

p-ISSN : 2477-5134

e-ISSN : 2621-5233

JURNAL DESAIN & SENI

narada

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA (UMB)

Volume 8 Edisi 2 | September 2021

**ANALISIS MINAT GENERASI Z DAN
MILENIAL PADA FILM LEGAL DAN SITUS
FILM ILEGAL**

Universitas Mercu Buana
*Sony Dharmawan,
Muhammad Farhan Ardian, Adrian Firdaus,
Muhammad Dhika Ramadhan, Sugeng Santoso*

**TINJAUAN GAYA VOKAL IBU SAINI PADA
LAGU SAYUR GAMBANG KROMONG
"AKANG HAJI"**

Universitas Mercu Buana
*Imam Firmansyah
Faisal Ibrahim
Irgi Maulana Alfahrezy*

**MENGULAS BOARDGAME "SI ANAK NAKAL"
DENGAN MODEL INTERAKSI ANALISIS**

Institut Teknologi Telkom Purwokerto
*Emmareta Fauziah
Achmad Sultoni*

**ANALISA PROSES DESAIN FIGURE GUNDALA
OLEH ST-WORKSHOP**

Universitas Mercu Buana
Octavianus Bramantha

**PENGARUH PENGGUNAAN BINDER
TERHADAP KEPEKATAN WARNA
MENGUNAKAN PIGMEN THERMOCROMIC
LEUCO DYE PADA MATERIAL PRODUK
FASHION KULIT (LEATHER)**

Universitas Mercu Buana
Junaidi Salam

**ANALISA SEMANTIK PRODUK PADA DESAIN
SIGER LAMPUNG PESISIR DALAM FOTO
PRE-WEDDING NIKITA WILLY**

Universitas Mercu Buana
Vania Aqmarani Sulaiman

**ANALISA ASPEK 'FUN' DENGAN
MENGUNAKAN TEORI VITRUVIUS DAN SIR
HENRY WOTTON PADA PRODUK MAINAN**

Universitas Mercu Buana
Hady Soedarwanto

**KAJIAN DEKORATIF INTERIOR PEMBATA
RUANG DENGAN MEDIA TANAMAN HIAS
PADA RUMAH TINGGAL DENGAN
PENDEKATAN SUSTAINABLE DESAIN**

Universitas Mercu Buana
Anggi Dwi Astuti

**PENSUASANAAN INTERIOR MUSEUM OF
SEXUAL ASSAULT BERDASARKAN GRAFIK
EMOSI FILM**

Telkom University
*Bayu Aji Punawarman, Titihan Sarihati, dan
Setiamurti Raharjo*

**PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SAKIT
IBU DAN ANAK KELAS B KOTA BANDUNG
DENGAN PENDEKATAN HEALING
ENVIRONMENT**

Telkom University
*Krisnaldi, Titihan Sarihati dan Erlana Adli
Wismoyo*

UNIVERSITAS MERCU BUANA

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

T : 021 584 084 0816

F : 021 587 0727

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



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
TERAKREDITASI - A

PENANGGUNG JAWAB

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds., Cs

PIMPINAN REDAKSI

Fachmi Khadam K, S.Pd., M.Pd

DEWAN REDAKSI

Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds

Anggi Dwi Astuti, S.Ds., MM

Edy Muladi, Ir., M.Si

Rika Hindraruminggar, S.Sn., M.Sn

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

ADMINISTRASI

Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds

TIM EDITORIAL

Dena Anggita, S.Ds., M.Ds

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

Rika Medina, B.Sc., S.Ds

PENINJAU (REVIEWER)

Dr. Elda Franzia Jasjfi, S.Sn., M.Sn

Dr. Lala Palupi S, S.Sn., M.Si

Dr. Yuke Ardhiati, Ir., MT., IAI

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn

Prof. Dr. Nanang Rizali, MSD

Tunjung Atmadi 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 MINAT GENERASI Z DAN MILENIAL PADA FILM LEGAL DAN SITUS FILM ILEGAL**
Sony Dharmawan, Muhammad Farhan Ardian, Adrian Firdaus,
Muhammad Dhika Ramadhan, dan Sugeng Santoso
Universitas Mercu Buana
- 149** **TINJAUAN GAYA VOKAL IBU SAINI PADA LAGU SAYUR GAMBANG KROMONG "AKANG HAJI"**
Imam Firmansyah, Faisal Ibrahim, dan Irgi Maulana Alfahrezy
Universitas Mercu Buana
- 161** **MENGULAS BOARDGAME "SI ANAK NAKAL" DENGAN MODEL INTERAKSI ANALISIS**
Emmareta Fauziah dan Achmad Sultoni
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
- 173** **ANALISA PROSES DESAIN FIGURE GUNDALA OLEH ST-WORKSHOP**
Octavianus Bramantha
Universitas Mercu Buana
- 189** **PENGARUH PENGGUNAAN BINDER TERHADAP KEPEKATAN WARNA MENGGUNAKAN PIGMEN THERMOCROMIC LEUCO DYE PADA MATERIAL PRODUK FASHION KULIT (LEATHER)**
Junaidi Salam
Universitas Mercu Buana
- 201** **ANALISA SEMANTIK PRODUK PADA DESAIN SIGER LAMPUNG PESISIR DALAM FOTO PRE-WEDDING NIKITA WILLY**
Vania Aqmarani Sulaiman
Universitas Mercu Buana
- 215** **ANALISA ASPEK 'FUN' DENGAN MENGGUNAKAN TEORI VITRUVIUS DAN SIR HENRY WOTTON PADA PRODUK MAINAN**
Hady Soedarwanto
Universitas Mercu Buana
- 239** **KAJIAN DEKORATIF INTERIOR PEMBATA RUANG DENGAN MEDIA TANAMAN HIAS PADA RUMAH TINGGAL DENGAN PENDEKATAN SUSTAINABLE DESAIN**
Anggi Dwi Astuti
Universitas Mercu Buana
- 253** **PENSUASANAAN INTERIOR MUSEUM OF SEXUAL ASSAULT BERDASARKAN GRAFIK EMOSI FILM**
Bayu Aji Punawarman, Titihan Sarihati, dan Setiamurti Raharjo
Telkom University
- 267** **PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SAKIT IBU DAN ANAK KELAS B KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN HEALING ENVIRONMENT**
Krisnaldi, Titihan Sarihati dan Erlana Adli Wismoyo
Telkom University

ANALISIS MINAT GENERASI Z DAN MILENIAL PADA FILM ILEGAL DAN SITUS FILM LEGAL

Oleh:

Sony Dharmawan¹

*Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Mercu Buana*

Muhammad Farhan Ardian²

*Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Mercu Buana*

Adrian Firdaus³

*Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Mercu Buana*

Muhammad Dhika Ramadhan⁴

*Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Mercu Buana*

Sugeng Santoso⁵

Dosen Manajemen, Universitas Mercu Buana

sonydharmawan20@gmail.com¹; Farhan3ardian@gmail.com²; adrianfrds1@gmail.com³;
dika0212@gmail.com⁴; sugeng.santoso@mercubuana.ac.id⁵

ABSTRAK

Situs film merupakan salah satu industri kreatif di subsector perfilman. Industri perfilman tidak hanya sebagai media tontonan bagi masyarakat melainkan juga menjadi salah satu sumber pemasukan ekonomi bagi suatu negara, sehingga dapat meningkatkan ekonomi negara. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk meneliti dari pengaruh situs film terhadap subsector perfilman Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, strategi survei menggunakan kuesioner dengan 100 responden dari generasi millennial dan Z. Dari pembahasan kami mendapatkan hasil bahwa minat masyarakat dalam memilih situs film online legal sangat sedikit dibandingkan dengan situs film ilegal, karena adanya kemudahan akses dan tidak berbayar yang diberikan oleh situs film ilegal walaupun mereka menyadari bahwa aktifitas tersebut adalah suatu hal yang tidak dibenarkan.

Kata Kunci: *sub sector film; situs film legal; situs film ilegal.*

ABSTRACT

The film site is one of the creative industries in the film subsector. The film industry is not only a viewing medium for the public but also a source of economic income for a country, thereby increasing the country's economy. The purpose of this journal is to examine the influence of film sites on the Indonesian film subsector. The research method used is quantitative, the survey strategy uses a questionnaire with 100 respondents from the millennial generation and Z. From our discussion we get the results that the public's interest in choosing legal online film sites is very little compared to illegal film sites, because of the easy access and free given by illegal film sites even though they realize that such activity is something that is not justified.

Keywords: *film sub sector; legal film sites; illegal film sites.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: May 5th, 2021

Revised: June 8th, 2021

Accepted: September 1st, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ekonomi Kreatif (Ekraf) saat ini juga merupakan salah satu sektor yang diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi nasional yang berkelanjutan dan dapat menekankan pada penambahan nilai barang lewat daya pikir serta kreativitas manusia (Munaf 2019; Dumilah et al, 2021). PDB ekonomi kreatif mengalami penurunan, saat awal pandemi COVID-19 berlangsung dari awal tahun 2020. Penurunan tersebut diakibatkan oleh adanya seruan *social distancing* yang mempengaruhi beberapa sektor usaha ekonomi kreatif, seperti industri film, periklanan hingga seni pertunjukan. Proyeksi PDB ekonomi kreatif pada tahun 2020. Pemerintah memperkirakan pertumbuhan ekonomi Indonesia sepanjang tahun 2020 hanya 2.3 persen dalam skenario berat, dan mengalami kontraksi 0.4 persen dalam skenario sangat berat (Santoso et al. 2021).

Saat ini dalam kegiatan menonton film secara online dapat digunakan melalui situs secara legal dan ilegal. Kedua situs tersebut memiliki pengaruh dan dampak tersendiri terhadap penonton dan industri film di Tanah Air. Kegiatan menonton secara legal pastinya sangat berdampak positif serta mendukung kemajuan industri film dan menghargai film maker di Indonesia, namun minat tersebut masih sangat kurang karena masih banyaknya masyarakat yang menonton film secara ilegal. Maka dari itu masyarakat

yang masih menonton film secara ilegal perlu mengetahui dampak negatif yang di berikan terhadap penonton itu sendiri dan industri film di Tanah Air agar timbulnya kesadaran bahwa menonton film secara ilegal adalah hal yang tidak benar dan berharap dengan mengetahui pengaruhnya maka penonton film secara ilegal dapat meninggalkan kebiasannya dengan menonton film secara legal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat terhadap situs legal dan ilegal dan mengetahui pengaruh atau dampak yang diberikan terhadap pemilihan situs film online. serta mengetahui minat masyarakat terhadap situs illegal dan situs legal seperti Bioskoponline.com. Perubahan tren menonton film dari offline ke online memberikan sinyal positif bagi industri film Indonesia. Keberadaan situs bioskoponline.com membawa nafas baru bagi perkembangansubsektor industri kreatif ini. Hal ini tidak terlepas dari keberadaan komunitas di tengah para pelaku ekonomi kreatif menjadi salah satu subyek penting yang patut dipertimbangkan dalam pemenuhan kebutuhan konsumen yang berkelanjutan (Redata et al, 2021).

Layanan situs film legal menawarkan potensi pasar yang besar, khususnya bagi industri film di tengah kondisi pandemi. Meskipun banyak situs ilegal yang menawarkan film secara gratis, keberadaan bioskoponline.com masih tetap menjadi salah satu pilihan. Pasalnya, situs legal

menawarkan kenyamanan dengan menghindarkan penontonnya dari iklan maupun malware yang berisiko merusak perangkat.

Keberhasilan situs film legal menjadi alternatif baru untuk terus berkarya pada gilirannya memunculkan potensi pasar yang baru. Dikutip dari laman Hai Grid, film Indonesia berjudul *Story of Kale: When Someone's in Love* berhasil ditonton lebih dari 100 ribu penonton melalui laman bioskoponline.com. Pencapaian ini menunjukkan awal yang baik untuk eksistensi konten orisinal yang dihadirkan bioskoponline.com.

Hingga saat ini, jumlah penonton dari film yang disutradarai Angga Sasongko tersebut masih terus naik. Raihan angka yang fantastis ini menunjukkan jika eksistensi subsektor film Indonesia masih sangat cerah, meskipun di tengah ancaman pandemi.

Tak hanya *Story of Kale: When Someone's in Love*, situs bioskoponline.com juga menyajikan berbagai film khusus Indonesia. Beberapa film tersebut antara lain *Filosofi Kopi 2*, *Ziarah*, *Keluarga Cemara*, *Turah*, dan masih banyak lagi. Berbekal akses internet dan membayar tiket menonton sebesar Rp10.000 melalui dompet digital, penonton sudah dapat menikmati film berkualitas karya sineas tanah air. Dengan adanya situs ilegal yang masih banyak berjalan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat dan dampak dari situs ilegal

terhadap situs legal.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Schmidt (2000) mengatakan generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompok berdasarkan pada tahun lahir, usia, lokasi, dan peristiwa dalam kehidupan kelompok individu yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan. Dalam teori generasi (*generation theory*), Codrington et al. (2004) mengemukakan generasi manusia dibedakan menjadi 5 berdasarkan tahun kelahirannya, yaitu: generasi *baby boomer* lahir 1946-1964, generasi X lahir 1965-1980, generasi Y lahir 1981-1994, sering disebut generasi millennial, generasi Z lahir 1995-2010 disebut juga *iGeneration*, generasi iNet, generasi internet dan generasi alpha lahir 2011-2025. Kelima generasi tersebut memiliki perbedaan pertumbuhan kembangan kepribadian.

Generasi Y dikenal dengan sebutan generasi millennial atau milenium. Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti e-mail, SMS, instant messaging dan media sosial seperti facebook dan twitter, dengan kata lain generasi Y adalah generasi yang tumbuh pada era internet *booming*. Ciri-ciri dari generasi Y masing-masing individu berbeda, tergantung lingkungan dibesarkan, strata ekonomi, dan sosial keluarga, pola komunikasi sangat terbuka dibanding generasi-generasi

sebelumnya, pemakai media sosial yang fanatik dan kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi, lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi, sehingga terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya.

Generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, tetapi generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti nge-tweet menggunakan ponsel, *browsing* dengan perangkat seluler, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan mayoritas berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil generasi Z sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadiannya. Pada usia ini generasi Z dikategorikan sebagai usia remaja yang pada usia ini mengalami perubahan-perubahan cepat pada jasmani, emosi, sosial, akhlak dan kecerdasan. Remaja dibedakan menjadi 3 kategori masa remaja yaitu masa remaja awal usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan usia 15-18 tahun dan masa remaja akhir usia 18-21 tahun (Monks, et al. 2002).

a. Pengaruh situs ilegal terhadap Subsektor Film

Menonton film *streaming* pada komputer atau ponsel adalah kegiatan yang banyak dilakukan pada masa pandemi ini untuk mengisi waktu luang atau mengatasi kepenatan pikiran. Namun, masih banyak

orang yang menggunakan situs film ilegal untuk menonton film yang mereka sukai atau sekedar menonton. Tak dipungkiri, banyak situs *streaming* ilegal yang menyuguhkan beragam film lawas hingga terbaru. Meski banyak yang sudah diblokir oleh pemerintah, sebagian orang memanfaatkan aplikasi seperti VPN untuk mengakses situs tersebut.

Adapun dampak dari banyaknya situs ilegal terhadap situs legal memiliki dampak buruk dan negatif terhadap Subsektor perfilman yang membuat banyak kerugian baik materi maupun non materi. Pada tahun 2018 Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) bersama Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat (LPEM) melakukan riset terkait industri perfilman tanah air. Hasil riset menunjukkan, salah satu tantangan industri perfilman Indonesia adalah pembajakan.

Pembajakan ini diindikasikan dilakukan dengan membuat substitusi film asli dalam bentuk fisik seperti DVD maupun non-fisik seperti saluran online berbayar dengan *streaming* gratis. Hasil Riset Bekraf dengan LPEM terkait dampak pembajakan film mengakibatkan hilangnya pendapatan pada usaha perfilman sekitar Rp 31 miliar hingga Rp 636 miliar per tahun.

Ketua Umum Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI) Fauzan Zidni, mengatakan pembajakan ini sangat merugikan bagi industri film. Tidak hanya merugikan secara material tetapi juga secara moral. Penyebab lain dari pembajakan di

antaranya adalah harga jual produk bajakan yang jauh lebih rendah dari produk original. Itu terjadi karena produk bajakan ilegal dan tidak membayar pajak serta umumnya berkualitas rendah. Penyebab pembajakan lainnya adalah distribusi produk original yang umumnya terbatas. Namun, penyebab yang paling sulit untuk ditanggulangi adalah *habbit* atau kebiasaan yang membuat masyarakat lebih memilih produk bajakan dibandingkan original.

Padahal, menurut Deputi Fasilitasi Hak Kekayaan Intelektual dan Regulasi Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Ari Juliano Gema, bukan hanya pembuat karya dan pemerintah yang dirugikan dengan maraknya pembajakan, tapi juga konsumen. Hal itu dimungkinkan terjadi karena rendahnya kualitas produk bajakan (Selasa, 10/09/2019).

b. Perilaku Masyarakat dalam menonton film online

Survei terbaru YouGov mengungkap kebiasaan netizen dalam mengkonsumsi film. Ternyata 63% warganet di Indonesia menonton situs *web streaming* atau situs torrent. Sebagian besar menonton situs IndoXXI dimana situs ini merupakan situs ilegal yang pastinya merugikan para pelaku industri film. Survei yang ditugaskan *Coalition Against Piracy (CAP)* menunjukkan 35% pengguna ISD mengakses situs IndoXXI (lite). Sebagian besar mengakses situs ini berada dalam usia 18-24 tahun. Lainnya, 29%

menggunakan TV box yang dapat digunakan untuk melakukan *streaming* konten televisi dan video atau film bajakan.

Ketua Asosiasi Perusahaan Film Indonesia (APFI), Chand Parwez sangat menyayangkan dengan hasil temuan survei tersebut kalau masyarakat Indonesia lebih menyukai konten ilegal yang bisa mengancam data diri pribadi karena berisi malware. Pencurian konten dari penciptanya ini tidak dapat disangkal menyakiti industri kreatif Indonesia.

c. Dampak dari situs ilegal terhadap situs legal

Kemajuan teknologi pada era saat ini, era 4.0 membawa dampak positif bagi warga dunia maya, salah satunya pada bidang perfilman, kemudahan dalam mengakses situs streaming film di website resmi di internet seperti, Situs film legal, Netflix, Amazon, BBC, Crunchyroll, dll. Akan tetapi selain membawa dampak positif, kemajuan teknologi di bidang perfilman juga membawa dampak negatif, yaitu pembajakan film – film oleh oknum tidak bertanggung jawab.

Kebiasaan menonton film di situs online ilegal seperti IndoXXI, LK21 atau Ganool menurut para sineas bisa berakibat rusaknya industri perfilman di tanah air. Bagi pemerintah bisa merusak citra negara, sebab ada pelanggaran hak cipta dan berkurangnya pendapatan karena jumlah penonton pada situs online semakin berkurang.

Ismail Fahmi menyarankan masyarakat

masyarakat menonton *streaming* film legal yang saat ini sudah banyak. Seperti di Netflix, Iflix dan sejenisnya. Saat ini banyak situs online tersebut menawarkan berlangganan dengan biaya murah dan terjangkau.

Selain itu, menggunakan situs ilegal sama saja artinya dengan tidak mendukung industri film yang ada di Indonesia. Dengan kata lain, menggunakan situs ilegal tidak bisa memberikan apresiasi berupa keuntungan kepada pihak yang berkaitan dengan film tersebut. Untuk itu, sebagai wujud apresiasi karena sudah menciptakan sebuah film ada baiknya nonton secara legal.

Dengan menonton secara legal menjadi salah satu tindakan untuk mendukung dan menghargai suatu karya yang diciptakan oleh industri perfilman di Indonesia dan dapat memajukan perekonomian sub-sektor perfilman, jika masyarakat turut serta dalam membangun sifat yang menghargai pada suatu karya Indonesia niscaya hal tersebut akan memajukan industri perfilman yang ada di Indonesia untuk masuk ke kanca internasional lebih banyak lagi.

d. Strategi yang dapat diterapkan agar masyarakat memilih menonton film secara legal dibandingkan dengan yang illegal

Strategi yang dapat di implementasikan kepada masyarakat Indonesia agar lebih memilih situs-situs film yang legal dibandingkan dengan situs yang illegal yaitu,

seperti:

- a) Melakukan sosialisasi ke masyarakat tentang bahaya dan pelanggaran yang dilakukan apabila menonton film di situs yang illegal
- b) Bekerja sama dengan penyedia situs film legal yang sudah ada di Indonesia seperti:
 1. Netflix
 2. Go-Play
 3. Viu
 4. Vidio
 5. Hooq
 6. Google Play Movie
 7. Catchplay
 8. Bioskoponline.com
- c) Membuat iklan layanan masyarakat (persuasive) untuk menonton di situs yang sudah legal
- d) Membuat promo yang menarik (harga promo atau service premium) bagi yang akan berlangganan
- e) Menyediakan konten yang terbaru dan menarik di situs yang legal

Serta juga ada upaya dari pemerintah yang melakukan upaya pencegahan dan pembatasan masyarakat tidak menonton di situs yang illegal seperti, melindungi hak cipta film tersebut, melakukan pemblokiran terhadap situs film illegal, serta melaksanakan undang-undang yang tertera di pasal berikut Perbuatan mengunduh (*download*) film asing bajakan dari internet dapat dikategorikan sebagai penggandaan suatu ciptaan secara tidak sah yang dapat dikenakan pidana

berdasarkan **Pasal 113 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta** yaitu dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1 miliar.

Lebih lanjut lagi, apabila setelah mengunduh lalu didistribusikan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, hal tersebut dapat dikategorikan sebagai pembajakan sebagaimana yang Anda sebutkan, dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4 miliar.

C. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah riset konklusif. Tujuan utama metode ini adalah untuk menguji suatu hipotesis atau hubungan tertentu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kausal guna mencari bukti mengenai hubungan sebab akibat.

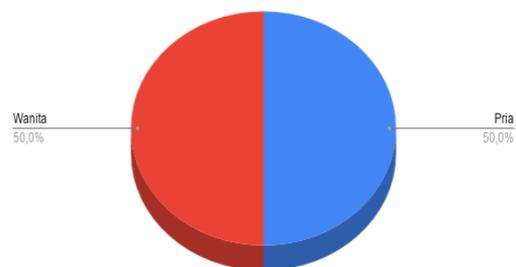
Populasi penelitian ini merupakan masyarakat umum jakarta yang gemar melakukan kegiatan menonton film. Dengan ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 100 orang dengan kriteria responden usia minimal 17 tahun sampai usia lebih dari 30 tahun. Variabel penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel terikat (Y) adalah minat masyarakat dan variabel bebas (X1) adalah situs film ilegal dan (X2) adalah situs film legal.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket terstruktur yang dibuat melalui *Google forms* atau yang biasa disebut dengan angket *online*. Angket ini didistribusikan secara langsung kepada responden melalui pesan WhatsApp, Line, dan Instagram. Pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pertanyaan tertutup. Skala pengukuran yang digunakan adalah sample t-test.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

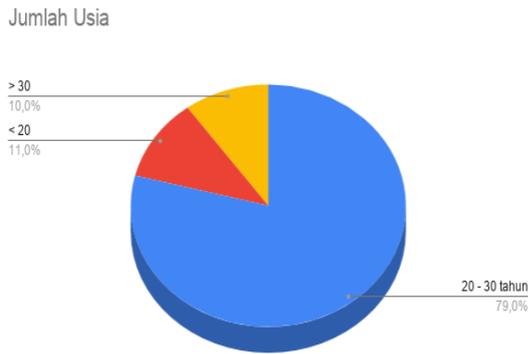
Untuk melihat bagaimana pengaruh situs film ilegal terhadap film legal pada Subsektor Perfilman, kami melakukan pengambilan data kuantitatif dengan menyebar kuesioner dengan menggunakan Google Formulir dan mendapatkan sebanyak 100 responden.

Jumlah Responden



Gambar 1. Chart Jenis Kelamin

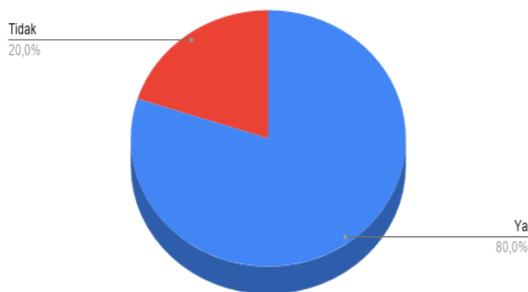
Kami telah melakukan penelitian dan mendapatkan 100 responden, dan dari data yang didapat sebanyak 50% Wanita dan 50% Pria, dengan jarak jumlah usia antara dibawah (<20) ,(20 – 30 tahun) dan (>30) tahun dengan presentase dibawah berikut:



Gambar 2. Chart Range Usia

Dari data diatas responden yang didapat mayoritas adalah generasi Z sebesar 90% dan generasi millennial sebesar 10% , dari data tersebut mayoritas yang menggunakan situs film legal maupun illegal adalah dari generasi Z dan 80% dari mereka pernah menggunakan situs ilegal

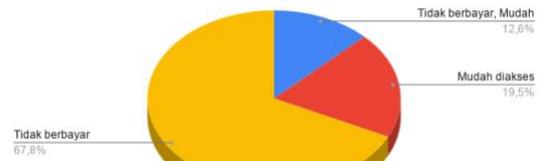
Jumlah Responden yang pernah menggunakan situs ilegal.



Gambar 3. Responden menggunakan situs ilegal

Dari sini kami dapat menarik kesimpulan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan situs ilegal untuk menonton bioskop online dan alasan mereka menggunakan situs ilegal bervariasi, kami mendapatkan data terkait tentang alasan mereka mengapa responden menggunakan situs ilegal.

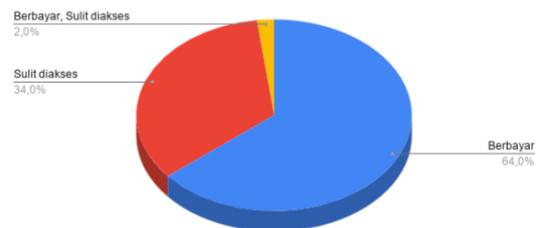
Alasan responden, menggunakan situs ilegal untuk melakukan aktifitas menonton film online



Gambar 4. Alasan Responden

Dari data diatas kita mendapatkan bahwa 67,8% mengatakan alasan mereka menggunakan situs ilegal karena tidak membayar, 19,5% karena mudah diakses dan 12,6% karena keduanya, dan 95% dari mereka merasa sadar bahwa hal tersebut adalah tindakan yang tidak benar, lalu kami juga mendapatkan data terkait tentang mengapa situs legal bukan menjadi pilihan utama responden berdasarkan data sebagai berikut :

Kekurangan situs film legal



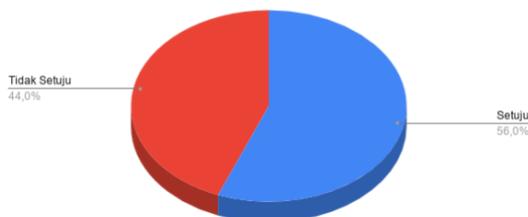
Gambar 5. Kekurangan situs film legal

Responden mengatakan bahwa kekurangan dari situs film legal adalah Berbayar sebesar 64%, Sulit diakses sebesar 34% dan yang mengatakan keduanya sebesar 2%, dari data diatas kami dapat menyimpulkan bahwa alasan mereka tidak menggunakan situs film legal karena layanan yang berbayar dan itu dapat mempengaruhi dari perilaku masyarakat dalam memilih situs film online.

Dari sini kita mengetahui bahwa minat masyarakat dalam memilih situs film online legal sangat sedikit dibandingkan dengan situs film ilegal, karena adanya kemudahan akses dan tidak berbayar yang diberikan oleh situs film ilegal walaupun mereka menyadari bahwa aktifitas tersebut adalah suatu hal yang tidak dibenarkan karena dapat menurunkan pendapatan dari subsektor perfilman yang ada di Indonesia dan tidak menghargai suatu karya seseorang karena melakukan tindakan pembajakan.

Namun kami mendapatkan data dari para responden terkait tentang situs film ilegal yang seharusnya ditutup atau diblokir, mayoritas dari mereka setuju untuk pemblokiran terhadap situs film ilegal dapat dilihat dari chart berikut ini:

Pendapat responden terkait pemblokiran situs film ilegal



Gambar 6. Pemblokiran situs film ilegal

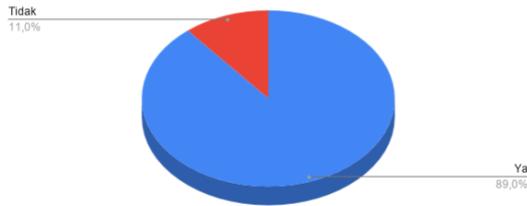
Dari data diatas didapatkan bahwa 56% responden setuju jika seluruh situs film ilegal ditutup/ diblokir, dan sisanya sebesar 44% tidak setuju terkait tentang pemblokiran situs film ilegal, dan mereka juga mengemukakan pendapat masing masing terkait tentang jawaban mereka, responden yang setuju mengatakan bahwa situs film ilegal harus ditutup karena kita sebagai

masyarakat Indonesia harus menghargai karya orang lain terlebih dengan karya dalam negeri, kita harus menghargai karya dalam negeri dan memajukan subsektor perfilman Indonesia dimata kaca dunia. Dan salah satu responden mengatakan bahwa *“karena dengan adanya situs film ilegal dapat mempengaruhi perilaku masyarakat indonesia dalam hal menghargai karya dalam negeri, jika terus memilih situs film ilegal juga akan berdampak buruk bagi subsektor perfilman”* dalam hal ini mereka menyadari bahwa hal tersebut dapat memberikan dampak yang buruk untuk subsektor perfilman, terlebih lagi pada saat pandemi covid-19 yang saat ini kita hadapi.

Dari responden yang pernah melakukan aktifitas menonton film melalui situs film ilegal 77% dari mereka setuju bahwa adanya situs film ilegal yang diberikan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat terhadap pemilihan situs nonton film legal. Hal tersebut dapat memberikan dampak yang buruk terhadap perilaku masyarakat dalam hal menghargai suatu karya dan dapat memperburuk keadaan dari subsector perfilman.

Adapun dampak buruk dari situs film ilegal ini dapat mempengaruhi minat masyarakat terhadap situs film legal. Data yang didapat dari responden mereka juga menyetujui bahwa situs ilegal dapat mempengaruhi minat masyarakat terhadap situs film legal. Berikut data yang didapat dari responden:

Situs ilegal berdampak pada minat masyarakat terhadap situs legal



Gambar 7. Minat Masyarakat

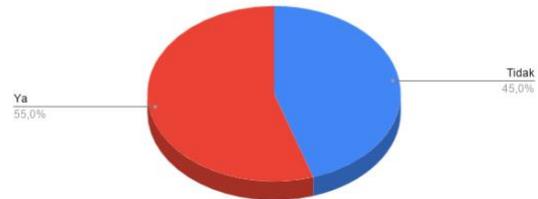
89 dari 100 orang setuju bahwa dampak dari adanya situs film ilegal dapat mempengaruhi minat masyarakat dalam memilih situs film legal. Hal tersebut memperkuat bukti bahwa adanya dampak yang buruk terhadap minat masyarakat terhadap pemilihan situs film legal, dari minat masyarakat yang minim dalam memilih situs film legal sangat memberikan dampak yang buruk bagi perilaku masyarakat Indonesia dalam hal menghargai suatu karya dan dapat mencerminkan suatu bangsa yang tidak dapat menghargai atas karya orang lain.

Walaupun situs film ilegal juga dapat memberikan dampak buruk terhadap *device* yang melakukan akses ke situs tersebut seperti dapat terkena Virus Malware namun mereka tetap memilih untuk melakukan aktifitas menonton film online melalui situs ilegal, dan 85% dari responden setuju bahwa mengakses situs film ilegal dapat terkena virus malware.

Data terakhir yang kami dapat dari responden adalah terkait tentang apakah situs film legal perlu digratiskan agar warganet Indonesia tidak mengakses situs film ilegal, dari sini banyak pro kontra yang terjadi, dapat

dilihat dari data berikut ini :

Apakah semua situs film legal perlu digratiskan agar warganet Indonesia tidak mengakses situs film ilegal?



Gambar 8. Situs film legal digratiskan

Dari data diatas 55% dari responden setuju bahwa film legal perlu digratiskan untuk menarik minat masyarakat dengan situs film legal tetapi mereka juga menyadari bahwa setiap produksi film yang dibuat memerlukan biaya, jika seluruh situs film legal digratiskan dapat mempengaruhi pendapatan dari suatu film dan hal tersebut juga dapat menyebabkan penurunan perekonomian terhadap subsektor perfilman. Ada juga yang mengatakan bahwa tidak semuanya harus digratiskan tetapi dapat dibuat lebih terjangkau harganya agar seluruh masyarakat Indonesia dapat menikmati film dengan secara legal. Dan 44% responden yang menyatakan tidak setuju bahwa seluruh film legal digratiskan karena dapat membunuh industri perfilman akibat tidak adanya pemasukan dari film yang diproduksi.

Salah satu responden mengemukakan pendapat bahwa “*Harus ada regulasi yang menguntungkan sineas terlebih dahulu terutama untuk menjaga kelangsungan sineas sineas lokal dari kebangkrutan*” dan ada juga yang mengatakan bahwa “*Tidak perlu digratiskan tapi dibuat lebih terjangkau sehingga semua kalangan dapat menonton*

bingga tidak perlu menonton dari secara ilegal dan tidak membuat industri perfilman menjadi rusak” hal ini menimbulkan banyak pro kontra yang terjadi jika seluruh situs film legal digratiskan.

Dari data diatas kami menyimpulkan bahwa mayoritas dari 100 responden lebih setuju jika seluruh situs film legal digratiskan, tetapi banyak juga yang tidak setuju terkait hal tersebut karena banyak aspek aspek yang dapat mempengaruhi suatu industry perfilman yang mengakibatkan hal buruk.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan kepada 100 responden, ternyata 80% pernah menonton film secara ilegal dan 95% berfikir menonton film ilegal adalah tindakan yang tidak benar dengan alasan merugikan dan tidak mendukung Industri perfilman di Indonesia.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa 80% responden pernah menonton film secara ilegal dengan sadar bahwa hal yang dilakukan adalah hal yang tidak benar, artinya masih banyak orang yang kurang kesadaran akan hal-hal yang tidak mendukung Industri film di Indonesia.

Dari penelitian yang telah dilakukan, sebesar 77% menyatakan bahwa menonton film secara ilegal memiliki pengaruh terhadap pemilihan situs menonton secara legal, sebagian berpendapat bahwa pengaruh yang diberikan karena menonton film secara ilegal akan membuat minat menonton secara

legal berkurang, karena sebesar 67,8% responden menyatakan sangat nyaman dengan mengakses situs film ilegal yang tidak berbayar.

Pengaruh menonton film secara ilegal juga berdampak pada sektor industri film di Indonesia, hal tersebut tidak memberikan apresiasi berupa keuntungan kepada pihak yang berkaitan dengan film tersebut sehingga berdampak rusaknya industri perfilman di Tanah Air.

Dari penelitian yang telah dilakukan, sebesar 56% menyatakan bahwa responden setuju apabila situs film ilegal ditutup dan diblokir karena pengaruh negatif yang diberikan dari menonton film ilegal sangat berdampak pada industri film di Indonesia dan juga pada minat masyarakat yang berkurang dalam menonton film secara legal.

Saran

Saran kepada masyarakat Indonesia, agar meninggalkan kebiasaan menonton film secara ilegal karena pengaruh yang diberikan sangat negatif terhadap sektor perfilman di Indonesia. Jika alasan berbayar merupakan hal yang menghambat dalam mengakses film legal, maka kita perlu menyadari bahwa kita akan mengeluarkan lebih banyak biaya jika kita terkena virus malware karena mengakses film secara ilegal.

Dalam penelitian yang telah dilakukan, 80% responden pernah menonton film secara ilegal dengan sadar bahwa hal yang dilakukan adalah hal yang tidak benar.

Dari pertanyaan tersebut sebaiknya industri perfilman di Indonesia memberikan kesadaran kepada masyarakat berupa *campaign* mengenai dampak negatif dari penggunaan situs film ilegal dan berupa dampak positif mengenai penggunaan situs film legal, sehingga masyarakat memiliki kesadaran untuk mendukung industri perfilman di Tanah Air.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, N. (2021). "Pembajakan Film di era 4.0". Kumparan.com, 22 Januari 2021 Yogyakarta.
- Alamsyah, I. E. (2019). "Kerugian Pembajakan Per Tabungnya Capai Puluhan Triliun". Republika.co.id, 10 September 2021 Bandung.
- Budiansyah, A. (2019). "Netizen RI Paling Suka Nonton Film Bajakan di IndoXXI". CNBC Indonesia, 23 Desember 2019 Jakarta.
- Dumilah, D. R., Komarudin, M., Ubaidillah, R., Siagian, S., & Santoso, S. (2021). Peran Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Industri Pariwisata di Seaworld Ancol, *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA) Volume 7(2)*, Januari 2021.
- CNN Indonesia. (2020). "Bahaya di Balik Situs Film Streaming Ilegal Seperti IndoXXI". CNN Indonesia Teknologi, 26 Juni 2020 Jakarta.
- Kurnia, A. J. (2018). "Ancaman Hukuman Bagi Pengunduh Film Bajakan". Hukumonline.com, 27 November 2018 Jakarta.
- Mustinda, L. (2020). "Sederet Dampak Negatif Nonton Film Online di IndoXXI dan Situs Ilegal Lainnya". Detik.com, Indonesia, 15 Juni 2020 Jakarta.
- Redata, L., Kezia, R., Solaiman, K. H., & Santoso, S. (2021). Analisis Korelasi Pendampingan Komunitas Terhadap Inovasi Pelaku Ekonomi Kreatif Dan Pemenuhan Kebutuhan Konsumen: Studi Kasus Pada Komunitas Tangerang Berdaya Dan Pelaku Ekonomi Kreatif Kuliner Tangerang. *Business Management Journal, Vol 16(1)*, 1 – 19.
- DOI : <http://dx.doi.org/10.30813/bmj>
- Santoso, S., et al (2021). Telaah Kebijakan Dan Strategi Pengembangan Ekosistem Pembiayaan Ekonomi Kreatif. Kementrian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi. ISBN No 978-623-92020-8-8.
- Santoso, S., Ubaidillah, R., Balqis, B., & Sembiring, C. F. (September, 2020). Community Role in Improving Muslim-Friendly Value Chain in COVID-19 Pandemic at Geopark Bayah Dome Tourism Area, MICOSS (September 28-29), *Proceedings of the 1st MICOSS Mercu Buana International Conference on Social Sciences*.
- DOI: <http://dx.doi.org/10.4108/cai.28-9-2020.2307372>
- Situmorang, A. P. (2018). "Akibat Pembajakan, Industri Film Rugi Rp 636 Miliar Per Tahun". Merdeka.com, Indonesia, 13 September 2018.
- Zahra, F. (2020). Bioskop Dalam Rumah (Mediatisasi Bioskop). *Sense : Journal of Film and Television Studies, Vol.3(2)*, 159-168.

TINJAUAN GAYA VOKAL IBU SAINI PADA LAGU SAYUR GAMBANG KROMONG "AKANG HAJI"

Oleh:

Imam Firmansyah¹

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

Faisal Ibrahim²

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

Irgi Maulana Alfahrezy³

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

imam.firmansyah@mercubuana.ac.id¹; 42317210026@student.mercubuana.ac.id²;
42317210015@student.mercubuana.ac.id³

ABSTRAK

Penyanyi gambang kromong yang dapat membawakan lagu sayur gambang kromong pada masa sekarang ini sangat sulit ditemukan. Kebanyakan penyanyi dalam pertunjukan gambang kromong sekarang merupakan penyanyi dangdut yang menyanyikan lagu gambang kromong. Hal ini membuat penyanyi gambang kromong lagu sayur mulai berkurang jumlahnya. Salah satu yang masih eksis adalah Ibu Saini, seorang penyanyi gambang kromong Sinar Baru dari daerah Gunung Sindur, Kabupaten Bogor. Dia mempunyai gaya bernyanyi yang khas terutama apabila menyanyikan lagu-lagu sayur. Beberapa lagu sayur yang terbilang cukup langka dapat dia nyanyikan, salah satunya adalah lagu "Akang Haji". Lagu tersebut cukup langka, bahkan kelompok-kelompok gambang kromong di Jakarta sudah tidak pernah memainkannya lagi. Lagu ini kadang masih sering ditemukan di daerah Udik (Bogor) dan Wetan (Tangerang dan sekitarnya). Penelitian ini mendeskripsikan gaya vokal Ibu Saini pada lagu sayur gambang kromong dengan menggunakan metode perekaman audio visual, dan wawancara. Gaya vokal ditinjau dari beberapa unsur antara lain ada adalah sikap tubuh, teknik pernafasan, artikulasi, dan resonansi.

Kata kunci: Gambang kromong, gaya vokal, lagu sayur, Betawi, musik Betawi.

ABSTRACT

Gambang Kromong singers who can sing Lagu Sayur Gambang Kromong nowadays are very hard to find. Most singers in the Gambang Kromong are dangdut singers who singing the Gambang Kromong song. This caused the number of Gambang Kromong Singers to decrease in number. One that still exists is Mrs. Saini, a singer of the Sinar Baru group from Gunung Sindur, Bogor. He has a distinctive singing style especially when singing lagu sayur. He can sing some lagu sayur that are quite rare, one of which is the song "Akang Haji". The song is quite rare, even the gambang Kromong groups in Jakarta have never played it again. This song is still often found in Udik (Bogor) and Wetan (Tangerang and surrounding areas). This study describes the vocal style of Ibu Saini in the Sayur Gambang Kromong song using audio-visual recording methods, and interviews. In terms of several elements, the vocal style is posture, breathing techniques, articulation, and resonance.

Keywords: Gambang kromong, vocal style, lagu sayur, Betawi, Betawi music

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: March 9th, 2021

Revised: April 24th, 2021

Accepted: September 1st, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Gambang kromong merupakan sebuah ansambel musik yang berkembang dalam masyarakat Betawi. Musik ini merupakan hasil akulturasi budaya Tionghoa dengan pribumi yang terdiri dari Jawa, Sunda, Melayu, Bugis, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat dilihat dari alat musiknya yang beragam, diantaranya adalah gambang, kromong, tehyan, gendang, kecrek, gong, dan suling.

Musik gambang kromong mempunyai dua konteks pertunjukan, yaitu sebagai sebuah musik yang berfungsi sebagai pengiring pertunjukan lain, dan sebagai sebuah pertunjukan musik yang berdiri sendiri.

Gambang kromong sebagai pengiring pertunjukan lain diantaranya adalah sebagai pengiring *lenong*, yaitu sebuah pertunjukan teater tradisi Betawi yang memuat unsur tari, lakon, silat dan musik di dalamnya. Lenong mempunyai beragam cerita, mulai dari cerita kerajaan, cerita kepahlawanan, hingga kehidupan sehari-hari yang dibumbui dengan unsur komedi. Musik gambang kromong di sini berperan untuk memeriahkan suasana, mendatangkan penonton, pengiring transisi adegan, dan memperkuat adegan ataupun lelucon yang dibawakan oleh pemain lenong.

Selain lenong, gambang kromong juga berfungsi sebagai pengiring tari kreasi,

diantaranya adalah “Lenggeng Nyai”, “Nandak Ganjen”, “Renggong Manis”, dan lain sebagainya. Tari-tarian ini dipentaskan pada pembukaan acara, penyambutan pejabat, ataupun acara-acara lain yang berkaitan dengan pemerintahan di lingkungan DKI Jakarta.

Gambang kromong sebagai sebuah pertunjukan musik yang berdiri sendiri berupa pertunjukan lagu-lagu yang dinyanyikan oleh penyanyi perempuan. Lagu-lagu gambang kromong terbagi menjadi tiga jenis, yaitu lagu *dalem* (klasik), lagu sayur, dan lagu modern.

Pertunjukan gambang kromong biasanya dibuka dengan dibawakannya lagu-lagu sayur seperti “Jali-jali Ujung Menteng”, “Cente Manis”, dan “Stambul”. Beberapa kelompok bahkan masih ada yang membawakan lagu *dalem* seperti “Pobin Kong Ji Lok” sebagai pembuka. Setelah beberapa lagu-lagu sayur selesai dibawakan pertunjukan biasanya dilanjutkan dengan membawakan lagu-lagu modern seperti “Ujan Gerimis”, “Pulang Kondangan”, dan lagu-lagu Benyamin S. lainnya. Setelah itu biasanya ada permintaan dari penanggap ataupun penonton yang menginginkan lagu-lagu dangdut untuk dimainkan. Alat musik elektronik seperti keyboard, bass, dan gitar wajib untuk ditambahkan untuk memainkan lagu-lagu tersebut. Penyanyi pun berganti dari penyanyi gambang kromong menjadi penyanyi dangdut.

Sukotjo (2012: 6) menyebutkan bahwa kelompok-kelompok musik gambang kromong bergantung pada faktor komersial, sehingga apabila penanggap ataupun penonton lebih menyukai lagu dangdut dan pop maka lagu-lagu dari genre tersebut lah yang lebih sering dibawakan. Hal ini menjadikan lagu-lagu tradisi seperti “Cente Manis”, “Kramat Karem”, “Balo-balo”, “Sirih Kuning”, “Jali-jali”, dan lain-lain sudah semakin tergusur keberadaannya.

Pada masa kini penyanyi gambang kromong yang dapat menyanyikan lagu sayur sudah jarang ditemukan. Kebanyakan mereka sudah cukup berumur dan merasa kurang pantas apabila harus menyanyikan lagu dangdut. Oleh karena itu kebanyakan penyanyi gambang kromong dimasa sekarang merupakan penyanyi dangdut yang direkrut untuk menyanyikan lagu-lagu gambang kromong. Mereka berusia relatif muda, antara 17 sampai dengan 30 tahun. Hal ini membuat penyanyi gambang kromong lagu sayur mulai berkurang jumlahnya. Salah satu yang masih eksis dan sering pentas adalah Ibu Saini, seorang penyanyi gambang kromong Sinar Baru dari daerah Gunung Sindur Bogor. Ia mempunyai gaya bernyanyi yang khas terutama apabila menyanyikan lagu-lagu sayur. Beberapa lagu sayur yang terbilang cukup langka dapat ia nyanyikan, salah satunya adalah lagu “Akang Haji”.

Lagu “Akang Haji” terbilang cukup langka, bahkan kelompok-kelompok

gambang kromong di Jakarta sudah tidak pernah memainkannya lagi. Lagu ini masih bisa ditemukan di daerah Udik (Bogor) dan Wetan (Tangerang dan sekitarnya) meskipun sangat jarang dimainkan. Di kanal video youtube peneliti hanya menemukan satu video yang mengupload lagu Akang Haji, yaitu channel Agus Matahari yang diupload tahun 2016. Hal ini pun masih menjadi pertanyaan, apakah lagu tersebut benar lagu “Akang Haji” atau bukan karena ada seseorang yang memberi komentar bahwa lagu tersebut adalah lagu “Stambul Langkuan”, bukan lagu “Akang Haji”.

Lagu “Akang Haji” memang jarang sekali dimainkan. Lagu ini dimainkan apabila diminta secara khusus oleh penanggap ataupun penonton. Meskipun lagu Akang Haji bisa dimainkan akan tetapi belum tentu biasa dibawakan secara maksimal oleh penyanyi-penyanyi gambang kromong muda. Ada gaya vokal khas Ibu Saini yang biasanya muncul ketika menyanyikan lagu-lagu sayur yang tidak mereka miliki.

Karena permasalahan yang telah disebutkan di atas maka penelitian ini diberi judul Tinjauan Gaya Vokal Ibu Saini pada Lagu Sayur Gambang Kromong “Akang Haji”.

Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan penjabaran di atas maka masalah penelitian dapat dirumuskan menjadi:

- Bagaimana gaya vokal Ibu Saini pada lagu sayur gambang kromong Akang Haji?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Analisis data dilakukan dengan menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan teknik vokal. Diantaranya yang dikemukakan Soewito (1996: 11). Dia berpendapat bahwa ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dan berkaitan dengan teknik vokal, unsur-unsur tersebut terdiri dari sikap tubuh, teknik pernafasan, cara mengucapkan atau artikulasi, resonansi, dan intonasi.

Sikap tubuh adalah salah satu unsur yang harus diperhatikan baik dalam latihan maupun pada saat kita sedang tampil di panggung. Sikap tubuh sangat berpengaruh pada sirkulasi nafas. Sikap ini harus dilatih, baik sikap duduk maupun sikap berdiri. Menurut Soewito (1996:11) sikap tubuh dalam membawakan suatu lagu, dapat dilakukan dengan:

- Berdiri, berdiri tegak dalam keadaan santai, tidak kaku dan tegang. Berat kedua tangan tidak menjadi beban atau mengganggu rongga dada.
- Duduk, duduk dengan senang, bebas, tidak membungkuk atau condong ke belakang.

Pernafasan menurut Soewito (1996:11) adalah unsur terpenting dalam bernyanyi. Ada tiga jenis pernafasan dalam vokal, yaitu pernafasan menggunakan dada, pernafasan menggunakan perut, dan pernafasan menggunakan diafragma.

Artikulasi atau cara pengucapan dalam bernyanyi menurut Pramayudha (2010:81) sangat penting diperhatikan karena bernyanyi merupakan salah satu cara berbicara melalui syair lagu yang memiliki notasi, melodi, irama, dan birama. Di dalam syair terkandung pesan, cerita yang harus disampaikan kepada pendengar dan harus dapat dimengerti.

Soewito (1996:15) mengemukakan bahwa resonansi berfungsi untuk memperluas dan memperindah suara sehingga terdengar merdu, nyaring dan menawan. Organ tubuh manusia yang berfungsi memantulkan getaran suara disebut resonator. Organ-organ tubuh yang berfungsi sebagai resonator adalah rongga dada, rongga mulut, dan rongga hidung (Rahardjo, 1990: 13). Organ-organ inilah yang dapat menimbulkan perbedaan warna suara. Semakin banyak udara yang termuat dalam rongga-rongga resonansi tersebut, maka semakin bulat suara yang ditimbulkan (Tim Pusat Musik Liturgi, 1992:37).

Intonasi berkaitan dengan tinggi rendahnya nada yang digunakan oleh seorang penyanyi. Dalam teknik vokal berarti seberapa akurat ketepatan nada-nada yang dikeluarkan oleh seorang penyanyi (Soewito, 1996:15).

Teori di atas akan dipertajam dengan adanya pendapat dari pakar, yaitu Hudiwitanti Hudoro. Dia adalah seorang pakar musik vokal yang diminta ikut serta

meninjau gaya vokal Ibu Saini dalam lagu “Akang Haji”.

Akhir dari tahapan ini adalah menuliskan kesimpulan dan saran yang diturunkan dengan mengambil benang merah dari judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, metode penelitian, hingga analisis data.

C. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif Saryono (2010).

Penelitian mengenai tinjauan gaya vokal lagu sayur gambang kromong ini menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nazir, 1988: 63).

Penelitian-penelitian sejenis yang membahas gambang kromong diantaranya pernah dilakukan oleh Phillip Yampolsky di tahun 1990. Selain mendokumentasikan lagu-

lagu gambang kromong dalam bentuk rekaman audio, ia juga secara spesifik menuliskan gambang kromong mulai dari sejarah, gaya musik, kategori musik, hingga perkembangan gambang kromong.

Penelitian lain yang membahas gambang kromong ialah Didin Supriyadi di tahun 2013. Ia menuliskan musik gambang kromong sebagai bagian dari wisata budaya di perkampungan budaya Betawi.

Penelitian yang membahas vokal gambang kromong secara khusus belum pernah dilakukan. Apalagi yang secara spesifik membahas mengenai vokal lagu sayur yang mulai dilupakan oleh penyanyi-penyanyi gambang kromong muda. Oleh karena itu penelitian ini ingin fokus meninjau gaya vokal ibu Saini yang memiliki keunikan tersendiri.

Keunikan gaya vokal ibu Saini merupakan salah satu identifikasi masalah yang utama dalam penelitian ini. Selain itu poin menarik lainnya adalah adanya lagu sayur yang mulai langka dan terancam eksistensinya.

Tahapan berikutnya adalah menentukan topik yang relevan dengan gejala tersebut. Oleh karena itu topik yang dipilih adalah Tinjauan Gaya Vokal Ibu Saini pada Lagu Sayur Gambang Kromong “Akang Haji”.

Topik tersebut kemudian diturunkan untuk menentukan rumusan masalah yang kemudian diturunkan lagi menjadi tujuan

penelitian, diantaranya adalah mendeskripsikan gaya vokal Ibu Saini dalam menyanyikan lagu Akang Haji dan mendokumentasikannya secara audio visual dalam bentuk video musik.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan observasi awal berupa kunjungan ke rumah narasumber yang dilakukan pada tanggal 23 November 2020. Kegiatan tersebut dilakukan dengan berbincang-bincang dengan narasumber yang terdiri dari Bapak Ukar Sukardi, Ibu Saini, dan Marta Dinata. Selain itu studi literatur dengan mencari penelitian mengenai gambang kromong yang memfokuskan pada vokal di internet.

Tahapan selanjutnya adalah mencari data dengan melakukan wawancara mendalam dan perekaman audio visual.

Wawancara mendalam terhadap dua narasumber utama, yaitu Ibu Saini dan Bapak Ukar Sukardi sebagai pemain gambang kromong senior yang juga pimpinan kelompok gambang kromong Sinar Baru. Selain itu wawancara mendalam juga dilakukan terhadap narasumber pendukung, yaitu Bapak Maman, yang juga seorang pemain gambang kromong senior dan Marta Dinata, anak dari Ibu Saini yang merupakan pemusik gambang kromong yang juga akan membantu proses perekaman video musik.

Rekaman audio visual dilakukan dengan tahapan perekaman audio secara bersama-sama terlebih dahulu untuk guide. Setelah itu baru kemudian direkam satu

persatu alat musik dengan mengikuti guide tersebut. Hal yang sama juga dilakukan untuk merekam video. Sambil merekam audio mereka juga direkam video-nya satu persatu yang hasilnya akan digabungkan dengan perangkat lunak editing video.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisa. Pada tahap pengolahan dan analisa data ini, yang pertama dilakukan adalah pengecekan data hasil wawancara dan hasil rekaman audio visual. Apakah terdapat kekurangan atau tidak. Apabila terdapat kekurangan, maka peneliti akan kembali ke lapangan untuk mencari atau mengambil data yang kurang.

Data rekaman audio satu persatu alat musik yang sebelumnya direkam digabungkan dengan menggunakan perangkat lunak audio DAW (Digital Audio Workstation). Setelah rekaman audio selesai digabungkan kemudian dilakukan proses mixing untuk mengatur karakter bunyi serta keseimbangan bunyi dari tiap alat musik dan vokal.

Editing video baru dilakukan setelah proses mixing audio selesai. Rekaman audio menjadi guide dalam mengedit videonya. Potongan-potongan gambar dan audi hasil mixing disatukan dengan menggunakan perangkat lunak editing video.

Pembahasan data dilakukan dengan meninjau data dari hasil wawancara, serta rekaman audio dan video yang telah dilakukan.

Analisa data dilakukan dengan menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan teknik vokal. Diantaranya yang dikemukakan Soewito (1996: 11). Ia berpendapat bahwa ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dan berkaitan dengan teknik vokal, unsur-unsur tersebut terdiri dari sikap tubuh, teknik pernafasan, cara mengucapkan atau artikulasi, resonansi, dan intonasi.

Teori tersebut dipertajam dengan adanya pendapat dari pakar, yaitu Hudiwitanti Hudoro. Ia adalah seorang pakar musik vokal yang diminta ikut serta meninjau gaya vokal Ibu Saini dalam lagu “Akang Haji”.

Akhir dari tahapan ini adalah menuliskan kesimpulan dan saran yang diturunkan dengan mengambil benang merah dari judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, metode penelitian, hingga analisa data.

Tahapan akhir penelitian merupakan tahapan dimana penelitian dapat dipublikasikan kepada masyarakat. Pada tahapan ini terdapat tiga cara publikasi luaran yang akan dilakukan yaitu:

- Tulisan dipublikasikan ke jurnal.
- Rekaman audio berbentuk musik dipublikasikan ke beberapa platform *streaming* musik seperti Spotify, Joox, dan Apple Music.
- Rekaman video musik dipublikasikan ke *channel* YouTube.

Dari ketiga jenis luaran tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi masyarakat, baik di kalangan akademisi, maupun masyarakat luas.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ibu Saini merupakan seorang penyanyi gambang kromong kelahiran tahun 1955. Ia mengawali karirnya sebagai penyanyi pada usia belasan tahun. Waktu itu ia tergabung dalam kelompok Sinar Baru yang dipimpin oleh ayahnya yang pada masa kini tongkat kepemimpinan telah berpindah ke suaminya, Bapak Ukar Sukari.

Ia sendiri belajar vokal gambang kromong dari Bibinya Timah. Lagu yang pertama kali ia pelajari adalah lagu “Jali-jali Ujung Menteng”. Di masa mudanya Ibu Saini juga mengalami masa di mana penyanyi gambang kromong juga merangkap juga sebagai penari untuk menghibur tamu-tamu undangan. Profesi ini disebut sebagai wayang cokek. Cokek berasal dari istilah Cina *chioun-kebek* yang artinya menyanyi. Wayang cokek mulanya berprofesi sebagai penyanyi, bukan penari (Sugihartati, 2014). Meskipun pada masa kini dikenal istilah Tari Cokek sebagai tari Betawi yang diiringi oleh musik gambang kromong.



Gambar 1 Ibu Saini
(sumber: channel YouTube Dewan Kesenian Jakarta)

Ibu Saini mempunyai gaya vokal yang sangat khas dan mempunyai keunikan tersendiri. Gaya yang juga sering digunakan oleh penyanyi-penyanyi gambang kromong seusianya. Beberapa gaya tersebut dapat ditinjau dari berbagai unsur, antara lain adalah sikap tubuh, teknik pernafasan, cara mengucapkan atau artikulasi, resonansi, dan intonasi.

Dalam meninjau gaya vokal, peneliti juga dibantu oleh Hudiwitanti Hudoro. Ia merupakan pakar musik vokal yang berpengalaman kurang lebih 17 tahun sebagai pelatih vokal profesional.

Sikap Tubuh

Ibu Saini dalam bernyanyi gambang kromong lebih menyukai sikap tubuh berdiri. Meskipun dalam gambang kromong tidak ada aturan bahwa sikap tubuh penyanyi harus berdiri, duduk di kursi, maupun duduk bersimpuh di atas panggung. Posisi tubuhnya saat bernyanyi adalah berdiri tegak tetapi tetap dengan posisi yang nyaman. Dan menurut Hudoro hal ini merupakan sikap tubuh yang menguntungkan dan sangat baik untuk bernyanyi.

Pada umumnya penyanyi gambang kromong memang terbiasa dengan sikap tubuh berdiri. Hal ini diperkirakan telah berlangsung sejak lama sejak penyanyi gambang kromong juga merangkap sebagai wayang ckek yang mengharuskannya bernyanyi sambil menari menghibur tamu undangan.

Teknik Pernafasan

Teknik pernafasan yang digunakan oleh ibu Saini dalam menyanyikan lagu “Akang Haji” adalah teknik pernafasan dada. Meskipun teknik pernafasan ini masih kurang baik dibandingkan dengan diafragma, akan tetapi cukup maksimal digunakan karena udara yang dikeluarkan saat bernyanyi akan terkontrol lebih baik.

Artikulasi

Artikulasi yang digunakan oleh ibu Saini dalam bernyanyi sangat jelas. Ia mengucapkan bait-bait pantun dengan sangat jelas. Salah satu ciri khas lirik lagu sayur gambang kromong adalah berbentuk pantun. Oleh karena itu setiap suku kata harus diucapkan dengan jelas agar pantun yang dinyanyikan dapat tersampaikan dengan baik ke penonton.

Resonansi

Menurut Hudoro salah satu teknik vokal yang paling khas dari ibu Saini adalah menggunakan resonansi nasal (hidung) dan dada dalam memproduksi suara. Hal ini membuat warna suara yang dihasilkan sengau namun penuh kehangatan. McKinney mengungkapkan bahwa resonansi dada menambahkan pewarnaan nada yang lebih kaya, lebih gelap, dan lebih dalam untuk rasa kekuatan, kehangatan, dan sensualitas. Sementara resonansi hidung berkarakter cerah. Secara keseluruhan ini menambahkan

nada yang memberikan kejelasan dan proyeksi pada suara.

Hudoro menambahkan bahwa gabungan resonansi nasal dan dada ini menghasilkan suara yang lantang dan powerfull dan menyerupai vokal pada *Chinese Opera*. Hal ini mempertegas hubungan sejarah musik gambang kromong yang terpengaruh dari budaya Tionghoa.

Intonasi

Intonasi vokal yang diproduksi oleh Ibu Saini dapat dikatakan sesuai dengan nada gambang kromong. Nada-nada yang dinyanyikan dalam lagu “Akang Haji” rata-rata selalu tepat dan tidak fals. Hal ini menunjukkan kematangan seorang penyanyi senior gambang kromong yang sudah sangat terbiasa menyanyikan lagu dengan tangga nada Betawi.

Keunikan Gaya Vokal Ibu Saini

Vokal ibu Saini mempunyai keunikan tersendiri yang terletak pada *cengkoknya* yang polos dan ketegasan melafalkan syair. Hal ini tidak dimuat sebagai salah satu teknik vokal yang dikemukakan Soewito (1996).

Pada umumnya gaya bernyanyi dalam musik tradisional mempunyai *cengkok* ataupun nada hias yang sangat variatif. Hal ini bisa terlihat dalam gaya bernyanyi musik Melayu, Sunda, maupun Jawa. Vokal dalam musik-musik tersebut sangat banyak menggunakan nada hias ataupun ornamentasi yang sangat kaya dan variatif.

Cengkok yang kaya dan variatif ini tidak terjadi dengan gaya vokal ibu Saini. Ia cenderung lebih menggunakan nada yang datar, polos, dengan panjang nada yang relatif pendek sehingga memberikan kesan tegas dalam setiap syair lagunya. Hal inilah yang menjadikan vokalnya unik dan sangat lekat dengan gaya bernyanyi gambang kromong lagu sayur.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Penelitian ini meninjau sebuah lagu sayur gambang kromong yaitu “Akang Haji”. Lagu ini terbilang langka dan sudah sangat jarang dimainkan sehingga dirasakan cukup penting untuk ditinjau, didokumentasikan, dan serta digali lebih dalam.

Penelitian ini memfokuskan pada gaya vokal gambang kromong yang unik dan mempunyai ciri khas tersendiri. Oleh karena itu dipilih ibu Saini untuk menyanyikan lagu tersebut sekaligus direkam secara audio visual. Ibu Saini merupakan seorang penyanyi gambang kromong senior yang merupakan spesialis lagu sayur gambang kromong yang dalam penelitian ini menyanyikan lagu “Akang Haji”.

Vokal Ibu Saini pada lagu “Akang Haji” ditinjau melalui teori yang berkaitan dengan teknik vokal yang dikemukakan Soewito (1996: 11). Ia berpendapat bahwa ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dan berkaitan dengan teknik vokal, antara lain sikap tubuh, teknik pernafasan, cara

mengucapkan atau artikulasi, resonansi, dan intonasi.

Penelitian ini juga melibatkan seorang pakar musik vokal, yaitu Hudiwitanti Hudoro. Pendapat pakar tersebut digunakan untuk mempertajam tinjauan terhadap hal-hal teknis yang berkaitan dengan vokal Ibu Sainih pada lagu “Akang Haji”.

Sikap tubuh ibu Saini dalam bernyanyi adalah berdiri tegak tetapi tetap dengan posisi yang nyaman. Hal ini merupakan sikap tubuh yang menguntungkan dan sangat baik untuk bernyanyi.

Teknik pernafasan yang digunakan oleh ibu Saini dalam menyanyikan lagu “Akang Haji” adalah teknik pernafasan dada dengan artikulasi yang sangat jelas. Artikulasi dihasilkan karena gaya vokalnya sangat lantang. Karena ia menggunakan resonansi dada dan nasal yang menurut Hudoro mirip dengan gaya vokal *Chinesse Opera*.

Intonasi vokal yang diproduksi oleh Ibu Saini sangat sesuai dengan tangga nada gambang kromong. Hal ini merupakan menunjukkan kematangan seorang penyanyi senior gambang kromong yang sudah sangat terbiasa menyanyikan lagu dengan tangga nada Betawi.

Saran

Musik tradisional warisan leluhur yang tak ternilai harganya. Produk budaya semacam ini harus dipertahankan dan dikembangkan. Tidak terhitung berapa jumlahnya repertoar musik tradisional yang punah karena sudah

tidak diminati lagi oleh masyarakat. Oleh karena itu penelitian semacam ini perlu untuk terus dikembangkan baik dari segi kualitas maupun kuantitas demi menjaga keberlangsungan produk budaya tradisional.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

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

- Ahyari, A. (2002). *Manajemen Produksi Perencanaan Sistem Produksi Buku 1*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Banoë, P. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Chulsum, U., & Novia, W. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.
- Harlandea, M. R. (2016). Sejarah dan Enkulturasasi Musik Gambang Kromong di Perkampungan Budaya Betawi. *Jurnal Seni Musik*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nazir, M. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- Parani, J. (2017). *Bunga Rampai Seni Pertunjukan Kebetawian*. Jakarta: IKJ Press.
- Ruchiat, R. (2014). *Tari Sipatmo yang Pernah Jaya*. Jakarta: Komite Tari Dewan Kesenian Jakarta.
- Saryono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Soewito. (1996). *Teknik Termudah Belajar Olah Vokal*. Jakarta: Titik Terang.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: PT.Afabeta.
- Sugihartati, R. (2014). *Cokek: Milik Betawi Namun Asli Cina Benteng*. Jakarta: Komite Tari Dewan Kesenian Jakarta.
- Sukotjo. (2012). “Musik Gambang Kromong dalam masyarakat Betawi di Jakarta” dalam *Selonding*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yoyakarta.
- Yampolsky, P. (1999). *Musik dari Daerah Pinggiran Jakarta: Gambang Kromong*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Wikipedia The Free Encyclopedia. (2021, 14 Januari). *Vocal Resonation*. Diambil dari:https://en.wikipedia.org/wiki/Vocal_resonation

Narasumber

- Saini. (2020, 23 November). Wawancara tatap muka bebas.
- Sukardi, Ukar. (2020, 23 November). Wawancara tatap muka bebas.
- Hudoro, H. (2021, 9 Maret). Wawancara via google form.

MENGULAS BOARDGAME “SI ANAK NAKAL” DENGAN MODEL INTERAKSI ANALISIS

Oleh:

Emmareta Fauziah¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto*

Achmad Sultoni²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto*

emmareta@ittelkom-pwt.ac.id¹ ; sultoni@ittelkom-pwt.ac.id²

ABSTRAK

Lebih dari 7 jam dalam sehari Generasi Z berinteraksi dengan gawai, hingga semakin sedikit waktu yang digunakan untuk berinteraksi secara langsung dengan manusia seusianya. Jenis *boardgame* merupakan salah satu permainan yang meningkatkan interaksi sesama pemain. Untuk mengembangkan *boardgame* perlu mengetahui aspek dan komponen yang terdapat didalamnya. Beberapa tahun terakhir muncul *boardgame* yang mengangkat dongeng lokal, salah satunya “Si Anak Nakal” karya Mahavira Studio. Penelitian permainan ini sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Kelvin dan Hantanto tahun 2019 berjudul “Perancangan Ulang Brand Identity Board Game Si Anak Nakal”. Namun lebih fokus kepada perancangan ulang dengan berdasarkan analisis terhadap identitas visual. Sedangkan penelitian ini berfokus pada analisis semua komponen yang terdapat dalam permainan. Analisis *boardgame* dilakukan dengan metode analisis data kualitatif. Metode analisis ini menggunakan model interaksi analisis yang terdiri dari pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian adalah aspek dan komponen yang terkandung di dalam *boardgame* “Si Anak Nakal”.

Kata Kunci: Analisis, boardgame, interaksi.

ABSTRACT

More than 7 hours a day Generation Z interacts with devices, so less time is spent interacting directly with humans their age. This type of boardgame is a game that increases the interaction between players. To develop a board game, it is necessary to know the aspects and components contained in it. In the last few years, there have been boardgames featuring local fairy tales, one of which is “Si Anak Nakal” by Mahavira Studio. This game research has been carried out previously by Kelvin and Hantanto in 2019 entitled “Perancangan Ulang Brand Identity Board Game Si Anak Nakal”. However, it focuses more on redesign based on an analysis of visual identity. While this study focuses on the analysis of all components contained in the game. The boardgame analysis was carried out using qualitative data analysis methods. This analysis method uses an analysis interaction model consisting of data collection with observation and documentation, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the research are the aspects and components contained in the “Si Na Naughty” boardgame.

Keywords: Analysis, boardgame, interaction.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 14th, 2021

Revised: August 24th, 2021

Accepted: September 1st, 2021

A. PENDAHULUAN

Gawai telah menjadi teman sejati remaja dan dewasa awal. Berdasarkan survei yang dilakukan Alvares, usia remaja atau dewasa awal disebut juga sebagai Generasi Z lahir antara tahun 1998 hingga tahun 2009 (di tahun 2021 berusia 12 tahun hingga 23 tahun) (Ali & Purwandi, 2020). Setiap hari, mereka menggunakan lebih dari 7 jam berselancar di dunia maya, 36,8% dari waktu tersebut mereka gunakan untuk bermain game online. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan untuk menumbuhkan interaksi sosial dan meningkatkan aspek kognitif, dan psikomotorik. Sayangnya hampir semua kegiatan bermain di layar handphone tidak membutuhkan interaksi langsung dengan manusia, hanya gawai dan kuota internet. Adapun permainan yang memerlukan interaksi, hanya sebatas suara dan video.

Sebagai generasi yang selangkah lagi menuju dewasa, Generasi Z harus dibekali kemampuan memahami pola perilaku dan keterampilan komunikasi untuk bekal terjun di komunitas masyarakat. Sehingga diperlukannya permainan yang mengharuskan adanya interaksi dengan sesama pemain seperti *boardgame* yang menuntut pemain duduk di satu meja. Oleh karena itu, *boardgame* menemukan perannya dalam belajar berinteraksi dengan cara yang menyenangkan.

Menukil dari laman *boardgame.id* bahwa

terdapat lebih dari 40 judul *boardgame* Indonesia yang pernah dirilis dan dijual untuk umum. Jumlah yang sangat kecil jika dibandingkan dengan negara-negara di Eropa atau Amerika tempat permainan ini berasal. Namun dikatakan oleh Andi Taru dalam (Kelvin & Hananto, 2020) bahwa perkembangan industri *boardgame* menarik semakin banyak peminat seiring dengan perkembangan industri game digital. Hananto juga percaya bahwa kualitas *boardgame* lokal tidak kalah dengan *boardgame* internasional. Selain itu kemunculan berbagai studio pengembang *boardgame* seperti Manikmaya Games, Mahavira Studio, Hompimpa Games, Kumara Studio dan lainnya menjadi parameter perkembangan industri *boardgame* di Indonesia.

Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah *boardgame*. Mulai dari tema, konsep, *gameplay*, tampilan visual, hingga cara untuk memunculkan dinamika yang menarik bagi pemain. Si Anak Nakal merupakan salah satu *boardgame* yang menjanjikan dilihat dari beberapa ulasan pada laman *boardgame.id*. Salah satunya ulasan dari Vicky di laman *boardgame.id* menyebutkan bahwa *boardgame* ini memiliki *core gameplay* yang menjanjikan dan secara keseluruhan sangat memuaskan sebagai *partygame* dan *gateway* bagi calon *boardgaming*.

Berkaitan dengan permasalahan di atas maka dalam upaya merancang sebuah permainan yang interaktif, diperlukan studi

terhadap *boardgame* yang sudah ada sebelumnya, seperti *boardgame* Si Anak Nakal. Peneliti berupaya untuk membedah komponen yang terdapat di dalam permainan dengan model analisis interaksi hingga akhirnya muncul pertanyaan penelitian yaitu apa saja aspek dan komponen yang terdapat dalam sebuah permainan *boardgame*?

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. *Aktifitas Bermain*

Proses kreasi yang terjadi pada diri manusia tidak terlepas dari kegiatan-kegiatan yang pernah dilakukan. Kegiatan tersebut berdampak hingga meninggalkan memori dan persepsi terhadap keadaan disekitarnya. Menurut Hennessey & Amabi (Hennessey & Amabile, 2010) bahwa dengan bermain akan menyediakan arena untuk kegiatan dan proses kreatif. Dengan demikian manusia yang meluangkan waktu untuk bermain berpotensi menghasilkan karya dan mengambil keputusan-keputusan yang kreatif dalam hidupnya. Selain itu Piaget dalam (Hapsari, 2016) meyakini permainan dapat meningkatkan pengetahuan kognitif dan sarana untuk membentuk pengetahuan tentang dunianya.

Interaksi yang terjadi di dalam bermain *boardgame* memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengeksplorasi aksi berdasarkan aturan dan batasan yang ditetapkan. Sehingga menurut (Giantirta et al., 2020) untuk memperoleh hasil yang diinginkan pemain harus menguji batasan dan

keaktifitas yang dimilikinya. Selain itu Giantirta juga menyebutkan bahwa dampak yang muncul dari aksi yang dilakukan pemain membuat mereka bisa mengintropeksi diri. Dalam permainan *boardgame* pemain bisa belajar dari kegagalan tanpa harus merasa terancam.

Selain bertujuan untuk mendapatkan kesenangan, permainan *boardgame* juga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dikembangkan untuk tujuan edukasi. Seperti yang dikemukakan (Prameswara et al., 2016) dalam memilih jenis permainan edukatif, *boardgame* merupakan permainan yang tepat karena pemain bisa berinteraksi langsung dengan karakter dan pemain lain hingga membuat permainan lebih spontan dan dinamis. Ditambahkan oleh (Muladi, 2021) bahwa dalam permainan *boardgame* akan muncul suasana kompetitif dan toleransi yang menimbulkan semangat kompetisi dan kolaborasi yang dibutuhkan dalam kehidupan.

b. *Desain Permainan*

Vitruvius dalam (Soedarwanto, 2019) mengarahkan bahwa fungsi merupakan bagian yang terpenting dalam sebuah desain. Fungsi utama dari sebuah permainan adalah kesenangan (*fun*). Penelitian yang dilakukan oleh Soedarwanto bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur pembentuk kesenangan (*fun*) yang ada pada mainan tradisional. Hasil dari penelitian tersebut bahwa pemain bisa mencapai kesenangan

ketika ketiga aspek bisa terpenuhi yakni kebutuhan dasar (*basic need*), kebutuhan sosial (*social need*) dan kearifan lokal (*local wisdom*). Basic needs mengarah kepada tiga kriteria berdasarkan teori Vitruvius dalam Soedarwanto yaitu aspek fungsi (*utilitas*), aspek kekokohan dan sistem (*firmitas*) juga aspek estetika (*venistas*). Untuk *social need* Soedarwanto menggunakan teori Sir Henry Wotton mengenai 3 kriteria desain diantaranya komoditas (*commodity*), kokoh dan efisien (*firminess*) dan kesenangan (*delight*). Sementara terdapat 6 kutub yang harus diperhatikan dalam mendesain yaitu aspek *use, method, association, aesthetics, need* dan *Telesis*. Keenam aspek tersebut merupakan kriteria untuk menghasilkan desain yang memiliki unsur lokal wisdom menurut Papanek dalam (Soedarwanto, 2019). Soedarwanto dalam penelitiannya menjelaskan bahwa ketiga kebutuhan tersebut masing-masing memiliki aspek yang saling beririsan. Pertama pembahasan mengenai aspek fungsi terdapat pada *utilitas, commodity, use, method* dan *need*. Kedua mengenai aspek keindahan terdapat pada *venistas, delight* dan *aesthetics*. Ketiga pembahasan aspek material dan sistem pada *firmitas, firminess* dan *assiciation*.

Perancangan permainan dalam hal ini *boardgame* memiliki unsur-unsur yang harus diperhatikan. Setyanugraha mengisyaratkan

unsur dalam merancang sebuah *boardgame* tentang Mitigasi Kebakaran untuk anak usia 8-12 tahun terbagi atas konsep *gameplay*, mekanisme permainan papan dan konsep desain (Setyanugrah & Setyadi, 2017).

Sedangkan Jofan dalam perancangan *boardgame* tentang sejarah aliran gaya desain sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa menerangkan unsur *boardgame* terdiri dari konten *boardgame*, mekanisme *boardgame*, ilustrasi dan warna (Giantirta et al., 2020). Fajariska mengidentifikasi unsur *boardgame* sebagai media bantu pembelajaran Bahasa Jawa untuk anak SD kelas 3 dan 4 seirama dengan Setyanugraha dan Jofan yaitu mengenai spesifikasi permainan, mekanisme permainan, visualisasi permainan dan estimasi waktu pengerjaan proyek.

Secara garis besar berdasarkan ketiga jenis perancangan yang dijelaskan sebelumnya memiliki unsur yang hampir sama. Selain unsur/ elemen *boardgame*, terdapat komponen yang berperan menghadirkan unsur-unsur tersebut kedalam bentuk nyata. Berikut ini komponen yang disajikan dalam bentuk tabel dari perancangan *boardgame* yang dibuat oleh Setyanugraha (2017), Jofan (2020), Fajarizka (2016) juga komponen *boardgame* berdasarkan artikel *boardgame.id* yang ditulis oleh vaganza(2020).

Tabel 1 Daftar komponen *boardgame*

Setyanugraha (2017)	Jofan (2020)	Fajarizka (2016)	Boardgame.id (2020)
1. Papan	1. Papan	1. Papan	1. Kartu
2. Kartu	2. Lembar cerita	2. Kartu	2. Kepingan/ tile
3. Pion	3. Kartu	3. Pion	3. Token dan bidak

4. Komponen Pendukung (papan koleksi nilai, koin, buku petunjuk)	4. Tile Jawaban 5. Token petunjuk 6. Buku peraturan 7. Layer desain poster 8. Dudukan pajangan	4. Dadu 5. Gift poin 6. Buku panduan 7. Packaging	4. Papan Permainan dan papan pemain 5. Dadu
--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas terdapat 3 komponen yang termasuk ke dalam semua model perancangan yaitu diantaranya papan, kartu, pion/ token/ bidak. Komponen buku panduan/ petunjuk/ peraturan terdapat di 3 model perancangan. Kemudian komponen tile/ kepingan, dadu dan koin/ gift poin ada di 2 model perancangan. Sementara itu komponen lain tersebar sesuai kebutuhan perancangan seperti papan koleksi nilai, lembar cerita, layer desain poster, dudukan pajangan, dan packaging.

c. Boardgame “Si Anak Nakal”

Rilis pada tahun 2019, *boardgame* ini menarik cukup perhatian dari para pecinta *boardgame* di tanah air. Permainan ini termasuk ke dalam jenis permainan papan kasual/ *casual boardgame*. Diterbitkan oleh Mahavira Studio yang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang permainan papan. Dilihat dari instagram dan laman penjualan online resmi produk Mahavira Studio sudah meluncurkan 4 jenis *boardgame* yaitu Si Anak Nakal, Takkumpet, Azimuth dan Kopi Dash. Keempat permainan tersebut memiliki cerita yang berbeda satu dengan yang lain. Menurut Kelvin maskot Mahavira Studio adalah karakter kambing, yang merupakan manifestasi dari umat awam dalam dunia

boardgame yang dapat digembalakan agar lebih menikmati *boardgame* (Kelvin & Hananto, 2020).

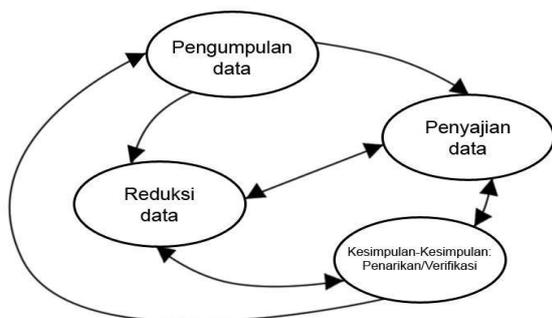
Dalam permainan ini terdapat 2 karakter yaitu kancil dan kambing. Gaya visual flat Si Anak Nakal terinspirasi dari poster-poster film ber-genre *Heist*, seperti “Ocean Eleven’ dan ‘Detective Conan’, serta ‘James Bond’” menukil dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Kelvin kepada Hafidh Muhammad perancang *boardgame* ini. Selain itu pada wawancara yang sama dijelaskan bahwa untuk menunjukkan perbedaan dipilih warna kontras seperti merah dan biru dan dianggap identik dengan kepolisian. Menurut Kevin, Mahavira Studio berharap permainan Si Anak Nakal *affordable* (harga terjangkau) dan dapat dimainkan oleh banyak orang.

C. METODE

Model analisis interaksi berdasarkan teori Miles dan Harberman secara garis besar memuat proses dari awal penelitian hingga memperoleh hasil berupa kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Peneliti berperan sebagai pengamat, objek yang diamati adalah boardgame Si Anak Nakal ketika dimainkan oleh orang lain dan ketika

dimainkan sendiri, kemudian menuliskannya dalam bentuk narasi deskriptif. Proses mendokumentasikan objek dilakukan dengan memfoto keseluruhan komponen permainan dan pencarian data literatur di internet maupun cetak. Hasil dari pengumpulan data adalah catatan yang bersifat deskriptif dan reflektif. Setelah semua data dikumpulkan kemudian disajikan hal-hal yang berkaitan dan direduksi hal-hal yang tidak berkaitan dengan penelitian. Hasil reduksi dan penyajian adalah berupa penarikan kesimpulan-kesimpulan. Berikut ini merupakan gambaran model analisis interaksi Miles dan Harberman (Miles & Huberman, 2007).

Bagan 1: Model Interaksi Analisis



(Miles dan Haberman 1992:20)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat 3 kebutuhan yang harus ada dalam sebuah permainan yang memungkinkan permainan tersebut menghadirkan fungsi kesenangan. Kebutuhan dasar, kebutuhan sosial dan kebutuhan kearifan lokal yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Pada penelitian ini aspek tersebut

dijabarkan ke dalam 3 aspek yaitu aspek fungsi, aspek keindahan dan aspek material dan sistem.

Observasi pertama terhadap permainan “Si Anak Nakal” dilakukan dengan mencermati setiap aspek dan komponen yang ada dalam permainan dan melakukan simulasi kegiatan bermain. *Boardgame* “Si Anak Nakal” berfungsi sebagai sarana bermain bagi remaja usia 12 tahun hingga dewasa awal usia 20 tahun. Berdasarkan panduan yang tertera di kemasan, permainan dimainkan oleh 2-5 pemain dengan durasi bermain sekitar 10 hingga 15 menit. Namun, dibutuhkan 15-20 menit untuk memahami mekanisme dan peraturan permainan. Harga permainan ini adalah Rp. 75.000 di salah satu toko penjualan online.

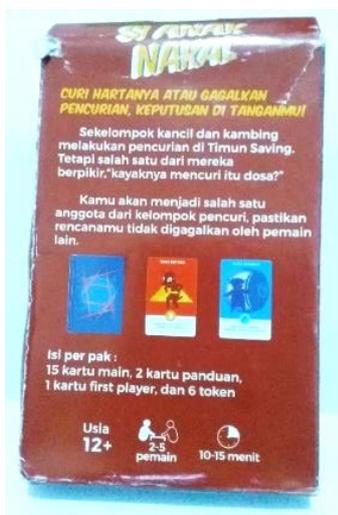


Gambar 1 Packaging dan Komponen Permainan

Boardgame berbentuk kartu dengan menggunakan material kertas tebal dan 6 buah token berbentuk lingkaran yang terbuat dari karton dengan ukuran 19 mm ketebalan 2 mm. Terdapat 18 kartu dengan ukuran 57 mm x 90 mm yang terdiri dari 15 kartu main,

2 kartu panduan dan 1 kartu *first player*. Sisi lain kartu panduan berfungsi sebagai *board* atau papan atau denah bermain untuk meletakkan token. Kertas yang digunakan adalah jenis kertas *doff* yang bisa memantulkan sedikit cahaya namun tidak terlalu mengkilap (*glossy*).

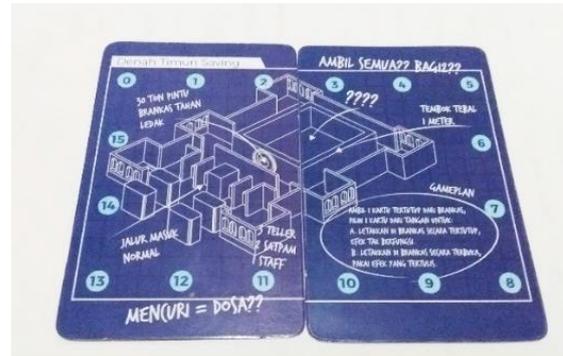
Desainer menggunakan tokoh kancil yang sudah familiar dikalangan masyarakat Indonesia sebagai “anak nakal”. Sehingga judul dan karakter dari permainan “Si Anak Nakal” sudah bisa menarik perhatian calon pembeli atau pemain. Slogan atau kalimat singkat yang menarik dan mencerminkan permainan ini adalah “CURI HARTANYA ATAU GAGALKAN PENCURIAN, KEPUTUSAN DI TANGANMU!” Melalui kalimat tersebut pemain bisa mendapatkan gambaran cerita yang ingin disampaikan oleh desainer melalui permainan. Berikut ini adalah cerita yang tertera di belakang kemasan permainan:



Gambar 2 Tampak Belakang Kemasan

“Sekelompok kancil dan kambing melakukan pencurian di Timun Saving. Tetapi salah satu dari mereka

berpikir, “kayaknya mencuri itu dosa?” Kamu akan menjadi salah satu anggota dari kelompok pencuri, pastikan rencanmu tidak digagalkan oleh pemain lain.”



Gambar 3 Denah atau papan permainan

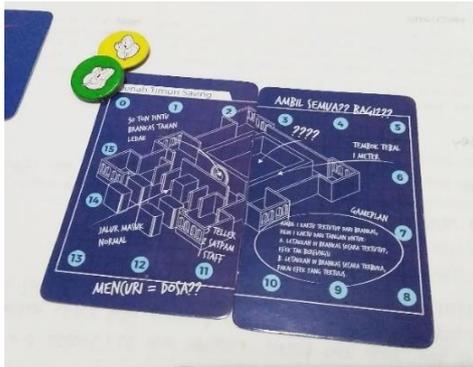
Permainan ini tidak bisa dimainkan sendiri melainkan harus dengan lawan main. Area bermain terbagi menjadi 2 yaitu di atas denah (2 kartu disejajarkan) dan area brankas. Alur bermain dibagi menjadi 3 tahap dan berlangsung dalam beberapa ronde hingga salah satu pemain mencapai jumlah poin 15. Tiga tahap bermain adalah tahap persiapan permainan, tahap persiapan ronde dan tahap putaran permainan. Berikut ini merupakan penjelasan setiap tahap permainan yang terdapat pada kartu panduan:



Gambar 4 Kartu Panduan

1. **Persiapan Permainan:** Setiap pemain memilih token karakter. Letakkan token di angka 0, di kartu denah

sebagai penanda poin.



Gambar 5 Token dan Denah

2. **Persiapan Ronde:** Kocok kartu, berikan setiap pemain 1 kartu. Tunjuk first player, pisahkan 1 kartu (tidak dipakai) dan sebarkan sisanya tertutup di meja sebagai brankas. Berikan kartu first player ke pemain sebelah kiri setiap ronde berakhir.



Gambar 6 Area bermain

3. **Putaran Permainan:** Ambil 1 kartu tertutup dari brankas, pilih 1 kartu dari tangan untuk A. Letakkan di brankas secara tertutup, efek tak berfungsi. B. Letakkan di brankas secara terbuka, pakai efek yang tertulis.

Permainan memiliki sistem poin sehingga pada setiap kartu main bergambar kancil tertera sejumlah poin. Jumlah poin

menjelaskan berapa banyak langkah yang bisa diambil oleh token di atas denah. Pembagian poin pada kartu terbagi atas 4 kartu “karung uang” dengan poin 3, 3 kartu “emas batang” dengan poin 5 dan 1 kartu “bongkah permata” dengan poin 7. Aturan permainan yang tertera pada kartu panduan adalah sebagai berikut:

1. Akhir Ronde (poin): Pemain hanya mendapat poin diakhir ronde bila kartu di tangan sama warna dengan mayoritas kartu terbuka dibrankas. Pemegang kartu biru mendapat poin sesuai jumlah kartu biru terbuka di brankas. Pemegang kartu merah mendapat poin tertulis pada kartu yang dipegang.
2. Objektif: Permainan berlangsung beberapa ronde, pemain yang mencapai 15 poin pertama menang.

Skill atau keterampilan yang harus dimiliki oleh pemain ketika memainkan “Si Anak Nakal” adalah kemampuan strategi dan memori. Kemampuan strategi diperlukan untuk menyusun rencana hingga memperhitungkan jumlah kartu dan poin untuk memenangkan permainan. Kemampuan memori atau mengingat kartu apa saja yang sudah terbuka di brankas dan kartu yang belum terbuka dari brankas.

Mainan menggunakan warna-warna primer dengan dominan biru dan merah menggunakan ilustrasi dan karakter utama kancil dan kambing. Terdapat 5 jenis kartu

main yang masing-masing memiliki jumlah yang berbeda. Kartu “buka brankas” ada 4 buah, kartu “bunyi alarm” ada 2 buah, kartu “karung uang” ada 4, kartu “emas batang” ada 3 dan kartu “bongkah permata” ada 1. Setiap kartu memiliki warna dan elemen bentuk yang bisa membantu pemain mengidentifikasi kartu selama permainan berlangsung (Kelvin & Hananto, 2020).



Gambar 7 Kartu main biru

Kartu “buka brankas” dengan ilustrasi kambing tampak belakang sedang membuka brankas berbentuk lingkaran, menggunakan warna dominan biru dan terdapat ikon panah melengkung di bagian tengah kartu, juga terdapat tulisan di bagian bawah dengan latar putih. Kartu memberikan kesan peluang yang terbuka. Kartu “bunyi alarm” dengan warna dominan biru dan ilustrasi kambing tampak depan sedang berlari, terdapat aksesoris warna merah sebagai latar dan garis vertikal sejajar di kedua sisi kambing, terdapat ikon alarm di tengah kartu dan tulisan dengan latar putih. Kartu tersebut memberikan kesan *urgent*.



Gambar 8 Kartu Main Merah

Kartu “karung uang” merupakan kartu main dengan warna dominan merah dan ilustrasi kancil sedang mengangkat kedua tangan yang di atasnya terdapat sekarung uang kertas dan koin yang juga berterbangan. Poin tertera di bagian tengah dengan *font* yang besar dan latar merah berbentuk lingkaran. Kartu memberikan kesan *euphoria*. Kartu “emas batang” menggunakan warna dominan merah dan ilustrasi kancil yang sedikit membungkuk sedang memegang 1 batang emas batang berwarna kuning. Di belakang kancil terdapat “gunung” emas batang yang sama di susun segitiga. Poin tertera dibagian tengah kartu dengan latar berbentuk lingkaran berwarna kuning. Kartu memberikan kesan keberhasilan kancil yang cerdas. Terakhir adalah kartu “bongkah permata” dengan aksesoris biru sebagai warna permata dan dominan warna merah sebagai latar. Ilustrasi kancil sedang bergantung berusaha mengambil berlian dari atas. Poin terdapat di tengah kartu dengan latar berbentuk lingkaran berwarna biru. Kartu memberikan kesan kesenangan dan berkilauan.

Pembahasan

Aspek fungsi yang kemukakan oleh Soedarwanto, mekanisme permainan yang

dijelaskan Setyanugraha dan Fajariska juga mekanisme *boardgame* yang dijelaskan oleh Jofan terlihat dalam permainan “Si Anak Nakal”. Fungsi utama dari permainan adalah untuk terciptanya interaksi sesama pemain melalui *board*, token dan kartu yang diikat oleh peraturan-peraturan dalam permainan. Permainan ini harus dimainkan dengan lawan main hingga salah satu pemain sudah mengumpulkan 15 poin dan sampai di garis *finish*. Keterampilan dalam membaca pergerakan lawan, mengecoh, berpura-pura, berstrategi dalam mengeluarkan kartu, memilih pihak kancil atau kambing dan memori dibutuhkan untuk memenangkan permainan “Si Anak Nakal”. Setiap komponen kartu dalam permainan memiliki dibutuhkan dan digunakan dalam bermain.

Aspek keindahan sama halnya dengan konsep desain, ilustrasi warna, dan visualisasi permainan. Pada permainan “Si Anak Nakal” warna yang digunakan kontras antara satu dengan yang lain seperti merah sebagai warna hangat dan biru sebagai warna dingin. Komposisi warna disusun dengan baik hingga menghasilkan keseimbangan. Warna dalam permainan digunakan untuk mengidentifikasi kartu (kancil-kambing), mengidentifikasi poin (3,5,7) dan penguat elemen grafis seperti garis/ lengkung/ bidang/ ruang/ tekstur dll. Terdapat perbedaan tone warna antara kartu dan packaging, hal ini dianggap sebagai kekurangan oleh peneliti sebelumnya

(Kalvin). Karakter kancil yang dikenal sebagai si anak nakal mampu membangkitkan memori masa kecil hingga menjadi dorongan awal ketertarikan.

Aspek material dan sistem pada permainan “Si Anak Nakal” dapat dilihat dari tujuan desainer untuk menghasilkan permainan *boardgame* yang relatif murah. Komponen dihadirkan dengan efisien seperti tidak adanya *board* pada permainan namun 2 kartu yang dijadikan 1, kartu panduan bermain merupakan sisi lain kartu *board*. Selain itu ukuran kartu yang pas digenggam dengan jumlah yang cukup diperlukan untuk berlangsungnya permainan.

Tidak semua komponen *boardgame* terdapat dalam permainan “Si Anak Nakal”. Komponen yang ada seperti papan/denah yang digabungkan dengan 2 kartu panduan, 1 kartu *first player*, 15 kartu main dan 6 token sedangkan komponen yang tidak ada seperti dadu. Sedangkan komponen tile/ kepingan/ gift poin menjadi satu dengan kartu.

E. KESIMPULAN

Semua aspek dalam permainan khususnya *boardgame* bisa dilihat pada permainan “Si Anak Nakal” seperti fungsi, mekanisme permainan, keindahan, konsep desain, visualisasi, material dan sistem. Namun ada aspek yang berhubungan dengan proses perancangan seperti estimasi waktu pengerjaan proyek yang tidak menjadi bagian dari permainan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang harus ada dalam permainan yaitu pertama aspek yang berkenaan dengan fungsi dan mekanisme permainan, kedua aspek konsep desain dan visualisasi permainan. Ketiga aspek yang berkenaan dengan nilai atau cerita/*story* yang ingin dibangun oleh desainer. Keempat aspek yang berkenaan dengan teknologi atau ketepatan pemilihan material yang efisien. Sedangkan untuk komponen permainan *boardgame* secara garis besar memuat 3 hal yaitu kartu, papan, dan token. Komponen lain yang tidak termasuk disesuaikan dengan aspek-aspek dalam permainan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- ALVARA. (2020). *Indonesia Gen Z And Millennial Report 2020: The Battle Of Our Generation*. Jakarta: PT Alvara Strategi Indonesia.
- Putri, J. G. S., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan Boardgame tentang Sejarah Aliran Gaya Desain Dengan Metode Gamifikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Sains & Seni*, 9(2), 170-177.
DOI:10.12962/j23373520.v9i2.58612
- Hapsari, I. I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 61, 569–598.
DOI:https://doi.org/10.1146/annurev.psych.0
- 93008.100416
- Kelvin, & Hananto, B. A. (2020). Perancangan Ulang Brand Identity Board game 'Si Anak Nakal'. *Prosiding Konferensi Mahasiswa desain Komunikasi Visual (KOMAVol.1)*, 472–481.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* (Buku Terje). Jakarta: UI Press.
- Suryadi, A., & Muladi, E. (2021). Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif. *NARADA*, Vol. 8(1), 125–135.
DOI:https://doi.org/10.2241/narada.2021.v8i1.010
- Prameswara, A., Siswanto, R. (Desember, 2016). Perancangan *Board Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Jalanan Di Bekasi. *e-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 423–430.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 62–68.
DOI:https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949
- Soedarwanto, H. (2019). Tinjauan Mainan Lokal Menggunakan Kecenderungan Basic Needs Design, Social Needs Design Dan Local Wisdom Design. *NARADA*, 6(2), 267–284.
DOI: 10.22441/narada.2019.v6.i2.005

ANALISA PROSES DESAIN FIGURE GUNDALA OLEH ST-WORKSHOP

Oleh:

Octavianus Bramantha

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

octavianus@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan film di Indonesia saat ini sedang mengalami banyak peningkatan khususnya film bertema *superhero* atau pahlawan super. Hal ini didasari oleh maraknya film-film dari Hollywood yang diadaptasi dari komik. Perkembangan film-film ini menarik berbagai macam produsen, khususnya mainan, untuk membuat barang-barang koleksi, seperti mainan figur aksi Hal ini juga yang dilakukan oleh *superhero* Gundala. Pada penelitian ini, penulis bertujuan menganalisa proses desain dan proses produksi figure aksi buatan ST Workshop, dari bagaimana mengadaptasi desain karakter yang terdapat pada film sampai menjadi sebuah figur berukuran 16 cm

Kata kunci : *Komik, Gundala, figur aksi*

ABSTRACT

The development of films in Indonesia is currently experiencing many improvements, especially films with the theme of superheroes or superheroes. This is based on the increasing number of films from Hollywood that are adapted from comics. The development of these films has attracted various producers, especially toys, to make collectible items, such as action figure toys. This is also Gundala did. In this study, the author aims to analyze the design process and production process of action figures made by ST Workshop, from how to adapt the character designs contained in the film to become a 16 cm figure.

Keyword: *Comics, Gundala, action figure*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: May 17th, 2021

Revised: September 3rd, 2021

Accepted: September 4th, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Figur aksi saat ini bukan saja sekedar barang yang diproduksi untuk kebutuhan anak-anak, saat ini figure aksi sudah menjadi buruan para kolektor. Bukan saja karena harganya yang terkadang terbilang fantastis, tetapi kecenderungan kolektor yang kadang mempunyai minat yang tinggi pada film atau komik tertentu, ikut membuat barang yang diproduksi terbatas

ini, menjadi daya tarik sendiri. Gundala bermula hadir dari komik yang dipandang sebelah mata, bahkan redup oleh peminat komik di negeri sendiri. Setelah Joko Anwar, sutradara film yang berinisiatif menghidupkan kembali animo film *superhero* tanah air lewat film Gundala, minat masyarakat terhadap komik berkonten lokal mulai naik. Dimulai dengan penjualan komik Gundala klasik yang dicetak ulang, sampai *merchandise*

lainnya yang terus diburu oleh beberapa kolektor di tanah air.

Ambisi ini bermula dari sineas tanah air bernama Joko Anwar yang diberi kesempatan untuk membuat ulang film Gundala dalam kemasan yang lebih modern, atau yang lebih berelasi dengan masa sekarang, bila mundur kebelakang, film Gundala yang berdasarkan komik memang pernah dibuat pada tahun 80an, hanya saja pembuatan film waktu itu belum sesuai dengan standar-standar yang baik, mengingat teknologi yang ada pada tahun tersebut belum memadai.

Berproses selama kurang lebih 2 tahun, akhirnya film Gundala versi 2019, berhasil tayang di tanah air, gaung yang diciptakan oleh film ini tidak saja muncul sebelum film ini tayang, tapi terus terdengar sampai beberapa lama setelah film ini mulai tayang. Beberapa *merchandise* resmi pun mulai bermunculan, kala itu Bumi Langit selaku pemegang lisensi karakter Gundala bekerja sama dengan berbagai rumah-rumah produksi, rumah-rumah kreatif dan vendor-vendor lainnya dalam memproduksi *merchandise* resminya, sebut saja Dolanan Keren yang juga juga memproduksi figur Gundala dalam skala 1/6, lalu ada bosse yang memproduksi statue mini dalam edisi terbatas, dan juga berbagai *merchandise* lainnya yang ikut memeramaikan industri film tanah air ini.

Adapun ST Workshop satu studio berbasis

di Yogyakarta, yang berfokus pada pembuatan figur aksi, bekerja sama dengan Bumi Langit, selaku pemegang lisensi karakter Gundala dan *Screenplay Films* selaku rumah produksi filmnya, untuk membuat 1 *merchandise* keluaran terbatas, yaitu figur aksi. Walaupun figur aksi Gundala sudah pernah diproduksi oleh pabrikan lain, tampaknya ST Workshop berfokus pada figur aksi berskala 1/12, atau pada ukuran umumnya sekitar 15-16 cm.



Gambar 1. Figure aksi Gundala karya ST Workshop (Sumber: ST Workshop)

Adapun desain awal dari desain karakter Gundala, dibuat oleh Caravan Studio selaku desainer dan penggarap seluruh konsep artistik pada film Gundala.



Gambar 2. Konsep desain kostum Gundala karya Caravan Studio (Sumber: The Art of Gundala)

Figur aksi buatan ST Workshop menggunakan teknik *sculpting* menggunakan software 3D dan digabungkan dengan teknik manual pada proses lainnya. Pembuatan sebuah *action figure* atau figur aksi terbilang masih sangat langka di tanah air, hal ini disebabkan minimnya perusahaan atau sumber daya yang tertarik dalam memproduksi produk memorabilia semacam ini. Padahal penggemar figur aksi di tanah air tidak sedikit. Alasan yang utama biasanya, pabrik skala besar enggan memproduksi sebuah figur aksi dalam skala besar, dikarenakan adanya ketakutan produk tidak laku di pasaran. Masalah kuantitas yang tidak bisa terbatas menjadi 1 masalah sampai 3D printer ditemukan. Perangkat ini memungkinkan seniman atau produsen figur aksi dapat membuat suatu figur aksi dengan kuantitas terbatas, atau bahkan satuan. Analisa ikon dari sebuah desain karakter pun dirasa penting oleh penulis, karena hal ini yang mendasari bagaimana sebuah visual dari karakter dapat tercipta. Bisa diketahui juga bahwa nilai sebuah karakter tidak saja dilihat dari visual atau desainnya saja, tetapi bagaimana penceritaan latar belakang, sejarah dan bahkan problematika dari sebuah karakter dapat membuat suatu karakter dalam cerita fiksi dapat terlihat lebih hidup dan seakan-akan tidak dibuat-buat.

Seluruh rangkaian ini yang mendorong penulis untuk dapat

menganalisa dan menjabarkan seluruh prosesnya, dari menganalisa ikon sebuah desain karakter, bagaimana sebuah nilai sejarah dan fenomena pada masa itu dapat membentuk sebuah karakter fiksi, dan yang akhirnya berkaitan dengan proses pembuatan figur aksi dari sebuah ide visual sampai menjadi produk yang layak dikoleksi.

Permasalahan

1. Apa saja ikon yang terkandung pada desain karakter Gundala?
2. Bagaimana proses pembuatan figur aksi Gundala, dari sebuah rancangan yang diadaptasi dari film, sampai menjadi figur yang diproduksi ?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Desain Karakter

Dalam buku berjudul *Desain Karakter* (2016) yang ditulis oleh Reza Rachmat, beliau mendefinisikan desain karakter adalah sebuah gambar/ilustrasi tokoh nyata/karakter fiksi bisa berupa manusia, binatang, makhluk ghoib atau objek apapun yang digayakan dan diciptakan oleh kreator untuk tujuan tertentu dengan sifat, warna dan bentuk visual yang khas/unik. Dalam bukunya pula, beliau juga menyebutkan bahwa desain karakter masuk dalam disiplin ilmu komunikasi visual/desain grafis atau sering disebut juga DKV (Rachmat, 2016).

Menurut Suyanto (2006) “DKV memiliki pengertian secara menyeluruh yaitu: rancangan secara komunikasi yang

bersifat kasat mata”. “Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi visual.” (Sumbo Tinarbuko, Semiotika Komunikasi Visual. 2008).

Di dalam buku Scoot McCloud yang berjudul *Membuat Komik: Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis* (2007), menyatakan “Cara anda merancang karakter ditentukan oleh GAYA dan KESUKAAN PRIBADI, sekali lagi tidak ada Benar dan Salah”. Tentunya tidak melanggar aturan agama (penulis). McCloud menyebutkan “selalu ada tiga ciri yang dimiliki karakter dalam komik – komik hebat, yaitu:”

1. Jiwa: Memiliki sejarah, pandangan hidup dan impian yang istimewa.
2. Ciri Khas: Bentuk tubuh, wajah, pakaian yang unik dan patut dikenang.
3. Sikap ekspresi (tubuh, mimik wajah): Cara berbicara dan tingkah laku yang sesuai dengan karakter.

Teori Ikonologi - Ikonografi

Erwin Panofsky dalam pemikirannya di buku *Meaning in the Visual Art* (1955) mengklaim bahwa ikonografi bersifat deskriptif dan *classificatory*, sedangkan ikonologi bersifat identifikasi. Panofsky menjelaskan tiga pemaknaan karya seni:

1. Pra-ikonografis mengidentifikasi objek alamiah (primer) melalui bentuk murni

seperti konfigurasi garis dan warna sebagai elemen dasar.

2. Analisa ikonografis mempelajari pemaknaan yang terkait dengan dunia gambar, sejarah, dan alegori menggunakan sumber literatur dan aturan – aturan yang sudah disetujui oleh pakar seni.
3. Interpretasi ikonologis memahami makna intrinsik melalui prinsip – prinsip dasar yang mengungkap sikap dari suatu bangsa berupa budaya, agama, filsafat, dan lain – lain.

Haryatmoko dalam tulisannya yang berjudul *Sumbangan Hermetika dan Ikonologi untuk Pemahaman Seni* di majalah Basis 2013 mengungkapkan analisis ikonografi memfokuskan pada pemaknaan yang dikaitkan dengan dunia gambar, sejarah dan alegori. Kita dapat mengungkap pemaknaan suatu karya seni dengan menyikapi panduan gambarnya. Sumber literatur bisa menjadi koreksi pemaknaan simbol karena meneliti kondisi sejarah yang berbeda, tema-tema dan konsep-konsep diungkapkan oleh objek atau peristiwa sejarah. Sebaliknya ikonografi tidak hanya terkait dengan sumber-sumber literatur, tetapi juga menuntut pengetahuan visual, buah dari mempelajari gambar, lukisan, *gravure*, *tapisserie*, kepingan uang atau patung.

Ikonografi ini memiliki kelemahan yaitu kecenderungan mengabaikan penafsiran simbolis. Artinya pemahaman lebih pada

sumber literatur yang ada saja, tidak secara jeli memahami objek visual yang ada. Berbeda dengan semiotika yang kadang memperbolehkan interpretasi subjektif berdasarkan data- data empirik.

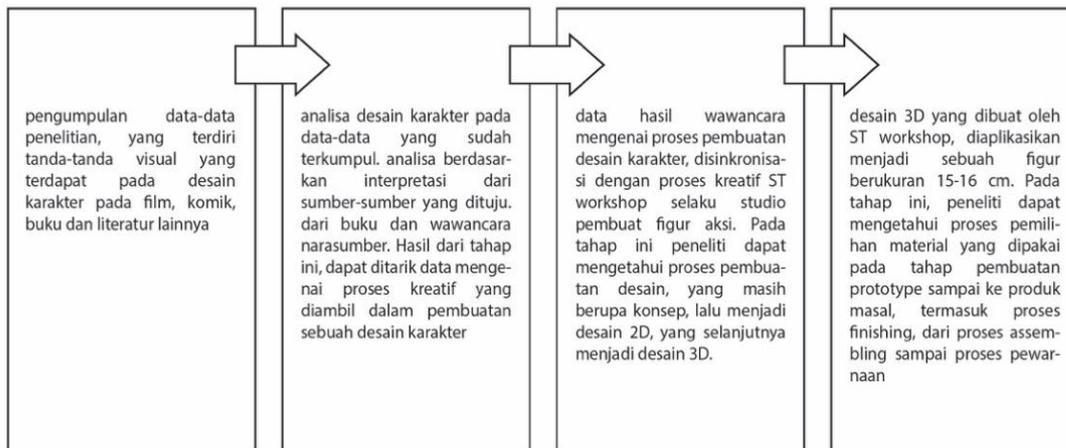
C. METODE

Pengertian Metode, Penciptaan, Desain, Metode Penciptaan: Metode pada dasarnya merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiono, 2012, hlm.2). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penciptaan berasal dari kata “cipta” yaitu kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif. “Menciptakan” berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat sesuatu yang baru (belum pernah ada), membuat suatu hasil kesenian. Jadi penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Desain berasal dalam bahasa Inggris *design* atau bahasa Latin *designare*. Yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, baris, warna, nilai (Sulasmi, 1989, hlm. 5).

Metode penciptaan adalah cara menciptakan sesuatu yang baru untuk mendapatkan hasil karya dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan metode desain yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu cara untuk membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur seni rupa.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada perancangan sebuah figur aksi, yang diadaptasi dari sebuah film. Perancang dari figur ini sendiri menerapkan proses berpikir dari ikon-ikon yang terdapat pada film, lalu menuju tahap selanjutnya, yaitu perancangan 2 dimensi, pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan desainer dari karakter Gundala, diharapkan dari wawancara ini, peneliti mendapatkan proses berpikir desainer dari sebuah ide, menjadi sebuah visual. Tahap selanjutnya adalah, desain yang sudah disepakati oleh tim desain, memasuki proses pembuatan figur. Pada tahap ini, peneliti mengharapkan mendapatkan edukasi mengenai bagaimana desain 2 dimensi dapat diaplikasikan dengan baik ke dalam desain 3 dimensi. Setelah tahap ini, peneliti meninjau proses pembuatan desain 3D menjadi produk jadi, dari tahap ini, peneliti dapat meninjau tentang material dan bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan figure ini. Dari keseluruhan tahapan ini, peneliti berharap mendapatkan edukasi bagaimana sebuah desain dapat menjadi sebuah figure yang mempunyai ukuran dengan skala tertentu.

Tabel 1. Rancangan Induk Penelitian



D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisa Ikonografi dan Ikonologi

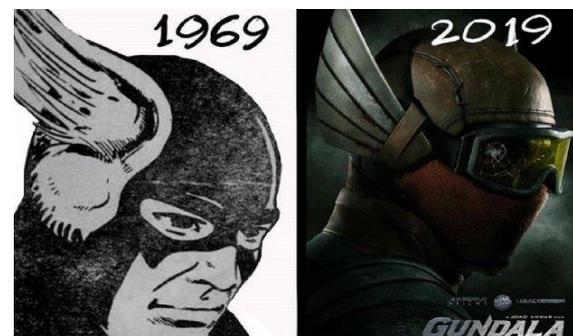
Tahap Deskripsi Pra-ikonografis

Tahap awal sebuah Analisa ikonografi-ikonologi adalah tahap pra-ikonografis, yaitu mengidentifikasi aspek visual yang tampak pada permukaan. Pada pra-ikonografis kostum Gundala dapat diselidiki dengan membongkar setiap elemen pembentuk ikon.



Gambar 3. Detail kostum Gundala pada film (Sumber: pressreader.com)

Tanda visual yang paling ikonik pada kostum adalah perangkat berbahan metal pada bagian sisi helm Gundala. Perangkat ini dibuat bukan tanpa fungsi. Pada filmnya diceritakan bahwa perangkat pada helm ini berfungsi menyerap petir dari langit yang selanjutnya akan menjadi sumber kekuatan Sancaka dalam bertarung. Terdapat perbedaan fungsi pada kostum versi film dan kostum versi komik, dimana perangkat sayap pada sisi helm versi komik, tidak memiliki fungsi apa-apa, selain hanya sebagai hiasan pada kostum.



Gambar 4. Perbandingan desain helm pada komik dan film (Sumber: katadata.co.id)

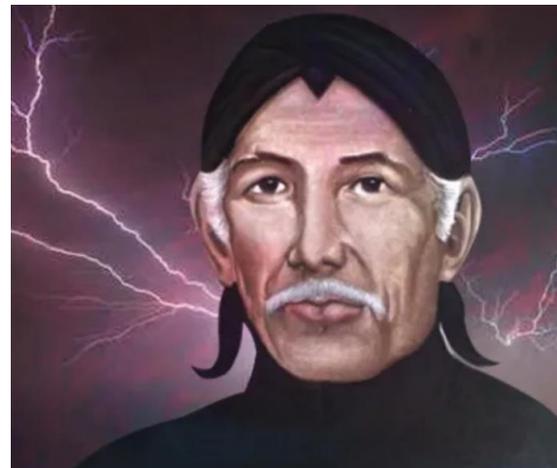
Tahap Analisis Ikonografi

Tahap kedua setelah pra-ikonografi adalah tahap analisis ikonografi yang difokuskan pada pemaknaan sekunder. Pemaknaan ini dapat berasal dari cerita, gambar, dan alegori. Adapun koreksi interpretasinya mengarah kepada sejarah. Bila ingin mengupas dari sisi sejarah, pemaknaan tidak lepas dari sejarah terbentuknya cerita awal Gundala versi komik karya Hasmi.

Pada kisah di komik memang tidak diceritakan kisah Sancaka semasa kecil, berbeda dengan kisah pada filmnya, dimana diceritakan kehidupan Sancaka sewaktu kecil. Pada kisahnya, Sancaka sang tokoh utama, sejak kecil sudah hidup dalam keadaan yang tidak beruntung, setelah ditinggal oleh kedua orang tuanya, Sancaka bertahan hidup di jalanan ibu kota, sambil bekerja apapun untuk menyambung hidupnya, tanpa disadari bahwa ia sudah mempunyai kekuatan dalam mengendalikan petir sejak kecil. Beranjak dewasa, Sancaka semakin menyadari banyak ketidakadilan di jalanan, tapi Sancaka hanya seorang penjaga keamanan di sebuah pabrik percetakan tua. Sampai akhirnya ia menyadari potensi kekuatan pengendalian petirnya tanpa disengaja, saat terdesak oleh keadaan hidup dan mati. Dari asal mula ini lah akhirnya Sancaka memutuskan untuk menjadi jagoan super dan memberantas kejahatan di jalanan-jalanan ibukota.

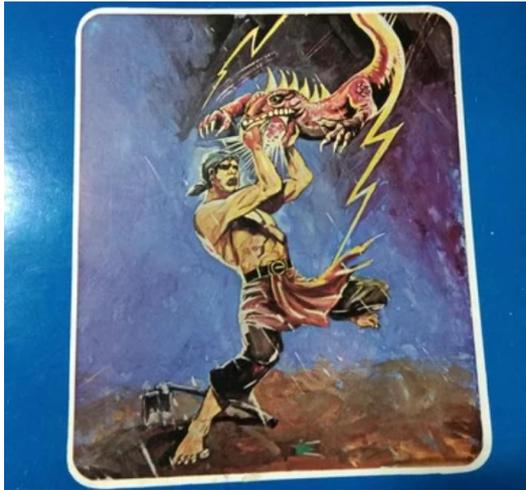
Berbeda dengan kisah di filmnya, di

komiknya diceritakan kisah Sancaka sudah dewasa dan mempunyai profesi yang sangat berbeda, bila di filmnya Sancaka berprofesi sebagai security, di versi komik karya Hasmi, Sancaka berprofesi sebagai ilmuwan penemu serum anti petir. Pada beberapa kesempatan wawancara di berbagai media, Joko Anwar menuturkan, bahwa Hasmi selaku pencipta tokoh Gundala, terinspirasi dari tokoh legenda Ki Ageng Selo, tokoh pahlawan dari kesultanan Mataram dan juga guru dari Jaka Tingkir.



Gambar 5. Potret Ki Ageng Selo
(Sumber: okezon)

Dikisahkan Ki Ageng Selo dalam perjalanan pertapaannya terganggu oleh suara petir yang terus menerus menggelegar di sekitar tempat dia bersemedi. Karena merasa terganggu, dengan kesaktiannya, Ki Ageng Selo menangkap sesosok makhluk petir. Dari kisah inilah Ki Ageng Selo dianggap dapat mengendalikan petir.



Gambar 6. Ilustrasi Ki Ageng Selo menangkap makhluk petir
(Sumber: bukalapak.com)

Dari kisah ini, Hasmi terinspirasi untuk membuat 1 tokoh *superhero*, berdasarkan legenda ini. Lalu lahirlah Gundala Putera Petir, yang menjadi ikon komik Indonesia pada saat itu. Tahap analisis ikonografis pun lebih terlihat nyata pemaknaannya jika mengupas kostum versi komiknya, dimana kostum versi komik, dikisahkan didapatkan Sancaka dari kaisar dari planet Covox, tema mistis atau teknologi alien yang kurang bisa diterima nalar saat ini, sangat kental kaitannya dengan kisah Gundala versi komik, saat itu Hasmi hanya menciptakan kostum Gundala berdasarkan tren yang sedang marak pada desain karakter *superhero* pada umumnya.



Gambar 7. Kisah awal mula kostum Gundala diberikan
(Sumber: komik Gundala putera petir)

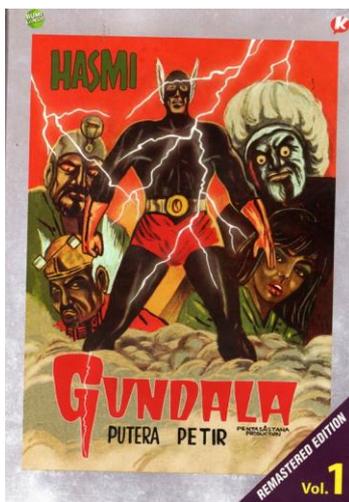
Kostum Gundala juga mengingatkan pada desain kostum the Flash, salah satu tokoh *superhero* pada komik DC. Hal ini sangat lumrah terjadi jika mengingat bagaimana dominasi komik DC dan Marvel di seluruh dunia pada saat itu. Ikon sayap pada kepala Gundala pun terinspirasi dari the Flash, dimana kedua tokoh tersebut memiliki kekuatan yang sama, yaitu dapat bergerak atau berlari dengan sangat cepat.

Ikon sayap pada kepala Gundala dan The Flash, juga mengingatkan pada ilustrasi dewa Hermes pada mitos Yunani Kuno, dimana Hermes sering digambarkan memakai helm yang memiliki hiasan sayap. Kekuatan Hermes pun serupa dengan the Flash dan Gundala, dimana Hermes memiliki kecepatan bergerak yang tinggi, kekuatan ini berkaitan dengan tugas Hermes selaku dewa pembawa pesan dari mitos Yunani Kuno.



Gambar 8. Patung dewa Hermes, inspirasi dari tokoh the Flash dan Gundala
(Sumber: pinterest)

Kostum *superhero* yang sangat ikonik seperti Superman, yang memperlihatkan celana dalam di bagian luar kostum pun menjadi inspirasi Hasmi dalam menciptakan kostum Gundala. Diperlihatkan pada kostum versi komik, Gundala memiliki desain seperti celana dalam di bagian luar kostum, yang tampak terinspirasi dengan kostum superman.



Gambar 9. Kostum Gundala versi komik
(Sumber: komik Gundala putera petir)

Pemaknaan lain terdapat pada tahap Analisis ikonografis pada kedua karakter ini juga terdapat pada ikon sekunder, dimana tokoh Gundala diceritakan memiliki

kekuatan ini dari langit, dimana langit selalu diibaratkan sebagai tempat surga berasal. Ki Ageng Sela yang menjadi mentor dari Jaka Tingkir selalu menjadi tokoh penting atau petinggi dari berbagai kisah legenda, kekuatan yang didapat pun sama persis dengan Gundala, dimana Ki Ageng Sela mendapatkan kekuatan petir dari atas. Bila disimpulkan, pemaknaan sejarah pada kostum Gundala lebih sarat ditemui pada kostum versi komik daripada versi film.

Tahap Pemaknaan Intrinsik

Pada tahap pemaknaan intrinsik kostum Gundala dibutuhkan intuisi sintesis dari tahap pra-ikonografis dan tahap analisis ikonografis agar interpretasi ikonologis dapat dihasilkan. Sejarah gejala kebudayaan menjadi koreksi interpretasi pada tahap ini. Maka daripada itu, pemaknaan Intrinsik tidak lepas kaitannya dengan fenomena yang terjadi pada tahun 1969, tahun dimana komik Gundala diciptakan.

Pada tahap pra-Ikonologis, kostum Gundala memiliki banyak ikon yang memiliki nilai fungsi dan nilai realistik daripada sekedar nilai estetika dari kostum tersebut. Sedangkan pada tahap ikonografis, pemaknaan berdasarkan latar belakang sejarah dapat ditemui bila menelusuri bagaimana Hasmi terinspirasi dari kisah kekuatan Ki Ageng Selo, dan kostum buatan komik-komik luar negeri pada masa itu. Memang bila melihat kebelakang bagaimana tren komik *superhero* pada saat

itu, dimana banyak desain-desain kostum *superhero* banyak yang serupa.

Pada beberapa wawancara, Hasmi menuturkan bahwa warna merah hitam pada kostum Gundala merujuk pada pilihannya terhadap sebuah warna partai, yaitu PNI. Hasmi memang tidak masuk dalam partai, tapi bergaul dengan komunitas partai tersebut (Ismono, 2019). Dalam ingatan Hasmi, ide cerita Gundala muncul dari pengalamannya semasa kecil. Waktu itu ada beberapa korban akibat disambar petir. Fenomena tersambar petir pada era itu cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia, selain itu ia juga terinspirasi dari tokoh Ki Ageng Selo. Saat itu Hasmi membayangkan tokoh Gundala memiliki kekuatan petir, sebagaimana petir dapat menyambar dengan cepat, Gundala pun ia bayangkan dapat juga bergerak dengan cepat. Hasmi akhirnya memutuskan bila Gundala dapat bergerak cepat, tapi dalam kecepatan yang masih realistis, setidaknya Gundala dapat berlari mengejar mobil.

Fenomena yang saat itu sangat menonjol di masyarakat Indonesia saat itu (1969), menjadi inspirasi dari Hasmi dalam menciptakan tokoh Gundala. Tetapi seiring berjalannya waktu, Joko Anwar merasa tokoh Gundala tidak lagi terlihat realistis jika dibandingkan dengan masa sekarang (2019, tahun pembuatan film Gundala), maka daripada itu, Joko Anwar

menciptakan tokoh Gundala dengan pendekatan yang se-realistic mungkin, dimana tokoh Sancaka memiliki problematika hidupnya sendiri, berprofesi sebagai sekuriti pabrik, dan yang akhirnya berdampak pada desain pada kostum Gundala, yang dibuat serealistic mungkin, tanpa ada campur tangan teknologi alien atau kisah mistis lainnya.

Jadi bisa disimpulkan pemaknaan Intrinsik pada kostum Gundala pun mengacu pada zaman. Dimana perbedaan tahun 1969 dan 2019 memiliki fenomenanya masing-masing, yang akhirnya dapat mempengaruhi desain karakter komik. Maka daripada itu, desain karakter pada komik atau film, bisa dikaitkan dengan fenomena populer pada era pembuatannya.

Proses pembuatan figur Gundala

Pada pembuatan figur Gundala, ada beberapa seniman yang terlibat dalam keseluruhan prosesnya, diantaranya adalah Caravan Studio selaku pencipta *concept art* Gundala, tidak hanya desain karakter, tetapi segala bentuk kreatif, kostum dan properti diciptakan oleh Caravan Studio, lalu proses pembuatan figur aksi Gundala yang berskala 1/12 diciptakan oleh ST Workshop yang berbasis di Yogyakarta. Tentu saja semua proses ini melalui izin dari Bumi Langit selaku pemegang lisensi resmi karakter Gundala dan karakter-karakter *superhero* lainnya.

Pembuatan figur aksi Gundala dibagi

menjadi 3 proses, yaitu:

1. Perancangan konsep awal kostum Gundala.
2. Perancangan desain figur Gundala.
3. Perancangan prototype figur Gundala, yang pada akhirnya menuju ke proses produksi masal.

Perancangan konsep kostum Gundala



Gambar 10. Sketsa konsep awal kostum Gundala (Sumber: The Art of Gundala)

Kekuatan Gundala adalah kekuatan pengendali petir, tetapi pada kisah di filmnya, Sancaka ingin mengendalikan kekuatan petirnya, tanpa mengganggu interaksinya dengan teman-teamnya, tanpa melukai orang lain yang tidak mau ia lukai dengan kekuatannya, berdasarkan hal itu, kostum Gundala dibuat dengan berbagai material isolator yang tahan terhadap listrik ataupun petir. Maka pada konsep awal kostum, terdapat berbagai material ban bekas dan material karet lainnya, yang ia tempatkan di beberapa titik di kostumnya. Selain itu, material karet ini dapat melindungi Sancaka dari benturan-benturan pada saat bertarung dengan musuhnya. Juga helm yang dipakai Sancaka, mempunyai fungsi yang sama selain menjadi tempat

menempelkan lempengan logam sebagai konduktor penghantar listrik.



Gambar 11. konsep awal kostum Gundala (Sumber: The Art of Gundala)

Lalu material metal pada sisi bagian kepalanya berfungsi sebagai penangkap petir yang kemudian menjadi sumber kekuatan Sancaka, untuk selanjutnya petir itu dapat dia kendalikan dan disalurkan ke telapak tangannya. Alasan penggunaan penutup mulut dan kacamata berdasarkan alasan bahwa Sancaka ingin menyembunyikan identitasnya sebagai Gundala.

Sampai proses ini, akhirnya desain akhir dari Sancaka sudah rampung, dan desain ini akhirnya menjadi kostum Gundala pada film nya, dan juga desain yang menjadi desain dasar dalam pembuatan figur aksi Gundala oleh ST Workshop dan creator-creator figur lainnya di tanah air.

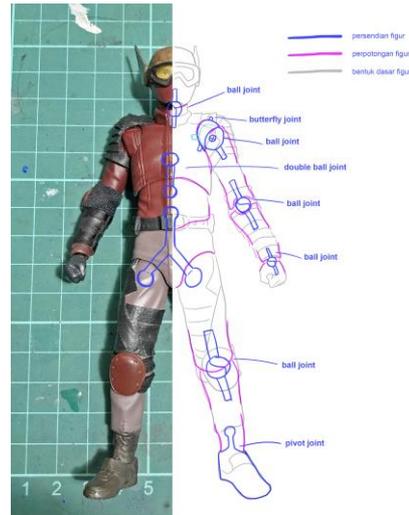


Gambar 12. Konsep akhir kostum Gundala (Sumber: The Art of Gundala)

Perancangan desain figur Gundala

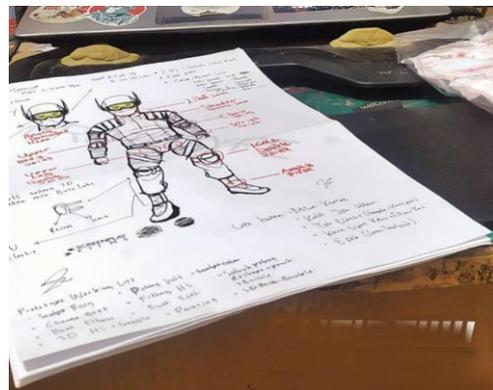
Desain akhir pada kostum Gundala yang sudah rampung dapat dijumpai pada film Gundala yang telah tayang di bioskop pada 2019 dan berbagai saluran *streaming* sampai saat ini. ST Workshop sebagai produsen maupun pengerajin mainan koleksi, bekerja sama dengan Bumi Langit dan *screenplay films* untuk memproduksi salah satu memorabilia dari film ini, yaitu figur aksi berukuran sekitar 16 cm, atau berbanding skala 1/12 dengan ukuran karakter aslinya.

Pada proses ini, tahap pertama adalah sketsa awal bentuk dasar figur berdasarkan desain karakter oleh Caravan studio. Pada proses ini, ST Workshop menentukan apa saja fitur atau kelengkapan yang terdapat pada figur.



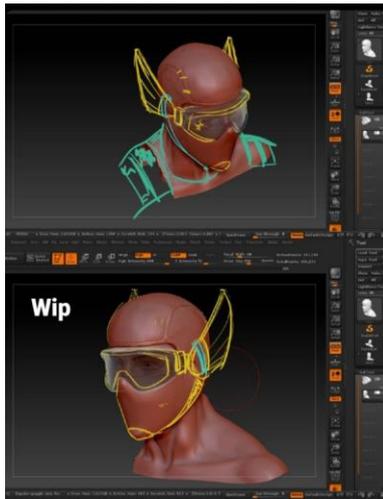
Gambar 13. Diagram sistem joint/sendi figur Gundala (Sumber: ST Workshop)

Karena figur aksi ini sudah ditentukan untuk dapat melakukan berbagai pose (*poseable*), maka ST Workshop membuat berbagai joint atau sendi pada figur ini. Bila dilihat pada sketsa awal, ada sekitar 18 joint sendi. Terdapat pada berbagai titik seperti di leher, tangan, torso, pinggang dan kaki.



Gambar 14. Sketsa awal struktur figur Gundala (Sumber: ST Workshop)

Setelah sketsa awal figur sudah selesai, masuk ke dalam proses digital *sculpting*, atau memahat dengan digital, dengan software 3D Zbrush. Pada tahap ini, 90% desain akhir pada figur sudah sangat terlihat seperti produk final.



Gambar 15. 3D modelling figur Gundala
(Sumber: ST Workshop)

Perancangan prototype figur Gundala

Setelah proses pematungan digital selesai, proses pembuatan prototype menggunakan mesin pencetak 3D atau 3D printer. Proses ini bertujuan dalam menyempurnakan bentuk figur agar semakin akurat dengan desain awal pada filmnya, tanpa mengabaikan fitur-fitur pada persendian figur.



Gambar 16. Prototype figure Gundala menggunakan 3D printer
(Sumber: ST Workshop)

Proses ini juga bertujuan dalam pemilihan material yang paling cocok dan memiliki daya tahan lama pada figur. Setelah proses ini selesai, proses selanjutnya adalah

color test, atau tes warna yang akan diberikan pada figur. Proses ini bertujuan agar warna yang dipakai pada masa produksi terus konsisten dan juga mempunyai akurasi yang tinggi berdasarkan desain awal pada film dan konsep.



Gambar 17. Prototype pewarnaan figure Gundala
(Sumber: ST Workshop)

Setelah rangkaian proses ini, proses mass produksi dapat dimulai, dengan tidak mengabaikan kualitas pada prototype yang diciptakan pada awal-awal

Pembahasan Material

Pada produk final, figur aksi Gundala ini diputuskan memakai beberapa material yang dirasa sangat cocok dalam mengejar akurasi penampakan figur dengan material pada kostum aslinya. Adapun material nya adalah:

a. *acrylonitrile butadiene styrene (ABS)*

Material dasar yang digunakan pada figur adalah bahan sejenis plastik keras, yang juga menjadi bahan dasar pada mesin cetak 3D, *acrylonitrile butadiene styrene (ABS)*, sejenis plastik keras tetapi masih mempunyai sedikit sifat lunak.

b. Kulit Sintetis

Secara keseluruhan, selain ABS sebagai bahan dasar, figur Gundala juga memakai material lain pada berbagai titik di figuranya, seperti bahan kulit sintetis yang terdapat pada bagian bahu dan paha sebagai representasi pelindung bahu dan kaki pada desain karakter aslinya. Pemilihan material ini bertujuan karena kulit sintetis dirasa material yang memiliki permukaan tekstur yang mendekati material *rubber* atau karet pada karakter asli di filmnya.

c. Fabric elastis

Lalu ada material kain elastis pada bagian lutut dan sikut, pemilihan material ini bertujuan untuk menutupi mekanisme joint sendi yang terlalu terekspos pada bagian itu, karakteristik material ini pun membantu joint sendi dapat bekerja tanpa merusak material dari kain itu sendiri



Gambar 18. Diagram material hasil akhir figur Gundala
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Perbandingan kostum karakter asli dengan figur aksi

Setelah seluruh rangkaian proses perancangan sampai produksi massive. Inti dari produksi figur aksi ini adalah akurasi, bagaimana desainer figur dapat menerjemahkan konsep desain pada karakter di film menjadi bentuk figur tanpa banyak mengorbankan berbagai macam fitur artikulasi pada figur, misinya adalah bagaimana figur dapat diatur dengan berbagai macam pose tanpa mengurangi nilai estetika dari figur itu sendiri.



Gambar 19. Perbandingan kostum pada film dan figur aksi
(Sumber: pressreader.com)

Bila kita melihat perbandingan antara kostum di karakter aslinya dengan figur aksi, bisa dilihat bagaimana perbandingan material yang digunakan pada kostum asli dan material yang digunakan pada figur. Bagaimana material yang dipilih walaupun berbeda, tetapi tetap memiliki akurasi visual yang tidak jauh berbeda.

Perbandingan figur aksi Gundala 1/12 dengan figur lain

ST Workshop tidak saja membuat figur dengan skala ukuran 1/12, tetapi juga memproduksi figur dengan skala ukuran 1/10. Tentu saja figur ini memiliki pendekatan material yang berbeda, karena dirasa dengan skala 1/10, detail yang dihasilkan bisa lebih baik dari figur 1/12.



Gambar 20. Perbandingan figur Gundala skala 1/10 dan skala 1/12

(Sumber: ST Workshop)

Bisa dilihat perbedaan material dari kedua figur ini. Dimana figur dengan skala 1/10 memakai sebagian besar material kain atau fabric sebagai pendekatan kostum Gundala yang memang memakai bahan yang hamper sejenis. Berbeda dengan figur 1/12 dimana kostum tetap dibuat memakai bahan ABS dengan 3D printing.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Analisa Proses Desain Figure Gundala Oleh St-Workshop”

peneliti dapat menyimpulkan, bahwa suatu figur aksi yang diadaptasi dari sebuah film, memiliki proses yang cukup panjang. Proses ini berawal dari sebuah konsep yang berbentuk literasi, dari sebuah ide dari tim kreatif pada film, yang akhirnya ide ini divisualisasikan ke dalam bentuk konsep dasar atau desain visual awal. Desain awal ini tidak lepas dari desain awal komik buatan Hasmi, yang masih dipengaruhi oleh sejarah dan fenomena saat itu. Dengan hasil Analisa ini, proses pembuatan desain karakter tidak lepas dari pengaruh sejarah, dan bagaimana fenomena pada zaman itu dapat mempengaruhi sebuah pemilihan warna desain karakter dan detail-detail pada kostum karakter.

Pembuatan sebuah figur aksi juga tidak lepas dari rumitnya pembuatan desain karakter. Sebuah figur aksi didasari oleh konsep desain yang sudah matang, dan proses perancangan konsep desain juga memiliki proses dan riset yang panjang. Pemilihan material juga cukup penting, bagaimana pemilihan sebuah material akan mempengaruhi sebuah figur aksi dari segi *cost* (harga), durabilitas dan artikulasi pose sebuah figur. Seluruh rangkaian ini memang tidak bisa menjadikan patokan baku dalam pembuatan sebuah figur aksi, tapi proses ini dapat menjadi alternatif bagi para seniman mainan atau figur aksi untuk turut meramaikan pasar mainan dan produk koleksi di tanah air.

Saran

Rangkaian proses pembuatan figur ini membuat peneliti mengetahui potensi yang terdapat pada dunia film di tanah air, juga potensi yang terdapat pada desainer-desainer mainan di tanah air. Bagaimana industri

kreatif dapat begitu mempengaruhi industri industri kreatif yang terkait. Sumbangsih dari berbagai pihak sangat dapat meningkatkan kualitas benda-benda memorabilia pada film, khususnya figur aksi, dukungan ini dapat memberikan peningkatan pada kualitas-kualitas figur lainnya yang suatu saat akan menjadi sumber pemasukan atau devisa negara.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

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

- Andelina, I. R. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype dan Manga Matrix. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, 7(1), 61-74.
- Bramantha, O. (2020). Analisa Desain Karakter pada Komik “Nusa Five”. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, 7(1), 75-84.
- Corbuzier, D. (2019, 21 Juli). Gundala Apakah Layak Di Tonton!? (*Exclusive With The Director Joko Anwar*). [Video file]. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=Xw25XcvxHzc>
- Hasmi. (2019) *Gundala Putera Petir remastered edition*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Jawa Post. (2019). “Kostum Gundala Diperkenalkan”. Postreader.com, 14 Juli 2019). Diperoleh dari: <https://www.pressreader.com/indonesia/jawa-pos/20190714/282613149354958>
- Lie, C. (2019). *The Art of Gundal*. Jakarta: Caravan Studio.
- Nurgiyantoro, B. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- McCloud, S. (2007). *Membuat Komik: Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the Visual Arts*. Garden City, NY: Doubleday Anchor Books.
- Putra, K. S. (2018). Pemanfaatan Teknologi 3D Printing Dalam Proses Desain Produk Gaya Hidup. *SENSITEK* 2018.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. USA: British Library Cataloguing

PENGARUH PENGGUNAAN BINDER TERHADAP KEPEKATAN WARNA MENGUNAKAN PIGMEN *THERMOCROMIC* *LEUCO DYE* PADA MATERIAL PRODUK FASHION KULIT (*LEATHER*)

Oleh:

Junaidi Salam

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana Jakarta
Junaidi.salam@mercubuana.ac.id*

ABSTRAK

Thermochromic Dye adalah zat yang dapat mengubah warna karena perubahan suhu. *Leuco Dye* sendiri adalah senyawa yang tidak berwarna atau berwarna lemah, dan bereaksi dengan pengembang, untuk berubah menjadi keadaan berwa. Pewarnaan *Thermocromic* akan mengalami suatu fenomena perubahan warna ketika menerima perubahan temperatur yang lebih tinggi. Molekul yang terkandung dalam zat akan berubah menjadi molekul warna lain ketika terkena panas, namun ketika temperatur kembali menurun (menjadi dingin) warna akan berubah kembali atau terlihat transparan atau kewarna lain. Pemberian lapisan dasar pada proses *finishing* merupakan hal yang penting karena sangat memengaruhi sifat fisik kulit. Bahan yang digunakan untuk membuat lapisan dasar antara lain terdiri dari pengikat (binder), pigmen, dan *solvent* (pelarut). Jumlah pigmen dan binder yang digunakan pada proses *finishing* beraneka ragam, sehingga kulit yang dihasilkan memiliki kualitas yang tidak sama. Inkonsistensi kualitas tersebut merupakan salah satu masalah pada *finishing* kulit karena tidak ada ilmu pasti tentang jumlah binder dan pigmen yang diaplikasikan pada berbagai jenis kulit. Pada pengaplikasian warna ini tentunya perlu bahan pengikat (binder) yang mampu membawa zat croma tersebut melekat pada material yang diaplikasikan. pengujian pigmen warna *Thermocromic* dilakukan dengan membandingkan penggunaan jenis binder (zat pengikat) protein dan sintetik (akrilik) pada material kulit. Dengan perlakuan pada perubahan warna suhu dingin dan panas, dan dihasilkan bahwa penggunaan binder akrilik mengalami perubahan konstan selama ± 3 second / 1°C penurunan suhu dingin dipengujian reaksi lambat, dan ± 5 second / 7.5°C kenaikan suhu panas di pengujian reaksi lambat. Sehingga menunjukkan warna di suhu dingin lebih lama bertahan di suhu ruang dibandingkan warna di suhu panas. Sedangkan penggunaan binder protein menunjukkan ± 5 second / 7.5°C penurunan suhu dingin di pengujian reaksi lambat dan ± 5 second / 7.5°C kenaikan suhu panas di pengujian reaksi lambat, namun karakter warna tidak terikat dengan sempurna oleh binder protein dan masih melepas pigmen menjadi *dust* (debu), sehingga penggunaan binder akrilik menggunakan pelarut aseton lebih baik dari binder protein.

Kata Kunci: Kulit Leather, *Thermocromic*, Binder.

ABSTRACT

Thermochromic Dye is a substance that changes color due to temperature changes. *Leuco Dye* itself is a compound that is colorless or weakly colored, and reacts with the developer, to turn into a animate state. *Thermocromic* staining will experience a color change phenomenon when it receives a higher temperature change. The molecules contained in the substance will change into other color molecules when exposed to heat, but when the temperature drops again (cools down) the color changes again or looks transparent or another color. The application of a base coat in the finishing process is important because it greatly affects the physical properties of the skin. The materials used to make the base layer include binders, pigments, and solvents. The number of pigments and binders used in the finishing process varies, so the resulting skin has different qualities. This quality inconsistency is one of

the problems in finishing the skin because there is no definite knowledge about the amount of binders and pigments that are applied to various types of skin. In the application of this color, of course, a binder is needed that is able to carry the chroma substance attached to the material being applied. Thermochromic color pigment testing was carried out by comparing the use of protein and synthetic (acrylic) binder types in the leather material. With the treatment of cold and hot temperature discoloration, the result is that the use of acrylic binder experiences a constant change for ± 3 second / 10C a decrease in cold temperature in the slow reaction test, and a ± 5 second / 7.50 C increase in hot temperature in the slow reaction test. So that it shows colors at cold temperatures last longer at room temperature than colors at hot temperatures. While the use of protein binders shows a ± 5 second / 7.50C decrease in cold temperature in the slow reaction test and a ± 5 second / 7.50C increase in heat in the slow reaction test, but the color characters are not completely bound by the protein binder and still release the pigment to dust (dust), so the use of acrylic binders using acetone solvent is better than protein binders

Keywords: Leather, Thermochromic, Binder.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: May 5th, 2021

Revised: August 8th, 2021

Accepted: September 1st, 2021

A. PENDAHULUAN

Kulit merupakan material produk fashion yang memiliki kelebihan dalam eksplorasi nilai estetika pada tampilan dan pengolahan material. Perkembangan pengaplikasian terhadap material kulit menjadi konsentrasi tersendiri untuk meningkatkan mutu produk dalam hal kebaruan. Salah satu pengembangan eksplorasi warna pada material kulit adalah dengan menerapkan pewarna *thermochromic* pada material kulit yang mampu mengubah karakter warna pada temperatur panas dan dingin, kelebihan *thermochromic* ini selain di gunakan untuk kebutuhan industri seperti pada penelitian Tamilmani et.al., (2015) juga di buktikan dengan peluang penerapan pigmen *thermochromic* yang mampu bertahan pada uji tahan luntur oleh Aybeniz. et.al., (2016). *Thermochromic Dye* adalah zat yang dapat mengubah warna karena perubahan suhu.

Leuco Dye sendiri adalah senyawa yang tidak berwarna atau berwarna lemah, dan bereaksi dengan pengembang, untuk berubah menjadi keadaan berwarna (Muthyala, 1997). Beberapa pengaplikasian *Thermochromic Dye* sudah banyak diterapkan diberbagai media dan produk yang ditujukan untuk memiliki pengalaman terhadap perubahan warna yang dipengaruhi oleh aktifitas suhu. Pewarnaan *Thermochromic* akan mengalami suatu fenomena perubahan warna ketika menerima perubahan temperatur yang lebih tinggi. Molekul yang terkandung dalam zat akan berubah menjadi molekul warna lain ketika terkena panas, namun ketika temperatur kembali menurun (menjadi dingin) warna akan berubah kembali atau terlihat transparan atau berwarna lain. Proses ini dinamai "*thermochromisme*". Umumnya Pada proses *finishing* kulit, dilakukan dua tahap, yaitu pemberian lapisan dasar (*base coat*) dan

lapisan atas (*top coat*) (Yilmaz et al., 2011). Pemberian lapisan dasar pada proses *finishing* merupakan hal yang penting karena sangat memengaruhi sifat fisik kulit (Sundar et al., 2006). Bahan yang digunakan untuk membuat lapisan dasar antara lain terdiri dari pengikat (binder), pigmen, dan *solvent* (pelarut), (Sundar et al., 2006). Jumlah pigmen dan binder yang digunakan pada proses *finishing* beraneka ragam, sehingga kulit yang dihasilkan memiliki kualitas yang tidak sama. Inkonsistensi kualitas tersebut merupakan salah satu masalah pada *finishing* kulit karena tidak ada ilmu pasti tentang jumlah binder dan pigmen yang diaplikasikan pada berbagai jenis kulit (Wakaso, 2014). Pada pengaplikasian warna ini tentunya perlu bahan pengikat (binder) yang mampu membawa zat warna tersebut melekat pada material yang diaplikasikan. Sedangkan pigmen warna *Thermocromic* belum di ujikan secara langsung dengan membandingkan penggunaan jenis binder (zat pengikat) pada material kulit untuk mendapatkan hasil yang sempurna. Berdasarkan peluang pengembangan estetika pada material kulit, penelitian ini difokuskan untuk studi tinjauan penerapan warna *thermocromic* pada material kulit. Dengan metode pengaplikasian warna yang tepat diharapkan menjadi sebuah alternatif dalam mengembangkan gagasan produk kedepannya.

Berdasarkan fenomena yang melatarbelakangi penelitian ini, maka material kulit

dimungkinkan untuk diterapkan, sebab memiliki peluang baru dalam pengkayaan motif dan karakter tampilan. Sedangkan tujuan pengembangan eksperimen pewarnaan *thermocromic* dimaksudkan untuk memperkaya khasanah estetika material fashion dengan mendapatkan metode perbandingan pigmen, binder pengikat pigmen, dan zat pelarut khusus kulit yang mendekati sample warna.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah karakteristik kepekatan warna *thermocromic* yang aplikasikan pada material kulit (*leather*) menggunakan zat pelarut (*solvent*) aseton dan zat pengikat (Binder) jenis Protein dan Akrilik?
2. Bagaimana faktor teknis mempengaruhi hasil pengaplikasian pewarnaan *thermocromic* pada material kulit (*leather*)?

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. *Thermocromic*

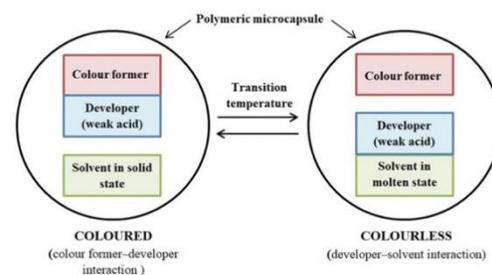
Berawal dari ditemukannya material campuran oleh dua orang penemu Josh Reynolds dan Maris Ambats asal Amerika ditahun 1970-an dengan membuat “*mood ring*” sebuah cincin perpaduan yang mengikat Kristal cair dengan batu kuarsa yang mampu mengubah karakter warna pada perubahan suhu ekstrem, yang kemudian praktik temuan tersebut dikenal dengan *thermocromism*. (Jennifer, 2016). *Thermocromic* berasal dari bahasa Yunani “*thermos*” yang berarti panas, dan *cromic* yang berasal dari “*croma*” yang

berarti warna. Pewarna *thermocromic* adalah zat yang dapat berubah warna berdasarkan perubahan temperatur yang terjadi pada bidang yang telah dilumuri oleh pewarna *thermocromic* ini. Termokromisme adalah fenomena perubahan warna yang dipengaruhi oleh perubahan suhu, sifat termokromisme sendiri dapat dibedakan menjadi dua yaitu *reversible* dan *irreversible* yang disebabkan oleh senyawa tunggal seperti komposit anorganik dan organik. Berdasarkan jenisnya, *thermocromic* terbagi menjadi dua, yakni *liquid crystals* dan *leuco-dyes*. Penggunaan *leuco-dyes* lebih sering dibandingkan *thermocromic liquid crystals* (TLC) pada berbagai produk karena membutuhkan teknik pencetakan dan perlakuan yang khusus. Biasanya *leuco-dye* akan memberikan warna dibawah suhu yang telah ditetapkan dan akan berubah menjadi tidak berwarna atau transparan ketika diatas suhu aktivasi (kulcar et al.,2012).

b. Sistem Thermocromic Leuco Dye

Pigmen *thermocromic leuco Dye* sebagian besar diwarnai dalam keadaan padat dan tidak berwarna di atas suhu leleh pelarut. Dalam keadaan cair pelarut bekerja sebagai *inhibitor* dari reaksi pembentuk warna, sementara dalam keadaan padat tidak mengganggu warna formasi seperti yang dilihat pada Gambar 1. Dan pigmen *leuco Dye* menunjukkan sifat berikut:

- a) Memiliki transisi warna yang tajam, yang berarti pewarna *leuco* dapat berubah warna pada suhu beberapa derajat.
- b) Dengan menerapkan pelarut berbeda dengan titik leleh tertentu, efek perubahan warna dapat diperoleh dalam suhu yang berbeda.
- c) Warna untuk perubahan ke transparan di seluruh spektrum yang terlihat tersedia
- d) Dengan menggunakan pembentuk warna dengan kromofor sekunder atau pewarna peka *pH* sebagai warna dasar dimungkinkan untuk mendapatkan perubahan warna ke warna



Gambar 1. Skema prinsip perubahan warna dalam sistem termokromik pewarna leuco (sumber: Bc. Martina Sobková, 2018)

c. Komponen Pewarna Kulit

Dalam produksi akhir material *leather* akan sangat menentukan jenis *finishing* yang akan dipakai. Masing-masing jenis *leather* memiliki spek atau *requirement* yang berbeda-beda. *Leather* untuk *upholstery* tentunya memiliki tipe finishing yang berbeda dengan *leather* untuk garment. Perbedaan inilah yang nantinya menjadi dasar penggunaan bahan baku pembuatan cat finishing. Bahan utama dalam pembuatan *leather finishing* diantaranya :

1) Binder

Binder merupakan bahan utama pembentuk film pada *finishing leather*. Binder mengikat pigmen dan bahan-bahan yang lain, bersama-sama saling berikatan dalam film dengan *leather*. Binder juga merupakan bahan utama dari ketahanan fisik *finishing*. Binder atau bahan perekat pada proses penyamakan kulit, sering digunakan pada proses *finishing* kulit /cat tutup. Tujuan dari cat tutup ini adalah untuk mempertinggi daya tarik dan daya tahan keawetan kulit jadinya. Binder ditinjau dari bahan dasarnya ada dua jenis yaitu: binder alami (telur, susu, darah sapi, gelatine) dan binder sintetis (ethyl cellulose, poli vinil alkohol, asam poli acrylic) (Briggs, 1981). Dari fungsi binder ini akan dilakukan pengujian terhadap *pigment thermocromic leuco dye*.

Binder sendiri terdiri dari 2 jenis utama diantaranya:

a. Protein binder (binder alami)

Dasar dari protein adalah dari kasein yaitu derivat dari susu dan albumen dari telur yang mengandung bahan aditif seperti wax. Penggunaan protein binder akan memberikan hasil akhir film yang tipis, terlihat natural, dan dapat menghasilkan gloss yang tinggi dengan bantuan panas. Kasein larut dalam keadaan alkali dan asam. Kasein paling banyak tersedia dalam konsentrasi 12-15% menggunakan pelarut caustic soda, amoniak dan borax.

b. Resin emulsi (binder sintetis)

Resin emulsi adalah binder yang paling banyak digunakan dalam *finishing leather*. Resin emulsi adalah resin yang berbahan dasar air, sehingga pembentukan filmnya berdasar dari penguapan air dan *coalescence* dari partikel resin. Sifat-sifat dari *finishing* menggunakan resin emulsi ditentukan oleh resin sebagai penyusun utamanya, akan tetapi dapat dipengaruhi oleh tipe dan konsentrasi dari penggunaan pigmen dan bahan pembantunya. Macam-macam resin emulsi diantaranya: *Resin Acrylic*, *Resin emulsi butadiene*, *Resin emulsi Polyurethane*, *Vynil Acetate*. Resin emulsi acrylic adalah resin sintetis yang paling banyak digunakan pada *finishing*. Bahan resin emulsi acrylic didapatkan dari polimerisasi ester dengan acrylic dan methacrylic acid.

2) Solvent

Solvent adalah zat pelarut pada umumnya *solvent* berupa cairan organik yang mudah menguap yang dapat melarutkan binder. Jenisnya diantaranya ada Etil Asetat, Aseton dan Etanol. Karena *solvent* mempunyai tegangan permukaan yang lebih rendah dari pada air maka penambahan *solvent* dapat memberikan *flow out* yang lebih baik.

a. Aseton

Aseton adalah keton yang memiliki rumus kimia C_3H_6O dalam bentuk cairan tidak berwarna, mudah terbakar dan mudah menguap pada suhu kamar. Pelarut organik ini sering digunakan untuk kebutuhan rumah tangga dan industri serta bahan umum dalam

penghilang cat kuku, pernis, lem, pelarut plastik, dll. Aseton merupakan pelarut yang sangat bagus dengan laju penguapan yang sangat tinggi. Pelarut ini digunakan dalam vinyl kapolimer dan formulasi *nitrocelulose*.

b. Ethyl Asetat

Asetat merupakan pelarut aktif dengan titik didih rendah yang umum untuk *nitro selulose*, dan sering digunakan untuk mengganti ketone dalam *lacquere nitrocelulose*. Asetat adalah anion yang berasal dari asam asetat. Rumus kimia anion adalah CH_3COO . Jika anion bergabung dengan kation *hydrogen* maka akan membentuk asam asetat, jika ion asetat bergabung dengan gugus alkali maka akan membentuk ester. Perbedaan utama antara aseton dan asetat yakni aseton adalah keton sedangkan asetat adalah anion, aseton merupakan senyawa netral sedangkan asetat memiliki muatan -1.

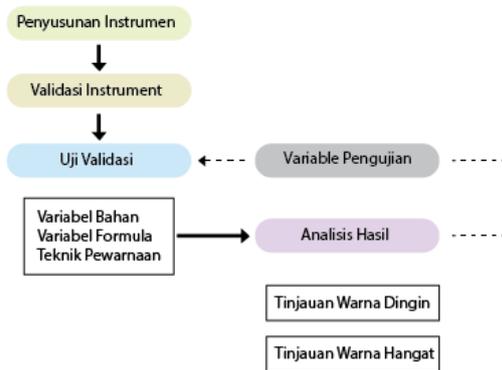
C. METODE

Penelitian ini akan menganalisis pengaruh penggunaan komponen *leather finishing* yang umumnya membawa atau mengikat pewarna khusus untuk digunakan pada material kulit. Metode yang dilakukan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan memenuhi persyaratan untuk menguji hubungan sebab-akibat. Dalam penelitian ini meliputi:

1. Tahap persiapan, baik studi Pustaka, hingga instrument penelitian.
2. Pelaksanaan penelitian berupa post-test yakni melakukan suatu hal dengan diberi

perlakuan sesuai rancangan eksperimen mengacu pada studi pustaka yang menyatakan bahwa komponen pewarna kulit terdiri dari zat pelarut, pengikat dan pigmen warna yang digunakan. Kemudian *post-test*, yakni melakukan suatu hal dengan diberi perlakuan sesuai dengan rancangan eksperimen dengan membandingkan dua zat pengikat warna (binder) pada *pigment leuco dye* yang bersifat *thermocromic*. 3. Pengolahan dan analisis data, tahap ini menginterpretasikan hasil eksperimen yang telah dilakukan. Data disajikan terlebih dahulu melalui tabel, kemudian mengaplikasikan teknik pengolahan data yang akan digunakan untuk menentukan pengaruh kepekatan warna yang dihasilkan dari 2 zat pengikat yang berbeda. Komponen dasar *leather finishing* adalah terdapatnya binder sebagai pembentuk film atau pengikat warna, pigmen atau zat pewarna atau bahan-bahan lainnya, baik itu binder protein maupun binder resin emulsi, lalu terdapat pula pelarut (*solvent*) untuk melarutkan binder dalam konsentrasi tertentu dalam penggunaannya. Maka pada kasus penelitian ini adalah Ketika pewarna *thermocromic* berjenis *leuco dye* berbentuk *powder*, belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya untuk dilarutkan kedalam dua komponen utama *leather finishing*, sehingga perlu dilakukan uji penelitian

awal dengan meliputi serangkaian eksperimen untuk mendapatkan treatment:



Gambar 2. Bagan Alir Penelitian (sumber: penulis)

Menentukan instrumen dalam eksperimen pewarnaan *thermocromic* adalah dengan studi pustaka terkait sifat zat yang diselidiki, serta penentuan komponen-komponen yang dapat membawa zat pewarna dapat diaplikasikan. Peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data, dalam asumsi dasar pernah diselidiki Ketika menggunakan zat *thermocromic* pada larutan pelapis bening (*coating*) untuk material kulit, dari asumsi dasar itu kemudian diselidiki komponen-komponen apa saja pada *leather finishing* yang diindikasikan dapat membawa zat warna didalamnya. Melalui pustaka-pustaka yang di kumpulkan, diketahui terdapat zat binder sebagai pembentuk film atau pengikat warna, pigmen atau zat pewarna atau bahan-bahan lainnya, baik itu binder protein maupun binder resin emulsi, lalu terdapat pula pelarut (*solvent*) untuk melarutkan binder dalam konsentrasi tertentu dalam penggunaannya.

Variable pengujian dilakukan jika Jika hasil *treatment* menunjukkan *outcome* yang tidak berbeda secara signifikan

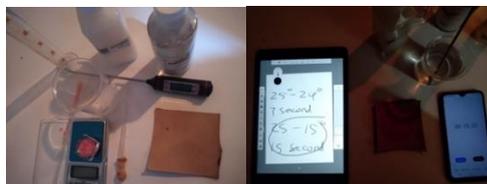
Penelitian ini akan terdiri atas 2 tahap, yaitu:

- a. Tahap pertama menitikberatkan pada observasi dan identifikasi pencampuran zat pelarut warna kulit dengan pigmen *thermocromic*.
- b. Melakukan observasi dan dokumentasi penggunaan bahan pelarut dan pigmen *thermocromic* pada material kulit dengan 4 variable uji sample pelarut.
- c. Melakukan identifikasi pengaruh komposisi zat pelarut dengan pigmen warna
- d. Tahap kedua menitikberatkan pada analisis interaksi perubahan suhu permukaan kulit terhadap perubahan warna *thermocromic*.

Pengujian pada sample pertama adalah dengan menguji penggunaan pelarut aseton pada pewarna *thermocromic leuco dye*, untuk di lihat hasil pewarnaan yang di aplikasikan pada material kulit. Selanjutnya adalah membuat serangkaian perbandingan antara binder protein dan binder akrilik dalam komponen formula yang ditentukan. Dalam penelitian ini digunakan 2 jenis binder yang umum di gunakan pada pembentuk film atau pengikat warna untuk material kulit, dan *solvent* (pelarut) berjenis aseton, jenis aseton adalah jenis pelarut yang banyak digunakan

dalam *industri* dan merupakan senyawa netral dalam berbagai perbandingan.

Dalam uji validasi dilakukan dengan menguji zat pelarut aseton terhadap pewarna *thermocromic leuco dye* yang berbentuk *powder*, kemudian menentukan bahan yang digunakan diantaranya menguji sample binder protein, pewarna, dan pelarut aseton berdasarkan *requirement* pendukung dari ahli, lalu membandingkan binder acrylic /resin emulsi, pewarna, dan pelarut aseton. Setelah penentuan bahan maka ditentukan formula dasar sebelum dianalisis dan dilakukan pengujian lanjut dalam bentuk *variable*.



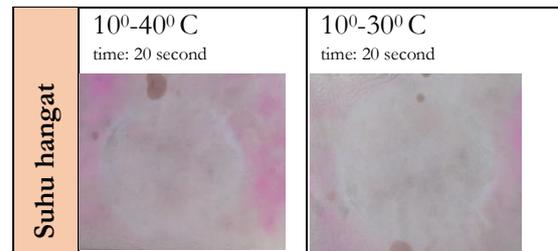
Gambar 3: alat dan pengujian

Dalam analisis data dibuatkan tabel proses pengaplikasian warna yang di tinjau langsung dampak perubahan warna dari suhu dingin dan suhu hangat, kemudian dilakukan pencatatan mengenai masing-masing sifat komponen formula yang digunakan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

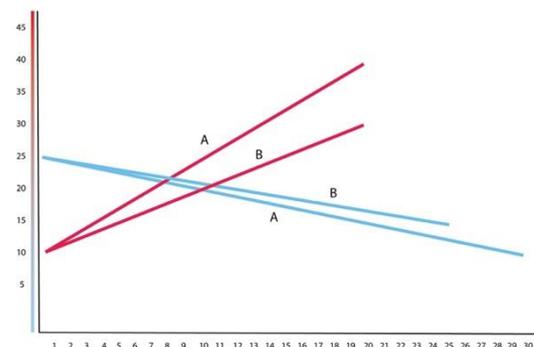
Tabel 1. Pengujian pigmen dengan pelarut murni

Bahan: <i>Thermocromic powder Leuco dye</i> : Aseton Komposisi :0.25 gr: 10 ml Pewarnaan: <i>Sprayer</i>		
	Perlakuan A	Perlakuan B
Suhu dingin	25 ⁰ -10 ⁰ C time: 29 second	25 ⁰ -15 ⁰ C time: 25 second
		

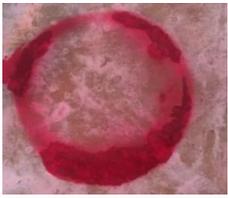
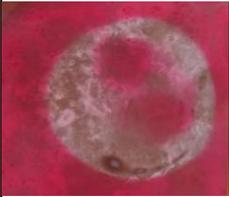
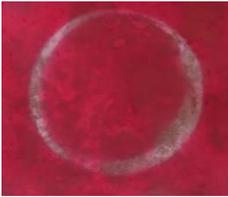


Pada percobaan awal diketahui bahwa penggunaan aseton murni mampu melarutkan *pigment leuco dye* dan bereaksi pada suhu dingin di bawah 15⁰C lebih baik dan suhu hangat diatas 30⁰C lebih baik, dengan perubahan warna hal ini membuktikan bahwa pengaplikasian *thermocromic powder* berbasis *leuco dye* bereaksi dibawah suhu yang ditentukan. Sedangkan pengaruh pelarut aseton dengan sifat penguapan *solvent* dan kecepatan penguapan merupakan hal yang sangat mendasar, Ketika dilakukan teknik pewarnaan menggunakan *sprayer*, yang berakibat pemerataan warna tidak sempurna. Dan pelarut aseton tidak bersifat mengikat pigmen warna, sehingga tidak melekat pada permukaan kulit dan Kembali menjadi *dust* (debu).

Grafik 1. Reaksi perubahan warna uji coba 1

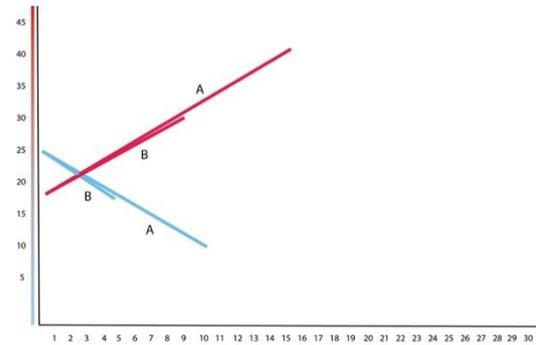


Reaksi ini menunjukkan bahwa tanpa pengikat pigmen warna maka pada keadaan kering akan menjadi *dust* (debu) dan tidak melekat pada permukaan.

Bahan: <i>Thermocromic powder Leuco dye</i> : Aseton : Protein Binder Komposisi :0.25 gr : 20 ml : 1 ml (5% dari pelarut) Pewarnaan: <i>Sprayer</i>		
Suhu dingin	Perlakuan A 25 ⁰ -10 ⁰ C time: 10 second 	Perlakuan B 25 ⁰ -18 ⁰ C time: 5 second 
	Suhu hangat 18 ⁰ -40 ⁰ C time: 15 second 	18 ⁰ -30 ⁰ C time: 9 second 

Pada percobaan kedua, aseton murni ditambahkan binder protein 5% dari komposisi pelarut untuk mengikat pigmen warna *leuco dye*, terjadi perubahan warna pada suhu dingin yang lebih cepat dibandingkan dengan pelarut murni, namun tidak terjadi perubahan berarti pada percobaan reaksi lambat (A) di suhu dingin dari suhu dibawah 15⁰C - 10⁰C. sedangkan pada perubahan suhu panas terjadi perubahan berarti pada reaksi lambat (A) dan reaksi cepat (B) di suhu 30⁰C - 40⁰C, dengan waktu perubahan antara 9 detik - 15 detik ±, namun karakter binder protein tidak mampu mengikat pigmen dengan baik dan merata jika dilarutkan menggunakan aseton murni, sehingga terjadi *dust* (debu) Sebagian permukaan.

Grafik 2. Reaksi perubahan warna uji coba 2



Pada pengujian menggunakan binder protein, tidak larut dengan baik terhadap aseton murni, sehingga pigmen tidak larut dan menyatu dengan sempurna serta terjadi perubahan *dust* (debu) dalam kondisi kering. Karakteristik penggunaan zat pengikat (Binder) jenis protein dipengaruhi oleh sifat koligatif larutan sehingga zat warna tidak terikat sempurna pada binder

Tabel 3. pengujian pigmen dengan pelarut murni dan binder akrilik

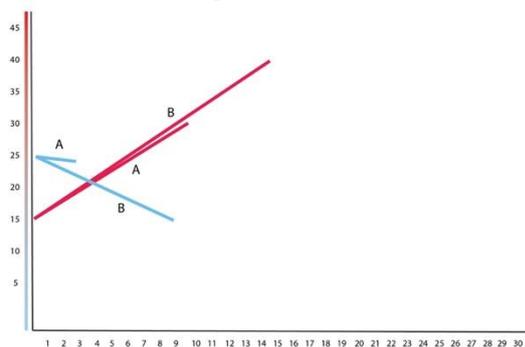
Bahan: <i>Thermocromic powder Leuco dye</i> : Aseton ; Akrilic Binder Komposisi: 0.25 gr : 40 ml : 10 ml (25% dari pelarut) Pewarnaan: <i>Sprayer</i>		
Suhu dingin	Perlakuan A 25 ⁰ -24 ⁰ C time: 10 second 	Perlakuan B 25 ⁰ -15 ⁰ C time: 5 second 
	Suhu hangat 15 ⁰ -30 ⁰ C time: 10 second 	15 ⁰ -40 ⁰ C time: 15 second 

Pada percobaan ketiga, aseton murni ditambahkan binder akrilik 25% dari

komposisi pelarut untuk mengikat pigmen warna leuco dye, terjadi perubahan warna pada suhu dingin yang lebih cepat dibandingkan dengan pelarut murni, dan uji coba ke dua menggunakan binder protein. Reaksi lambat (A) pada suhu dingin terjadi perubahan di $1^{\circ}\text{C} / 3$ detik, dan pada reaksi cepat (B) terjadi perubahan sempurna di 15°C selama 15 detik \pm .

Pada reaksi panas perubahan warna terjadi lebih lambat dari suhu dingin, hal ini ditunjukkan dengan reaksi cepat (A) di suhu 30°C selama 10 detik, sedangkan di reaksi lambat (B) hampir menunjukkan perubahan sempurna di atas $30^{\circ}\text{C} - 40^{\circ}\text{C}\pm$. penggunaan binder jenis akrilik, mampu mengikat pigmen dengan baik dibandingkan binder protein, dan reaksi perubahan warna pada suhu panas dan dingin menunjukkan tingkat yang lebih baik dalam pengaplikasian ke material kulit.

Grafik 3. Reaksi perubahan warna uji coba 3



Pada percobaan menggunakan binder akrilik, pigmen warna menyatu dengan baik dan larut bersama aseton murni. Karakteristik kepekatan warna menggunakan zat pengikat (*Binder*) jenis akrilik dipengaruhi oleh sifat koligatif larutan yang lebih baik,

sehingga warna dapat merata mendekati sempurna pada permukaan kulit.

E. KESIMPULAN

Pengujian *thermocromic* dilakukan pada suhu ruang normal yaitu 20-25 derajat celcius menuju titik timbul warna di suhu terendah, dan melalui titik suhu terendah dengan warna sempurna menuju suhu hangat tertinggi untuk mendapatkan perubahan tranparansi warna, melalui percobaan ini didapatkan bahwa, pelarut aseton murni mampu melarutkan pigmen warna untuk diaplikasikan pada media, sedangkan pengaruh penggunaan binder sebagai pengikat warna terjadi perbedaan hasil baik pengujian pada reaksi lambat (A) maupun reaksi cepat (B). binder akrilik dibuktikan mampu mengikat pigmen warna *leuco dye thermocromic* lebih baik dari binder protein, dan terjadi perubhana warna yang cepat pada suhu dingin maupun suhu panas dengan pendekatan suhu di bawah 15°C dan di atas 30°C . serta dalam pengaplikasiannya tidak terjadi *dust pigment* Ketika mengering. penggunaan binder akrilik mengalami perubahan konstan selama ± 3 second / 1°C penurunan suhu dingin dipengujian reaksi lambat, dan ± 5 second / 7.5°C kenaikan suhu panas di pengujian reaksi lambat. Sehingga menunjukkan warna disuhu dingin lebih lama bertahan disuhu ruang dibandingkan warna disuhu panas. Sedangkan penggunaan binder protein menunjukkan ± 5 second / 7.5°C penurunan

suhu dingin di pengujian reaksi lambat dan ± 5 second / 7.5°C kenaikan suhu panas di pengujian reaksi lambat, namun karakter warna tidak terikat dengan sempurna oleh binder protein dan masih melepas pigmen menjadi *dust* (debu), sehingga penggunaan binder akrilik menggunakan pelarut aseton lebih baik dari binder protein.

Saran

Pengujian *thermochromic* melalui binder dan pelarut (*solvent*) perlu dilakukan pengujian lebih lanjut terkait bagaimana pengaruh sifat dasar dari dua komponen dan juga pada pigmen warna itu sendiri, sehingga pengujian secara ilmiah dapat dibuktikan dengan lebih akurat, terutama pengujian terhadap pelarut lain selain aseton apakah akan berpengaruh terhadap binder jenis protein, sebab beberapa penelitian banyak menggunakan binder alami untuk pewarna.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

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

Bamfield, P., & Hutchings, M. G. (2010). *Chromic phenomena: technological applications of colour chemistry*. 2nd ed. Cambridge: Royal Society of Chemistry.

Briggs, P. S. (1981). *Gloving, Clothing and Special Leather*. London: Tropical Products Institute.

Griyanitasari, G., Kasmudjiastuti, E., & Pidhatika, B. (2017). Pengaruh Variasi Pigmen Untuk lapisan Dasar (*base coat*) Pada Proses Finishing Terhadap Sifat Fisik Kulit Sapi. *Buletin Peternakan*, Vol. 41(3), 307-318.

Kulcar, R., Friškovec, M., Hauptman, N., Vesel, A., & Gunde, M. K. (2010). Colourimetric properties of reversible thermo-chromic printing inks. *Journal Dye and Pigments* Vol. 86(3), 271-277.

DOI: 10.1016/j.dyepig.2010.01.014. ISSN 01437208.

Moore, J. G. (2016). *Fashion Fads Through American History: Fitting Clothes into Context*. US: Greenwood.

Panak, O., Kashtalyan, K., & Syrovy, T. (Agustus, 2015). "Producing two component thermochromic pattern by means of offset printing". *Colour and Visual Computing Symposium (CVCS)* (Agustus 25-26), pp. 1-5.

DOI: 10.1109/CVCS.2015.7274882.

Suryantari, R., & Flaviana, F. (2017). Aplikasi *Thermochromic liquid crystal* untuk mengamati perpindahan kalor pada permukaan logam. *Indonesian Journal of Applied Physics*, Vol. 7(1).

Salam, J. (2019). Eksplorasi Cetak Fotografi Vandyke Pada Material Kulit. *NARADA Jurnal Desain dan Seni* Vol. 6(3), 387- 400.

Salom, A., Candas, A., Zengin, A., & Bitslisli, B. O. (2016). Temperature Sensitive Colour Changing Leathers with Thermochromic Pigment. *Journal Society of Leather Technologists And Chemists (SLTC)* Vol. 100(6), 314-320.

Sumarni, S. (2013). Pengaruh Penggunaan Binder Gelatine Untuk Finishing Kulit Cakar Ayam Terhadap Ketahanan Gosok Cat Tutup. *Berkala penelitian Teknologi Kulit, Sepatu, dan Produk Kulit* vol. 12(2).

Vairaperumal, T., Kanadasan, D., Muthazhagan, R., Sreeram, K. J., Rao, J. R., & Nair, B. U. (2015). Thermo-chromism For Smart Leathers. *Journal of the American Leather Chemists Association (JALCA) Vol 110(6)*, 161-164.

ANALISA SEMANTIK PRODUK PADA DESAIN SIGER LAMPUNG PESISIR DALAM FOTO *PRE-WEDDING* NIKITA WILLY

Oleh:

Vania Aqmarani Sulaiman

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

vania.aqmarani@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Pakaian adat merupakan salah satu kebudayaan tradisional yang hingga saat ini masih digemari dan digunakan dalam berbagai kesempatan. Maka dengan kata lain pakaian adat saat ini berpotensi untuk dikembangkan menjadi suatu kebaruan yang sesuai dengan gaya hidup saat ini. Pembaruan ini tidak lain adalah hasil dari kebutuhan gaya hidup manusia saat ini terlepas dari bergeser atau tidaknya makna asli dari pakaian adat tersebut. Saat ini banyak sekali perkembangan desain dari pakaian adat suku Lampung, mulai dari bentuk, ukuran, hingga materialnya. Perubahan ini disebabkan oleh perubahan gaya hidup dan keadaan lingkungan saat ini. Belum dapat dipastikan apakah perubahan tersebut masih mengandung makna dan citra yang sama dari desain asli pakaian adat itu sendiri, sedangkan terjaganya makna asli dari pakaian adat sangat penting demi kelestarian budaya itu sendiri. Ketika desain diubah atau dikembangkan tanpa menimbang pesan dari pembuatnya maka ada kemungkinan bahwa pesan dari desain tersebut pun akan bergeser.

Penelitian ini sejatinya bertujuan untuk meninjau makna dari pakaian adat pernikahan wanita suku Lampung Pesisir yaitu Siger melalui bahan tinjauan studi kasus dan studi literatur. Objek penelitian dipilih adalah foto *pre-wedding* Nikita Willy karena pertimbangan kebaruan publikasi foto tersebut, sehingga dianggap siger yang dipakai pun tergolong produk baru. Hasil penelitian nantinya berupa kumpulan data tinjauan desain dari Siger Lampung Pesisir yang dipakai pada foto *pre-wedding* Nikita Willy. Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi pengembangan desain produk sejenis sehingga dapat memenuhi dan menjawab kebutuhan akan produk-produk fashion berkonten budaya lokal yang sesuai dengan kebutuhan gaya hidup masa kini namun tetap menjunjung nilai-nilai asli dari budaya tersebut. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu pengumpulan data berupa kajian literatur terkait Siger wanita suku Lampung baik dari sejarahnya maupun makna yang terkandung pada produk tersebut. Peneliti kemudian menggunakan teori semantik produk sebagai alat penerjemah makna dan ciri dari desain objek penelitian.

Kata Kunci: *siger lampung pesisir, semantik produk, siger Nikita Willy.*

ABSTRACT

Traditional clothing is one of the traditional cultures which is still favored and used on various occasions. So in other words, traditional clothing today has the potential to be developed into a novelty following today's lifestyle. This renewal is none other than the result of the needs of today's human lifestyle regardless of whether or not the original meaning of traditional clothing has changed. Currently, there are a lot of design developments from traditional Lampung clothing, starting from the shape, size, to the material. These changes are caused by changes in lifestyle and current environmental conditions. It is not yet certain whether these changes still contain the same meaning and image as the original design of the traditional clothing itself, while the preservation of the original meaning of traditional clothing is very important for the preservation of the culture itself. When a design is changed or developed without considering the message from the maker, there is a possibility that the message of the design will shift.

This research aims to review the meaning of the traditional wedding dress of the women of the Lampung Pesisir, namely Siger through a case study and literature study review. The research object chosen was Nikita Willy's pre-wedding photo due to the newness of the photo publication, so that it was considered that the Siger used was also a new product. The results of the research will be in the form of a collection of design review data from Siger Lampung Pesisir used in Nikita Willy's pre-wedding photo. The results of this research will be useful for the development of similar product designs so that they can meet and answer the need for fashion products with local cultural content that are per the needs of today's lifestyle but still uphold the original values of the culture. The method used in this research is descriptive qualitative, namely the collection of data in the form of literature review related to Siger women of the Lampung tribe both from its history and the meaning contained in the product. The researcher then used product semantic theory as a means of translating the meaning and characteristics of the design of the research object.

Keywords: Siger Lampung Pesisir, product semantics, siger Nikita Willy.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: May 17th, 2021

Revised: August 3rd, 2021

Accepted: September 1st, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia dikenal memiliki kekayaan budaya yang beragam khususnya pakaian adat dari berbagai suku. Setiap daerah di Indonesia mempunyai pakaian adat yang beraneka ragam tetapi pada dasarnya setiap pakaian adat tersebut memiliki ciri khas daerah masing-masing. Pakaian adat merupakan salah satu kebudayaan tradisional yang hingga saat ini masih digemari dan digunakan dalam berbagai kesempatan. Upacara pernikahan adalah salah satu acara yang hingga saat ini masih sering menggunakan pakaian adat, baik dari mempelainya maupun tamu yang datang. Maka dengan kata lain pakaian adat saat ini masih digemari dan berpotensi untuk dikembangkan menjadi suatu kebaruan yang sesuai dengan gaya hidup saat ini. Salah satu contoh dapat terlihat pada rangkaian acara persiapan pernikahan Nikita Willy. Nikita Willy adalah salah satu artis ternama

Indonesia yang menggunakan pakaian adat para rangkaian acara pernikahannya, salah satunya pakaian adat Lampung pada *foto pre-wedding*.

Pakaian adat daerah Lampung adalah salah satu pakaian adat yang memiliki kekhasan tertentu. Sebagai salah satu pakaian daerah asal pulau Sumatera, pakaian adat Lampung sering digunakan dalam acara resmi khususnya pernikahan pada saat ini karena desainnya yang terkesan megah karena banyak menggunakan material logam dan warna emas. Saat ini banyak sekali perkembangan desain dari pakaian adat suku Lampung, terutama Siger. Perubahan tersebut mulai dari bentuk, ukuran, hingga materialnya. Perubahan ini disebabkan oleh perubahan gaya hidup dan keadaan lingkungan saat ini. Belum dapat dipastikan apakah perubahan tersebut masih mengandung makna dan citra yang sama dari desain asli pakaian adat itu sendiri termasuk

pada pakaian adat yang dikenakan Nikita Willy.

Semantik produk merupakan salah satu teori tinjauan desain dalam memahami bahasa rupa. Semantik produk dapat digunakan sebagai landasan metode dalam pencarian makna dari sebuah desain dan komunikasi apa yang ingin disampaikan kepada penggunanya. Berbagai hal yang berhubungan dengan pemaknaan produk dan bahasa rupa objek pakai, baik yang menyangkut citra, makna simbolis, maupun metafora produk. Sehingga diharapkan makna tersebut dapat dipahami oleh penggunanya. Kajian semantika dalam memahami bahasa rupa dirasa lebih hidup karena “penafsir” diberi eksistensi memberi makna berdasarkan pengalaman subyektifnya (Sachari, A & Sunarya, Y, 2000). Penggunaan teori semantik produk dapat diaplikasikan pada proses pencarian makna dan citra dari pakaian adat.

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah makna dari siger pengantin adat tradisional wanita suku Lampung pesisir pada foto *pre-wedding* Nikita Willy?
- b. Bagaimanakah desain dari siger pengantin adat wanita suku Lampung pesisir pada foto *pre-wedding* Nikita Willy?

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. *Semantik produk*

Teori semantik adalah turunan dari teori semiotika. Teori semiotik adalah teori yang mengkaji hubungan sistem tanda dan lambang dalam kehidupan manusia, ilmu atau teori tentang lambang dan tanda (bahasa, lalu lintas, kode morse, dan sebagainya), dapat disimpulkan bahwa Semiotik adalah teori tentang pemberian “tanda,, (Devanny Gumulya, Merliana, 2017). Semantik adalah ilmu tentang makna (Parera, J.D, 2004). Dikemukakan oleh George (164:24) dalam (Salman, S, 2004) sebagai berikut:

“Telah diketahui bahwa manusia dalam berkomunikasi menggunakan kalimat (namun ada pula yang berkomunikasi secara non-verbal)”.

Pada tahun 1984 oleh Krippendorff dan Butter (Riley, 2001) dikembangkan dan diperkenalkan teori semantik produk. Teori ini didefinisikan sebagai hubungan antara pengguna dengan produk, dalam konteks objek secara umum sampai ke operasional dan sosialnya (Devanny Gumulya, Merliana, 2017). Secara disengaja atau tidak, produk dibuat melalui bentuk, warna, tekstur dan sebagainya, dengan kata lain ada pesan yang ingin disampaikan pembuat kepada penggunanya. Dapat dikatakan pembuat berkomunikasi dengan penggunanya lewat objek yang dibuatnya.

Wikström, 1996 mendefinisikan empat fungsi semantik produk:

- 1) Untuk menggambarkan Persepsi produk menggambarkan fakta (tujuan dari produk = menjelaskan “tugas,, produk), misalnya cara penggunaan, cara penanganan.
- 2) Untuk mengekspresikan Persepsi produk untuk mengekspresikan nilai-nilai dan kualitas produk.
- 3) Untuk memberi sinyal Persepsi produk mendesak pengguna untuk bereaksi dalam cara tertentu, misalnya untuk berhati-hati dan harus tepat dalam pekerjaannya.
- 4) Untuk mengidentifikasi Persepsi produk untuk mengidentifikasi setiap bagian produk, kaitannya dengan berbagai macam jenis produk serta fungsi dan penempatan bagian individu dari produk.

Komunikasi (semantik produk) antara seorang desainer dan pengguna tidak dapat digambarkan secara linier begitu saja karena objek mendapatkan makna melalui interaksi pengguna dan interpretasi dari masing-masing pengguna. Dengan demikian, desainer dapat dilihat sebagai komunikator.

Ada empat cara relevan agar desain produk dapat dikomunikasikan (Choi design, 2017):

- 1) *Information Displays*
- 2) *Graphic elements or two-dimensional markers (ex. the buttons (icons, shape, color) on the Suretrace Circuit Tracer)*

- 3) *A products form, shape and texture (ex. the symbolic (and easily recognized) form of the Durathon Steam Iron)*
- 4) *Indications of a product's internal states (ex. the indicators surrounding the Weber Spirit grill's control knobs)*

b. Siger Lampung Pesisir

Masyarakat Lampung asli memiliki struktur hukum adat tersendiri. Bentuk masyarakat Secara umum masyarakat lampung dapat dibedakan dalam dua kelompok besar yaitu Saibatin dan Pepadun. Bila dilihat dari wilayah geografisnya masyarakat adat Saibatin berkediaman disepanjang pesisir Lampung, seperti Kerajaan Sekala Beghak di Lampung Barat dan Pesisir Barat, Ranau Komerling, Tanggamus, Sebagian Pringsewu, Sebagian Pesawaran, Keratuan Darah Putih Lampung Selatan dan Keratuan Melinting Lampung Timur. Sedangkan masyarakat adat Pepadun yang berkediaman di daerah pedalaman Lampung seperti Lampung Tengah, Lampung Utara, Way Kanan, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat, Sebagian Pesawaran, Sebagian Pringsewu, dan Sebagian Mesuji terdiri dari masyarakat adat 12 Abung (Abung Siwo Migo), Pubian (Pubian Telu Suku), Menggala/Tulang Bawang (Migo Pak) dan Buai Lima.

Selain masyarakatnya yang terbagi menjadi 2 kelompok, pakaian adat pada kedua kelompok masyarakat tersebut juga memiliki beberapa perbedaan. Dikutip dalam laman lampung.co dikatakan ada perbedaan

kekhasan antara pakaian adat Saibatin dan pakaian adat Pepadun. Perbedaan yang paling terlihat adalah pada warna pakaian. Pakaian adat Lampung Pepadun didominasi warna putih, sedangkan untuk pakaian adat Lampung Saibatin didominasi oleh warna merah. Siger yang dikenakan oleh pengantin wanita Saibatin berbeda dengan pengantin wanita Pepadun, dengan lekukan tajam berjumlah tujuh buah juga menjadi salah satu pembeda yang mencolok. Tujuh pucuk ini melambangkan tujuh adog, adalah suttan, raja jukuan/depati, radin, batin, minak, mas dan kimas. Selain itu, terdapat juga yang dinamakan awan gemisir (awan gemisikh) yang diperkirakan digunakan sebagai bagian dari budaya arak-arakan adat, diantaranya seperti acara pernikahan. Itulah dua perbedaan yang paling mencolok, selain itu kedua jenis pakaian ini terlihat serupa atau mirip. Masyarakat adat Lampung Saibatin sering sekali disebut sebagai suku Lampung Saibatin karena mereka rata-rata mendiami wilayah adat yang berada di Saibatin pantai yang langsung berhadapan dengan wilayah pegunungan.

Bentuk Siger Saibatin lebih melengkung ke belakang dan hanya ada pada sisi depan, hal ini menyiratkan bahwa watak/perangai orang Lampung Saibatin lebih halus/lunak dibandingkan dengan Lampung Pepadun. Hal ini terlihat dari intonasi nada berbicara suku Lampung Saibatin yang lebih halus dan lembut dibandingkan dengan suku

Lampung Pepadun. Siger Lampung pada dasarnya berwarna kuning emas, baik pada suku Pepadun maupun Saibatin. Warna ini sebagai representasi kebesaran, kemewahan, keagungan, dan berbudi pekerti dari masyarakat Lampung (Ciciria, D. 2015).

Selain itu terdapat ornamen bunga, banyaknya ornamen bunga yang melambangkan pemandangan kehidupan masyarakat Lampung yaitu Piil Pesenggiri, Juluk Adok, Nengah Nyappur, Nada Nyimah, dan Sakai Sambayan. Piil pesenggiri mengacu pada harga diri atau kehormatan Lampung yang terdiri dari martabat (pesenggiri) termasuk bagian dari nilai filosofis Siger, keramahan (nemu nyimah), martabat (juluk adok), kemampuan untuk berbaur dengan semua masyarakat (nengah nyappor), dan kerjasama (sakai sambayan) (Irianto dan Margaretha., 2011). Mahkota Siger merupakan lambang kebesaran yang dipakai oleh pengantin wanita hanya menempel sedikit dan harus berjalan pelan-pelan karena jika salah langkah maka siger tersebut akan terjatuh, memiliki makna hendaknya seseorang jangan sampai salah melangkah dalam mengerjakan sesuatu karena jika salah melangkah akan terjatuh, jika lambang kebesaran manusia sudah terjatuh maka yang tadinya mulia akan menjadi nista (Ghozi. 2017).

Siger Lampung Pesisir atau Saibatin terdiri dari berbagai macam desain sesuai dengan daerah asal masing-masing. Dilansir

pada laman resmi media sosial facebook provinsi Lampung (@balitbangda.lampung), terdapat 4 macam desain Siger Lampung Pesisir/Saibatin, antara lain:

- 1) Siger Keratuan Darah Putih (Lampung Selatan)



Gambar 1. Siger Keratuan Darah Putih

- 2) Siger Maju Pesisir Selatan Kalianda (Lampung Selatan)



Gambar 2. Siger Maju Pesisir Selatan Kalianda

- 3) Siger Lampung Peminggir (Lampung Barat Paksi Pak)



Gambar 3. Siger Lampung Peminggir

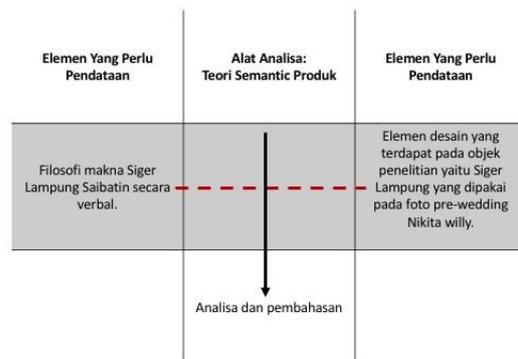
- 4) Siger Maju Melinting Pesisir (Lampung Timur)



Gambar 4. Siger Maju Melinting Pesisir

C. METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode ini dipakai dengan tujuan untuk mengembangkan konsep sensitivitas pada masalah yang dihadapi, menerangkan realitas yang berkaitan dengan penelusuran teori dari bawah (*grounded theory*) dan mengembangkan pemahaman akan satu atau lebih dari fenomena yang dihadapi (Gunawan, Iman. 2013). Peneliti menggunakan studi kasus sebagai sampel objek penelitian.



Gambar 5. Proses Kerja Penelitian

Alat pengumpul data atau indikator penelitian dalam metode kualitatif ialah si peneliti sendiri. Jadi, peneliti merupakan *key instrument* penelitian. Peneliti akan mendata

makna verbal dan makna rupa dari objek penelitian dengan menggunakan teori prinsip produk dan menganalisa apakah ada perbedaan dalam perwujudan sebutan verbal dengan bentuk visual dari objek penelitian. Menjabarkan tanda-tanda visual desain produk yang dapat dijadikan alat indikator yaitu: bentuk, warna, material, tekstur dengan menggunakan prinsip semantik produk dan membandingkan apakah produk tersebut masih dapat di maknai sesuai dengan makna awal dari objek tersebut atau tidak. Peneliti kemudian merangkum hasil pendataan tersebut dan mengambil poin-poin kesimpulan dari hasil penelitian dan menentukan poin-poin potensi pengembangan desain yang sesuai dengan makna awal dari objek penelitian. Objek penelitian sendiri adalah desain Siger Lampung Pesisir pada foto *pre-wedding* Nikita Willy, yang dipublikasikan pada bulan Agustus 2020. Alasan pemilihan objek studi kasus salah satunya adalah Nikita Willy merupakan salah satu artis Indonesia bereputasi baik. Selera fashionnya selalu mengikuti perkembangan tren terkini. Selain itu foto ini dipublikasikan pada Agustus 2020, artinya atribut fashion yang dikenakan Nikita Willy dalam foto ini dianggap terkini sehingga kebaruan dari objek Siger adat Lampung Pesisir tersebut relevan dengan penelitian saat ini.

Untuk dapat memetakan makna dari objek penelitian sesuai dengan alat analisa

dari penelitian ini (Semantik Produk), peneliti membagi instrument penelitian menjadi beberapa poin sebagai berikut:

1. Analisa bentuk dari Siger Lampung pada foto *pre-wedding* Nikita Willy
2. Analisa material dari Siger Lampung pada foto *pre-wedding* Nikita Willy
3. Analisa warna dari Siger Lampung pada foto *pre-wedding* Nikita Willy
4. Analisa sistem dari Siger Lampung pada foto *pre-wedding* Nikita Willy

Adapun tahapan riset dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap satu: Mengidentifikasi data primer
Menemukan teori pendukung: mengumpulkan data melalui sumber teori dan media mengenai Siger Lampung Pesisir melalui buku, jurnal ilmiah, dan penelitian ilmiah sebelumnya yang sejalan dengan penelitian ini.

Identifikasi objek penelitian: Tentukan objek penelitian dan dokumentasikan.

Tahap kedua: Mengamati data
Menemukan teori pendukung: mengumpulkan data melalui sumber-sumber teori mengenai teori semantika produk melalui buku, jurnal ilmiah, dan penelitian ilmiah sebelumnya yang sejalan dengan penelitian ini.

Menyiapkan analisis data: Menganalisis objek penelitian melalui metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori semantik produk untuk mengidentifikasi makna tanda visual dan kesesuaian yang terdapat pada objek

penelitian dan objek pembanding (dalam hal ini desain Siger Lampung Pesisir yang dipublikasikan oleh pemerintah daerah setempat secara resmi).

Tahap ketiga: Merumuskan kesimpulan dan menyiapkan laporan penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Nikita Willy adalah salah satu artis ternama Indonesia yang pada akhir tahun 2020 melangsungkan pernikahan. Nikita Willy menggunakan beberapa adat tradisional Indonesia dalam berbagai prosesi pernikahannya, salah satunya adalah menggunakan atribut adat Lampung pada foto *pre-wedding*. Atribut adat yang digunakan adalah Siger Lampung Pesisir.



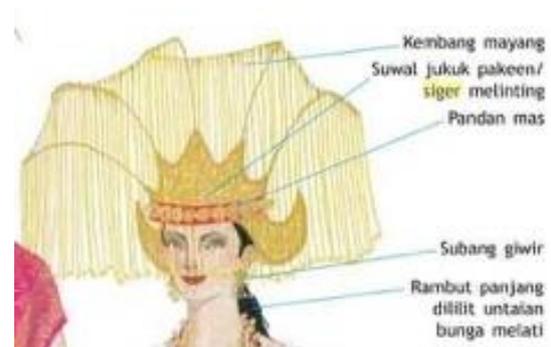
Gambar 7. Foto *pre-wedding* Nikita Willy (sumber: @nikitawillyofficial94)

Jika dilihat dari desain Siger pada foto tersebut Siger Lampung Pesisir yang dikenakan adalah Siger Maju Melinting Pesisir (Lampung Timur). Hal ini dapat dipastikan dari kesamaan bentuk visual dari

Siger yang dikenakan Nikita Willy dengan bentuk visual Siger Maju Melinting Pesisir yang terdapat pada laman resmi media sosial Provinsi Lampung.

Untuk dapat memetakan kesesuaian makna dan desain pada Siger yang dikenakan Nikita Willy dengan makna dan desain yang telah disepakati oleh pemerintah daerah setempat, maka ada beberapa poin yang akan dibandingkan dalam penelitian ini. Siger Lampung pada laman resmi pemerintah Provinsi Lampung akan disebut sebagai Objek 1, dan Siger Lampung Nikita Willy akan disebut sebagai Objek 2.

1. Objek 1



Gambar 9. Objek 1 (sumber: @balitbangda.lampung)

2. Objek 2



Gambar 10. Objek 2 (sumber: @nikitawillyofficial94)

Tabel 1. Perbandingan Objek Penelitian

No.	Poin-poin Semantik Produk	Kriteria	Objek 1	Objek 2
1.	Atribut	Kembang Mayang	✓	✓
		Siger melinting	✓	✓
		Pandan mas	✓	✓
		Subang giwir	✓	✓
		Rambut Panjang, dililit untaian bunga melati	✓	✓
2.	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> Jumlah lekuk Arah lengkungan Jumlah sisi Jumlah atribut Arah lengkung kembang mayang 	<ul style="list-style-type: none"> 7 Melengkung ke belakang 1 (sisi depan) 4 Menjuntai ke depan 	<ul style="list-style-type: none"> 7 Melengkung ke belakang 1 (sisi depan) 3 Menjuntai ke depan
3.	Warna	Warna Siger	Kuning keemasan	Kuning keemasan
		Warna kembang mayang	Kuning keemasan	Kuning keemas an
		Warna pandan mas	Merah	Merah
		Warna subang giwir	Kuning keemas an	-
4.	Material	Material Siger	Tidak dapat disebutkan	Material logam berwarna keemasan
		Material kembang mayang	Tidak dapat disebutkan	Material logam berwarna keemas an
		Material pandan mas	Tidak dapat disebutkan	Tidak terlihat jelas
		Material subang giwir	Tidak dapat disebutkan	-
5.	Sistem	Sitem pemakaian Siger dan atributnya	<ol style="list-style-type: none"> Siger digunakan menutupi Sebagian dahi Posisi pandan mas dibagian luar Siger Kembang mayang tepat berada disetiap pucuk Siger Siger melengkung kebelakang Subang giwir ditelinga Rambut Panjang dililit untaian bunga melati 	<ol style="list-style-type: none"> Siger digunakan menutupi Sebagian dahi Posisi pandan mas dibagian dalam Siger Kembang mayang tepat berada disetiap pucuk Siger Siger melengkung kebelakang Subang giwir tidak dikenakan Rambut disanggul dengan tambahan ornament bunga mawar

Pembahasan

1) Objek 1

Objek 1 adalah gambar Siger Maju Melinting Pesisir (Lampung Timur) yang terdapat pada

laman media sosial resmi pemerintah daerah Lampung. Objek 1 berupa objek gambar ilustrasi 2 dimensi (bukan foto produk). Pada Objek 1 selain ilustrasi gambar, terdapat juga

keterangan nama dari setiap bagian dari atribut adat yang dikenakan. Dikarenakan Objek 1 merupakan gambar ilustrasi, maka tidak dapat dipastikan jenis material dari atribut yang dikenakan pada gambar. Warna dan detail dari bentuk Siger dan atributnya juga tidak tampak dengan jelas.

Pada Objek 1 dapat terlihat bagaimana Siger tersebut dikenakan, yaitu menutupi sebagian atas dahi dengan posisi Siger melengkung kebelakang. Posisi dan arah atribut juga dapat terlihat, yaitu Kembang Mayang menjuntai kedepan menutupi wajah, Pandan Mas terdapat pada bagian luar dari Siger, dan Subang Giwir dipakai di telinga. Rambut pengantin pada ilustrasi di lilit kebelakang dengan keterangan tulisan menggunakan untaian bunga melati.

2) Objek 2

Objek 2 adalah foto *Pre-wedding* dari Nikita Willy yang menggunakan Siger Lampung. Siger tersebut jika dilihat dari kesamaan bentuknya (pada referensi Objek 1), dapat dikatakan sesuai dengan bentuk Siger Maju Melinting Pesisir (Lampung Timur). Jika dilihat dari foto tersebut material dari Siger dan Kembang Mayang yang dikenakan Nikita Willy menyerupai logam berwarna kuning keemasan. Sedangkan material Pandan Mas tidak terlihat jelas, hanya warnanya saja yang tampak. Jika dibandingkan dengan ilustrasi Objek 1, cara pemakaian Siger pada Objek 2 dapat dikatakan menyerupai. Posisi Siger menutupi Sebagian atas dahi, posisi Siger

melengkung ke belakang, Kembang Mayang tepat berada pada pucuk Siger dan menjuntai ke depan menutupi wajah. Namun ada beberapa perbedaan pada Objek 2, yaitu Nikita Willy tidak mengenakan Subang Giwir, posisi Pandan Mas juga terletak di belakang Siger, rambut tidak dililit untaian melati melainkan disanggul dan ditambahkan aksesoris bunga mawar.

Pada Objek 2 dapat terlihat bahwa Siger yang dikenakan memiliki detail-detail ukiran dan aksesoris berupa batu-batu permata berwarna putih. Tidak dapat dipastikan bentuk dari ukiran tersebut karena tidak terlihat jelas dalam foto.

Jika dilihat dari objek penelitian yaitu dengan cara membandingkan Objek 1 dan Objek 2 dapat ditarik kesimpulan analisa bahwa telah terjadi perubahan desain terhadap desain Siger Lampung khususnya Siger Maju Melinting Pesisir (Lampung Timur). Hal ini terlihat dari hasil perbandingan menggunakan poin-poin semantik produk pada tabel analisa. Objek 2 tidak sepenuhnya mengikuti kaidah yang terdapat pada Objek 1, seperti tidak memakai atribut Subang Giwir dan tidak mengikuti tatanan rambut dengan untaian bunga melati. Namun pada bentuk dan kaidah pemakaian Siger utama, Objek 2 sudah mengikuti kaidah yang terdapat pada Objek 1, yaitu bentuk, warna, jumlah Kembang Mayang, dan system pemakaiannya yaitu menutupi setengah dahi, Siger melengkung kebelakang, Kembang

Mayang menjuntai kedepan menutupi wajah. Poin semantik produk yang tidak dapat dipastikan kesesuaiannya adalah jenis material. Pada Objek 1 hanya terlihat warna kuning keemasan tanpa bisa dipastikan jenis materialnya karena Objek 1 hanya berupa gambar ilustrasi. Sedangkan pada Objek 2 material yang digunakan terlihat menyerupai logam berwarna keemasan. Kesesuaian makna pada Objek 1 dan Objek 2 juga belum dapat dipastikan sepenuhnya sesuai. Ada beberapa poin yang dapat dikatakan sesuai dengan filosofi makna Siger Lampung Pesisir sesuai dengan berbagai sumber kajian literatur, yaitu jumlah 7 lekuk dan arah lengkungan ke belakang, warna kuning keemasan, dan cara posisi pemakaian siger yang hanya menempel sedikit di kepala menutupi sebagian dahi. Selain dari poin tersebut masih harus dikaji lebih dalam kesesuaiannya. Hal ini sesuai dengan kaidah Mahkota Siger hanya menempel sedikit dan harus berjalan pelan-pelan yang tujuannya antara lain merepresentasikan makna hendaknya seseorang jangan sampai salah melangkah dalam mengerjakan sesuatu karena jika salah melangkah akan terjatuh, jika lambang kebesaran manusia sudah terjatuh maka yang tadinya mulia akan menjadi nista

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Kepala UPTD Museum Lampung, Budi Supriyanto, mengatakan bahwa tidak ada

pedoman atau aturan yang mengikat bagaimana artefak Siger harus divisualisasikan. Artefak Siger klasik yang digunakan sebagai mahkota wanita adat Lampung ketika melakukan upacara pernikahan pun, dapat divisualisasikan dengan bebas. Ornamennya bisa bermacam-macam jenis dan jumlah, tetapi bentuk Siger pasti berlekuk tujuh dengan warna emas (Lisianti S. 2020). Artinya tidak ada panduan atau pedoman yang mengikat mengenai bagaimana Siger harus divisualisasikan oleh masyarakat. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap perubahan bentuk dan makna dari Siger Lampung sendiri. Pada laman media sosial resmi pemerintah daerah lampung juga hanya terdapat panduan baju daerah berupa ilustrasi gambar dan keterangan secara tertulis. Siger Lampung juga pada kenyataannya memiliki banyak jenis sesuai dengan daerah asal dari Siger tersebut. Jadi bukan hanya terbagi menjadi 2 daerah Pepadun dan Pesisir, tetapi masing-masing dari sub daerah tersebut memiliki kekhasan Siger tersendiri. Daerah pesisir sendiri memiliki 4 jenis Siger, yaitu Siger Keratuan Darah Putih (Lampung Selatan), Siger Maju Pesisir Selatan Kalianda (Lampung Selatan), Siger Lampung Peminggir (Lampung Barat Paksi Pak) dan Siger Maju Melinting Pesisir (Lampung Timur).

Pada berbagai sumber dikatakan bahwa Siger Lampung pada dasarnya berwarna kuning emas, baik pada suku Pepadun

maupun Saibatin. Warna ini sebagai representasi kebesaran, kemewahan, keagungan, dan berbudi pekerti dari masyarakat Lampung (Ciciria, D. 2015). Jika berpedoman pada pernyataan tersebut maka dapat dikatakan Objek 2 sudah memenuhi kriteria tersebut dengan menggunakan warna keemasan yang didukung oleh material yang menyerupai logam untuk dapat merepresentasikan kebesaran dan kemewahan. Namun belum juga dapat dipastikan apakah material tersebut dapat memenuhi kriteria keagungan dan budi pekerti karena tidak dapat dipastikan jenis logam yang dipakai pada Objek 2. Poin makna lain yang dapat dilihat pada Objek 2 adalah posisi dan cara pemakaian Siger, yaitu hanya menutupi sebagian atas dahi, artinya hanya melekat sedikit saja pada kepala bagian depan.

Secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa Siger pada Objek 2, yaitu Foto *pre-wedding* Nikita Willy belum sepenuhnya sesuai dengan kaidah desain poin-poin semantik produk jika dibandingkan dengan Objek 1. Sedangkan dari segi visualisasi makna Objek 2 juga belum sepenuhnya dapat dikatakan sesuai karena ada beberapa perbedaan cara pemakaian Siger jika dibandingkan dengan Objek 2.

Saran

Penelitian ini hanyalah sebagai awal dari studi perbandingan antara desain Siger Lampung Pesisir modern dengan Siger Lampung Pesisir yang dipublikasikan oleh pemerintah

daerah setempat. Setelah diteliti ternyata Siger terdiri dari berbagai macam jenis dan tidak adanya aturan mengikat dari pemerintah daerah setempat mengenai desain dari Siger tersebut. Sehingga dibutuhkan kajian lebih lanjut mengenai pakem/aturan/kaidah desain Siger sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan yang solid. Dibutuhkan juga kajian lebih lanjut mengenai interpretasi makna dari Siger Lampung khususnya yang berkaitan langsung dengan bentuk detail dan material dari Siger Lampung.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

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

- Ardiansyah. (2017). "*Makna Pakaian Dan Atribut Pernikahan Adat Lampung Dan Hubungannya Dengan Sistem Gelar Atau Adok Dalam Masyarakat Adat Saibatin Marga Way Lima Jurai Seputih (Studi Di Desa Penengahan, Kecamatan Way Khilau, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung)*". [Skripsi]. Lampung: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Ciciria, D. (2015). Siger Sebagai Wujud Seni Budaya Pada Masyarakat Multietnik Di Provinsi Lampung. *Jurnal Seni Budaya (Panggung)*, 25(2).
- Gumulya, D., & Merliana. (2017). Desain Sebagai Strategi Di Rencana Bisnis Desain Produk Tas Dengan Pendekatan Teori Semantik. *Jurnal Idealog*, 2(3).

- Ghozi. (2017). “*Makna Filosofis Di Dalam Prosesi Begawi Adat Cakak Pepadun Di Kelurahan Menggala Kota Kecamatan Menggala Kabupaten Tulang Bawang*”. [Skripsi]. Lampung: Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Lisianti, S., D. Hagijanto, A., M.Hosana, M. (2020). Kajian Visual Siger dalam Budaya Kontemporer Masyarakat Lampung. *Jurnal DKV Adivarna*, 1(16)
- Onggo, T. A., & Gumulya, D. (2016). Kajian Semiotika Pada Desain Kemasan Produk Perawatan Kulit Wanita. *Semiotika Jurnal Komunikasi*, vol 10(2).
- Roveneldo. (2018). Kajian Makna Pada Aksesori Pakaian Adat Lampung Pepadun. [Internet]. Tersedia pada: <http://sirokbastra.kemdikbud.go.id/index.php/sirokbastra/article/view/137> (Diakses pada 20 Desember 2019, pukul 15.52 WIB).
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Salman, M. S. (2011). “*Pengertian Dan Sejarah Semantik*”. Kompas, 15 November 2011. Jakarta. Diambil dari: <https://www.kompasiana.com/www.msyukur.blogspot.com/55097221a33311af4d2e39e3/pengertian-dan-sejarah-semantik> (Diakses pada 20 Desember 2019, pukul 20.42 WIB).

ANALISA ASPEK 'FUN' DENGAN MENGGUNAKAN TEORI VITRUVIUS dan SIR HENRY WOTTON PADA PRODUK MAINAN

Oleh:

Hady Soedarwanto

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

hady.soedarwanto@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Aspek kesenangan (*fun aspect*) adalah fungsi utama dari desain produk mainan. Pada target orang dewasa hal ini tidak lagi mudah karena sepertinya ada sesuatu yang kompleks yang berkenaan dengan aspek kesenangan ini. Kesenangan dan penggunaan produk yang dialami oleh orang dewasa diduga berbeda dengan kesenangan dan penggunaan produk mainan yang dialami oleh anak kecil, sehingga dalam penelitian ini akan mencari tahu tentang seperti apa bentuk kesenangan yang dialami oleh orang dewasa dalam menggunakan mainannya dan elemen apa dari mainan tersebut yang dianggap membawa kesenangan. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bentuk-bentuk baru yang dialami oleh pengguna produk mainan yang berusia dewasa dalam menggunakan mainannya. Mengingat usia tersebut adalah target potensial sebagai pengguna sekaligus pembeli produk, sehingga hasil penelitian ini bisa menjadi temuan yang menarik untuk mendapatkan faktor dalam mendesain mainan. Hal tersebut diwujudkan dengan mendapatkan pengalaman penggemar mainan berusia dewasa dengan proses wawancara dan observasi sebagai pengguna produk yang kemudian disarikan menggunakan teori *user experience* agar ditemukan model cara menggunakan mainan tersebut lalu akan ditinjau dengan *theory of fun*. Tahap berikutnya *product properties* mainan tersebut selanjutnya akan ditinjau menggunakan pembahasan dengan menggunakan Teori Vitruvius dan Sir Henry Wotton. Hasil penelitian ini ditemukan ada lima cara menggunakan mainan pada orang dewasa yang dapat memberikan kesenangan yaitu dengan cara memodifikasi, memfoto, mendisplay, memainkannya secara bersama dalam komunitas, dan menyimpan produk mainannya untuk kebutuhan investasi. Cara menggunakan produk mainan yang spesifik tersebut berefek pada perlu diperhatikannya elemen pada produk mainan yaitu pada aspek fungsi, sistem dan material serta aspek estetika. Hasil temuan ini diharapkan dapat menjadi sebuah dasar yang bermanfaat bagi perkembangan keilmuan desain, khususnya desain produk mainan yaitu untuk menentukan proses desain produk mainan. Bentuk kesenangan yang didapati dalam penelitian ini ada enam yaitu bentuk kesenangan fisik, kesenangan visual, kesenangan nostalgia, kesenangan rasa memiliki, kesenangan finansial dan kesenangan sosial.

Kata Kunci: Produk, mainan, aspek kesenangan, pengalaman pengguna.

ABSTRACT

The fun aspect is the main function of toy product design. In target adults this is no longer easy because there seems to be something complex about this aspect of fun. The pleasure and use of products experienced by adults is thought to be different from the pleasure and use of toy products experienced by young children, so in this study we will find out about what forms of pleasure are experienced by adults in using their toys and what elements of the toys are involved. considered to be fun. This study aims to find new forms experienced by adult users of toy products in using their toys. Considering that age is a potential target as a user as well as a product buyer, so the results of this study can be an interesting finding to get a factor in designing toys. This is realized by getting the experience of adult toy fans with an interview and observation process as product users which is then abstracted using user experience

theory so that a model of how to use the toy will be found which will then be reviewed with the theory of fun. The next stage of the toy product properties will then be reviewed using a discussion using the Theory of Vitruvius and Sir Henry Wotton. The results of this study found that there are five ways to use toys for adults that can provide pleasure, namely by modifying, taking photos, displaying, playing them together in the community, and storing toy products for investment needs. How to use the specific toy product has an effect on the need to pay attention to the elements in the toy product, namely the aspects of function, system and material as well as aesthetic aspects. These findings are expected to be a useful basis for the development of design science, especially toy product design, which is to determine the process of toy product design. There are six forms of pleasure found in this study, namely physical pleasure, visual pleasure, nostalgic pleasure, sense of belonging, financial pleasure and social pleasure.

Keywords: (toys, product, fun aspect, user experience)

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: May 17th, 2021

Revised: August 3rd, 2021

Accepted: September 1st, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berbanding lurus dengan berkembangnya industri produk mainan maka produk yang diproduksi semakin bervariasi dan membidik usia yang lebih luas. Anak-anak yang awalnya sebagai target utama dari industri mainan sepertinya sudah menjadi masa lalu, karena ada keterbatasan dimana anak-anak hanya sebagai pengguna produk (*end user*) sementara keputusan untuk membeli (*buyer*) ada di tangan orang tua mereka. Kondisi tersebut sepertinya membuka sebuah kelompok target market baru yang lebih berpotensi sebagai pembeli (*buyer*) sekaligus sebagai pengguna (*end user*) yaitu pada rentang usia dewasa yang secara umum sudah bisa memiliki dan mengelola keuangannya sendiri. Fenomena tersebut dapat dengan mudah kita jumpai saat ini pada berbagai media sosial tentang kegemaran akan mainan, dimana banyak ditemui pemiliknya adalah dalam kelompok usia dewasa.

Secara teoritik, Vitruvius mensyaratkan bahwa sebuah produk desain harus memenuhi 3 aspek, yaitu aspek *utilitas* yang membahas tentang fungsi sebuah benda (*how it use*), aspek *firmitas* yang membahas tentang sistem dan material sebuah benda (*how it work – how it produce*) dan aspek *utilitas* yang membahas tentang tampilan sebuah benda (*how it look*) (Mc Ewen, 2003:199). Mainan adalah sebuah produk desain, sehingga bisa dipastikan memiliki ketiga aspek tersebut. Fungsi yang menjadi faktor utama dari mainan adalah harus menyenangkan (*fun*). Ada 3 atribut dalam mencapai kesenangan lewat media yaitu *expectations, engagement* dan *endurability*” (Airley, 2002: 3). Penelitian tersebut dilakukan dengan mengambil sample dalam rentang usia anak-anak, dimana aspek kesenangan (*fun*) diukur dari ekspresi senyum atau tertawa. Kesenangan yang dialami pengguna mainan usia dewasa tentu tidak bisa diukur dengan cara tersenyum atau tertawa saja.

Pada target anak-anak, produk mainan dapat hadir dalam beberapa jenis yaitu mainan sebagai hadiah, mainan sebagai media pembelajaran dan mainan sebagai media sosialisasi (Heljakka, 2013:91-96). Hal tersebut yang belum dipahami dalam teori selama ini pada pengguna produk mainan dewasa. Hal tersebutlah yang menjadi daya tarik dari penelitian ini, yaitu seperti apa aspek kesenangan (*fun aspect*) yang dialami oleh pengguna usia dewasa, apakah sama dengan cara anak-anak mencapai kesenangan dalam menggunakan mainannya? Donald Norman berpendapat lain tentang kesenangan, dia menyebutnya dengan kata *pleasure* ketimbang kata *fun*. Menurutnya ada empat jenis kesenangan yaitu *Physio-pleasure*, *Socio-pleasure*, *Psyco-pleasure* dan *Ideo-pleasure* (Norman, 2004:105).

Hasil pembahasan tentang hal ini akan menjadi sebuah informasi yang dapat memberikan kontribusi positif secara teoritik dalam proses pembelajaran mendesain produk mainan. Ada hal mendasar yang perlu dibahas yaitu tentang aspek fungsi yang akan menjadi sempit dalam proses (belajar) mendesain. Kata 'belajar' sebagai imbuhan 'belajar mendesain' menjelaskan bahwa desainer senantiasa dituntut untuk menambah pengetahuan di setiap proyek yang dikerjakannya untuk dapat melahirkan inovasi sekaligus dapat memenuhi kebutuhan targetnya. Hal tersebut membuat desainer perlu *me-rewrite* tentang pemahaman dari

kata 'senang' (*fun*). Konsep *rewrite* dipandang sebagai sebuah metode kreatif yang diusung Deerida yang menyatakan bahwa sebuah desain bukanlah benda tetapi teks yang bisa ditulis ulang maknanya. (Papadakis,1989:67). Untuk menuju hal tersebut dapat dimulai dengan melihat dinamika pada masyarakat tentang cara-cara pengguna mainan (khususnya dalam kelompok usia dewasa) dalam memperlakukan mainannya untuk mencapai kesenangan.

Dari sekian banyak jenis mainan yang ada, maka penulis akan memfokuskan pada jenis mainan yang umumnya digemari oleh kelompok usia dewasa (minimal usia 20 tahun) yaitu berupa *action figure*. Dari hal tersebut penulis memilih sebuah komunitas pencinta mainan *action figure* yang berdomisili di wilayah Tangerang dengan nama *Tangerang Toys Addicted*. Seperti apakah penggemar mainan dalam kelompok usia dewasa mendapatkan kesenangan dengan mainannya?

Permasalahan

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dalam penelitian kali ini maka rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Bagian (*product properties*) apa dari mainan yang menjadi ketertarikan dalam memperoleh kesenangan (*fun*) pada kelompok usia dewasa?
- b) Bagaimana cara kelompok usia dewasa memainkan atau menggunakan produk mainannya?

- c) Bagaimana bentuk kesenangan (*fun*) yang didapatkan oleh kelompok usia dewasa dengan mainannya?

B. TINJAUAN PUSTAKA

State of the art memuat informasi yang didapatkan dari beberapa penelitian terdahulu untuk pembeda dengan penelitian yang telah dilakukan terdahulu yang bermanfaat untuk menghindari plagiarisme serta mendapatkan kemajuan penelitian di bidang tersebut. Studi pada penelitian terdahulu yang dilakukan adalah penelitian yang memiliki tema yang sesuai dan berdekatan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian terdahulu didapatkan dari jurnal yang berhubungan dengan konteks penelitian ini yaitu, tentang aspek fungsi pada desain mainan, tentang aspek kesenangan (*fun aspect*). Penelitian yang dijadikan adalah sebagai berikut:

- 1) Heljakka, K. *Toy stories. Design. Play. Display. Adult experience with designer toys*. On Conference Proceedings, The Nordic Conference of Experience: Research, Education and Practice in Media. (2008). Dalam penelitian ini ada pembahasan tentang aspek pengalaman (*experience*) dimana pengalaman yang dimaksud bukan hanya pengalaman yang nyaman termasuk juga pengalaman yang menegangkan.
- 2) Katriina Heljakka (2013), *Principles of adult play(fulness) in contemporary*

toy cultures. Ini adalah hasil penelitian disertasi doktoral yang dipublikasikan dalam bentuk buku oleh Aalto University. Ini adalah penelitian yang paling mirip dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Pada penelitian tersebut Heljakka meneliti objek mainan yang merupakan mainan kekinian pada masa itu, mengingat penelitian ini dilakukan pada tahun 2013. Metode yang dilakukannya dengan cara mewawancarai penggemar mainan dan desainer mainan dalam memperlakukan mainannya dan membahasnya dengan menggunakan pembahasan dengan istilah *Wow* (usur kejutan), *Flow* (unsur waktu) dan *Glow* (unsur kreatifitas). Hasil penelitian yang didapatkan berupa karakteristik cara bermain pada anak-anak dan pada orang dewasa.

- 3) Dari pembahasan ini penulis coba membuat diferensiasi pada penelitian kali ini, yaitu dengan menyadari perbedaan tahun yang cukup jauh (sekitar 7 tahun) pasti ada dinamika pada produk mainan yang akan membuat hasil penelitian menjadi berbeda. Kemudian perbedaan lokasi dan *audience* juga akan menjadi pembeda antara penelitian Heljakka dengan penelitian yang akan dilaksanakan penulis. Sudut pandang teori yang digunakan pun akan memiliki perbedaan, yaitu aspek fun bukan hanya dimaknai pada kesenangan

pada kebutuhan dasar manusia tapi juga akan mengeksplorasi dari sudut pandang yang lebih luas dengan menggunakan daya tarik menarik antara Teori Vitruvius (yang cenderung *basic needs*) dan Teori Sir Henry Wotton (yang cenderung *social needs*).

- 4) Thomas, V. (2018, July). ***Work and Play-Experiences in Toy Town. In 8th International Toy Research Association World Conference.*** Jurnal hasil penelitian ini membahas tentang manfaat dan pengaruh pengalaman bermain (menggunakan mainan) pada saat bekerja. Sudut pandang pada pembahasan tentang pengalaman (*experience*) lebih kepada pengalaman yang berhasil diingat dan terbawa hingga masa dewasa. Jadi lebih kepada pengalaman yang berefek pada memori, sedangkan pada penelitian kali ini penulis juga akan membahas tentang pengalaman yang juga berada pada tataran kognitif dan motorik (*user experience*)

a. Aspek Kesenangan (*fun aspect*) dari Sudut Pandang Vitruvius dan Sir Henry Wotton dalam Produk Mainan

Dalam keseharian kita selalu berada dalam dua kutub yang berlawanan, termasuk juga pada hal yang tidak tampak tapi memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia yaitu berupa perasaan. Ada banyak perasaan

(*emotional*) yang bisa dialami manusia seperti sedih, bahagia, tegang, santai, marah, tenang, senang dan gelisah. Kecenderungan manusia selalu berupaya agar memiliki perasaan yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan sebuah produk mainan. Aspek kesenangan (*fun*) adalah aspek utama dalam desain mainan. Secara terminologi menurut KBBI senang berarti berbahagia (tidak ada sesuatu yang menyusahkan), gembira dalam hati. Dalam Bahasa Inggris, kata senang berarti *fun*. Menurut pemahaman dalam bahasa Inggris *fun* memiliki arti *what provides amusement or enjoyment; a mood for finding or making amusement* yang berarti sesuatu yang menghibur dan memunculkan kenikmatan.

Ada beberapa pendekatan tentang kesenangan (*fun*) yang bisa digunakan dalam penelitian kali ini yaitu yang bahwa dalam mencapai kesenangan dalam menggunakan media harus memenuhi 3 kaidah *expectations, engagement dan endurability*" (Airley, 2002: 3) dan pendekatan *theory of fun* yang diungkapkan oleh Koster bahwa kesenangan (*fun*) adalah ketika pikiran merasakan ketenangan (serupa tubuh melepaskan hormon *endorphine* yang mampu menghilangkan *stress* dan Pereda rasa sakit) dimana terbagi menjadi empat aspek yaitu 1). Aktifitas mental dalam menguasai permasalahan, 2). Perasaan terhadap estetika 3). Reaksi visceral atau reaksi spontan yang biasanya merupakan reaksi fisik yang keluar begtu saja, 4). Sinyal status sosial.

Aspek kesenangan (*fun aspect*) berada pada ranah fungsi, dimana selanjutnya tentang aspek kesenangan ini akan dibahas dengan menggunakan dua sudut pandang yaitu dengan menggunakan Teori Vitruvius yang cenderung membahas tentang kebutuhan dasar (*basic needs*) dan Teori Sir Henry Wotton yang cenderung membahas kebutuhan akibat interaksi social (*social needs*). Aspek fungsi dalam Teori Vitruvius dikenal dengan istilah *utilitas*, yaitu membahas fungsi dari kebutuhan dasar sebuah fungsi produk yaitu kemanan dan kenyamanan. Makna kata senang (*fun*) jika ditinjau dari sudut pandang *utilitas* maka kesenangan bisa diartikan pada area yang membuat nyaman dan aman baik secara fisik maupun psikis. Contoh visual dalam keseharian misalnya pada bentuk bentuk yang indah dan pada cara penggunaan mainan yang menenangkan perasaan. Hal tersebut selaras dengan kecenderungan aspek utilitas yang lebih kepada cara-cara penyelesaian masalah (*problem solving*), dimana desain merupakan jawaban dari permasalahan perancangan.

Hal sebaliknya akan terjadi jika ditinjau dari Teori Sir Henry Wotton. Aspek fungsi dalam Teori Sir Henry Wotton dikenal dengan istilah *commodity*. Jika pada *utilitas* kecenderungan hadir sebagai jawaban atas masalah, maka dengan menggunakan aspek *commodity* memungkinkan sebuah desain hadir bahkan sebelum ada kebutuhannya. Hal ini bisa saja terjadi karena

pemikiran visioner dan mungkin juga dalam kondisi percobaan *trial-error*. Indikasi lain mengatakan ada aspek ekonomi yang turut serta sebagai pemicu pembahasan akan sebuah fungsi dari sudut pandang *commodity*. (Soedarwanto, 2017). Hal tersebut selaras dengan kecenderungan Wotton yang lebih kearah pemenuhan kebutuhan akibat interaksi sosial. Hal mendasar dari pemikiran Wotton adalah aktualisasi diri adalah hal yang utama harus dipenuhi dari sebuah desain. Dengan demikian dari sudut pandang *commodity* akan memungkinkan sebuah kesenangan tidak nyaman secara fisik namun kesenangan dari sudut pandang aktualisasi diri.

Dari pembahasan tersebut didapatkan area eksplorasi yang lebih luas dalam membahas tentang aspek kesenangan (*fun aspect*). Dimana kesenangan yang dimaksud adalah bukan hanya kesenangan secara kebutuhan dasar perasaan manusia pada umumnya namun juga kesenangan dari aspek lainnya.

Dalam teori Wotton ada istilah *delight* yang merupakan sebuah kata dalam Bahasa Inggris yang berarti menyenangkan. Secara teoritik kata *delight* merupakan sebarangan dari kata *venustas* dalam Teori Vitruvius. *Venustas* dapat diartikan dengan keindahan atau estetika, yang berarti sebuah desain harus memenuhi kaidah tersebut yang bertujuan. Keindahan yang dimaksud dalam *venustas* adalah keindahan pada umumnya,

misalnya ketika orang merasa penat dengan ketegangan (*stress*) dalam kehidupan sehari-hari maka orang akan berlibur dan mendatangi tempat-tempat yang memiliki suasana dan visualisasi yang menenangkan seperti kepantai atau ke pegunungan. Hal tersebut berbeda dengan pemahaman *delight* dimana akan sangat mungkin bagi seseorang yang mengalami penat dengan kesehariannya justru memilih tempat berlibur yang memiliki tingkat tekanan (*stress*) yang lebih tinggi dari kesehariannya, misalnya dengan mendatangi tempat-tempat yang ekstrim dan cenderung berbahaya.

Kecenderungan inilah yang menarik dari kedua teori tersebut, dimana area pembahasan dapat makin meluas, khususnya tentang pembahasan aspek kesenangan (*fun aspect*) ini. Meluasnya area eksplorasi dapat bermanfaat pada makin banyaknya alternatif pilihan model tentang aspek kesenangan dalam pembahasan desain produk mainan.

b. Aspek User Experience dalam menggunakan sebuah produk

Untuk menguraikan aspek kesenangan (*fun aspect*) dari sebuah produk mainan maka diperlukan perangkat teori dengan istilah *user experience*. Teori ini akan menjadi alat dalam meninjau dan memahami aspek kesenangan yang dialami oleh pengguna mainan. Dalam ranah desain ini ada 2 target yang harus diperhatikan, yaitu target pembeli (*buyer*) dan target pengguna (*end-user*). Kedua target ini akan memiliki pengalaman yang berbeda

yang akan bermanfaat bagi proses perancangan. Untuk bisa mendapatkan informasi tersebut, maka terlebih dahulu harus membahas tentang Teori *User Experience*.

Teori *experience* dalam bidang desain diungkapkan oleh Donald Norman, menurutnya sebuah desain memang sudah diperkirakan secara ideal saat didesain, namun dalam realitas sering kali orang berperilaku diluar dari perkiraan-perkiraan dalam tahap desain. (Norman.2013 : 236). Dengan demikian diperlukan bagi desainer untuk dapat meninjau perilaku manusia dalam menggunakan produk desain yang dimaksud. Secara naluriah berperilaku pada umumnya manusia mengikuti kebiasaannya, namun sebenarnya memiliki pola-pola yang berulang. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Donald Norman, yang menurutnya ada sebuah pola aktivitas yang terdiri dari 7 tahap yang berulang yang dirumuskan dalam *the seven stage of the action cycle* (Norman.2013 : 41) yaitu:

1. *Goal (form the goal)*
2. *Plan (the action)*
3. *Specify (an action sequence)*
4. *Perform (the action sequence)*
5. *Perceive (the state of the world)*
6. *Interpret (the perception)*
7. *Compare (the outcome with the goal)*

Jadi tahapan ini akan menjadi pedoman dalam rangka mensarikan informasi dari narasumber tentang

pengalamannya dalam menggunakan produk mainan.

Dalam menggunakan produk mainannya pasti pengguna akan berinteraksi dengan mainannya. Dalam berinteraksi manusia pada umumnya akan menggunakan pancaindranya, atau dengan kata lain pengalaman bisa diceritakan berdasarkan hal-hal yang dialami oleh pancaindra. Pancaindra terdiri dari indra pengelihatan, indra peraba, indra penciuman, indra pendengaran dan indra mengecap rasa. Hal ini digunakan untuk meninjau elemen dari setiap yang dapat diindra oleh penggunanya. Karena tanpa kejelasan hal tersebut penjelasan akan aspek kesenangan (*fun aspect*) menjadi bias dan tidak jelas parameterinya.

Selain pancaindra ada 1 hal lagi yang bisa dijadikan sudut pandang, yaitu pada hal yang berkenaan dengan ingatan (*memory*). Sebuah desain bisa menjadi sebuah alat untuk membangkitkan *memory (design as mnemonic device)* seperti yang diungkapkan oleh Asmann dimana sebuah bentuk (*form*) dari masa lalu dapat menjadi media pengingat untuk masa kini dan masa yang akan datang (Assmann, J.: 2006)

C. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dengan luaran berupa perancangan yang dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hal ini dikarenakan dalam metode kualitatif memiliki tujuan “untuk memahami fenomena atau gejala

sosial dengan lebih menitik beratkan pada gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji daripada memerincinya menjadi variabel yang saling terkait. Harapannya ialah diperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena untuk selanjutnya dihasilkan sebuah teori” (Sugiyono. 2011). Dalam penelitian ini penulis mengharapkan hasil berupa ditemukannya bentuk kesenangan (*fun*) baru dalam menggunakan produk mainan pada orang dewasa

Tahap Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, dimana setiap tahap memiliki indikator yang bisa terukur sebagai berikut:

Tahap 1:

- Penulis menentukan latar belakang yaitu berupa perlunya mengetahui *user experience* dalam mendapatkan kesenangan (*fun*) dalam menggunakan mainannya serta bagian apa dari mainan yang menjadi daya Tarik dalam memperoleh kesenangan tersebut.
- Penulis memilih teori sebagai pisau analisis, yaitu Teori *Vitruvius*, Teori *User Experience* yang diambil dari pembahasan Donald Norman dan *Theory of Fun* yang ditulis oleh Koster. Metode studi pustaka digunakan untuk digunakan dalam membahas data yang berhasil dikumpulkan.

Tahap 2:

- Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara wawancara. Penulis

mewawancarai para pengguna mainan *action figure* yang berusia dewasa, dengan mencatat usia, jenis kelamin, jenis mainan dan pengalaman mereka saat menggunakan mainan tersebut. Metode ini digunakan untuk mendapatkan hasil berupa deskripsi produk mainan yang dimiliki, waktu kepemilikan produk tersebut, cara menggunakan produk mainan hingga mendapatkan kesenangan, dan bagian apa yang membuatnya menyukai produk mainan tersebut.

- Pengumpulan data juga akan dilakukan berupa observasi. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa perilaku pengguna dalam menggunakan produk mainan miliknya baik secara sadar maupun secara perilaku aslinya. Observasi dilakukan dengan cara merekam video aktivitas menggunakan produk.

Tahap 3:

- Penulis merumuskan parameter untuk menentukan tentang kesenangan (*fun*) yang diturunkan dari teori *Three key of fun: expectations, engagement* dan *endurability* dan dari *Theory of fun Raph Koster*.
- Penulis melakukan analisis dengan menggunakan teori *User Experience* dalam membahas tentang data yang berhubungan dengan pengalaman dalam mencapai kesenangan untuk mendapatkan hasil berupa cara menggunakan produk.

- Penulis melakukan analisis dengan menggunakan Teori Vitruvius dalam membahas tentang desain dari produk mainan yang digunakan untuk membahas elemen dari produk mainan yang menarik bagi pengguna.
- Penulis akan membahas hubungan kedua hal tersebut dengan *Theory of fun* untuk dapat menjawab rumusan masalah tentang bentuk kesenangan (*fun*) dalam memainkan produk mainan.

Tahap 4:

- Penulis menyimpulkan hasil pembahasan sehingga dapat menjawab rumusan masalah sekaligus mendapatkan abstraksi yang memadai untuk dapat menarik manfaat dari kegiatan penelitian ini untuk kebutuhan pengembangan keilmuan, khususnya untuk diterapkan sebagai materi mata kuliah Desain Produk Mainan

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan sampel diambil dari sebuah komunitas penggemar mainan yang ada di bilangan Tangerang dengan nama *Tangerang Toys Addicted* yang terbentuk pada 16 Desember 2017 yang hingga kini beranggotakan 46 peserta yang berusia antara 20 hingga 45 Tahun. Komunitas ini memiliki kegiatan rutin yaitu berupa *gathering* yang diselenggarakan di lokasi seperti mal/café di area Serpong Tangerang dalam waktu 6 bulan sekali. Sesi pertemuan yang bersifat dadakan juga sering terjadi dalam

beberapa minggu sekali yang dihadiri beberapa anggota saja. Dalam kegiatan tersebut biasanya berupa pameran mainan koleksi anggota, diskusi seputar info produk mainan dan sesi foto mainan. Komunitas ini pernah diliput oleh majalah elektronik milik Pemda Kota Tangerang pada tahun 2019, sebagai komunitas yang ada di wilayah Tangerang.



Gambar 1. Liputan Komunitas Tangerang Toys Addicted oleh media massa (Sumber: [Edisi Majalah Edisi 4 Tahun 2019 \(tangerangkota.go.id\)](http://www.edisi4.com), 2021)

Pada penelitian kali ini data berhasil dikumpulkan berupa data 5 orang penggemar kolektor mainan yang merupakan anggota *Tangerang Toys Addicted* sebagai berikut:

1. Kolektor Mainan: Riza Pratama Ramadhan

Nama Kolektor	: Riza Pratama Ramadhan
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 35 tahun
Pekerjaan	: Karyawan Swasta
Koleksi mainan	: <i>Action Figure</i> (merk SHF, FRS, Figma), Gunpla, Tamiya mini 4WD



Gambar 2. Koleksi mainan milik Riza Pratama Ramadhan (Sumber: Rinaldy Oktora, 2021)

Dari sejumlah koleksi mainan miliknya ada tiga mainan yang menjadi favoritnya sebagai berikut:



Gambar 3. Kamen Rider Kuuga & Trychaser (Sumber: www.collectiondx.com, 2021)

Mainan ini merupakan karakter dari film series *superheroes* produksi Negara Jepang yang tayang di televisi nasional Indonesia Indonesia sekitar tahun 2002-2004. Karakter ini merupakan serial pengembangan dari karakter Kame Rider Black yang tayang di tv nasional pada tahun 1993-1994. Mainan ini terdiri dari satu buah *action figure* Kuuga dan satu buah kendaraan motor. Mainan ini menjadi favorit karena telah terlebih dahulu menonton filmnya dan karena mainan ini memiliki detail yang bagus.

Dalam menggunakan produk ini Riza mendapatkan kesenangan dengan menggunakannya dengan cara mendisplaynya pada lemari *display* milinya dan juga dengan cara memfotonya (*toys photography*) dengan berbagai pose. Adanya persendian (artikulasi gerakan) yang bagus pada produk ini membuat dapat memungkinkan berbagai pose yang banyak untuk difoto. Foto bisaanya dibagikan pada akun sosial media miliknya.

Kemasan produk mainan ini disimpan karena merupakan produk original. Penyimpanan produk dilakukan karena untuk menjaga harga nilai jual seandainya mainan ini akan dijual. Pada saat tidak dipajang biasanya *action figure* akan dimasukkan lagi pada kemasannya nya.



Gambar 4. Action figure SFR Faiz
(Sumber: <http://1.bp.blogspot.com>, 2021)

Mainan ini merupakan karakter dari film series *superheroes* produksi Negara Jepang yang tayang di televisi nasional Indonesia sekitar tahun 2006 an. Karakter ini merupakan serial pengembangan dari karakter Kame Rider Black yang tayang di tv nasional pada tahun 1993-1994. Mainan *action figure* ini berjenis FRS (*figure rise standard*) yang merupakan produk mainan berjenis rakit. Mainan awalnya berupa elemen bagian yang terpisah untuk kemudian dirakit menjadi *action figure* yang utuh. Mainan ini menjadi favorit karena terlebih dahulu menonton filmnya serta mainan ini memiliki detail dan proporsi mirip karakter aslinya. Selain itu elemennya (*parts*) dan item pendukung yang juga banyak, seperti efek gerakan dan senjata.

Mainan ini merupakan mainan rakit, jadi untuk dapat menggunakannya sebagai

action figure harus terlebih dahulu dirakit dahulu. Kesenangan didapatkan pada saat merakit mainan ini, mulai dari kegiatan memotong *parts*, merangkainya, hingga menempelkan elemen *finishing*. Selain itu sama seperti penggunaan *action figure* pada umumnya, Riza juga mendapatkan kesenangan dengan menggunakannya dengan cara mendisplaynya pada lemari *display* milinya dan juga dengan cara memfotonya (*toys photography*) dengan berbagai pose. Adanya persendian (artikulasi gerakan) yang bagus pada peroduk ini membuat dapat memungkinkan berbagai pose yang banyak untuk difoto. Dengan adanya berbagai *parts* berupa efek Gerakan dan senjata juga menambah kesenangan dalam menggunakan mainan ini. Foto bisaanya di share pada akun sosial media miliknya.

Kemasan produk mainan ini disimpan karena merupakan produk original. Penyimpanan produk dilakukan karena untuk menjaga harga nilai jual seandainya mainan ini akan dijual. Pada saat tidak dipajang biasanya *action figure* akan dimasukkan lagi pada kemasannya nya.



Gambar 5. Tamiya 4WD Razorback
(Sumber: <https://mk0tamiyahkwcg4mjdo.kinstacdn.com>, 2021)

Mainan merupakan karakter serial Jepang yang diproduksi tahun 1982 namun

baru tayang pada televisi nasional Indonesia sekitar tahun 1989 yang juga membuat mainan ini menjadi hits pada tahun tersebut. Selanjutnya berbagai animasi dengan tema Tamiya banyak diproduksi. Riza menyukai mainan ini karena telah terlebih dahulu menonton film animasinya.



Gambar 6. Memainkan Tamiya 4WD menggunakan Stik Hockey
(Sumber: <https://youtu.be/0Zmt7nFmDpo>, 2021)

Mainan ini merupakan mainan mobil yang umumnya dimainkan dengan cara menggunakan lintasan khusus untuk mainan mobil Tamiya. Namun Riza memainkannya dengan cara menggunakan tongkat olah raga hockey seperti yang digunakan dalam serial animasinya. Riza menggunakan mainan ini untuk kegiatan berolahraga berjalan, jogging, berlari hingga menggunakan *roller blade*. Semua kegiatan bermain Tamiya dengan cara ini didokumentasikan dalam akun youtube miliknya dengan nama akun ER PE ER CHANNEL. Selain itu Riza juga memainkan Tamiya untuk keperluan lomba dengan cara menggunakan lintasan lomba, dimana dia pernah menjuarai lomba pada beberapa *event*.

Kemasan mainan ini masih disimpan sebagai tempat mainan mobil-mobilan ini

saat sedang tidak digunakan. Walaupun pada koleksi lainnya kemasan dibuang karena biasanya untuk produk mobil-mobilan Tamiya memerlukan kotak khusus untuk keperluan berbagai *spare parts* pendukung yang mudah untuk dibawa-bawa untuk keperluan lomba dan kegiatan di luar rumah.

2. Kolektor Mainan Muhammad Shadiq Arifin

Nama Kolektor	: Muhammad Shadiq Arifin
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 23 tahun
Pekerjaan	: Karyawan BUMN
Koleksi mainan	: Action Figure merk Marvel Legends, Figma, Dragonstars Series, Moncolle Pokemon, Dasin, SHF



Gambar 7. Action Figure Sinon merk Figma
(Sumber: <https://aliexpress.com>, 2021)

Action figure ini merupakan karakter dari *games online* Gun Gale online yang merupakan karakter terkuat yang ada di *games* ini dengan perlengkapan berupa senjata jenis *sniper* dengan nama senjata PGM Hellcate 2. Shadiq menyukai mainan karakter Shinon ini karena mengenalnya lewat *games* yang dimain-kannya. Dalam menggunakan

mainan ini Shadiq mendapatkan kesenangan dengan cara memainkan artikulasi gerakannya lalu di fotonya. Shadiq mengatakan bahwa mainan ini mampu memanjakan mata dan mengasah keahlian fotografi dalam pengambilan sudut pandang. Ada kepuasan tersendiri ketika dapat menghasilkan foto *action figure* yang dinamis, mengingat sebenarnya *action figure* memiliki artikulasi gerakan yang kaku.

Seluruh box kemasan mainannya masih disimpannya sebagai tempat display dari semua koleksinya, karena Shadiq belum memiliki lemari khusus untuk mendisplay mainannya.



Gambar 8. *Action Figure* Rowlet Pokemon merk Takara Tomy
(Sumber: <https://www.tokopedia.com/>, 2021)

Action figure ini merupakan karakter dari serial animasi Pokemon yang merupakan games yang dirilis di Jepang kemudian dibuat serial animenya yang mulai tayang di televisi nasional mulai tahun 2001. Seiring kepopulerannya mulai banyak mainan dan *merchandise* yang dibuat dengan pengembangan berbagai karakter. Dalam ceritanya Pokemon merupakan singkatan dari *pocket monster*, dimana sebuah karakter memiliki 3 kali

perubahan bentuk, bentuk pertama biasanya berbentuk karakter yang lucu dan imut kemudian pada evolusi berikutnya baru menunjukkan karakter kekuatannya yang cenderung memiliki wujud monster yang seram. Karakter rowlet memiliki kemampuan memutar kepalanya 180 derajat.



Gambar 9. Evolusi karakter Rowlet dalam serial Pokemon
(Sumber: <https://inprogresspokemon.tumblr.com/>, 2021)

Karakter Rowlet yang dimiliki Shadiq adalah karakter bentuk dasar dimana tampilannya masih terlihat lucu. Rowlet diambil dari karakter burung hantu dengan tampilan menggunakan dasi kupu-kupu dengan pose mainan sedang melebarkan sayapnya. Dalam angket yang dibuat The Pokémon Company International pada akun twitter, didapati bahwa karakter Rowlet merupakan karakter paling populer dengan mendapatkan 41% vote.

Shadiq menyukai mainan ini karena bentuknya yang menurutnya lucu, yang meskipun mainan ini tidak memiliki artikulasi yang dapat memvisualkan kemampuannya dalam serial animasi. Ukurannya yang muat dalam saku membuatnya suka membawa mainan untuk saat keluar rumah yang biasanya suka difoto di saat waktu

senggangnya baik di ruang dalam ataupun di ruang luar.



Gambar 10. *Action Figure* Marvel Legends Captain America Endgame merk Marvel Legend (Sumber: <http://marveltoynews.com>, 2021)

Karakter Captain Amerika merupakan karakter yang dimulai dari komik pada tahun 1944 terbitan Marvel Comics yang memang memproduksi komik bertema *superheroes*. Selanjutnya pada tahun berikutnya karakter ini di publikasikan lebih luas dengan media audio visual lewat serial TV dan film layar lebar. Hingga kini cerita terus berlanjut yang setiap tampilannya ditandai dengan pergantian kostum yang dikenakan. *Action figure* yang dikoleksi oleh Shadiq adalah karakter Captain Amerika pada film Endgame yang dirilis tahun 2019.

Mainan produksi Marvel legends pada umumnya memiliki artikulasi yang tidak banyak, hanya pada 11 titik artikulasi yaitu pada sendi engkel, sendi lutut, sendi paha, sendi lengan, sendi siku, sendi tangan dan sendi leher. Bagian tangan dan leher bisa diganti dengan *parts* yang berbeda tampilannya. Mainan ini dilengkapi dengan senjata berupa perisai dan palu mjolnir.

Sama dengan mainan koleksi karakter Sinon, Shadiq menggunakan mainan ini dengan cara difoto baik di ruang dalam maupun memanfaatkan panorama ruang luar. Menurutnya kesenangan diperolehnya bila mendapatkan hasil foto yang dinamis yang kemudian akan dibagikannya pada akun social media miliknya. Bagian yang menarik dari koleksinya ini adalah hasil *sculp* pada bagian kepala dan wajah yang menurutnya akurat dengan bentuk aslinya.

3. Kolektor Mainan Muhammad Shadiq Arifin

Nama Kolektor	:Alpha Rimbawana
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 31 tahun
Pekerjaan	:Aparatur Sipil Negara
Koleksi mainan	<i>Action Figure</i> Hot Toys, SHF (<i>S.H. Figuarts</i> , Bandai), SCM (<i>Saint Cloth Myth</i> , Bandai), SIC (<i>Super Imaginative Cookin</i> , Bandai)



Gambar 12. *Action figure* Hulkbuster merk Hot toys (Sumber: <http://marveltoynews.com>, 2021)

Karakter *Hulkbuster* adalah karakter yang berasal dari Marvel Comics. Karakter ini

mulai populer kembali pada film Avenger: Age of Ultron yang mana merupakan perlengkapan milik Iron Man yang dibuat untuk melawan Hulk. Kemudian banyak perusahaan mainan membuat karakter ini, dimana yang menjadi koleksi Alpha berasal dari merk Hot Toys. Hot toys membuat mainan ini dengan skala 1:6 dimana dengan karakter *Hulkbuster* yang memang besar membuat mainan ini berukuran lebih besar dari pada karakter dengan skala manusia pada umumnya. Dalam skala manusia normal dengan perbandingan 1:6 mainan biasanya berukuran 30 cm, sedangkan mainan dengan karakter *Hulkbuster* ini memiliki ukuran hingga 50 cm.

Dengan ukuran sebesar itu dan yang pastinya juga berat membuat Alpha menikmati koleksinya ini hanya dengan didisplay sebagai penghilang penat. Sehingga koleksinya ini diletakkan dalam lemari *display* yang dapat di pandangi tanpa harus mengeluarkannya dari lemari. Sesekali waktu pose dan letaknya dirubahnya agar mendapatkan tampilan yang baru. Saat mengatur pose, menagtur sudut pandang hingga membersihkan koleksinya ini merupakan kesenangan tersendiri bagi Alpha. Kemasan mainan ini masih disimpan dengan baik, karena hal tersebut akan membuat mainan memiliki *value* yang lebih bila ingin dijual Kembali, apalagi mainan ini memiliki harga yang sangat tinggi yaitu hingga mencapai 25 juta Rupiah hingga 30

juta Rupiah menurut harga pada beberapa toko online. Rasa bangga diperoleh Alpha akan mainan ini karena dengan harganya yang sangat mahal membuatnya menemui perjuangan untuk mendapatkannya.



Gambar 13. *Action figure* Armored Batman merk Hot toys

(Sumber: <http://www.hottoys.com.hk>, 2021)

Karakter Batman merupakan karakter yang berasal dari komik DC Comics yang dirilis pada tahun 1939. Batman adalah salah satu *superheroes* yang merupakan manusia normal. Dalam menjalankan aksinya Batman didukung oleh teknologi yang mutakhir didukung dengan latar belakangnya yang merupakan seorang miliuner bernama Bruce Wayne. Dalam perkembangan ceritanya yang masih berlangsung hingga sekarang, teknologi yang digunakannya juga selalu mengikuti perkembangan zaman, dimana teknologi yang digunakannya merupakan teknologi beberapa waktu ke depan dari teknologi yang ada saat ini. Termasuk di dalamnya karakter Armored Batman ini yang berasal dari film Batman Versus Superman: Dawn of Justice yang rilis pada tahun 2016.

Karakter ini diproduksi oleh Hot Toys yang dikoleksi oleh Alpha. Sama seperti mainan *action figure* sebelumnya mainan inipun digunakan dengan hanya didisplay saja. Walaupun tidak semahal karakter *Hulkbuster*, Armored Batman ini dijual dengan kisaran harga 4 Juta Rupiah hingga 5 Juta Rupiah dan hal tersebut membuat rasa bangga yang menjadi sebuah kesenangan bagi Alpha.



Gambar 14. *Action figure* Wwar Machine Infinity Wars merk Hot toys
(Sumber: <http://www.hottoys.com.hk>, 2021)

Karakter ini merupakan karakter yang diambil dari film Infinity Wars yang rilis pada tahun 2018. Karakter ini berasal dari cerita Iron Man yang digunakan oleh karakter bernama (James Rupert "Rhodey" Rhodes. Melihat dari koleksi yang dimiliki Alpha sepertinya beliau menyukai mainan dengan karakter robot yang identik dengan tampilan armor berupa baju yang terbuat dari metal.

Sama seperti mainan *action figure* sebelumnya mainan inipun digunakan dengan hanya didisplay saja. Mainan ini dibandrol dengan harga 6 Juta Rupiah hingga 7 Juta Rupiah. Memiliki mainan ini

membangkitkan kebanggaan tersendiri sebagai sebuah kesenangan yang diraihinya.

Seluruh koleksi favorit alpha merupakan produksi Hot Toys yang terkena dengan tingkat kedetailan tinggi dan harga yang juga sangat tinggi. Tingkat kedetailan yang tinggi adalah aspek yang membuat Alpha menemukan dari mainan ini.

4. Kolektor Mainan Muhammad Shadiq Arifin

Nama Kolektor	: Dzaky
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Usia	: 24 tahun
Pekerjaan	: Karyawan Swasta
Koleksi mainan	: Miniatur D&D (Dungeon and Dragon), Transformer, SHF, Mecha Sentai



UNPAINTED EXAMPLE PAINTED EXAMPLE
Gambar 16. Miniature D&D
(Sumber: <https://herocity.de>, 2021)

Karakter Dragon & Dungeon adalah sebuah *games online* yang dirilis oleh Wizards of the Coast. Dari games ini dibuatlah mainan Miniatur Dragon and Dungeon yaitu mainan yang terbuat dari material resin yang dicetak dengan tampilan polos berwarna putih. Cara menggunakan mainan ini adalah

dengan cara mewarnainya sesuai dengan selera si pemilik.

Dalam menggunakan mainan ini Djaky juga mewarnai mainannya sesuai dengan imajinasinya. Ada juga koleksinya yang diwarnai identik dengan karakter asli dalam gamesnya. Bukan hanya itu penambahan material lain dengan menggunakan clay epoxy atau resin cetak juga dilakukannya. Hal menarik lainnya yang dilakukannya adalah dengan membuat diorama sebagai bagian display dari karakter yang dibuatnya. Dari kegiatan memodifikasi dan mengkostum mainannya dia memperoleh pengalaman dan kesenangan tersendiri. Setelah selesai maka Dzaki akan memfoto dan mengupload pada akun sosial media miliknya. Mendapatkan like atau komentar menjadi kesenangan tersendiri lain yang diperolehnya.



Gambar 17. Koleksi Miniature D&D milik Dzaky (Sumber: Rinaldy Oktora, 2021)

Megazord merupakan karakter robot yang berasal dari serial TV Power Ranger. Mainan ini merupakan produksi Bandai dengan ukuran setinggi 30 cm. Mainan ini

memiliki kelengkapan part yang detail walaupun dalam ukuran yang kecil. Hal inilah yang membuat Dzaki menyukai mainan ini. Dalam menggunakan mainan ini Dzaki mengubah Gerakan dan pose nya sesuai dengan ketersediaan artikulasi. Jika sudah kemudian dia akan memfotonya dengan moster lawannya. Jadi selain menkoleksi tokoh protagonist Dzaky juga mengkoleksi tokoh antagonisnya untuk kebutuhan fotonya. Setelah foto berhasil didokumentasikan maka dia akan menguploadnya lewat akun sosial media miliknya atau membagikannya pada beberapa komunitas pecinta karakter Power Ranger.



Gambar 18. Koleksi *action figure* Urban Toys milik Dzaky (Sumber: Rinaldy Oktora, 2021)

Ini merupakan urban toys Teq 63 karya artis graffiti asal Philipina. Dzaki mengkoleksi mainan ini karena mainan jenis ini biasanya adalah mainan yang diproduksi terbatas (*limited edition*) hanya pada *event exhibition* saja. Kesenangan diperolehnya karena berhasil memiliki produk yang merupakan *limited edition*. Selain itu estetika yang diberikan mainan jenis ini cenderung *fresh* menurutnya, memiliki visualisasi yang terasa original dan segar untuk menambah pengalaman estetika visualnya.

Dalam menggunakan mainannya Dzaky memfoto dan membagikan hasil fotonya lewat akun sosial media miliknya. Mainan jenis ini umumnya tidak memiliki artikulasi, jikalau ada biasanya tidak banyak, tapi masih terbantu dengan tampilan yang biasanya sudah memiliki pose sehingga masih bisa dinikmati dengan cara memutar sudut pandangnya saja.

5. Kolektor Mainan Rafael Satya

Nama Kolektor : Rafael Satya
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 27 tahun
Pekerjaan : Bisnis Asuransi
Koleksi mainan : Transformer,
Gundam Metal
Build, Super Robot



Gambar 19. Koleksi mainan Rafael Satya
(Sumber: Oktora, 2021)

Dari sejumlah koleksi mainan miliknya ada tiga mainan yang menjadi favoritnya sebagai berikut:

Pembahasan

1) Cara Menggunakan Produk Mainan pada Orang Dewasa dalam Memperoleh Kesenangan.

Produk mainan lekat dengan dunia anak-

anak dimana anak-anak mendapatkan kesenangan dari produk tersebut. Namun saat ini banyak produk mainan yang juga digunakan oleh orang dewasa. Cara menggunakan produk mainan oleh orang dewasa pun pasti berbeda dengan cara menggunakan produk mainan oleh anak-anak. Cara anak-anak mendapatkan kesenangan biasanya dengan cara membangkitkan imajinasinya sehingga dalam menggunakan mainan cenderung dengan cara berandai andai, misalnya mainan mobil-mobilan digunakan dengan cara seolah-olah mereka mengendarainya, atau bila mainannya adalah sebuah robot-robotan mereka memainkannya seolah mereka adalah karakter tersebut. Pada orang dewasa, produk mainan digunakan dengan cara yang berbeda. Dari hasil pengumpulan data didapatkan bahwa mainan umumnya digunakan dengan cara di modifikasi, difoto, dipamerkan, dipajang bahkan disimpan dalam tempat yang tidak terlihat dalam boxnya tanpa pernah dibuka. Berbagai cara tersebut ditempuh dalam mencapai kesenangan.

a) Menggunakan mainan dengan cara modifikasi produk. Dalam melakukan modifikasi pengguna mendapatkan kesenangan dengan kebebasan berekspresi mulai dari menentukan warna, bentuk, gaya dan aksesoris yang diinginkan. Setelah modifikasi produk mainannya biasanya para pengguna juga

- melakukan modifikasi lingkungan mainan tersebut berupa diorama lingkungan. Modifikasi produk dalam menggunakan mainan dilakukan dengan berbagai tujuan yaitu tujuan kepuasan pribadi dan tujuan komersial. Tujuan pribadi biasanya untuk kepuasan saja sedangkan ada yang memodifikasi untuk kemudian dijual kembali. Cara bermain dengan cara ini masuk kedalam kategori aspek kesenangan menurut Koster yaitu berupa aktifitas mental dalam menguasai permasalahan yang didapatkan saat melakukan modifikasi, perasaan terhadap estetika yang didapatkan saat produknya selesai dan reaksi *visceral* atau reaksi spontan yang biasanya merupakan reaksi fisik yang begitu saja saat menemukan pemecahan masalah saat proses produksi
- b) Menggunakan mainan dengan cara difoto. Dalam melakukan foto terhadap mainannya biasanya pengguna mainan akan memanfaatkan artikulasi gerak, pemilihan sudut pandang tertentu, bentuk siluet produk, ekspresi, warna dan lingkungan tempat foto (ruang luar dan ruang dalam). Setelah selesai difoto biasanya pengguna akan membagikan fotonya pada sosial media yang ada saat ini. Jika ditinjau dari teori aspek kesenangan menurut Koster, maka didapatkan bahwa kesenangan didapatkan saat pengguna mainan dengan cara menemukan pose yang diinginkan, mendapatkan sudut pandang yang diinginkan, mendapatkan skema warna dengan lingkungan yang diinginkan yang masuk ke dalam perasaan terhadap estetika. Sedangkan reaksi *visceral* atau reaksi spontan yang biasanya merupakan reaksi fisik yang keluar begitu saja didapatkan pada saat mengetahui hasil foto yang biasanya memiliki tampilan yang berbeda saat mata telanjang melihat secara langsung, serta sinyal status sosial di dapatkan pada saat pengguna mainan mendapatkan reaksi positif dari relasi pada media sosial miliknya.
- c) Menggunakan mainan dengan cara dipamerkan yang dimaksud adalah pada aktivitas komunitas, baik antar sesama anggota komunitas maupun pada khalayak umum. Interaksi langsung yang terjadi pada komunitas bersifat berbeda dengan interaksi secara maya pada sosial media. Ada interaksi lain berupa interaksi dialog. Pada saat dialog inilah terjadi kesenangan biasa dengan menceritakan berbagai hal yang berhubungan dengan produk mainannya. Secara teori Koster ada aktifitas mental dalam menguasai permasalahan dimana ada kondisi pemilik mainan menjadi penutur cerita dan sekaligus ada aspek sinyal status sosial didalamnya.

- d) Pengguna produk mainan biasanya memajang produk mainan miliknya pada lemari *display* dan sejenisnya. Kesenangan didapatkan dengan cara memandangnya. Pada saat proses memandangi ini terjadi sensasi terhadap estetika dan reaksi visceral atau reaksi spontan yang berasal dari memori yang berasal dari koleksi mainannya.
- e) Bagian terakhir ini mungkin merupakan bagian yang paling sulit untuk dipahami, yaitu dimana pemilik mainan cenderung menyimpan mainannya tanpa pernah membuka dari boxnya. Mungkin ini adalah bentuk baru yang berhasil dieksplorasi. Alasannya adalah untuk menjaga *value* dari produk tersebut untuk kebutuhan investasi.
- 2) Bagian (*product properties*) Mainan yang Dapat memperoleh kesenangan (*fun*) pada kelompok usia dewasa

Dari berbagai cara memainkan produk mainan untuk mencapai kesenangan yang berhasil dieksplorasi ditemukan beberapa point yang harus diperhatikan dan mungkin dapat menjadi peluang dalam proses desain yaitu:

- a). Saat melakukan modifikasi terdapat beberapa tahap yaitu membuat produk jadi '*plain*' kemudian baru tahap membuat bentuk baru. Ada peluang disini yaitu dimana produk mainan bisa dibuat dalam kondisi *unfinished* atau tidak didefinisikan sampai selesai. Atau bisa juga disediakan *item* tambahan yang bisa di *add-on* pada produk mainan yang dimaksud. Misalnya pada bentuk dasar, aksesoris ataupun pada warna.
- b). Untuk keperluan foto dimana dibutuhkan artikulasi gerak yang dinamis maka perlu dipertimbangkan keseimbangan produk, sistem sambungan sendi, menelaah susut pandang yang menarik dari berbagai sisi atau mungkin juga pengolahan material elastis yang membuat bagian produk mainan bisa dibentuk namun tetap kokoh.
- c). Pada kegiatan memamerkan produk perlu mempertimbangkan kemudahan membawa, pertimbangan ukuran dan ketahanan material.
- d). Untuk keperluan mendisplay perlu diperhatikan masalah detail, tekstur material, kemudahan perawatan dan daya tahan material untuk waktu yang lama.
- e). Untuk aktivitas menyimpan tanpa membuka kemasan mungkin perlu memperhatikan aspek desain kemasan yang menarik dan tahan terhadap waktu serta kemudahan perawatan. Untuk hal menarik atau interaktif terhadap desain kemasan juga bisa diperhatikan.
- 3) Bentuk Kesenangan yang Diperoleh oleh Pengguna Mainan Usia Dewasa

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa bahwa kesenangan yang diperoleh berbagai

cara menggunakan mainan adalah berupa:

- a) Kepuasan/ kesenangan dalam berinteraksi secara fisik, dimana sentuhan pada tekstur material dapat menimbulkan sensasi tersendiri. Selain teksur kepuasan secara interaksi fisik juga muncul saat pengguna mengkonfigurasi mainannya hingga mencapai bentuk tertentu. Bahkan kepuasan juga didapatkan saat pengguna merawat atau membersihkan mainan. Jadi sebuah kegiatan pelayananpun menjadi bagian bentuk kepuasan yang didapatkan.
- b) Kepuasan/ kesenangan dalam berinteraksi visual, dimana pengguna mendapatkan kepuasan secara visual akibat dari tampilan produk mainannya. Pilihan detail (yang realistik), tampilan yang fantastik membangkitkan daya imajinatif dari pengguna.
- c) Kepuasan/kesenangan *nostalgic*, yaitu kepuasan yang didapatkan oleh pengguna ketika menemukan produk mainan yang berasal dari masa lalunya (masa kecilnya). Keterbatasan pada masa kecil yang membuat mereka tidak bisa mengakses produk mainan baru terpuaskan saat mereka dewasa dan mampu untuk membeli produk mainan yang dimaksud. Pada beberapa pengguna yang telah memiliki anak, maka biasanya mereka akan menceritakan tentang karakter mainan yang dimaksud dengan anak mereka.
- d) Kepuasan/ kesenangan dalam memiliki, yaitu boleh dibilang ini sebuah keanehan, tapi terjadi dimana ada pengguna produk mainan yang sudah puas jika hanya telah memiliki produk mainan yang dimaksud.
- e) Kepuasan/kesenangan secara finansial, yaitu kepuasan yang didapatkan ketika seorang pengguna mainan hanya puas dengan mendisplay produk mainannya dengan rapi sehingga pada waktu beberapa tahun mendatang mereka dapat menjual kembali produk mainannya dengan harga yang lebih tinggi. Hal ini juga berhubungan dengan strategi produk *limited edition*
- f) Kepuasan/ kesenangan sosial, yaitu pengguna mainan merasa puas ketika berinteraksi dengan pengguna produk mainan lainnya yang memiliki koleksi yang mirip atau sama. Biasanya akan terjadi perbincangan yang meluas dan mendalam. Kepuasan atau kesenangan tersebut adalah bentuk kepuasan yang berhasil dieksplorasi pada pengguna produk mainan berusia dewasa, dimana didapati perbedaan signifikan dari kesenangan yang dialami anak-anak pada umumnya.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Mainan untuk kebutuhan orang dewasa memiliki *requirement* yang berbeda dengan mainan pada umumnya, sehingga perlulah

selalu dicari aspek aspek yang mungkin akan selalu berubah seiring waktu. Perilaku yang berbeda akan menuntut desain yang berbeda pula. Cara menggunakan produk didapatkan ada 5 yaitu dengan cara modifikasi produk mainan, memfoto produk mainan, memajang produk mainan dan menyimpan produk mainan untuk kebutuhan investasi. Untuk memenuhi kaidah tersebut dibutuhkanlah perhatian khusus yaitu pemenuhan aspek fungsi berupa kesenangan, pemenuhan aspek sistem dan material dan pemenuhan aspek estetika. Bentuk kesenangan yang didapati dalam penelitian ini ada 6 yaitu bentuk kesenangan fisik, bentuk kesenangan visual, bentuk kesenangan *nostalgic*, bentuk kesenangan rasa memiliki, bentuk kesenangan finansial dan bentuk kesenangan sosial.

Saran

Penelitian tentang mainan yang berhubungan dengan perilaku masih menarik untuk dikembangkan, terutama untuk target-target spesifik lainnya. Aspek teknologi dan penggalian kekayaan *local wisdom* juga menarik untuk dilakukan.

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

- Airey, S., Plowman, L., Connolly, D., & Luckin, R. (Agustus, 2002). Rating children's enjoyment of toys, games and media. In *3rd World congress of the international toy research association on toys, games and media, London* (Agustus, 19-22).
- Assmann, J. (2006). Form as a mnemonic device: Cultural texts and cultural memory. *Performing the Gospel*, 67-82.
- Fletcher, B. (1905) *A History of Architecture on The Comparative Method*. London: Batsford.
- Heljakka, K. (2008). Toy stories. Design. Play. Display. Adult experience with designer toys. *On Conference Proceedings, The Nordic Conference of Experience: Research, Education and Practice in Media*.
- Heljakka, K. (2013). *Principles of adult play (fulness) in contemporary toy cultures: From Wow to Flow to Glow*. Finland: School of Arts, Design and Architecture.
- Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. US: O'Reilly Media, Inc.
- McEwen, I. K. (2003). *Vitruvius : Writing The Body of Architecture*. Massachusetts Institute of Technology. London: The MIT Press.
- Norman, D. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. New York: Basic Books.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Papadakis, D. Cooke, C., & Benjamin, A. E. (1989). *Deconstruction (Omnibus Volume)*. London: Academy Edition.
- Soedarwanto, H. (2018). Teori Vitruvius Vs Teori Sir Henry Wotton (Utilitas-Firmitas-Venustas dan Commodity-Firmitas-Delight) Dalam Desain Produk. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, 5(2), 155-163.
- Thomas, V. (July, 2018). Work and Play-Experiences in Toy Town. *8th International Toy Research Association*

World Conference. International Toy
Research Association (ITRA), 11-13
July, Paris, France. (hal-02083104).

KAJIAN DEKORATIF INTERIOR PEMBATAS RUANG DENGAN MEDIA TANAMAN HIAS PADA RUMAH TINGGAL DENGAN PENDEKATAN *SUSTAINABLE* DESAIN

Oleh:

Anggi Dwi Astuti

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana, Jakarta
anggi.dwi@mercubuana.ac.id*

ABSTRAK

Perkembangan dunia desain dan dekoratif interior saat ini sangat berkembang pesat, semua ruang interior perlu dekoratif interior. Dekorasi ruang menjadi elemen penting dalam mempercantik ruangan. Kajian dekoratif interior pembatas ruang dengan media tanaman hias pada rumah tinggal dengan pendekatan *sustainable* desain merupakan pembahasan dari penelitian ini. Metode yang digunakan adalah unsur – unsur dekoratif ruang ramah lingkungan dengan tren desain di tahun 2020 yaitu *Tropical Vibe* yang dapat diartikan sebagai dekorasi rumah tinggal dengan tanaman. Tanaman yang dipilih adalah tanaman *indoor* yang tidak memerlukan cahaya matahari langsung, dengan ukuran tanaman yang bervariasi. Elemen ruang yang diaplikasikan membuat psikologi ruang menjadi lebih hidup dan berwarna. Penelitian ini berupaya membahas bagaimana (1) Ekspresi desain dengan menggabungkan dekorasi interior dengan tanaman hias (2) Memberikan alternatif pembatas ruang dengan media tanaman (3) Mengkaitkan dekoratif desain dengan konsep *sustainable* desain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain dengan metode Taman hias yang diterapkan pada bangunan efektif dalam penggunaan sumber daya secara efisien. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan ekspresi desain alternatif pembatas ruang dan dekoratif desain dengan konsep *sustainable* desain.

Kata Kunci: *Dekorasi Ruang, Pembatas Ruang, Sustainable Desain, Elemen Interior.*

ABSTRACT

The development of interior design and decoration is growing rapidly, and all interior spaces need interior decoration. Room decoration is an important element in beautifying the room. This research discusses the study of interior decorative room dividers with ornamental plant media in residential homes with a sustainable design approach. The method used is environmentally friendly space decorative elements with a design trend in 2020, namely Tropical Vibe, which can be interpreted as decorating a house with plants. The plants selected are indoor plants that do not require direct sunlight, with varying plant sizes. The space elements that are applied make the psychology of space more lively and colorful. This study seeks to discuss how (1) Expression of design by combining interior decoration with ornamental plants (2) Providing an alternative space divider with plant media (3) Linking decorative design with the concept of sustainable design. The results of this study indicate that the design with the ornamental garden method applied to buildings effectively uses resources efficiently. This study uses a descriptive qualitative method to describe alternative designs of space dividers and decorative designs with the concept of sustainable design.

Keywords: *Room Decoration, Room Dividers, Sustainability Design, Interior Elements.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tempat tinggal atau rumah merupakan satu kebutuhan yang memang mau tidak mau harus dipenuhi. Tanpa tempat tinggal, seseorang tidak memiliki tempat untuk beristirahat ketika lelah beraktivitas. Rumah juga menjadi salah satu tempat bagi seseorang untuk bersantai. Tak heran apabila setiap orang memiliki selera desain yang beragam. Rumah yang indah dan bersih adalah idaman semua orang. Tak melulu tentang seberapa luas dan besar bangunan, tapi yang terpenting adalah kebersihan dan kemampuan pemilik untuk menata setiap perabot yang ada. Salah satunya meletakkan tanaman dalam ruang yang sedang tren di kalangan penggemar dekorasi ruangan. Selain menambah keindahan, tanaman *indoor* bisa membantu membersihkan udara di dalam ruangan. Bahkan ada pula yang dianggap mampu meredam gelombang radiasi yang berasal dari produk elektronik di dalam rumah.

Dekorasi ruang menjadi elemen penting dalam mempercantik ruangan. Pengguna ruang menjadi sangat selektif dalam memilih dekoratif ruang dengan tatanan ruang yang unik dan kreatif. Pembatas ruangpun tak melulu terbuat dari dinding tembok ataupun gipsum, namun bisa diaplikasikan menggunakan partisi dengan beberapa sentuhan desain berupa ornamen dan tanaman hias. Salah satu tren desain di

tahun 2020 ini adalah *Tropical Vibe* yaitu dekorasi rumah dengan tanaman. Tanaman yang dipilih adalah tanaman *indoor* yang tidak memerlukan cahaya matahari langsung, dengan ukuran dan jenis tanaman yang bervariasi serta aneka warna tanaman. Elemen ruang yang diaplikasikan membuat psikologi ruang menjadi lebih hidup dan berwarna, sehingga memberikan kesan unik dan asri dengan metode penataan yang tepat.

Pada kasus ini, terfokus pada pembahasan mengenai dekoratif ruang interior rumah tinggal sebagai pembatas ruang dengan media tanaman dengan pendekatan *sustainable* desain. Pengolahan pembatas ruang yang baik dan indah secara estetika dan sesuai kebutuhan perlu metode penataan dengan memadukan tanaman hias dengan jenis tanaman *indoor*. Pengaplikasian tanaman dengan *mix material* berbahan besi dan kayu dapat mempercantik rumah tinggal. Maka dari itu desain *display* yang menarik dapat mengubah suasana ruang interior rumah tinggal menjadi lebih indah secara estetika ruang.

Permasalahan

Permasalahan yang muncul dalam penelitian adalah bagaimana mengkaji ekspresi desain dekoratif interior rumah tinggal dengan mengkombinasikan tanaman hias sebagai alternatif pembatas ruang pada rumah tinggal dengan konsep *sustainable* desain.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Interior Rumah Tinggal

Sebagai tempat berteduh, rumah harus memenuhi kebutuhan ruang penghuninya untuk beraktivitas. Terdapat beberapa ruangan utama, yaitu kamar tidur, ruang belajar atau studio, ruang keluarga, teras, ruang tamu, dapur dan ruang pelayanan lainnya. Makna yang terkandung dalam kebutuhan ruang tersebut mencerminkan bahwa rumah adalah sebagai tempat beristirahat, tempat realisasi diri untuk meningkatkan kualitas hidup. Rumah adalah tempat berteduh sebagaimana tempat interaksi sosial dengan keluarga, dan rumah adalah tempat untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani.

Karakter ruang hunian yang dibentuk adalah fitur ruang yang menghadirkan nuansa tanaman hias di dalam hunian ke dalam ruangan, sehingga mampu menghadirkan interior atau ruangan yang lebih nyaman dan menyenangkan. Ruang tersebut menggunakan elemen yang lebih ramah lingkungan dan energi alam melalui metode desain yang *sustainable*. Penggunaan material sintetis yang tak terhindarkan tetap mempertimbangkan tingkat ekologis yang dapat dicapai. Dari segi kebutuhan dan fungsi selain mempertimbangan keamanan material dan *finishing* material juga mempengaruhi kesehatan masyarakat. Penggunaan material alam menjadi salah satu pendukung pembentukan karakteristik spasial.

Dekoratif dan Estetika Interior

Dekorasi berkenaan dengan seni yang mempresentasikan aliran seni rupa modern yang interpretasinya berasal dari bahasa Inggris yaitu "*decorate*" yang berarti seni menghias dan "*decoration*" yang artinya hiasan. Berdasarkan definisi tersebut, bahwa dekorasi adalah kegiatan menghias sesuatu yang bertujuan untuk menambah keindahan benda. Pengertian dekorasi interior menurut (Ehteshami 2019) menyebutkan bahwa "*Interior decoration generally refers to something that deals with finishes, surfaces, furniture, and wall coverings.*" Maka dari itu desain dan dekorasi interior rumah bisa dikreasikan sedemikian rupa dengan memadukan berbagai gaya atau model interior.

Prinsip – Prinsip Desain Interior

Terdapat beberapa prinsip dasar yang diwadahi dalam interior design, antara lain:

- a. *Unity and Harmony*: Yaitu unsur desain yang menyatu, dan terlihat harmonis, saling berkesinambungan sesuai dengan konsep yang ditentukan sehingga menciptakan keseimbangan.
- b. *Balance* (Keseimbangan): Desain interior yang baik memiliki porsi yang simetris (tidak "berat" sebelah) tanpa terlihat monoton.
- c. *Vocal Point*: Merupakan titik fokus terhadap aksentuasi yang menjadi daya Tarik dan kesan baik terhadap ruangan seperti jendela besar, perapian atau lukisan.

- d. *Rhythm*: Urutan dan penataan yang harmonis sebagai pergerakan terorganisir terhadap semua pola pengulangan tentang visual.
- e. *Detail*: Memperhatikan kelengkapan yang ada pada ruangan. Pengukuran jarak dan tata letak hingga meterial dan furniture.
- f. *Scale & Proportion*: Berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan karena setiap ruangan memiliki kesan yang berbeda (berhubungan dengan ukuran dan bentuk).
- g. *Color*: Membuat suasana ruang sesuai dengan kesan dalam segala situasi yang ingin diciptakan.

Pembatas Ruang Interior (Partisi)

Partisi ruangan adalah dinding internal ringan yang memisahkan satu ruangan atau bagian dari bangunan dari ruang yang lain. Partisi bersifat fleksibel, fungsinya dapat dipindah dan diatur tata letaknya sesuai keinginan, sehingga aktivitas dalam suatu ruangan juga dapat dispesifikasikan. Inilah yang membedakan antara partisi dengan dinding pembatas pada umumnya. Fungsi partisi ruangan sendiri selain sebagai pemisah biasa juga sekaligus untuk menjaga privasi, menghadirkan nilai dekorasi, dan lain-lain (Hanser 2003).

Sustainable Desain

Konsep *sustainable* desain mencerminkan komitmen dalam melindungi lingkungan yang tetap menghasilkan desain berkualitas

tinggi dan tahan lama dengan dampak lingkungan yang rendah dan merupakan solusi berjangka panjang. Praktik *sustainable design* di beberapa negara diterapkan dalam beragam aspek, diantaranya *green design*, *eco design* ataupun *design for sustainability* (Hayles 2015).

Sustainable design menjadi tantangan besar atas lingkungan global, dengan usaha tersebut dampak negatif terhadap lingkungan dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan sepenuhnya karena prinsip umum pada *sustainable design* yaitu dengan dengan memanfaatkan bahan-bahan ramah lingkungan, penggunaan energi yang efisien, mempertimbangkan kualitas produk sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang, penggunaan barang daur ulang, dan penggunaan barang-barang yang tidak membahayakan bagi kesehatan serta tidak berdampak buruk bagi lingkungan.

C. METODE

Penelitian adalah sebuah kegiatan ilmiah yang diorganisasikan dengan baik dan sistematis sebagai pola yang teratur. Tujuan penelitian secara teoritis merupakan usaha yang dilakukan untuk mengetahui satu hal. Metode penelitian dapat memberikan gambaran rancangan berdasarkan langkah dari data-data yang selanjutnya diolah dan dianalisis.

Penggunaan metodologi Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan berbagai kondisi, situasi atau variable yang timbul di masyarakat yang menjadi objek

penelitian tersebut. Penelitian kualitatif memiliki bentuk penelitian yang menitik beratkan pada kajian teks maupun nonteks. Menurut (Dr. Farida Nugrahani 2014) Pendekatan kualitatif diakui sebagai alternatif metodologi yang layak untuk digunakan dalam memperoleh hasil dari pengetahuan dengan penggalian data dilakukan secara deskriptif dan penelusuran fakta yang lebih mendalam. Karakteristik penelitian kualitatif memberikan peluang bagi para peneliti dalam menemukan pemaknaan dari beberapa perspektif. Maka, pada kasus penelitian ini memiliki relevansi dengan prinsip-prinsip metode kualitatif.

Langkah yang dilakukan seorang peneliti yaitu dengan menentukan jenis metode penelitian serta pendekatannya, memilih teknik dalam pengumpulan data mengenai objek tinjauan dan menguji validitasnya. Penelitian ini diolah berdasarkan data dengan memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjabar dan berakhir dengan sebuah kesimpulan hasil. Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Jenis Penelitian

Kajian dekoratif interior pembatas ruang dengan media tanaman hias pada rumah tinggal dengan pendekatan *sustainable* desain dilakukan menggunakan metode Kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena hasil penelitian yang ingin dicapai berupa data deskriptif untuk menunjukkan kedalaman dan

detilnya suatu data yang diteliti. Adapun hasil yang ingin dicapai yaitu berupa kajian dekoratif interior pembatas ruang dengan media tanaman hias pada rumah tinggal.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan studi kasus. Strategi yang digunakan dalam penelitian dilakukan dengan terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu hingga tuntas (Biklen 1982). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data dan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur berdasarkan waktu yang telah ditentukan

Pendekatan dalam studi kasus dipilih berdasarkan sifat objek kajian yang spesifik, serta terbatas pada bagaimana dekoratif interior pembatas ruang dengan media tanaman hias pada rumah tinggal dengan pendekatan *sustainable* desain.

Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini lebih menekankan pada data empiris meliputi aktivitas dilapangan. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, analisis dokumen.

Teknik Analisis Data

Secara keseluruhan teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: pengidentifikasian, pengolahan, dan penafsiran. Sebagaimana urutan analisa data sebagai berikut:

1. Identifikasi data, dengan mengumpulkan data verbal dan visual yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi dan informasi yang diperoleh di lapangan, data yang terpisah-pisah dikelompokkan sampai pada temuan atas bukti-bukti yang terkumpul dan saling berkaitan.
2. Klasifikasi serta pengolahan data. Setiap data yang diperoleh dikomparasikan dengan data lain secara berkelanjutan. Tahap ini dimulai dengan memilih dan diidentifikasi sesuai dengan jenis dan sifat data sesuai dengan refleksi peneliti berdasarkan gagasan dan data yang ditemukan. Setelah itu diadakan seleksi data dengan menyisihkan data yang kurang relevan dan dilakukan proses pemantapan data.
3. Uji validitas terhadap data-data yang ditemukan. Pada penelitian ini, validitas data diverifikasi dengan menggunakan teknik triangulasi. Hal ini dilakukan dengan melihat kesesuaian data dengan penelusuran kembali pada semua bukti penelitian. Triangulasi sumber dilakukan dengan melihat kesesuaian informasi yang disampaikan data yang tercantum.
4. Analisis data berdasarkan teori-teori yang sudah diterapkan sebelumnya. Penelitian ini menekankan pada kajian dekoratif interior pembatas ruang dengan media tanaman hias pada rumah tinggal dengan pendekatan sustainable desain.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rumah adalah bangunan yang dibangun sebagai tempat pribadi bagi manusia untuk berlindung serta dapat mengungkapkan dan mencerminkan sikap hidup pribadinya. Kepribadaian menurut pedapat Hegen dapat dimengerti berdasarkan sudut pandang nilai-nilai, kebutuhan, dan unsur-unsur kognitif padangan duniawi bersama dengan tingkat intelegensi dan energi. Saat ini kebutuhan telah menjadi dimensi penting bagi kepribadian dan menjadi penggerak prestasi yang berhasil mengantarkan orang untuk memiliki profesi.

Berdasarkan keterangan tersebut, profesi seorang desainer dapat mengidentifikasi kebutuhannya masing-masing, salah satunya termasuk kebutuhan akan tempat tinggal. Perencanaan desain interior selain memahami kebutuhan penghuni juga penting memperhatikan elemen interior yang digunakan sebagai bagian objek yang dikerjakan yaitu adalah elemen pembatas ruang atau partisi dengan menggunakan media tanaman.

Pembahasan

a. Aneka Macam Material Partisi

Dinding merupakan salah satu elemen struktural yang membagi ruang. Dinding menjadi pemisah suatu lahan yang luas, kemudian diperkecil dengan sekat-sekat sehingga bidang luas tersebut menjadi beberapa ruangan yang dibutuhkan.

Sebuah dinding identik dengan bata kokoh yang bersifat masif. Namun berbeda dengan dinding partisi, sebuah dinding partisi didefinisikan sebagai dinding atau divisi yang terbuat dari batu bata, studding, kaca atau bahan lain semacam itu dan disediakan untuk membagi dari satu ruangan ke ruanganlain.

Dinding partisi biasanya memiliki desain konstruksi yang lebih praktis dan ringan dibandingkan dengan dinding biasa. Sebuah multi-ruangan dengan dinding partisi merupakan pilihan terbaik pada bangunan yang digunakan untuk berbagai keperluan dalam berbagai jenis dan bentuk. Namun sayangnya dinding partisi ini tidak dapat menahan terlalu banyak beban. Adapun fungsi dari dinding partisi ini adalah:

1. Sebagai penyekat / pembatas ruang.
2. Sebagai aksen dekoratif atau elemen estetis yang disesuaikan dengan tema interior.
3. Sebagai tempat penyimpanan.
4. Menutup atau menyamarkan pandangan dengan kadar transparan tertentu.

Sebagaimana semestinya dinding, sebagai pemisah antar ruangan, partisi dapat dilekatkan dengan fungsi teknis tertentu. Partisi dapat di aplikasikan sesuai dengan fungsi ruangan yang akan di sekat. Material bahan partisi juga beraneka macam, dan dapat digunakan sesuai dengan fungsi dekoratif yang pengguna ingin tampilkan, diantaranya:

Tabel 1. Macam – Macam Bahan Dasar Matrial Partisi

No	Material	Keterangan	Gambar
1.	Bata Industrial	Dinding partisi style industrial kerap hadir bahkan di perumahan bermodel kontemporer sekalipun. Penggunaan bata sebagai partisi adalah bahan alami yang bersih dan tidak berdampak pada lingkungan. Batu bata bersifat organik dan menyerap kelembaban dengan baik daripada bahan lain yang digunakan dalam konstruksi. Dinding partisi bata bisa memisahkan ruangan dengan strategis secara maksimal karena bentuk konstruksi yang solid dan padat sehingga benar-benar tersekat secara sempurna.	

No	Material	Keterangan	Gambar
2.	Kaca/Tranparansi	<p>Dinding partisi berbahan kaca populer untuk menyesuaikan tampilan ruang. Dinding kaca biasanya adalah panel yang dipasang ke bingkai yang sudah dipasang sebelumnya Penggunaan kaca bahkan dapat membuat ruangan baru dan memisahkan ruang di sekitar secara efektif. Partisi kaca sangat mudah dipasang dan dibongkar, sehingga mengurangi biaya pembangunan terutama pada saat mendesain ulang ruangan. Dan yang paling penting kaca adalah bahan perawatan yang murah. Kaca tidak berkarat atau menimbulkan korosi dari waktu ke waktu. Karena sifat reflektif kaca, cahaya menyesuaikan diri untuk membuat ruangan terlihat besar dan luas.</p>	
3.	Kayu (<i>Fiber Board</i>)	<p>Dinding partisi kayu bersifat ringan dan mudah dibangun. Terutama di bagian <i>ball</i> atau aula besar, dinding kayu bisa dimofidikasi sesuai kebutuhan sehingga tetap fleksibel dan fungsional Bahan kayu juga bervariasi mulai dari kayu asli atau dengan <i>fiber board</i>. Salah satu kelebihan dari dinding partisi kayu adalah aransemen yang tidak terbatas, termasuk juga dari segi desain. Hanya saja, dinding kayu memiliki beberapa kelemahan, bahan kayu tidak kedap suara atau tahan api dan rentan terpengaruh oleh kelembaban yang dapat menyebabkan infestasi serangga. Sebelum pemasangan dianjurkan untuk memberikan proteksi sebelum instalasi di rumah.</p>	
4.	Besi	<p>Dinding partisi berbahan besi bersifat tahan api dan kuat, bahan ini juga mudah di bentuk dan dipindahkan, biasanya digunakan untuk gedung industri dan perkantoran. Teknologi pemotong laser pembentukan motif pada besi membuka banyak sekali peluang baru di dunia eksterior maupun interior. Termasuk untuk dinding partisi, bahan besi bisa jadi solusi yang mudah, nyaman dan maksimal.</p>	

No	Material	Keterangan	Gambar
5.	Bambu	Partisi bambu adalah bahan yang serbaguna, bersih dan memberikan perasaan menenangkan dalam menambah aksen ruangan, serta material ini dapat menguatkan kesan oriental dan klasik pada ruangan, sekaligus tetap memberikan kesan hangat dan alami seperti kayu. Bambu juga memiliki ciri khas dan bersifat hipoalergenik.	
6.	Dahan Pohon	Dahan pohon dapat dimanfaatkan sebagai partisi ruangan dengan gaya natural yang tidak membosankan, hal ini terkesan sederhana namun akan mempercantik ruangan. Agar lebih bersih dan tahan lama, dahan muda bisa difurnish terlebih dahulu. Untuk kesan lebih terbuka, partisi bisa memanfaatkan dahan pohon yang lebih besar dan menatanya dengan jarak tertentu sebagai sekat ruangan.	
7.	Tanaman Gantung	Tanaman gantung tidak hanya dijadikan sebagai hiasan outdoor namun bisa berfungsi sebagai hiasan <i>indoor</i> partisi ruangan. Selain berfungsi sebagai partisi ruangan, penggunaan tanaman hijau juga memberikan kesan segar dan relaksasi bagi penghuni yang ingin bersantai dengan tenang.	
8.	Gypsum	Gypsum umumnya digunakan untuk membatasi dapur dengan ruang makan, area kamar mandi dan runag lainnya. Hal ini karena gypsum memiliki bentuk yang padat dan kering sehingga memudahkan proses pemasangan dan konstruksinya. Selain itu, material gypsum dapat dikombinasikan dengan <i>glasswool</i> sebagai partisi ruangan yang bertujuan untuk meredam suara dan memberikan privasi dalam rumah, sehingga suasana rumah menjadi lebih nyaman.	

No	Material	Keterangan	Gambar
9	Pipa	Penggunaan bahan pipa menciptakan partisi ruangan yang indah dan unik. Pipa paralon juga bisa jadi salah satu cara menghadirkan sekat ruangan yang modern dan dinamis. Potongan pipa paralon dapat disusun sedemikian rupa dengan menggunakan diameter yang berbeda hingga terbentuk desain yang modern dan estetik. Menggunakan pipa bekas sebagai partisi ruangan membawa banyak keuntungan, selain pembuatannya mudah juga tidak memerlukan biaya yang banyak.	

b. Aneka Macam Tanaman Hias

Dalam desain interior, tanaman hias sebagai penghias rumah bukanlah hal baru. Jika masuk kedalam pembahasan desain interior yang baik, maka kehadiran tanaman sebagai elemen alam merupakan hal wajib demi mewujudkan interior rumah yang nyaman dan fungsional. Tidak hanya itu, keberadaan tanaman pada tempat yang tepat bisa menjadi *focal point* menarik dan cantik. Jenis tanaman tertentu, baik tanaman hias outdoor maupun tanaman hias *indoor* juga bisa melindungi keluarga dari bahaya polutan rumah yang dapat mengancam kesehatan.

Ada beberapa jenis polutan yang bersarang di dalam ruangan dan berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan penghuni. Terdapat beberapa jenis tanaman hias yang memiliki fungsi untuk menetralkan racun di udara, utamanya racun sejenis formaldehida yang beresiko menyebabkan gangguan pernapasan, kanker, dan neurologis (Salim 2011). Filter alami pada tumbuhan dapat menjadi alternatif untuk menyaring partikel debu bahkan radiasi melalui proses ilmiah. Berikut jenis [tanaman hias](#) penghisap racun yang bisa ditempatkan di rumah, diantaranya:

Tabel 2. Macam – Macam Tanaman Hias

No	Tanaman	Keterangan	Gambar
1.	Tanaman Palem Bambu	Tanaman hias ini membutuhkan cahaya yang kuat untuk berkembang. Meskipun kemampuannya menyerap polutan, pohon palem bambu dapat menarik laba-laba atau serangga.	

No	Tanaman	Keterangan	Gambar
2.	Tanaman Karet Hias	Karet hias dengan nama latin <i>Ficus Robusta</i> merupakan salah satu tanaman hias yang berfungsi sebagai penyerap formaldehida dan dapat menghasilkan oksigen.	
3.	Pakis Boston	Pakis Boston memiliki ciri-ciri khusus, sehingga dapat dengan mudah mengidentifikasinya. Setiap daun memiliki beberapa yang terlihat seperti berkelompok. Pakis Boston menggunakan stomata mereka untuk menyerap racun formaldehida & xilena dan mengubahnya menjadi zat yang bermanfaat.	
4.	Lidah Mertua	Lidah mertua merupakan tanaman hias yang biasa di temukan di daerah tropis. Tanaman ini sangat mudah untuk di budidayakan meskipun di tempat-tempat yang kurang memadai. Lidah mertua memiliki banyak jenis, oleh karena itu tanaman ini digemari untuk menjadi hiasan dalam rumah, perkantoran.	
5.	Anggrek Bulan	Selain mempercantik ruangan, Anggrek Bulan juga mengeluarkan oksigen di malam hari untuk menjernihkan udara. Tanaman hias bunga ini juga menjadi tanaman hias kekinian karena bentuknya yang cantik.	

c. Eco Desain (*Sustainable Desain*)

Konsep pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*) yang didefinisikan oleh *Our Common Future* tahun 1997 menyebutkan bahwa *sustainable development* tidak hanya memenuhi kebutuhan masyarakat kontemporer, tetapi tidak mengganggu perkembangan kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka.

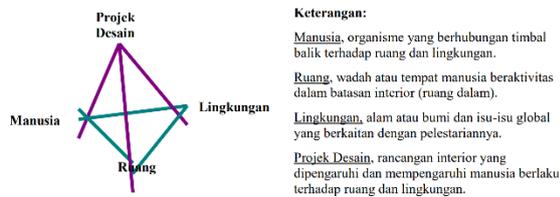
Manusia, konstruksi ruang dan lingkungan merupakan bagian dari ekosistem yang terintegrasi. Siklus keseimbangan antara aktivitas manusia, bentuk dan penggunaan ruang, dan sumber daya akan mengarah pada

keseimbangan mikro antara manusia, ruang arsitektur dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 1 Kiri: Ruang memintas, SDA digunakan & dibuang sebagai polutan. Kanan: Ruang sirkuler, sumberdaya yang digunakan dan bersirkulasi seimbang dengan alam.

Manusia-ruang-lingkungan merupakan elemen ekologis dalam pembahasan desain interior. Pengertian *people-space-environment* dan hubungannya dengan proyek desain interior ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2 Skema elemen ekologi mengenai bahasan eko-interior.

d. Keterkaitan Partisi dengan Tanaman Hias

Partisi adalah salah satu elemen internal yang digunakan untuk membentuk bidang isolasi antar ruangan dalam desain interior. Partisi dinding dapat memisahkan lahan yang luas, kemudian menggunakan dinding untuk mengecilkannya dalam bentuk partisi, sehingga membuat area yang luas tersebut menjadi beberapa ruangan. Dengan sentuhan beberapa dekoratif dinding seperti tanaman hias akan lebih menambah interior rumah menjadi lebih estetis dan seimbang.

Metode yang digunakan adalah unsur – unsur dekoratif ruang ramah lingkungan dengan tren desain di tahun 2020 yaitu *Tropical Vibe* yang dapat diartikan sebagai dekorasi rumah tinggal dengan tanaman. Tanaman yang dipilih adalah tanaman *indoor* yang tidak memerlukan cahaya matahari langsung, dengan ukuran tanaman yang bervariasi. Elemen ruang yang diaplikasikan membuat psikologi ruang menjadi lebih hidup dan berwarna.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Rumah merupakan kebutuhan tak terhindarkan yang harus dipenuhi. Tanpa tempat tinggal, seseorang tidak memiliki tempat untuk beristirahat ketika lelah beraktivitas. Rumah juga menjadi salah satu tempat bagi seseorang untuk bersantai. Hal ini sangat memungkinkan apabila setiap orang memiliki selera desain yang beragam. Rumah yang indah dan bersih adalah idaman semua orang. Tak melulu tentang seberapa luas dan besar bangunan, tapi yang terpenting adalah kebersihan dan kemampuan pemilik untuk menata setiap perabot yang ada. Salah satunya meletakkan tanaman dalam ruang yang sedang tren di kalangan penggemar dekorasi ruangan. Selain untuk menambah keindahan, tanaman dalam rumah mampu membantu membersihkan udara untuk ruangan tersebut. Bahkan beberapa juga diyakini mampu menyerap gelombang radiasi dari barang-barang elektronik di dalam rumah.

Dekorasi ruang menjadi elemen penting dalam mempercantik ruangan. Pengguna ruang menjadi sangat selektif dalam memilih dekoratif ruang dengan tatanan ruang yang unik dan kreatif. Pembatas ruangpun tak melulu terbuat dari dinding tembok ataupun gipsum, namun bisa diaplikasikan menggunakan partisi dengan beberapa sentuhan desain berupa ornament dan tanaman hias. Salah satu tren desain di tahun 2020 ini adalah *Tropical Vibe* yaitu dekorasi rumah dengan tanaman. Tanaman

yang dipilih adalah tanaman *indoor* yang tidak memerlukan cahaya matahari langsung, dengan ukuran dan jenis tanaman yang bervariasi serta aneka warna tanaman. Elemen ruang yang diaplikasikan membuat psikologi ruang menjadi lebih hidup dan berwarna, sehingga memberikan kesan unik dan asri dengan metode penataan yang tepat. Pada kasus ini, terfokus pada pembahasan mengenai dekoratif ruang interior rumah tinggal sebagai pembatas ruang dengan media tanaman dengan pendekatan *sustainable* desain. Pengolahan pembatas ruang yang baik dan indah secara estetika dan sesuai kebutuhan perlu metode penataan dengan memadukan tanaman hias dengan jenis tanaman *indoor*. Pengaplikasian tanaman dengan *mix material* dengan berbahan besi dan kayu pun dapat mempercantik rumah tinggal. Desain *display* yang menarik bisa mengubah suasana ruang interior rumah tinggal bisa lebih indah secara estetika ruang dan nyaman.

Saran

Saran yang diharapkan penulis untuk kemajuan penelitian ini diharapkan bisa berlanjut tak hanya mengkaji seputar dekoratif pembatas ruang dengan media tanaman tetapi juga membahas dekoratif lain yang kaitannya dengan ruang interior.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

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

- Atmadi, T. (2016). Kajian Metode Pendekatan Desain Interior. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*, 3(1).
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1982). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Ehteshami, A. (2019). "The influence of interior design on house." Eastern Mediterranean University. Diambil dari : <https://www.researchgate.net/publication/336580550>
- Hanser, A. (2002). Assembly and Disassembly of Interior Wall." Hongkong: Advances in Building Technology
- Hartanti, G. (2010). Keberadaan Material Bambu sebagai Substitusi Material Kayu pada Penerapan Desain Interior dan Arsitektur. *Humaniora* 1(1), 11-19.
- Hayles, C. S. (2015). Environmentally sustainable interior design: A snapshot of current supply of and demand for green, sustainable or Fair Trade products for interior design practice. *International Journal of Sustainable Built Environment* 4(1), 100-108.
- DOI:<https://doi.org/10.1016/j.ijbsbe.2015.03.006>
- Kania. (2018). "Ada Berapa Jenis Konstruksi yang Perlu Kamu Tabu?". *Dekoruma*, 15 Agustus 2018. Diambil dari: <https://www.dekoruma.com/artikel/72838/jenis-konstruksi>
- Krishna. (2019). "Different types of walls used in Building Construction" *Civil Read* 1 July 2019. Diambil dari: <https://civilread.com/wall-types/>.
- Li, J. (Juli, 2016). "Application of Green Plants in Interior Design." *2nd*

*International Conference on Economics,
Social Science, Arts, Education and
Management Engineering (ESSAEME)*
(Juli 30-31) Vol.71, 611-618.

Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian
Kualitatif Dalam Pendidikan Bahasa*.
Solo: Cakra Books.

Salim, I. M. (2011). Taman Dalam Rumah
Studi Kasus : Penelitian Terhadap
Kebutuhan Jenis Tanaman Bromelia
Pada Taman Dalam Rumah Tinggal.
*Seminar Nasional Life Style And
Architecture 2*, 598-604

PENSUASANAAN RUANG INTERIOR MUSEUM OF SEXUAL ASSAULT BERDASARKAN GRAFIK EMOSI FILM

Oleh:

Bayu Aji Purnawarman¹

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

Titihan Sarihati²

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

Setiamurti Rahardjo³

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

bayupnwm@student.telkomuniversity.ac.id¹ ; titiansarihati@telkomuniversity.ac.id² ;
icurahardjo@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Maraknya kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia menjadikan Indonesia mengalami krisis penanganan kekerasan dan pelecehan seksual. Hal ini dikarenakan kurangnya edukasi masyarakat terhadap kasus ini dan kurangnya empati masyarakat terhadap tragedi yang dialami korban dan cenderung melakukan tindakan victim blaming kepada korban yang menjadikan stigma dan stereotip masih langgeng berada di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan museum yang dapat mengedukasi dan menumbuhkan simpati masyarakat yang kemudian diharapkan dapat menurunkan angka kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia. Mengenai hal tersebut maka dilakukan sebuah metode pendekatan naratif dari beberapa judul film yang bertemakan kekerasan dan pelecehan seksual serta permainan psikologis yang nantinya akan menghasilkan grafik emosi yang dijadikan pedoman dalam perancangan pensuasanaan interior ruang pameran dari Museum of Sexual Assault. Dari grafik emosi tersebut, terciptalah sebuah storyline yang akan diaplikasikan dalam pengorganisasian jenis-jenis area pameran pada Museum of Sexual Assault.

Kata Kunci: *kekerasan dan pelecehan seksual, grafik emosi, pensuasanaan interior*

ABSTRACT

The rise of cases of violence and sexual harassment in Indonesia has made Indonesia face a crisis in handling violence and sexual harassment. This is due to the lack of public education in this case and the lack of public empathy for the tragedy experienced by the victim and tend to commit victim blaming to the victim which makes stigma and stereotypes still last in the community. Therefore, it is necessary to design a museum that can educate and foster public sympathy which is then expected to reduce the number of cases of violence and sexual harassment in Indonesia. Regarding this, a narrative approach method is used from several film titles with the theme of sexual violence and harassment as well as psychological games which will later produce emotional graphics that are used as guidelines in designing the interior atmosphere of the showroom of the Museum of Sexual Assault. From the graph of these emotions, a storyline is created that will be applied in organizing the types of exhibition areas at the Museum of Sexual Assault.

Keywords: *sexual violence and harassment, emotions graphic, interior mood*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dewasa kini, kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia semakin marak terjadi di lingkungan masyarakat. Hal ini didukung oleh data CATAHU (Catatan Tahunan) dari KOMNAS Perempuan yang menunjukkan bahwa pada tahun 2018 tercatat sebanyak 431.471 kasus kekerasan dan pelecehan seksual yang terjadi di Indonesia dan mengalami kenaikan selama kurun waktu 12 tahun sebesar 792%. Hal ini yang menjadikan kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia menjadi semakin kritis dan harus segera diatasi. Penyebab terjadinya kekerasan dan pelecehan menurut Ikhwantoro & Sambas (2018) adalah merujuk teori Asosiasi Diferensial (*Differential Association Theory*) yaitu sebuah tindak pidana kekerasan dan pelecehan seksual terjadi di lingkungan masyarakat dikarenakan dapat ditiru dan dipelajari oleh asosiasi atau pelaku lainnya, dengan kata lain, sebuah tindakan kekerasan dan pelecehan seksual yang terjadi di lingkungan masyarakat dikarenakan pergaulan yang amoral yang biasa diterima oleh pelaku di lingkungannya sehingga membuatnya mencontoh dan menirukan tindakan tersebut.

Selain kurangnya edukasi masyarakat yang menyebabkan kasus kekerasan dan pelecehan masih marak terjadi, minimnya rasa empati terhadap korban juga menjadi

faktor yang melanggengkan adanya tindakan kasus kekerasan dan pelecehan seksual, hal ini dikarenakan masyarakat masih cenderung melakukan *victim blaming* atau menyalahkan korban atas tragedi yang ia alami. Menurut Rusyidi et al. (2020) yang dikutip dalam jurnal Wulandari & Krisnani (2020) mengatakan bahwa stereotipe masyarakat cenderung lebih menuntut pertanggungjawaban korban atas tindakan provokatifnya alih-alih memberi dukungan kepada korban. Oleh karena itu perancangan *Museum of Sexual Assault* diharapkan dapat menjembatani isi hati korban kekerasan dan pelecehan seksual kepada masyarakat luas selaku pengunjung yang kemudian diharapkan dapat mematahkan stigma dan stereotip masyarakat terhadap tragedi kekerasan dan pelecehan seksual dengan memahami isi hati korban atas tragedi tersebut.

Guna mencapai tujuan perancangan *Museum of Sexual Assault* yang menceritakan kisah dan isi hati korban kepada para pengunjung, dibutuhkan pendekatan yang mampu menyampaikan hal tersebut kepada pengunjung sehingga dapat menumbuhkan simpati kepada para korban yang kemudian diharapkan dapat menurunkan angka kasus kekerasan dan pelecehan seksual. Oleh karena itu, dipilih pendekatan naratif dengan berpacu kepada referensi film-film bertema kekerasan dan pelecehan seksual serta permainan psikologi yang kemudian

dihasilkan grafik emosi dari setiap film tersebut dan kemudian diaplikasikan kepada perancangan interior. Selain berpacu kepada grafik emosi hasil dari menonton beberapa film, kisah para korban juga dijadikan inspirasi dalam hal perancangan jenis area pameran beserta objek pameran didalamnya yang kemudian pengorganisasian area pameran tersebut disesuaikan dengan grafik emosi yang sudah didapat sebelumnya.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Museum

Definisi museum menurut konferensi umum ICOM (*International Council Of Museum*) yang ke-11 di Kopenhagen pada tahun 1974, menyatakan bahwa :

'A museum is a non profit and permanent institution in the service of society, which acquires, conserves, communicates, and exhibits for purpose of study, education, and enjoyment, material evidence of man and environment.'

Dengan arti bahwa museum adalah lembaga non-profit permanen yang melayani masyarakat secara umum, dimana museum memiliki tugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, dan memamerkan warisan sejarah hasil manusia dengan tujuan edukasi, penelitian, maupun hiburan.

Kemudian, berdasarkan klasifikasi jenis museum menurut ICOM, *Museum of Sexual Assault* ini dapat diklasifikasikan sebagai museum khusus sebab koleksi dari museum ini tidak termasuk dalam 5 kategori yang sudah disebutkan sebelumnya yaitu

museum seni, museum akreologi dan sejarah, museum nasional, museum sejarah alam, dan museum sains dan teknologi.

Tinjauan Kekerasan Seksual

Kekerasan dan pelecehan seksual memiliki arti yang sangat luas, mulai dari ungkapan secara verbal, baik digital maupun lisan, yang bermakna tidak senonoh yang menurunkan martabat seseorang, lalu dapat juga berupa tindakan tidak senonoh seperti mencolek, mengelus, menggesek, meremas, dan lain-lain, lalu memaksa melakukan tindakan tidak senonoh, mempertontonkan hal tidak senonoh, ancaman apabila tidak mau menuruti hal tidak senonoh yang diperintahkan, hingga tindakan pemerkosaan. Semua tindakan tersebut dikatakan sebagai tindakan pelanggaran sebab tidak adanya *consent* yaitu persetujuan atau mau sama mau, dan adanya pemaksaan pelaku terhadap korban.

Menurut Marcheyla (2013), kejahatan kesusilaan ini terjadi akibat manifestasi perbuatan yang termasuk dalam pelecehan namun masih dianggap wajar yang kemudian akan bermuara kepada tindak kejahatan kekerasan seksual yang lebih berat lagi. Contohnya seperti guyonan terhadap salah satu bagian tubuh yang bersifat privasi, *catcalling*, dan lain-lain. Hal ini lah yang harus menjadi perhatian dalam upaya menanggulangi terjadinya peristiwa kekerasan dan pelecehan seksual, bahwa masyarakat perlu diberikan edukasi mengenai hal-hal yang

dapat dikatakan sebagai tindak pelecehan dan kekerasan sehingga moral masyarakat dapat lebih terbentuk untuk dapat lebih menghormati sesamanya yang kemudian lambat laun dapat menurunkan angka peristiwa kekerasan dan pelecehan seksual.

Pendekatan Naratif

Pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan naratif. Pendekatan naratif menurut (Maulidina A. I., 2015) dalam sebuah perancangan arsitektur dan interior merupakan sebuah metode pendekatan yang dapat membuat pengguna ruang merasa terlibat langsung dengan suasana ruang. Aspek yang membuat pengguna ruang merasa terlibat adalah karena adanya narasi yang diberikan dalam bangunan, sehingga diperlukan pemahaman mengenai plot dari sebuah cerita yang kemudian akan diterjemahkan pada pola sirkulasi dan pengorganisasian ruang.

Kemudian adapula tahapan dalam melakukan perancangan melalui pendekatan naratif menurut Tissink (2016) adalah sebagai berikut :

1. *Linking*

Proses menghubungkan antara lingkungan sekitar dengan identitas ruang sehingga pengguna ruang dapat merasakan korelasi antara keduanya.

2. *Structuring*

Proses menambahkan kerangka cerita dalam perancangan ruang interior sehingga pola sirkulasi dapat mengikuti

dari kerangka cerita tersebut.

3. *Framing*

Proses memanipulasi persepsi pengguna ruang dengan menambahkan pembingkai cerita menjadi satu kesatuan dengan perancangan interior, bisa melalui mengarahkan pengunjung untuk menyusuri rute sesuai dengan jalan cerita.

C. METODE

Data primer berupa grafik emosi dan hasil wawancara mengenai kisah tragedi para korban, sedangkan untuk data sekunder merupakan hasil kajian studi literatur yang berasal dari sumber yang kredibel seperti buku, jurnal, skripsi, dan publikasi lain yang sejalan dengan pokok pembahasan yang diangkat. Pengumpulan data primer berupa grafik emosi dilakukan dengan cara menonton lima judul film yang bertemakan kekerasan dan pelecehan seksual serta permainan psikologi, lima judul film tersebut antara lain : *The Danish Girl*, *Room*, *Joker*, *Marlina Pembunuh 4 Babak*, dan *Kucumbu Tubuh Indahku*. Kemudian, untuk data mengenai kisah tragedi korban dilakukan dengan cara wawancara kepada beberapa korban dari tragedi kekerasan dan pelecehan seksual.

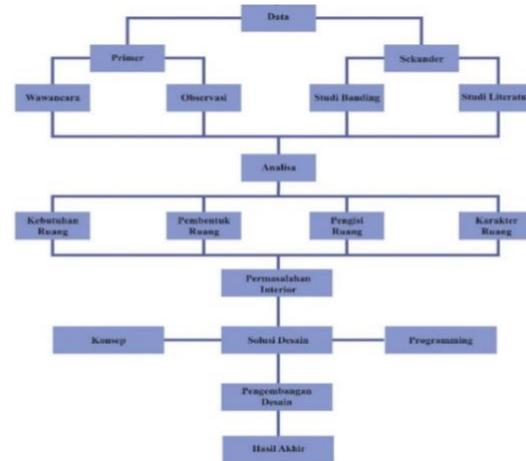
Grafik emosi dari setiap film merupakan hasil emosi yang dirasakan penonton saat menyaksikan film tersebut. Grafik emosi ini dihasilkan dengan cara menonton film secara keseluruhan dan

memberikan poin di menit-menit tertentu, pada kasus ini poin diberikan persepuluh menit sekali, yang mana poin tersebut mengindikasikan emosi yang dirasakan penonton pada rentang durasi tersebut, rentang poin yang dimaksud adalah 5, 4, 3, 2, 1, 0, -1, -2, -3, -4, dan -5. Semakin tinggi poin semakin baik emosi/perasaan yang dirasakan penonton, begitu pula sebaliknya semakin rendah semakin buruk/sedih emosi/perasaan yang dirasakan penonton. Setelah kelima judul film tersebut sudah dihasilkan grafik emosi, kemudian dilakukan penyesuaian dari setiap grafik emosi dengan mengambil poin rata-rata persepuluh menit sehingga dihasilkan satu grafik emosi yang akan diterapkan pada pengorganisasian layout dan perancangan interior.

Hasil wawancara kepada beberapa korban mengenai tragedi yang mereka alami kemudian dijadikan inspirasi dalam penciptaan jenis area pameran beserta konten yang ditampilkan. Lalu kronologi dari tragedi-tragedi yang dialami para korban kemudian disimpulkan hingga menghasilkan benang merah dari setiap kisah tragedi yang mereka alami yang kemudian simpulan tersebut dicocokkan dengan grafik emosi yang sudah didapatkan sebelumnya yang pada akhirnya menghasilkan satu *storyline* yang akan diterapkan pada perancangan *Museum of Sexual Assault*.

Setelah didapat *storyline* yang akan diterapkan pada area pameran *Museum of Sexual*

Assault, perancangan penyesuaian interior area pameran disesuaikan dengan pencapaian emosi yang ingin dirasakan pengunjung berdasarkan hasil dari grafik emosi yang telah didapat sehingga permainan emosi pengunjung dapat sesuai dengan grafik emosi hasil dari menonton lima judul film tersebut.



Gambar 1 : Kerangka berpikir

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Ulasan Film

Film yang dijadikan referensi pembuatan *storyline* dengan cara mengamati dan mencatat emosi yang dirasakan perdurasi waktu yang kemudian dihasilkan grafik emosi adalah film-film yang mengangkat kisah mengenai korban kekerasan dan pelecehan seksual serta film yang memainkan emosi dan psikologi para penontonnya. Judul film-film tersebut antara lain *The Danish Girl*, *Room*, *Joker*, *Marlina Pembunuh 4 Babak*, dan *Kucumbu Tubuhku Indahku*.

Ulasan Film *The Danish Girl*

Film *The Danish Girl* mengisahkan tentang sepasang suami istri, Gerda dan Einar, yang berlatar tempat di negara Denmark dan pada

tahun sekitar 1920-an. Permasalahan dalam film dimulai ketika Gerda harus melukis seorang wanita dan diperagakan oleh Einar, suaminya sendiri. Demi menunjang perawakan wanita dengan nama yang ia berikan adalah Lili, Gerda harus mendandani Einar dan memberikannya pakaian wanita yang dimana ternyata Einar menikmatinya. Permasalahan semakin memuncak disaat Gerda dan Einar menghadiri sebuah acara pameran para seniman namun dengan Einar menjelma menjadi sosok Lili. Ia bertemu beberapa pria yang tertarik dengannya dan sempat beberapa kali mengalami peristiwa pelecehan seksual akibat perawakan dan gerak tubuhnya yang sudah menyerupai perempuan namun ia merasa semakin nyaman menjadi sosok Lili.



Gambar 2 : Scene dimana Einar mendapat perlakuan *catcall*
Sumber: google image, 2021

Ulasan Film *Room*

Film *Room* mengisahkan tentang remaja perempuan yang menjadi korban penculikan dan pemerkosaan oleh pelaku penculikannya sendiri hingga ia melahirkan seorang anak di dalam ruangan penyekapan tersebut. Anak itu Jack, tumbuh hingga umur 7 tahun yang berarti bahwa Joy telah disekap selama

bertahun-tahun hingga Jack mengira dunia hanyalah seluas ruangan penyekapan tersebut, selama ia hidup ia tidak pernah melihat kondisi dunia luar melainkan kamarnya tersebut. Film ini menunjukkan emosi tertekan, trauma dan depresi yang dirasakan Joy dan juga keluguan seorang anak yang belum pernah melihat dunia luar.



Gambar 3 : Scene dimana Joy menyuruh Jack untuk berpura-pura mati sehingga ia dapat dibawa keluar dari ruangan
Sumber: google image, 2021

Ulasan Film *Joker*

Film *Joker* mengisahkan tentang hidup seorang badut penghibur yang dilanda dengan depresi akut. Arthur, pemeran utama yang berperan sebagai Joker, dikisahkan mengalami hidup yang sangat tragis. Film ini memang dipenuhi oleh permainan emosi dan psikologi sehingga dibutuhkan kesiapan mental saat ingin menontonnya sebab Todd Phillips, produser sekaligus penulis naskah dari film *Joker* mengatakan bahwa film ini memang menampilkan kisah seseorang yang selama hidupnya tidak pernah mendapatkan cinta dan kasih sayang, penerimaan, serta validasi dari orang-orang disekitarnya.



Gambar 4 : Scene dimana Arthur memperlihatkan perasaan depresinya dibalik senyum dan tawanya
Sumber: google image, 2021

Ulasan Film *Marlina Pembunuh 4 Babak*

Film *Marlina Pembunuh 4 Babak* merupakan film yang menceritakan seorang wanita korban pelecehan seksual yang membalas dendam dengan membunuh sang pelaku dalam 4 babak. Pemeran utama bernama Marlina yang diperankan oleh Marsha Timothy merupakan wanita yang penuh misteri. Ia mengalami pelecehan seksual di kediamannya sendiri oleh pria paruh baya. Film ini benar-benar menunjukkan sisi realita yang biasa korban dapatkan apabila mereka hendak mencari perlindungan dan pertolongan, bahwa *victim blaming* masih sangat kerap terjadi di lingkungan masyarakat terlebih pada daerah terpencil yang masih minim akan edukasi mengenai isu sosial ini.



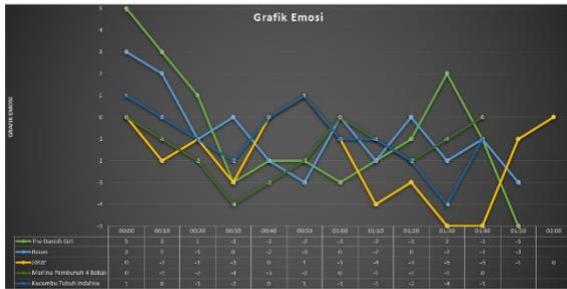
Gambar 5 : Scene dimana Marlina berada di kantor polisi dan mendapat perlakuan *victim blaming*
Sumber: google image, 2021

Ulasan Film *Kucumbu Tubuh Indahku*

Film *Kucumbu Tubuh Indahku* mengisahkan tentang perjalanan batin seorang pria yang merupakan penari Lengger yang mendapat penghakiman sepihak oleh masyarakat mengenai jati dirinya. Hampir mirip dengan cerita *The Danish Girl* yang sama-sama menceritakan permasalahan batin seorang pria yang memiliki jati diri dan kepribadian seorang wanita, bedanya latar cerita dari film ini diambil di Indonesia yang menjadikan jalan dan fokus ceritanya pun berbeda. Arjuno, pemeran utama, diceritakan mengalami berbagai masalah mengenai ekspresi gendernya dan tidak jarang ia juga sering mengalami pelecehan seksual sedari ia kecil diakibatkan oleh perbedaan jati diri yang ia miliki. Kemudian ditambah dengan penghakiman masyarakat kampung yang tidak berperikemanusiaan membuat jalan cerita dari film ini terasa begitu pedih dan pilu.

Grafik Emosi

Setelah menonton kelima judul film tersebut, dihasilkan grafik emosi yang terdiri dari rentang poin 5 sampai -5 dalam rentang durasi persepuluh menit. Semakin tinggi poin yang diberikan pada rentang durasi tersebut, emosi yang dirasakan semakin bagus, sebaliknya semakin rendah poin yang diberikan pada rentang durasi tersebut, emosi yang dirasakan semakin buruk.



Gambar 6 : Grafik emosi
Sumber: data pribadi, 2021

Storyline Museum

Storyline pada museum yang mendasari penentuan jenis-jenis area pada area pameran adalah *storyline* yang terinspirasi dari kisah para korban yang mendapat tragedi kekerasan dan pelecehan seksual di hidupnya.

Storyline tersebut antara lain sebagai berikut:

- Korban sekilas menceritakan kisah hidupnya yang begitu normal sebelum tragedi terjadi, diaplikasikan dalam ruang Transisi Emosi.
- Korban mulai mendapat pelecehan minor (*catcalling*) dan mulai tidak nyaman akan hal tersebut, diaplikasikan dalam ruang *Catcalling Space*.
- Korban mulai mendapat pelecehan mayor (*physical touch*) dan disini masalah mulai memuncak, diaplikasikan dalam ruang *Victims' Clothes Exhibition*.
- Korban diketahui mulai mengalami depresi dan trauma akan tragedi tersebut dan mulai meminta bantuan dari orang terdekat, keluarga. Diaplikasikan dalam ruang *Home, Sweet Home*.

- Korban mendapat *victim blaming* dan kekerasan dari keluarga atas apa yang ia terima, karena ia dianggap sebagai aib keluarga, diaplikasikan pada ruang *Domestic Violence*.
- Korban dipaksa menikah dengan pelaku tanpa konsen dirinya sendiri dan hanya berujung menjadi KDRT (kekerasan dalam rumah tangga), diaplikasikan pada ruang *Child Marriage*.
- Masalah tersebut membuat korban berhenti sekolah kemudian mendapat pelecehan verbal secara online oleh teman-temannya, diaplikasikan pada ruang *Online Harassment*.
- Korban semakin depresi dan tidak tahan untuk mencurahkan semua bebannya. Diaplikasikan pada ruang *Victims Talk*.
- Lambat laun, ia berhasil bangkit dari keterpurukan dan lepas dari belenggu kekerasan dari pelaku dan aktif dalam berbagai kegiatan kemanusiaan, diaplikasikan pada ruang *Hear the Silence* dan *Epilog*.

Penggabungan Grafik Emosi dengan Storyline Museum

Dari kelima grafik emosi film tersebut, dapat disimpulkan suatu grafik emosi dan penyesuaian pada jenis-jenis area pameran yang didapatkan dari kisah para korban yang dijadikan inspirasi dalam penentuan jenis dan

mencapai pensuasanaan yang dapat menstimulus emosi sedih pengunjung pada saat menyusuri area pameran, perancangan konsep visual yang sangat berperan dalam mencapai tujuan tersebut adalah konsep warna dan konsep pencahayaan.



Gambar 8 : Inspirasi bunga mawar *Dark Crimson*, dan pensuasanaan mendung
 Sumber: google image, 2021

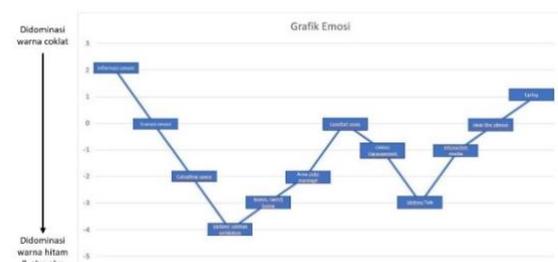
Konsep Warna

Konsep warna yang dihadirkan dalam perancangan *Museum of Sexual Assault* menggunakan warna-warna yang dapat memberikan efek memenangkan. Menurut IH Marysa dan AW Angraita (2016), warna-warna yang memberikan efek menenangkan adalah warna-warna dalam shade warna coklat. Selain memberikan efek ketenangan, warna coklat juga dianggap memberikan efek kehangatan dan dukungan. Kemudian adanya warna aksen merah, ungu tua, dan hitam pada perancangan *Museum of Sexual Assault* berasal dari konsep utama yang diangkat yaitu bunga *Dark Crimson*, sehingga tetap memberikan karakter dan identitas dalam segi warna pada perancangan.

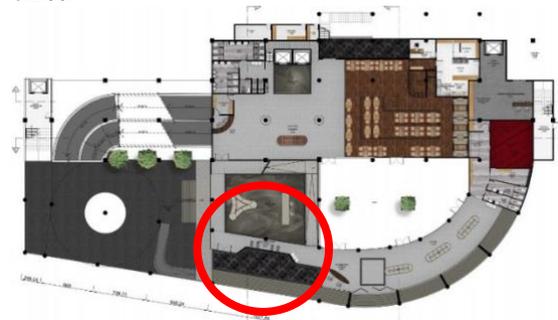


Gambar 9 : *Colour palette*

Pada area netral atau area yang belum memberikan stimulus emosi kepada pengunjung museum, penggunaan warna lebih didominasi oleh warna-warna coklat dengan tujuan memberikan efek ketenangan bagi pengunjung baik sebelum mengunjungi area pameran maupun setelah mengunjungi area pameran. Contohnya pada area lobby utama sebagai area pertama yang dimasuki oleh pengunjung saat mengunjungi *museum of sexual assault*. Area lobby ini merupakan area netral sebab belum adanya stimulus kepada pengunjung mengenai hal-hal terkait dengan konten objek museum yaitu kisah dari korban kekerasan dan pelecehan seksual.



Gambar 10 : Penggunaan warna berdasarkan grafik emosi



Gambar 11 : Denah lobby utama



Gambar 12 : Dominasi warna coklat pada area lobby

Kemudian untuk area pameran museum yang sudah memberikan stimulus emosi kepada pengunjung, penggunaan warna yang diterapkan didominasi oleh warna-warna gelap seperti hitam dan abu-abu dengan tujuan untuk membuat penyesuaian ruang interior lebih dramatis, namun tetap diredam dengan adanya warna-warna coklat agar stimulus emosi yang diciptakan pada penyesuaian area pameran tidak sampai memberikan efek traumatis kepada pengunjung. Selain warna hitam, abu-abu dan coklat, pada area pameran juga tetap ada warna aksen sebagai identitas *museum of sexual assault* yaitu warna merah.

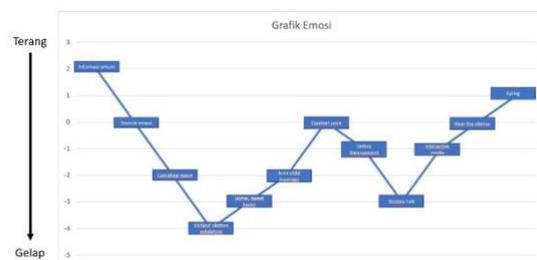


Gambar 13 : Penyesuaian ruang pameran

Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang diterapkan didominasi menggunakan pencahayaan buatan dari lampu, karena dapat lebih mudah mencapai pengkondisian cahaya yang ingin dicapai guna menghadirkan penyesuaian

ruang yang sesuai dengan konsep. Pengkondisian cahaya yang diterapkan terbagi menjadi 3 jenis pengkondisian pencahayaan, yang pertama pengkondisian cahaya terang yang diaplikasikan pada jenis area publik seperti lobby utama, kantin, toko souvenir, toilet, kantor, gudang, dan perpustakaan dikarenakan membutuhkan penerangan yang cukup guna melakukan kegiatan di masing-masing ruangan tersebut, kemudian pengkondisian cahaya redup contohnya pada area pameran temporer, lobby museum, dan beberapa area pameran seperti area pameran informasi umum, hal ini karena pada area tersebut ingin mencapai penyesuaian ruang yang kalem tetapi belum secara maksimal dikarenakan *storyline* pada ruangan tersebut bukan merupakan ruangan yang memiliki klimaks dalam hal permainan emosi, dan yang terakhir adalah pengkondisian ruangan gelap seperti yang diaplikasikan pada area pameran dan auditorium, hal ini karena penyesuaian kalem dan duka yang ingin dicapai sehingga dapat memengaruhi emosi pengunjung yang datang.



Gambar 14 : Pencahayaan berdasarkan grafik emosi

Perancangan pencahayaan pada area pameran berpedoman kepada grafik emosi dari *storyline* yang sudah didapatkan sebelumnya.

Semakin rendah poin emosi mengindikasikan area tersebut penguasaannya lebih mencekam. Faktor yang menjadikan area pameran penguasaannya mencekam bisa dari objek pameran itu sendiri seperti contohnya pada grafik, titik terendah adalah pada area *victims' clothes exhibition* dikarenakan pada area ini, objek yang ditampilkan adalah bukti nyata dari tragedi kekerasan dan pelecehan seksual yang dialami para korban yaitu pakaian yang mereka kenakan sesaat tragedi tersebut berlangsung yang dimana tujuannya adalah guna mematahkan stigma bahwa pakaian terbuka bukanlah faktor yang memicu terjadinya tragedi kekerasan dan pelecehan seksual. Kemudian faktor lain adalah dari segi pencahayaan, pada area *victims' clothes exhibition*, pencahayaan yang diterapkan adalah pencahayaan gelap guna mempertegas kesan duka dan dramatis yang ingin dicapai pada ruangan.



Gambar 15 : Pencahayaan gelap pada area *victims' clothes exhibition*

Kemudian, untuk contoh ruang yang memiliki poin emosi cukup tinggi dengan indikasi bahwa ruang tersebut tidak terlalu memberikan stimulus emosi kepada pengunjung, yaitu pada area informasi umum. Area informasi umum adalah area

pertama dalam runtutan area pameran yang dimasuki pengunjung. Pada area ini, konten yang ditampilkan hanya sebatas informasi umum mengenai isu kekerasan dan pelecehan seksual sehingga belum adanya stimulus emosi sebab *storyline* belum dimulai pada area ini. Oleh karena itu, pengkondisian cahayanya pun dibuat tidak terlalu gelap namun juga tidak terlalu terang mengingat bahwa pengunjung harus fokus kepada objek pameran tidak terdistraksi oleh hal lain sehingga ruangan dibuat tidak terlalu terang.



Gambar 16 : Pencahayaan gelap pada area informasi umum

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Perancangan *museum of sexual assault* dengan pendekatan naratif harus dapat menyampaikan isi hati korban kepada para pengunjung sehingga dapat menumbuhkan simpati yang diharapkan dapat menurunkan angka kasus kekerasan dan pelecehan seksual. Selain itu, mengingat topik yang ditampilkan merupakan topik yang sensitif sehingga dikhawatirkan dapat menimbulkan dampak negatif kepada pengunjung, dibutuhkan konsep yang sesuai yang dapat mencapai tujuan dari perancangan namun tidak menimbulkan dampak negatif. Oleh

karena itu, tema dan konsep yang diterapkan pada museum ini adalah tema yang mengangkat kesan kelam dan duka serta konsep yang dapat menunjang pencapaian tema tersebut. Berdasarkan hal tersebut, konsep yang sangat berperan dalam pencapaian suasana duka yang diinginkan adalah dari perancangan konsep visual yang terdiri dari konsep warna dan konsep pencahayaan.

Pada konsep warna, semakin rendah poin emosi yang didapat pada suatu area, warna yang digunakan pun semakin didominasi oleh warna-warna gelap seperti hitam dan abu-abu dengan tujuan agar mempertegas kesan duka pada ruangan. Begitu pula kebalikannya, apabila poin emosi yang didapat pada suatu area, penggunaan warnanya pun akan didominasi oleh warna coklat dengan tujuan memberikan efek relaksasi kepada pengunjung.

Selanjutnya, pada penerapan konsep pencahayaan pun masih berpacu kepada grafik emosi *storyline*, semakin rendah poin emosi yang didapat pada suatu area pameran, semakin gelap pencahayaan di ruangan tersebut dengan tujuan mempertegas kesan dramatis pada ruangan. Sebaliknya, semakin tinggi poin emosi, semakin terang pencahayaannya.

Saran

Mengingat perancangan museum dengan topik serupa merupakan perancangan yang sangat jarang dilakukan di dunia nyata,

dibutuhkan penelitian lebih lanjut terkait perancangan *museum of sexual assault*, seperti contohnya pencapaian suasana ruang dapat pula dicapai dengan perancangan akustik yang lebih baik dengan menyediakan alat audio pada area pameran yang dapat membantu mewujudkan atmosfer suasana ruang yang diinginkan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bevan. T. Fellner. E. Harrison. A. Dkk (Producer) 2015. *The Danish Girl. Working Title Films*. Britania Raya. 119 mins.
- Ching. Francis D.K. (2007). *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi 3*. Jakarta : Erlangga
- Clarke. A. (2012). *Spatial Experience Narrative and Architecture*. Byera Hadley Report.
- Fardian. A & C.P. Gerralda. (2020). Peran Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) di Indonesia dalam Menangani Kasus *Human Trafficking*. *Jurnal Widya Pranata Hukum* 2(1). 40-55.
- Fuadi. M. A. (2011). Dinamika Psikologis Kekerasan Seksual: Sebuah Studi Fenomenologi. *Jurnal Psikologi Islam* 8(2). 191-208.
- Guiney. Ed & Gross. D. (Producer) 2015. *Room. Telefilm Canada*. Kanada. 118 mins.
- Indaryani. S. (2018). *Dinamika Psikososial Remaja Korban Kekerasan Seksual*. *Jurnal Psikologi Perseptual*. 1-6.
- I.H. Marysa & A.W. Angraita. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya. Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X. *Jurnal Desain Interior*. 1(1), 41-50.
- Ikhwantoro. D., & Sambas. N. (2018). "Faktor Penyebab Terjadinya Kejahatan

- Pelecehan Seksual terhadap Perempuan Dewasa yang Terjadi di Kota Bandung Ditinjau Secara Kriminologis*”. *Prosiding Ilmu Hukum* 4(2), 907-913.
- Isfansyah. I (Producer) 2019. *Kucumbu Tubuh Indahku*. Fourcolours Films. Indonesia. 107 mins
- KOMNAS Anti Kekerasan Terhadap Perempuan. (2019). *Catatan Kekerasan Terhadap Perempuan Tahun 2018*. Jakarta : KOMNAS Perempuan.
- Maulidina. A. I., & Sumartinah. H. R. (2015). Pendekatan Naratif dalam Perancangan Taman Penitipan Anak. *Jurnal Sains dan Seni ITS* 4(2), 47-50.
- Mothersill. P. (2014). *The Form of Emotive Design*. Master's Thesis. Massachusetts Institute of Technology. MIT Media Lab.
- Neuferst, Ernst. (1996). *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Phillips. T. Cooper. B & Tillinger. E. (Producer) 2019. *Joker*. Warner Bros Pictures. Amerika Serikat. 122 mins.
- Prastowo. R. M., Hartanti. N. B. & Rahmah. N. (2019). *Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran Pada Museum*. Seminar Nasional. Buku 1 : Sains dan Teknologi. 181 – 187.
- Rahayu. M & Agustin. H. (2018). *Representasi Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan di Situs Berita Tirto.id*. *Kajian Jurnalisme*. 2(1). 115-133.
- Suratmin. (2000). *Museum sebagai Wahana Pendidikan Sejarah*. Masyarakat Sejarawan Indonesia Cab. Yogyakarta. Yogyakarta.
- Tissink. F. E. (2016). *Narrative Driven Design: Roles of Narrative of Designing The Built Environment*. TU Delft.
- Wangsa. M., Indrani. H. C., & Nilasari. P. F. (2015). *Pengaruh Pencabayaan Terhadap Persepsi Visual Umat pada Masjid Al-Iryad Bandung*. *Dimensi Interior*. 13(1), 41-47.
- Widyakusuma. A. (2020). *Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis dan Perilaku Pengguna Ruang*. *Jurnal KaliBRASI*. 3(2), 38-54.
- Wulandari. E. P., & Krisnani. H. (2020). Kecenderungan Menyalahkan Korban (*Victim Blaming*) dalam Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan Sebagai Dampak Kekeliruan Atribusi. *Share: Social Work Journal* 10(2), 187-197. Doi: 10.24198/share.v10i2.31408
- Zidni. F & Adi. R. (Producer) 2017. *Marlina Pembunuh Empat Babak*. Cinesurya. Indonesia. 93 mins.

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH SAKIT IBU DAN ANAK KELAS B KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN *HEALING ENVIRONMENT*

Oleh:

Krisnaldi¹

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

Titihan Sarihati²

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

Erlana Adli Wismoyo³

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

krisnid@student.telkomuniversity.ac.id¹; titiansarihati@telkomuniversity.ac.id²;
erlanadliw@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Dalam perancangan RSIA, atmosfer ruang perlu dibuat dengan mengacu pada kondisi psikologis dan karakteristik pengguna yang berorientasi pada ibu dan anak. Kondisi anak dan juga wanita khususnya ibu hamil dapat mengalami perubahan secara drastis yang mencakup perubahan psikologis dan juga sosial. Lingkungan rumah sakit yang terasa asing dengan hadirnya orang-orang baru mampu memicu rasa cemas dan rasa takut bagi orangtua bahkan anak-anak. Menciptakan lingkungan yang nyaman dapat membantu menstimulasi penyembuhan pasien dengan mengurangi rasa cemas melalui pengaturan organisasi ruang, sirkulasi, dan juga *treatment* interior. Suguhan suasana yang nyaman dan rileks pada interior RSIA menggunakan metode *Healing Environment* berfokus pada *treatment* desain dengan memadukan unsur alam, psikologis dan juga indra manusia dengan harapan, menciptakan suasana yang nyaman, rileks, mengurangi rasa cemas pada pasien hingga menstimulasi kesembuhan pasien.

Kata Kunci: rumah sakit ibu dan anak, healing environment, psikologis, alam, indra

ABSTRACT

In designing a mother and child hospital, the atmosphere of the room needs to be created with reference to the psychological condition and characteristics of the user, which is oriented towards mother and child. The condition of children and women, especially pregnant women, can change drastically which includes psychological and social changes. The hospital environment that feels strange with the presence of new people can trigger anxiety and fear for parents and children. Creating a comfortable environment can help stimulate the patient's healing by reducing anxiety through room organization, circulation, and interior treatment. Treating a comfortable and relaxed atmosphere in the interior of the mother and Child Hospital using the method Healing Environment which focuses on treatment design by combining elements of nature, psychology, and the human senses with hope, creating a comfortable, relaxed atmosphere, reducing anxiety in patients to stimulating patient recovery.

Keywords: mother and child hospital, healing environment, psychological, nature, senses

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perlu diketahui bahwa seorang wanita hamil akan sangat bersinggungan dengan hal-hal kompleks yang mencakup perubahan psikologis dan juga sosial. Norton-Westwood (2012 dalam Vianti, 2020) menerangkan bahwa lingkungan rumah sakit yang terasa asing, orang-orang baru, berbagai suara yang dihasilkan oleh mesin, dan bebauan khas, mampu memicu rasa cemas dan rasa takut bagi anak ataupun orangtua. Berdasarkan hasil survei penulis kepada wanita yang memerlukan pelayanan kesehatan di RSIA ditemukan pula ketakutan pada saat mengunjungi rumah sakit padahal rasa semangat untuk sembuh dapat ditingkatkan melalui tatanan ruang yang rapi dan indah, bahkan suasana hati pasien maupun keluarga juga dapat membaik (Handoyotomo, 2020).

Dari pemaparan di atas, perlu ada rumah sakit khusus yang mampu mengakomodasi kebutuhan masyarakat, dan menjawab permasalahan yang ada dilapangan. Maka dari itu, dipihlah objek perancangan Rumah Sakit khusus ibu dan Anak tipe B dengan metode perancangan yang dapat menciptakan suasana yang nyaman sehingga dapat membatu proses penyembuhan pasien dengan menghilangkan rasa cemas melalui pengaturan organisasi ruang, sirkulasi, treatment pada

elemen interior dan juga ketersediaan fasilitas publik. Perancangan dengan konsep *healing environment* diharapkan dapat memberikan rasa tenang, nyaman dan rileks saat berada di rumah sakit dengan mengedepankan pendekatan psikis pasien dan juga karakteristik pengunjung.

Permasalahan

Berlandaskan temuan data, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

- Bagaimana penerapan interior RSIA yang dapat mendorong stimulasi pemulihan melalui *treatment* interior?
- Bagaimana pengolahan persyaratan umum ruang RSIA yang baik sesuai dengan kebutuhan ruang dan juga pengguna?
- Bagaimana menciptakan ruang yang sesuai dengan karakteristik pengguna atau pasien khususnya ibu dan anak?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Rumah Sakit Ibu dan Anak (RSIA)

Jika merujuk Klasifikasi Dan Perizinan Rumah Sakit (2019) RSIA Kelas B adalah Rumah Sakit Khusus yang menyelenggarakan pemeriksaan pasien bagi ibu selama masa pralahir hingga pascalahir dan dan juga tindakan medis maupun non-medis meliputi pelayanan kandungan umum dan spesialisistik kebidanan, subspecialistik kebidanan kandungan, spesialisistik anak umum, subspecialistik anak meliputi perinatologi

dan gawat darurat anak, serta spesialis lainnya meliputi rehabilitasi medik, mata, bedah umum, penyakit dalam, anastesi, radiologi, patologi klinik, dan gigi.

Jenis-Jenis Rumah Sakit

Merujuk pada UU RI Nomor 44 Tahun 2009 mengenai Rumah Sakit digolongkan sesuai dengan cara kelola dan jenis layanannya.

a. Berdasarkan jenis pelayanan

Rumah sakit digolongkan berdasarkan jenis pelayanannya dibagi menjadi Rumah Sakit Umum dan juga Rumah Sakit Khusus.

b. Berdasarkan Sistem Kelola

Rumah Sakit berdasarkan sistem pengelolaannya dibagi atas Rumah Sakit Publik dan Rumah Sakit Privat

- 1) Rumah Sakit Publik diurus oleh instansi Pemerintah, Pemda serta Lembaga Hukum yang tidak berorientasi pada profit.
- 2) Rumah Sakit Privat dinaungi oleh lembaga Hukum yang berorientasi pada profit berbentuk persero dan dapat dijadikan sebagai rumah sakit pendidikan.

c. Berdasarkan Kelasnya

Dalam aturan Kementerian Kesehatan Rumah Sakit terdiri atas kelas A, B, C, dan D. Klasifikasi Rumah Sakit ini digolongkan berdasarkan ketersediaan tenaga kerja, dokter spesialis, fasilitas alat kesehatan (alkes), serta banyaknya tempat tidur.

Rumah sakit yang dirancang nantinya adalah rumah sakit khusus tipe B yang akan

masuk kedalam kategori rumah sakit privat yang diasumsikan milik swasta dengan mempertimbangkan standar dari RSIA kelas B dengan layanan medis spesialis dan subspecialis berdasarkan kekhususan terbatas.

Standarisasi RSIA Kelas B

a. Zonasi

Jika merujuk pada Permenkes RI Nomor 24 Tahun 2016, Pengkategorian ruang di rumah sakit dibagi atas zonasi yang didasarkan pada tingkatan risiko penyebaran penyakit, tingkat privasi serta berdasarkan layanan.

Table 1. Pembagian Zonasi Ruang

Zonasi Ruang		
Menurut tingkat risiko penularan penyakit	Menurut privasi ruang	Menurut pelayanan
1. Area dengan risiko rendah: <ul style="list-style-type: none"> • ruang kesekretariatan dan administrasi, • ruang pertemuan, • ruang arsip/rekam medis 2. Area dengan risiko sedang: <ul style="list-style-type: none"> • ruang rawat inap penyakit tidak menular • ruang rawat jalan 3. Area dengan risiko tinggi: <ul style="list-style-type: none"> • Ruang rawat inap penyakit menular (isolasi infeksi) • Ruang rawat intensif • Laboratorium • Pemulasaran jenazah • Ruang radiodiagnostik 4. Area dengan risiko sangat tinggi: <ul style="list-style-type: none"> • Ruang Bedah • Ruang Bersalin • IGD 	1. Area Publik Lingkungan yang dapat diakses langsung oleh pengunjung. Seperti ruang rawat jalan, ruang gawat darurat, ruang farmasi, ruang radiologi. 2. Area Semi Publik Lingkungan yang terbatas oleh umum. Seperti laboratorium, radiologi dan rehabilitasi medik. 3. Area Privat Lingkungan yang dibatasi bagi pengunjung seperti instalasi rawat intensif, instalasi bedah, instalasi kebidanan, ruang sterilisasi, ruang petugas, dan ruang rawat inap.	1. Zona pelayanan medik dan perawatan: letak zona pelayanan medik harus terhindar dari area rentan bising yaitu ruang rawat jalan, ruang rawat darurat, ruang perawatan intensif, ruang operasi, ruang kebidanan, ruang rawat inap, ruang hermodialisa. 2. Zona penunjang dan operasional: ruang instalasi farmasi, instalasi radiologi, laboratorium, dan ruang sterilisasi. 3. Zona penunjang umum dan administrasi : office, ruang rapat, ruang rekam medis.

Sumber: Permenkes RI No.24 Tahun 2016

Psikologis Pengguna RSIA

a. Wanita/Ibu hamil

Stress selepas melahirkan sering dialami oleh sebagian ibu pada kehamilan pertama. Kondisi stress ini menggambarkan bahwa sebagian ibu dikehamilan pertama mengalami fluktuasi emosional seperti merasa bahagia dan merasa sedih diwaktu yang bersamaan.

Selain gangguan emosional pada ibu hamil, masalah psikologi lain juga pasti akan dirasakan oleh wanita yang mengalami

keguguran. Dari kondisi ini, kemungkinan depresi dan kecemasan biasanya akan muncul (MacWilliams et al., 2016: 507 dalam Wijaya dan Erawan, 2018). Mereka yang mengalami depresi dan kecemasan tidak ditindak sebagaimana permasalahan fisik hingga perasaan tersebut akan dirasakan dengan waktu yang cukup lama.

(Wijaya & Erawan, 2018) menyebutkan bahwa enam dari delapan wanita menyatakan penanganan yang dilakukan rumah sakit hanya sebatas masalah fisik namun tidak ada upaya lanjutan untuk penanganan psikologis. Sebagian wanita mengatakan bahwa keguguran merupakan hal yang sangat menyedihkan, dan menimbulkan rasa bersalah (Schwerdtfeger & Shreffler, 2008: 218 dalam Wijaya dan Erawan, 2018).

Adapun analisis dari karakter wanita/ibu hamil pada fase tertentu adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Karakter wanita/ibu hamil

Pengguna	Karakter	Aktivitas
Pasien: Perempuan/wanita hamil	<p>Pra Hamil:</p> <ul style="list-style-type: none"> Masa Awal Remaja Perempuan: -Merasa Kotor -Merasa malu dan menjijikan (rendah diri) -kecewa -sedih -cemas -bahagia <p>Hamil:</p> <p>Trimester 1 (0-3 bulan):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Perubahan fisik -Mual -Muntah-muntah -Pusing -Mudah lelah -Indra penciuman sangat peka -Tegang -Mudah emosi -Ketidak nyamanan fisik dan perasaan -Rasa ingin dikasihani <p>Trimester 2 (3-6 bulan):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Perubahan fisik pada wajah, perut, dan payu dara -Merasa cemas -Trimester 2 dikenal dengan periode kesehatan yang baik, yakni ketika ibu hamil merasa nyaman dan bebas dari segala ketidaknyamanan. -Morning Sickness <p>Trimester 3 (7-9 bulan):</p> <ul style="list-style-type: none"> -mudah lelah -sulit tidur -fase yang ditunggu-tunggu dengan penuh waspada -kembali merasakan ketidaknyamanan fisik <p>Pasca Hamil:</p> <ul style="list-style-type: none"> -penurunan konsentrasi -merasa bersalah dan tidak berguna -baby blues <p>Keguguran:</p> <ul style="list-style-type: none"> -sedih -depresi -rasa bersalah mendalam 	<p>Pasien Rawat Jalan:</p> <ul style="list-style-type: none"> -mengambil nomor antrian registrasi -Pembayaran di kasir -menunggu giliran registrasi -melakukan registrasi ulang di nurse station -menunggu giliran pemeriksaan -kegiatan pemeriksaan (mendiagnosa penyakit, pengobatan, terapi, pemeriksaan lab, radiologi, fisioterapi, USG, Program KE) -Pembelian Obat di farmasi <p>Pasien Rawat Inap:</p> <ul style="list-style-type: none"> -melakukan registrasi Rawat inap -menunggu peralihan dengan terencana dalam kondisi gawat -kegiatan peralihan (normal/caesar) -perawatan pasca melahirkan -melakukan pembayaran perawatan di rumah sakit <p>Pengguna Wellness Center</p> <ul style="list-style-type: none"> -melakukan kegiatan sesuai paket yang dipilih di wellness center

Sumber: Ruspawan et al. (2015), Prabowo (dalam Aspirani, 2020), Rustikayanti et al., (2016), Wijaya & Erawan,(2018)

b. Anak-anak

Ketika masa perawatan di rumah sakit, prevalensi kecemasan pada anak mencapai 75%. Rasa cemas dapat dengan mudah terjadi dan menyebar, akan tetapi sukar diatasi karena penyebab yang tidak begitu spesifik. Anak yang merasa cemas akan merasa lelah karena terus menangis, rewel, menolak keberadaan perawat, menangis ingin pulang, tidak mau makan sehingga proses penyembuhan menjadi lama, rasa ingin sembuh yang menurun dan tidak mau menerima perawatan (Sari & Sulisno, 2012).

Untuk mengurangi dampak ini, perlu ada perawatan khusus dari segi non-medis. Perawatan yang dapat dilakukan untuk mengurangi rasa resah pada anak dapat dilakukan dengan memberi rasa nyaman dan kepercayaan kepada anak dengan

mengetahui karakter anak terlebih dahulu. Kartini-kartono 1986 (dalam Rohayati, 2013) menyebutkan bahwa ciri pada masa kanak-kanak diantaranya.

- 1) Melihat dunia dari perspektifnya sendiri berdasarkan yang dia tahu
- 2) Hanya tertarik pada benda atau peristiwa yang sesuai dengan imajinasinya
- 3) Mengekspresikan perasaan secara spontan dan apa adanya
- 4) Menganggap benda hidup atau mati memiliki jiwa seperti dirinya.

Adapun pemetaan karakter dan juga aktivitas pada anak saat berada di rumah sakit adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Karakter Anak

Pengguna	Karakter	Aktivitas
Pasien: Anak-anak	<p>Bayi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mulai peka terhadap rangsangan dan perubahan lingkungan - Perlu perhatian khusus dan kasih sayang - Rentan terhadap kondisi kesehatan <p>Batita 1-3 tahun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dekat dengan ibu - Perasaan tidak senang yang sulit dihilangkan yang diekspresikan dengan tangisan, jeritan, dan upaya berontak - Senang mendengarkan - Sulit beradaptasi dengan lingkungan baru - Menuntut suasana yang akrab. <p>Batita Pra sekolah 3-5 tahun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Butuh perhatian khusus dan bimbingan untuk menuntun kegiatannya - Kontrol emosi yang belum stabil - Mulai observatif dan aktif - Memiliki keingintahuan yang tinggi. <p>Anak Sekolah 5-11 tahun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurang bisa menerima suasana rumah sakit - Sebagian besar telah mengerti alasan ke rumah sakit <p>Remaja awal 12-15 tahun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sudah mulai mandiri namun masih membutuhkan perhatian sebagai anak-anak - Mulai sudah berpikir alasan memasuki rumah sakit - Mudah bosan - Shock karena kondisi tubuh yang tidak menentu <p>Remaja pertengahan 15-18 tahun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - perubahan fisik pubertas dan emosional yang kompleks - Dramatis - Penyesuaian sosial - Belum memiliki kematangan mental - Masih mencari identitas atau jati diri - Rentan terhadap berbagai pengaruh lingkungan <p>Remaja akhir 18-21 tahun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sudah mulai bisa berpikir rasional - mulai peduli dengan kondisi kesehatan - cemas dan khawatir 	<p>Rawat Jalan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mengambil nomor antrian - melakukan registrasi - menunggu panggilan pendaftaran - dapat bermain di playground apabila bosan menunggu antrian - diperiksa oleh dokter - mengambil obat di farmasi (opsional) - membayar di kasir (opsional) <p>Rawat Inap:</p> <ul style="list-style-type: none"> - melakukan pendaftaran - dilakukan tindakan (diberi opsi untuk rawat jalan atau rawat inap) - proses pemulihan selama rawat inap <p>Kebutuhan anak:</p> <ul style="list-style-type: none"> - untuk meminimalisir sebaran penyakit, bayi disimpan dalam tempat tidur bayi (<i>baby box</i>). - untuk bayi dengan kelahiran yang kurang normal, harus ada tempat khusus karena kondisi bayi yang masih sangat rentan seperti incubator. - menyediakan ruangan blue light untuk bayi yang kurang sehat - kamar perawatan untuk anak sebaiknya memiliki desain yang memiliki karakter yang sesuai dengan anak agar suasana ruang lebih akrab dengan anak - perlu ada bukaan pada ruang khusus bayi agar orangtua bisa melihat kondisi bayi tanpa perlu masuk ke dalam ruangan - perlu ada distraksi positif bagi anak agar anak lebih merasa tenang.

Sumber: Ruspan et al. (2015), Prabowo (dalam Aspirani, 2020), Rustikayanti et al., (2016), Wijaya & Erawan,(2018)

Pendekatan Desain

a. Healing Environmet

Knecht (2010 dalam Lidayana et al., 2013)

menjelaskan bahwa *healing environment* merupakan bentuk dari pengolahan fisik dan juga bentuk dukungan budaya dengan perawatan jasmani, kesadaran akal, sosial dan spiritualitas pasien yang sejahtera. Keluarga dan petugas harus membantu agar pasien tidak stres yang disebabkan oleh penyakit dan pada saat rawat inap.

Murphy (2008 dalam Lidayana et al., 2013) menjelaskan bahwa ada tiga pendekatan yang dapat dilakukan untuk membuat sebuah rancangan *healing environment*, yaitu alam, indra dan psikologis.

Table 3. Penerapan Unsur Healing Environment

	Alam	Indra				
		Penglihatan	Pengaudaran	Penciuman	Peraba	Perasa
Alama	Tanah Tanaman kayu Langit Bintang	Lukisan alam Sculpture Pemandangan alam	Kicauan Burung Air Mengalir Desir Angin Debur Ombak	Aroma Wangi buah atau bunga	Interaksi dengan air dan tanaman	-
Psikologis	Rekreasi dengan Suasana Alam	Penggunaan warna yang dapat membantu proses pemulihan	Musik yang memberikan kenyaman	Aroma yang dapat membantu pemulihan pasien	Penggunaan Material Furniture dan bangunan yang aman	-
Hasil	Desain dengan mengadaptasi unsur alam pada perancangan interior	Menggunakan warna alam dan bentuk- bentuk dengan geometris yang dinamis.	Penggunaan suara kicauan burung dan juga desir angin.	Penggunaan aroma terapi pada rumah sakit dengan minyak essensial Lavender murni 100%	Penggunaan material furnitur yang aman dengan tekstur yang lembut, tidak kasar dan mudah dibersihkan.	-

Sumber: Murphy (2008 dalam Lidayana et al., 2013)

C. METODE

Ada beberapa tahapan yang akan digunakan untuk mendukung perancangan, antara lain.

Penentuan Objek

Objek ditentukan berdasarkan ketersediaan rumah sakit yang ada di Kota Bandung sehingga fasilitas kesehatan akan lebih merata yang ditinjau berdasarkan fakta dan fenomena yang ada di wilayah Kota Bandung. Objek terpilih kemudian ditinjau kembali apa saja yang menjadi permasalahan

dan juga potensi yang ada di area objek perancangan sekaligus menentukan tujuan perancangan dan menentukan batasan dan sasaran dalam perancangan.

Pengumpulan Data

a. *Survey/studi lapangan*

Melakukan Studi banding dengan mengamati secara langsung untuk mendapatkan data pendukung pada beberapa RSIA yang berada di Kota Bandung dengan mengamati seluruh aktivitas dan pola kegiatan yang terjadi agar penulis dapat mengetahui apa saja fenomena yang ada pada rumah sakit yang diamati dan nantinya akan menjadi referensi dalam perancangan.

b. *Studi literatur*

Penulis mencari data literatur melalui Peraturan Menteri Kesehatan mengenai standarisasi rumah sakit, jurnal ilmiah, buku perancangan arsitektur dan interior rumah sakit, dan juga website terkait.

c. *Studi Preseden*

Menentukan objek preseden yang ideal sebagai bahan referensi dan juga acuan dalam perancangan yang sesuai dengan temuan masalah dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

d. *Analisis Data*

Data yang dianalisis adalah gabungan dari data primer dan juga data sekunder yang akan menjawab permasalahan dari objek rancangan. Melalui data sekunder, nantinya akan diketahui permasalahan

yang telah diperoleh dari data primer.

1) Data primer

- Studi kasus
- Lokasi perancangan
- Arsitektur dan lingkungannya
- Fungsi dan aktivitas
- Organisasi Ruang
- Sirkulasi, layout ruang/furnitur dan dimensi
- Bentuk ruang dan bentuk furnitur
- Persyaratan umum ruang (warna, material, penghawaan, pencahayaan utilitas, keamanan, penunjuk arah)

2) Data Sekunder

- Kajian literatur

e. *Programming*

Pengolahan program ruang mengacu pada Permenkes dan juga data arsitek mengenai rumah sakit tipe B yang disesuaikan dengan pola aktivitas.

f. *Pendekatan*

Menentukan pendekatan sebagai solusi dari temuan permasalahan yang telah didapatkan yang nantinya akan diterapkan dan menjadi konsep perancangan rumah sakit.

g. *Penentuan konsep*

Konsep ditentukan sebagai solusi dari permasalahan dan juga tren desain yang terjadi dimasyarakat sekaligus respon antara interior, arsitektur dan lingkungan sekitarnya yang akan berkaitan dengan

pendekatan yang telah dipilih.

h. Hasil Desain

Hasil dari pengumpulan data dan juga solusi permasalahan berupa gambar kerja teknikal, portofolio dan juga gambar presentatif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Site

Untuk membuat sebuah desain yang baik, desain harus bisa merespon kondisi lingkungan atau tapak dari lokasi perancangan sehingga nantinya desain interior yang dibuat dapat merespon potensi maupun permasalahan yang mungkin akan berdampak buruk bagi pengguna gedung.



Gambar 1. Analisis Site

Pada lokasi rumah sakit, terdapat 3 akses yakni akses gawat darurat, dan akses pintu masuk utama dan juga pintu keluar utama. Perbedaan akses ini sangat membantu untuk mengurangi benturan sirkulasi di area rumah sakit.

Analisis Vegetasi

Pemandangan luar gedung kurang dapat dimanfaatkan karena belum ada pemandangan yang dapat membuat pasien merasa nyaman mengingat lokasi berada di kawasan pembuatan mebel dan kusen

sehingga cenderung terkesan kumuh. Hal ini dijadikan pertimbangan dalam merancang rencana tapak rumah sakit dengan menciptakan pemandangan sendiri di dalam tapak rumah sakit dengan cara menciptakan taman-taman yang juga dapat digunakan sebagai *Healing garden*.

Analisis Kebisingan



Gambar 2. Analisis kebisingan

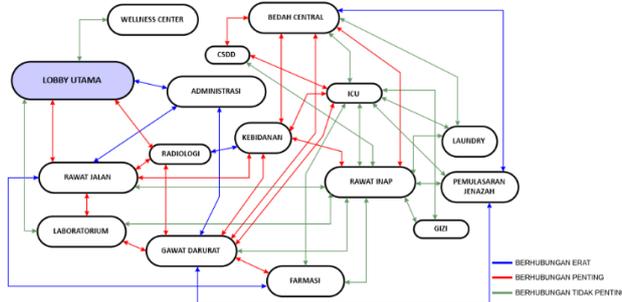
Sumber kebisingan berasal dari Jl. Terusan pasir koja dan jalan menuju kompleks Sakura, dengan tingkat kebisingan yang berasal dari Jl. Terusan Pasir Koja lebih tinggi dari pada tingkat kebisingan dari Jl. Komplek Sakura. Sehingga untuk area-area yang membutuhkan tingkat ketenangan yang tinggi seperti Instalasi Rawat Jalan diposisikan pada area yang jauh dari sumber kebisingan. Selain itu, dalam perancangannya perlu diaplikasikan material yang dapat mereduksi suara sehingga pasien dapat lebih tenang dan nyaman.

Klimatologi lahan

Lahan perancangan berlokasi di Kota Bandung. Iklim Kota Bandung dipengaruhi oleh iklim pegunungan yang lembap dan sejuk, dengan suhu rata-rata 23,5°C dan

curah hujan rata-rata 200,4 mm. Oleh karena itu, desain bangunan harus mempertimbangkan drainase air hujan dan menanggapi iklim tropis sekitarnya.

Organisasi Ruang



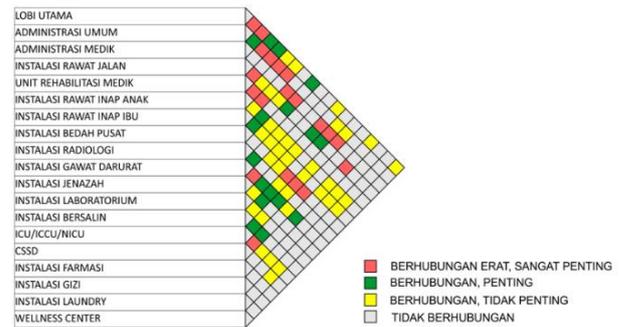
Gambar 3. Mapping Kedekatan Ruang

Kebutuhan ruang disesuaikan dengan rumah sakit tipe B dan juga fasilitas unggulan yang direncanakan. Kebutuhan ruang mengacu pada Permenkes RI dengan menyesuaikan RSIA tipe B.

Hubungan antar ruang dibuat berdasarkan urgensi kebutuhan antar ruang sehingga tercipta hubungan antar ruang yang efektif dan efisien. Adapun pembagian sifat hubungan antar ruang antara lain:

- 1) Ruang yang berhubungan erat adalah ruangan yang saling berkaitan dan berada dilingkup area yang sama sehingga hubungan antar ruang harus sangat berdekatan.
- 2) Ruang yang berhubungan penting adalah ruang yang memiliki tingkat kedaruratan yang tinggi sehingga jarak antar unit ruang sebisa mungkin tidak berjauhan dan mudah di akses dengan cepat.
- 3) Ruang yang berhubungan tidak penting adalah ruang yang masih memiliki keterkaitan namun dengan tingkat

keedaruratan sedang, sehingga kedekatan ruang bukan hal yang menjadi prioritas.

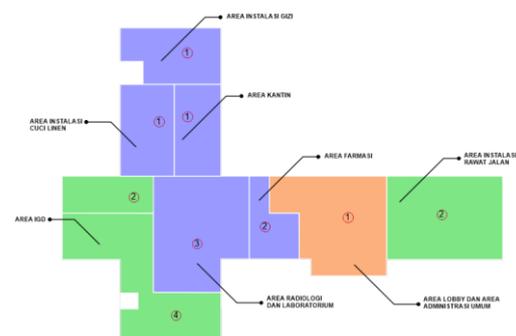


Gambar 4. Matrix Kedekatan Ruang

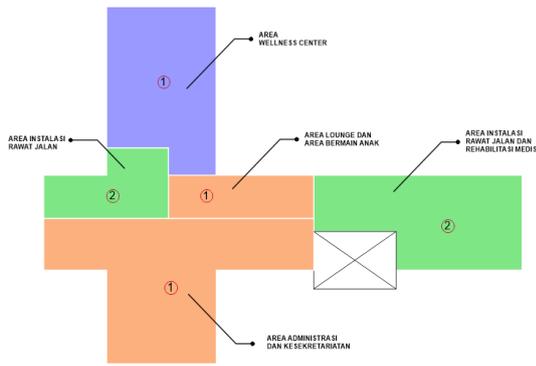
Hubungan antar ruang yang disajikan merupakan hasil analisis berdasarkan alur aktivitas pengguna, dan juga urgensi kebutuhan antar ruang sehingga ruang satu dan ruang lainnya saling terintegrasi dan memiliki keterkaitan yang digambarkan pada *bubble diagram* diatas.

Zoning

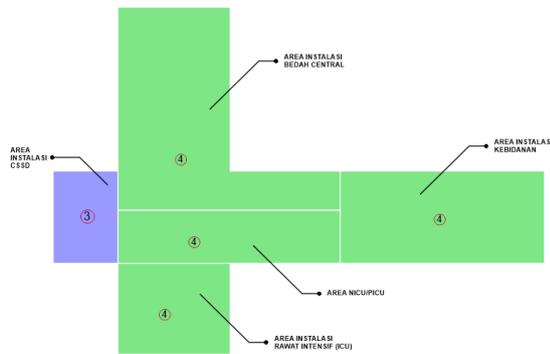
Berdasarkan standar perancangan rumah sakit pembagian zonasi perlu disesuaikan dengan 3 zonasi standar yaitu zonasi berdasarkan tingkat risiko penyebaran penyakit, zonasi berdasarkan pelayanan, dan zonasi berdasarkan aktivitas pengguna. Pembagian zonasi ini bertujuan untuk memetakan ruangan-ruangan sehingga aktivitas pada rumah sakit dapat berjalan dengan aman, nyaman dan terhindar dari risiko yang tidak diinginkan.



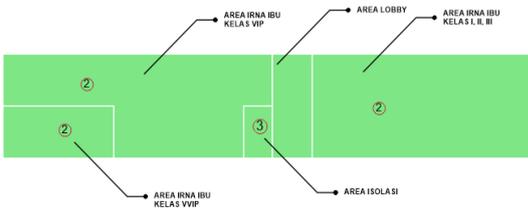
Gambar 5. Zoning Lantai 1



Gambar 6. Zoning Lantai 2



Gambar 7. Zoning Lantai 3



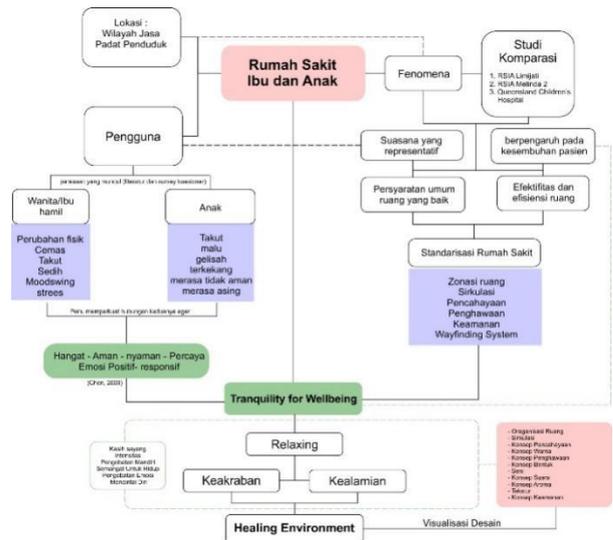
Gambar 8. Zoning Lantai 3



Gambar 9. Zonasi Berdasarkan Pelayanan dan Tingkat Risiko Penyakit

Hasil Perancangan

Tema dan Konsep Perancangan



Gambar 10. Mapping Konsep

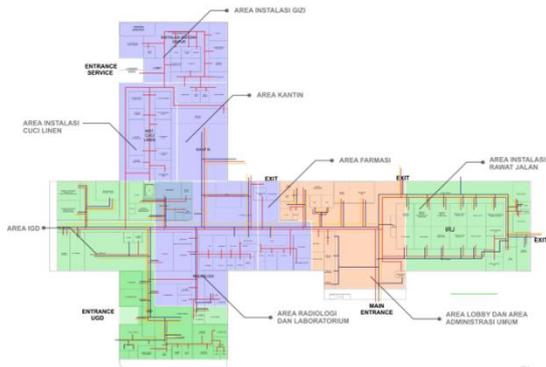
Pemilihan *Tranquility for wellbeing* sebagai tema menciptakan suasana yang menyenangkan dan menyenangkan sesuai dengan karakter ibu dan anak melalui tata elemen pembentuk serta *treatment interior*.

Suasana yang diharapkan focus pada pengurangan rasa cemas dan khawatir yang distimulasi dengan pemberian fasilitas duduk yang nyaman, distraksi positif melalui lukisan ataupun aksesoris yang ada di interior, kesesuaian aplikasi warna dengan karakter dan pengguna ruang, upaya mereduksi aroma yang kurang mengenakan yang dihasilkan oleh aplikasi material dan *finishing* pada *furniture* dan juga aroma obat-obatan yang ada di rumah sakit, pencahayaan, upaya mengurangi suara bising dan aspek.

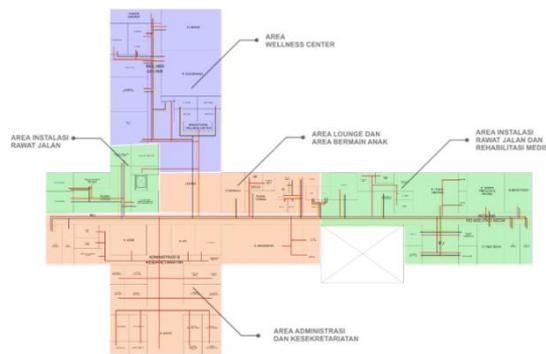
b. Konsep Sirkulasi

Untuk mengetahui alur aktivitas pengguna ruang, sirkulasi di bagi menjadi 3 yaitu sirkulasi pasien, sirkulasi pengunjung atau

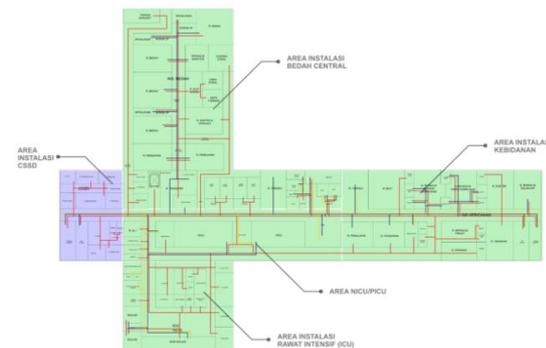
pengantar pasien, dan juga sirkulasi staf rumah sakit.



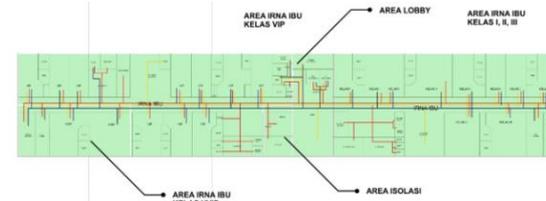
Gambar 11. Pola Sirkulasi Lantai 1



Gambar 12. Pola Sirkulasi Lantai 2



Gambar 13. Pola Sirkulasi Lantai 3



Gambar 14. Pola Sirkulasi Lantai 4

c. Konsep Pencahayaan

Dalam konsep pencahayaan, yang akan diterapkan untuk mendukung penerangan yakni diaplikasikan pencahayaan alami dan juga buatan.

1) Cahaya Alami



Gambar 15. Arah Mata Angin

Konsep Pencahayaan menyesuaikan dengan kondisi bangunan. berdasarkan analisis gambar gedung, pencahayaan memaksimalkan cahaya alami ketika siang hari sehingga seluruh ruang khususnya ruang rawat inap mendapatkan cahaya alami yang didapat dari jendela.

2) Cahaya Buatan

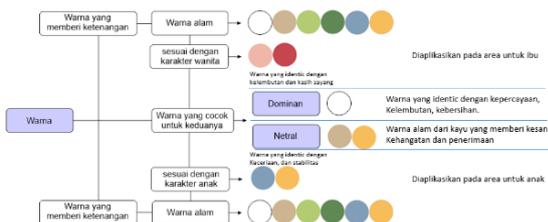
Pencahayaan yang digunakan yaitu lampu fluorescent dan lampu recessed downlight dan juga barisol lighting dengan jenis warna lampu softwhite dan daylight dengan intensitas mengikuti pedoman Permenkes (60-200 Lux) sebagai lampu general agar tidak menyilaukan.

d. Konsep Warna

Warna yang di ambil yakni warna-warna dasar yang sering dijumpai di alam dan memiliki karakter yang menenangkan dan menyenangkan sesuai dengan karakter ibu dan anak dengan balutan warna yang lembut. Warna diaplikasikan pada hampir seluruh elemen interior.



Gambar 16. Moodboard Konsep Warna



Gambar 17. Konsep Warna

Warna alam yang diambil dibatasi dari moodboard diatas. Elemen yang diambil antara lain, langit, tanah, bunga lili, air terjun, kayu, dan tumbuhan. Sehingga aplikasi warna yang telah di adaptasi dari warna alam dapat disesuaikan dengan karakter pengguna ruang.

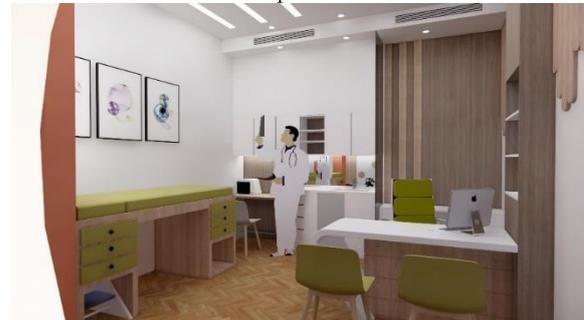
Pada area perawatan wanita atau ibu, warna yang digunakan lebih netral dan yang disesuaikan dengan karakter wanita. Penggunaan warna yang lebih terkesan dewasa, akses sederhana, dan juga warna-warna yang lembut agar wanita yang sedang melakukan perawatan dapat terstimulasi untuk bisa lebih tenang.



Gambar 18. R. Rawat Inap Ibu VVIP



Gambar 19. R. Rawat Inap Ibu Kelas 2



Gambar 20. Klinik Obgyn

Pengaplikasian warna yang sesuai dengan karakter anak yang ceria, imajinatif, dan penuh dengan rasa ingin tahu diharapkan mampu membangun kembali karakter-karakter tersebut di tengah rasa sakit yang sedang dialami anak. Distraksi warna dan akses diharapkan dapat meningkatkan keinginan anak untuk sembuh dan tidak berfokus pada rasa sakitnya, sehingga keluarga dapat lebih mudah mendorong anak untuk sembuh.



Gambar 21. R. Rawat Inap VVIP Anak



Gambar 22. R. Rawat Inap Anak Kelas 2



Gambar 23. Klinik Anak

e. Konsep Bentuk



Gambar 24. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang diterapkan menggunakan bentuk geometris dengan paduan unsur dinamis karena ingin menciptakan kejelasan bentuk namun tidak terlalu formal. Bentuk geometris dimanfaatkan untuk menciptakan bentuk ruang yang efektif agar ruangan dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Sementara bentuk lengkung diaplikasikan pada aksesoris dekoratif pada dinding, *ceiling* dan juga pola

lantai yang dapat memberi kesan aliran yang menenangkan dan atraktif untuk wanita dan juga anak-anak.

f. Konsep akustik

Konsep akustik pada rumah sakit berfokus pada pengurangan efek bising baik yang terjadi di dalam gedung maupun diluar gedung dengan pengaplikasian material yang dapat menyerap suara bising. Ruang rawat inap dan ruang rawat intensif adalah ruang-ruang yang paling diprioritaskan dalam upaya pengurangan suara bising.

Upaya untuk mengurangi kebisingan suara yakni dengan memanfaatkan tirai dan juga insulasi suara yang dipasang di jendela di ruang rawat inap dengan menggunakan *drywall*. Penggunaan vinyl pada lantai juga diharapkan dapat mengurangi suara bising sehingga pasien dapat lebih nyaman dan tidak terganggu.



Gambar 25. Penerapan Peredaman Bising

g. Konsep Aroma

Aroma rumah sakit berfokus pada penggunaan material yang non-toxic dan tidak berbau seperti penggunaan finishing biovarnish, cat anti bau, dan pemaksimalan filter udara dengan *HEPA filter/exhaust fan*. Selain itu, aroma terapi seperti lavender, lemon dan mawar diterapkan pada ruang

tindakan, ruang perawatan dan juga area publik seperti lobby, area tunggu, klinik dan area rawat inap agar dapat mengurangi stres serta membantu merileksasi pasien.

h. Tekstur

Permukaan material rumah sakit yang digunakan haruslah aman, lembut, mudah dibersihkan dan bebas kuman dan bakteri. Tekstur juga tidaklah sesuatu yang terlihat oleh mata dan membentuk persepsi tertentu, namun tekstur juga harus bisa dirasakan karena dapat membentuk interaksi dan kenyamanan antara material dan pengguna pada saat meraba suatu permukaan.

i. Konsep keamanan

Bentuk sirkulasi yang linear memudahkan pengguna ruang dalam menjangkau suatu ruang apabila berada pada keadaan darurat. Jarak dari sirkulasi utama menuju pintu keluar tidak lebih dari 30 meter sehingga masih sangat mudah untuk dijangkau, apalagi banyak sekali titik menuju luar area gedung.

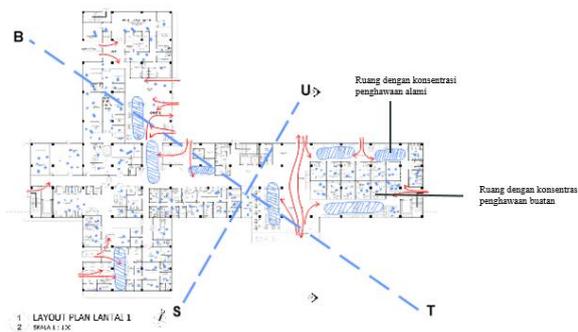


Gambar 26. Jalur Evakuasi

Adapun sistem keamanan untuk yang diterapkan pada ruang rumah sakit diantaranya:

- 1) Jalur Evakuasi yang mudah dimengerti untuk pengguna ruang. Jalur evakuasi yang linear memudahkan pengunjung untuk keluar bangunan apabila terjadi situasi darurat yang mengharuskan pengunjung keluar dari gedung sesegera mungkin.
- 2) Sistem proteksi kebakaran menggunakan sprinkler, smoke detector, dan fire extinguisher. Selain menyediakan sistem proteksi kebakaran, material yang diaplikasikan di rumah sakit juga didukung dengan pemilihan material khusus yang dapat tahan api selama kurang-lebih dua jam sehingga petugas dapat dengan segera melakukan pencegahan sebelum api menjalar keseluruh ruang. Smoke detector diaplikasikan hampir diseluruh ruang dengan jangkauan maksimal 10-meter antar titik smoke detector. Sprinkler air diaplikasikan di ruang publik sementara ruang-ruang yang memiliki sensitifitas terhadap air menggunakan dry powder dan juga CO₂.
- 3) Handrail Pada toilet dan koridor rumah sakit sangat berguna bagi pasien apabila pasien tidak kuat berdiri lama yang dipasangkan di sepanjang koridor.

j. Konsep Penghawaan



Gambar 27. Suplai Oksigen Alami

Penghawaan yang diaplikasikan disesuaikan dengan konsep gedung, berdasarkan analisa dan mengikuti pedoman perancangan rumah sakit, konsep penghawaan yang diaplikasikan untuk RSIA Bandung adalah sebagai berikut:

- 1) Memaksimalkan penghawaan alami pada area umum.
- 2) Menggunakan air conditioner di area yang memerlukan kestabilan suhu.
- 3) *Exhaust Fan* untuk membuang sirkulasi negatif.
- 4) filter udara menggunakan HEPA filter untuk meminimalisir penularan melalui *airborne*. intensitas filtrasi disesuaikan dengan aktivitas dan fungsi ruang.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan berbagai proses desain yang telah dilalui, perancangan Rumah Sakit Ibu dan Anak kelas B dengan menerapkan pendekatan *Healing Environment* dengan konsep alam yang telah diaplikasikan pada perancangan guna menyelesaikan masalah-masalah melalui *treatment* desain. Adapun hasil yang dapat disimpulkan selama

proses desain hingga akhir antara lain:

1. Membuat sebuah rancangan dengan menerapkan interior rumah sakit ibu dan anak dengan suasana yang tidak asing dengan pengguna ruang melalui penerapan elemen-elemen yang diambil dari alam seperti warna, tekstur, ornamen dan juga adaptasi bentuk pada elemen interior sehingga diharapkan dapat memberikan rasa nyaman, tenang dan memberikan distraksi positif selama pengunjung berada didalam rumah sakit yang diharapkan dapat menstimulasi psikologis pengguna untuk segera pulih.
2. Menerapkan sirkulasi ruang yang linear sehingga memudahkan pengunjung dalam menjangkau ruang-ruang yang dituju. Alur sirkulasi dibuat lurus tanpa kelok yang komplikatif sehingga tercipta ruang yang efektif dan efisien.
3. Dalam memenuhi permasalahan dalam persyaratan umum ruang RSIA dibuat dengan mengedepankan aspek aktivitas yang ada pada setiap ruangnya seperti kebutuhan temperatur udara, pencahayaan, dan juga fasilitas duduk yang berorientasi pada pengguna ruang sehingga ruangan dapat mengakomodasi kebutuhan sesuai dengan aktivitasnya.

Saran

Berdasarkan uraian simpulan diatas, terdapat beberapa saran dalam perancangan RSIA, antara lain:

1. Dalam perancangan RSIA, sangat penting untuk menelusuri karakter dan permasalahan yang lazim terjadi apabila berhubungan dengan rumah sakit seperti kondisi fisiologis dan juga psikologisnya sehingga tidak menjadi stressor tambahan pada pengguna.
2. Konsep *healing environment* sebaiknya tidak hanya dilakukan melalui pengaplikasian vegetasi dalam ruang saja, akan tetapi perlu dipikirkan juga pengaruh visualisasi dan juga *treatment* interiornya terhadap psikologis pengguna.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. A. (Agustus 2021). Sistem Pembetungan Terpusat: Strategi Melestarikan Pengurusan Kumbahan, Conference: Environmental Management (Agustus, 14-15), *Current Development & Future Planning*. Pp.1-11. Diambil dari: https://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARIKAN_PENGURUSAN_KUMBAHAN
- Handoyotomo. (2020). "Desain Rumah Sakit Nyaman, Pasien Pun Cepat Sembuh". Indeks Berita Universitas Islam Indonesia, 14 Maret 2020. Diambil dari: <https://www.uii.ac.id/desain-rumah-sakit-nyaman-pasien-pun-cepat-semuh/>
- Lidayana, V., Alhamdani, M. R., & Pebriano, V. (2013). Konsep dan Aplikasi *Healing Environment* dalam Fasilitas Rumah Sakit. *Jurnal Teknik Sipil Untan*, 13(2), 417–428.
- RAKERNAS. (2020). Klasifikasi dan Perizinan Rumah Sakit. Diambil dari: https://persi.or.id/wp-content/uploads/2020/11/08_Klasifikasi-dan-Perizinan-RS-Kepala-Biro-Hukor.pdf
- Rohayati, T. (2013). Pengembangan perilaku sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Cakrawala Dini*, 4(2), 131-137.
- Ruspawan, I. D. M., Suratiah, & Rosilawati, G. A. K. (2015). Pendidikan Kesehatan Reproduksi Terhadap Respon Psikologis Remaja Saat Menarch. *Jurnal Gema Keperawatan*, 8(1), 7–15.
- Rustikayanti, R. N., Kartika, I., & Herawati, Y. (2016). Perubahan Psikologis Pada Ibu Hamil Trimester III. *SEAJOM: The Southeast Asia Journal of Midwifery*, 2(1), 45-49.
DOI: <https://doi.org/10.36749/seajom.v2i1.66>
- Sari, Febriana S., and Madya Sulisno. (2012). Hubungan Kecemasan Ibu Dengan Kecemasan Anak Saat Hospitalisasi Anak. *Diponegoro Journal of Nursing*, 1(1), 51-59.
- T. C. Wood. (1842). Prevention of Sore Nipples. *The Lancet*, 39(1004), 321.
DOI: [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(02\)76616-6](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(02)76616-6)
- Vargas, J., Goytia, C., Sanguinetti, P., Alvarez, F., Estrada, R., Brassiolo, P., Fajardo, G., & Daude, C. (2018). *Urban growth and access to opportunities: A challenge for Latin America*. Colombia: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Vianti, R. A. (2020). Pengalaman Perawat Mengatasi Dampak Hospitalisasi Pada Anaka. *Jurnal PENA*, 34(9), 29-39.
- Wijaya, G. P., & Erawan, E. (2018). Pengalaman Traumatis pada Wanita yang Mengalami Keguguran Berulang. *Jurnal Experientia*, 6(2), 67–78.

SISTEMATIKA UMUM PENULISAN NARADA JURNAL DESAIN & SENI

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 DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sajikan hasil penelitian sewajarnya secara sistematis. 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.

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.

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

SISTEMATIKA KHUSUS PENULISAN NARADA JURNAL DESAIN & SENI

[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 ¼ 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 seni dsb.

3. Orisinalitas

Orisinalitas bisa dirunut berdasarkan subjek/ tema, materi subjek, 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

- 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).
- 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 lingkupnya. 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 dipraktekkan 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, mencip-takan harmonisasi dan kontras-kontras tertentu, (b) menemukan integritas dan kesatuan dalam berbagai percobaan.

(3) Pembentukan/ pewujudan: (a) menen-tukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, (b) menen-tukan kesatuan dan parameter yang lain, seperti gerak dan iringan, busana, dan warna, (c) pem-berian bobot seni, dramatisasi, dan bobot spiritualitas.

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

(1) Persiapan, berupa pengamatan, pengum-pulan

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 ini ditujukan bagi diri sendiri maupun pembaca, yaitu bagaimana meng-antisipasi 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

3. Ketua Peneliti
4. 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 2 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.