beban ilustrasi pada halaman 9 lebih besar daripada halaman 10 yang hanya memiliki teks monolog dan dialog. Penempatan komposisi ini membuat pembaca lebih memfokuskan pada ilustrasi terlebih dahulu, baru pada tulisan.

Banyak warna yang digunakan dalam ilustrasi buku ini, namun warna-warna tersebut cenderung lebih berwarna halus. Pada beberapa bagian ilustrasi, terdapat sedikit warna yang lebih muda dan halus sebagai pencahayaan dari objek gambar, dan juga warna yang lebih gelap sebagai bayangan yang membentuk gambar tersebut terlihat seolah-olah memiliki volume.



Gambar 22: Komposisi Layout Buku Cerita Anak "Dokter Ding Dong: Apa itu Kuman?" Halaman 9 dan 10

- Buku Cerita Anak "Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku"

Buku Cerita Anak "Seri Pengetahuan Buku cerita anak karya Kim Eun-Jung yang berjudul "Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku" merupakan buku cerita anak yang diterbitkan oleh Penerbit Bhuana Ilmu Populer pada tahun 2017. Buku ini memiliki ukuran sebesar 21.5 cm x 19.5 cm dengan jumlah halaman sebanyak 48 halaman

Buku ini menggunakan cover berbahan art carton yang dilaminating glossy, dan menggunakan bahan art paper untuk lembar isi buku tersebut. Buku ini dijilid dengan menggunakan teknik jilid kawat. Berdasarkan jumlah teks dan jumlah halaman, buku ini lebih ditujukan untuk pembaca berumur 4-7 tahun.

Jenis ilustrasi yang digunakan pada buku ini adalah jenis gambar ilustrasi kartun. Ilustrasi tersebut dapat disebut ilustrasi kartun karena gaya penggambaran yang telah mengalami perubahan bentuk dari bentuk nyata dan gambar-gambar tersebut dibuat lebih lucu dan ekspresif.

Buku ini menggunakan jenis *layout* keseimbangan tidak simetris seperti yang terlihat pada salah satu contoh halaman buku tersebut.

Pada halaman 10 dan 11, dapat dilihat bahwa pada halaman 10 ilustrasi lebih besar dan terdapat ruang kosong, sedangkan pada

halaman 11 terdapat ilustrasi yang memenuhi pinggir halaman, dan tempat kosong seperti pada halaman 10 diisi dengan teks dialog dan monolog. Beberapa halaman meletakkan teksnya di atas ilustrasi, dan beberapa juga terdapat teks yang ditempatkan khusus di bagian halaman yang minim ilustrasi atau bahkan tidak ada ilustrasi sama sekali.

Pada gaya gambar ilustrasi buku ini, Penggambaran objek gambar tidak menggunakan garis luar (outline), bentuk objek ilustrasi digambarkan dengan menggunakan warna langsung sebagai bentuknya.



Gambar 23: Komposisi Layout Buku Cerita Anak "Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku" Halaman 10 dan 11

Pada beberapa halaman dapat ditemukan adanya unsur-unsur garis yang digunakan sebagai efek-efek pergerakan seperti yang digunakan dalam komik. Salah satu contohnya terdapat pada halaman 10 yang menggunakan garis lurus dan juga garis melengkung tidak beraturan.

Warna yang digunakan untuk ilustrasi buku ini adalah warna-warna yang kontras dan pekat. Objek-objek gambar diberikan warna gelap untuk menimbulkan kesan gambar yang hidup dan memiliki kedalaman.

Secara keseluruhan, ilustrasi yang digunakan buku ini tidak memiliki banyak tekstur. Beberapa tekstur hanya terdapat pada ilustrasi bagian bayangan sebuah objek.



Gambar 24: Gambar Bakteri yang Warnanya Mirip dengan Warna Ilustrasi Sekitar pada Buku "Laskar Bakteri Baik" Halaman 26



Gambar 25 dan 26: Bagian dari Ilustrasi dalam Buku "Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku"

3. Analisa Perbandingan

- Buku Cerita "Laskar Bakteri Baik" Dibandingkan dengan buku pembanding, buku "Laskar Bakteri Baik" ini memiliki gaya gambar yang lebih sederhana dan simpel. Penggunaan warna yang cenderung secara keseluruhan flat, namun dengan adanya tekstur semu yang digunakan pada ilustrasi memberikan karakter tersendiri sehingga

ilustrasi tersebut tidak terlalu terkesan datar. Gambar-gambar ilustrasi yang digunakan pada buku ini juga cenderung lebih ramai dan padat dibandingkan dengan buku perbandingan.

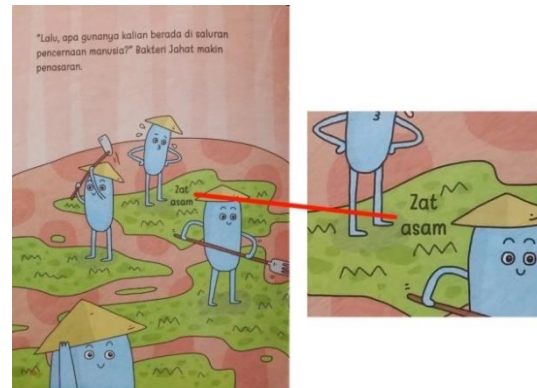
Terdapat beberapa perbedaan yang dimiliki buku “Laskar Bakteri Baik” dibandingkan dengan kedua buku perbandingan. Buku ini menggunakan gelembung pembicaraan seperti komik pada beberapa dialog yang digunakan untuk menggambarkan pembicaraan antar sesama bakteri. Hal ini membuat percakapan antar tokoh tersebut terkesan lebih dinamis. Selain itu, pada warna kotak berisi ilmu pengetahuan tentang topik yang terkait dibuat berwarna putih sehingga sangat kontras dengan warna latar belakang, membuat kotak tersebut menarik perhatian pembaca untuk membaca informasi tersebut.



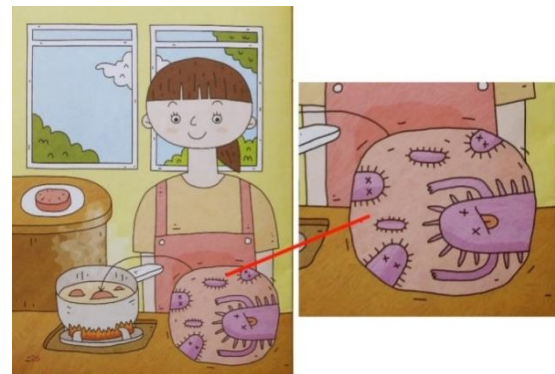
Gambar 27: Gelembung Pembicaraan Antara Kedua Tokoh Bakteri dalam Buku “Laskar Bakteri Baik” pada Halaman 28-29

Di samping keunggulan yang dimiliki buku ini, masih terdapat beberapa kekurangan juga yang telah peneliti temukan.

Pada beberapa bagian gambar ilustrasi yang padat, terdapat objek yang kurang memiliki penekanan yang kuat sehingga memungkinkan pembaca terlewat atau sedikit lebih lama dalam menyerap informasi tersebut karena pembaca harus mencari atau melihatnya dengan teliti.



Gambar 28. Teks yang Kurang Terlihat pada Halaman 16 Dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”



Gambar 29: Gambar Bakteri Yang Warnanya Mirip Dengan Warna Ilustrasi Sekitar Pada Buku “Laskar Bakteri Baik”

- Buku Cerita “Apa Itu Kuman?”

Berbeda dengan buku perbandingan lainnya, buku “Apa Itu Kuman?” berdasarkan jumlah kata-kata dan penggambaran ilustrasinya, buku ini lebih ditujukan untuk pembaca yang lebih muda yaitu umur 2-5 tahun. Gambar Ilustrasi yang digunakan cenderung lebih bersih dan tidak padat. Pada penggambaran bakteri juga dibuat lebih imut

dan tidak menyeramkan seperti buku pembandingan lainnya karena memang buku ini lebih ditujukan untuk pembaca yang lebih muda.

Buku ini memiliki keunggulan dalam menetapkan emphasis atau urutan perhatian pembaca. Dikarenakan gambar ilustrasi yang lebih bersih, banyak tempat kosong yang dapat diisi dengan teks monolog dan dialog. Urutan perhatian yang diciptakan dari penyusunan komposisi antara ilustrasi dan teks pada buku ini sangat jelas sehingga pembaca hanya memiliki kemungkinan yang kecil untuk membaca dalam urutan perhatian yang salah.

Namun ada sedikit kekurangan pada buku ini. Pada halaman 16, terdapat gambar ilustrasi bokong anak kecil yang cukup terbuka jelas. Walaupun dari ilustrasi yang digunakan tidak bertujuan untuk hal yang buruk, penggambaran ilustrasi ini masih belum tentu diterima untuk beberapa masyarakat di Indonesia karena dianggap kurang sopan dan tidak pantas untuk pembaca anak-anak.

- Buku Cerita “Ih! Banyak Kuman di Tanganku”

Buku cerita “Ih! Banyak Kuman di Tanganku” menggunakan ilustrasi yang berbeda dari kedua buku pembandingan lainnya. Dalam buku ini, penggambaran kuman lebih mendekati wujud setan daripada wujud kuman asli. Gambar tersebut menunjukkan bahwa kuman-kuman yang

dimaksud dalam buku tersebut adalah makhluk yang jahat dan merugikan bagi manusia.

Buku ini menggunakan ilustrasi kartun dengan pewarnaan yang menggunakan shading lebih banyak sehingga gambar-gambar ilustrasi dalam buku ini terlihat lebih memiliki kedalaman dan terlihat lebih hidup. Penggambaran tokohnya juga lebih ekspresif dan terdapat distorsi pada penggambaran ekspresi-ekspresi tersebut yang membuat gambar-gambar buku ini terlihat lucu, pantas untuk pembaca anak-anak.

Kekurangan yang dimiliki buku ini adalah terlalu banyaknya teks monolog dan dialog yang dimasukkan. Hal ini dapat membuat anak lebih merasa cepat bosan.

D. KESIMPULAN

Dalam riset ini peneliti menemukan beberapa aspek ilustrasi dalam buku cerita anak Laskar Bakteri Baik, yaitu gaya ilustrasi, bentuk garis, prinsip layout, tekstur, dan warna dalam buku cerita anak Laskar Bakteri Baik. Ilustrasi yang digunakan pada buku tersebut menggunakan gaya gambar kartun. Setiap halaman dalam buku tersebut menggunakan layout dengan keseimbangan asimetris. Penggunaan warna yang berwarna-warni menarik perhatian para pembaca anak-anak. Selain itu juga ditemukan unsur-unsur desain seperti penggunaan tekstur pada ilustrasi, dan kontras warna yang digunakan.

Ilustrasi memiliki peran dalam menarik perhatian pembaca anak-anak, juga saling membantu teks untuk melengkapi dalam penyampaian cerita. Ilustrasi yang bagus haruslah memperhatikan kaitan gambar ilustrasi tersebut dengan topik buku cerita. Pemilihan gaya ilustrasi yang dipilih dalam pembuatan buku cerita ditentukan berdasarkan pasar yang berlaku di daerah. Penggunaan warna yang kontras lebih diutamakan untuk pembaca balita ke atas, sedangkan penggunaan warna soft lebih pantas untuk pembaca yang lebih muda dari balita. Penggunaan tekstur pada warna ilustrasi juga membantu menghilangkan kesan kaku.

Dalam melakukan riset ini terdapat beberapa kendala yang peneliti temukan. Peneliti menemukan bahwa terdapat kesulitan untuk mencari bahan literatur di daerah terdekat yang dibutuhkan peneliti sebagai acuan teori. Selain itu, peneliti juga mengalami kesulitan saat menentukan dan menghubungi narasumber, juga kesulitan dalam mendapatkan jawaban dari narasumber yang berada di luar daerah peneliti.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terseleng-

garanya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ambrose, G & Harris, P. (2015). *Design Thinking for Visual Communication*. New York: Bloomsbury Publishing Plc.

Anggraini, L, S. & Nathialia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Arleen, A. (2018). *Belajar Menulis Cerita Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Rustan, S. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sachari, A. (1986). *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: CB. Rajawali.

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

Shulman, T.S., (1998). *Dasar Biologis dan Klinis Penyakit Infeksi, edisi ke-4 (terjemahan)*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Jurnal

Musnelina, L., Afdhal, AF., Gani, A., Anda, P., (2004). Makara Kesehatan: Pola Pemberian Antibiotika Pengobatan Demam Tifoid Anak di RS Fatmawati, Jakarta Tahun 2001-2002.

- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5 (2), 566.
- Sudarmono, P. (1996) . Majalah Kedokteran Indonesia: Kebijakan Pemakaian Antibiotika Dalam Kaitannya Dengan Resistensi Kuman.
- Yatnita P, C. (2011). Jurnal Kesehatan Masyarakat: Bakteri *Salmonella* Typhi Dan Demam *Typhoid*.

STRATEGI KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE PELESTARIAN KESENIAN ONDEL-ONDEL BETAWI

Oleh:

Irfandi Musnur¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakkultas Desain dan Seni Kreatif
Univesitas Mercu Buana*

Venna Amelia²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakkultas Desain dan Seni Kreatif
Univesitas Mercu Buana*

irfandi.musnur@mercubuana.ac.id¹ ; Venna.amelia97@gmail.com²

ABSTRAK

Indonesia terkenal dengan keaneka ragam budaya mulai dari keaneka ragam suku, Bahasa, agama, dan lainnya. Adapun salah satu suku yang ada di Indonesia adalah suku Betawi, yang dimana merupakan suku bangsa Indonesia yang pada umumnya penduduknya bertempat tinggal di Jakarta. Suku Betawi tersebut merupakan suku yang keturunan dari penduduk yang bermukim di Batavia sejak abad ke-17. Salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh suku Betawi adalah ondel-ondel, yang dimana ondel-ondel terdiri dari 2 boneka raksasa berwarna merah dan warna putih yang menjadikan salah satu ikon kebudayaan yang dimiliki oleh suku Betawi. Ondel-ondel pada saat ini mudah kita jumpai di sekeliling kita atau di ibu kota Jakarta ini, sering kita lihat ondel-ondel sedang berkeliling jalan dengan diiringi musik yang dikelilingi oleh beberapa orang sebagai pendorong gerobak musik dan juga ada yang memegang wadah untuk mendapatkan pundi pundi rupiah. Dengan adanya hal tersebut beberapa orang beranggapan bahwa nilai kebudayaan yang dimiliki oleh suku Betawi menurun, penggunaan metode yang digunakan yaitu metode kualitatif. Hasil yang diinginkan dapat menentukan media yang tepat untuk kampanye pelestarian kesenian ondel-ondel serta pengetahuan kepada masyarakat tentang pentingnya kesenian ondel-ondel.

Kata Kunci: *Ondel-ondel, Budaya, Kampanye.*

ABSTRACT

Indonesia is famous for its cultural diversity starting from the diversity of tribes, languages, religions, and others. One of the ethnic groups in Indonesia is the Betawi ethnic group, which is an Indonesian ethnic group whose residents generally live in Jakarta. The Betawi tribe is a descendant tribe of residents who lived in Batavia since the 17th century. One of the cultures owned by the Betawi tribe is ondel-ondel, where ondel-ondel consists of 2 giant dolls in red and white that make one of the cultural icons owned by the Betawi tribe. Ondel-ondel at this time is easy to find around us or in the capital city of Jakarta, we often see ondel-ondel walking around the street accompanied by music that is surrounded by several people as driving music carts and there are also those who hold a container to get a purse coffe rupiah. Given this, some people assume that the cultural value of the Betawi people has decreased, the use of the method used is a qualitative method. The desired results can determine the right media for the ondel-ondel art preservation campaign as well as knowledge to the public about the importance of ondel-ondel art.

Keywords: *Ondel-ondel, Culture, Campaign.*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

Di era yang serba digital ini perkembangan teknologi sangatlah berkembang dengan pesat. dengan adanya perkembangan teknologi yang sudah sangat canggih di masa sekarang dapat mempermudah segala jenis informasi dapat kita peroleh dengan sangat mudah. Segala jenis usia dapat memperoleh informasi yang mereka butuhkan, maka dari itulah kita harus cerdas dalam memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini. Informasi positif maupun negatif dengan mudahnya dapat diperoleh, semua tergantung pada individu masing masing dalam menyaring informasi yang diperolehnya. Dengan adanya hal tersebut, lebih mudahnya kebudayaan-kebudayaan dari berbagai negara dapat kita lihat, dan dapat mempengaruhi sebagian orang.

Kebudayaan adalah suatu hal yang sangat berkaitan erat dengan aspek kehidupan manusia yang ada dimuka bumi ini, kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia sangat beraneka ragam disetiap masing-masing daerah selian itu kebudayaan yang dimilikinya pun berbeda-beda dan memiliki makna tersendiri serta memiliki arti yang sangat mendalam. Yang dapat melandasi suatu kebudayaan dalam kehidupan masyarakat adalah suatu kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat itu sendiri, adapun kebiasaan yang dilakukan oleh

masyarakat itu sendiri yang memiliki adat istiadat dari setiap daerahnya masing-masing ataupun kebiasaan yang dapat dilihat dari aspek lingkungan sekitar, sehingga terbawalah hal tersebut dalam kehidupan kita dan menjadi suatu kebiasaan untuk diri kita sendiri.

Seni kebudayaan yang nantinya akan di bahas yaitu mengenai kesenian Ondel-Ondel, Ondel-ondel adalah salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh suku Betawi. Betawi adalah suku yang berasal dari hasil peranakan antar etnis dan bangsa di masa lalu. Generasi yang lahir dari pernikahan campur ini tidak lagi mengenal etnis ayah-ibunya, sehingga mereka disebut orang Betawi (Chaer, 2015:11). Terdapat beberapa versi mengenai asal-usul ondel-ondel. Semula ondel-ondel berfungsi sebagai penolak bala atau gangguan roh halus yang gentayangan. Penggambaran dalam Islam secara visual ondel-ondel merupakan transformasi bentuk-bentuk sepasang yang distorsinya menjadi amat disengaja agar peraga-peraga itu menjadi tiruan yang naturalis dari tubuh-tubuh manusia biasa yang ada didalam kehidupan nyata (Edi Sedyawati, 2009:99).

Ondel-ondel dewasa ini biasanya digunakan untuk menambah semarak pesta-pesta rakyat atau untuk penyambutan tamu terhormat, misalnya pada peresmian gedung

yang baru selesai dibangun. Ondel - ondel masih bertahan dan menjadi penghias wajah kota metropolitan Jakarta. Masyarakat Jakarta sering menyaksikan pementasan Ondel-ondel di jalanan. Pementasan di jalan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak dengan usia sekitar 13 - 18 tahun. Satu kelompok pementasan bisa terdiri dari belasan orang, jika menggunakan alat musik yang cukup lengkap. Namun, jika musiknya hanya menggunakan rekaman paling tidak ada 4 orang, dan 1 atau 2 orang memegang wadah untuk memintakan uang kepada masyarakat yang ada disekeliling mereka. Menurut Ogburn dalam Soekanto (2012: 262) mengatakan bahwa ruang lingkup perubahan-perubahan sosial meliputi unsur-unsur kebudayaan baik yang material terhadap unsur-unsur *immaterial*. Sedangkan Gillin dalam Soekanto (2012: 263) mengatakan perubahan-perubahan sosial sebagai suatu variasi dari cara-cara hidup yang diterima, baik karena perubahan-perubahan kondisi geografis, kebudayaan, materiil, komposisi sosial, ideologi maupun karena adanya difusi ataupun penemuan-penemuan baru dalam masyarakat.

Menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta Asiantoro (2018) yang berada pada megapolitan.kompas.com, mengatakan pihaknya akan membina pengamen ondel-ondel. Ondel-ondel diharapkan tidak lagi mengamen di jalanan Ibu Kota. Menurut Asiantoro, pengamen

ondel-ondel ditertibkan bukan dengan penangkapan. Pembinaan yang dilakukan dengan mengajak pengamen ondel-ondel mengikuti seni yang baik.

Pada pembahasan riset ini bertujuan untuk mencari solusi atas permasalahan yang terjadi mengenai ondel-ondel yang nilai budayanya dianggap turun dikarenakan suatu kesenian yang digunakan untuk mengamen. Dari riset ini pula yang dapat menentukan media yang efektif untuk mengkampanyekan hal tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, permasalahan dalam tinjauan ini adalah:

1. Bagaimana bentuk informasi mengenai pentingnya kesenian ondel-ondel bagi masyarakat yang dapat dikomunikasikan melalui media kampanye pada masyarakat?
2. Apa pendekatan media (medium) yang tepat untuk mengkampanyekan tentang pentingnya pengetahuan kesenian ondel-ondel pada masyarakat?
3. Bagaimana proses menyajikan informasi secara prinsip komunikasi visual tentang pentingnya kesenian ondel-ondel melalui kampanye?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka yang diambil dari jurnal dan buku pada rentan waktu tahun 2009-2018 dengan bahasan yang masih terkait dengan pembahasan penelitian.

Penelitian Terdahulu

1. Judul jurnal: Mengenal Kebudayaan Ondel-Ondel Betawi Di Taman Mini Indonesia Indah Jakarta.

Oleh: Siti Nurul Ashikin Suriyadarma, tahun 2018. Sekolah Tinggi Pariwisata Amba-rrukmo Yogyakarta.

Pada mulanya Ondel-ondel digunakan untuk mengusir roh halus yang membuat bahaya masyarakat akan tetapi pada zaman sekarang Ondel-ondel digunakan untuk menarik para wisatawan datang ke Indonesia Acara-acara yang menggunakan kebudayaan Ondel-ondel adalah acara pernikahan, acara hajatan, untuk menyambut tamu yang dianggap terhormat dan tempat-tempat wisata. Melalui ondel-ondel masyarakat luas lebih mengetahui budaya dan kesenian khas Jakarta yang harus kita jaga dan juga kita lestarikan

2. Judul Buku: Ondel-Ondel Galau, *Lets Talk about Betawi Culture*. Oleh: Frances Caitlin Tirtaguna, tahun 2018, halaman 56.

Ondel-ondel biasanya muncul diacara-acara seperti peresmian gedung baru atau upacara pernikahan. Pertunjukan selalu diiringi dengan iringan musik ondel-ondel atau musik Betawi lainnya seperti gambang keromong atau tanjidor. Tidak seperti banyak aspek lain dari budaya Betawi, ondel-ondel tetap

sebagai pertunjukan rakyat yang bertahan hingga saat ini.

3. Judul: Ondel-ondel di Tengah Modernitas Jakarta. Oleh: indonesiakaya.com.

Akar kebudayaan Betawi merupakan akulturasi dari berbagai suku, seperti Jawa, Sunda, Ambon, bahkan Tionghoa dan Arab. Karenanya, Betawi memiliki keanekaragaman budaya, kekayaan tradisi, dan kesenian yang berlimpah. Salah satu kesenian yang bersumber dari akar kebudayaan asli Betawi adalah ondel-ondel. Ondel-ondel merupakan kesenian boneka yang konon sudah ada sejak zaman pra-Islam di Pulau Jawa. Selalu dikaitkan dengan dunia magis, ondel-ondel mulanya merupakan simbolisasi dari penjaga kampung dari segala macam bahaya, ancaman, dan wabah penyakit.

C. METODE PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini lebih terfokus kepada metode yang digunakan untuk meriset topik permasalahan yang sedang di bicarakan untuk menentukan media yang sesuai.

1. Objek Penelitian

Adapun objek yang nantinya akan diteliti yaitu mengenai kesenian Ondel-ondel, seperti yang kita lihat di sekitar kita bahwa ondel-ondel ialah suatu kesenian yang berasal dari Jakarta. Dengan adanya pasang

surut perekonomian yang ada di Indonesia, maka dari itu terciptalah peluang pekerjaan-pekerjaan baru seperti mengamen menggunakan Ondel-Ondel.

2. Metode Penelitian

Berdasarkan hasil Analisa metode yang sesuai dengan topik pembahasan dan yang akan digunakan yaitu metode kualitatif, dan secara pengolahan terhadap suatu data menggunakan penelitian deskriptif dengan menjelaskan suatu permasalahan pada sebuah objek secara terperinci.

3. Metode Pencarian Data

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, yang memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu permasalahan. Data tersebut berupa pengamatan secara langsung terhadap suatu permasalahan melalui penelitian yang serupa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Informasi

Kebudayaan Ondel-Ondel adalah kebudayaan yang berasal dari Jakarta, Betawi adalah suku yang berasal dari hasil peranakan antara etnis dan bangsa di masa lalu. Karena pada awalnya ondel-ondel muncul di Betawi pinggir, namun sekarang ondel-ondel sudah menjadi sebuah identitas masyarakat Betawi.

a. Identitas Etnis Betawi

Sejarah terbentuknya masyarakat Betawi di Jakarta, Pada umumnya orang Betawi sendiri tidak mengetahui asal-usul diri mereka. Orang Betawi terbentuk dari

beberapa kelompok etnik yang percampurannya dimulai sejak zaman kerajaan Sunda, Pajajaran, dan pengaruh Jawa yang dimulai dengan ekspansi Kerajaan Demak. Percampuran etnik tersebut dilanjutkan dengan pengaruh-pengaruh yang masuk setelah abad ke16, dimana VOC turut mempunyai andil dalam proses terbentuknya identitas orang Betawi. Ketika Jepang masuk ke Indonesia, kota Batavia diganti namanya menjadi Jakarta. Acara membedakan orang Betawi asli atau bukan dapat dilihat dari cara bicaranya, melalui tradisi-tradisinya atau dari keturunan keluarganya.

b. Karakteristik Ondel-ondel

Menurut website rumah belajar belajar untuk semua oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan judul Ondel-ondel Peta Budaya, warna pada Ondel-ondel bukanlah tanpa alasan tetapi memiliki makna di dalamnya, seperti:

1. Warna merah pada Ondel-ondel laki-laki memiliki arti marah sehingga terlihat sangat menyramkan. Hal tersebut dikarenakan fungsi awalnya untuk menakut-nakuti setan atau roh-roh jahat.
2. Warna putih pada Ondel-ondel perempuan menggambarkan sifat keibuan yang lembut.

c. Ciri khas Ondel-ondel

Adapun ciri khas menurut website rumah belajar belajar untuk semua oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan judul Ondel-ondel Peta Budaya, sebagai berikut:

1. Tinggi sebuah Ondel-ondel yaitu 200 cm atau 2 meter.
2. Diameter Ondel-ondel yaitu 80 cm sehingga cukup untuk memberikan ruang bagi orang yang akan memainkannya.
3. Untuk mengiringi Ondel-ondel dibutuhkan sedikitnya 7 orang pemain musik, 2 orang yang memainkan Ondel-ondel, dan 2-4 orang cadangan yang bergantian memainkan Ondel-ondel.

d. Proses Pembuatan Ondel-Ondel

Menurut website rumah belajar belajar untuk semua oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan judul Ondel-ondel Peta Budaya, Pembuatan Ondel-ondel, terdapat beberapa proses atau langkah yang perlu dilakukan, yaitu:

1. Rangkai 14 buah bambu yang telah dibelah secara melingkar dan di ikat dengan kuat sehingga menjadi kerangka dalam bagian ondel-ondel.
2. Setelah itu tutup permukaan kerangka dengan lembaran-lembaran kain baju dalam,

selendang, dan rok dan ditata menyerupai setelan baju.

3. Olesi permukaan dalam dengan *fiber* secara merata, ulangi berapa kali hingga cukup tebal dan diamkan selama beberapa jam. Setelah itu topeng sudah bisa dilepaskan dari cetakan dan apabila ditemukan adanya permukaan yang masih berlubang dilakukan penambalan fiber secara manual dengan tangan.
4. Kemudian topeng diampelas hinggahalus dan licin, lalu didempul dengan sanpolac baru kemudian dicat dan dilukis dengan cat minyak.
5. Pembuatan kembang kelapa dari lidi yang dililitkan kertas crepes lalu kemudian dipasangkan pada kepala Ondel-ondel.
6. Sambungkan kepala Ondel-ondel dengan badannya. Untuk mempercantik tampilan bisa ditambahi berbagai asesoris seperti golok untuk laki-laki dan perhiasan (anting, gelang, kalung) untuk perempuan.

e. Struktur dan Unsur-unsur kostum ondel-ondel

1. Kembang Kelapa, Memberikan arti Hasil yang diperoleh berdasarkan kemampuan dan masing-masing

- untuk kepentingan dan kesejahteraan masyarakat.
2. Stangan (Mahkota), Awalnya merupakan salah satu unsur pakaian pria Betawi berupa penutup kepala, saat ini digunakan sebagai penghias kepala ondel-ondel. Hal tersebut merupakan pengaruh dari Sunda.
 3. Ijuk (Rambut), Rambut ijuk berfungsi sebagai penutup kepala bagian belakang, diletakan pada tempat kembang kelapa.
 4. Topeng, Ondel-ondel laki-laki berwarnahitam / merah memberikan kesan berani, seram, menakutkan. Ondel-ondel wanita berwarna putih untuk memberi kesan kelembutan, kesucian, keibuan.
 5. Toka-toka (Hiasan penutup dada pada ondel-ondel wanita), Hiasan kain berbentuk segitiga pada dada ondel-ondel wanita. Terdapat hiasan manik-manik buah delima didada. Toka-toka juga terdapat pada pakaian pengantin wanita Betawi. artinya harapan mereka seperti buah delima yang merah megar dan juga subur dan juga memiliki arti lancar rejeki.
 6. Cukin (Selempang laki-laki), Cukin kain yang dilipat digantungkan pada leher ondel-ondel laki-laki, Selempang artinya tanda kebesaran. Kain yang diselempangkan pada pundak kiri menuju pinggang kanan.
 7. Sadariyah dan Kurung/ Kebaya, Sadariyah merupakan pakaian ondel-ondel pria. Kurung dan Kebaya merupakan pakaian ondel-ondel wanita.
 8. Kain Pinggang, Kain yang melilit pada bagian pinggang ondel-ondel. Pada ondel-ondel pria fungsi iket sebagai pengikat kain bagian bawah. Pada ondel-ondel wanita berfungsi untuk penghias dan pengikat kain bagian bawah.
 9. Kain Jamblang, Kain bagian bawah ondel-ondel pria dan wanita sebagai penutup kaki.
- f. Pengiring Ondel-ondel
- Seni pertunjukan Ondel-ondel tidak berjalan sendiri tanpa adanya musik pengiring dan membawakan musik-musik khas Betawi khusus Ondel-ondel yaitu:
1. 2 buah gendang (dimainkan oleh 2 orang), Instrumen dalam gamelan Jawa Tengah yang salah satu fungsi utamanya mengatur irama. Instrumen ini dibunyikan dengan tangan. Dalam kesenian Betawi, digunakan untuk Lenong, Ondel-ondel, dan Gambang Kromong.
 2. Ningnong/Kenong (1-2 buah), Alat musik pukul yang dipakai

dalam seni pertunjukan Betawi. Terbuat dari metal tempa. Digunakan untuk mengiri musik Ondelondel, Topeng Betawi, Ajeng, Tanjidor, Keroncong Tugu dan Gambang Kromong.

3. Gong kecil / Kempul (1-2 buah), Alat musik pukul berbentuk seperti gong dalam ukuran lebih kecil dan berfungsi sebagai pewatas ritme melodi. Biasanya dimainkan dalam orkesmelodi. Biasanya dimainkan dalam orkes Gambang Kromong, Tari Topeng Betawi, Tari Cokek, Tanjidor.
4. Gong Besar (1 buah), Alat musik pukul berukuran besar, terbuat dari besi kuningan atau perunggu. Berfungsi sebagai penentu irama dasar, dimainkan dengan sebuah pemukul berbentuk bundar lunak. Gong biasanya digantung.
5. Tehyan (1 buah), Alat musik gesek tradisionaltradisional dengan dua senar dari Betawi, yang berasal dari Cina. Penggunaan tehyan sangat langka, karena alat ini sulit dimainkan. Permainan alat musik ini dapat didengar di setiap acara kebudayaan Betawi seperti pertunjukkan Gambang Kromong, Ondelondel, dan Lenong Betawi.
6. Kecrek (1 buah),Kecrek terdiri dari beberapa bilah perunggu yang

diberi landasan kayu untuk dipukul-pukulsehingga berbunyi crekcrek. Berfungsi untuk memberi tanda akan dimulai atau diakhiri oleh seorang pemimpin musik. Dalam kesenian Betawi digunakan dalam orkes Gambang Kromong.

7. Gerobak Musik (1 buah),Alat pengeras musik yang berfungsi khusus untuk mengeluarkan suara tehyan. Di dalam gerobak musik ini terdapat alat yang menyambungkan kabel dari tehyan dengan pengeras suara (toa).

Pada masa sekarang Ondel-ondel sudah berbeda fungsi, kini ondel-ondel kita temui disekitar jalan Jakarta sambil menari-nari dengan diiringi oleh musik serta dipergunakan untuk mengamen, hal tersebut beberapa orang beranggapan bahwa nilai kebudayaan Betawi menurun dikarena perilaku masyarkat yang menggunakan ondel-ondel untuk mengamen.



Gambar 1: Wawancara budayawan Betawi (Sumber: Youtube UNEXPOSED Indonesia)

“Kalo ondel-ondel yang ngamen sekarang emang menjadi dilema, ada yang pro dan kontra buat kite nih sebagai pemerhati ondel-ondel ga setuju sebenenemnye ga demen yang begitu. Ondel-ondel itu pertunjukannya memang buat ngarak, misalnya ngarak

penganten dan di depannya itu lengkap ada silat di belakangnya ada ondel-ondel terus dengan alat musik yang lengkap dan dengan tim yang lengkap juga, bukan 2 atau 3 orang itu ada tim musik yang memang lengkap itu ngarak yang sebenarnya” (Davi Budayawan Betawi, 2019: Youtube UNEXPOSED Indonesia). Adapun pernyataan yang lainnya mengenai kebudayaan ondel-ondel menurut Davi sang budayawan Betawi.

“Untuk temen temen kite nih seniman seniman ondel-ondel yang masih ngamen, bukan kita larang juga. Lebih enak nih yu kita benahin deh kalo ngamen yang enak diliatnya, ondel-ondelnya bagus, pakaiannya keren, rambutnya rapih, intinya tuh ondel-ondel ga dekil and the kumel dan orangnye juga mesti rapih, mainnya yang bagus, musiknya yang enak di denger, juga jangan bikin macet jalanan” (Davi Budayawan Betawi, 2019: Youtube UNEXPOSED Indonesia).

Dalam data tersebut ada sebuah informasi menarik mengenai tidak adanya sebuah larangan untuk mengamen menggunakan Ondel-ondel, akan tetapi pada saat ini para oknum-oknum yang sering kita jumpai di jalan-jalan, cara mengamennya yang tidak sesuai. Banyak anak di bawah umur dipergunakan untuk mengamen mencari pundi pundi rupiah serta penampilan yang tidak sesuai juga. Karena seharusnya anak-anak difokuskan untuk belajar bukan untuk disuruh bekerja mencari pundi-pundi rupiah.

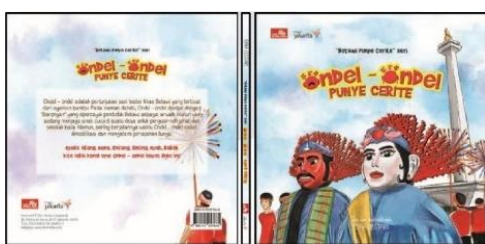
2. Pendekatan Media

Berdasarkan Observasi pada penelitian yang sudah ada dan sama-sama membahas mengenai kebudayaan Ondel-ondel, penulis mendapatkan sebuah refrensi mengenai pembuatan media kampanye tentang kebudayaan Ondel-ondel. Penyesuaian media dapat dilihat dari target yang dituju, target yang dituju yaitu adalah masyarakat umum yang dimana masyarakat pada zaman sekarang cenderung lebih senang melihat hal-hal yang disajikan melalui visual. Kebudayaan memang ditujukan untuk seluruh masyarakat umum, karena kita ketahui bahwa masyarakat lah yang menyaksikan dan harus mempertahankan ataupun melestarikan kesenian ondel-ondel.

Media yang nantinya akan dibuat yaitu buku ilustrasi, yang dimana ilustrasi dapat dijadikan sebagai penyampaian informasi secara visul dalam buku tersebut nantinya akan menceritakan mengenai sejarah dari ondel-ondel sesuai dengan informasi yang didapat, slain itu ilustrasi tentang penggambaran fungsi ondel-ondel nantinya akan di tampilkan. Bentuk ilustrasi mengenai penggambaran ondel-ondel yang tampil diacara peresmian gedung, pesta rakyat, dan ondel-ondel yang ditampilkan di acara pernikahan.

Adapun beberapa refrensi mengenai pembahasan yang serupa dalam bentuk buku yaitu karya dari jurnal Rima Lestari dan Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn dengan

judul “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Sejarah Ondel – Ondel Betawi” tahun 2018, media utama yang digunakan ialah buku ilustrasi karena menurutnya menyampaikan informasi melalui buku di anggap efektif. Hal tersebut mudah dipahami dalam menyampaikan informasi, dibandingkan dengan buku yang hanya ada teks saja. Buku yang di buat berjudul Betawi punye cerite dengan penggunaan ilustrasi Teknik watercolor. Berikut adalah salah satu desain buku cover belakang dan cover depan yang telah dibuat oleh penulis, yang dapat dijadikan sebagai refrensi. Adapun isi dari buku tersebut berisikan tentang mengenal suku Betawi, cerita sejarah Ondel-ondel, Ondel – ondel (pengertian, makna setiap bagian, penggunaan, alat musik, lagu), perbedaan Ondel – ondel dulu dan sekarang (segi penggunaan, pembuatan, bentuk), Monumen Ondel – ondel, kamus mini Betawi.



Gambar 2: cover buku ondel-ondel (Sumber: jurnal Rima Lestari dan Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn)

Selanjutnya pada buku Ondel-Ondel Galau, *Lets Talk about Betawi Culture* karya dari Frances Caitlin Tirtaguna, tahun 2018, halaman 56 juga menceritakan sekilas tentang kebudayaan ondel-ondel. Buku tersebut berjudul ondel-ondel akan tetapi

dalam satu buku itu tidak hanya membahas kebudayaan ondel-ondelnya saja akan tetapi buku tersebut juga membahas mengenai kebudayaan Betawi lainnya. Pada buku tersebut lebih dominan menggunakan tulisan karena informasi yang disampaikan melalui cerita dalam bentuk tulisan. Dan terdapat ilustrasi ondel-ondel pada bagian cover serta terdapat keramaian orang-orang pada bagian covernya, lalu pada halaman 56 yang membahas mengenai kebudayaan ondel-ondel juga terdapat ilustrasi ondel-ondel yang sambil menunduk memegang handphone dengan raut wajah yang sedih



Gambar 3: Buku ondel-ondel galau

Berdasarkan pencarian mengenai kebudayaan Ondel-Ondel ditemukanlah sebuah media digital yang dapat dijadikan sebagai refrensi, terdapat video pada youtube channel Dongeng Kita dengan judul “Ondel-Ondel Lagu daerah DKI Jakarta-Betawi Budaya Indonesia” yang terbit pada 10 November 2017. Pada video tersebut menampilkan keindahan kota Jakarta serta rumah adat Betawi, selain itu

juga terdapat tradisi mengarak penganten sunat. Pengiring music menggunakan gendang, yang dimana gendang merupakan alat music kebudayaan Betawi. Ilustrasi tersebut sangat menarik sehingga bisa dapat menarik perhatian seseorang. Dari hasil penemuan karya yang telah ada dapat dijadikan sebagai refrensi nantinya, dikarenakan media yang saat ini disenangi oleh banyak orang yaitu adalah media digital seperti video dengan ilustrasi yang menarik sehingga masyarakat pun tertarik untuk melihatnya. Sehingga pesan yang nantinya ingin disampaikan dapat dipahami oleh target yang dituju yaitu masyarakat umum.



Gambar 4: Laguondel-ondel
(sumber: YoutubeDongeng Kita)

3. Pendekatan Penyajian

Dengan adanya perkembangan teknologi yang ada pada saat ini masyarakat dapat dengan mudah mencari informasi dari berbagai macam sumber, dan dengan itulah pengetahuan masyarakat dengan seiring berjalannya waktu dapat mulai memahami hal-hal yang sudah ada sejak zaman nenek moyang yaitu kebudayaan. Karena

kebudayaan merupakan hal yang perlu kita terus lestarikan agar kebudayaan tersebut tidak punah.

Berdasarkan jurnal Deddi Duto Hartanto dengan judul “penggunaan ilustrasi sebagai daya tarik pada iklan media cetak” pembahasan Penggunaan ilustrasi merupakan sebagai daya tarik dalam iklan merupakan salah satu strategi kreatif yang dipilih oleh seorang kreator iklan dengan banyak pertimbangan, hal tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu media yang efektif untuk menarik minat seseorang untuk melihatnya.

Menurut Bobby Hartanto, MPsi dalam acara konferensi Smart Parents Membantu Orangtua Gali Potensi Anak Pada Golden Periode di Annex Building Wisma Nusantara Complex, Kamis (22/7/2010) pada artikel health.detik.com dengan judul “Otak Lebih Suka Gambar dan Warna”.

"Otak manusia itu lebih suka dengan segala sesuatu yang bergambar dan berwarna. Karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup,"

Dalam teori warna penggunaan warna-warna primer dalam suatu karya ilustrasi dapat menjadi salah satu peluang, dikarenakan warna primer merupakan warna pertama atau warna pokok yang digunakan sebagai bahan campuran untuk memperoleh warna-warna lainnya. Maka dari itulah jenis warna primer dapat menghasilkan warna-

warna lain, dan juga warna-warna primer merupakan warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian.

Selain itu bukan hanya mengenai warna saja, lalu ada pemilihan jenis font untuk karya kampanye pelestarian kesenian ondel-ondel. Penggunaan font sans serif bersifat tidak formal karena font tersebut cocok digunakan untuk tampilan layar monitor seperti *gadget* karena font tersebut tajam dan mudah untuk dibaca.

Kampanye ini dilakukan guna untuk melestarikan kesenian ondel-ondel akan disajikan dalam bentuk buku ilustrasi, target yang dituju cenderung lebih senang melihat gambaran secara visual. Dengan adanya penyesuaian terhadap target yang dituju hal tersebut dapat mempercepat informasi yang akan diterima oleh masyarakat itu sendiri.

Adapun cara penyajiannya dikemas dalam bentuk cerita mulai dari sejarah ondel-ondel sampai dengan fungsi ondel-ondel pada zaman dahulu, hal tersebut dapat dikemas dengan buku ilustrasi yang menceritakan asal usul kebudayaan ondel-ondel. Serta perlunya memperhatikan *layout* sehingga terlihat seimbang dan menarik.

4. Analisis Keseluruhan Data

Dalam menganalisis sebuah data diperlukan suatu pertimbangan untuk menentukan strategi media yang sesuai untuk mengkampanyekan kebudayaan ondel-ondel. Suatu pertimbangan di lihat dari target yang dituju serta bagaimana pengaruh

yang nanti akan di rasakan oleh target yang dituju. Selain itu kita juga perlu mengetahui media apa yang saat ini sering digunakan oleh masyarakat umum, karena dari mengamati hal tersebut kita dapat mengetahui media apa yang nantinya cocok untuk mengkampanyekan pelestarian kebudayaan ondel-ondel oleh masyarakat luas.

Pada artikel health.detik.com dengan judul “Otak Lebih Suka Gambar dan Warna” otak manusia cenderung lebih senang melihat hal yang bergambar dan berwarna. Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi dapat dijadikan sebagai salah satu media kampanye sosial mengenai kebudayaan ondel-ondel, melihat dari target yang dituju yaitu seluruh masyarakat umum hal tersebut di senangi juga oleh masyarakat umum, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Komunikasi dalam kampanye pelestarian kesenian ondel-ondel, berdasarkan teori kampanye sosial menurut Reddi pada tahun 2009 memiliki tujuan sebagai menginformasikan dan menyadarkan seluruh masyarakat untuk peka terhadap pelestarian kesenian ondel-ondel agar tetap terlestarikan kebudayaan yang sudah ada sejak zaman nenek moyang. Bukan hanya itu saja, tetapi dalam teori tersebut juga menjelaskan mengenai mengembangkan opini *public*, hal tersebut bisamelalui ide-ide kreatif yang nantinya akan dibuat oleh saya

untuk mengkampanyekan kebudayaan ondel-ondel dan juga tindakan bukti nyata kampanye sosial. Dari kampanye tersebut juga harus memberikan hasil ataupun memberikan dampak yang baik untuk masyarakat umum.

Peluang dalam menyampaikan informasi mengenai kebudayaan ondel-ondel bisa disajikan melalui cerita sejarah mengenai asal usul kebudayaan ondel-ondel, yang dikemas semenarik mungkin sehingga seseorang dapat lebih mengetahui asal usul ondel-ondel. Bukan sekedar mengetahui kebudayaan yang berasal dari Betawi, tetapi secara detail masyarakat juga dapat tau fungsi dahulu ondel-ondel digunakan untuk acara-acara peresmian seperti peresmian gedung, acara ngarak pengantin.

Berdasarkan kondisi yang ada pada saat ini, bahwa masyarakat cenderung lebih senang menggunakan *gadget* untuk mencari informasi, karena *gadget* mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga hal tersebut mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi. Adapun peluang media pendukung dapat berupa seperti poster digital, cerita singkat yang dapat di akses oleh jaringan internet seperti komik. Karena buku bukan hanya melalui cetak saja dapat juga dalam bentuk digital.

Pendekatan kepada masyarakat perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara informasi yang tepat untuk mengkampanyekan pentingnya pengetahuan

kesenian ondel-ondel, hal tersebut dilakukan untuk memperatahankan kesenian ondel-ondel agar kebudayaan tersebut tetap lestari dan dapat dikenal oleh bibit-bibit penerus bangsa. Masyarakat pada saat ini cenderung lebih senang melihat hal-hal bergambar, adapun peluang penyajian dalam kampanye pelestarian kebudayaan ondel-ondel dari segi warna cenderung menggunakan warna-warna cerah dan kuat seperti warna merah, oranye, kuning atau warna warna cerah lainnya. Karena warna tersebut dapat menarik perhatian dalam mengkampanyekan kebudayaan ondel-ondel, sehingga masyarakat tertarik untuk melihatnya.

Berdasarkan penyajian dari karya-karya yang telah ada dengan pembahasan yang serupa cenderung lebih banyak menggunakan ilustrasi dalam penyajian kampanye, karena ilustrasi di anggap dapat menarik perhatian target yang dituju.

Penggunaan visual terhadap kampanye guna untuk melestarikan kesenian ondel-ondel berdasarkan target yang dituju yaitu masyarakat, penggunaan visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang pentingnya pengetahuan kesenian ondel-ondel. Pengemasan secara visual yang telah ada dapat berupa ilustrasi melalui buku cerita, adapun cerita yang ingin disajikan mengenai sejarah ondel-ondel, fungsi ondel-ondel, serta makna ondel-ondel itu sendiri.

Adapun elemen-elemen visual yang perlu di terapkan untuk mengkam-panyekan pelestarian kesenian ondel-ondel dapat melalui unsur-unsur ilustrasi, penggunaan ilustrasi melalui media digital ataupun cetak menjadi suatu peluang dalam kampanye tersebut. Selain itu bukan hanya itu saja, unsur penggunaan tipografi juga perlu diperhatikan, penggunaan tipografi menurut teori Rustan (2011), jenis *sans serif* merupakan jenis font yang tidak formal dan tidak memiliki sirip ujungnya berbentuk tumpul serta font tersebut mudah di baca selain itu jenis font *sans serif* juga terlihat sederhana sehingga font tersebut dapat dipahami oleh seluruh masyarakat karena keterbacaannya yang jelas. Berdasarkan peluang yang ada menurut data-data penelitian mengenai hal yang serupa, penggunaan jenis sans serif merupakan salah satu refrensi karena bentuk yang sederhana dan juga mudah untuk di baca.

Elemen lainnya seperti *Layout* perlu diperhatikan, karena penataan ilustrasi harus di tempatkan pada posisi yang baik dan enak dilihat maka dari itu keseimbangan pada *layout* perlu diperhatikan agar terlihat sepadan, serasi dan selaras dan juga dibuatlah berfariasi agar tidak terlihat monoton atau cepet bosan. Unsur kontras yang merupakan warna gelap dan terang juga perlu di terapkan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kebudayaan harus terus dilestarikan agar kebudayaan tersebut tidak hilang, adapun informasi mengenai pentingnya pelestarian kesenian ondel-ondel terhadap masyarakat yang diceritakan melalui sejarah munculnya kesenian ondel-ondel, selain itu mengenai fungsinya ondel-ondel yang dijadikan sebagai acara peresmian Gedung, acar pernikahan, serta ondel-ondel yang digunakan untuk menyambut pesta rakyat. Hal tersebut merupakan informasi yang sudah ada sejak zaman dahulu

Buku merupakan salah satu sebuah media yang digunakan untuk menginformasikan pentingnya pelestarian kesenian ondel-ondel, infromasi dalam buku tersebut di kemas dengan sangat menarik. Hal yang membuat buku tersebut terlihat menarik karena buku tersebut berisikan gambar-gambar ilustrasi.

Kampanye sosial terhadap pentingnya pelestarian kesenian ondel-ondel dalam penyampaian pesan secara komunikasi visual disajikan dalam bentuk cerita yang di gambarkan dengan ilustrasi, karena target yang dituju adalah masyarakat dan masyarakat lebih senang melihat gambar dengan warna-warna yang cerah sehingga dapat menarik perhatian. Penggunaan font yang dipilih menggunakan jenis *font sans serif* memberikan kesan terlihat sederhana sehingga *font* tersebut dapat dipahami oleh

seluruh masyarakat karena keterbacaannya yang jelas.

Adapun yang diharapkan setelah kampanye pelestarian kebudayaan ondel-ondel, masyarakat jadi lebih memahami kebudayaan ondel-ondel lebih mendalam, dan dapat sama-masa melestarikan kebudayaan ondel-ondel sehingga kebudayaan tersebut tidak hilang karena perubahan sosial yang ada pada saat ini.

Saran

Dalam penelitian ini peneliti menjelaskan tentang strategi media yang tepat untuk mengkampanyekan pelestarian kesenian ondel-ondel berdasarkan penelitian terdahulu, untuk peneliti selanjutnya dapat lebih dikembangkan secara spesifik tentang kesenian ondel-ondel serta digali kembali tentang informasi lebih detail.

Pada hasil riset yang diperoleh oleh peneliti bertujuan untuk menentukan salah satu media yang efektif untuk mengkampanyekan kebudayaan ondel-ondel yang nantinya akan berlanjut ke perancangan karya tugas akhir, peneliti telah menemukan beberapa referensi yang nantinya akan di aplikasikan dalam karya tugas akhir dengan pengembangan ide-ide yang lebih kreatif.

Adapun yang nantinya akan di buat yaitu ilustrasi yang berisikan tentang sejarah asal usul kebudayaan ondel serta fungsi ondel-ondel yang dikemas dengan wujud ilustrasi dan di dukung oleh sedikit unsur

tipografi didalamnya dan juga didukung oleh unsur-unsur warna sebagai daya Tarik minat baca seseorang.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Sanyoto, S. E. (2009). *NIRMANA: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihabudin, A. M. (2011). *Komunikasi Antar Budaya*. Lampung: Bumi Aksara.
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika komunikasi visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tirtaguna, F. C. (2018). *Ondel-Ondel Galau, Lets Talk about Betawi Culture*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wahidiyat, M. P. (2019). *Ondel-Ondel Sebagai Ruang Negosiasi Kultural Masyarakat Betawi*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Jurnal:

- Suriyadarma, S. N. Siti Nurul Ashik. Mengenal Kebudayaan Ondel-Ondel Betawi Di Taman Mini Indonesia Indah Jakarta. (2018). *Domestic Case Study*.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA*, 3, 659-667.

Website:

AhmadIbo/IndonesiaKaya. (n.d.). Ondel-
ondel di Tengah Modernitas Jakarta.

Diambil dari:

<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/ondel-ondel-di-tengah-modernitas-jakarta>

Indonesia, U. (2019, Mei 5). Ganti Fungsi,
Boneka Raksasa Betawi (Ondel-
Ondel). Diambil dari:

<https://www.youtube.com/watch?v=oX1Ge1VijhU&t=323s>

PROSES PRODUKSI PEMANFATAAN LIMBAH PELEPAH BATANG POHON PISANG UNTUK AKSESORIS KEPALA DI DAERAH KAUCON BANTEN

Oleh:

Hidayat Sirruhu¹

Televisi Republik Indonesia

Vania Aqmarani Sulaiman²

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

hidayatsirruhu@gmail.com¹ ; vania.aqmarani@mercubuana.ac.id²

ABSTRAK

Limbah pelepah batang pohon pisang dianggap sebagai bahan yang terbuang ketimbang dimanfaatkan sebagai bahan material yang bernilai ekonomis yang tinggi. Padahal limbah pelepah batang pohon pisang ini merupakan bahan yang mudah ditemui di masyarakat atau desa-desa, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk memanfaatkan limbah pelepah pisang ini sebagai material aksesoris kepala. Penelitian ini bertujuan mencoba mencari nilai lebih dari limbah pelepah batang pohon pisang untuk dijadikan suatu aksesoris kepala, dengan memanfaatkan limbah pelepah batang pohon pisang sebagai bahan materialnya, aksesoris kepala yang akan dibuat adalah brooch patch, head piece, bandana, dan topi. Penelitian dilakukan untuk mengetahui proses produksi pemanfaatan limbah pelepah batang pohon pisang untuk aksesoris kepala tersebut. Metode yang digunakan adalah metode observasi ke pengrajin pelepah batang pohon pisang untuk mengetahui proses produksi dari awal hingga menjadi produk, proses produksi ini menggunakan teknik menganyam. Produk yang akan dihasilkan dalam proses produksi limbah pelepah batang pohon pisang ini berupa aksesoris kepala yaitu brooch patch, head piece, bandana, dan topi. Hasil penelitian proses produksi limbah pelepah batang pohon pisang ini dapat mengurangi pembuangan dan dapat menjadi sumber daya terbarukan menjadi pemanfaatan limbah pelepah batang pohon pisang. Produk yang dihasilkan dapat menjadi produk aksesoris kepala serta meningkatkan nilai ekonomi dan estetika serta fungsi dari limbah tersebut.

Kata kunci : aksesoris, batang, pemanfaatan, pohon, pisang, produksi

ABSTRACT

Banana tree trunk waste is considered as wasted material rather than being used as a material with high economic value. whereas the banana tree trunk waste is a material that is easily found in the community or villages, so it does not rule out the possibility of utilizing this banana trunk waste as head material. This study aims to try to find more value from banana tree trunk waste to be used as a head accessory, by utilizing banana tree trunk waste as material, the head accessories that will be made are brooch patches, headpieces, bandanas, and hats. The study was conducted to determine the production process of the utilization of banana tree trunk waste for the head accessories. The method used is the method of observation to the banana tree stem midrib to find out the production process from the beginning to become a product, this production process uses weaving technique. The product that will be produced in the process of producing banana tree trunk waste is in the form of head accessories, namely brooch patch, headpiece, bandana, and hat. The results of research on the production process of banana tree trunk waste can reduce waste and can become a renewable

resource into the utilization of banana tree trunk waste. The resulting product can be ahead of the accessory product and increase the economic and aesthetic value and function of the waste.

Keywords: Accessories, banana, stem, tree, utilization, waste

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: 8th May, 2020

Revised: 3rd August, 2020

Accepted: 3rd August, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Aksesoris, adalah benda pelengkap yang dikenakan seseorang untuk menambah keindahan dan keselarasan penampilan bagi si pemakai. Dalam dunia busana, aksesoris amatlah penting dan sudah diterapkan dalam dunia busana sejak lama. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak diantaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Aksesoris dalam bahasa Indonesia hampir selali berarti fashion aksesoris dalam penggunaan dalam bahasa inggris. Aksesoris yang ingin buat adalah aksesoris bagian kepala (topi, bros patch, heandpiece, bandana).

Selama ini pelepah batang pisang dianggap sebagai bahan yang terbuang ketimbang dimanfaatkan sebagai bahan material yang bernilai ekonomis yang tinggi (Nurudin et al, 2018). padahal limbah pelepah batang pisang ini merupakan bahan yang mudah ditemui di masyarakat, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk memanfaatkan limbah pelepah pisang ini sebagai material aksesoris kepala.

Selain mudah dan murah, pelepah batang pisang ini juga ringan dan ramah

lingkungan. Pelepah ini bertekstur unik (Sri et al, 2013) yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai material aksesoris kepala. Untuk memanfaatkan limbah pelepah batang pisang ini dipilih pada bagian lapisan kedua dari luar dan seterusnya. Hal ini disebabkan karena pelepah batang pisang yang terluar sudah dianggap ‘rusak’ dan “cacat”. Dalam artian jika pelepah yang terluar digunakan, maka hasilnya tidak akan maksimal (Mandegani et al, 2016).

Aksesoris dikenal sebagai benda pelengkap yang dikenakan oleh seseorang sebagai cara agar dapat menambah keindahan dan keselarasan penampilannya (Wisesa, 2015). Dalam konteks busana, aksesoris sudah diterapkan dalam dunia busana sejak lama. Oleh karena itu, bentuk aksesoris memiliki banyak keragaman. Diantaranya terkait dengan peran gender pemakainya (Marcelina, 2011).

Pemanfaatan pelepah pisang menjadi aksesoris hadir setelah memperhatikan bahwa keterampilan yang akan dikembangkan memiliki bahan baku yang sangat mudah diperoleh. Dikarenakan adanya bahan, peralatan dan penerapan teknologi yang sederhana, produk yang akan

dihasilkan memiliki nilai jual tinggi dengan harga yang cukup terjangkau (Soedarwanto, 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan pelepah pisang ini dapat meningkatkan nilai ekonomis dari pemanfaatan pelepah pisang tersebut (Wisesa, 2015).

Permasalahan

Istilah pemanfaatan adalah proses atau cara melakukan suatu perbuatan untuk memanfaatkan. Jadi pemanfaatan adalah merupakan suatu perbuatan untuk memanfaatkan agar sesuatu ada gunanya atau menjadi lebih berguna (Moeliono, 1990:555). Bahan adalah barang yang dibuat menjadi satu benda tertentu selain itu dapat juga diartikan sebagai barang yang akan dibuat menjadi barang yang lain, sesuatu yang dapat dipakai atau diperlukan (Haryanta, 2017). Sehingga pada penelitian ini masalah yang dirumuskan adalah

- Bagaimana pemanfaatan limbah pelepah batang pohon pisang menjadi lebih berguna sebagai bahan kerajinan khususnya produk aksesoris

B. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam menyelesaikan persoalan, maka di perlukan dasar masalah sebagai penuntun menyelesaikan. Dasar yang digunakan biasanya merujuk pada teori dan penelitian yang sudah ada. Pada penjelasan kali ini penulis menjabarkan tentang beberapa hal yang berkenaan dengan pemanfaatan limbah pelepah pisang dijadikan aksesoris.

a. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan suatu metode alternatif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari keadaan sebelumnya (Purwanto, 2007: 8). Selain itu, pemanfaatan dikenal sebagai guna atau faedah, sehingga menjadikan artinya sebagai suatu menjadi ada manfaatnya dan ada gunanya atau menjadi lebih berguna.

b. Limbah

Limbah adalah suatu bahan hasil dari proses produksi yang sudah tidak terpakai. Terlepas dari baik itu hasil dari industri besar, menengah atau kecil (Wahyuni, 2011: 15). Hal ini dikarenakan setiap tempat masyarakat tinggal, maka di sanalah berbagai jenis limbah akan dihasilkan.

Limbah padat lebih dikenal juga sebagai sampah, yang seringkali kehadirannya tidak diinginkan. Hal ini dikarenakan limbah padat dianggap tidak memiliki sebuah nilai ekonomis. Dengan kehadiran limbah yang dianggap dapat memberikan berdampak negatif terhadap lingkungan terutama bagi kesehatan manusia yang dapat berdampak buruk (Marliani, 2015). Jika limbah yang dijumpai sangatlah buruk, sehingga perlu dilakukan penanganan terhadap limbah.

Pengertian limbah juga dapat diartikan sebagai sisa atau hasil sampingan dari kegiatan program manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya.

c. Pelepah Pisang

Pelepah pisang, dikenal sebagai salah satu bagian dari batang mulai dari akar sampai ke pangkal daun dan diketahui memiliki struktur yang berlapis, Dan setiap pelepah menerus ke atas menjadi batang daun. Lapisan ini bertumpuk dan berdiameter sampai dengan 30 cm di bagian bawah dan mengecil di bagian atas 15-20 cm (Nopriantina, 2013).

d. Batang Pisang

Batang pisang diketahui bahwa bukan termasuk “batang sejati” tapi merupakan “batang semu” yang merupakan proses hasil bentukan. pelepah daun panjang yang saling menelungkup dan menutupi dengan kuat dan kompak sehingga bisa berdiri tegak seperti batang tanaman. Tinggi batang semu berkisar 3,5 - 7,5meter tergantung jenisnya (Kuswanto, 2003: 5).

Batang pisang sebagian besar terdiri dari berbagai lapisan pelepah pisang yang membentuk dirinya menjadi batang pisang”. (Satuhu & Supriyadi, 1993:8-11).

Batang pisang dimanfaatkan oleh manusia dalam berbagai aktifitasnya. Seperti untuk membuat lubang pada bangunan, alas untuk memandikan mayat, untuk menutup saluran, mengalirkan atau membagi air dipersawahan, untuk tancapan wayang, untuk membungkus bibit-bibitan, untuk tali industri pengolahan tembakau (Bahri, 2017) dengan proses pengeringan terlebih dahulu, dan baik pula untuk dibuat kompos. Tidak

jarang, air dari batang pisang dapat dimanfaatkan untuk penawar racun dan untuk pengobatan tradisional (Satuhu & Supriyadi, 1993:6).

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah tata cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi terhadap data yang didapatkan (Widiyono, 2013: 57).

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif, yang artinya penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis makna dan proses yang lebih difokuskan dalam observasi (Gunawan. 2013: 10). Teori dimanfaatkan sebagai panduan agar fokus penelitian sesuai fakta lapangan. Selain itu, landasan teori juga bermanfaat sebagai gambaran umum tentang tentang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjas, dan berakhir dengan suatu teori. Kualitatif berarti sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas, nilai atau makna yang terdapat dibalik fakta. Kualitas, nilai atau makna hanya dapat diungkapkan dan dijelaskan melalui linguistik, bahasa, atau kata-kata. Oleh karena itu, data yang digunakan bukan berupa bilangan, angka, skor atau nilai; peringkat atau frekuensi; yang biasanya dianalisis dengan

menggunakan perhitungan matematik atau statistik (Creswell, 2009:4).

Dalam penelitian kualitatif, informasi yang disampaikan oleh berbagai narasumber menjadi sesuatu yang berharga, sehingga peneliti memiliki tanggung jawab atas informasi yang diperoleh dari narasumber untuk menggunakan sebaik-baiknya.

Penulis melakukan penelitian ini dengan metode:

a. Wawancara

Target pertama wawancara penulis yaitu pengrajin pelepah pisang dari kota serang banten. Sesi wawancara terhadap pengrajin pelepah pisang, pelepah pisang apa saja yang sering digunakan untuk membuat kerajinan (Gunawan, 2013: 56). Untuk mengetahui kajian berdasarkan opini pengrajin pelepah pisang.

b. Observasi

Observasi diketahui merupakan aktivitas terhadap suatu proses atau objek. Dengan maksud untuk merasakan dan memahami pengetahuan sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian (Hasanah, 2017).

D. HASIL DAN PEMBAHSAN

Hasil

Hasil dari observasi pemanfaatan limbah pelepah batang pisang untuk dijadikan

aksesoris kepala terdiri dari beberapa tahap yaitu:.



Gambar 1: Narasumber wawancara dan observasi metode bekerjanya

Nama : Abdul Hakim

Alamat : Kaujon Buah Gede RT.04
RW.03 Kecamatan Kaujon Serang, Banten

Proses pengerjaanya:

a. Alat-alat yang digunakan



Gambar 2: Peralatan yang digunakan

- gergaji yang tidak tajam
- pisau yang tidak tajam
- lem tembak

b. Proses pencarian dan proses penebangan

Mencari pohon pisang yang sudah tidak produktif. lalu gergaji/tebang pohon pisang dengan kemiringan 35° - 40° agar pohon tumbang ketempat yang diinginkan dan agar tidak terlalu kencang terbanting ketanah, Karena jika terbanting kencang ketanah lapisan pertama sampai ke tiga tidak bisa terpakai.



Gambar 3: Proses pemilihan batang pohon pisang

- setelah di tebang kita potong lagi sesuai ukuran 1m-1,5m

c. Cara pemisahan pelepah batang pisang

Pemisahan pelepah batang pisang dilakukan secara satu persatu sampai ke bagian yang paling dalam. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi pembusukan karena pelepah pisang sangat bnyak mengandung air, kedua supaya cepat proses pengeringanya.



Gambar 4: Proses pemisahan pelepah pisang

Yang selanjutnya proses memisahkan pelepah bagian luar dan bagian dalam.

d. Proses penjemuran

Proses penjemuran di sini masih memanfaatkan sinar matahari. Oleh karna itu penjemur memakan waktu hingga kering kurang lebih 3-4 hari (tergantung cuaca).



Gambar 5: Penjemuran pelepah pisang

Apabila cuaca mendung memerlukan pengeringan paling lama 7 hari sampai 9 hari untuk cuaca menguning.

e. Pembuatan pola dan penganyaman

Setelah didapatkan pelepah batang pisang yang kering, kita buat pola kerajinan yang mau dibuat. Pola ini untuk mempermudah pembuatan sebuah produk. Karena dapat dijadikan acuan untuk mengikuti pola yang sudah ada.



Gambar 6: Penganyaman pelepah pisang
(Sumber:<http://psmjogja.blogspot.co.id/2015/12/kerajinan-debog-pisang.html>)

Anyam pelepah yang sudah dibuat seperti tali, disesuaikan dengan bentuk polanya yang tadi sudah di buat.

f. Proses finishing dan produk akhir

Produk yang sudah jadi difinishing menggunakan propan dan menggunakan sedikit tambahan bahan agar tidak gatal pada saat digunakan.



Gambar 7: Kerajinan pelepah pisang

(Sumber:<http://kub.suaragresik.com/2015/03/gedebok-art-kerajinan-pelepah-pisang.html>)

Dari hasil yang dilakukan, Terdapat metode dalam pemanfaatan pelepah pisang menggunakan metode standar yang dilakukan oleh pengrajin. Hal ini dapat dilihat dari adanya metode untuk menebang pelepah batang pohon pisang yang akan dijadikan aksesoris kepala. Karena jika dilakukan dengan sembarangan menebang maka pelepah pisang tidak dapat digunakan karena jika pelepah batang pisang terjatuh terlalu keras, maka pelepah bagian luar sampai lapisan ke empat akan mengalami kerusakan sehingga tidak dapat dimanfaatkan. Selain itu, etelah pelepah pisang sudah di tebang maka pemisahan lapisan pelepah batang pisang harus dilakukan di hari yang sama, apabila dipisahkan lapisan keesokan harinya pelepah batang pisang akan menjadi busuk. Selain itu, pihak pengrajin memiliki keahlian lain seperti menganyam dan mengetahui proses finishing agar produk dari pemanfaatan limbah pelepah pisang dapat menjadi produk.

Pembahasan

a. Manfaat pelepah batang pohon pisang
Pelepah Pisang atau disebut dengan “gebok” di daerah tempat lokasi observasi, memiliki manfaat yang tidak sedikit. Dari hasil observasi, pemanfaatannya, terbagi menjadi dua yaitu pemanfaatan secara tradisional yang tidak jarang dijumpai di dunia pewayangan sebagai media untuk menancapkan wayang saat pertunjukan dan pemanfaatan secara modern sebagai property, atau alat untuk membuat sebuah lukisan. Setelah dimanfaatkan kembali melalui metode tradisional dan modern tersebut, pelepah pisang tidak dapat difungsikan kembali.

b. Kelebihan dari produk ini adalah:

- Tahan terhadap air
- Memiliki desain yang unik dan modern
- Digunakan sesuai ukuran kepala
- Memiliki warna yang beragam (natural, merah muda, coklat gelap)
- Menggunakan pewarna alami

c. Kekurangan dari produk ini adalah:

- Tidak tahan terhadap matahari. Karena matahari dapat merusak lapisan anti air. (untuk jangka panjang)
- Produk ini tidak tahan lama. Karena produk ini menggunakan pelepah pisang jadi tidak kaya produk lainnya yang tahan lama.

- Peroses Pengerjaanya terlalu lama memakan waktu hingga 1 minggu 30 pcs
- Mudah berjamur

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari dan perkaitan dengan penelitian proses produksi pemanfaatan limbah pelepah batang pohon pisang untuk aksesoris kepala. Kesimpulan ini didasarkan dari pengalaman selama proses penulisan laporan riset desain.

1. Kerajinan yang diproduksi berupa aksesoris kepala seperti bros patch, headpiece, bandana, dan topi. Berbahan dasar limbah pelepah batang pohon pisang. Produk yang dihasilkan adalah produk kreatif, ekonomi, dan ramah lingkungan.
2. Bahan baku utama produk aksesoris kepala berupa pelepah batang pohon pisang yang sudah tidak produktif. Pemanfaatan bahan tersebut selain mudah didapat, murah, dan ramah lingkungan.
3. Proses produksi dan langkah pembuatan produk aksesoris kepala ini meliputi: pemilihan pelepah batang pohon pisang, pemisahan pelepah batang pohon pisang, pisahkan pelepah bagian luar dan bagian dalam, proses penjemuran, proses pembuatan pola, proses penganyaman, proses penyelesaian, produk siap di pasarkan

Saran

Pemanfaatan pelepah pisang dapat dikembangkan menjadi berbagai macam bentuk dan opsi produk. Sehingga masih terbuka luas pemanfaatannya, karena berdasarkan produk yang ada, terbuka kesempatan untuk dapat mengembangkan produk lain dengan memanfaatkan limbah pelepah pisang sebagai material utamanya.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative and mixed methods approaches*. London: Sage Publications.

Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif* Jakarta: Bumi Aksara.

Kuswanto. (2003). *Bertanam Pisang dan Memeliharanya*. Solo: Penerbit Deriko

Moeliono, A. M. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka.

Purwanto, A. W. (2007). *Aglaonema, Pesona Kecantikan Sang Ratu Daun*. Yogyakarta: Kanisius.

Satuhu, S., & Supriyadi, A. (1993). *Pisang: Budidaya, Pengolahan dan Prospek Pasar*. Jakarta: Penerbit Penebar Swadaya.

Wahyuni, S. (2011). *Menghasilkan Biogas dari Aneka Limbah (Revisi)*. Yogyakarta: AgroMedia.

Widiyono, S. S. (2013). *Metode Penelitian Sosial untuk penelitian skripsi dan tesis*. Jakarta: Penerbit Media.

Jurnal

Bahri, S. (2017). Pembuatan pulp dari batang pisang. *Jurnal Teknologi Kimia Unimal*, 4(2), 36-50.

Haryanta, A., Rochman, A., & Setyaningsih, A. (2017). Perancangan Sistem Informasi Perencanaan Dan

Pengendalian Bahan Baku Pada Home Industri. *Jurnal SISFOTEK Global*, Volume 7(1).

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, Volume 8(1), 21-46.

Marcelina, R. (2011). Eksplorasi Kulit Sapi dan Ragam Hias Dayak dengan Teknik Laser Cutting dan Laser Engraving untuk Aksesoris Fashion. *Craft*, Volume 1(1).

Marliani, N. Pemanfaatan limbah rumah tangga (sampah anorganik) sebagai bentuk implementasi dari pendidikan lingkungan hidup. (2015). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Volume 4(2).

Mandegani, G. B., Sumarto, H., & Perdana, A. Kertas Seni Berbahan Limbah Pewarna Alam Rumput Laut Jenis Sargassum, Ulva Dan Pelepah Pisang Abaka. (2016). *Dinamika Kerajinan dan Batik*, Volume 33(1), 33-44.

Nopriantina, N. Pengaruh Ketebalan Serat Pelapah Pisang Kepok (Musa Paradisiaca) Terhadap Sifat Mekanik Material Komposit Poliester-serat Alam. (2013). *Jurnal Fisika Unand*, Volume 2(3).

Nuruddin, M., Santoso, R. A., & Hidayati, R. A. (2018). Desain Komposisi Bahan Komposit yang Optimal Berbahan Baku Utama Limbah Ampas Serat Tebu (Baggase). *In Prosiding Seminar Nasional Teknoka*. Volume 3, M53-M58.

Soedarwanto, H. Eksplorasi Motif Dan Rajutan Kain Boti NTT Untuk Diterapkan Pada Anyaman Rotan. (2018). *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, Volume 5(3), 361-381

Sri, K., Lucky, H., & Sri, P. G. Pengaruh penambahan limbah pelepah pisang

sebagai komponen daur ulang kertas.
(2013). *Sanitasi, Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 5 Volume (1), 8-15.

Wisesa, T. P. Pemanfaatan Limbah Kain Batik untuk Pengembangan Produk Aksesoris Fashion. (2015). *Widyakala: Journal Of Pembangunan Jaya University*, Volume 2(1), 70-86.

REDESIGN PAKAIAN SECONDHAND BERWARNA PUTIH MENGGUNAKAN TEKNIK PATCHWORK YANG TERINSPIRASI DARI KAIN POLENG

Oleh:

Yashinta Ferindra

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode

Telkom University

Yashintaferindra484@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia terdapat banyak tempat penjualan pakaian *secondhand* salah satunya yaitu di Pasar Cimol Gedebage di Bandung. Beberapa faktor adanya pakaian *secondhand* karena tidak lolos QC (*Quality control*). Salah satu jenis pakaian *secondhand* yang diambil yaitu pakaian kemeja dan *dress* berwarna putih dikarenakan mudah kotor dan gampang terkena noda pada pakaian yang membuat pakaian tidak diminati kembali. Maka dari itu Eksplorasi digunakan guna menentukan teknik yang sesuai untuk diaplikasikan pada pakaian warna putih pada kemeja dan *dress* yang akan diolah kembali dengan cara meredesain dan menambah unsur dengan teknik *surface textile design* dan *patchwork* yang terinspirasi dari kain poleng khas Bali. Dari penelitian ini diharapkan dapat mengubah pola pemikiran masyarakat pada pakaian *secondhand* sebagai pakaian yang tidak layak pakai menjadi layak pakai.

Kata Kunci: kain poleng Bali Pasar Cimol Gedebage, pakaian *secondhand*, pakaian putih.

ABSTRACT

Indonesia has a lot of *secondhand* clothing sales places, one of them is at the Cimol Gedebage Market in Bandung. Some factors are the presence of *secondhand* clothing because it does not pass QC (*Quality control*). One type of *secondhand* clothing is a white shirt and dress because it is easy to get dirty and easy to get stains on clothes that make clothes not in demand again. Therefore Exploration is used to determine the appropriate technique to be applied to white clothing on shirts and dresses that will be reprocessed by redesigning and adding elements with *surface textile design* and *patchwork* techniques inspired by Balinese poleng fabric that has an archipelago culture. From this research, hopefully, it can change the mindset of the people in *secondhand* clothing as clothes that are not suitable for use to be suitable for use.

Keywords: Balinese poleng fabric, Cimol Gedebage Market, *Secondhand* clothing, White clothing.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: 2nd August, 2020

Revised: 26th August, 2020

Accepted: 2th August, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada tahun 2013, Indonesia menempati urutan ke-71 sebagai negara *eksportir* pakaian *secondhand* dunia dengan nilai USD 0,5 juta (0,01% dari total *ekspor* pakaian *secondhand* dunia). Di tahun yang sama, Indonesia menjadi negara *importir* pakaian *secondhand* terbesar ke-152 dengan nilai USD 0,2 juta (0,005% dari total *impor* pakaian *secondhand* dunia) Menurut data Kementerian Perdagangan Republik Indonesia pada tahun 2015. Indonesia juga melakukan *ekspor* dan *impor* pakaian *secondhand* meskipun nilainya kecil. Dari banyaknya kota, Bandung salah satunya, Di kota Bandung sendiri terdapat banyak tempat penjualan pakaian *secondhand* salah satu yang terbesar adalah di Pasar Cimol Gedebage. Setelah melakukan observasi lapangan untuk melihat stok bahan yang tersedia dan wawancara yang dilakukan oleh salah satu pedagang Pasar Cimol Gedebage mengatakan bahwa semua barang *secondhand* berasal dari Korea dan Jepang. Beberapa faktor penyebab adanya pakaian *secondhand* yaitu pakaian yang tidak lolos QC (quality control), salah satu jenis pakaian *secondhand* yang berpotensi di Pasar Cimol Gedebage yaitu pakaian berwarna putih yang dipakai pada kemeja dan *dress*. Mengambil warna putih dikarenakan terdapat banyak toko di Pasar Cimol Gedebage yang menjualnya sebab cepat kotornya dan gampang terkena noda pada

pakaian yang membuat pakaian tidak diminati kembali. Lalu melakukan eksperimen untuk menemukan teknik yang cocok diaplikasikan pada bahan baku yang akan diolah. Dan dari sekian banyak cara untuk diminati kembali pakaian *secondhand*, *Redesign* adalah salah satu caranya. Menurut John M (2012) *redesign* adalah kegiatan perencanaan dan perancangan kembali, sehingga terjadi perubahan fisik tanpa mengubah fungsinya.

Tujuannya mengolah pakaian *secondhand* warna putih di daerah Pasar Cimol Gedebage yang memiliki potensi seperti kain masih baik dan kuat, namun memiliki kekurangan yaitu cacatnya pada pakaian seperti ada noda dipakaian nya adalah untuk memberikan model yang memiliki nilai kebaruan maka akan dilakukan penambahan unsur dengan teknik *surface textile design*, *patchwork* yang terinspirasi dari kain poleng khas Bali yang memiliki budaya nusantara. Kain poleng berwarna putih dan kain hitam, jika dilihat secara visual, itu jelas bermotif. Kita biasanya bisa melihatnya melilit pohon atau batu suci atau adat peralatan upacara (Arumsari, Sachari, Kusmara, 2019) Memilih motif kain poleng dikarena untuk mempermudah pakaian *Secondhand* berwarna putih untuk diolah supaya potensi pada kain tidak terlalu banyak terbuang.

Batas Masalah

Objek kajian yang diangkat adalah pakaian *secondhand* yang melimpah. Batasan masalah

yang diangkat adalah adanya peluang melakukan redesign pada pakaian *secondhand* dengan memiliki potensi menutupi kecacatan dengan terinsirasi kain poleng khas Bali. Hal ini dilakukan untuk mengoptimalkan dan meminimalisir pembuangan pakaian *secondhand* dengan menutupi kecacatan menggunakan teknik *surface textile design* terinsiprasi dari kain poleng khas Bali supaya menjadi produk fashion yang lebih baik dan layak pakai.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Pasar Cimol Gedebage



Gambar 1: Pasar Cimol Gedebage
(Sumber: <https://www.ayobandung.com>)

Pasar Cimol Gedebage merupakan salah satu pasar yang berada di kecamatan Gedebage Kota Bandung yang dikunjungi oleh para konsumen baik dari dalam maupun luar daerah Bandung sendiri. Banyak para pengunjung yang mencari barang-barang bermerek dengan kondisi layak pakai juga banyak jenis produk *fashion* dengan kualitas baik dan harga yang ditawarkan sangat terjangkau. (Arbi Sumandoyo, 2016)



Gambar 2: Salah satu toko yang ada di Pasar Cimol Gedebage

(Sumber: <https://www.ayobandung.com>)

Pasar Cimol Gede Bage berdiri tahun 2009. Toko yang ada di Pasar Cimol Gede Bage 1080 toko dan biasanya 1 pemilik mempunyai 4 toko.



Gambar 3: Pakaian Putih Di Pasar Cimol Gedebage

(Sumber: <https://www.ayobandung.com/read/2018/11/05/40149/berburu-barang-barang-mall-di-cimol-pasar-gedebage>)

Untuk sumber limbah berasal dari bea cukai dan Sistem penjualan yaitu distributor dari limbah bea cukai kemudian barang tersebut di perbal atau perkarung berdasarkan produksi dibeli *supplier* kemudian dijual kembali kepada agen, pemilik dan penjual yang ada di Pasar Cimol Gedebage, Barang di perbal atau dikarung tidak bisa dipilih oleh agen jadi penjual atau agen mendapat limbah produk secara acak, Sumber limbah pakaian berasal dari Korea dan Jepang. Barang produksi pakaian yang baru (hanya tidak laku di toko) dijual dengan

sistem eceran dan harga nya pun berbeda dari harga perkarungnya (Hasil wawancara dengan satpam di Cimol Gedebage)

Untuk limbah pakaian yang banyak dijual ialah Kemeja katun dan *Flanel, Sweater* dan bahan katun lainnya. Dan terdapat banyak limbah warna putih banyak karena biasa dipakai untuk bekerja.

Kain Poleng Bali

Kain poleng adalah kain khas Bali kotak-kotak hitam putih yang digunakan untuk upacara agama budha dan menjadi budaya *iconic* Bali. Selain menjadi kain sakral dalam acara agama budha kain ini juga bisa digunakan untuk taplak meja, atau penutup sesuatu. Poleng juga banyak di gunakan sebagai hal-hal yang berhubungan sekuler dan profan. Penggunaan kain poleng sangat marak di Bali misalnya digunakan untuk penutup tedung (*payung*), umbul-umbul, menghias tugu, patung, kulkul (*kentongan*) dan masih banyak lagi. Bukan hanya digunakan di dalam pure kain poleng juga dililitkan di pohon pohon. Keberadaan kain poleng hitam putih pada sebuah pohon di Bali juga berdampak positif pada lingkungan. Keberadaan tradisi ini mencegah adanya tindakan penebangan pohon secara sembarangan oleh masyarakat. Kain kotak-kotak hitam putih di Bali tersebut tidak hanya digunakan sebagai penanda stana di sebuah pohon atau patung di pura. Dapat menjumpai keberadaan kain ini yang sengaja ditempatkan pada sebuah

pekarangan rumah. Pada kondisi seperti ini, fungsinya adalah sebagai penunggu karang atau pelindung. Penunggu karang bertujuan untuk melindungi segala hal-hal buruk yang menyerang anggota keluarga di dalam rumah. Ketika ada serangan, maka penunggu karang tersebut akan bergerak dan menangkalnya. Hasilnya, serangan tersebut akan berbalik kepada siapa saja yang mengirimkannya. Taplak meja, horden menggunakan kain poleng bahkan kain kain di hotel menggunakan kain poleng. Kain ini sangat terkenal di Bali dan sekitarnya. Motif kotak-kotak hitam putih ini sangat unik, bahkan kain poleng hanya ada 1 motif jenis ini saja. Ada juga yang campuran namun kotak hitam putih yang terkenal. Dan kotak-kotak hitam putih ini dengan ukuran sama di setiap kain poleng. Ukuran kotak-kotaknya adakah 1 x 1 cm, 3 x 3 cm, atau 5 x 5 cm.

Sejarah Kain Poleng Bali

Kain poleng dalam masyarakat Bali merupakan filosofi konsep bhineda yaitu keseimbangan baik dan buruk. Poleng hanya memiliki dua warna hitam dan putih. Masyarakat dapat menempatkan dirinya di tempat baik atau buruk dan dapat memilih menjadi orang yang baik dan buruk. Keseimbangan dalam kehidupan kebaikan dan keburukan dalam kehidupan masyarakat Bali sangat terkonsep dan menjadi acuan hidup. Kain poleng yang di ikatkan di pohon-pohon yang di anggap angker atau tanget untuk memberikan tanda bahwa

pohon tersebut ada roh nenek moyang penunggu. Selain dianggap sebagai kain penolak bala apabila diletakkan pada bangunan ataupun tempat-tempat sakral, kain poleng juga dapat membawa kesan wibawa bagi para pecalang yang menggunakan kain poleng tersebut sebagai pakaian.

Jenis-jenis Kain Poleng Bali

Kain poleng bermotif kotak-kotak persegi karena merupakan simbol keseimbangan alam, antara kanan-kiri, dan atas-bawah, jumlah kotak hitam sama dengan jumlah kotak putih. Kain kotak-kotak juga dianggap sebagai kain penolak bala, selain itu kain kotak-kotak juga dianggap sebagai kain keberuntungan bagi masyarakat Bali.

Untuk pembuatan kain poleng tidak di butuhkan bahan kain yang khusus. Kain apapun dapat digunakan tetapi pada umumnya masyarakat banyak menggunakan kain poleng yang berbahan sutra. Kain poleng tidak bisa digantikan dengan kain yang bermotif lain karena motif kotak-kotak melambangkan keseimbangan alam, jumlah warna hitam dan putih pada kain poleng juga harus sama.

1. Rwabhineda

Rwabhineda adalah kain poleng yang berwarna hitam putih. Putih juga bisa diartikan sebagai kesadaran dan kebijaksanaan (satwan). Warna yang bertolak belakang menggambarkan baik dan buruk dan sifat berlawanan. Sifat-sifat berlawanan

antara lain gelap terang, tinggi rendah, serta benar salah.



Gambar 4: Rwabhineda
(Sumber: <https://www.bahankain.com/2019/02/01/filosofi-dibalik-kain-poleng-khas-bali-4043>)

2. Sudhamala

Kain sudhamala adalah kain poleng yang berwarna hitam, abu-abu, dan putih. Abu-abu memiliki arti mewakili sifat pertengahan, perantara, penyeimbang dari sifat hitam dan putih.



Gambar 5: Sudhamala
(Sumber: <https://www.bahankain.com/2019/02/01/filosofi-dibalik-kain-poleng-khas-bali-4043>)

3. Tridatu

Kain poleng ini memiliki warna hitam, putih dan merah. Kain ini berkaitan dengan triguna yang memengaruhi manusia. Putih melambangkan sifat bijaksana, merah melambangkan sifat dinamis dan bersinergi sedangkan hitam melambangkan sifat berat dan terhambat.



Gambar 6: Tridatu

(Sumber:<https://www.bahankain.com/2019/02/01/filosofi-dibalik-kain-poleng-khas-bali-4043>)

C. METODE

a. Latar Belakang Konsep

Pada zaman sekarang masyarakat kurang mengetahui adanya motif kotak-kotak hitam dan putih, yang bisanya masyarakat Tau hanya ada diluar Indonesia, padahal di Indonesia sendiri ada yaitu kain poleng bali. Sehingga masyarakat kurang pengetahuan akan kain poleng yang seharusnya dilestarikan dan digunakan.

b. Tujuan Konsep

Mengolah pakaian secondhand warna putih di daerah Pasar Cimol Gedebage yang memiliki potensi seperti kain masih baik dan kuat, namun memiliki kekurangan yaitu cacatnya pada pakaian seperti ada noda dipakaianya dengan teknik *surface textile design, patchwork* yang terinspirasi dari kain poleng khas Bali yang memiliki budaya nusantara. Memilih motif kain poleng dikarena untuk mempermudah pakaian *Secondhand* berwarna putih untuk mempermudah pakaian *Secondhand* berwarna putih untuk diolah supaya potensi pada kain tidak terlalu banyak terbuang.

c. Analisa Perancangan

Data Literatur

1. Pakaian *Secondhand* di Indonesia menempati urutan ke-71 sebagai negara eksportir pakaian *second garment* dunia dengan nilai USD 0,5 juta (0,01% dari total ekspor pakaian *secondhand* dunia). Di tahun yang sama, Indonesia menjadi negara importir pakaian secondhand terbesar ke-152 dengan nilai USD 0,2 juta (0,005% dari total impor pakaian *secondhand* dunia)
2. *Upcycling* adalah proses transformasi barang yang sudah tidak terpakai menjadi sesuatu yang lebih berguna dan seringkali bersifat lebih bagus daripada awalnya.
3. Unsur unsur seni rupa adalah satuan terkecil dari sebuah kesatuan karya rupa.

Data Lapangan

- Terdapat 1040 Toko yang ada di Pasar Cimol Gedebage
- Bahan secondhand berasal dari Korea dan Jepang
- Pakaian-pakaian di Pasar Cimol Gedebage ada yang sudah dibersihkan dan ada yang belum dibersihkan dari hasil karungan

Eksplorasi Awal

- Eksperimen digunakan untuk menemukan teknik yang baik untuk diaplikasikan pada bahan baku yang akan diolah.

- diaplikasikan pada bahan baku yang akan diolah. Teknik yang akan digunakan untuk penelitian adalah *surface textile design* dan *patchwork*.
- Dari beberapa hasil eksplorasi ada yang dipilih dan menjadi eksplorasi lanjutan

Analisa Perancangan:

Pakaian *secondhand* di Pasar Cimol Gedebage sangat melimpah. Pakaian *secondhand* dipasar cimol berasal dari korea dan jepang, Jenis pakaian di Pasar Cimol Gedebage yaitu jaket, kemeja, dress, celana, dan rok. Hampir

disetiap toko menjual pakaian berwarna putih. Dikarenakan pakaian putih cepat kotor dan lawas. Maka dari itu diadakannya *upcycle* untuk menambah panjangnya umur pada pakaian dan membuat pakaian diminati kembali. diolah supaya potensi pada kain tidak terlalu banyak terbuang.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksplorasi




Mengolah *secondhand* berwarna putih menggunakan teknik *surface textile design*.

Tabel 1. Data Ekplorasi Awal





No	Ekplorasi	Alat dan Bahan	Teknik	Analisis
1.		Alat: Mesin Jahit Bahan: Pakaian <i>secondhand</i> dan sisa kain yang ada	Teknik: dijahit Penjelasan: -Membuat persegi panjang dan kotak pada tiap masing-masing bahan lalu dijahit	Hasil eksploasi memiliki potensi untuk di kembangkan lagi.
2.		Alat: Mesin Jahit Bahan: Pakaian <i>secondhand</i> dan sisa kain yang ada	Teknik: dijahit Penjelasan: -Membuat kotak pada tiap masing-masing bahan dan disatukan pada 1 bahan untuk dijadikan bingkai lalu dijahit	Hasil eksplorasi kurang terlalu rapih dan posisi penempatan pada eksplorasi kurang.

3		Alat: Mesin Jahit Bahan: Pakaian <i>secondhand</i> dan sisa kain yang ada	Teknik: dijahit Penjelasan: -Membuat persegi panjang pada tiap masing-masing bahan lalu disatukan untuk dijahit	Hasil eksploasi memiliki potensi untuk di kembangkan lagi.
---	---	--	---	--

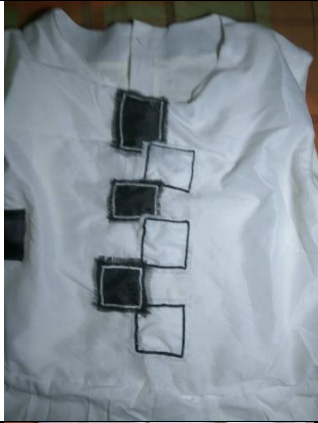

Tabel 2. Data Eksplorasi Langsung Pada Pakaian

No	Bagian	Ekplorasi	Keterangan
1	Bagian Depan		Bagian Depan di eksplorasi dengan sisa kain yang sudah di bentuk kotak dan dibentuk zig-zag dengan warna yg berbeda-beda
2	Bagian Belakang		Bagian belakang dijahit membentuk garis ditengah, lalu diberi hiasan seperti tanda tambah pada bagian garis tersebut.
3	Bagian Bawah		Mengaplikasikan tambahan seperti rok dengan di pleats

Tabel 3. Data Eksplorasi Lanjutan

No	Eksplorasi	Alat dan Bahan	Teknik	Analisis
1		Alat: Mesin Jahit Bahan: Pakaian <i>secondhand</i> dan sisa kain yang ada	Teknik: dijahit Penjelasan: Membuat bergelombang pada bingkai kain putih	Hasil eksploasi memiliki potensi untuk di kembangkan tetapi dengan catatan dirapihkan lagi
2		Alat: Mesin Jahit Bahan: Pakaian <i>secondhand</i> dan sisa kain yang ada	Teknik: dijahit Penjelasan: Membuat bergelombang pada bingkai kain putih	Hasil eksploasi memiliki potensi untuk di kembangkan lagi.
3		Alat: Bordir Bahan: Pakaian <i>secondhand</i> dan sisa kain yang ada	Teknik: Bordir Penjelasan: Bahan yang dipotong kotak lalu disatukan menggunakan media bordir	Hasil eksploasi memiliki potensi untuk di kembangkan lagi.
4		Alat: Heat Gun Bahan: Sisa bahan kain yang tidak terpakai	Teknik: Mengkerutkan (Heat gun) Penjelasan: Heat Gun kain bahan supaya memiliki tekstur pada bahan tersebut	Hasil eksploasi memiliki potensi untuk di kembangkan lagi.

Tabel 4. Data Eksplorasi Langsung Pada Pakaian Lanjutan

No	Bagian	Eksplorasi Lanjutan	Keterangan
1	Badan Depan		Bagian depan di eksplorasi dengan tambahan bordir
2	Bagian Samping kanan		Bagian samping kanan di eksplorasi dengan tambahan border pada pinggiran alas ekplorasi sebelumnya

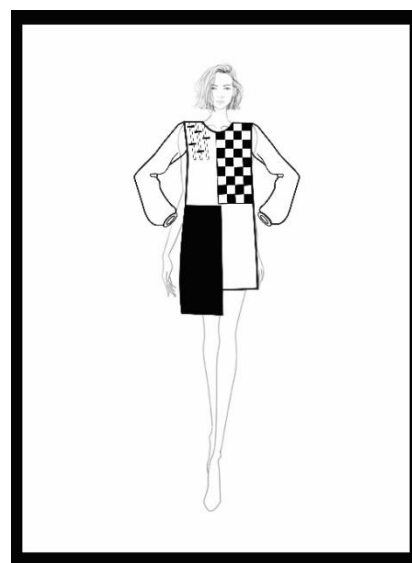
SKETSA

Look 1

Pada look 1 penempatan eksplorasi berdasar-kan pada bagian *reject* yang ada pada pakaian *secondhand* warna putih pada kemeja dan dress tersebut. Berikut adalah eksplorasi yang digunakan pada pakaian *secondhand* look 1:

1. Bagian Depan: Menggunakan 3 macam ekplorasi, yaitu:
 - a. Eksplorasi pada bagian sekitar pundak sampai pinggang kiri menggunakan eksplorasi lanjutan (lembaran) no 3.
 - b. Eksplorasi pada bagian pundak kanan menggunakan ekplorasi awal (lembaran) no 1.

- c. Eksplorasi pada bagian pinggang sampai atas lutut kanan menggunakan tambahan kain hitam yang di *pleats* seperti eksplorasi awal (baju) no 3.

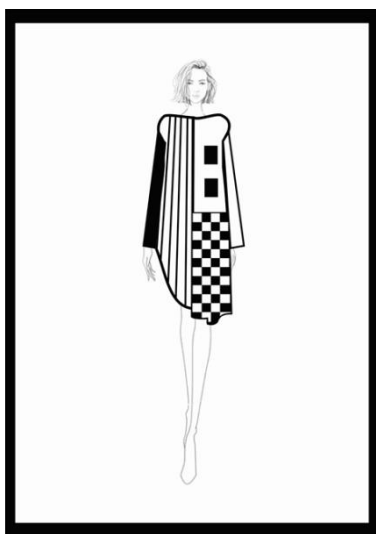


Gambar 7: Sketsa Produk look 1

Look 2

Pada look 2 penempatan eksplorasi berdasar-kan pada bagian *reject* yang ada pada pakaian *secondhand* warna putih pada kemeja dan *dress* tersebut. Berikut adalah eksplorasi yang digunakan pada pakaian *secondhand* look 2:

1. Bagian Depan: Menggunakan 3 macam eksplorasi, yaitu:
 - a. Eksplorasi pada bagian sekitar pundak sampai pinggang kiri menggunakan eksplorasi lanjutan (lembaran) no 4 dan membuat hiasan seperti kantong.
 - b. Eksplorasi pada bagian pundak kanan menggunakan pleats seperti eksplorasi awal (baju) no 3.
 - c. Eksplorasi pada bagian pinggang sampai atas lutut kiri menggunakan eksplorasi lanjutan (lembaran) no 3
2. Bagian Lengan: Memotong lengan bagian kanan untuk diubah menggunakan kain berwarna hitam.



Gambar 8: Sketsa Produk look 2

Look 3

Pada look 3 penempatan eksplorasi berdasarkan pada bagian *reject* yang ada pada pakaian *secondhand* warna putih pada kemeja dan *dress* tersebut. Dengan menggunakan pakaian yang berbeda setengah *dress* dan setengah lagi kemeja. Berikut adalah eksplorasi yang digunakan pada pakaian *secondhand* look 3:

1. Bagian Depan *Dress* : Inspirasi Eksplorasi lanjutan dengan membuat eksplorasi kain hitam berbentuk persegi panjang lalu dijahit didalam baju supaya jahitan tidak terlihat menggunakan eksplorasi lanjutan (lembaran) no 3
2. Bagian Depan Kemeja: menambah bagian tengah pinggang dengan pleats seperti eksplorasi awal (baju) no 3 (Kain bahan berwarna hitam)
3. Lengan Kemeja: Diberikan eksplorasi di pergelangan tangan dengan menggunakan eksplorasi lanjutan (lembaran) no 3

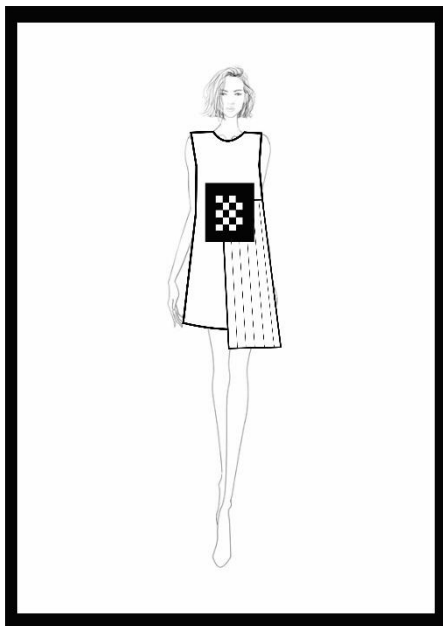


Gambar 9: Sketsa Produk look 3

Look 4

Pada look 4 penempatan eksplorasi berdasarkan pada bagian *reject* yang ada pada pakaian *secondhand* warna putih *dress* tersebut. Berikut adalah eksplorasi yang digunakan pada pakaian *secondhand* look 4:

1. Bagian Depan: Menggunakan 3 macam eksplorasi, yaitu:
 - a. Eksplorasi pada bagian tengah menggunakan eksplorasi lanjutan (lembaran) no 3
 - b. Eksplorasi pada bagian tengah sampai bawah menggunakan tambahan yang di *pleats* seperti eksplorasi awal (baju) no 3

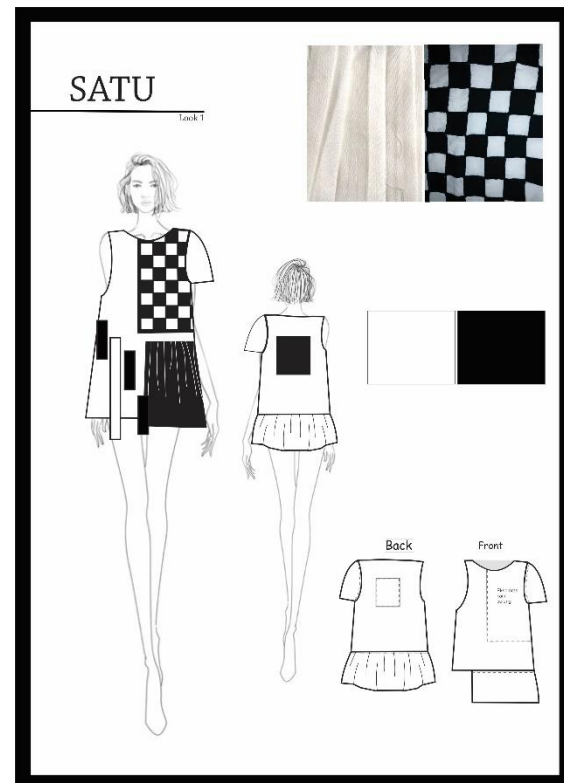


Gambar 10: Sketsa Produk look 4

Look 5

Karena adanya virus Covid-19 maka dari itu membuat sketsa yang sesuai bahan dan kebutuhan yang ada dirumah,berikut adalah sketsa yang dibuat : Memilih menggunakan teknik *patchwork* diatas baju bagian kiri dikarenakan menutupi bahan yang *reject* karena adanya bagian yang bolong, dan

memilih teknik tersebut karena setelah memilih berbagai teknik, pilihan yang cocok adalah *patchwork* supaya sesuai dengan tema yaitu menggunakan kain poleng serta ingin membuat pakaian dapat tertutupi bagian *reject* nya.



Gambar 11: Sketsa Produk look 5

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

1. Kekurangan pada pakaian *secondhand* seperti modelnya yang lawas serta cacatnya pada pakaian seperti ada noda dipakaian nya, dapat dioptimalkan menjadi produk yang lebih baik dengan cara menutupi bagian yang memiliki kekurangan serta memberikan model yang memiliki nilai kebaruan maka akan dilakukan penambahan unsur pada pakaian *secondhand* tersebut menggu-

nakan berbagai macam teknik *surface textile design*, dan *patchwork*.

2. Pemanfaatan menggunakan pakaian *secondhand* untuk meminimalisir pembuangan pakaian yang tidak layak pakai menjadi layak pakai. Dan untuk penambahan pemakaian bahan menggunakan sisa-sisa kain tugas sebelumnya yang sudah tidak terpakai dengan melakukan upcycle yang sesuai dengan sisa bahan dan pakaian *secondhand*. Diantaranya dengan mengubah, mengurangi, ataupun menambahkan unsur pada pakaian *secondhand* tersebut menggunakan teknik *surface textile design* dan *patchwork*, dengan terinsiprasi kain poleng untuk mempermudah pakaian *Secondhand* berwarna putih untuk diolah supaya potensi pada kain tidak terlalu banyak terbuang. Sehingga dapat memberikan nilai estetikanya, lalu dengan diberikannya sentuhan perubahan pada pakaian *secondhand* tersebut dapat menaikkan nilai ekonomisnya.
3. Pakaian dari *secondhand* dibuat dengan style terbaru supaya minat pada pakaian *secondhand* akan sama dengan minat pembelian pakaian baru, dengan tujuan mengurangi limbah pada pakaian *secondhand*.

Saran

Saran yang dapat disampaikan oleh penulis yang dapat digunakan sebagai bahan

pertimbangan bagi peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mahasiswa, menambah wawasan baru dalam bidang tekstil untuk pengolahan pakaian *secondhand* warna putih pada kemeja dan dress.
2. Untuk industri fashion, pengembangkan kembali pakaian *secondhand* menjadi suatu pakaian yang memiliki nilai kebaruannya, supaya masyarakat minat akan pakaian *secondhand* dan mengenalkan budaya Indonesia dengan menggunakan lokal konten contohnya dari Bali yaitu kain poleng yang diaplikasikan menggunakan teknik *surface textile design* serta *patchwork*.
3. Untuk masyarakat umum, dapat mengubah pola pemikiran masyarakat pada pakaian *secondhand* sebagai barang yang tidak layak pakai menjadi layak pakai supaya mengurangi limbah pakaian yang menumpuk. Dengan cara upcycle, dapat melakukan perubahan, atau menambahkan unsur pada pakaian *secondhand*.

F. DAFTAR PUSAKA

- Adhe. (2008). Pengertian Desain fashion pada jurnal Maulana Malik Ibrahim.
- Arumsari, A., Sachari, A., & Kusmara, A. (2019). The influence of traditional values on the development of fashion in bali. *The Research Journal of the Costume Culture*, 27(3), 264-273. DOI:<https://doi.org/10.29049/rjcc.2019.27.3.264>

- Brown, S. (2010). *Mode ramah lingkungan*. Laurence King.
- Churchman and Ackolt dalam Irfan. (2002) :1-1 Prant, Dara. "*Burberry Under Attack for Burning \$37.8 Million Worth of Unsold Products*". Fashionista.
- Cimatti,B.(2007). *Eco Design And Sustainable Manufacturing In Fashion: A Case Study In The Luxury Personal Accessories Industry*.
- Depdikbud. (1996). *Pengertian Desain fashion pada jurnal Maulana Malik Ibrahim*.
- Dhindavirani. (2015). *Makna Kain Poleng Bagi Masyarakat Bali*.Diakses tanggal 27 April 2020.
- Haung, HC (1994). *Classification and general properties of textile fibres*.
- Helmi. (2008). *Pengertian Desain fashion pada Skripsi Maulana Malik Ibrahim*.
- Kalya, N.(2018). *Secondhand Jeans di Cimol Gedebage*.
- Matilda, L. (2009). "*What's the Most Sustainable Fabric*" United States Environmental Protection Agency.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Suparta, I Made. (2010). *Unsur Unsur Seni Rupa*. Repository Jurnal ISI Denpasar, Dipublikasikan Mei 2010, Diakses tanggal 24 April 2020.

PERANCANGAN INTERIOR POLITEKNIK STTT BANDUNG PROGRAM STUDI PRODUKSI GARMEN

Oleh:

Desty Istiqomalia¹

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif
Telkom University*

Ratri Wulandari²

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif
Telkom University*

Arief Hapsoro³

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif
Telkom University*

destyistiqomalia@student.telkomuniversity.ac.id¹ ; wulandarir@telkomuniversity.ac.id² ;
ariefhapsoro@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Dalam rangka menyongsong perkembangan Industri 4.0, fasilitas pembelajaran sekolah ataupun perguruan tinggi memerlukan sebuah perubahan. Fasilitas sebagai sarana dan prasarana pembelajaran berperan penting dalam menciptakan perubahan dalam aspek cara hidup, bekerja, hingga konektivitas dan komunikasi yang diperlukan pada era revolusi 4.0. Seperti yang dikatakan Adedeji dalam Robert (2007) bahwa '*facilities have to be adequate and should be in good condition for schools to function properly.*' Namun saat ini masih banyak fasilitas sekolah Indonesia masih belum di perhatikan dengan baik. System pendidikan Indonesia seperti abad 19, pengajar/dosen seperti abad 20, serta peserta didik abad 21" (MENDIKBUD, 2014-2015). Untuk itu di perlukannya pembaharuan guna mengimbangi kemajuan teknologi pada era sekarang ini, dimana segala aktivitas manusia melibatkan kecanggihan teknologi digital berbasis *Cyber Physical System* (berbasis data dan cloud computing). Tujuan perancangan yang akan dilakukan adalah mendesain ruang belajar dengan pendekatan teknologi untuk menciptakan ruang belajar yang terintegritas berbasis muatan teknologi Industri 4.0. Serta Politeknik STTT Bandung, sebagai satu-satunya perguruan tinggi milik pemerintah di bidang tekstil dibawah kementerian perindustrian, dijadikan sebagai objek perancangan.

Kata Kunci: *Industri 4.0, Teknologi, Politeknik STTT Bandung.*

ABSTRACT

To face the development of industry 4.0, learning facilities in school or college require a change. Facilities as infrastructure in school have a significant role in creating a way of life and work until the innovation of connectivity and creativity necessary for the Industry 4.0 era. As said by Aeji in Robert (2007) that 'facilities have to be adequate and should be in good condition for schools to function properly.' However, in fact, until now, learning facilities in Indonesia has not been concerns properly. The Indonesian education system is like the 19th century, Teachers are like the 20th century, and students are like 21st century'. (MENDIKBUD, 2014-2015). Therefore, require is needed to compensating technological advances in this era, where all human activity involves digital technology-based Cyber-Physical System (data dan cloud computing). The purpose of design is to design learning facilities with a technological approach to create integrity study space-based on technology industry 4.0. As well as Polytechnic STTT Bandung, the only collage government is under the ministry of industry, become objects of design.

Keywords: *Industri 4.0, Technology, Politeknik STTT Bandung.*

A. PENDAHULUAN

Politeknik Sekolah Tinggi Teknologi Tekstil (STTT) Bandung berdiri sejak tahun 1954. Hingga saat ini Politeknik STTT telah menyelenggarakan 3 program studi salah satunya Produksi Garmen (<https://stttekstil.ac.id/9/2/2020>). Fokus studi jurusan Produksi Garmen adalah mempelajari tentang rekayasa proses produksi garmen dengan keahlian inti antara lain membuat pola manual dan *Computer Assisted Design* (CAD), *grading* pola, analisa pemotongan & pemanfaatan bahan, teknik menjahit, analisa pemilihan mesin garmen. Program Studi ini juga mempelajari tentang studi gerak dan waktu. Adapun visi Program Studi Produksi garmen Politeknik STTT Bandung adalah menjadikan Program Studi Produksi Garmen sebagai acuan dan pusat informasi dalam penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan dan pelatihan bidang keahlian produksi garmen. (<http://produksigarmen.stttekstil.ac.id/9/2/2020>).

Menurut artikel yang diunggah kompas.com pada 3 Juli 2019, dikatakan bahwa pengembangan sumber daya manusia (SDM) merupakan faktor penting dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Untuk itu SDM harus terus di tingkatkan agar tidak ketinggalan dalam menguasai perkembangan

teknologi. Pendidikan pun diperlukan sebagai bekal agar SDM tersebut mampu bersaing dengan ketat di era ini. Hal yang sama juga dibahas oleh Lase D (2019) bahwa seiring cepatnya perkembangan teknologi, zaman kini telah memasuki era industri 4.0, dimana menyebabkan dunia pendidikan dituntut untuk bisa menerapkan teknologi dalam proses pembelajarannya sehingga peserta didik mampu berkompetisi dan bersaing didunia kerja pada era ini. Para tenaga pendidikpun dituntut untuk menguasai kecanggihan teknologi.

Dalam merespon hal tersebut Kementerian Perindustrian (2019) dalam situs web resminya mengatakan telah merancang *Making Indonesia 4.0* sebagai sebuah *roadmap* (peta jalan) yang terintegrasi untuk mengimplementasikan sejumlah strategi dalam memasuki era Industri 4.0. Sebagai institusi dibawah kementerian perindustrian, Politeknik STTT Bandung pun ikut setra dalam pengimplementasian program tersebut, dalam program pengembangan terbarunya dikatakan bahwa salah satu capaian program pembelajaran yang akan dibuat adalah menciptakan sistem pendidikan terintegritas berbasis teknologi 4.0.

Untuk merealisasikan visi serta program pembelajaran yang dibuat, tentunya program studi produksi garmen STTT

Bandung perlu dilengkapi dengan fasilitas yang baik. Namun melihat kondisi saat ini, fasilitas seperti sistem pencahayaan, sirkulasi, ergonomi, dan lainnya belum diperhatikan dengan baik. Pun penggunaan teknologi belum diterapkan dengan maksimal, sehingga program yang dibuat belum bisa diterapkan secara maksimal juga. Seperti dikatakan Chan (1966) *“Poor learning facilities can foster negative attitudes just as exceptional design may bolster achievement”*. Kondisi fasilitas pembelajaran tentunya akan berpengaruh pada *student achievement*. Untuk itu diperlukannya desain yang mampu menunjang kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran di era industri 4.0 ini.

Lase D (2019) menjelaskan juga bahwa era revolusi industri generasi 4.0 ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Untuk itu dalam menjawab permasalahan yang ada, perancangan yang akan dilakukan adalah mendesain ruang belajar dengan pendekatan teknologi hal ini guna menciptakan ruang belajar yang terintegritas berbasis muatan teknologi Industri 4.0.

Pada sisi lain fasilitas program studi Produksi Garmen saat ini tersebar di beberapa lokasi, terbatasnya waktu dan jauhnya jarak yang ditempuh menjadi masalah lain yang ditemukan di Program studi produksi garmen STTT Bandung. Untuk itu perancangan baru akan dilakukan

guna memaksimalkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam dunia pendidikan teknologi berperan sebagai media pembelajaran (Mushon, 2010). Kemajuan teknologi sendiri adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. (Ngafifi, 2014). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair, 2009). Industri 4.0 adalah komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. (Merkel, 2014, dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018).

Adapun Era revolusi industri generasi 4.0 ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual (Lase D, 2019). Dari beberapa teori diatas dapat dilihat bahwa teknologi berperan penting di dunia pendidikan juga teknologi sangat erat kaitannya dengan industri 4.0. Untuk itu pendekatan teknologi dirasa tepat untuk menjawab permasalahan desain yang ada.

a. Teknologi 4.0

Teknologi 4.0 merupakan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat terjadi di era sekarang ini yang mana lebih dikenal dengan era revolusi industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 mengintegrasikan antara teknologi *cyber* dengan teknologi otomasi. Segala aspek kehidupan manusia dipermudah dengan semakin berkembangnya teknologi di segala aspek kehidupan. Hal ini menyebabkan tingkat efektifitas serta efisiensi waktu bias semakin meningkat. Dimana waktu dapat dikatakan sebagai hal vital dalam dunia industri. Teknologi industri 4.0 ditandai dengan mudahnya kita dalam mengakses informasi. Informasi dapat diakses kapan dan dimana saja dengan adanya jaringan internet. Adapun beberapa teknologi yang menjadi unsur utama teknologi 4.0 antara lain:

- 1) *Internet of Things* (IoT)
- 2) *Big Data*
- 3) *Argumented Reality* (AR)
- 4) *Cyber Security*
- 5) *Artificial Intelegence* (AI)
- 6) *Cloude Computing*, dsb

b. Teknologi Tekstil

Tekstil secara arti adalah semua yang terbentuk dari serat. Dari bahasa latin, pengertian tekstil berasal dari etimologi bahasa “textere” atau “tekstile” yang berhubungan dengan menenun. Perkembangan tekstil sendiri mengikuti perkembangan zaman. Hingga saat ini

perkembangan tekstil mulai sangat pesat karena menggunakan mesin saat proses pembuatan.

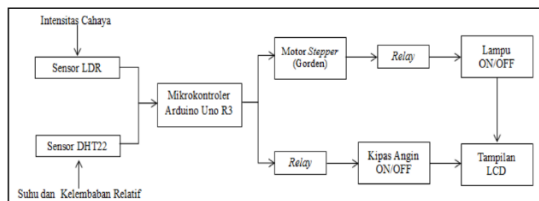
Pada umumnya bahan tekstil digunakan sebagai bahan untuk pembuatan pakaian. Fungsi dasar pakaian adalah untuk menampilkan (estetika), memenuhi sosiokultural (etika) serta perlindungan terhadap cuaca (panas, dingin, dan angin). Dengan berkembangnya teknologi mulai muncul yang namanya *Smart Tekstil* yaitu tekstil yang mampu memberikan nilai tambah fungsi untuk berbagai bidang pengguna (*High Performance* dan *High Function*). Munculnya teknologi ini menjadikan fungsi pakaian tidak lagi hanya sebatas estetika, etika, dan perlindungan dari terpaan panas, dingin, dan angin namun lebih dari itu.

Dalam memaksimalkan penggunaannya *smart tekstil* kini dapat terhubung dengan sensor. Dimana tekstil secara dinamis dapat menghubungkan beberapa perangkat yang dapat dipakai sekaligus secara interkoneksi. Jaringan sensor nirkabel ini memungkinkan perangkat mengirim data dengan sinyanya 1000 kali lebih kuat dari teknologi konvensional. Kelebihan tekstil pintar dapat dilipat, ditekuk, bahkan dipotong dan disobek. Dalam contoh pakaian dapat dicuci, dikeringkan, dan disetrika seperti pakaian normal.

c. Arduino Uno R3

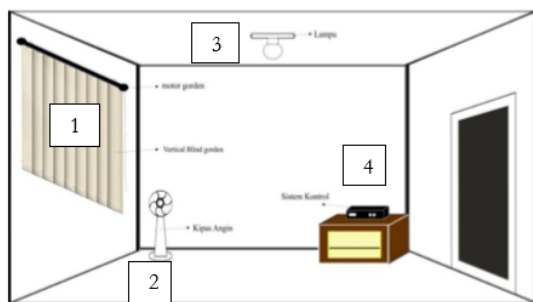
Arduino Uno R3 merupakan sebuah sistem kontrol buka tutup gorden, lampu otomatis

dan kipas angin/ AC. Arduino uno akan memproses dan memprogram dengan cara membaca sensor LDR (*Light Dependent Resistor*) dan RTC (*Real Time Clock*) yang telah ditanamkan. Adapun tahapan/diagram blok system sensor sebagai berikut.



Gambar 1: Diagram Blok Sistem Arduino Uno R3
(Sumber : Jurnal Fisika Unand, Vol. 7 No. 3 Juli 2018)

Sistem ini menggunakan perancangan hardware dimana bertujuan untuk menguji rangkaian-rangkaian yang digunakan. Sistem hardware ini terdiri dari beberapa piranti elektronik yang terhubung langsung dengan Arduino sebagai pusat pengolahan data yang berkaitan dengan input dan output sistem. Adapun piranti yang digunakan sebagai input adalah sensor LDR, sensor DHT22 dan motor stepper. Sedangkan piranti output adalah LCD 2x16 sebagai penampil data dan relay sebagai saklar otomatis.



Gambar 2: Sistem Arduin Uno 3
(Sumber : Jurnal)

Sistem *Arduino Uno R3*:

1. Tirai Terhubung dengan sensor (Tirai akan terbuka ataupun menutup sesuai

kebutuhan ruang)

2. Kipas angin / AC juga terhubung dengan sensor (kipas angin akan menyala ketika dibutuhkan)
3. Lampu terhubung dengan sensor (Lampu akan menyala serta padam sesuai kebutuhan)
4. Sensor akan mendeteksi suhu dan cahaya dalam ruang yang kemudian akan menjadi sumber penggerak tirai kipas angin dan lampu.

C. METODE

Dalam perancangan Program Studi Produksi Garmen STTT Bandung ini dibutuhkan data-data serta informasi yang lengkap, relevan dan jelas untuk menghasilkan output yang sesuai, maka dalam proses penyusunan perancangan menggunakan metode antara lain:

1. Pengumpulan Data

- a. Data Primer

Proses collecting data primer perancangan dengan melakukan peninjauan langsung dengan melakukan peninjauan langsung objek terkait untuk mendapatkan data yang berhubungan langsung dengan Program Studi Produksi Garmen Politenik STTT meliputi pengumpulan data yang berhubungan dengan objek perancangan dan masalah pada objek perancangan. Pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk desain interior ruang belajar yang terdapat di kampus Program Studi Produksi Garmen Politeknik STTT dilakukan dengan cara :

- Wawancara
 - a. Dengan pihak Program Studi Produksi Garmen STTT Bandung sebagai objek utama, untuk mengetahui lebih jelas mengenai program pendidikan dan hal-hal yang terkait perancangan objek (pendidikan vokasi) dengan rumpun ilmu industri tekstil.
 - b. Dengan mahasiswa/i untuk mengetahui aktivitas dan kebutuhan fisik maupun psikis pengguna yang diperlukan dalam sebuah lembaga pendidikan vokasi dengan rumpun ilmu industri tekstil.

- Studi Lapangan/Survey

Melakukan studi banding pada objek yang sejenis yang mengamati lokasi dan mengidentifikasi kegiatan yang terjadi sebagai dasar pertimbangan dalam pengelompokan kebutuhan dan pembuatan konsep. Melakukan pengamatan survey secara langsung ke lembagalembaga pendidikan vokasi sejenis sebagai referensi perbandingan antara lembaga pendidikan tersebut. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data manusia berupa aktivitas pengguna dan kapasitas pengguna, program ruang, fasilitas dan lain-lain.

- b. Data Sekunder (Studi Kepustakaan)

Melalui studi literatur dari buku dan lain sebagainya yang berhubungan dengan perancangan ulang Program Studi Produksi Garmen STTT Bandung baik untuk standar,

teknis, maupun efek yang akan ditimbulkan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan. Data-data yang dibutuhkan seperti definisi, klasifikasi, standarisasi, serta faktor pendukung lain tentang sarana pendidikan yang didapat dari buku-buku literatur seperti: Buku Data Arsitek Jilid 1, 2, & 3 karya Ernest Neufert; Buku Dimensi Manusia, beberapa majalah online, dan jurnal-jurnal perancangan terkait pendidikan tinggi.

2. Analisis Data

Analisis data diperoleh dari hasil survey dan wawancara dengan pihak terkait mengenai permasalahan yang ada di Politeknik STTT Bandung Program studi Produksi Garmen. Adapun analisis yang dilakukan antara lain analisis site, analisis kebutuhan ruang, analisis hubungan antar ruang, analisis pengguna, hingga analisis teknologi yang akan digunakan dalam perancangan. Dari hasil analisa didapatkan penyelesaian ataupun solusi.

3. Sintesis

Melalui data dan analisis permasalahan Politeknik STTT Bandung Program Studi Produksi Garmen Fasilitas pembelajaran belum mampu menunjang pembelajaran 4.0 serta masih belum sesuai dengan visi yang ingin dicapai. Dari permasalahan yang ada dikembangkan kedalam sebuah tema *Tri Color Geometry* dan konsep *Technological Harmony* melalui perancangan Politeknik STTT Bandung Program Studi Produksi

Garmen.

4. Evaluasi

Kelengkapan data dikembangkan menjadi Tema dan Konsep, menghasilkan evaluasi berupa perancangan akhir diantaranya gambar kerja teknikal, presentasi, portofolio, skema bahan dan animasi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, penulis menjawab permasalahan yang ada dengan melakukan beberapa analisis. Adapun data analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Analisis Site

Analisis site dilakukan guna mengetahui kondisi serta keadaan lokasi yang sebenarnya, analisis site yang dilakukan meliputi analisis lokasi, geografi (angin, iklim, hujan dan matahari), dan lingkungan sekitar.

- Lokasi

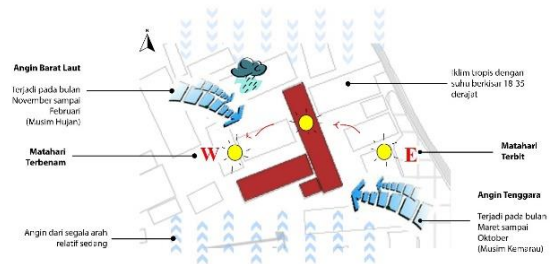


Gambar 3: Lokasi Site

Site perancangan berada dikawasan kampus Politeknik STTT Bandung yang berlokasi di pusat kota Bandung dengan populasi sekitar 2,5 juta jiwa. (Jl. Jakarta No.31, Bndung, Jawabarat Indonesia)

- Analisis Geografi

Analisis geografi yang dilakukan meliputi iklim, arah angin, hujan, serta matahari.



Gambar 4: Analisis Geografi Site

- Analisis Lingkungan Sekitar



Gambar 5: Analisis Lingkungan Sekitar

- Analisis View



Gambar 6: Analisis View

(lounge & gallery), private (Ruang fungsi belajar & kantor), serta service area.

5. Analisis Teknologi

Tabel 2. (Tabel analisis teknologi yang akan digunakan)

Permasalahan	Solusi / Alternatif Teknologi	Keterangan	Kelebihan	Kekurangan	Pengaplikasian
Kebutuhan Pembelajaran 4.0 (Hybrid in Learning, Data Analytics, SmartInnovative, Digital content)	AI (Artificial Intelligence/ kecerdasan buatan)	AI merupakan sebuah studi tentang bagaimana membuat komputer melakukan hal-hal yang pada saat ini dilakukan oleh orang-orang manusia. (Rich & Knight, 1991)	• Bersifat permanen • Efisiensi dapat digunakan berulang-ulang • Memanfaatkan kemudahan koneksi di table	• Kecepatan terbatas tanpa pada program dibenarkan	• Furnitur
	IoT (Internet of Things)	IoT adalah struktur di mana objek, orang dipasokkan dengan identitas elektronik dan kemampuan untuk pertukaran data melalui jaringan tanpa memerlukan data atau antara manusia ke manusia atau sumber ke objek atau membuat manusia ke komputer. (Buranga & Misakur, 2015)	• Pengumpulan data dapat dilakukan dengan sensor • Dapat mengotomatiskan benda mati dengan benda hidup • Mempelajari dalam pengembangan sistemnya hal dari jarak jauh	• Sistem keamanan masih lemah • Sistem tidak bisa bekerja ketika tidak ada jaringan internet.	• Furnitur • Sistem Keamanan • Sistem Jaringan
Brand Strategy / Identity / atau fitur (Menunjukkan Volume program untuk produk-produk garmen)	Conductor Textile	Menjelaskan teknik yang dapat menghantarkan listrik. Tekstul dari serat-serat yang dipukul sedemikian konstruktif dilakukan dengan benang dengan lapisan logam. (Anderson K, 2005)	• Dapat menghantarkan listrik • Dapat terhubung dengan sensor	• Tidak dapat digunakan sebagai sumber listrik utama dalam bangunan	• Furnitur • Floor Treatment • Wall Treatment
	Photophonic Textile	Menjelaskan teknologi tekstil yang dapat digunakan sebagai media tanaman. Kain akan menyerap air dan mendistribusikannya secara merata, sehingga tanaman tumbuh dengan baik. (J Lorenz, 2015)	• Dapat memurnikan tanaman • Memiliki Cleaner System • Tidak menggunakan bahan sehingga bebas bakteri	• Biaya perawatan tinggi	• Wall Treatment
	Nanotechnology Textile	Menjelaskan kain yang dilapisi nano particles, textile ini bersifat kompleks dan memiliki keuletan hydrophobic super, bisa membersihkan diri sendiri, serta antibakterial (Guhani, 2013)	• Waterproof • Dapat membersihkan diri sendiri (Tidak dapat kotor) • Anti bakteri	• Bahan dasar pembuatan masih jarang dan sangat mahal	• Floor • Furnitur

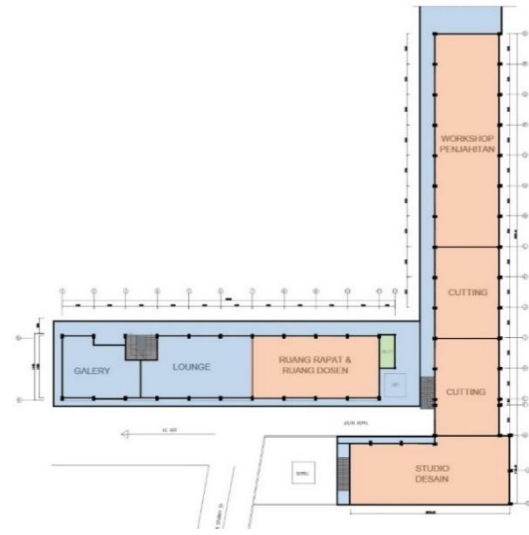
Di era Industri 4.0 AI dan IoT berperan sangat besar dalam sistem kehidupan. Dalam perancangan ini teknologi AI dan IoT akan diaplikasikan baik dalam furniture, sistem, dan interior lainnya. Hal ini bertujuan agar suasana dalam ruang dapat mendukung pembelajaran yang kian berkembang, serta pengguna dapat terbiasa dengan penggunaan teknologi tersebut.

Adapun macam-macam textile teknologi akan diterapkan dalam interior guna memperkenalkan macam – macam tekstil dalam industri garmen. Teknologi tekstilpun akan dikombinasikan dengan sistem AI dan IoT untuk memaksimalkan fungsi dalam ruang. Dalam industri garmen terdapat banyak sekali macam dan jenis tekstil. Pemilihan tekstil teknologi diatas didasari oleh pertimbangan kebutuhan serta kesesuaian fungsi bahan tekstil dengan ruang yang akan dirancang.

Data analisis diatas diolah kembali sehingga mendapatkan hasil perancangan

berupa zoning, blocking, layot, serta tema dan konsep perancangan. Adapun Hasil perancangan adalah sebagai berikut.

1. Zoning & Blocking



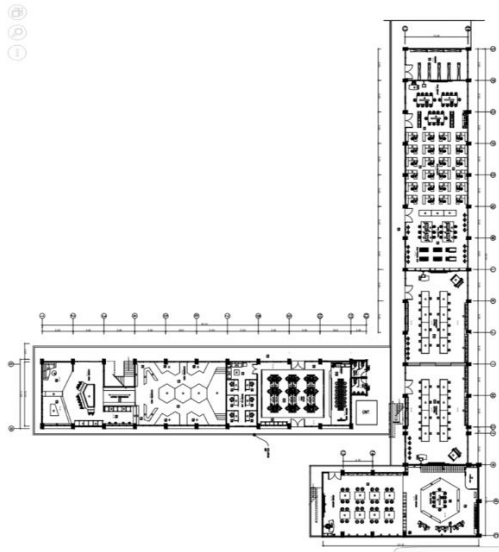
Gambar 10: Zoning & Blocking Lantai 1



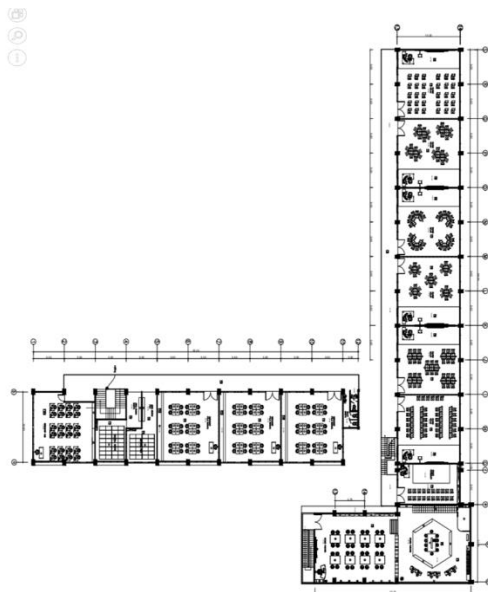
Gambar 11: Zoning & Blocking Lantai 2

Area public diletakkan di lantai satu, hal ini sebagai center serta agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran yang bersifat lebih privat. Adapun area servis tersebar di beberapa lokasi menyesuaikan dengan kebutuhan.

2. Layout Ruang



Gambar 12: Layout Lantai 1



Gambar 13: Layout Lantai 2

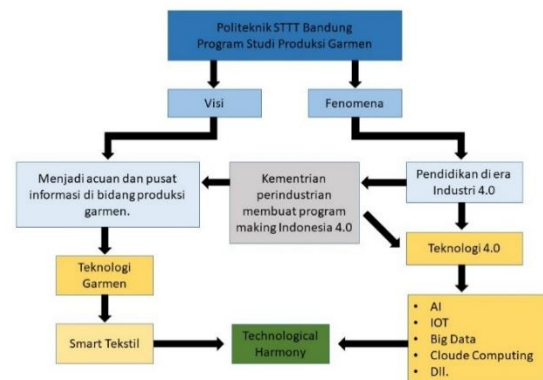
3. Tema Perancangan

Tema yang diusung dalam perancangan kali ini adalah Tri Color Geometri dimana perancangan didominasi oleh 3 warna yang dapat meningkatkan kerjasama dan kreatifitas yang dikombinasikan dengan bentuk geometri. Bentuk geometri yang dipakai merupakan bentuk dasar honeycomb yang

dikembangkan. Bentuk dasar honeycomb sendiri diangkat sebagai bentuk yang dapat mempresentasikan sebuah kecanggihan teknologi. Dalam hal ini tema yang diangkat diharapkan dapat menggambarkan visual teknologi dalam desain perancangan.

Adapun suasana yang ingin dicapai adalah suasana yang dapat menghadirkan kesan ruang diantaranya fleksible in learning, smart, dan innovative. Juga tentunya menggambarkan kecanggihan dan kemudahan dalam menggunakan teknologi.

4. Konsep Perancangan



Gambar 14: Mindmapping Concept

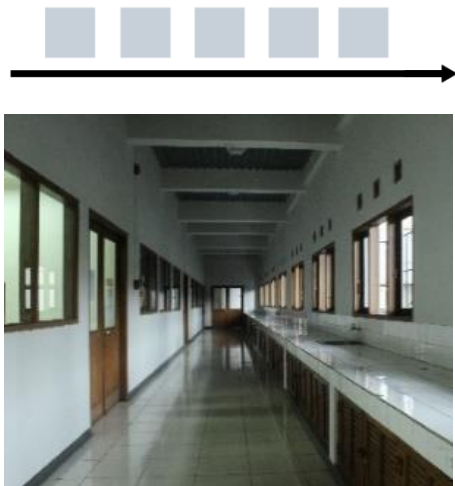
Politeknik STTT Bandung program studi produksi garmen merupakan sekolah tinggi berbasis teknologi. Institusi ini diharapkan mampu berperan sebagai acuan dan pusat informasi di bidang industri garmen. Adapun melihat kondisi saat ini dunia sedang memasuki era 4.0 dimana kita dituntut untuk dapat menguasai teknologi di segala aspek kehidupan termasuk dalam proses belajar. Hal ini tidak lain agar kita lebih terlatih dan mampu bersaing di dunia luar.

Konsep yang akan digunakan dalam perancangan Politeknik STTT Bandung Program studi Garmen ini adalah “*Technological Harmony*” dimana menggabungkan *brand strategy*, *textile technology*, *artificial intelligence*, dan *internet of things* kedalam desain interior, tidak hanya sebagai elemen estetis tetapi juga sebagai sistem dan juga edukasi. *Technological Harmony* dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan serta gambaran/citra dari kecanggihan teknologi di era Industry 4.0.

a. Konsep Organisasi Ruang

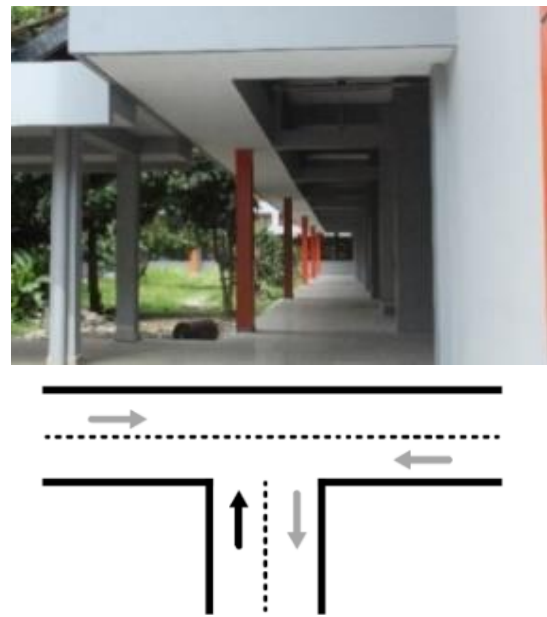
Pola sirkulasi dalam ruang diatur berdasarkan kebutuhan aktivitas, pengguna dalam ruang, serta kondisi eksisting. Adapun sirkulasi yang digunakan antara lain:

- Sirkulasi Linier



Gambar 15: Sirkulasi Linier

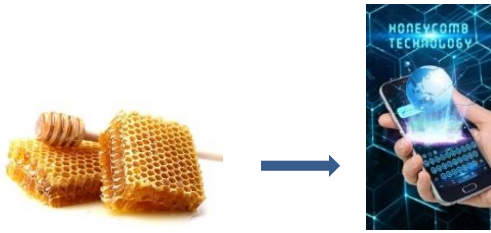
- Sirkulasi Network



Gambar 16: Sirkulasi Networking

b. Konsep Bentuk

Konsep bentuk dalam interior mempresentasikan sebuah citra dari suasana dalam ruang. Untuk itu dalam menghadirkan suasana dengan tema “*Technological Harmoni*” yang diusung, bentuk dasar yang akan diterapkan mengadopsi dari bentuk yang mempresentasikan sebuah teknologi yaitu *honeycomb*. *Texture Honeycomb* sendiri banyak digunakan sebagai *technology background* yaitu sebagai bentuk yang mempresentasikan sebuah kecanggihan teknologi. Adapun bentuk dasar dari *honeycomb* adalah segi 6. Dari bentuk dasar tersebut juga akan dikembangkan dan kemudian di implementasikan pada elemen pembentuk ruang ataupun furniture



Gambar 17: Konsep Bentuk

c. Konsep Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan adalah warna warna yang dapat meningkatkan kerjasama dan kreatifitas. Adapun teknik yang digunakan adalah Analogus dimana menggunakan warna warna berdekatan dalam roda warna. Adapun warna yang digunakan antara lain, Orange – Kuning - Hijau – Biru – Hitam – Abu.



Gambar 18: Tone Warna

d. Konsep Pencahayaan & Penghawaan

Pencahayaan dalam ruang dilengkapi dengan sensor *Airduno Uno 3*. *Sensor ini* dirancang menjadi suatu sistem yang akan mendeteksi suhu dan cahaya yang masuk kedalam ruang sehingga kebutuhan penghawaan dan pencahayaan dapat diatur sesuai kebutuhan dan keadaan. Sensor akan ditempatkan pada meja dosen. Sehingga saat proses pembelajaran dosen dapat mengatur kondisi ruang dengan mudah (Dosen bisa mengatur pengaturan awal sensor sehingga sensor bekerja lebih optimal serta kondisi ruang dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan). Adapun untuk memenuhi kebutuhan pencahayaan tersebut digunakan

pencahayaan alami serta perncahayaan buatan yaitu *general lighting* dan *task lighting*.

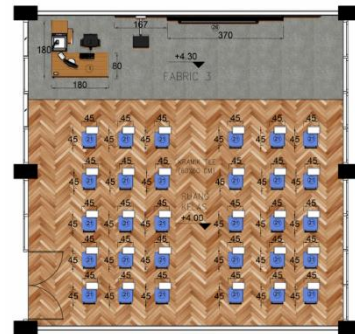
e. Konsep Furnitur

Kegiatan belajar di era industri 4.0 sangatlah bervariasi. Baik secara group maupun individu, formal maupun non formal dan sebagainya. Untuk itu furniture yang digunakan ialah yang dapat menyesuaikan sesuai kondisi/mode pembelajaran yang diharapkan. Serta furniture dilengkapi dengan teknologi AI dan IoT.

f. Konsep Ruang

Ruang lingkup perancangan khusus yang akan di desain diantaranya ruang fungsi belajar yang terdiri dari kelas teori, workshop penjahitan, workshop cutting, studio fashion, serta ruang fungsi kantor.

1) Ruang Kelas Teori



Gambar 19: Layout Ruang Kelas Teori

Ruang kelas teori ini digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran teori guna meningkatkan keterampilan serta pengetahuan teori berkaitan dengan mata kuliah penunjang yang bersangkutan. Ruang dilengkapi dengan interaktif board serta digunakan pula sensor Arduino Uno R3 untuk mengatur pengkonsisian ruang agar selalu dalam kondisi yang diharapkan.



Gambar 20: Visual Ruang Kelas Teori

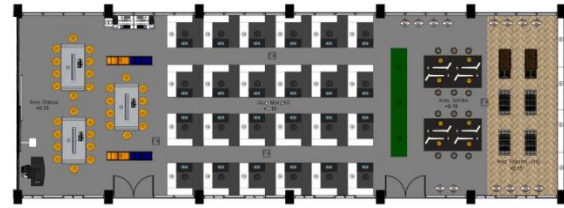
Kegiatan belajar di era industri 4.0 sangatlah bervariasi. Baik secara group maupun individu, formal maupun non formal dan sebagainya. Untuk itu furniture yang digunakan ialah yang dapat menyesuaikan sesuai kondisi/mode pembelajaran yang diharapkan. Serta furniture dilengkapi dengan teknologi AI dan IoT.



Gambar 21: Mobile Furniture

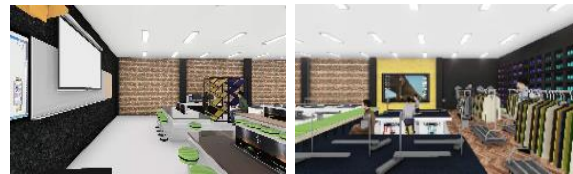
Furnitur diatas merupakan contoh yang furnitur cerdas dimana *Conductive Textile* dengan teknologi sensor digunakan sebagai material untuk mengontrol pergerakan kursi. Dengan hanya menekan Fitur tombol yang disediakan kursi dapat berubah bentuk sesuai mode yang diinginkan

2) Workshop Penjahitan



Gambar 22: Workshop Penjahitan

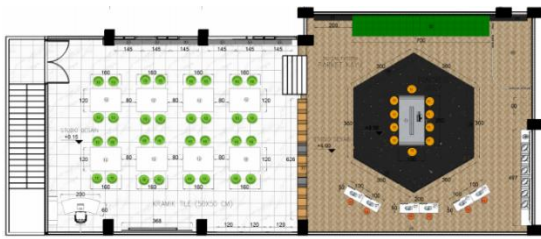
Workshop penjahitan mempelajari pengolahan tekstil dari potongan bahan kain hingga pakaian jadi. Adapun prosesnya dimulai dari menjahit potongan bahan, hingga melipat pakaian jadi. Untuk itu dalam perancangan ini, raung dibagi menjadi beberapa area diantaranya menjahit, menyetrika, diskusi, dan area untuk pakaian jadi.



Gambar 23: Visual Workshop Penjahitan

Ruang dilengkapi dengan *interactive board*, *Interactive screen*, *interctive table*, *built in storage*, dan *control machine area*. Meja penjahitan juga dilengkapi dengan sensor storage untuk memudahkan proses penjahitan.

3) Studio Fashion



Gambar 24: Layout Studio Fashion

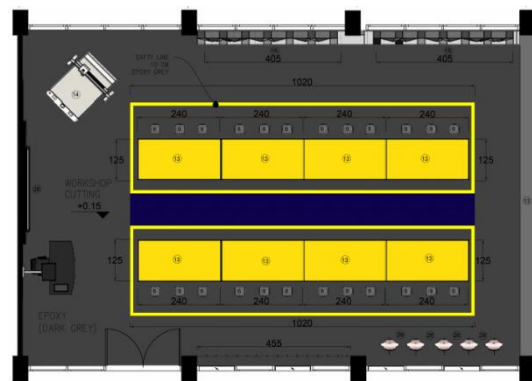
Studio desain digunakan sebagai pusat pembelajaran fashion desain. Dalam ruang ini mahasiswa melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran fashion desain seperti menggambar dasar, fotografi, modifikasi desain dan lain sebagainya. Untuk itu ruangan ini didesain dengan ruang diskusi yang dilengkapi dengan area menjahit, display pakaian, dan ruang ganti pakaian.

Dalam memenuhi kebutuhan dalam ruang, area ini dilengkapi dengan *interactive board*, *interactive table*, *wall display*, *drawing wall*, dan *fitting room*.



Gambar 25: Visual Studio Fashion

4) Workshop Cutting



Gambar 26: Layout Workshop Cutting

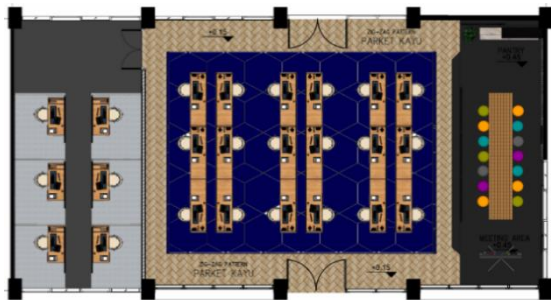
Workshop cutting diharapkan mampu menunjang pembelajaran pemotongan bahan dimana kegiatan yang dilakukan diantaranya menganalisa pemotongan bahan, pemeriksaan bahan baku, perhitungan kebutuhan bahan, marking, spreading, costing, meletakkan bahan/ kain, serta kain, perencanaan layout pola, menggunakan bahan/ kaint, teknik pemotongan, prosedur pengawasan kualitas, pengikatan, pemasangan tiket dan penyimpanan. Guna menunjang kebutuhan tersebut ruang kelas ini dirancang dilengkapi dengan bench serta tanaman dengan media Hydroponik textil agar kelas lebih menarik dan tidak membosankan, tanaman juga dapat meminimalisir debu halus akibat cutting kain.



Gambar 27: Visual Workshop Cutting

Sisi dinding dimanfaatkan sebagai storage alat dan kain agar tidak ada alat dan kain yang berserakan. Sebagai aktifitas utama area curtting ditempatkan ditengah ruang. Ruang ini juga dilengkapi Interactive board guna menunjang pembelajaran 4.0.

5) Ruang Fungsi Kantor



Gambar 28: Layout Ruang Kantor

Ruang fungsi kantor terdiri dari ruang dosen, Ka. Lab, dan area meeting/diskusi, Ruang dosen merupakan area bekerja diluar mengajar bagi para dosen, area ini digunakan selama jam kerja dari pukul 08.00-16.00. Kegiatan yang dilakukan antara lain memeriksa tugas mahasiswa, menyusun laporan, membuat kurikulum serta kegiatan sejenis lainnya. Ruang ini juga biasa digunakan untuk kegiatan meeting ataupun diskusi ringan. Untuk itu dalam perancangan, ruang ini didesain seraca nyaman dengan dilengkapi ruang rapat yang santai serta mini bar sebagai sarana penunjang.

Area rapat dan diskusi ditempatkan di tengah ruang juga untuk memaksimalkan komunikasi dan interaksi antar pengguna ruang. Adapun area KA. Lab dibuat secara kubikel agar setiap pengguna tetap memiliki privasinya sendiri.



Gambar 29: Visual Ruang Dosen dan Ruang Diskusi



Gambar 30: Visual Ruang KA Lab

E. KESIMPULAN

Dari kajian di atas mengenai perancangan interior yang mengambil contoh kasus Politeknik STTT Bandung Program Studi Produksi Garmen, dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya:

- Perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam pendidikan, teknologi berperan sebagai alat bantu ataupun media dalam proses pembentukan karakter seseorang. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan dan bergesernya paradigma pendidikan dimana fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan juga akan lebih beragam.
- Survey, wawancara, analisis data, dan sintesis dilakukan sebagai dasar yang kuat dalam merancang interior. Analisis data seperti analisis site, analisis kebutuhan ruang, analisis

hubungan antar ruang, analisis pengguna, hingga analisis teknologi dilakukan guna menghadirkan fasilitas yang tepat guna.

- Berangkat dari fenomena yang ada saat ini yaitu *Industry 4.0* yang juga berdampak pada dunia pendidikan, Technological Harmony dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di era Industri 4.0 yang terintegritas berbasis teknologi 4.0. Pendekatan teknologi juga digunakan untuk menjawab permasalahan internal dari objek perancangan. *Textile technology* serta *technology 4.0* akan diaplikasikan kedalam desain interior seperti dinding, ceiling dan furniture tidak lain untuk memenuhi kebutuhan serta memudahkan proses pembelajaran.
- Dari hasil analisis yang dilakukan tidak semua teknologi 4.0 dapat diaplikasikan kedalam ruang secara bersamaan. Untuk menentukan teknologi yang cocok atau dapat diaplikasikan kedalam ruang dibutuhkan pertimbangan dengan cara menyesuaikan kembali dengan kebutuhan pembelajaran itu sendiri.
- Teknologi akan selalu berubah dan berkembang, untuk itu perancangan kedepannya diharapkan untuk selalu memperhatikan perkembangan teknologi terbaru yang ada agar

F. DAFTAR PUSTAKA

- Chan, T. C. (1996). *Environmental impact on student learning*. Valdosta, GA: Valdosta State College, School of Education.
- Hujair AH. Sanaky (2009) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1). <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Prasetyo, H. dan Sutopo, W. Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. (2018) *Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 17-26. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jgti/article/viewFile/18369/12865>
- Ngafifi, M. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. (2014). *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*.
- Kompas.com, "Hadapi Revolusi Industri 4.0, Pendidikan Jadi Kunci Pengembangan Diri". Diambil dari: <https://edukasi.kompas.com/read/2019/07/03/19144701/hadapi-revolusi-industri-40-pendidikan-jadi-kunci-pengembangan-diri> [accessed Feb 2 2020]

TINJAUAN KONSEP DESAIN FLAT-PACK PADA RAK SUSUN 5 TINGKAT TERBUKA MASTERSPACE HOLELESS

Oleh:

Rizky Dinata¹

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

Marwan Noer²

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

rizky.dinata@mercubuana.ac.id¹ ; oneart.mercu@gmail.com²

ABSTRAK

Keberhasilan pengembangan produk baru merupakan prasyarat bagi perusahaan untuk tetap bersaing di pasar yang selalu menuntut. Konsep perancangan dengan istilah *Flat-pack* menjadi sangat populer dan menginspirasi perancangan produk lainnya terutama perancangan produk di industri kecil atau pengrajin di Indonesia. Penelitian pada produk produk yang berhasil menerapkan konsep desain ini sangat dibutuhkan tinjauan dan bahasan detail produk Masterspace Rak 5 tingkat holeless sebagai salah satu produk yang akan dijadikan studi kasus bagaimana proses perancangan dan keberhasilannya dalam penerapan konsep desain *Flat-pack*, dengan prinsip dasar teori *knockdown* dan RTA Ready To Assemble. Jenis metode yang akan dipakai dalam pencapaian tujuan penelitian ini adalah Metode Teori Dasar. Dalam melakukan metode ini, akan dicari mana fenomena yang dapat dikatakan fenomena inti yang dapat diambil dan dibentuk menjadi suatu teori. Diharapkan, melalui penelitian ini hasilnya dapat diaplikasikan kedalam perencanaan perancangan produk inovatif kerajinan oleh pengrajin kecil namun tetap dapat bersaing secara global.

Kata Kunci: efisiensi logistik; efisiensi produksi; Flat-pack; furnitur; knockdown; ready-to-assemble.

ABSTRACT

The success of developing new products is a prerequisite for companies to remain competitive in a market that is always demanding. The design concept with the term Flat-pack became very popular and inspired the design of other products, especially product design in small industries or artisans in Indonesia. Research on producing products that have successfully applied this design concept is very much needed to review and discuss the product details of the holeless level 5 Masterspace Rak as a product that will be a case study of how the design process and success in applying the Flat-pack design concept, with the basic principles of knockdown and RTA Ready theory To Assemble. The method that will be used to achieve the objectives of this research is the Basic Theory Method. In carrying out this method, it will be sought where phenomena can be said to be core phenomena that can be taken and formed into a theory. It is hoped that through this research, the results can be applied to the planning of craft innovative products by small craftsmen while still being able to compete globally.

Keywords: logistics efficiency; production efficiency; Flat-pack; furniture; knockdown; ready-to-assemble.

A. PENDAHULUAN

Perusahaan furnitur multinasional yang cukup berhasil saat ini adalah IKEA. Mereka menjual furnitur di 48 negara dan menghasilkan laba sebesar \$ 3,8 miliar pada tahun lalu. Data perusahaan mengatakan bahwa sekitar 771 juta orang mengunjungi langsung toko IKEA dan 1,9 miliar orang berbelanja *online* di situs webnya. Jadi dapat disimpulkan jika menjadi seorang perancang atau *designer* IKEA maka karya rancangannya akan berakhir di rumah-rumah di seluruh dunia (Baer, 2016). Dalam hal ini tentu saja logistik menjadi fokus perhatian IKEA dengan sistem desain yang unik dan menjadi fenomenal, ternyata kuncinya adalah sebuah perancangan dengan konsep desain "*Flat-pack*" konsep desain ini menjadi populer dan berkembang.

Rancangan produk dan keberhasilan pengembangan produk baru merupakan prasyarat bagi perusahaan maupun industri kecil untuk tetap bersaing di pasar yang selalu menuntut. Pusat produksi yang berlokasi jauh dan pelanggan yang tersebar luas menekankan pada sistem logistik yang efisien dan efektif bersamaan dengan produk yang berkualitas tinggi (Moon, 2004). Dengan memperhatikan kebutuhan logistik dan pengemasan sebagai pertimbangan utama dalam

konsep perancangan dan proses pengembangan produk menjadi sangat penting untuk memaksimalkan sebuah produk dengan harga terjangkau, dalam hal ini istilah *Flat-pack*, *knockdown* dan *RTA* harus dapat dipahami dengan baik terlebih dahulu.

Tinjauan mendalam dari sisi desain dan penggunaan pada produk Masterspace Rak 5 tingkat holeless sebagai studi kasus menjadi penting untuk dilakukan karena selain produk tersebut mewakili seluruh kriteria yang menjadi standar rancangan produk *Flat-pack*, *knockdown* dan *RTA*, hal ini juga sangat berperan dalam pengembangan industri kreatif di Indonesia yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan industri dan masyarakat dalam persaingan global pada tahun 2024.

Hasil penelitian ini ditargetkan untuk memberikan rekomendasi platform/usulan konsep/framework untuk meningkatkan daya saing industri kreatif di Indonesia ke Pasar global. Target khusus penelitian ini dapat memperoleh metode perancangan (*Design Method*) yang baru dan lebih baik sebagaimana yang telah dikembangkan oleh IKEA yang dikenal dengan istilah "*Flat-pack design*" dan mengacu pada target pasar global sehingga dapat berkontribusi terhadap

perkembangan industri kreatif di Indonesia dan ilmu pengetahuan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Desain *Flat-pack*

Ariyanti dkk menyebutkan salah satu aspek yang harus dipertimbangkan dalam desain furniture kayu yaitu sistem distribusi dimana sistem distribusi ini dapat mempengaruhi budaya ekologi pada desain furnitur. Semakin banyak muatan yang dimasukkan ke dalam kontainer/truk, maka semakin sedikit energi yang dihabiskan. Agar furnitur dapat lebih banyak dimuat, maka strategi desain harus dipikirkan dengan teliti, dari segi struktur furnitur, dimensi, dan bentuknya. Bentuk geometris dan pipih dapat menghemat ruang, hal tersebut mengarah dan menjadi dasar berkembangnya istilah desain *Flat-pack*. Furnitur pak datar dan istilah *Interlocking system* merupakan 2 istilah yang memiliki kaitan sangat erat dalam industri pembuatan furnitur modern saat ini. Dimana paduan kedua unsur ini mampu memberikan banyak solusi dalam penciptaan suatu produk furnitur modern.

Perkembangan konsep *Flat-pack* furnitur yang semakin meroket di era minimalis dan keterbatasan ruang, merupakan hasil dari kemudahan serta fitur yang ditawarkan oleh desain *Flat-pack* furnitur pada masyarakat modern, utamanya yang tinggal di area perkotaan.

Fitur dari produk yang bisa dibongkar pasang ini memiliki kemudahan dalam proses pengiriman distribusi ataupun dapat langsung dibawa pulang oleh pembeli, kemudahan untuk dikemas ulang dan harga yang terjangkau juga merupakan beberapa fitur unik yang ditawarkan oleh konsep *Flat-pack* dan menjadi identitas atau simbol dari gaya hidup masyarakat modern saat ini.

Dari awal kepopulerannya sekitar tahun 1950-an, konsep *knock-down* yang diadopsi hanya berupa skrup dan baut saja, tapi saat ini perkembangan konsep *knock-down* telah mengaplikasikan penggunaan sistem *interlocking* yang memberikan fitur rekonfigurasi pada furnitur, yaitu dimana suatu furnitur dapat dikombinasikan dan bertransformasi kedalam bentuk lain yang diinginkan dimana hal tersebut membuka ruang kreatifitas dari penggunaannya sehingga memungkinkan untuk beradaptasi terhadap keterbatasan ruang tempat tinggal yang sempit dan kecil, mengacu dari adanya keterbatasan tersebut sangat dibutuhkan sekali suatu produk furnitur yang memiliki fungsi ganda atau yang dikenal dengan *multi purpose furniture*.

Sistem *interlocking*

Pada dasarnya sistem *interlocking* yang digunakan pada *Flat-pack furniture* modern saat ini dapat dikategorikan ke dalam 2 sistem yaitu: Sistem *interlocking* terpisah dan sistem *self-sustained interlocking*.

Salah satu contoh dari sistem *interlocking* terpisah tampak pada gambar 1, dimana sistem *interlocking* yang digunakan merupakan berbahan plastik ataupun metal dengan mekanisme *interlocking* yang telah dirancang sebelumnya.



Gambar 1: *Flat-pack* Tylco Furniture interlocking system (sumber: tylco.com)

Sementara sistem *interlocking* self-sustained, mekanisme *interlocking*nya didapatkan dari modifikasi bentuk material kayu yang bersangkutan tanpa penggunaan elemen tambahan seperti skrup dan baut seperti terlihat pada gambar 2.



Gambar 2: Self sustained interlocking system (sumber : tylco.com)

Computational Interlocking Furniture Assembly

Chi-Wing Fu, Peng Song (2015), Pada penelitiannya tersebut membahas mengenai pendekatan matematis dalam pembuatan sistem *interlocking* pada suatu furnitur dimana suatu furnitur dibagi menjadi beberapa sub group yang memiliki sub kunci utama yang akan saling mengunci dengan *sub group* yang lain, yang kemudian setiap *sub group* akan di hubungkan menjadi satu bagian melalui kunci utama sehingga terbentuk *global interlocking* yang menjadi struktur utama dalam desain flatpak.

Perancangan *flat-pack* furniture

Erwin Agustiano, Andreas Pandu Setiawan, Frenky Tanaya (2018), Metode kualitatif; Jurnal penelitian tersebut mengeksplorasi bentuk dan desain flat-pack furnitur pada berbagai aplikasi, seperti *stool*, rak dan meja. Proses eksplorasi ditekankan pada pencarian bentuk atau desain yang minimalis.

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, pada penelitian ini penulis tertarik untuk mencoba meninjau dan menguji-coba dalam lingkup penggunaan produk dari salah satu produk *masterspace* rak 5 tingkat untuk dapat menemukan pendekatan-pendekatan baru pada aplikasi sistem *interlocking* yang juga menerapkan konsep *knock down* dan *Reconfigurable* atau dapat dikonfigurasi ulang.



Gambar 3: Modular, customizable Flat-pack furniture (sumber : www.semanticschoolar.org)

Teori Flatpak atau Flat-pack

Flat-pack furniture populer dengan sebutan RTA (*Ready-to-assemble furniture*), *Kit furniture*, *Knock-down fittings* dan *Self-assembly.en.wikipedia.org* mendefinisikannya sebagai bentuk furnitur yang membutuhkan proses pemasangan oleh *customer* atau disebut juga dengan istilah DIY (*Do it yourself*).

Menurut *collinsdictionary.com*, *Flat-pack* furnitur adalah furnitur seperti rak, library, lemari yang dibeli dalam bentuk bagian yang terpisah dimana proses pemasangan dilakukan sendiri oleh pihak customer. Furnitur jenis ini biasa disertai dengan instruksi pemasangan. Konsep *Flat-pack* furnitur, pertama kali dipopulerkan sekitar tahun 1950-an oleh Gillis Lundgren, yaitu seorang pegawai IKEA.

Teori Reconfigurability

Reconfigurability adalah *noun* dari kata *reconfigure* yang menurut kamus bahasa Inggris *freedictionary.com* adalah "*to rearrange the elements or settings*", yang berarti untuk

mengatur ulang elemen-elemen atau keadaan, tata letak atau cara.

Dalam pengertian lebih lanjut, *Reconfigurability* adalah kemampuan pengaturan ulang dari suatu elemen-elemen atau keadaan, tata letak atau cara. Istilah lain yaitu *Reconfigurable* yang berarti dapat di konfigurasi ulang.

Pada furnitur dengan fitur *reconfigurable*, berarti furnitur yang dapat dikonfigurasi baik itu dari segi elemen bentuk, multi fungsi maupun tata letak.

Teori Knockdown

Furnitur *Knockdown* juga dikenal sebagai furnitur siap untuk dirakit. Umumnya mudah dirakit, dan sebagian besar pelanggan dapat merakitnya sendiri dengan instruksi yang disertakan dengan paket furnitur seperti digambarkan pada Gambar 4. Perakitan hanya membutuhkan alat sederhana seperti obeng yang biasanya disediakan berikut dalam paket produk. Furnitur *Knockdown* sangat populer di kalangan orang yang ingin menghemat uang. Pelanggan juga menghemat biaya pengiriman karena furnitur *knockdown* datang dalam paket datar. Selain itu, sebagai hasil dari fitur *knockdown*, furnitur jenis ini biasanya terlihat sederhana, mudah dipasang, dan biaya pembuatannya lebih murah. Namun, furnitur *knockdown* tidak tahan lama seperti furnitur kayu solid, karena bahan yang digunakan dalam pembuatannya. Ketika pengguna

membongkar furnitur *knockdown*, lubang sekrup dan permukaan di sekitarnya berpotensi longgar maupun rusak, membuat pemasangan kembali menjadi lebih sulit.



Gambar 4: Contoh produk yg menggunakan system *knockdown*
(Sumber <https://www.woodworkingnetwork.com>)

Produsen dan pedagang mendapat manfaat dari penjualan furnitur siap pakai dengan sistem *knockdown* tersebut karena furnitur berukuran besar sulit sekali untuk dipasang atau dirakit sendiri, dan dengan demikian lebih mahal untuk disimpan dan dikirim.

Teori Ready to Assemble

Furnitur siap pasang (*RTA*), juga dikenal sebagai furnitur *knock-down* (*KD*), furnitur paket datar, atau furnitur kit, adalah bentuk furnitur yang membutuhkan perakitan mandiri oleh pelanggan. Komponen terpisah dikemas dalam karton yang juga berisi instruksi perakitan. Pada umumnya furniture jenis *RTA* sangat sederhana untuk dirakit dengan alat-alat dasar seperti obeng, yang kadang-kadang juga disertakan dalam paket produk. Furnitur siap-rakit sangat populer di kalangan konsumen yang ingin menghemat

uang dengan merakit produk sendiri dan mendapatkan pengalaman personal dalam merakit produk tersebut dengan tangan sendiri, juga tentunya sangat menghemat biaya pemasangan dan pengiriman.

Furnitur *RTA* biasanya dibuat dari papan partikel yang dilapisi dengan melamin berwarna atau veneer kayu. Produk furnitur *RTA* banyak digunakan pada produk rumahan yang sederhana. Furnitur dengan konsep *RTA* memiliki desain fleksibel yang memungkinkan beberapa bagian dibuat dari konfigurasi dasar. Misalnya, desain furnitur *RTA* yang fleksibel memungkinkan rak buku sederhana diubah menjadi lemari laci, kabinet tertutup.

Proses pembuatan furnitur *RTA* setelah tahap desain pada dasarnya adalah ukuran panel untuk sisi, ujung, punggung, dan rak; selalu terdapat lubang untuk perakitan yang disertakan kode atau tanda sebagai instruksi perakitan. Kualitas tinggi pada produk *RTA* ini dapat dicapai melalui penggunaan bahan dan teknologi pembuatan furniture yang semakin berkembang.

C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *grounded theory* serta studi literatur dari beberapa model yang diadopsi dan dituangkan dalam bentuk deskriptif. Pendekatan *grounded theory* merupakan metodologi umum analisis terkait dengan pengumpulan data sistematis yang diterapkan dan menggunakan

serangkaian metode untuk menghasilkan sebuah teori induktif tentang area substantif (Martin dan Turner, 1986). Pengertian dari pelaksanaan riset kualitatif dengan metode *grounded theory* bermula dari kajian empiris berdasarkan data yang diperoleh menuju ke teori konseptual. Penjelasan lebih lanjut mengenai perbedaan utama antara metode *grounded theory* dan metode lainnya terdapat pada kekhasan dari pendekatannya dalam pengembangan teori yang menyarankan bahwa harus terdapat interaksi yang terus-menerus antara proses pengumpulan data dan analisisnya (Egan, 2002).

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan pendekatan tinjauan langsung pada objek amatan dengan memberikan arah pada strategi pengembangan konsep perancangan produk yang seharusnya dapat dikembangkan dimasa mendatang. Metode penelitian yang mengacu pada metode *grounded theory* ini terdiri dari beberapa langkah yang dijelaskan kedalam tahapan penelitian yaitu:

- 1) Tahap perumusan masalah. Amati situasi terkini dari topik yang dipilih dan meninjau permasalahan dan pencarian solusi yang memungkinkan.
- 2) Tahap penggunaan gambaran teoritis yang merupakan tinjauan pustaka, meninjau teori yang berlaku baru-baru ini mengenai teori konsep desain *Flat-pack*, *knockdown*, dan *ready to assemble*.

- 3) Tahap pengumpulan data, data literatur dan teori dikumpulkan melalui berbagai metode seperti observasi lapangan, eksplorasi mendalam terhadap sample produk, jurnal terkait saat ini atau penelitian publikasi, penelitian buku, berita dan tren, mengenai metode perancangan produk yang dipilih.
- 4) Tahap analisis data. Menganalisa seluruh data dengan menggunakan dasar analisis teori dari *Flat-pack*, *knockdown*, dan *ready to assemble*.
- 5) Tahap kesimpulan dan penulisan laporan. Ringkasan hasil temuan dan saran untuk penelitian masa depan.

Lima tahap penelitian *grounded theory* di atas dikembangkan secara bersamaan. Setelah observasi yang relevan, pengumpulan data, dan pengorganisasian data yang dipilih kemudian dilanjutkan dengan menjabarkan metode yang berlaku dari semua sumber data yang dikumpulkan pada saat yang sama.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain *Flat-pack*

Produk Masterspace Rak 5 tingkat holeless ini merupakan adaptasi dari desain *Shelving rack system* yang biasa digunakan untuk *racking* atau cabinet khusus menempatkan barang barang yang harus dapat dilihat dan diakses dengan mudah, umumnya desain racking ini digunakan pada area penjualan produk yang memberikan kesempatan pada pelanggan untuk melihat

dan memilih. Produk ini hadir dengan Nama Komoditas *MASTERSPACE, SHELVING STORAGE HOLELESS 5 TIER* dimana keutamaan dari fungsi rak terbuka dijadikan kelebihan produk ini. Kemudahan dalam membawa produk langsung menggunakan mobil pribadi sesuai dengan konsep *flat-pack* pada gambar 5.



Gambar 5: Produk dapat dibawa langsung

Dengan konsep desain terbuka dari rak 5 tingkat ini bertujuan untuk dapat memaksimalkan penyimpanan barang di ruangan dengan memberikan kesan minimalis dan menghadirkan efek luas dikarenakan tidak menggunakan penutup atau pintu seperti yang digambarkan pada gambar 6. Hal tersebut memudahkan pengguna untuk mengakses seluruh barang yang disimpan dengan mudah dan cepat.



Gambar 6: Display Ukuran Produk setelah dirakit

Detail Ukuran produk dan kemasan

Dimensi produk setelah dirakit adalah: 80 x 40 x 180 cm seperti yang digambarkan pada gambar 7. Dimensi ukuran yang digunakan merupakan ukuran standar dalam desain meja dan rak pada umumnya. dengan penggabungan konsep ukuran meja dan ukuran rak menjadikan produk ini memiliki konsep *knockdown* dari teori *flat-pack* dimana produk dapat dipasang dengan mudah menyatukan bagian bagian terpisah dengan sistem kunci yang mudah. Dimensi ukuran kemasan adalah 15 x 40 x 90 dengan perhitungan 90cm adalah Panjang dari struktur bagian tiang penyangga dan 40cm disesuaikan dengan ukuran lebar dari papan ambalan sehingga dapat tercapai secara maksimal ukuran kemasan yang dapat diisi dengan parts bagian konstruksi dengan ukuran ketebalan 15cm, hal tersebut dapat memenuhi konsep *flat-pack* dimana tumpukan menjadi lebih maksimal dan menghemat ruang dalam proses logistik pengiriman maupun pada proses

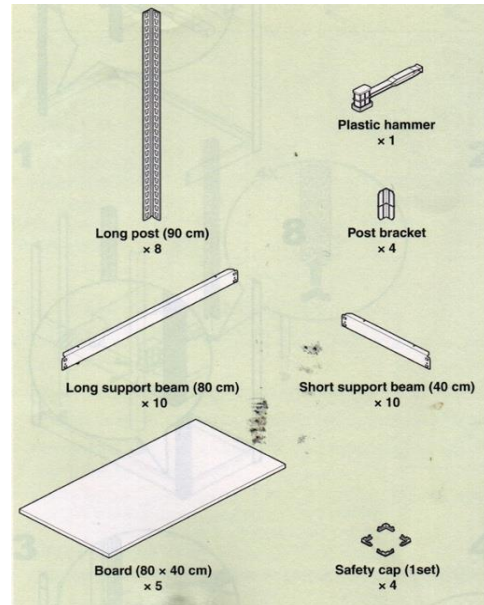
penumpukan di Gudang penyimpanan. Pada gambar 5 juga digambarkan pembeli dapat langsung membawa produk tersebut dengan menumpuk dibagian belakang bagasi mobil yang rata2 berukuran 100-120cm, perhitungan ukuran kemasan ini menjadi bagian penting dalam konsep desain *flat-pack*.



Gambar 7: Dimensi ukuran produk

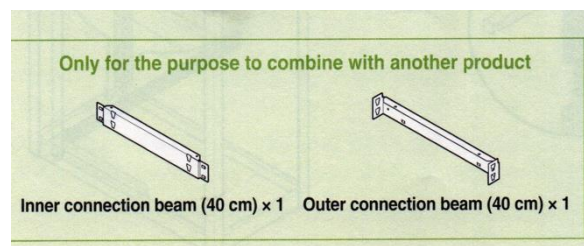
Detail Konstruksi dan parts

Material dari rak masterspace ini adalah Besi siku tebal 1,6mm yang cukup ringan dengan lapisan powder coating finish untuk fitur anti karat, bagian atau *parts* dipecah menjadi 3 bagian struktur penyangga dengan ukuran Panjang maksimal 90cm dan papan berukuran Panjang kali lebar 80x40cm, konstruksi penyangga dapat disambung menggunakan *post bracket* penyambung khusus berbahan plastik padat, pada semua bagian penyangga memiliki kuncian dan komponen tambahan untuk transformasi bentuk seperti yang dijelaskan pada gambar 8.



Gambar 8: Detail *parts* konstruksi
(Sumber : *user manual* produk)

Disediakan juga penyambung berupa bagian seperti Digambar 9. Penyambung ini bisa menghubungkan kedua tipe rak yang lain sehingga dapat membuka kreatifitas pengguna dalam menentukan desainnya. Hal tersebut merupakan konsep untuk mendukung *transformable* furniture yang ada pada teori *reconfigurability*.



Gambar 9: bagian penyambung
Sumber : User Manual Produk

Bagian penyambung tersebut menggunakan sistem kuncian yang sama untuk memberi keleluasaan pengguna dalam menentukan posisi dan bentuk yang diinginkan.

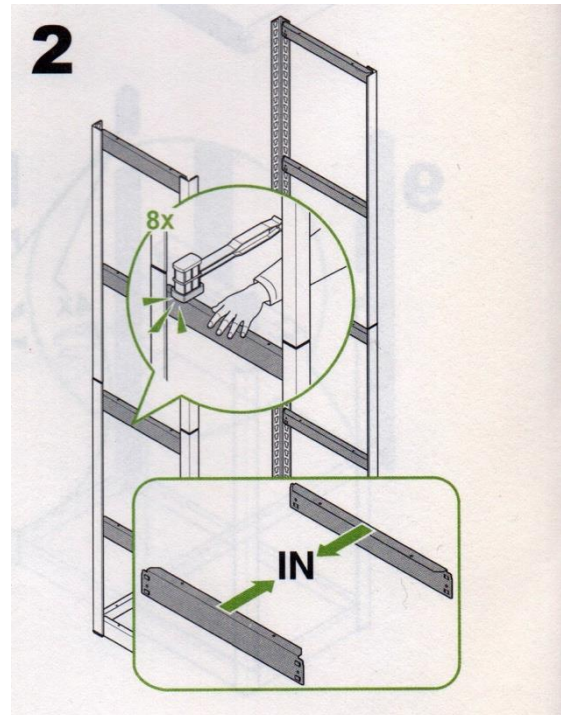
Proses perakitan (RTA)

Penerapan konsep RTA diusung dengan baik dalam proses pemasangan sistem kunci pada gambar 11. yang digunakan mengandalkan kekuatan tekanan gravitasi, Dengan kapasitas 100kg/rak, pengguna bisa menata rapi berbagai barang dan aksesoris agar lebih terorganisir. Rak ini mengunggulkan kemudahan pemasangan (*Easy Assembly*), dimana hanya menggunakan satu alat bantu yang juga sudah disediakan dalam kemasan seperti gambar 10.



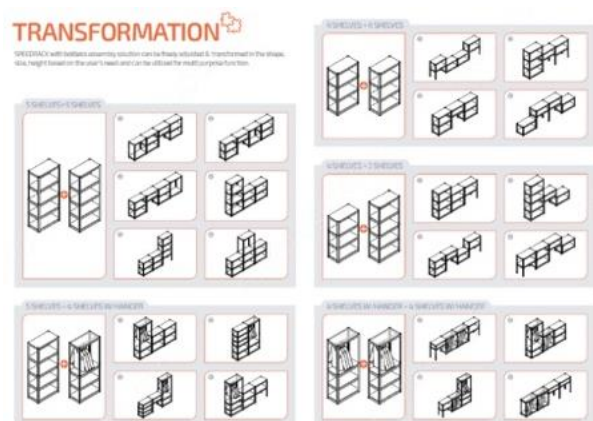
Gambar 10: Sistem kunci pada produk

Pengaturan posisi support beam / balok penyangga menghadap ke atas (rata dengan ambalan rak) atau ke bawah (lebih tinggi dari ambalan rak).



Gambar 11: Cara pemasangan
Sumber : User Manual Produk

Sisi ambalan rak juga memiliki dua warna berbeda, jadi bisa digunakan bolak-balik sesuai keinginan. Produk ini membuka kreatifitas pengguna dengan kombinasi bentuk yang dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna sehingga dapat berubah menjadi bentuk baru yang lebih fungsional dan estetik seperti digambarkan pada gambar 11.



Gambar 12: Contoh kombinasi konfigurasi

Fleksibilitas dalam penyusunan dan merangkai produk adalah sebuah strategi desain dimana produk dibagi menjadi beberapa modul komponen yang membentuk fungsi produk, sehingga lini produk dapat dibuat variasinya dengan mudah, Andersson dan Warell (2015). Hal tersebut sesuai dengan konsep *Transformable product* pada teori *reconfigurability*.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebuah pengembangan konsep desain produk harus dapat melihat permasalahan kebutuhan logistik, penyimpanan dan perakitan, perancangan desain produk dengan konsep *knockdown* yang menggunakan sistem kunci atau *interlocking* menjadi solusi inovatif untuk dapat memfasilitasi aktivitas pengguna mulai dari pengiriman barang, perakitan dan keterbatasan ruang.

Penggunaan konsep desain *flat-pack* ini dipilih untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang sangat memperhatikan kreatifitas serta unsur personal pada produk yang mereka beli, dimana elemen *handmade* dapat menjadikan satu pengalaman yang menarik bagi pengguna. Disamping itu, sistem *knockdown* juga dapat meningkatkan nilai jual dan daya beli masyarakat dengan harga produk yang lebih terjangkau. Konsep *flat-pack* desain dengan gaya modern minimalis dari produk masterspace rak 5 tingkat ini berhasil menampilkan bentuk

desain produk yang fleksibel, fungsional, dan mengusung berbagai kemudahan baik dalam pengiriman, perakitan dan pada saat digunakan. sehingga fleksibilitas penggunaan produk tercapai maksimal dalam mendukung fungsi produk.

Saran

Konsep desain yang diusung oleh produk masterspace rak 5 tingkat ini masih perlu mengkaji sistem kunci dimana pengguna akan sering melakukan bongkar pasang dan penyusunan ulang ataupun merubah bentuk rangkaian yang dapat disesuaikan oleh keinginan pengguna, maka kekuatan material akan sangat berpengaruh untuk menahan dan mengunci bagian bagian dari rak ini, sehingga diperlukan analisis kekuatan material pada aplikasi dari kunci tersebut, pengukuran pada berapa kali kekuatan kunci dari produk tersebut dapat dibongkar pasang sangat menentukan pemilihan penggunaan material dan dapat membuka kreatifitas baru yang lebih inovatif.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Artikel desain, Buku

Baer, D. (2016). *Inside the Ikea design process - Business Insider*. December 9, 2018, Diambil dari: <https://www.businessinsider.com/inside-the-ikea-design-process-2016-1/?IR=T>

Chi-Wing Fu, & Peng Song (2017). *Reconfigurable Interlocking Furniture*. Diambil dari: <http://www.cse.cuhk.edu.hk/~cwfu/papers/reconfig/index.htm>

Corbin, J., & Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. California: SAGE Publication

Dahlborg, H., & Johnsson, C. (2006). *Evaluating Packaging Logistics Development at IKEA for Improvements in Product and Packaging Development*. Thesis: Lund University

Fan, J. N., & Schodek, D. (2007). *Personalized furniture within the condition of mass production*. In *The 9th international conference on ubiquitous computing (Ubicomp '07)*. Austria: Innsbruck.

Harris, R. Wen Shao Chang. Walker, P (2014). *Engineering Research into Traditional Timber Joints*. Diambil dari: <https://researchportal.bath.ac.uk/en/publications/engineering-research-into-traditional-timber-joints>

Hughes, P. (1996, January). *Exporting furniture: Getting the packaging right*. In *International Trade Forum*, 1, 8. International Trade Centre.

Holman, W. (n.d.). *Guerilla Furniture Design: How to Build Lean, Modern Furniture with Salvaged - Will Holman - Google Book*. Diambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=1>

[F3BBwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false](https://www.ikea.com/indonesia/id/catalogsearch/result/index/?q=democratic+design&hl=id#v=onepage&q&f=false)

Ikea. (2018). *About/Democratic Design*. December 9, 2018. Diambil dari: <https://www.ikea.co.id/in/tentang/democratic-design/>

Kong, S. C., Ogata, H., Arnseth, H. C., Chan, C. K. K., Hirashima, T., Klett, F., & Mitrovic, A. (2009). *Constraint-based design critic for Flat-pack furniture design*. In *Proc. of the 17th International Conference on Computers in Education* (pp. 19-26).

Moon, Y. (2004). *IKEA invades America*. Harvard Business School: USA

Turner, troy. (2012). *Flat-pack Elegance | Yanko Design*. December 16, 2018, Diambil dari: <https://www.yankodesign.com/2012/05/21/Flat-pack-elegance/>

What is Flat-pack Furniture? Flat-pack Mates Explain it All! (2018). December 16, 2018, Diambil dari: <https://Flat-packmates.co.uk/blog/Flat-pack-furniture-explained/>

Jurnal

Ainsworth, S., & VanLabeke, N. (2004). Multiple forms of dynamic representation. *Learning and instruction*, Volume 14(3), 241-255.

Burdurlu, E., Ciritcioglu, H. H., Bakir, K., & Ozdemir, M. (2006). Analysis of the most suitable fitting type for the assembly of knockdown panel furniture. *Forest products journal*, Volume 56(1), 46-53.

Chi-Wing Fu, & Peng Song. (2015). *Computational Interlocking Furniture Assembly*, Volume 34(4), Article 91. Diperoleh dari link: <http://cs.tau.ac.il>

Egan, T. Marshall. (2002). *Grounded Theory Research and Theory Building*.

Advances in Developing Human Resources, Volume 4(3).

- Li, H., Guo, H., Skibniewski, M. J., & Skitmore, M. (2008). Using the IKEA model and virtual prototyping technology to improve construction process management. *Construction Management and Economics, Construction Management and Economics, Volume 26(9):991-1000.*
- Löfgren, O. Design and Culture. Design by IKEA. A Cultural History. (2015). *The Journal of the Design Studies Forum, Volume 7(3), 467-471.* DOI: <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1105510>
- Martin, Patricia Yancey and Barry A. Turner (1986). Grounded Theory and Organizational Research. *The Journal of Applied Behavioral Science, Volume 22 (2)*
- Panghegar, A. F., & Pratama, D. (2017). Aplikasi Desain *Flat-pack* sebagai Upaya Efisiensi Produksi dan Logistik Studi Kasus: Bangku Bongkar Pasang KURIKKU. *Symposium Nasional RAPI XVI – 2017 FT UMS, 39-47*
- Puspita, A. A. P. A., Sachari, A., & Sriwarno, A. B. (2016). Dinamika Budaya Material pada Desain Furnitur Kayu di Indonesia. *Panggung, Volume 26(3).*
- Ramadhan, A., & Sihombing, J. P. (2017). Kajian ergonomi desain sepeda fixed gear (fixie). *PRODUCTUM Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk), Volume 3(1), 8-21.*
- Simek, M., & Sebera, V. (2010, October). Traditional furniture joinery from the point of view of advanced technologies. *In Proceedings of the international convention of society of wood science and technology and United Nations economic commission for Europe—Timber Committee, Geneva, Switzerland* (pp. 11-14).

STUDI PRODUK PERALATAN PENUNJANG PETUGAS PEMADAM KEBAKARAN (STUDI KASUS: ALAT PEMADAM API RINGAN)

Oleh:

Toto Hendro Susilo

Dinas Penanggulangan Kebakaran dan Penyelamatan, DKI Jakarta
toto_hs@yahoo.co.id

ABSTRAK

Riset ini membahas tentang peralatan penunjang pada petugas pemadam kebakaran di dalam melaksanakan proses pemadaman awal, seperti kita ketahui banyaknya peralatan penunjang yang digunakan oleh petugas pemadam kebakaran namun tidak semuanya digunakan didalam proses pemadaman awal ada beberapa peralatan yang biasanya digunakan seperti alat pelindung diri dan juga APAR berikut motor operasional sebagai alat transportasinya, disini dijelaskan efektifitas pada penggunaan APAR dari sisi desainnya yang mampu menunjang petugas dimana sangat diperhatikan dari sisi ergonomisnya apakah sudah cukup efektif didalam penggunaannya. Dikarenakan berat beban pada APAR tidak cukup enteng maka disana akan banyak menimbulkan masalah baru yang dihadapi oleh petugas didalam melaksanakan proses pemadaman.

Kata Kunci: Peralatan, Penunjang Pemadam Kebakaran.

ABSTRACT

This research discusses about the equipment supporting the firefighters in carrying out the flames beginning, as we know many supporting equipment used by firefighters, but not all of them are used in the process of extinguishing the beginning there was some equipment that is usually used as personal protective equipment and fire extinguisher the following operational motors as a means of transport, described here in used fire extinguisher effectiveness of the design is capable of supporting the officer where it is considered in terms of ergonomic whether it has been quite effective in its use. Due to the heavy load on lightly fire extinguisher is not enough then there will be a lot of raises new problems will be face it by officers in carrying out the flames.

Keywords: Tools, Support, Extinguisher, Fire.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: 16th July, 2020

Revised: 1st September, 2020

Accepted: 1st September, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar belakang

Dinas Pemadam Kebakaran dan Penanggulangan Bencana atau yang tidak jarang disingkat dengan Damkar-PB dikenal sebagai salah satu unsur dari pelaksana pemerintah daerah yang memiliki tanggung

jawab untuk melaksanakan berbagai macam tugas berupa penanganan dari permasalahan kebakaran di suatu daerah (Irwansyah et al, 2011) Pembentukan organisasi berupa Dinas Pemadam Kebakaran dan Penanggulangan Bencana ini juga menjadikan adanya perwujudan dari tanggung jawab pemerintah

daerah dalam rangka memberikan perlindungan kepada warganya dari ancaman bahaya kebakaran dan bencana lainnya (Rianti & Esfandari, 2019).

Dan di dewasa ini dari tugas pokok fungsi tugas Dinas Pemadam Kebakaran semakin kompleks dimana semua bentuk penyelamatan sudah menjadi tugas pokoknya yang diantara lain adalah evakuasi banjir, pohon tumbang, orang tercebur sumur / sungai dan bahkan dari binatang (lebah, ular dll). Didalam proses pemadaman pun semakin beragam pula objek yang terbakar dan sulit untuk di capai dengan terkendalanya akses jalan yang sempit (gang), dengan mobilitas tersebut petugas perlu memiliki skill yang mumpuni dalam menjalankan tugasnya

Pendidikan dan Pelatihan menjadi hal penting dan sebuah keharusan bagi petugas Pemadam Kebakaran yang selalu dituntut profesional. Dalam hal ini biasanya petugas di karantina dalam kurun waktu kurang lebih selama sebulan. Selama itu petugas diberi pelatihan tentang kebakaran dan juga jasmani untung menunjangnya tugas mereka, selain itu pengenalan dan pemakaian peralatan pun diberikan dimana petugas di haruskan dapat menggunakan dan menguasai keseluruhan peralatan yang dimiliki pada saat kebakaran maupun penyelamatan.

Sebagai suatu pelaksana pemerintah daerah, Damkar-PB memiliki beragam

peralatan sebagai penunjang dalam pelaksanaan tugasnya. semua itu di bagi menjadi dua yaitu, dalam pemadaman kebakaran dan penyelamatan (*Rescue*). Di dalam kebakaran biasanya petugas menggunakan “Alat Pelindung Diri” yang sering diseingkat dengan APD yang terdiri dari sepatu, sarung tangan dan jaket serta helm. Alat tersebut merupakan alat yang digunakan sebagai standar operasi dari pihak Damkar-PB. Selain itu peralatan penunjang petugas yang tidak kalah penting dari APD adalah *nozzle* (pemancar) dan selang. Itu semua di perlukan pada saat kebakaran yang terbilang kebakaran besar adapun untuk kebakaran dini (kecil) biasanya petugas menggunakan Alat Pemadam Api Ringan atau yang biasa disingkat APAR. Penggunaan alat berfungsi untuk pemadaman awal/dini agar api tidak menjalar ke tempat lain atau membesar.

Alat ini dibagi berbagai jenis dan juga beratnya sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya, dimana APAR itu sendiri bermacam jenis ada yang berisi tepung kimia, busa dan juga Co2 begitupun juga dengan beratnya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu juga ada peralatan penunjang lainnya yang digunakan yaitu alat penyelamatan (*rescue*) seperti alat pemotong dan perenggang (*cutter & spreader*), gergaji mesin, alat bantu udara bersih (*breathing apparatus*). Dari berbagai hal tersebut di atas, yang menjadi pertimbangan untuk meneliti

beberapa peralatan yang mungkin di butuhkan kepada petugas lebih lanjut.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Tabel 1. Pustaka Pendukung

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1	Windy Noermala Prawira, 2009	Evaluasi dan Analisis konsekuensi Alat Pemadam Api Ringan	Dapat diartikan bahwa kebakaran merupakan kejadian timbulnya api yang tidak diinginkan dimana unsur pembentuknya terdiri dari sumber panas, dan bahan bakar yang disertakan dengan oksigen. Kombinasi ketiganya membentuk suatu reaksi oksidasi dan menimbulkan kerugian materiil serta moriil
2	Abrilla Sidiq Mulyantyo, 2011	Penyediaan alat pemadam kebakaran sebagai upaya pencegahan dan penanggulangan kebakaran di RSUD Moewardi- Surakarta	Penyediaan alat pemadam kebakaran di RSUD Moewardi telah sesuai dengan prosedur dimana alat – alat tersebut di letakan yang mudah dilihat maupun mudah di jangkau, untuk sprinkler belum semua terpasang baru beberapa saja yang terpasang. Dalam rangka pemeliharaan dan pengecekan maka diperlukannya pelatihan rutin.

Landasan Teori

a. Pemadam Kebakaran

Pemadam kebakaran didefinisikan sebagai anggota penyelamat (*rescuer*) yang dilatih dan ditugaskan untuk memadamkan kebakaran. Selain itu, pemadam kebakaran memiliki tugas untuk menyelamatkan “mangsa” kebakaran, serta “mangsa kemalangan” (bencana) jalan raya, tanah runtuh, bencana alam dan lain-lain lagi (Hidayat & Nasution, 2013).

b. Kebakaran

Dalam pengartiannya, kebakaran didefinisikan sebagai yaitu reaksi kimia yang berlangsung cepat dan memancarkan panas dan sinar, reaksi kimia yang timbul termasuk jenis oksidasi (Colling, 1990). Selain itu, secara umum kebakaran didefinisikan

sebagai suatu peristiwa oksidasi yang melibatkan tiga unsur yang harus ada, yaitu; bahan bakar yang mudah terbakar, oksigen yang ada dalam udara, dan sumber energy atau panas yang berakibat menimbulkan kerugian harta benda, cedera bahkan kematian (Rahmani & Salem 2018).

c. Peralatan Penunjang

1. Pengertian

Peralatan penunjang diketahui sebagai segala keperluan yang digunakan oleh manusia untuk mengubah alam sekitarnya, termasuk dirinya sendiri dan orang lain dengan menciptakan berbagai alat sebagai sarana dan prasarana yang dapat menunjang dalam beraktifitas. (Waluya, 2007). Dengan definisi tersebut, peralatan penunjang diketahui sebagai segala jenis peralatan, perlengkapan

kerja dan fasilitas yang berfungsi sebagai alat utama / pembantu dalam pelaksanaan pekerjaan, dan juga dalam rangka kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja (Moenir, 1992: 119)

C. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebagai suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di tempat penelitian (McMillan & Schumacher, 2003). Penelitian kualitatif juga dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Strauss & Corbin, 2003)

Cara pengumpulan Data

a. Wawancara

Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada informan yaitu kepada beberapa petugas Pemadam Kebakaran yang dalam hal ini yang memiliki rasio tertinggi dalam pemakaian alat penunjang. Berikut adalah data – data informan:

- Nama : Andang Wicaksono
Jabatan : Kepala Regu
Waktu Wawancara : 5 Oktober 2016
Lokasi Wawancara : Kantor Sudin
Damkar Lebak Bulus
Usia : 33 Tahun

- Nama : Sahalludin
Jabatan : Kepala Regu
Waktu Wawancara : 5 Oktober 2016
Lokasi Wawancara : Kantor Sudin-
Damkar Lebak Bulus
Usia : 35 Tahun

b. Pengamatan atau Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung di Sudin Pemadam Kebakaran dan Penanggulangan Bencana Kota Administratif Jakarta Selatan yang berada di Jalan Raya Pasar Jumat – Lebak Bulus. Pengamatan dilakukan mulai 10 Oktober 2016 hingga 21 Oktober 2016. Penulis mengumpulkan data dengan cara mewawancarai secara langsung narasumber. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua belah pihak, yaitu pewawancara (interviewer) dan yang di wawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara teksture, dimana seorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan – pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang disusun dengan ketat.

c. Dokumentasi

Proses dokumentasi dalam penelitian diantaranya lain untuk mengambil gambar:

- Peralatan penunjang yang digunakan petugas dalam proses pemadaman dini.
- Petugas Pemadam Kebakaran yang sedang bertugas pada saat melakukan interview.

1. Sumber Data

Data Primer sebagai data yang dihasilkan langsung dari tempat diadakannya penelitian yang dilakukan di Sudin Damkar Lebak Bulus, Jakarta Selatan.



Gambar 1: Suku Dinas Pemadam Kebakaran Lebak Bulus, Jakarta Selatan

Dengan mengadakan wawancara langsung terhadap pihak yang bertanggung jawab serta observasi langsung untuk mengetahui peralatan penunjang petugas Pemadam Kebakaran.

Data Sekunder sebagai data pendukung yang di dapatkan melalui beberapa sumber diluar dari tempat penelitian ini. Untuk data sekunder ini dapat dari jurnal, dan beberapa bersumber dari internet.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dinas Pemadam Kebakaran dan Penanggulangan Bencana Propinsi DKI Jakarta adalah unsur pelaksana pemerintah daerah yang diberi tanggung jawab dalam

melaksanakan tugas-tugas penanganan masalah kebakaran. Untuk menunjang pekerjaan / tugas mereka memerlukan berbagai macam peralatan, penyesuaian peralatan pada petugas pemadam kebakaran mutlak di perhatikan dari sisi fungsi maupun ergonomisnya dikarenakan akan mempengaruhi hasil dari tujuan dan penoperasikan peralatan penunjang tersebut. Dalam hal ini dari beragamnya peralatan penunjang yang sering digunakan oleh petugas pemadam kebakaran untuk melaksanakan pemadaman dini / kecil biasanya digunakan selain APD (alat pelindung diri) adalah motor sebagai alat transportasi dan Apar yang digunakan sebagai untuk mematikan api awal.

1) Alat Pemadam Api Ringan

Mengacu pada peraturan Menteri Tenaga Kerja No.04/MEN/1980 adalah alat yang ringan serta mudah dilayani oleh satu orang atau untuk memadamkan api pada mula terjadinya kebakaran



Gambar 2 : Peralatan Penunjang petugas pemadam kebakaran (APAR / Alat Pemadam Api Ringan) (sumber : <http://ilmuk3.blogspot.com/2014>)

Pengertian alat tersebut dikategorikan sebagai suatu peralatan portable yang dapat dibawa dengan tangan atau beroda dan dioperasikan dengan tangan, berisi bahan pemadam yang dapat disemprotkan oleh tekanan dengan tujuan memadamkan api kebakaran. Alat Pemadam Api Ringan dikenal sebagai alat pemadam api yang mudah dibawa/dipindahkan dan dapat

digunakan oleh satu orang. Alat tersebut hanya digunakan sebagai alat pemadaman api pada saat mulai terjadi kebakaran pada saat api belum terlalu besar. (SNI 03-3987-1995). Jenis Alat Pemadam Api Ringan disesuaikan dengan klasifikasi kebakaran yang mungkin terjadi.

Tabel 2. Klasifikasi Kebakaran Berdasarkan Bahan yang Terbakar dan Jenis Alat Pemadaman Api

No	Kelas	Bahan yang terbakar	Jenis Media Pemadaman
1	A	bahan biasa yg mudah terbakar seperti kayu, kertas, pakaian dan sejenisnya.	pasir, tanah/lumpur, tepung pemadam, foam (busa) dan air .
2	B	bahan cairan yg mudah terbakar seperti minyak bumi, gas, dan sejenisnya.	Tepung pemadam (dry powder), busa (foam), air dalam bentuk spray/kabut yang halus.
3	C	listrik (seperti kebocoran listrik, korsleting) termasuk kebakaran pada alat-alat listrik.	Carbondioxyda (CO ₂), tepung kering (dry chemical). Dalam pemadaman ini dilarang menggunakan media air.
4	D	logam seperti Zeng, Magnesium, serbuk Aluminium, Sodium, Titanium dan lain-lain	pasir halus dan kering, dry powder khusus.

2) Tabung Alat Pemadam Api Ringan

Tabung yang digunakan sebagai alat pemadam api ringan terbagi atas dua jenis, yaitu:

Tabung bertekanan/ Stored Pressure yaitu tabung yang berisikan gas bertekanan yang berfungsi sebagai pendorong media pemadam (Nitrogen, CO₂, atau jenis gas lainnya) pada saat tuas tabung ditekan. Ciri utama dari tabung ini yaitu adanya penunjuk tekanan (*pressure gauge*) pada bagian atas tabung.



Gambar 3: penunjuk tekanan (*pressure gauge*)

Tipe *Cartridge*, yang merupakan adanya tabung yang berisi gas penekan yang terletak di bagian bawah tuas. Tuas yang terdapat pada tabung tersebut harus dipukul terlebih dahulu agar jarum yang ada pada bagian

bawah tuas melubangi *cartridge*, agar gas dapat keluar dan mengisi seluruh tabung.



Gambar 4: Tabung kecil / cartridge
(sumber :
http://www.pemadamapionline.com/detail_artikel/pbedaan_tabung_pemadam_api_cartridge_dan_store_pressured)

Alat pemadam api ringan tidak memiliki banyak berbeda dari jenis satu dengan jenis lainnya yang kesemuanya memiliki bentuk tabung dengan adanya pegangan sekaligus berfungsi untuk menekan didalam penggunaannya, yang berbeda hanyalah pada ujung nozzle (pemancar)nya saja pada jenis Karbon Dioksida yaitu bentuk nozzle (pemancar)nya berbentuk seperti corong dikarenakan agar jenis semburannya mampu lebih melebar daripada jenis lainnya. Proses penggunaannya hanyalah di pegang pada handle-nya yang dikarenakan sampai saat ini belum memiliki alat pembawa APAR tersebut sehingga terkadang memiliki

kendala didalam membawanya yang memiliki bobot mencapai 15 kilogram.

Dari sisi visual APAR menggunakan warna merah pada warna dasarnya, warna ini dipilih dikarenakan produk ini berkaitan dengan nyala api untuk itu semua warna APAR yang digunakan adalah merah. Meskipun demikian dikarenakan APAR memiliki berbagai jenis macam dari isinya itu sendiri maka agar tidak mengganti warna secara keseluruhan maka dipergunakanlah stiker untuk menandai setiap dari jenisnya masing – masing, yaitu;

- a) Air berwarna MERAH
- b) Bubuk Kering berwarna BIRU
- c) Busa berwarna KREM
- d) Karbondioksida berwarna HITAM



Gambar 5: Jenis – Jenis Kode Warna pada APAR

Peralatan Penunjang dalam pemadaman awal / dini







Gambar 6: APD (Alat Pelindung Diri) petugas pemadam kebakaran

Dalam menjalankan tugasnya pemadam kebakaran dituntut untuk memanfaatkan waktu yang ada sebaik

mungkin supaya api tidak menjarah banyak tempat. Bersamaan dengan itu, bahaya dapat terjadi bermacam-macam baik itu berisiko tinggi atau rendah sehingga wajib bagi petugas pemadam kebakaran menggunakan APD. APD atau alat pelindung diri diwajibkan untuk digunakan yang telah ditentukan oleh SOP (standar operasional prosedur) yang berlaku dimana penggunaan APD meliputi pelindung kepala, tubuh, tangan dan kaki. Dengan menggunakan APD petugas dapat meminimalisirkan cedera yang kemungkinan akan terjadi / menimpa dirinya pada saat melaksanakan pemadaman ataupun dalam rangka mengevakuasi orang lain dalam tertimpa musibah.

Tabel 3. Alat Pelindung diri






No	Nama Alat	Pengertian
1		<p>Helm ini digunakan sebagai pelindung kepala dari reruntuhan atap ataupun benda asing lain. Dari sisi ergonomi kepala orang asia sudah dapat di bilang nyaman karena telah disesuaikan dengan ukuran kepala petugas. Ditambah dengan adanya kaca mata yang sudah langsung menjadi satu dengan helm tersebut.</p>


2		<p>Seragam ini terbuat dari Aramid, yaitu semacam serat sintetik tahan panas dan kuat, karena itu serat aramid digunakan sebagai bahan baju pemadam kebakaran.. Aramid termasuk jenis nylon seperti Nomex, Kevlar dan Tawron yang merupakan bahan yang sangat tahan api, tahan suhu tinggi. Selain itu seragam ini juga dilengkapi stiker 3m yang mampu menyala dikegelapan dengan begitu petugas yang sedang bekerja dalam ruangan gelap dapat terpantau oleh petugas lainnya.</p>
3		<p>Sarung tangan ini memiliki fungsi sebagai pelindung tangan terhadap luka gores serta luka bakar namun jenis Alat Pelindung Diri ini mengurangi kelincahan petugas pemadam kebakaran ketika bekerja seperti menyambung selang serta mengoperasikan peralatan karena sarung tangan tersebut berbahan tebal, Karena sarung tangan yang aman biasanya berukuran besar serta tebal. Selain melindungi dari panas dan luka goresan namun juga dapat sebagai pelindung dari sengatan listrik.</p>
4		<p>Sepatu ini dirancang khusus untuk petugas pemadam kebakaran dimana material yang digunakan pun khusus yang dapat mengurangi panas pada saat digunakan selain itu sepatu ini juga mampu melindungi kaki petugas dari benda keras yang mengakibatkan cedera di karenakan pada ujung sepatu di sematkan apisan besi, namun yang menjadi kelemahan sepatu ini adalah pada massa (berat) nya, yang mungkin dikarenakan efek dari material yang memntingkan keselamatan petugas.</p>

Bagian penting lain dalam keberhasilan pemadaman atau evakuasi korban tidak lain adalah kelengkapannya peralatan penunjang. Peralatan penunjang bagi petugas menjadi elemen penting setelah APD, peralatan penunjang diperlukan dalam menunjang keberhasilan atau tidaknya

pemadaman atau evakuasi korban. Didalam satu unit pemadam kebakaran biasanya sudah tersedia berbagai macam peralatan penunjang untuk kebakaran ataupun evakuasi korban.

Tabel 4. Peralatan Penunjang

No	Nama Alat	Pengertian
1	Selang 	<p>Selang merupakan salah satu elemen terpenting dalam proses pemadaman dimana pada saat pemadaman berguna untuk mengalirkan air hingga ke tempat kejadian perkara. Untuk ukuran selang ini terdiri dari dua jenis yaitu 1,5 inch dan 2,5 inch lalu untuk panjang dari satu buah selang mencapai 20m.</p>
2	Pemancar (Nozzle) 	<p>Pemancar teramat penting sebagai peralatan penunjang petugas yang di gunakan sebagai “senjata” langsung untuk melakukan pemadaman, pada setiap pemancar biasanya memiliki dua fungsi penyemprotan yaitu 1. Jet : digunakan untuk langsung menyerang pada api atau jarak api yang jauh, 2. Spray : biasanya digunakan sebagai pelindung petugas lain dari asap yang dapat mengganggu mata petugas itu sendiri. Pemancar ini pun memiliki dua jenis ukuran yaitu 1,5 inch dan 2,5 inch.</p>
3	Alat Pemotong (Cutter) 	<p>Cutter atau alat pemotong ini berfungsi sebagai pemotong berbahan besi dan semacamnya. Alat ini adalah bagian dari tugas utama lain selain dari pemadaman yaitu penyelamatan, Alat ini biasanya di gunakan dalam penyelamatan pada saat kecelakaan mobil ataupun kebakaran sebagai alat pemotong untuk membuat akses ruang untuk masuk kedalam tempat kejadian perkara.</p>
4	Alat Perenggang (Spreader) 	<p>Spreader atau alat perenggang dalam hal ini tidak jauh berbeda dengan alat sebelumnya yaitu Cutter (alat pemotong) sebagai pembuka akses jalan dalam penyelamatan maupun pemadaman, Alat ini biasanya lebih sering digunakan pada penyelamatan yang biasanya terjadi pada korban yang terjepit (kecelakaan kendaraan atau tertimpa bangunan runtuh).</p>
5	Rotary saw 	<p>Gergaji ini menjadi salah satu bagian peralatan penunjang yang sering digunakan dalam penyelamatan karena biasanya alat ini digunakan sebagai alat pemotong berbahan besi atau pun bongkahan batu besar / tembok.</p>
6	Alat Pemadam Api Ringan	<p>Alat ini biasa digunakan dalam kebakaran dini,</p>

	<p>sebagai alat yang mumpuni dan efektif dalam memadamkan kebakaran dini seperti, Kebakaran pada kompor, Korsleting tiang listrik, dan juga kebakaran pada mobil. Untuk ukurannya Alat Pemadam Api Ringan memiliki berat dari 1-9Kg. Khusus untuk Tabung Pemadam. Kebakaran pada mobil biasanya petugas mengalami kendala ketika pada saat dibawa dengan motor URC (unit reaksi cepat) hanya mampu membawa dua buah APAR sedangkan terkadang harus membutuhkan tiga buah yang tidak jarang menggunakan APAR dari lingkungan sekitar</p>
---	---

(Sumber, Wawancara: Wicaksono, 2016)

Pemadaman awal / dini

Pemadaman awal / dini adalah tolak ukur awal dalam pembesaran api ke level selanjutnya hingga posisi tertinggi dimana api sudah tidak dapat di kuasai. Pada tahap ini kebakaran biasanya diawali terjadinya penyalaan dan kebakaran masih dibatasi oleh benda yang mudah tersulut disekitarnya saja.



Gambar 7: Segitiga Api

Proses terjadinya api terdiri dari berbagai unsur atau yang lebih dikenal sebagai segitiga api, dari keterangan di atas unsur – unsur yang dimaksud adalah:

1. Panas: Suatu bentuk energi atau daya yang dapat dihasilkan dari, reaksi kimia, kerja mekanik, dan radiasi matahari.

2. Oksigen: Suatu gas yang berasal dari udara sekeliling yang dibutuhkan untuk berlangsungnya suatu proses pembakaran.
3. Bahan Bakar: Adalah bahan atau benda yang dapat / mudah terbakar.



Gambar 8: Ragam bentuk kebakaran dini (sumber: Rohman Anggoro, 2016)

Kebakaran dini yang di akibatkan oleh korsletingnya tiang listrik biasanya terjadi karena usia dari kabel tersebut yang sudah uzur ataupun kelebihan muatan yang

biasanya terjadi disebabkan adanya pencurian listrik dan bias juga disebabkan tersambar oleh petir, kondisi kebakaran seperti ini biasanya dibutuhkan alat sederhana seperti pasir ataupun Alat pemadam api ringan yang berbentuk powder atau bubuk dikarenakan bubuk tidak dapat menghantarkan listrik selayaknya melakukan pemadaman menggunakan air dan juga dapat menggunakan alat pemadam berbentuk CO₂.

Kebakaran dini pada kendaraan bermotor (mobil) biasanya diakibatkan adanya korsleting kelistrikan, dalam kasus kebakaran seperti ini pengendara dianjurkan untuk menaruh APAR (alat pemadam kebakaran) di dalam kendaraannya, Alat pemadam yang cocok untuk dimobil biasanya digunakan yang berjenis bubuk, kegiatan preventif ini sangat efektif untuk meminimalisirkan kedapat, rugian pengendara tersebut jika terjadi kebakaran pada kendaraannya.

Kebakaran dini pada POM bensin sangatlah rawan terjadinya kebakaran yang lebih besar untuk itu biasanya pada POM bensin di lengkapi beberapa alat pemadam

ringan, dalam hal ini alat pemadam yang digunakan adalah berbahan bubuk atau busa, karena bubuk biasanya cocok untuk kebakaran yang diakibatkan oleh kelistrikan dan busa apabila kebakaran tersebut mengenai bahan bakar minyak pada POM tersebut.

Kebakaran dini pada kompor gas maupun kompor berbahan bakar minyak tanah sama – sama memiliki potensi untuk menjadi kebakaran besar, keduanya menjadi penyebab kebakaran no, 2 setelah korsleting listrik. Didalam penanganan kebakaran kompor gas kita dapat memanfaatkan alat pemadam yang berjenis bubuk dengan catatan buka semua ventilasi agar gas tidak berkonsentrasi hanya pada satu tempat dan juga disarankan tidak untuk menyalakan listrik yang sedang dalam keadaan mati ataupun sebaliknya tidak boleh mematikan listrik dalam keadaan menyala yang akan dapat memicu percikan api dan mengakibatkan ledakan, dan untuk menangani kompor minyak dapat diatasi dengan alat pemadam berjenis bubuk atau busa.

Tabel 5. Peralatan Penunjang Motor Operasional / URC (unit reaksi cepat)

No	Nama Alat	Pengertian
1		<p>Kendaraan operasional ini menggunakan merk Honda CB150, motor ini di gunakan sebagai alat bantu operasional pada pemadaman dini, bentuknya tidak ubahnya seperti motor pribadi dan juga tidak adanya peralatan penunjang lainnya yang dikarenakan motor sebelum ini memiliki bentuk yang besar dan bisa dibilang agak bongor untuk ukuran jalan di Jakarta ditambah lagi dengan adanya peralatan penunjang yaitu selang dan air, karena pertimbangan di atas maka sekarang motor tersebut yang sekarang sering dipergunakan. Namun Petugas mengalami kesulitan jika harus membawa tiga buah APAR (alat pemadam api ringan), dikarenakan dalam beberapa kasus semisal kebakaran sebuah mobil dibutuhkan minimal 3 buah APAR (alat pemadam api ringan) didalam proses pemadamannya.</p>
2		<p>Kendaraan operasional ini menggunakan pabrikan dari SUZUKI, yaitu SUZUKI INAZUMA 250cc, motor adalah jawaban bagi petugas yang selalu bergulat dengan waktu, yang kita ketahui semua bahwa jakarta sangatlah macet dan tidak mengenal waktu untuk itu motor ini didesain sebagai pemecah kemacetan dengan harapan dapat mencapai tempat kejadian lebih cepat dari unit mobil pemadam kebakaran, namun sayangnya jadi kurang efektif dikarenakan CC nya yang besar ditambah dengan banyaknya atribut yang dibawanya menambah beban dari motor tersebut yang notabene motor tersebut sudah cukup berat tanpa atribut tadi. Ditambah di Jakarta banyaknya gang sempit yang membuat motor ini tidak dapat menjangkaunya ke area kejadian yang terbakar, oleh sebab itu pada akhirnya motor ini jarang digunakan dan pada akhirnya rusak tak terpakai.</p>

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa peralatan penunjang petugas Pemadam Kebakaran terbagi menjadi dua yaitu peralatan penunjang pada saat kebakaran dan peralatan penunjang pada saat penyelamatan. Untuk peralatan penunjang pada saat pemadaman itu sendiri

terbagi lagi menjadi dua yaitu pada kebakaran dini dan kebakaran yang sudah membesar. Peralatan penunjang pada saat kebakaran dini meliputi APD (alat pelindung diri), APAR (alat pemadam api ringan) dan URC (unit reaksi cepat) dalam hal ini adalah motor operasional. Semua peralatan ini yang minimal wajib dibawa pada saat terjadi kebakaran dini, adapun APD (alat pelindung

diri) yang di pergunakan petugas meliputi pelindung kepala berikut mata, seragam kebakaran, sarung tangan dan sepatu keselamatan, kesemuanya dibuat dengan material terbaik yang mampu melindungi petugas secara maksimal dari cedera.

Bentuk dari sebuah APAR tidak banyak berbeda dari jenis satu dengan jenis lainnya yang kesemuanya memiliki bentuk tabung dengan adanya pegangan sekaligus berfungsi untuk menekan didalam penggunaannya, yang berbeda hanyalah pada ujung nozzle (pemancar)nya saja pada jenis Karbon Dioksida yaitu bentuk nozzle (pemancar) nya berbentuk seperti corong dikarenakan agar jenis semburannya mampu lebih melebar daripada jenis lainnya. Proses penggunaannya hanyalah di pegang pada handle-nya yang dikarenakan sampai saat ini belum memiliki alat pembawa APAR tersebut sehingga terkadang memiliki kendala didalam membawanya yang memiliki bobot mencapai 15kilogram. Tabung (Tube) yang kami pakai terbuat dari bahan berkualitas tinggi baja paduan. mereka banyak diterapkan dalam kimia, metalurgi, mekanik. Sehingga tahan terhadap bahan kimia serta tahan terhadap tekanan yang terukur. Tabung berbentuk seamless yaitu tabung yang dibuat tanpa adanya las.

Dari sisi visual APAR menggunakan warna merah pada warna dasarnya, warna ini dipilih dikarenakan produk ini berkaitan dengan nyala api untuk itu semua warna

APAR yang digunakan adalah merah. Meskipun demikian dikarenakan APAR memiliki berbagai jenis macam dari isinya itu sendiri maka agar tidak mengganti warna secara keseluruhan maka dipergunakanlah stiker untuk Selanjutnya petugas juga difasilitasi dengan URC (unit reaksi cepat) berupa motor operasional dengan tujuan dapat cepat sampai dikarenakan apabila dengan unit mobil kurang begitu efektif dengan kemacetan yang kerap terjadi di Jakarta, diharapkan dengan URC (unit reaksi cepat) ini proses pemadaman dapat dilakukan secara dini dan dapat meminimalis kerugian dari masyarakat yang terkena musibah dan juga mencegah membesarnya api.

Didalam pelaksanaannya masih ada beberapa kekurangan yang dihadapi oleh petugas di lapangan. Dalam hal ini URC (unit reaksi cepat) yang digunakan menemui kendala operasional, pada awal pengadaannya Dinas Pemadam Kebakaran menggunakan SUZUKI INAZUMA 250cc dengan penambahan atribut lainnya seperti dua buah box air disisi kanan dan kiri berikut selang dan pemancar yang terlalu panjang selayaknya di unit mobil ditambah 1 buah APAR (alat pemadam api ringan). Menurut petugas motor tersebut kurang begitu efektif, dari sisi ukuran motor tersebut terlalu berat dikarenakan CCnya yang sudah berat ditambah dengan atribut lain yang menambah beban dari motor

tersebut dan juga motor tersebut kurang pas dengan gang Jakarta yang memiliki ukuran lebih sempit. Dan pada akhirnya motor tersebut sekarang tidak digunakan lagi hingga menjadi rusak.

Dengan alasan diatas Dinas Pemadam Kebakaran melakukan pengadaan motor URC (unit reaksi cepat) dengan merk HONDA CB150 tanpa ada penambahan atribut, dengan URC (unit reaksi cepat) ini petugas menjadi mudah dalam menjangkau tempat kejadian kebakaran dengan membawa dua buah APAR (alat pemadam api ringan), namun dengan berjalannya waktu kembali timbul sebuah masalah dikarenakan dalam beberapa kasus ada yang menggunakan tiga buah APAR (alat pemadam api ringan) sekaligus petugas mengalami kesulitan dalam membawanya.

Saran

APAR adalah alat yang praktis dalam memadamkan api namun didalam penggunaannya terkendala dengan berat beban dimiliki ditambah tak adanya alat bantu yang mampu meringankan petugas didalam membawanya untuk itu penulis memiliki saran agar dari instansi terkait memikirkan sebuah desain produk yang mampu meringankan petugas dalam membawa APAR tersebut yang pada akhirnya dapat meningkat kinerja petugas didalam melaksanakan proses pemadaman dini / awal.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Cooling, D.A. (1990). *Fire Prevention and Protection*, Bab 10 "Industrial Safety Management and Technology". Amerika Serikat: New Jersey.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S., (2001). *Research in education: A conceptual introduction (5th ed.)*. New York, Amerika Serikat.
- Noermala, P.W. (2009). *Evaluasi dan Analisis konsekuensi Alat Pemadam Api Ringan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sidiq, M.A. (2011). *Penyediaan alat pemadam kebakaran sebagai upaya pencegahan dan penanggulangan kebakaran di RSUD Moewardi – Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Strauss, A., & Juliet, C. (2003). *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Waluya, B. (2007). *Sosiologi: Menyelami fenomena sosial di masyarakat*. Sidoarjo: PT Grafindo Media Pratama.

Jurnal, prosiding, artikel

- Hidayat, S., & Nasution, I. (2013). Pelayanan Pencegahan dan Pemadam Kebakaran Pemerintah bagi Masyarakat dalam Mengatasi Musibah. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA)*, 1(2), 16.
- Irwansyah, E., Adhinugraha, S., & Wijaya, T. D. (2011, June). Pengembangan Sistem Informasi Geografis (SIG) pada Platform Google untuk Penanggulangan Kebakaran di Jakarta Selatan. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Rahmani, A., & Salem, M. (2018). Fire Risk Assessment in High-Rise Hopitalis in Accordance With NFPA 101. *Revista*

Latinoamericana de Hipertension, 13(3),
243.

Rianti, H. I., & Esfandari, D. A. (2019).
Strategi Komunikasi Dinas Kebakaran
Dan Penanggulangan Bencana Kota
Bandung Dalam Program Pembinaan
Satuan Relawan Kebakaran Kota
Bandung. *eProceedings of Management*,
6(3).

Narasumber

Sahalludin (35 th), Petugas Pemadam
Kebakaran, wawancara tanggal 5
Oktober 2016, di Jakarta.

Wicaksono, Andang (33 th), Petugas
Pemadam Kebakaran, wawancara
tanggal 5 Oktober 2016, di Jakarta.

DESAIN PRODUK FASILITAS MANDI, CUCI, KAKUS (MCK) DI WILAYAH PASCA BENCANA BANJIR(Studi Kasus: Jakarta Timur)

Oleh:

Indah Fitriana Hapsari

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

indah.fitriana@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan MCK (mandi, cuci, kakus) merupakan bagian dari aktifitas manusia sehari-hari. Oleh karena itu kamar mandi termasuk ruang yang sering dikunjungi oleh manusia. Dilihat dari fungsinya kamar mandi merupakan tempat untuk membersihkan diri, maka syarat utama yang dibutuhkan oleh kamar mandi adalah tersedianya air bersih. Karena fungsinya sebagai tempat untuk membersihkan diri, penataan ruangnya harus disesuaikan dengan kebutuhan kamar mandi tersebut. Di dalam kamar mandi dibutuhkan ruang untuk gerak untuk mengosok badan, menyiram, dan mengeringkan badan. Untuk itu dalam merancang kamar mandi yang dapat memenuhi standart perlu diperhatikan kebutuhan dari kamar mandi tersebut agar dapat menghasilkan sarana kamar mandi yang berguna bagi masyarakat.

Kata Kunci: Kuat, Dapat diandalkan, Mudah digunakan.

ABSTRACT

Activities inside the bathroom have already been a part of human activities every day. Because of that bathroom became one of the most visited places. From the function point of view, a bathroom is a place to cleaning ourselves self (clean up), so the most crucial requirement for the bathroom is to serve clean and freshwater. Regarding its function as a place to cleaning ourself, room arrangement needs to be associated with bathroom need. Inside a bathroom, there is a need for space for human movements, such as to rub the body, pour, and dry ourselves. So, to design a qualified bathroom, have to be concerned about all the needs, then the excellent bathroom can be developed and useful for everyone.

Keywords: Tough, Reliable, Easy to use.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: 10th March, 2020

Revised: 22nd June, 2020

Accepted: 27th June, 2020

A. PENDAHULUAN

Banjir merupakan bencana alam yang selalu terjadi pada tiap tahunnya. Tidak hanya ibukota Jakarta saja yang menjadi korban dari bencana alam ini, kota-kota terpencil diluar Jakarta pun sering menjadi korban dari bencana alam tersebut. Melihat dari

fakta bahwa $\frac{3}{4}$ dari bumi adalah wilayah perairan, bukan berarti banjir yang terjadi adalah akibat dari luasnya jumlah perairan di bumi. Banjir terjadi karena faktor alam atau ulah jahil manusia yang tiada habisnya, seperti penebangan pohon di daerah serapan air, pemanasan global, tidak efektifnya

program reboisasi yang menyebabkan berkurangnya penyerapan karbondioksida sehingga cuaca di dunia semakin panas membuat salju-salju mencair dan meningkatkan jumlah volume air, serta jumlah air hujan yang tidak terserap tanah dengan baik sehingga dapat mengakibatkan tanah longsor. Di Jakarta banjir terjadi sebagian besar karena ulah masyarakatnya sendiri, diantaranya karena banyak sampah yang dibuang sembarangan ke saluran air hingga menyebabkan muara sungai menjadi dangkal, dan aliran air menjadi terhambat mengakibatkan sampah menjadi tergenang. Khususnya di kota besar banjir dapat terjadi akibat tidak adanya saluran air di beberapa jalan raya, sehingga air hujan tidak mengalir, melainkan tergenang di aspal jalan dan akhirnya menyebabkan aspal menjadi rusak.

Kondisi disaat banjir adalah kondisi *emergency* dimana keadaan lingkungan menjadi berantakan karena tergenang air, sampah, kotoran, lumpur, dan puing atau bongkahan rumah. Di lokasi yang parah banjir tidak hanya menenggelamkan rumah dan isinya, terkadang banjir juga menyebabkan korban jiwa. Respon bantuan yang dilakukan harus cepat, rangkaian kegiatan penyelamatan dan pertolongan pada korban harus diutamakan. Upaya evakuasi, pencarian korban, dan penyelamatan harus segera dilakukan, disaat inilah dibutuhkan koordinasi yang penting antara korban dengan aparat yang menolong

agar tidak terjadi penambahan jumlah korban jiwa. Disamping upaya penyelamatan dan evakuasi masyarakat juga harus berada di tempat penampungan yang sudah disiapkan, dalam hal ini pakaian, makanan, minuman, obat-obatan dan kebutuhan sehari-hari sudah disiapkan. Kegiatan ini juga menyangkut penyediaan klinik dan dokter umum, sarana MCK yang bersih, dan penyediaan jumlah air bersih siap pakai. Walaupun tempat penampungan sudah tersedia, keadaan di tempat penampungan bukan menjadi lebih baik, melainkan merupakan saat-saat yang darurat. Setiap keluarga harus menjaga barang-barang yang dapat mereka selamatkan, segala sesuatu menjadi ricuh dan tak terkendali. Keterbatasan makanan, minuman, dan sarana pun membuat para korban banjir semakin tidak nyaman berada di tempat penampungan. Kebutuhan dari para korban banjir menjadi tak terpenuhi dengan baik akibat bertambahnya jumlah korban dan penanganan yang lambat. Para korban akan kekurangan pasokan air bersih, kekurangan makanan dan minuman, serta tingginya tingkat kebutuhan akan MCK dan sarana umum lainnya membuat suasana semakin tidak nyaman.

Berdasarkan keadaan dilapangan pasca terjadinya bencana banjir maka sangat diperlukan adanya sebuah rancangan fasilitas mandi, cuci, kakus berupa sarana *mobile* agar dapat membantu memudahkan para korban

bencana banjir dalam menjaga kebersihan dan kesehatan diri.

a. Bagaimana merancang fasilitas MCK (Mandi, Cuci, Kakus) yang *mobile* serta memiliki aspek rancangan utilitas yang baik ?

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Studi Fungsi dan Bentuk

Menurut Christopher Alexander, perancangan merupakan upaya untuk menemukan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur fisik (Christopher Alexander: *The Search for a New Paradigm in Architecture* 1983 by Stephen Grabow), “Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah-masalah, mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah”.

Perancangan produk MCK ini disesuaikan dengan fungsi, bentuk, dan kegunaan. *Styling* memang diperlukan tetapi untuk kondisi dan situasi lingkungan banjir yang *emergency*, *styling* bukan merupakan prioritas yang utama. Bentuk – bentuk yang terdapat pada MCK ini cenderung lebih mengutamakan fungsinya sehingga diharapkan MCK ini mudah dioperasionalkan oleh semua lapisan masyarakat karena fleksibel dan efisien. Bentuk yang di rancang yaitu berupa bentuk persegi dengan sedikit aksentuasi geometris agar tidak terlihat terlalu kaku. Bentuk tersebut

disesuaikan dengan lingkungan *out door* yang sedang mengalami banjir, sehingga persegi diharapkan dapat memberikan kesan kokoh dan kuat, namun tetap manis dengan sedikit lekukan geometris.

2. Studi Warna

Berdasarkan teori Newton dalam bukunya berjudul *Opticks: Or, A treatise of the Reflections, Refractions, Inflexions and Colours of Light. Also Two treatises of the Species and Magnitude of Curvilinear Figures* (London: 1704) by Isaac Newton, warna adalah unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda. Kemudian diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut, benda tersebut juga mempengaruhi warna yang dihasilkan melalui pigmennya.

Warna merupakan aspek yang penting untuk ditentukan dalam merancang suatu produk, warna dapat memainkan emosi dan ego manusia. Secara psikologis warna yang cerah dapat membangkitkan semangat, memberikan perasaan bahagia dan tenang. Warna- warna yang digunakan dalam MCK ini yaitu;

1. Orange/ Jingga

Psikologis: Hangat, muda, *sporty*. Orange merupakan warna utama yang digunakan oleh Dinas Kebersihan DKI Jakarta.

2. Kuning

Psikologis: Cerah, Atraktif, Hangat. Kuning merupakan warna tipikal dari kendaraan-kendaraan berat.

3. Abu-abu

Psikologis: absurd, klasik, elegant. Warna abu-abu memberikan kesan kokoh dan kuat pada material, sehingga warna tersebut dapat di kamufase agar terlihat seperti yang sebenarnya (besi, aluminium, stainless).

4. Biru

Psikologis: Muda, Sejuk, Dinamis. Warna biru melambangkan air bersih yang mengalir, warna ini juga sering digunakan oleh *tools* yang berhubungan dengan air.

5. Hitam

Psikologis: misterius, elegant, eksklusif. Warna ini umumnya digunakan pada bagian-bagian sarana yang berada dibagian sudut atau di bagian trailer yang tersembunyi. Hitam cocok digunakan sebagai aksen peredam warna - warna terang agar tercipta komposisi yang selaras, serasi, dan seimbang.

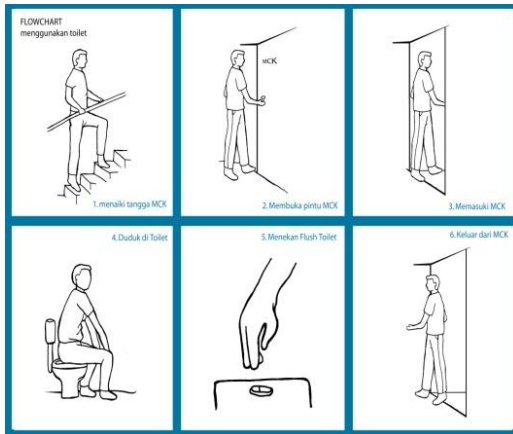
Warna yang dihindari adalah warna coklat karena coklat merupakan warna air banjir, berarti senada dengan tanah dan suasana banjir yang tidak nyaman. Warna tersebut akan membuat MCK menjadi terkesan kotor dan tidak menarik perhatian. Dapat diambil kesimpulan bahwa warna utama dari MCK adalah orange/ jingga karena orange merupakan warna pemberi semangat dan semangat yang dihasilkan akan

meningkatkan hormon endorphin dalam tubuh manusia.

3. *Studi Operasional*

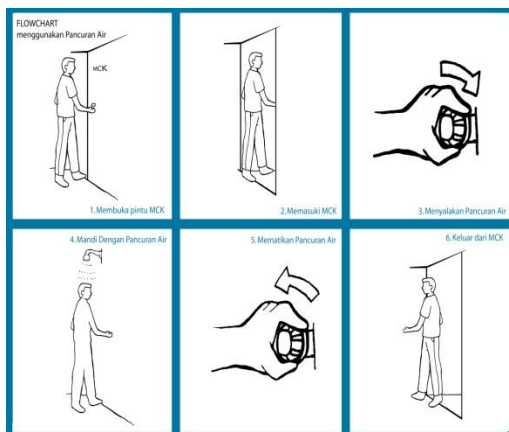
Ergonomi adalah suatu ilmu tentang manusia dalam usahanya untuk meningkatkan kenyataan dilingkungan kerjanya. Metode pendekatan dengan menganalisa hubungan fisik antara manusia dan fasilitas. Manfaat dan tujuan penerapan ilmu ergonomi yaitu untuk dapat mengurangi ketidak nyamanan pada saat bekerja, dengan demikian ilmu ergonomi berguna sebagai media pencegahan terhadap kelelahan kerja sedini mungkin sebelum nantinya dapat berakibat kronis (Buku Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya karangan Ir. Eko Nurmiyanto, M.Eng, Sc, DERT.)

Dalam pengoperasionalannya MCK ini dikemudikan oleh *truck* penarik menuju ke tempat penggungsiian banjir atau ke tempat banjir yang masih memungkinkan untuk dilalui oleh sarana transportasi. Untuk sarana MCK dirancang untuk para korban banjir siapa saja dan segala usia. Berikut merupakan kegiatan operasional di dalam MCK ;



Gambar 1: Kegiatan Operasional Menggunakan Toilet

Kegiatan didalam MCK juga termasuk kegiatan mandi, dalam sarana ini untuk mandi disediakan fasilitas alat *shower* agar dalam penggunaannya tidak terlalu boros air dan tidak memakan banyak *space* untuk bak mandi atau repot menggunakan gayung.



Gambar 2: Kegiatan Operasional Menggunakan Shower

4. Studi Material – Analisa Konstruksi

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi (2005: 39), menyebutkan bahwa “Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan

yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”.

Sarana ini berlokasi di out door dan selalu bersinggungan dengan air, lumpur, ataupun kotoran-kotoran disaat banjir. Sistem konstruksi dan material yang dibutuhkan haruslah yang tahan air dan tahan terhadap korosi, maka material seperti *steel alloy*, plat besi, *fiber*, dan aluminium akan mendominasi produk ini. Namun perlu diperhatikan juga bobot dari material tersebut, sehingga pengaplikasiannya akan disesuaikan dengan kebutuhan dari desain MCK yang dirancang. Pada bagian tertentu akan menggunakan material aluminium untuk mereduksi bobot dari trailer MCK ini agar tidak terlalu berat beban yang dibawa.

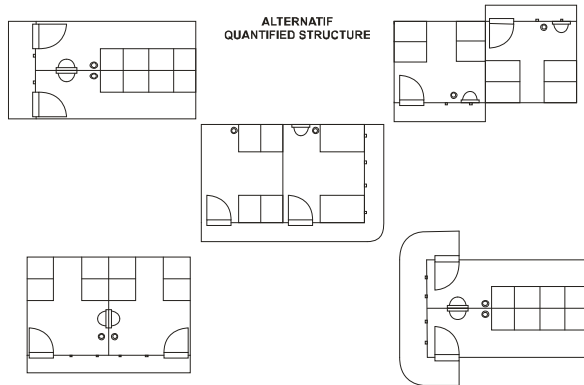
Tabel 1. Material Produk

BAHAN	KARAKTERISTIK	APLIKASI	PROSES
Baja	Lebih Keras dan Kuat Tahan Zat Kimia Berat	Mesin-Mesin Penggerak Konstruksi Bangunan Rel Kereta	Sistem Cor Ekstrusi Bubut Cetak
Baja Karbon	Keras Ringan	Pesawat Alat-Alat Olah Raga	Sistem Cor Ekstrusi Bubut Cetak
Besi	Lebih Keras dan Kuat Tahan Zat Kimia Berat	Berbagai Peralatan Berat Konstruksi Bangunan Peralatan Rumah Tangga Kendaraan	Sistem Cor Ekstrusi Bubut Cetak

Konstruksi *body* pada sarana MCK ini disesuaikan dengan bentuk *body* dari *trailer* yang telah dirancang, begitu juga dengan susunan pipa air yang terhubung pada tiap bagian toilet dan *shower* dengan tangki air dan septitank pembuangannya.

a. Quantified Structure

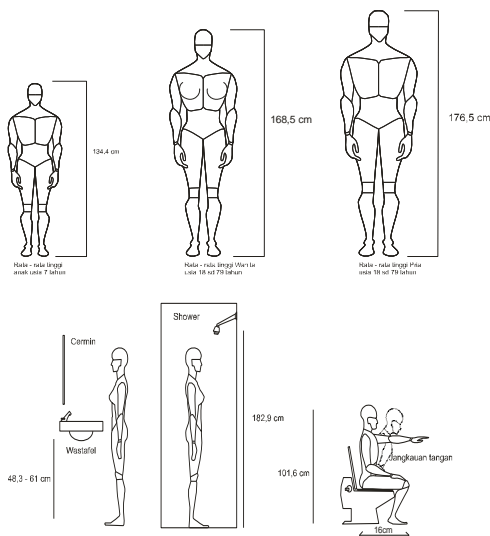
Berikut ini merupakan alternatif penyusunan bagian dalam dari MCK ;



Gambar 3: Quantified Structure

b. Studi Ergonomi

Dalam melakukan kegiatan mandi, cuci, dan kakus manusia memerlukan *space* ruang gerak yang sesuai dengan kebutuhannya. MCK ini telah dirancang sesuai dengan ukuran standart ergonomi manusia segala usia saat melakukan kegiatan MCK, dengan demikian MCK ini akan mudah untuk dioperasikan.



Gambar 4: Studi Ergonomi

c. Aspek Sosial dan Ekonomi

Dalam bencana banjir yang menjadi korbannya adalah berbagai kalangan masyarakat, banjir dapat terjadi dimana saja dan didaerah manapun. Masyarakat dari berbagai kalangan tentu saja memiliki budaya yang berbeda dalam melakukan kegiatan MCK, oleh karena itu rancangan MCK ini telah disesuaikan agar memudahkan dalam penggunaannya. Dalam penggunaannya tentu saja MCK ini diawasi oleh pihak *supervisor* dari pihak pengembangnya dan dibantu oleh tim dari Dinas Kebersihan DKI Jakarta yang sedang membantu para korban banjir di tempat evakuasi. Berikut pertimbangan ekonomis pada MCK ini;

1.Operasional Genset

500-1000 per hari

2.Operasional Lampu

@ 20 watt x 8 lampu = 160 watt per hari

3.Pompa air

350tt per hari

4.Upah per hari supir dan penjaga trailer

@ 50.000 x 2 orang = 100.000

5. Studi Pustaka – Referensi Gambar

Teknik dokumentasi untuk merekam proses uji coba yang akan di teliti baik berupa foto dan pengukuran sistematis.



Gambar 5: Toilet Umum Monas 1

Bagian-Toilet Yang Kurang Layak

a. Tampak pada tangga, handle pegangan hanya ada satu, tangga terlihat rapuh dan tidak kokoh.



Gambar 6: Tangga Naik Toilet

Tempat Sampah terlihat kotor dan berbau tidak enak.



Gambar 7: Tempat Sampah

Sistem Pembuangan Limbah Seluruh sisa pembuangan limbah toilet untuk sementara disimpan pada septitank (tempat penampungan sementara) yang umumnya berada di bagian bawah toilet. Septitank dihubungkan dengan pipa-pipa yang mengalir langsung dari toilet. Umumnya tiap satu kali sehari diwaktu sore, *truck* penyedot septitank akan rutin menyedot isi septitank hingga kosong dan menjadi siap untuk menampung

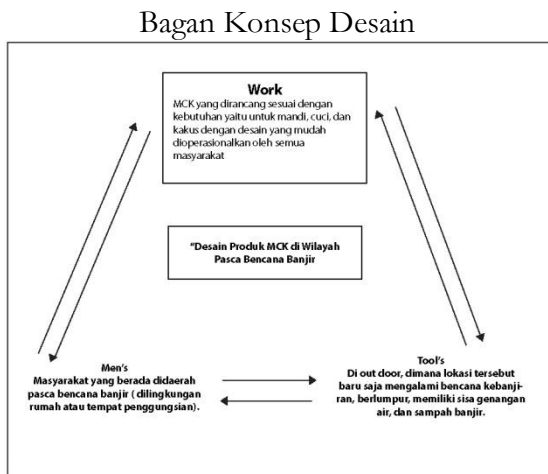
sisa limbah pembuangan kembali. Septitank pada umumnya hanya berukuran \pm sekitar 2 x 1 x 0,54 Meter.



Gambar 8: Truck Penyedot Sedang Menyedot Septitank

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, uji coba atau eksperimen, dokumentasi dan studi literatur. Observasi yaitu melakukan pengamatan pada penggunaan MCK di wilayah pengungsian banjir. Penelitian ini juga menggunakan analisis kualitatif Sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar, maka MCK yang ada kebanyakan hanya dirancang sebagai sarana umum selayaknya saja, bukan sebagai MCK melainkan hanya sebagai toilet umum, banyak komponen-komponen pada MCK yang tidak dapat digunakan secara maksimal. Kebanyakan dari Toilet yang ada menggunakan sarana *trailer* dengan *truck* sebagai penariknya yang dihubungkan menggunakan *towing*.

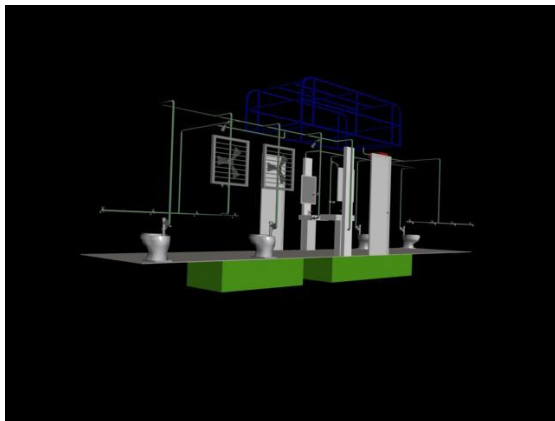


Gambar 9: Bagan konsep dan metodologi desain

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang utama pada keadaan banjir yaitu kurangnya fasilitas atau sarana umum yang mendukung terjaganya kebersihan dan kesehatan para korbannya. Berikut ini beberapa contoh kasus yang dialami masyarakat disaat banjir terjadi;

1. Kurang adanya persediaan air bersih untuk minum dan makan.
 2. Tidak bisa melakukan kegiatan MCK (Mandi, Cuci, Kakus) karena sarana yang minim dan tidak memenuhi kebutuhan.
 3. Sulit untuk melakukan Wudhu untuk sholat.
 4. Terjangkit penyakit kulit karena air yang kotor.
 5. Terjangkit diare dan penyakit perut lainnya yang membahayakan usus dalam tubuh.
 6. Adanya bahaya dari bakteri leptospirosis yang terkandung dalam air banjir.
 7. Kondisi lingkungan tanah dan air banjir yang masih mengering dan berlumpur membuat para korban banjir tak dapat melakukan apapun dan beraktivitas seperti biasanya.
- Hasil desain dari fasilitas MCK (mandi, cuci, kakus) berdasarkan analisa yang telah dilakukan.



Gambar 10: Konstruksi MCK



Gambar 11: Quantified Structure desain terpilih

Berdasarkan denah dari *quantified structure* fasilitas MCK, tampak bahwa dalam satu fasilitas *trailer* terbagi menjadi 2 bagian ruang dengan 2 jalur pintu masuk yang berbeda. Satu ruang dikhususkan untuk wanita dan satu ruang dikhususkan untuk laki-laki. Dalam setiap ruang berisi 4 bilik toilet dan 4 keran air bersih. Fasilitas MCK darurat ini

didesain untuk memenuhi aspek utilitas yang baik yang memang dibutuhkan oleh masyarakat yang mengalami banjir dan membutuhkan air bersih untuk menjaga kebersihan dan kesehatan diri.

E. KESIMPULAN

Banjir merupakan bencana alam yang dapat terjadi dimana pun dan kapan pun. Bencana tersebut mengancam kelestarian ekosistem di lingkungan manusia. Tidak hanya merusak lingkungan sekitar, banjir juga menyebabkan kerugian secara material dan spiritual. Salah satu dampak yang terjadi akibat banjir yaitu membuat manusia terjangkit berbagai penyakit mulai dari diare, malaria, penyakit kulit, demam berdarah, sakit perut, dehidrasi, dan sebagainya. Untuk itulah keberadaan sarana MCK umum ini dibutuhkan saat banjir terjadi.

Konsep dari MCK ini yaitu sebagai sarana untuk melakukan kegiatan mandi, cuci, dan kakus dengan cara pengoperasionalan yang mudah dan didesain sesuai dengan kebutuhan disaat keadaan banjir terjadi. MCK ini berbentuk *trailer* dengan *truck* sebagai penariknya, sehingga dapat dipindahkan sesuai dengan letak tempat kejadian bencana banjir yang terjadi.

Sesuai dengan fungsinya sebagai tempat untuk membersihkan diri, maka MCK ini dirancang menggunakan material yang tahan air, tahan korosi, mudah dibersihkan, dan kokoh. Material tersebut akan tahan lama dan awet dipakai. Selain

kuat, dapat diandalkan, dan mudah digunakan, MCK ini diharapkan akan selalu dapat membantu meringankan beban masyarakat korban banjir, meminimalisasi adanya penyakit, dan ikut serta dalam menjaga kesehatan jasmani seluruh kalangan masyarakat.

Saran

Saran dalam perancangan produk ini adalah untuk membuat desain sebuah MCK yang dilengkapi dengan fasilitasnya yang dibutuhkan oleh masyarakat disaat banjir terjadi. Dasar pemikirannya adalah untuk membantu meringankan beban yang dialami para korban banjir, dimana belum ada sarana MCK umum yang cukup layak untuk digunakan dan belum memenuhi kebutuhan masyarakat para korban banjir.

Perancangan produk ini disarankan untuk mengurangi jumlah penyakit yang terjadi akibat dari penggunaan air kotor yang berlebihan disaat banjir, MCK ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan dalam melakukan kegiatan mandi, cuci, dan kakus. Fokusnya adalah bagaimana membuat MCK umum yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat, sehingga MCK ini dapat berfungsi maksimal dan membantu para korban banjir.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh

rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Anshel, J. (2005). *Visual Ergonomics Handbook*. New York: Taylor and Francis Group.
- Bowers, J. (1999). *Introduction to Two – Dimensional Design: Understanding Form and Function*. Canada: John Wiley and Sons, Inc.
- Byars, M. (1998). *50 Products Innovations in Design and Materials*. Switzerland: RotoVision SA.
- Day, D. (1973). *Construction Equipment Guide*. New York: John Wiley & Sons.
- Gill, W, R. (1991). *Basic Rendering*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Gill, W, Robert. (1973). *Rendering with Pen and Ink*. London: thames and Hudson Ltd.
- Gower. (1999). *On Design and Innovation*. Aldershot: Gower Publishing Limited.
- Heskett, J. (1980). *Industrial Design*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Felice, F. (1994). *Japanese Design – A Survey Since 1950*. Philadelphia: Museum of Art and Harry N. Abrams, Inc.
- Jordan, W, P. (2000). *Designing Pleasurable Products*. London: Taylor and Francis Group.
- Kern, D. (2002). *Design for Impact*. United Kingdom: Laurence King Publishing Ltd.
- Kemnitzner, R, B. (1983). *Rendering With Marker*. London: VNU Business Media, Inc.
- Lefteri, C & Rashid, K. (2006). *Plastics 2 – Materials for Inspirational Design*. Switzerland: RotoVision SA.

- Noblet, D, J. (1993). *Industrial Design – Reflection of A Century*. Paris Flammaron.
- Panero, J & Zelnik, M. (1979). *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Tabrani, P. (2000). *Proses Kreasi, Apresiasi Belajar*. Bandung: Ganesha ITB.
- Read, Herbert. (1953). *Art and Industry*. New York: Horizon Press.
- Rochmanhadi. (1983). *Kapasitas dan Produksi Alat-alat Berat*. Jakarta: Departemen Pekerjaan Umum.
- Tilley, R, A. (1959). *The Measure Of Man And Woman*. USA: BPI Communication Inc.
- Viemeister, T. (1993). *Product Design 6*. New York: PBC International, Inc.
- Woodson, E, W. (1981). *Human Factors Design Handbook*. USA: McGraw Hill, Inc.

SISTEMATIKA UMUM PENULISAN JURNAL NARADA

RINGKASAN / ABSTRAK

Abstrak merupakan kependekan yang lengkap dan jelas menerangkan seluruh isi tulisan dan umumnya disajikan dalam satu paragraf dengan menggunakan tidak lebih dari 200 kata. Abstrak memuat permasalahan, metode, dan hasil. Dengan tidak mengulang kata-kata dalam judul, tulislah masalah pokok dan alasan dilakukannya penelitian serta sasaran yang ingin dicapai. Begitu pula, beritahukan pendekatan dan metode serta bahan yang dipakai, serta ungkapan hasil dan simpulan penting yang diperoleh. Penyajian dapat dilakukan secara kualitatif (abstrak indikatif) atau kuantitatif (abstrak informatif). Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pada bagian terakhir, perlu untuk mencantumkan kata-kata kunci (*keywords*) minimal 3 kata.

A. PENDAHULUAN

Bagian Pendahuluan tidak sekadar memuat pernyataan tentang masalah dan mengarahkan pembaca pada pustaka yang relevan. Lewat paparan yang logis, nyatakan apa yang diteliti dan apa luaran yang diharapkan. Dalam artikel yang baik umumnya hanya ada beberapa paragraf pada bagian pendahuluan. Hipotesis penelitian, bila ada, dapat dimuat di bagian ini.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Saat ini, jarang ada jurnal ilmiah yang mencantumkan bagian Tinjauan Pustaka secara khusus. Apabila jurnal ilmiah mengizinkan bagian Tinjauan Pustaka, cantumkan pustaka terbaru, relevan, dan asli (state of the art). Uraikan kajian pustaka yang menimbulkan gagasan dan mendasari kegiatan penelitian Anda.

C. METODE

Uraikan metode secara terperinci (peubah/variabel, model yang digunakan, rancangan penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, dan cara penafsiran). Untuk bidang tertentu, nama pabrik pembuat reagen serta merk dan tipe peralatan perlu disebutkan.

Untuk penelitian yang menggunakan metode kualitatif, jelaskan pendekatan yang digunakan, proses pengumpulan data, pemeriksaan keabsahan data, dan analisis data, dan proses penafsiran hasil penelitian. Maksud dari rincian ini ialah untuk menjamin keterulangan hasil penelitian.

Metode penelitian dalam beberapa bidang ilmu agak berbeda dengan metode dalam bidang iptek. Penelitian iptek pada umumnya bersifat empirik (seringkali eksperimental) dan menganut pendekatan induktif. Sementara itu penelitian bidang matematika tidak selalu demikian: umumnya deduktif, seringkali tanpa hipotesis dan tanpa data.

D. HASIL

Sajikan hasil penelitian sewajarnya secara bersistem. Jika data terlalu banyak, adakalanya Anda perlu selektif dalam menyajikannya. Dengan pertimbangan yang masak, rancanglah tabel, grafik, gambar atau alat penolong lain untuk memperjelas dan mempersingkat uraian yang harus diberikan. Jangan berikan informasi berulang, misalnya dalam bentuk tabel dan gambar. Tabel dan gambar perlu disebut dalam teks dan letaknya tidak berjauhan dari teks yang bersangkutan. Hindari pengulangan informasi yang

sudah ada dalam ilustrasi secara panjang lebar. Tafsirkan hasil yang diperoleh dengan memperhatikan dan menyesuaikannya dengan masalah atau hipotesis yang diungkapkan dalam Pendahuluan. Adakalanya Hasil digabungkan dengan Pembahasan, menjadi bagian yang dinamakan Hasil dan Pembahasan.

D. PEMBAHASAN

Bagian ini memuat argumen mengenai relevansi, manfaat, dan kemungkinan atau keterbatasan percobaan yang telah dilakukan, serta hasilnya; atau kajian menyeluruh mengenai data yang telah diperoleh.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan adalah inferensi, deduksi, abstraksi, implikasi, interpretasi, pernyataan umum, dan atau perampatan (generalisasi) berdasarkan temuan. Sebaiknya kesimpulan tidak mengandung angka sebab angka-angka biasanya membatasi efek atau dampak cakupan perampatan.

Saran yang dikemukakan mestinya berasal dari hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan atau hasil penelitian. Jangan ungkapkan "...agar penelitian ini dilanjutkan". Saran tidak selalu harus ada.

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih pada penulisan artikel jurnal bersifat opsional. Jika ada, bagian ini dapat ditujukan bagi penyandang dana, institusi yang memfasilitasi penelitian/penulisan jurnal, atau narasumber.

H. 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 diberi jarak 1 baris

Contoh:

Bandi & Jogiyanto. (2000). Perilaku Reaksi Harga dan Volume Perdagangan Saham terhadap Pengumuman Dividen. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, 3(2), 201-216.

Reuter, D.J & Robinson, J.B. (1998). *Plant Analysis: An Interpretation Manual*. Sydney: Inkata Pers.

BIODATA PENELITI

1. Ketua Peneliti
2. Anggota Peneliti

SISTEMATIKA KHUSUS PENULISAN JURNAL NARADA

[Perancangan/Penciptaan Karya Desain dan Seni]

RINGKASAN / 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 Perancangan

Jika diperlukan, sub bab ini diawali dengan penjelasan judul agar pembaca tidak salah tafsir apabila ada istilah-istilah asing atau yang menimbulkan tanda tanya.

Selanjutnya uraian tentang hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang atau menjadi alasan timbulnya ide penciptaan/timbulnya inspirasi/masalah penciptaan. Dorongan atau inspirasi ini bisa jadi munculnya baru setahun terakhir atau sudah terpendam beberapa tahun sebelumnya.

Akhirnya dijelaskan hal-hal penting atau menarik dari ide yang akan diwujudkan.

2. Rumusan Masalah

Berisi kalimat tanya tanpa tanda tanya berkaitan dengan masalah penciptaan, atau kegelisahan kreatif, misalnya: Mengapa ide/masalah sepenting itu belum ada yang mewujudkannya dalam karya seni. Bagaimana ide itu akan diwujudkan dalam karya senidlsb.

3. Orisinalitas

Orisinalitas bisa dirunut berdasarkan subjek/tema, materi subjek (subject matter), ide, bentuk/konsep/cara ungkap, 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 lain yang menggarap subjek/tema/ide serupa, atau dengan gaya serupa. Pada aspek apanya karya anda paling orisinal?

4. Tujuan dan Manfaat

- a. Tujuan (Berisi butir-butir pemikiran berkaitan langsung dengan karya seni yang akan diciptakan (ide dan bentuk/wujudnya), permasalahan bidang ilmu/cabang seni ybs.; contoh: menciptakan karya lukisan yang mengungkapkan kontradiksi budaya tradisional dan modern, dengan gaya surealistik, menggunakan cat minyak di atas kanvas).
- b. Manfaat (Jika tujuan tercapai, apa manfaatnya bagi diri sendiri/personal, bagi masyarakat/sosial, bagi cabang seni/bidang ilmu, bagi lembaga).

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Diawali dengan definisi/pengertian subjek kajian dan lingkungannya. Di sini dilakukan kajian terhadap

berbagai sumber yang memberi inspirasi dan menunjang gagasan dan pewujudannya; 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), dll.

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

2. Landasan Perancangan

Penjelasan singkat tentang paradigma, landasan teori atau faham yang dipilih yang menjadi dasar yang kuat dalam penciptaan karya seni; Contoh: teori bermain, mimetik, realisme, surrealisme, 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 Pewujudan/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 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 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 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 suhungan 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 diberi jarak 1 baris

Contoh:

Bandi & Jogiyanto. (2000). Perilaku Reaksi Harga dan Volume Perdagangan Saham terhadap Pengumuman Dividen. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, 3(2), 201-216.

Reuter, D.J & Robinson, J.B. (1998). *Plant Analysis: An Interpretation Manual*. Sydney: Inkata Pers.

BIODATA PENELITI

1. Ketua Peneliti
2. Anggota Peneliti

ATURAN PENULISAN

- a. Tulisan ilmiah menggunakan bahasa Indonesia baku, setiap kata asing dicari padanannya dalam bahasa Indonesia baku, dan tidak perlu menyertakan bahasa asingnya.
- b. Kalimat yang diambil dari tulisan ilmiah dalam bahasa asing diterjemahkan dalam bahasa Indonesia baku.
- c. Referensi menggunakan aturan penulis, tahun, hanya mencantumkan nama belakang penulis dan tahun tulisan (contoh: Kotler, 2000) dan mohon diperiksa ulang dengan daftar pustaka (sangat membantu jika menggunakan fasilitas bibliografi yang ada di perangkat lunak pengolah kata).
- d. Tidak menggunakan catatan kaki.
- e. Tulisan ilmiah dikirimkan dengan format: Ukuran kertas yang digunakan A4
 - 1) Panjang tulisan minimum 12 halaman, maksimum 18 halaman
 - 2) Marjin keliling 2,54 cm
 - 3) Spasi 1,5
 - 4) Dalam bentuk 1 Kolom (standar, tidak perlu dibuat kolom)
 - 5) Huruf *Garamond* ukuran 12 pt
 - 6) Semua jenis symbol menggunakan simbol standar yang ada di pengolah data (bagi pengguna MS Word ada di bagian Insert => Symbol)
 - 7) Judul tabel dan gambar ditulis di tengah, *sentence case*, dengan jarak 1 spasi dari tabel atau gambarnya. Tulisan "Tabel" atau "Gambar" dengan nomornya diletakkan satu baris sendiri. Judul tabel diletakkan di atas tabel (sebelum tabel) dan judul gambar diletakkan di bawah gambar (setelah gambar). Penulisan sumber tabel atau gambar diletakkan di bawah tabel dan gambar (center pada gambar dan sejajar tabel pada tabel dengan huruf 10 pt). Pada gambar, penulisan sumber diletakkan setelah judul gambar dengan jarak 1 spasi. Tulisan dalam tabel 10 pt.