

JURNAL DESAIN & SENI

narada

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA (UMB)

Volume 8 Edisi 3 | Desember 2021

**ANALISIS ERGONOMI TERHADAP
MEJA SERBAGUNA MINIMALIS**

Politeknik Muhammadiyah Tegal
*Muhamad Zainudin
Gilang Rusadi Ahmad
Faisal Amin*

**ANALISIS STRATEGI VISUAL PADA
MAJALAH LAZY SUSAN "GORENGAN"**

Universitas Mercu Buana
*Muhammad Rayhan Rusyda M R
Fachmi Khadam Haeril*

**TINJAUAN TEKNIK PEMBUATAN TAS
YANG MENGGUNAKAN
MATERIAL BATOK KELAPA**

Universitas Mercu Buana
*Syahrul Ramadhan
Ali Ramadhan*

**ANALISIS KEBUTUHAN VISUAL PADA
REDESIGN BRAND "GARTEN LATTE-AETERY"**

Universitas Mercu Buana
R Arya Ahmad Triarnanda

**RANCANG BANGUN MEJA
SERBAGUNA MINIMALIS**

Politeknik Muhammadiyah Tegal
*Adi Dwi Pramana
Muhamad Zainudin
Gilang Rusadi Ahmad*

**TRAUMATIS SEBAGAI EKSPRESI DALAM
BUSANA WANITA ANTI-FASHION**

Politeknik Pusmanu
*Fegelia Rahmadani
Arfiati Nurul Komariah*

**EKSPLORASI STILASI ORNAMEN
PADA MOTIF JAYANDARU
SEBAGAI MOTIF KHAS SIDOARJO**

Universitas Mercu Buana
*Ega Khansa Alifa
Ardo Bernando*

**PENCIPTAAN KARYA SENI DENGAN TEMA
BODY SHAMING MENGGUNAKAN TEKNIK
TEKSTIL IMBUHAN**

Universitas Sebelas Maret Semarang
*Shafina Nurul Hidayah
Tiwi Bina Affianti*

**PELAKSANAAN DAN EVALUASI
PERKULIAHAN PENGENALAN
TIPOGRAFI SECARA DARING
SEBAGAI RESPON TERHADAP
PANDEMI COVID-19**

Universitas Pelita Harapan
Brian Alvin Hananto

**BUSANA MUSLIM UNTUK GENERASI ALPHA
PADA EVENT JAKARTA MUSLIM
FASHION WEEK 2021/2022**

Institut Desain dan Bisnis Bali
*Nyoman Ayu Permata Dewi
I Gusti Ayu Agung Mia Darmiati
Kadek Ayu Dwi Ratri Pradnyandari*



PIMPINAN REDAKSI

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

PENANGGUNG JAWAB

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.DsCs

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

Rika Medina, B.Sc

Dena Anggita, S.Ds., M.Ds

ON-LINE SYSTEM

MAINTENANCE

Pillar Anugrah H, S.Ds., M.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

Prof. Dr. Nanang Rizali

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn

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

Tanjung Armadi S P, Drs., M.Ds

Fakultas Desain & Seni Kreatif

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

ARTIKEL JURNAL

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

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

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

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

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

DAFTAR ISI

- 283 ANALISIS ERGONOMI TERHADAP MEJA SERBAGUNA MINIMALIS
Muhamad Zainudin, Gilang Rusadi Ahmad, Faisal Amin
Politeknik Muhammadiyah Tegal
- 291 TINJAUAN TEKNIK PEMBUATAN TAS YANG MENGGUNAKAN MATERIAL
BATOK KELAPA
Syahrul Ramadhan dan Ali Ramadhan
Politeknik Muhammadiyah Tegal
- 303 RANCANG BANGUN MEJA SERBAGUNA MINIMALIS
Adi Dwi Pramana, Muhamad Zainudin, dan Gilang Rusadi Ahmad
Politeknik Muhammadiyah Tegal
- 309 EKSPLORASI STILASI ORNAMEN PADA MONUMEN JAYANDARU
SEBAGAI MOTIF KHAS SIDOARJO
Ega Khansa Alifa dan Ardo Bernando
Universitas Mercu Buana
- 325 PELAKSANAAN & EVALUASI PERKULIAHAN PENGENALAN TIPOGRAFI
SECARA DARING SEBAGAI RESPON TERHADAP PANDEMI COVID-19
Brian Alvin Hananto
Universitas Pelita Harapan
- 341 ANALISIS STRATEGI VISUAL PADA MAJALAH LAZY SUSAN "GORENGAN"
Muhammad Rayhan Rusyda M R, dan Fachmi Khadam Haeril
Universitas Mercu Buana
- 355 ANALISIS KEBUTUHAN VISUAL PADA *REDESIGN BRAND "GARTEN
LATTE-EATERY"*
R. Arya Ahmad Triarnanda
Universitas Mercu Buana
- 365 TRAUMATIS SEBAGAI EKSPRESI DALAM BUSANA WANITA
ANTI-FASHION
Fegelia Rahmadani dan Arfiati Nurul Komariah
Politeknik Pusmanu
- 373 PENCIPTAAN KARYA SENI DENGAN TEMA *BODY SHAMING*
MENGGUNAKAN TEKNIK TEKSTIL IMBUHAN
Shafina Nurul Hidayah dan Tiwi Bina Affianti
Universitas Sebelas Maret Surakarta
- 385 BUSANA MUSLIM UNTUK GENERASI ALPHA PADA EVENT
JAKARTA MUSLIM *FASHION WEEK 2021/2022*
Nyoman Ayu Permata Dewi, I Gusti Ayu Agung Mia Darmiati, dan Kadek Ayu
Dwi Ratri Pradnyandari
Institut Desain dan Bisnis Bali

ANALISIS ERGONOMI TERHADAP MEJA SERBAGUNA MINIMALIS

Oleh:

Muhamad Zainudin¹

*Program Studi D3 Desain Produk, Fakultas Teknik
Politeknik Muhammadiyah Tegal*

Gilang Rusadi Ahmad²

*Program Studi D3 Desain Produk, Fakultas Teknik
Politeknik Muhammadiyah Tegal*

Faisal Amin³

*Program Studi D3 Desain Produk, Fakultas Teknik
Politeknik Muhammadiyah Tegal*

m_zainudin11@yahoo.co.id ; gilangrusadiahmad88@gmail.com² ; faisal.amin130499@gmail.com³

ABSTRAK

Pada saat ini banyak industri kreatif yang membuat produk untuk mempermudah para konsumen. Kita membutuhkan produk yang memiliki fungsi serbaguna, minimalis, dan tidak memakan banyak tempat atau dapat disebut juga suatu produk tersebut harus memiliki fungsi ergonomis tersendiri. Analisis ergonomi terhadap perancangan rangka meja serbaguna minimalis bertujuan untuk menganalisis ergonomi terhadap meja serbaguna minimalis dari segi tingkat kenyamanan pengguna dan kesesuaian dengan postur tubuh pengguna dan menentukan biaya per-unit produk hasil rancangan meja serbaguna minimalis.

Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Proses perancangan dilakukan dengan melalui beberapa tahap diantaranya dengan melakukan observasi lapangan, studi kepustakaan, dan kuesioner serta wawancara dengan narasumber.

Rangka meja serbaguna minimalis terbuat dari besi dan kayu dengan ukuran tinggi rak 115 cm, tinggi meja 75 cm, jarak antara kedua kaki meja 120 cm, dan lebar kaki meja 50 cm. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah diatas 85% atau yang dapat dikategorikan sangat baik. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa meja serbaguna minimalis ini memberikan dampak ergonomis untuk para konsumen atau responden.

Kata Kunci: Analisis, Ergonomi, Meja Serbaguna.

ABSTRACT

At this time there are many creative industries that make products to make it easier for consumers. We need a product that has a versatile function, is minimalistic, and doesn't take up much space or it can also be called a product that must have its own ergonomic function. Ergonomics analysis on the design of a minimalist multipurpose table frame aims to analyze the ergonomics of a minimalist multipurpose table in terms of the user's comfort level and suitability with the user's body posture and determine the cost per unit of the product of the minimalist multipurpose table design.

In this study using a quantitative approach method. This method is used to examine certain populations or samples, data collection using research instruments, data analysis is quantitative/statistical, with the aim of testing predetermined hypotheses. The design process is carried out through several stages including field observations, literature studies, and questionnaires as well as interviews with resource persons.

A minimalist multipurpose table frame made of iron and wood with a shelf height of 115 cm, a table height of 75 cm, a distance between the two table legs of 120 cm, and a table leg width of 50 cm. The results obtained from this study are above 85% or which can be categorized as very good. That way, it can be said that this minimalist multipurpose table provides an ergonomic impact for consumers

or respondents.

Keywords: Analysis, Ergonomic, Versatile Tables.

Received: September 29th, 2021

Revised: November 10th, 2021

Accepted: November 21st, 2021

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada saat ini banyak industri kreatif yang membuat produk untuk mempermudah para konsumen. Salah satunya adalah industri kreatif yang bergerak di bidang *furniture*. Salah satu permasalahan yang ada adalah kurang praktisnya sarana prasarana yang ada agar fungsinya menjadi lebih praktis. Pada saat ini kita membutuhkan suatu produk yang memiliki fungsi serbaguna, minimalis, dan tidak memakan banyak tempat atau dapat disebut juga suatu produk tersebut harus memiliki fungsi ergonomis tersendiri, contoh kecilnya adalah sebuah meja yang ada di rumah.

Ergonomi perlu diterapkan di berbagai tempat termasuk di sekolah, di tempat kerja maupun di tempat lain agar dapat diperoleh kenyamanan dan peningkatan produktivitas (Setyawati L. dkk, 2018). Pemilihan bentuk meja yang tepat juga sangatlah penting untuk kenyamanan konsumen dalam menggunakan meja tersebut. Meja yang ada di rumah pastinya tidak hanya berguna untuk menaruh satu barang saja, tetapi juga bisa digunakan untuk menyimpan benda-benda kecil seperti buku dan lain sebagainya.

Analisis ergonomi dilakukan untuk meminimalkan risiko kesehatan dan keselamatan kenyamanan dalam produk yang dirancang. Dengan begitu efisiensi kesehatan, keselamatan, dan kenyamanan dalam melakukan kegiatan menggunakan produk dapat maksimal (Rony H, 2017). Oleh karena itu, dibutuhkanlah sebuah inovasi yaitu berupa sebuah meja yang memiliki fungsi serbaguna dan minimalis sehingga semua barang dapat tertata secara lebih praktis dan sehat karena sudah disesuaikan dengan kenyamanan pengguna berdasarkan bentuk tubuhnya.

Perancangan meja serbaguna minimalis ini diharapkan mampu memberikan kelebihan dari sisi ergonomis. Maka dari itu, dengan melihat kebutuhan para konsumen maka penulis mencoba membuat produk meja serbaguna minimalis ini.

Berdasarkan permasalahan yang sudah disebutkan di atas, maka Penulis membuat sebuah penelitian yang berjudul **“Analisis Ergonomi Meja Serbaguna Minimalis”**. Di sini Penulis akan menganalisis pemahaman perbandingan bagian-bagian dan bentuk keseluruhan dari meja serbaguna yang dibuat supaya dapat disesuaikan dengan bentuk tubuh orang yang akan

menggunakannya.

Rumusan Masalah

Melihat apa yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka akan dilakukan sebuah penelitian yang diharapkan dapat menjawab pertanyaan bagaimana analisis meja serbaguna minimalis tersebut terasa nyaman oleh para konsumennya?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian pertama berjudul “Rancang Bangun Meja Multifungsi Dengan Menggunakan Metode Rasional” yang dilakukan oleh (Nugroho Indrawan, 2015) dari Universitas Dian Nuswantoro. Pada penelitian ini dihasilkan sebuah meja multifungsi tetapi untuk desainnya masih belum ergonomis atau belum memperhatikan tingkat kenyamanan penggunaannya. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis akan memperhatikan desain agar lebih ergonomis dan menyesuaikan tingkat kenyamanan pengguna.
2. Penelitian kedua berjudul “Rekomendasi Material Pada Perancangan Meja dan Kursi Pinisi Resto Situ Patenggang” yang dilakukan oleh (Ayodhya dkk, 2018) dari Universitas Telkom. Pada penelitian ini dihasilkan meja dan kursi pinisi Resto Situ Patenggang akan tetapi bahan yang digunakan berupa *bearing* dan rel yang

terbilang cukup sulit untuk digunakan saat produksi. Untuk itu penulis akan merancang suatu meja serbaguna minimalis dengan bahan yang lebih mudah digunakan seperti besi dan kayu.

C. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif.

Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan di dalam penelitian untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji data statistik yang akurat. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur keefektifan pemilihan bahan meja serbaguna minimalis. Pendekatan kuantitatif adalah pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survey untuk menentukan frekuensi dan prosentase tanggapan mereka (Cresweel, 2010: 24).

Peneliti yang menggunakan pendekatan kuantitatif akan menguji suatu teori dengan cara merinci suatu hipotesis-

hipotesis yang spesifik, lalu mengumpulkan data untuk mendukung atau membantah hipotesis-hipotesis tersebut. Pendekatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan analisis kuantitatif berdasarkan informasi statistika. Pendekatan penelitian yang dalam menjawab permasalahan penelitian memerlukan pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel dari objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan terlepas dari konteks waktu, tempat dan situasi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Jawaban yang diperoleh dari masing-masing responden melalui kuesioner dioleh dengan penskoran yang telah ditentukan untuk masing-masing jawaban. Hasil pengolahan skor yang diperoleh dari masing-masing responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Pengolahan Skor yang Diperoleh

Respon den Ke-	Nomor pernyataan										Skor yang di pero leh
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	35
3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	35
4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	36
5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	35
6	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	34
7	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	35
8	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	35
9	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	36
10	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	36

Setelah diperoleh skor dari masing-masing jawaban, kemudian dihitung hasil akhir persentase untuk setiap respondennya

yang selanjutnya dikategorikan masing-masing. Pengolahan hasil akhir analisis data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Pengolahan Hasil Akhir Analisis Data

Respo nden Ke-	Skor yang di peroleh	Skor maksimal	Hasil akhir (%)	Katego ri
1	34	40	85%	Sangat Baik
2	35	40	87,5%	Sangat Baik
3	35	40	87,5%	Sangat Baik
4	36	40	90%	Sangat Baik
5	35	40	87,5%	Sangat Baik
6	34	40	85%	Sangat Baik
7	35	40	87,5%	Sangat Baik
8	35	40	87,5%	Sangat Baik
9	36	40	90%	Sangat Baik
10	36	40	90%	Sangat Baik

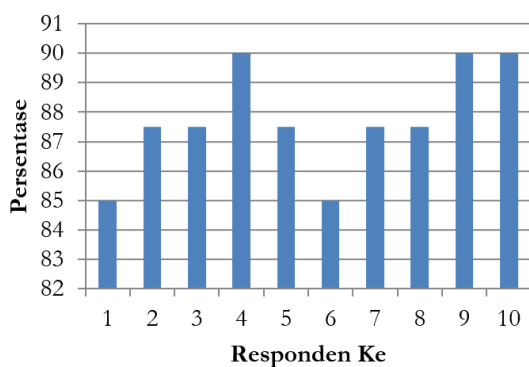
Pembahasan

Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimana nilai ergonomi dari meja serbaguna minimalis. Data diperoleh berdasarkan pada kuesioner yang dibagikan kepada para responden, yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam menentukan perbandingan. Pembagian kuesioner ini juga disertai dengan wawancara singkat dengan para responden. Responden yang mengisi kuesioner diminta untuk menunjukkan ada atau tidaknya gangguan ketika menggunakan meja serbaguna minimalis dari segi ergonomis. Setiap

responden harus mengisi ada atau tidaknya keluhan yang dirasakan.

Kuesioner dibagikan kepada 10 responden dari semua kalangan yang dipilih secara acak. Dari hasil analisis data yang sudah dihitung oleh penulis, dihasilkan bahwa didapatkan persentase tingkat ergonomis diatas 85% atau yang dapat dikategorikan Sangat Baik. Itu artinya, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden merasa bahwa tingkat ergonomis dari meja serbaguna minimalis sudah sangat baik. Mayoritas responden mengisi kuesioner dengan jawaban Sangat Setuju dan Setuju untuk seluruh pernyataan positif yang diajukan. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa responden tidak memiliki keluhan setelah menggunakan meja serbaguna minimalis secara langsung.

Grafik Analisis Kepuasan Responden

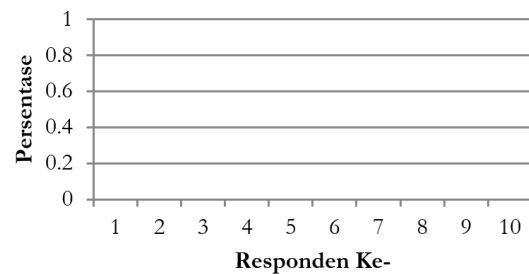


Gambar 1. Grafik Analisis Kepuasan Responden

Pada Gambar 1 di atas dapat terlihat bahwa dari semua persentase yang ada memiliki nilai tingkat ergonomis di atas 85%. Dimana nilai paling rendah dari jawaban responden sebesar 85% sedangkan nilai paling tinggi sebesar 90%. Berdasarkan

grafik di atas dapat disimpulkan bahwa desain meja serbaguna minimalis tersebut dapat dikategorikan Sangat Baik. Karena mayoritas responden mengisi kuesioner dengan jawaban Sangat Setuju dan Setuju.

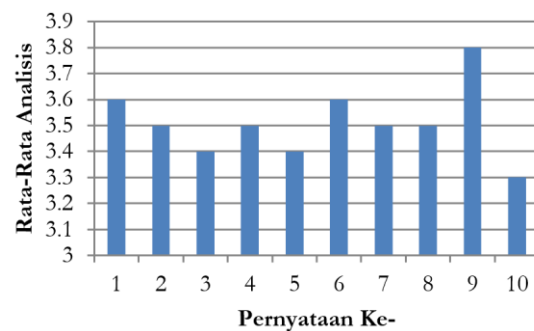
Grafik Analisis Ketidakpuasan Responden



Gambar 2. Grafik Analisis Ketidakpuasan Responden

Pada Gambar 2 di atas, dapat terlihat bahwa seluruh responden tidak ada yang mengisi kuesioner dengan jawaban Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk meja serbaguna minimalis memiliki resiko kecil terhadap ketidakpuasan dan ketidaknyamanan.

Grafik Rata-Rata Analisis



Gambar 3. Grafik Rata-Rata Analisis

Pada Gambar 3 di atas menjelaskan tentang nilai rata-rata dari analisis produk meja serbaguna minimalis. Berdasarkan grafik di atas, jawaban dari seluruh responden telah dihitung. Dimana nilai rata-

rata yang paling rendah sebesar 3,3% dan nilai rata-rata yang paling tinggi sebesar 3,8%. Maka dapat disimpulkan nilai keseluruhan dari rata-rata kuesioner tersebut sebesar 3,5% berdasarkan dari jawaban seluruh responden.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari pembahasan yang diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hal-hal utama yang perlu diperhatikan dalam pembuatan meja serbaguna minimalis ini adalah kegunaan mejanya, kenyamanan bagi penggunanya, secara ergonomi dapat memberi dampak yang baik serta dapat menarik seseorang secara visual karena desainnya yang minimalis.
2. Fungsi dari meja serbaguna minimalis ini yakni :
 - a. Bagian meja digunakan untuk menempatkan komputer/laptop, bisa juga untuk belajar.
 - b. Bagian rak digunakan untuk menempatkan buku, hiasan, dan lain sebagainya. Pada dasarnya, meja dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan kenyamanan saat digunakan untuk waktu yang lama.
3. Rancangan meja yang kurang tepat dapat mempengaruhi kenyamanan konsumen saat digunakan yang dapat berakibat fatal apabila konsumen

merasa tidak nyaman dan konsumen akan pergi, hingga akhirnya munculah rancangan meja berdasarkan kebutuhan dari aspek ergonomis.

4. Meja serbaguna minimalis yang dirancang oleh penulis memiliki nilai dari segi ergonomis dengan kategori Sangat Baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data berdasarkan kuesioner yang sudah dibagikan kepada responden yaitu seluruhnya diatas 85%. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa meja serbaguna minimalis ini memberikan dampak ergonomis untuk para konsumen/ responden.

Saran

Saran dari penulis yaitu, saat melaksanakan kegiatan penelitian harus dilakukan dengan rasa tanggung jawab. Sehingga materi yang diberikan dapat kita praktekan dengan baik dan benar. Disamping itu juga harus selalu mengutamakan keselamatan kerja dengan menggunakan Alat Pelindung Diri (APD) sehingga dapat terhindar dari hal-hal buruk yang suatu saat bisa terjadi. Selain itu, perancangan dilakukan dengan teliti dari segi ergonomi dan pada setiap aspek dan komponen yang ada sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam proses pembuatan meja serbaguna minimalis.

F. DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J. W. (2010). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.

- Maurits, L. S, & Bungakaraeng, B. (2018). Pengaruh Penggunaan Kursi Kerja Ergonomis Terhadap Penurunan Keluhan Nyeri dan Stress Kerja pada Pekerja Perusahaan Lampu X di Yogyakarta. *Jurnal Ergonomi dan K3*, Vol. 3(1) pp 1-4.
- Nurmianto, E. (2003). *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.
- Rony, H. (2017). Redesain Meja Makan Lipat Minimalis Modern. *Jurnal Kreatif*, Vol. 4(2). pp. 64-72.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

TINJAUAN TEKNIK PEMBUATAN TAS YANG MENGGUNAKAN MATERIAL BATOK KELAPA

Oleh:

Syahrul Ramadhan¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercubuana*

Ali Ramadhan²

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

arularul6299@gmail.com¹ ; ali.ramadhan@mercubuana.ac.id²

ABSTRAK

Tas merupakan sebuah benda yang sering di pakai oleh semua kalangan, baik kalangan bawah maupun atas. Tas merupakan salah satu alat beraktifitas membawa sebuah barang bawaan Selain sebagai tempat menyimpan sebuah barang, tas juga merupakan bagian penting dalam dunia fashion. Dari mulai bentuk dari sebuah tas serta material pada tas yang membuat tas semakin menjadi bagian penting pada dunia fashion. Jenis-jenis tas dengan menggunakan material salah satunya seperti batok kelapa. Batok kelapa memang sering di jadikan sebuah kerajinan tradisional, dengan motif batok kelapa yang alami membuat corak nya terlihat indah. Material batok kelapa ini mempunyai sifat dengan ketahanan yang cukup kuat dan keindahan pada corak batok kelapa yang abstrak. Batok kelapa kini sejak di jadikan sebuah bahan material tas menjadi daya tarik bagi para pengguna tas karena keunikannya

Kata Kunci: *Tas, fashion, batok kelapa.*

ABSTRACT

A bag is an object that is often used by all groups, both lower and upper classes. A bag is a tool for carrying an item of luggage Aside from being a place to store an item, a bag is also an important part of the fashion world. Starting from the shape of a bag and the material in the bag that makes bags increasingly become an important part of the fashion world. The types of bags using one of the materials such as coconut shells. Coconut shells are often used as a traditional craft, with natural coconut shell motifs making the patterns look beautiful. This coconut shell material has properties that are quite strong and beautiful in abstract coconut shell patterns. Nowadays, coconut shells are made into a bag material to attract bag users because of their uniqueness.

Keywords: *Bag, fashion, coconut shell*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: January 14th, 2021

Revised: -

Accepted: December 31st, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tas merupakan sebuah benda yang sering di pakai oleh semua kalangan, baik kalangan bawah maupun atas. Tas biasanya digunakan oleh karyawan kantor, mahasiswa/i, siswa/i,

maupun anak usia dini. Dengan tas ini mempermudah penggunaannya ketika membawa sebuah benda, dengan hal itu tas menjadi sangat penting bagi penggunaannya. Dengan kemajuan zaman menjadikan sebuah tas ini memiliki banyak pilihan di pasaran. Tas

merupakan salah satu alat beraktifitas membawa sebuah barang bawaan.

Selain sebagai tempat menyimpan sebuah barang, tas juga merupakan bagian penting dalam dunia fashion. Dari mulai bentuk dari sebuah tas serta material pada tas yang membuat tas semakin menjadi bagian penting pada dunia fashion. Banyaknya tipe jenis tas serta materialnya yang di sesuaikan kebutuhan para penggunanya dan dengan memperhatikan bahan tas tersebut karena untuk menilai ketahanan tas dan juga pemanfaatan materialnya. Banyaknya jenis jenis material tas seperti salah satunya adalah batok kelapa.

Tas dari bahan batok kelapa ini bukan lagi menjadi sebuah kerajinan yang baru karena dengan menggunakan bahan material batok kelapa ini banyak pengrajin daerah yang memanfaatkannya menjadi sebuah produk. Motif tas yang terbuat dari batok kelapa lebih original tekstur motif nya karena memang bahan material ini memiliki warna asli yang indah. Proses pembuatan tas batok kelapa ini juga sangat memakan waktu dan kesabaran. Karena batok kelapa harus di potong – potong sesuai dengan ukuran yang di inginkan. Dengan proses yang lama membuat tas dari bahan material batok kelapa ini mempunyai nilai yang lebih.

Material pada batok kelapa ini mempunyai sifat dengan ketahanan yang cukup kuat begitupun dengan tekstur pada sebuah batok kelapa ini yang cukup abstrak.

Batok kelapa ini mempunyai material yang cukup lengkap dengan adanya ketahanan terhadap air dan keindahan corak nya. Batok kelapa kini dijadikan sebuah material bahan tas yang menjadi daya tarik bagi para pengguna tas terlebih lagi karena keunikannya. Oleh karena itu saya sebagai peneliti ingin meneliti material tas yang bisa menjadi daya tarik atau inovasi sebagai bahan baku material tas tersebut.

Dengan permasalahan latar belakang penelitian di atas maka adanya pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengetahui material batok kelapa yang muda dan tua ?
2. Apakah adanya perbedaan batok kelapa yang muda dan tua dalam pemanfaatan sebagai bahan baku material tas ?

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. State Of The Art

Pembahasan dalam suatu penelitian yang diambil dari lima jurnal yang terdiri dari tiga jurnal yang berasal dari internasional dan dua jurnal yang berasal dari nasional. Berikut ini adalah lima jurnal tersebut.

Tabel 1. Pembahasan 5 Jurnal Ilmiah

Mutamimah Juli 2018, Perca Kaos Untuk Tas Remaja Wanita Dengan Teknik Jahit Aplikasi	Perca kaos dari hasil industri pakaian jumlahnya cukup banyak. Setiap jenis perca mempunyai warna serta karakteristik yang berbeda sehingga mempunyai keunikan tersendiri dan menarik untuk diolah menjadi produk baru. Namun perca kaos biasanya hanya dibuat menjadi peralatan rumah tangga seperti kain pel dan keset dengan teknik pembuatan yang masih sederhana. Belum banyak yang memanfaatkan perca kaos menggunakan teknik ataupun seni menghias tekstil untuk menciptakan sesuatu yang berbeda. Artikel ini berfokus pada cara memanfaatkan perca kaos menjadi produk tas remaja wanita menggunakan teknik jahit aplikasi. Jahit Aplikasi adalah seni membentuk gambar dari potongan kain yang ditempel di atas permukaan kain lain dengan menggunakan jahitan tangan ataupun mesin. Penggunaan teknik tersebut menghasilkan produk tas yang unik dan menarik.
Faisal Fuadi Mahmud 2019, Pengembangan Desain Produk Tas Kuliah Bagi Mahasiswa Di Stikom Surabaya, Jurnal mahasiswa STIKOM SURABAYA	Pada jurnal ilmiah ini peneliti meninjau tentang kebutuhan mahasiswa desain produk untuk bisa menampung kebutuhan peralatan yang biasa di bawa oleh mahasiswa desain produk.
Antonio Bua'a 2015, Pengaruh Preferensi Konsumen Terhadap Produk Tas Batok Kelapa Pada <i>Home Industri Esa Collection</i>	Dalam laporan penelitian ini pembuatan tas dengan menggunakan material batok kelapa yang mempunyai keunikan tersendiri, Hal ini di dorong oleh ketersediaan barang maupun jasa yang tidak dapat memenuhi kebutuhan konsumen untuk dapat memuaskan dan memenuhi kebutuhan serta keinginan konsumen cenderung mencari inovasi baru.
Joey Chehebar, <i>Reversible Backpack Assembly</i>	Dalam laporan penelitian ini menggunakan material kain reflektif sebagai material utama, kain reflektif ini

	memiliki tampilan dan nuansa kain backpack konvensional. Kain reflektif ini saat cahaya diarahkan ke ransel saat keadaan gelap kain reflektif ini memantulkan cahaya.
Drew McGrath 2019, <i>Men's Active Commuter Pack</i>	Pada jurnal ilmiah ini peneliti meninjau aktifitas sehari-hari yang menggunakan tas untuk beraktifitas. Dengan melihat aktifitas yang sering dilakukan oleh <i>user</i> tas ransel seperti <i>urban professional's needs, active urban professional, run commuter's needs</i> dengan menggabungkan tiga aktifitas dalam satu tas ransel dengan menggunakan material tambahan dengan nilon berlapis PU untuk ketahanan terhadap air yang menjadi nilai tambahan yang berharga untuk tas ransel.

C. METODE PENELITIAN

Definisi pendekatan metode kualitatif Menurut Kirk & Miller, Dalam Nasution, (1988:23), Istilah penelitian kualitatif pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kuantitatif. Lalu mereka mendefinisikan bahwa metodologi kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kaitannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya. Penelitian kualitatif memiliki ciri atau karakteristik yang membedakan dengan penelitian jenis lainnya. Sedangkan definisi pendekatan kualitatif Menurut Sugiyono (2011:9) menjelaskan

bahwa, metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dilandasi filsafat *post positivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan *tri-anggulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan arti dari pada generalisasi. Berdasarkan dari dua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara utuh dalam pengamatan pada manusia dalam berhubungan dengan orang-orang tersebut, kemudian hasil tersebut diuraikan

dalam bentuk sebuah kata-kata yang tertulis data yang di peroleh dan pendekatan ini pun lebih menekankan makna daripada generalisasi. Kualitatif adalah metode yang menggunakan penyelidikan yang menjelaskan kondisi objek dalam sebuah pengaruh sosial dengan melakukan pengambilan data. Menggunakan metode ini untuk mengetahui tentang teknik pembuatan tas dan meriset kembali tentang material dan sistem yang di gunakan pada tas tersebut.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan 2 metode yaitu metode observasi *non participant* dan metode dokumentasi. Metode yang pertama ini metode Observasi *non partisipant* adalah observasi di lakukan oleh observer tanpa terjun langsung ke tujuan yang akan di observasi sehingga obsever hanya sebagai pengamat. Dalam metode pengumpulan data ini penulis menggunakan metode observasi *non partisipant* dengan mengamati pengrajin tas batok kelapa yang ada di saluran youtube milik ide kreatif yang mendokumentasikan salah satu pengrajin. Dalam proses pembuatan tas dengan menggunakan batok kelapa yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan pecahan batok kelapa yang dibentuk kecil menyerupai kancing baju berbagai ukuran. Kemudian batok kelapa yang sudah di bentuk ini di tempelkan dengan menggunakan lem pada kain yang telah dibentuk sesuai ukuran tas. Setelah itu batok kelapa yang sudah ditempelkan pada kain

selanjutnya di sulam sedemikian rupa secara tradisional dengan tangan agar batok kelapa tersebut menjadi kuat. Metode kedua yaitu metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang di gunakan dalam metodologi pengumpulan data yang di gunakan dalam penulisan sosial. Metode dokumentasi ini menggunakan dokumentasi yang di lakukan salah satu youtuber yang mendokumentasikan tas batok kelapa. Tas ini hasil produksi Bambang Sudirawan, warga Kelurahan Tlongoanyar, Kabupaten Lamongan, jawa timur. Kerajinan tas ini sudah berhasil menembus pasar internasional seperti Meksiko, Australia, Iran bahkan laris di Jamaica, Afrika selatan. Bambang Sudirman ini sudah mempunyai lebih dari 40 karyawan dan mampu menghasilkan 400 hingga 500 unit tas per bulan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Data

Analisis Teknik Pembuatan

Teknik pembuatan tas dengan menggunakan teknik jahit aplikasi yang menghias permukaan kain dengan cara menempelkan guntingan kain pada kain yang berbeda dengan dasar kain. Setelah itu di selesaikan dengan jahit tangan teknik sulam yang menggunakan tusuk hias festo. Teknik jahit ini lebih cenderung menghias bagian luar permukaan benda, sehingga kegiatan menjahit ini dapat di kategorikan sebagai kerajinan yang memiliki fungsi hias. Dalam teknik pembuatan tas ini menggunakan teknik jahit aplikasi pengisian memang

hampir sama dengan teknik jahit aplikasi standar. Pengisian yang dimaksud adalah menambahkan pola lain atau objek lain di atas pola yang telah di buat pertama kali dengan cara di tumpuk. Dengan hal ini akan mendapatkan sebuah hasil yang diinginkan. Analisis teknik ini akan sangat tepat untuk teknik pembuatan tas yang di mana objek nya misah yang bisa ditaruh di atas pola untuk membentuk sebuah benda seperti batok kelapa. Dengan menggunakan teknik jahit aplikasi ini lebih membuat kekuatan dan ketahanan pada batok kelapa jika di satukan dengan pola tas yang sudah ada seperti yang dilakukan oleh pengrajin tas yang bernama Bambang Irawan.



Gambar 1. Proses Membentuk Batok Kelapa
Sumber Gambar: Ide Kreatif youtube



Gambar 2. Batok Kelapa Yang Sudah Di Bentuk
Sumber Gambar: Ide Kreatif youtube

Hal yang pertama di lakukan adalah membentuk batok kelapa seperti kancing baju sebagai model dan bentuk motif pada bagian luar tas.



Gambar 3. Tahap Pengeleman
Sumber Gambar: Ide Kreatif youtube

Setelah batok kelapa di bentuk lalu tempelkan batok kelapa di alas pola tas yang sudah di sediakan, kemudian susun batok kelapa sesuai dengan konsep yang sudah diberitahukan dan dipenuhi sampai bagian bawah pola tas.





Gambar 4. Tahap Penjahitan
Sumber Gambar: Ide Kreatif youtube

Setelah proses tahap pengeleman batok kelapa di pola tas selesai lalu setelah itu proses menjahit dengan teknik jahit aplikasi pengisian yang membuat batok kelapa semakin kuat menempel dengan pola tas sekaligus menjadi tambahan nilai estetik pada sebuah tas.



Gambar 5. Hasil Akhir Tas Batok Kelapa
Sumber Gambar: Ide Kreatif youtube

Kemudian jika tahap menjahit ini selesai lalu tempelkan kain batik pada tas batok kelapa yang sudah di buat dan tas batok kelapa sudah siap di pasarkan.

Tas Batok Kelapa

Tas adalah wadah tertutup yang dapat dibawa bepergian. Tas biasanya berfungsi untuk membantu penggunaanya dalam membawa suatu barang kemanapun penggunaanya

berada. Tas juga mempunyai banyak jenis dan material sesuai dengan kebutuhan penggunaanya dan salah satunya adalah batok kelapa yang menarik dan juga mempunyai keunikan terlebih lagi menggunakan bahan baku alam. Tas batok kelapa merupakan salah satu kerajinan khas jawa timur, para pengrajin di daerah jawa timur memanfaatkan batok kelapa untuk produk *fashion* seperti tas. Pada pemanfaatan batok kelapa sebagai material bahan baku tas tidak adanya perbedaan dalam penggunaan batok kelapa yang muda dan tua, karena batok kelapa yang muda dan tua dapat digunakan sebagai bahan baku material tas. Dengan adanya perbedaan warna batok kelapa muda dan tua membuat batok kelapa semakin menarik dan berbeda. Batok kelapa muda mempunyai warna krem sedangkan batok kelapa mempunyai warna yang agak lebih gelap, berikut ini adalah contoh tas yang terbuat dari bahan baku batok kelapa :





Gambar 6 Tas Batok Kelapa
Sumber : Google.com

Batok Kelapa



Gambar 7. Batok Kelapa
Sumber Gambar : bianjabali.com

Pohon kelapa atau sering disebut pohon nyiur biasanya tumbuh pada kawasan tepi pantai. Pohon kelapa ini menumbuhkan buah kelapa, buah kelapa ini terdiri dari kulit luar, sabut, batok kelapa, kulit daging, daging buah, air kelapa dan lembaga. Buah kelapa memang banyak manfaatnya namun, biasanya setelah diminum air kelapa dan daging kelapa, kelapa tersebut dibuang

setelah digunakan. Padahal batok kelapa juga mempunyai manfaatnya seperti bisa menjadi pupuk untuk tanaman, menjadi arang bakar dan bisa di buat untuk bahan kerajinan seperti aksesoris.

Karakteristik Batok Kelapa

Batok kelapa atau tempurung kelapa memiliki karakteristik potensial yang bisa di manfaatkan sebagai material produk, karena kekuatan, keawetan, ketahanan terhadap air, serta ciri khas visualnya. Walaupun begitu, upaya pemanfaatan batok kelapa atau tempurung kelapa ini masih cenderung untuk bahan baku arang dan aksesoris atau mainan tradisional. Dengan karakteristik batok kelapa yang kuat, awet, tahan terhadap air seharusnya bisa lebih berkembang dalam hal pemanfaatan sehingga menjadi inovasi pada bahan material batok kelapa namun, berbeda seperti yang di lakukan oleh para pengrajin jawa timur yang mengubah batok kelapa menjadi tas batok kelapa yang menjadikan ciri khas daerah jawa timur.

b. Pembahasan

Analisis Teknik Pembuatan



Gambar 8. Proses Teknik Pembuatan Tas Batok Kelapa

Dengan menggunakan teknik jahit aplikasi untuk menghias permukaan kain dengan cara menempelkan guntingan kain

pada kain yang berbeda dari dasar kain. Teknik jahit aplikasi ini lebih cenderung untuk menghias bagian luar permukaan benda sehingga kegiatan menjahit ini dapat dikategorikan sebagai kerajinan yang memiliki fungsi hias. Dalam teknik pembuatan tas lebih tepat menggunakan teknik jahit aplikasi pengisian, karena teknik jahit pengisian ini menambahkan suatu objek lain di atas pola yang telah di buat pertama kali dengan cara di tumpuk. Teknik jahit pengisian ini tepat untuk teknik pembuatan tas yang objeknya misah yang bisa ditaruh di atas pola untuk mengeratkan atau memberikan kekuatan untuk benda yang ditaruh di atas pola. Teknik jahit Pengisian ini dilakukan oleh pengrajin yang bernama Bambang Irawan selaku pengrajin tas batok kelapa, langkah pertama yang di lakukan untuk membuat tas batok kelapa adalah mengum-pulkan serpihan batok kelapa sebanyak-banyaknya dan membuat ukuran bentuk pada batok kelapa sesuai yang sudah di tentukan dan melakukan penghalusan pada batok kelapa agar tidak tajam bagian pinggirnya, setelah itu langkah kedua yang di lakukan ketika bentuk batok kelapa yang sudah di tentukan selesai langsung pengeleman batok kelapa ke pola yang sudah di sediakan, setelah tahap pengeleman batok kelapa sudah selesai dan rapih langsung saja ke tahap penjahitan. Teknik jahit pengisian ini yang berguna untuk mengeratkan bagian batok kelapa yang sudah di tempel dengan lem. Dengan menggunakan

teknik jahit aplikasi pengisian ini akan memberikan kekuatan dan ketahanan pada batok kelapa jika di taruh atau di satukan dengan pola tas yang sudah ada, setelah teknik jahit selesai maka tas batok kelapa sudah jadi untuk di pasarkan.

Tas Batok Kelapa

Tas merupakan wadah yang tertutup untuk membawa barang bawaan agar tidak merepotkan penggunaanya ketika dibawa berpergian. Tas juga mempunyai banyak jenis dan tentunya juga material nya yang beragam sesuai dengan kebutuhan penggunaanya salah satunya adalah batok kelapa yang menarik dan unik ketika dijadikan sebuah material tas. Tas batok kelapa ini adalah salah satu kerajinan khas jawa timur, para pengrajin di sana memanfaatkan batok kelapa bukan hanya sekedar sebagai wadah untuk getah maupun arang dan lain sebagainya namun, para pengrajin daerah jawa timur memanfaatkannya untuk sebagai bahan baku material untuk tas. Pada pemanfaatan batok kelapa sebagai bahan baku utama tas tidak adanya perbedaan dalam pemanfaatan batok kelapa muda dan tua untuk dijadikan sebuah kerajinan. Perbedaan batok kelapa muda dan tua bahkan menjadi nilai keindahan, karena jika keduanya disatukan dengan pola tas maka membuat tas itu menjadi menarik dengan adanya perbedaan warna pada batok kelapa.

Batok kelapa

Batok kelapa atau tempurung kelapa memiliki karakteristik potensial yang bisa di

manfaatkan untuk dijadikan sebagai material produk. Biasanya batok kelapa dijadikan produk aksesoris maupun tradisional karena dengan bahan baku alami serta tekstur pada batok kelapa, batok kelapa memiliki kekuatan, keawetan dan tahan terhadap air. Batok kelapa bisa menjadi bahan baku material pada sebuah tas baik batok kelapa yang muda maupun tua. Para pengrajin di daerah timur bagian jawa sudah memanfaatkan batok kelapa sebagai bahan material tas bahkan sudah menjadi ciri khas kerajinan jawa timur. Batok kelapa menjadi pembeda dalam bahan baku material daripada material bahan baku pada umumnya.

E. KESIMPULAN

Teknik pembuatan tas dengan menggunakan teknik jahit aplikasi yang menggunakan objek berbeda dari objek sebelumnya. Dalam teknik pembuatan tas ini menggunakan teknik jahit aplikasi pengisian, teknik ini tepat untuk pembuatan tas yang dimana objeknya misah seperti batok kelapa. Dengan menggunakan jahit manual dengan teknik pengisian tersebut akan menambah kekuatan dan ketahanan pada batok kelapa. Tas yang menggunakan material batok kelapa memanglah menjadi pembeda dalam bahan baku material tas. Dengan menggunakan batok kelapa sebagai bahan baku tas akan sangat menarik dan menjadi nilai pembeda dari tas yang sudah ada. Dalam hal pemanfaatan batok kelapa tidak

membedakan batok kelapa yang muda dan tua, karena batok kelapa muda dan tua bisa di jadikan sebagai bahan baku material tas. Dengan adanya perbedaan warna pada batok kelapa muda dan tua menjadi nilai lebih dan akan membuat perbedaan jika disatukan. Menggunakan material bahan alam yaitu batok kelapa yang membuat penulis tertarik untuk menggu-nakannya sebagai inovasi dan pengembangan pada material tas.

Saran

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menjelaskan lebih detail mengenai tentang batok kelapa sebagai bahan baku material pada produk tas.
2. Dapat di temukan inovasi baru pada material tas yang mampu menahan air.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Penelitian ini. Bapak Ali Ramadhan S.Sn., M.Ds selaku dosen pembim-bing, dan rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan riset ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Bua'a, A., Rifa'i, M., & Prasetio, A. (2015). Pengaruh Preferensi Konsumen Terhadap Produk Tas Batok Kelapa Pada Home Industri Esa Collection. *Publikasi Ilmiah Mahasiswa, Fakultas Ekonomi Universitas Tribbuwana Tunggadewi, Vol. 2(1)*.
- Chehebar, J. (1993). *Reversible Backpack Assembly*. November 23, 1993, [US5361951A](#).

- Jun's_Blg. (16 Agustus, 2017). *Pengertian Dan Jenis-Jenis Jahit*. Diperoleh dari:
<http://walpaperhd99.blogspot.com/2017/08/pengertian-dan-jenis-jenis-jahit.html>
- Mahmud, F. F. (2019). *"Pengembangan Desain Produk Tas Kuliah Bagi Mahasiswa Di Stikom Surabaya"*. [Tugas Akhir]. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika, Desain Produk, Stikom Surabaya.
- McGrath, D. (2019). *"Men's Active Commuter Pack"*. [Capstone Project]. United States: College of Design, Sports Product Design M.S., University of Uregon.
- Mutamimah. (2018). Perca Kaos Untuk Tas Remaja Wanita Dengan Teknik Jahit Aplikasi. *Ornamen Jurnal Kriya, Vol 15(2)*, 131-142.

RANCANG BANGUN MEJA SERBAGUNA MINIMALIS

Oleh:

Adi Dwi Pramana¹

*Program Studi D3 Desain Produk, Teknik
Politeknik Muhammadiyah Tegal*

Muhamad Zainudin²

*Program Studi D3 Desain Produk, Teknik
Politeknik Muhammadiyah Tegal*

Gilang Rusadi Ahmad³

*Program Studi D3 Desain Produk, Teknik
Politeknik Muhammadiyah Tegal*

[pramanaadidwi@gmail.com¹](mailto:pramanaadidwi@gmail.com) ; [m_zainudin11@yahoo.co.id²](mailto:m_zainudin11@yahoo.co.id) ; [gilangrusadiahamad88@gmail.com³](mailto:gilangrusadiahamad88@gmail.com)

ABSTRAK

Rancang bangun meja serbaguna minimalis bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi orang yang menggunakannya. Sebagai masyarakat tentunya membutuhkan suatu produk yang tidak hanya memiliki satu fungsi, tetapi juga memiliki fungsi lainnya yang dapat mempermudah dalam keseharian kita. Rancang bangun meja serbaguna minimalis ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang bisa digunakan didalam ruang kerja yang memiliki fungsi untuk belajar, mengerjakan tugas kantor dan lain sebagainya. Selain itu terdapat rak yang digunakan untuk menempatkan buku, hiasan, dan lain sebagainya.

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk penyusunan Laporan Penelitian ini diantaranya dengan sumber data primer yang terdiri dari observasi, dan juga melalui sumber data sekunder. Proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahap diantaranya dengan pengukuran, pemotongan, pengelasan, penghalusan, pewarnaan, dan perakitan hingga meja siap untuk digunakan. Rangka meja serbaguna minimalis terbuat dari besi dan kayu dengan ukuran tinggi rak 115 cm, tinggi meja 75 cm, jarak antara kedua kaki meja 120 cm, dan lebar kaki meja 50 cm.

Kata Kunci: Rancang bangun, rangka, meja serbaguna

ABSTRACT

The minimalist multipurpose table design aims to provide comfort for people who use it. As a society, of course, we need a product that not only has one function, but also has other functions that can make our daily life easier. This minimalist multipurpose table design aims to produce a product that can be used in a workspace that has a function for studying, doing office tasks, and so on. Besides that there are shelves that are used to place books, decorations, and so on.

Data collection methods used for the preparation of this research report include primary data sources consisting of observations, and also through secondary data sources. The design process is carried out through several stages including measuring, cutting, welding, polishing, coloring, and assembling until the table is ready for use. Minimalist multipurpose table frame made of iron and wood with a shelf height of 115 cm, a table height of 75 cm, and distance between the two table legs 120 cm, and a table leg width of 50 cm.

Keywords: Design, frame, multipurpose table

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: September 26th, 2021

Revised: December 2nd, 2021

Accepted: December 30th, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, perkembangan *furniture* dari zaman ke zaman memiliki kelebihan yang signifikan. Masalah yang dihadapi masyarakat saat ini yaitu kegunaan dari meja itu sendiri. Tidak hanya digunakan untuk belajar ataupun mengerjakan tugas kantor, akan tetapi memiliki kegunaan lain.

Karakteristik utama lain yang menentukan dari sebuah meja adalah tingginya, dan ini telah meningkat seiring dengan perubahan tempat duduk pada meja dari Roma kuno cukup rendah untuk menyajikan sofa rendah, sementara jenis yang lebih dibuat lebih tinggi untuk menyesuaikan dengan tinggi kursi.

Rancang bangun meja serbaguna minimalis ini diharapkan dapat memberikan kelebihan lain dari sisi kegunaan meja tersebut. Maka dari itu, dengan melihat kebutuhan konsumen maka penulis mencoba membuat produk meja yang memiliki nilai kegunaan lainnya.

Dari permasalahan yang sudah tertera diatas, maka penulis membuat sebuah laporan penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Meja Serbaguna Minimalis”**

Rumusan Masalah

Melihat apa yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka akan dilakukan sebuah penelitian yang diharapkan dapat memberi solusi dari permasalahan yang ada, dengan

merancang sebuah meja serbaguna minimalis.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian pertama berjudul Rekomendasi Material Pada Perancangan Meja dan Kursi Pinisi Resto Situ Patenggang yang dilakukan oleh Ayodhya dan Teuku Zulkarnain, M.Sn. (2018) dari Universitas Telkom. Pada penelitian ini dihasilkan meja dan kursi pinisi Resto Situ Patenggang akan tetapi bahan yang digunakan berupa *bearing* dan *rel* yang terbilang cukup sulit untuk digunakan saat produksi. Untuk itu penulis akan merancang suatu meja serbaguna minimalis dengan bahan yang lebih mudah digunakan seperti besi dan kayu.
2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh (Pambudi dkk, 2016) tentang desain fasilitas yang paling umum di Kota Yogyakarta seperti meja yang terlalu rendah, sehingga membuat siswa harus duduk di lantai sambil belajar di meja yang bisa menyebabkan resiko sakit punggung dan gangguan *muskuloskeletal* yang lebih tinggi. Penelitian ini melakukan identifikasi solusi untuk mengurangi nyeri punggung dan risiko *muskuloskeletal*, maka dibuat perencanaan kursi lesehan yang juga sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Metode yang digunakan adalah Kansei dengan total 30 responden, 15 kata Kansei dikumpulkan,

dan 12 kata Kansei dipilih dengan melakukan validasi dan dilakukan dengan uji reliabilitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas, estetika, dan tingkat kenyamanan mempengaruhi desain kursi lesehan. Desain kursi lesehan dibuat dengan mempertimbangkan konsep yang sesuai dan menggabungkannya dengan desain fisik dan pengukuran antropometrinya.

C. METODE

Metode kualitatif membantu ketersediaan deskripsi yang kaya atas fenomena. Kualitatif mendorong pemahaman atas substansi dari suatu peristiwa. Dengan demikian, penelitian kualitatif tidak hanya untuk memenuhi keinginan peneliti untuk mendapatkan gambaran/penjelasan, tetapi juga membantu untuk mendapatkan penjelasan yang lebih dalam (Sofaer, 1999). Dengan demikian, dalam penelitian kualitatif, peneliti perlu membekali dirinya dengan pengetahuan yang memadai terkait permasalahan yang akan ditelitinya.

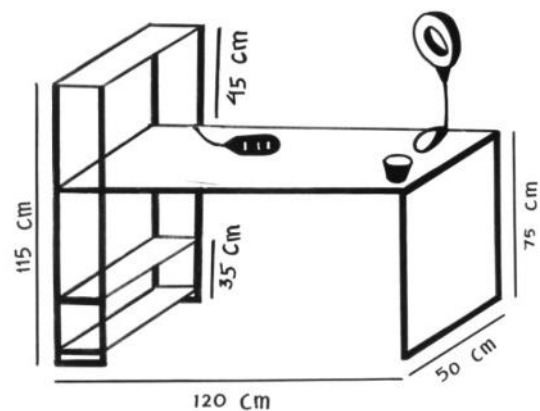
Creswell (2007, p. 45-47) menyebutkan beberapa karakteristik penelitian kualitatif yang baik, antara lain:

- a. Peneliti menggunakan prosedur mendapatkan data yang tepat.
- b. Peneliti membatasi penelitian di dalam asumsi dan karakteristik dari pendekatan kualitatif.
- c. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitiannya.

- d. Peneliti memulai penelitian dengan satu fokus.
- e. Penelitian berisi metode yang rinci, pendekatan yang tepat dalam pengumpulan data, analisis data, dan penulisan laporan.
- f. Peneliti menganalisis data menggunakan pemisahan analisis dalam beberapa level.
- g. Peneliti menulis secara persuasif, sehingga pembaca dapat merasakan pengalaman yang sama.

Dalam kegiatan penelitian ini, dibutuhkan alat dan bahan untuk membuat produk yang sudah dirancang, diantaranya :

1. Alat, yang meliputi : mesin las, mesin gerinda, meter ukur, spidol, penggaris siku.
2. Bahan, yang meliputi : kayu triplek, besi pipa, cat besi, dempul, *decosheet*, lem kayu, lampu belajar, sakelar USB, kotak tempat botol minum.



Gambar 1. Desain Meja

Ukuran dari meja serbaguna minimalis yang dibuat pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk	
Tinggi Rak	115 cm
Tinggi Meja	75 cm
Panjang Meja	120 cm
Lebar Meja	50 cm
Jarak Antar Rak	35 cm dan 45 cm
Lebar Rak	30 cm
Lampu Belajar	8 Watt
Sakelar USB	4 Port
Tempat Botol Minum	1 Buah

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dibuat pada penelitian kali ini yaitu pembuatan rak yang digabungkan dengan meja. Hal ini dimaksudkan untuk menghemat biaya ataupun pengeluaran untuk para konsumen.



Gambar 2. Hasil Produk Meja

Pembahasan

Dalam perancangan dan pembuatan meja serbaguna minimalis ini dibutuhkan beberapa proses dan teknik yang dilakukan. Teknik yang diperlukan dalam pembuatan meja ini diantaranya :

1. Pengukuran

Pengukuran harus dilakukan dengan teliti, agar hasil akhir dari besi tersebut sama ukurannya. Alat ukur yang digunakan pada proses ini berupa meter ukur. Sebelum memotong, tandai besi yang sudah diukur dengan menggunakan spidol. Pada bagian ini dibutuhkan beberapa bagian yang harus diukur, bahan yang digunakan berupa besi batang hollow. Dengan panjang 115 cm, 120 cm, 75 cm, dan 50 cm.

2. Pemotongan

Pada pengerjaan ini, alat potong yang digunakan berupa mesin gerinda. Dalam hal ini, besi yang sebelumnya diukur dan ditandai kemudian dipotong menggunakan mesin tersebut hingga terpotong sesuai jumlah yang ditentukan.

3. Pengelasan

Proses pengelasan harus dilakukan dengan sangat baik, pastikan hasil pengelasan cukup kuat untuk meminimalisir kegagalan sambungan. Mengingat untuk apa rangka ini dibuat dan apa saja kemungkinan yang akan dihadapi oleh rangka, maka semua proses harus dilakukan dengan sebaik mungkin.

Hal yang harus dilakukan sebelum proses pengelasan diantaranya :

- a. Siapkan alat keselamatan kerja (sarung tangan, kaca mata las).
- b. Siapkan mesin las.
- c. Bersihkan permukaan besi yang akan di las.

4. Penghalusan

Penghalusan hasil pengelasan ini bertujuan untuk membersihkan permukaan yang kasar dari kerak yang dihasilkan saat proses pengelasan. Proses ini dilakukan menggunakan mesin gerinda. Pada proses ini harus dilakukan dengan hati-hati.

5. Pendempulan

Proses pendempulan rangka ini bertujuan untuk menutup lubang pada hasil pengelasan yang mungkin bisa masuknya air sehingga membuat rangka berkarat dan lapuk, selain itu proses pendempulan ini juga bertujuan untuk meratakan hasil pengelasan supaya lebih rapi.

6. Pewarnaan

Tujuan dari pewarnaan ini yaitu untuk memerindah tampilan pada produk meja itu sendiri. Selain itu agar lapisan besinya lebih awet dan tahan lama.

7. Pengeleman

Pada proses pengeleman ini harus diperhatikan angkah-langkah berikut ini :

- a. Bersihkan permukaan kayu triplek yang akan dipasang *decosheet*, haluskan dengan menggunakan ampelas.
- b. Ukur sesuai dengan kebutuhan.
- c. Potong sesuai dengan pola yang sudah diukur dan dibuat.
- d. Oleskan menggunakan lem kemudian ratakan.

e. Tunggu selama beberapa menit. Waktu yang dibutuhkan agar lem dapat mengering kurang lebih 3-5 menit.

f. Pasang *decosheet* kemudian tekan hingga menempel sempurna.

8. Perakitan

Setelah semuanya selesai, kemudian rakit kayu triplek dan besi dengan menggunakan *double tape* tebal hingga merekat kuat. Pastikan tidak ada bagian yang tertinggal. Meja siap digunakan.

Tabel 2. Kalkulasi Biaya Setelah Produksi

No	Nama Komponen	Spesikasi	Satuan	Harga Satuan	Harga Jumlah
1	Besi hollow (Ukuran 2,5 cm)	Baru	4 Batang	Rp. 65.000	Rp. 130.000
2	Multiplek (tebal 12 mm)	Baru	2 lembar	Rp. 150.000	Rp. 300.000
3	Decosheet	Baru	4 Meter	Rp. 23.000	Rp. 92.000
4	Cat	Baru	1Kg	Rp. 50.000	Rp. 50.000
5	Dempul	Baru	1 Kg	Rp. 50.000	Rp. 50.000
6	Lem	Baru	2Kg	Rp. 25.000	Rp. 50.000
7	Lampu Belajar	Baru	1 buah	Rp. 61.000	Rp. 61.000
8	Adaptor dan Sakelar USB	Baru	1 buah	Rp. 33.000	Rp. 33.000
9	Tempat botol minum	Baru	1 buah	Rp. 25.000	Rp. 25.000
Jumlah					Rp. 791.000

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan :

- 1. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam pembuatan produk meja serbaguna minimalis, diantaranya yaitu:
 - a. Merancang produk yang akan dibuat, menyiapkan alat dan bahan.
 - b. Kemudian dilanjutkan dengan pengukuran, pemotongan, pengelasan, penghalusan, pendempulan,

pewarnaan, pengeleman, dan juga perakitan hingga produk meja ini bisa digunakan.

2. Kelebihan yang ada pada produk meja serbaguna minimalis ini yaitu:
 - a. Dibagian samping meja ini terdapat rak-rak yang digunakan untuk menempatkan buku atau hiasan.
 - b. Terdapat juga sakelar USB yang digunakan untuk mengisi daya pada telepon ataupun laptop, dan memiliki tempat kotak yang digunakan untuk menempatkan botol air minum.

Saran

Adapun saran yang akan diberikan adalah :

1. Ada baiknya produk rancang bangun meja serbaguna minimalis ini bisa dikembangkan dan produksi secara masal.
2. Rancang bangun meja serbaguna minimalis ini masih banyak kekurangannya, dan peneliti berharap agar penelitiannya dapat dikembangkan lebih baik lagi.

F. DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J.W. (2007). *Qualitative inquiry & research design choosing among five approaches. Second Edition.* California: Sage Publication.

Sofaer, S. (1999). Qualitative methods: what are they and why use them?. *Health Services Research 34 Part II*. Diambil dari: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/art>

EKSPLORASI STILASI ORNAMEN PADA MONUMEN JAYANDARU SEBAGAI MOTIF KHAS SIDOARJO

Oleh:

Ega Khansa Alifa¹

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

Ardo Bernando²

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

egakhansa@gmail.com¹ ; ardo.bernando@mercubuana.ac.id²

ABSTRAK

Ikon sangat berpengaruh dalam peran branding sebuah kota. Dengan ikon yang dimiliki kota tersebut, akan membantu masyarakat untuk lebih mengenal kota tersebut seperti Kota Jakarta yang memiliki Monas (Monumen Nasional) sebagai ikonnya, juga Kota Surabaya dengan patung Sura dan Baya. Sidoarjo juga memiliki ikon khas yaitu Monumen Jayandaru yang terletak di Alun-alun Sidoarjo. Monumen Jayandaru adalah sebuah monumen yang memiliki bentuk visualisasi patung udang, ikan bandeng dan ornamen kerupuk yang menggambarkan Kabupaten Sidoarjo sebagai daerah UMKM penghasil udang, ikan bandeng dan sentra pembuatan krupuk. Tujuan pembangunan Monumen Jayandaru adalah sebagai ikon kota dan untuk mengenalkan potensi daerah Sidoarjo yaitu penghasil ikan bandeng, udang dan sentra kerupuk. Salah satu bentuk upaya pengenalan ikon Monumen Jayandaru sebagai ikon khas Kabupaten Sidoarjo adalah dengan menjadikan ornamen utama Monumen Jayandaru yaitu ikon ikan bandeng, udang dan kerupuk sebagai inspirasi utama dalam eksplorasi ornamen. Teknik eksplorasi yang digunakan yaitu teknik stilasi yaitu pengayaan bentuk atau penggambaran dari bentuk alami yang diinovasi menjadi bentuk yang berbeda namun tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya.

Kata Kunci: *Stilasi, Motif, Monumen Jayandaru, Sidoarjo.*

ABSTRACT

Icons are very influential in the branding role of a city. With the icon owned by the city, it will help people to get to know the city better such as the city of Jakarta which has a Monas (National Monument) as its icon, as well as the city of Surabaya with statues of Sura and Baya. Sidoarjo also has a distinctive icon that is Jayandaru Monument located in Sidoarjo Square. Jayandaru Monument is a monument that has the form of visualization of shrimp statues, milkfish and cracker ornaments depicting Sidoarjo Regency as a MSME area producing shrimp, milkfish and krupuk making centers. The purpose of the construction of Jayandaru Monument is as an icon of the city and to introduce the potential of Sidoarjo area, namely the producers of milkfish, shrimp and cracker centers. One of the efforts to introduce the icon of Jayandaru Monument as a typical icon of Sidoarjo Regency is to make the main ornament of Jayandaru Monument, namely the icon of milkfish, shrimp and crackers as the main inspiration in the exploration of ornaments. Exploration techniques used are stilation techniques that are the cultivation of forms or depictions of natural forms that are innovated into different forms but do not leave the character of the original form.

Keywords: *Stilation, Pattern, Jayandaru Monument, Sidoarjo.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: January 16th, 2021

Revised: -

Accepted: December 31st, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Setiap Pemerintah Daerah berlomba-lomba membangun citra daerahnya dengan baik agar potensi daerahnya dikenal oleh masyarakat luas. Pariwisata daerah memberikan pengaruh untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi apabila dikelola dan dikembangkan secara optimal. Sebagai salah satu bentuk dari pengembangan pariwisata daerah adalah *city branding* yang bertujuan agar suatu daerah dikenal secara luas dengan citra yang baik dan membedakan daerah satu dengan yang lainnya. Seperti halnya di Kabupaten Sidoarjo, yang memiliki *city branding* bertajuk “Pesona Delta”. Berbagai upaya telah dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Sidoarjo, terkait dengan branding Kabupaten Sidoarjo, salah satunya adalah pembuatan ikon Monumen Jayandaru yang telah diresmikan oleh Bupati Sidoarjo pada tahun 2015.

Menurut Gary Iyawan, Direktur PT Sekar Bumi (anak perusahaan Sekar Group) dalam wawancaranya dengan Jawa Pos, 2016, pembangunan Monumen Jayandaru diharapkan menjadi bangunan yang unik serta menjadi ikon kota yang dapat dikenal sampai mancanegara. Selain itu pembangunan Monumen Jayandaru juga memiliki misi untuk mengenalkan produk Sidoarjo yaitu penghasil ikan bandeng, udang dan sentra kerupuk. Namun hingga saat ini Monumen

Jayandaru digunakan sebatas untuk tempat berkumpul oleh masyarakat dan tidak lebih hanya sebagai penghias Alun-alun Sidoarjo, sehingga hanya masyarakat yang datang yang bisa melihat Monumen Jayandaru. Maka dari itu dibutuhkan adanya upaya pengenalan yang lebih luas terhadap ikon Monumen Jayandaru sebagai ikon khas Kabupaten Sidoarjo dengan menjadikan unsur-unsur yang menyusunnya seperti ikon ikan bandeng, udang dan kerupuk sebagai inspirasi utama dalam eksplorasi ornamen yang memiliki makna simbolis didalamnya.

Ornamen yang terdapat pada Monumen Jayandaru diolah dengan teknik stilasi, yaitu teknik mengubah bentuk asli dari sumber atau dengan melihat objek dari berbagai arah dengan pengayaan dan dapat dibuat menjadi bermacam-macam bentuk baru yang bersifat dekoratif, namun ciri khas bentuk aslinya masih terlihat. Teknik eksplorasi motif dengan stilasi bertujuan untuk membuat benda dengan dekorasi baru sehingga terlihat indah dan menarik serta mengubah sifat permukaan benda menjadi lebih baik dengan mutu benda yang meningkat. Teknik pengolahan motif juga menggunakan teknik komputerisasi untuk menyusun komposisi motif baru yang nantinya diaplikasikan pada produk tekstil.

Eksplorasi motif dengan teknik stilasi ini menggunakan karakteristik desain pada batik Sidoarjo sebagai acuan dari gaya desain.

Batik Sidoarjo dapat digolongkan sebagai batik pesisir seperti batik Pekalongan, Lasem, Madura dan Priangan karena letaknya yang berada di pesisir Selat Madura. Warna batik pesisir lebih dominan warna biru tua didominasi warna kuning, hijau, merah dengan corak yang hidup dan cerah. Motif batik Sidoarjo didominasi flora dan fauna khas Sidoarjo yang memiliki warna-warna cerah, merah, hijau, kuning, dan hitam. Motif batik Sidoarjo cenderung bebas dengan teknik penataan yang abstrak. Beberapa motif batik yang menjadi khas batik Sidoarjo antara lain motif Beras Wutah, Kembang bayem dan Motif Kembang tebu, dimana beberapa motif ini diadaptasi dari hasil bumi yang paling banyak dihasilkan oleh daerah Sidoarjo. Kriteria motif pada Batik Sidoarjo yaitu tidak banyak ruang kosong, isen-isen rapat tidak terlalu renggang, jenis isen-isen yang digunakan sejenis pecah kopi, tusuk sate, kembang bayem, pecah beling, seritan, prenthil (Shanastra & Sayatman, 2019).

Dengan adanya studi eksplorasi desain ini bertujuan agar dapat memperkenalkan Monumen Jayandaru sebagai ikon khas Kabupaten Sidoarjo sebagai penghasil udang, ikan bandeng dan kerupuk ke masyarakat luas dengan acuan gaya desain khas Sidoarjo yang nantinya akan diterapkan pada produk fesyen sebagai medianya.

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat eksplorasi motif dengan teknik stilasi dari ornamen Monumen Jayandaru sebagai motif Khas Sidoarjo?
- b. Bagaimana menerapkan obyek stilasi ornamen Monumen Jayandaru ke dalam komposisi motif?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes menyatakan bahwa semiologi adalah tujuan untuk mengambil berbagai sistem tanda seperti substansi dan batasan, gambar-gambar, berbagai macam *gesture*, berbagai suara musik, serta berbagai obyek, yang menyatu dalam *system of significance*.

1. *Signification* yaitu sebuah proses yang berupa tindakan, yang mengikat *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda); dan yang menghasilkan sebuah tanda.
2. *Denotation* (arti penunjukan) dan *Connotation* (makna tambahan) adalah dua istilah yang menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda. *Denotation* adalah *order of signification* yaitu apa yang kita pikirkan sebagai sebuah literal, bersifat tetap, dan memiliki makna kamus sebuah kata yang secara ideal telah disepakati secara universal. Sedangkan, *connotation* adalah *order of signification* yang kedua yang berisi

perubahan makna kata secara asosiatif.

3. *Metallanguage* atau *myth* atau mitos. Barthes mengkonseptualisasikan mitos sebagai sebuah sistem komunikasi, oleh karena itu sebuah pesan tidak dapat mungkin menjadi sebuah obyek, konsep, atau gagasan, melainkan sebuah bentuk *signification*.

Perancangan Buku Visual Eksplorasi Motif Batik Jombangan

Piranti Alesti, Senja Aprela Agustin; Penelitian tersebut bertujuan sebagai upaya dalam mengembangkan citra batik Jombangan yang mengkaji eksplorasi motif batik yang diadaptasi dari beragam ciri khas dan ikon kota Jombang ke dalam motif Jombangan yang baru.

Penelitian ini menggunakan elemen visual berupa fotografi dan ilustrasi dari berbagai ornamen utama, tambahan dan isen-isen batik yang dipadupadankan sehingga menghasilkan motif batik Jombangan yang baru. Motif yang telah dieksplorasi diterapkan pada media buku visual yang berisi informasi tentang batik Jombang serta motif dan potensi daerah Kabupaten Jombang.

Eksplorasi Desain Motif Baru Batik Majapahit dengan Metode Desain Partisipatif

Ratna Sari Fajarwati dan Senja Aprela Agustin; Metode Partisipatif. Penelitian ini mengkaji tentang eksplorasi pembuatan motif batik dari stilasi berbagai potensi

Mojokerto serta elemen kebudayaan Kerajaan Majapahit kedalam sebuah motif.

Eksplorasi motif dilakukan dengan metode pendekatan partisipatif kepada para calon pengguna yang meliputi pemilik usaha, pendesain motif, pembatik, tukang warna, dan karyawan dengan tujuan meningkatkan keragaman desain motif batik Majapahit. Elemen motif yang digunakan adalah ornamen utama, ornamen tambahan serta isen-isen dari motif batik majapahit yang sudah ada seperti surya majapahit, candi wringin lawing, buah maja, dan lain sebagainya.

Pengolahan Motif Dari Inspirasi Ornamen Tamansari Keraton Yogyakarta

Dea Rahma Andini dan Morinta Rosandini. Penelitian tersebut bertujuan sebagai upaya pengenalan kembali untuk menjaga eksistensi bangunan Tamansari Keraton Yogyakarta. Upaya pengenalan dilakukan dengan memperkenalkan Tamansari Keraton melalui media fesyen dengan mengambil ornamen dan siluet struktur bangunan ke dalam busana *ready-to-wear* yang mengacu pada fesyen vintage tahun 1950.

Pengolahan motif pada penelitian ini dilakukan dengan teknik stilasi yaitu membuat sebuah komposisi motif baru tanpa menghilangkan unsur budaya yang terkandung di dalamnya. Ornamen yang digunakan dalam penelitian ini mengambil ukiran-ukiran ornamen yang terdapat pada bangunan Tamansari Keraton, diantaranya

bangunan Taman Umbul Binangun, Gapura Agung dan Pulo Kenanga.

Eksplorasi

Eksplorasi adalah kegiatan menjelajah atau mencari data dengan tujuan memperoleh pengetahuan dari situasi atau lingkungan yang baru untuk menemukan sesuatu. Eksplorasi desain motif berguna untuk menghasilkan sebuah gambaran atau desain baru dari obyek yang sudah ada sehingga menghasilkan motif yang lebih bervariasi. Tahap eksplorasi desain motif dimulai dari penggambaran konsep, stilasi obyek, dan pewarnaan.

Ornamen

Kata ornamen berasal dari kata latin yaitu *ornare* yang berarti menghiasi. Dalam buku Ornamen Nusantara, pengertian ornamen menurut Gustami (1978) adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. (Sunaryo, 2009)

Stilasi

Stilasi merupakan pengayaan bentuk atau penggambaran dari bentuk alami yang diinovasi menjadi bentuk yang berbeda namun tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya.

Adapun tahapan dalam pembuatan stilasi yaitu:

1. Menentukan obyek stilasi.
2. Penggambaran Luar dengan membuat garis luar mengikuti bentuk bidang hiasnya.

3. Menyempurnakan dan melengkapi bagian-bagian bangun luar dengan cara membagi-bagi atau merajang bangun luar sesuai dengan bentuk bagian motifnya.
4. Pemberian Isen bisa berupa variasi titik, garis, blok, warna dengan memperhatikan ciri serta sifat asli sumbernya.

Motif

Motif adalah desain yang dibuat dari bagian-bagian bentuk garis atau elemen-elemen yang terkadang sangat dipengaruhi oleh bentuk-bentuk stilasi benda alam dengan gaya dan irama yang khas.

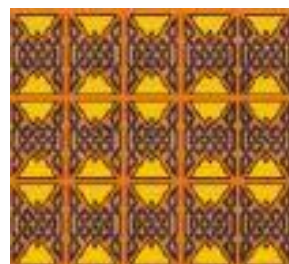
Berdasarkan pada buku (*Study of Motifs*) motif merupakan sebuah desain dengan komposisi yang dibuat sedemikian rupa. Motif diidentikkan dengan cara yang “berulang” sehingga dapat menjadi sebuah pola. Motif umumnya dikembangkan melalui kombinasi dari bentuk-bentuk yang ada (Vindyona & Rosandini, 2018).

Teknik Pengulangan Motif

Adapun teknik penusunan motif atau pengulangan bentuk menurut Budiono dkk (2008:17) sebagai berikut:

1) Teknik *Full Repeat*

Menyusun motif melalui pengulangan secara penuh dan konsisten.



Gambar 1 Teknik *Full Repeat*

2) Teknik *Full Drop Repeat*

Menyusun motifnya melalui pengulangan yang digeser atau diturunkan kurang dari setengahnya.



Gambar 2 Teknik *Full Drop Repeat*

3) Teknik *Full Half Repeat*

Menyusun motifnya melalui pengulangan yang digeser atau diturunkan setengahnya.



Gambar 3 Teknik *Full Half Repeat*

4) Teknik Rotasi

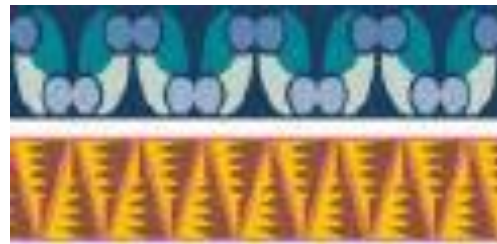
Menyusun motifnya secara berulang, memutar bertumpu pada satu titik pusat.



Gambar 4 Teknik Rotasi

5) Teknik *Reverse*

Berhadap-hadapan atau berlawanan arah sejajar satu dengan yang lain.



Gambar 5 Teknik *Reverse*

6) Teknik Interval

Menempatkan motifnya secara selang-seling menggunakan dua motif berbeda.



Gambar 6 Teknik Interval

7) Teknik Random

Teknik penyusunan motif secara acak tanpa ada ikatan pola tertentu. Beberapa pola ditempatkan secara menyebar bebas.



Gambar 7 Teknik random

Monumen Jayandaru

Monumen Jayandaru adalah sebuah monumen ikon kota yang terletak di Alun-alun Kabupaten Sidoarjo. Monumen Jayandaru memiliki bentuk visualisasi patung udang, ikan bandeng dan ornamen kerupuk yang menggambarkan Kabupaten Sidoarjo sebagai daerah UMKM penghasil udang, ikan bandeng dan sentra pembuatan krupuk. Monumen Jayandaru dibangun atas dana CSR perusahaan pengolahan hasil laut PT Sekar Laut. Dalam kisah pewayangan, Jayandaru memiliki makna wahyu kemenangan atau wahyu kejayaan yang diharapkan dapat menjadi inspirasi masyarakat Sidoarjo untuk ikut serta membangun Kabupaten Sidoarjo menjadi lebih baik lagi dan mengenali Kabupaten Sidoarjo sebagai penghasil udang, ikan bandeng dan sentra pembuatan krupuk.

Dikutip dari harian Jawa Pos, menurut Gary Iyawan, Direktur PT Sekar Bumi (anak perusahaan Sekar Group), pembangunan Monumen Jayandaru diharapkan menjadi bangunan yang unik serta menjadi ikon kota yang dapat dikenal sampai mancanegara. Selain itu pembangunan Monumen Jayandaru juga memiliki misi untuk mengenalkan produk Sidoarjo yaitu penghasil ikan bandeng, udang dan sentra kerupuk.



Gambar 8 Monumen Jayandaru

C. METODE

Penelitian dilakukan melalui metode eksploratif dengan cara membedah, menganalisa, mengeksplorasi, dan mempelajari bagaimana ikon Monumen Jayandaru dapat digunakan sebagai inspirasi dalam pembuatan motif khas Sidoarjo.

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis semiotika yaitu mengidentifikasi gambar, simbol, tanda, dan makna dari sumber eksplorasi dan observasi objek penelitian. Sumber eksplorasi dan observasi obyek yang digunakan yaitu Monumen Jayandaru dan ikon ciri khas Kabupaten Sidoarjo.

Beragam simbol, tanda dan makna pada obyek tersebut akan diteliti dan dianalisis menggunakan teori dan konsep Analisa semiotika, yang kemudian diterapkan dengan mengeksplorasi motif dengan teknik stilasi terhadap ornamen utama dan ornamen pendukung Monumen Jayandaru. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah menggali potensi ragam motif baru di bidang tekstil

yang memiliki makna sebagai tanda dari ikon khas kabupaten Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1. Studi Pustaka, mengumpulkan data dan informasi yang relevan dan terkait dengan Monumen Jayandaru dan eksplorasi tentang stilasi motif melalui buku, jurnal, artikel dan website.
2. *Browsing Internet*, mengumpulkan data dengan menggunakan informasi yang ada pada jaringan internet, misalnya berupa web page, blog, situs media, atau situs sosial media mengenai eksplorasi stilasi, motif tekstil, dan materi tentang Monumen Jayandaru.
3. Observasi, mengumpulkan data dan informasi tentang Monumen Jayandaru dengan melakukan pengamatan terhadap obyek Monumen Jayandaru.
4. Wawancara. Melakukan wawancara kepada narasumber ahli yang mengetahui tentang Monumen Jayandaru.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Konsep eksplorasi stilasi ornamen dalam penelitian ini terinspirasi dari sebuah Monumen yang ada di Kabupaten Sidoarjo yaitu Monumen Jayandaru. Monumen Jayandaru sendiri memiliki ornamen utama yaitu Ikan bandeng, Udang, dan Kerupuk,

juga hiasi dengan ornamen-ornamen tambahan.

Gaya desain eksplorasi stilasi ornamen dalam penelitian ini menggunakan gaya desain dari motif batik pesisir, karena Sidoarjo sendiri memiliki batik Khas yang termasuk dalam kategori wilayah batik pesisir. Warna batik pesisir lebih dominan warna biru tua didominasi warna kuning, hijau, merah dengan corak yang hidup dan cerah. Motif batik pesisir didominasi flora dan fauna dan pola yang cenderung bebas dengan teknik penataan yang abstrak.

Hasil Eksplorasi Semiotika Monumen Jayandaru

1. Udang



Gambar 9 Bentuk ornamen udang pada Monumen Jayandaru

- a. Makna Denotatif dari ornamen Udang pada Monumen Jayandaru:

Jenis udang yang diwujudkan dalam ornamen adalah berupa windu (*Penaeus monodon*). Pada bagian kepala udang windu dilindungi oleh karapas (cangkang kepala). Memiliki Rostrum berbentuk tajam melengkung (7-8/2-3

gerigi). Dikepala terdapat sepasang antena dan 2 pasang antennula. Pada bagian mata terdapat sepasang mata majemuk bertangkai. Mulut udang terletak di bagian bawah kepala dengan rahang yang kuat. Badan udang windu terdiri dari 6 segmen, dimana terdapat 5 pasang kaki renang pada segmen ke 1-5, dan ekor berbentuk kipas pada segmen ke 6. Udang windu memiliki kulit tubuh yang keras dan berwarna hijau kebiruan dengan corak loreng-loreng besar. (Pratiwi & Oseanografi-LIPI, 2018)

b. Makna Konotatif dari ornamen Udang pada Monumen Jayandaru:

Udang Windu adalah komoditas utama perikanan Sidoarjo dibidang tambak. Penggambaran posisi udang melingkar di atas monument sebagai penerapan dari logo Sidoarjo. Warna abu-abu/silver sama dengan warna pada logo Kabupaten Sidoarjo. Udang diolah dalam berbagai macam jenis, diantaranya adalah kerupuk udang, dan petis udang.

c. Acuan gaya desain batik pesisir:

- Batik Lamongan Motif dorang urang



Gambar 10 Batik Lamongan motif dorang urang

Motif berupa hewan laut ikan Dorang dan Udang yang berada dalam jaring. Menggunakan warna tanah perpaduan coklat dan biru tua. Bentuk objek yang digunakan cenderung kaku dengan ujung yang tajam juga tidak berwujud seperti aslinya.

- Batik Pamekasan Motif udang



Gambar 11 Batik Pamekasan Motif udang

Batik madura dengan motif udang, ikan, serta kehidupan hewan dan tanaman laut lainnya. Menggunakan warna yang kontras seperti hitam dan kuning. Bentuk objek udang yang tidak terlalu menekuk dan sederhana.

- Batik Sidoarjo Motif udang bandeng



Gambar 12 Batik Sidoarjo Motif udang bandeng

Motif udang dan bandeng menjadi motif unggulan batik sidoarjo sebagai komoditas utama daerah sidoarjo. Menggunakan warna yang cerah perpaduan biru, kuning dan merah. Bentuk objek cenderung luwes, tidak kaku.

2. Ikan Bandeng



Gambar 13 Ornamen ikan bandeng pada Monumen Jayandaru

a. Makna Denotatif dari ornamen Ikan Bandeng pada Monumen Jayandaru:

Ikan Bandeng memiliki bentuk kepala yang pipih dan memanjang. Struktur tubuh berbentuk memanjang, padat, dengan penampilan yang simetris dan ramping. Memiliki sisik yang halus. Memiliki 1 sirip di punggung atas, 6 sirip di bagian bawah yaitu 2 sirip dada berbentuk melengkung, 2 sirip bagian tengah, 2 sirip di bagian belakang, 1 sirip ekor bercabang cukup besar. Bentuk Mulut yang kecil dan tidak bergerigi. Serta memiliki warna perak terang hingga perak kehitaman, dan sirip berbatas gelap.

b. Makna Konotatif dari ornamen Ikan Bandeng pada Monumen Jayandaru:

Ikan bandeng adalah penghasil komoditas utama Kabupaten Sidoarjo dalam bidang perikanan. Bentuk bandeng yang melingkar pada monumen merupakan penerapan dari logo Kabupaten Sidoarjo. Dalam praktiknya, Bandeng diolah ke dalam berbagai jenis, salah satunya yang terkenal di Sidoarjo adalah bandeng presto, dan bandeng cabut duri. Salah satu tradisi mengenai ikan bandeng di Sidoarjo adalah lelang bandeng yang kerap digelar setiap tahun.

c. Acuan gaya desain batik pesisir:

- Batik Lamongan Motif bandeng lele



Gambar 14 Batik Lamongan Motif bandeng lele

Motif bandeng dan lele dipatenkan sebagai motif batik lamongan sebagai identitas lamongan. Motif bandeng dan lele digabungkan dengan ornament tanaman laut lainnya. Bentuk objek cenderung kaku dan menyerupai bentuk aslinya dengan variasi isen-isen di dalamnya.

- Batik Gresik Motif Loh bandeng



Gambar 15 Batik Gresik Motif Loh bandeng

Motif loh bandeng menggambarkan sisik dan ekor dari ikan bandeng yang berdempetan, menggunakan warna panas seperti merah, oranye, kuning, hijau. Bentuk objek cenderung kaku dan menyerupai bentuk aslinya.

- Batik Sidoarjo Motif bandeng udang



Gambar 16 Batik Sidoarjo Motif bandeng udang

Motif udang dan bandeng menjadi motif unggulan batik sidoarjo sebagai komoditas utama daerah sidoarjo. Menggunakan warna yang cerah perpaduan biru, kuning dan merah. Bentuk obyek cenderung luwes, tidak kaku.

3. Kerupuk



Gambar 17 Ornamen kerupuk pada Monumen Jayandaru

- Makna Denotatif dari ornamen Kerupuk pada Monumen Jayandaru:

Kerupuk adalah makanan ringan yang pada umumnya dibuat dari adonan tepung tapioka dicampur bahan perasa seperti udang atau ikan.

- Makna Konotatif dari ornamen Kerupuk pada Monumen Jayandaru:

Monumen Jayandaru dibangun dari program CSR PT. Sekar Laut yaitu sebuah perusahaan bidang perdagangan produk kelautan di kota Sidoarjo. Salah satu produk yang terkenal adalah kerupuk udang “Finna”. Selain itu, di Sidoarjo terdapat sebuah sentra produksi kerupuk yang terletak di kecamatan Jabon dan kecamatan Tulangan. Produk kerupuk yang dihasilkan di Kampung Kerupuk diantaranya adalah kerupuk udang, kerupuk puli, dan kerupuk ikan.

c. Acuan gaya desain batik pesisir:

- Batik Pekalongan Motif Jlamprang



Gambar 18 Batik Pekalongan Motif Jlamprang

Motif Jlamprang berupa ceplik yang terdiri dari bentuk bujur sangkar dan persegi Panjang yang disusun menyerupai anyaman pada kain patola khas Gujarat India. Menggunakan warna-warna cerah.

- Batik Indramayu motif kembang kapas



Gambar 19 Batik Indramayu motif kembang kapas

Berasal dari bentuk tumbuh-tumbuhan yang distilasi menjadi bentuk geometris berupa motif kembang kapas, yaitu jenis tumbuhan bunga kapas yang

banyak terdapat di daerah Indramayu.

4. Ombak



Gambar 20 Ornamen ombak pada Monumen Jayandaru

- a. Makna Denotatif dari ornamen Ombak pada Monumen Jayandaru:

Ornamen ombak menggambarkan air dengan ikan bandeng dan udang sebagai komoditas di industri perikanan dan tambak air payau. Ornamen air juga menggambarkan Sidoarjo yang disebut sebagai kota delta karena terletak di antara 2 sungai besar pecahan dari sungai brantas yaitu sungai mas dan sungai porong.

- b. Mitos dari ornamen Ombak pada Monumen Jayandaru:

Udang dan Bandeng Sidoarjo bergantung pada arus laut untuk memperbaiki kualitas air payau.

- c. Acuan gaya desain batik pesisir:

- Batik Lasem motif Latohan



Gambar 21 Batik Lasem motif Latohan

Motif Latohan merupakan wujud bentuk dari rumput laut yang banyak dijumpai di pesisir utara pantai lasem. Rumput laut digambarkan seperti sulur yang menjalar berbentuk seperti ombak/ arus air di dalam laut.

- Batik Indramayu motif hias sisik ikan



Gambar 22 Batik Indramayu motif hias sisik ikan

Batik pesisiran Indramayu yang berstruktur geometris dominasi bentuk sisik yang merupakan ciri khas batik Indramayu. Dilengkapi dengan stilasi bentuk burung, daun dan bunga.

5. Bawang Putih



Gambar 23 Ornamen bawang putih pada Monumen Jayandaru

- a. Makna Denotatif dari ornamen Bawang Putih pada Monumen Jayandaru:
Bawang putih merupakan rempah-rempah yang digunakan sebagai bahan dasar kerupuk.
- b. Makna konotatif dari ornamen Bawang Putih pada Monumen Jayandaru:

Bawang putih bermaksud untuk menyangga elemen UMKM kerupuk dan hasil alam secara seimbang. Bawang putih tumbuh di tanah, tanah yang dimaksud adalah bumi, sebagai tempat manusia bertopang.

- c. Acuan gaya desain batik pesisir:

- Batik Brebes Motif Itik bawang

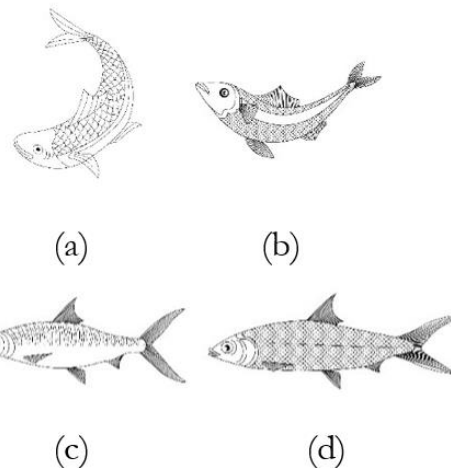


Gambar 24 Batik Brebes Motif Itik bawang

Batik motif itik bawang menggambarkan bawang dan bebek sebagai penghasil telur asin, di kota brebes. Bentuk obyek menyerupai bentuk aslinya.

Hasil Eksplorasi Stilasi ornamen Monumen Jayandaru

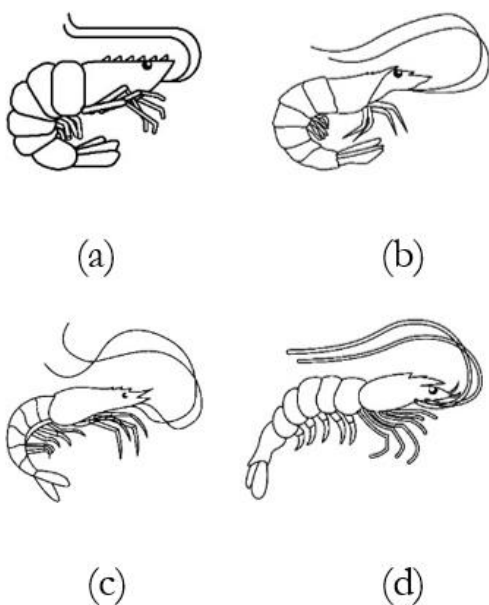
1. Ikan Bandeng



Gambar 25 Hasil stilasi ornamen ikan bandeng

- Gambar (a) merupakan bentuk stilasi dari ikan bandeng dengan bentuk yang melengkung sesuai bentuk di monumen.
- Gambar (b) merupakan bentuk stilasi dari ikan bandeng dengan bentuk yang melengkung sesuai bentuk di monumen dengan sisik tipis.
- Gambar (c) merupakan stilasi dari gambar ikan bandeng dari wujud aslinya yang lonjong memanjang, serta sisik tipis.
- Gambar (d) merupakan stilasi dari gambar ikan bandeng dengan bentuk yang lonjong memanjang dan variasi sisik yang memperlihatkan perbedaan warna perak kehitaman di bagian atas dan perak muda bawah badan bandeng.

2. Udang



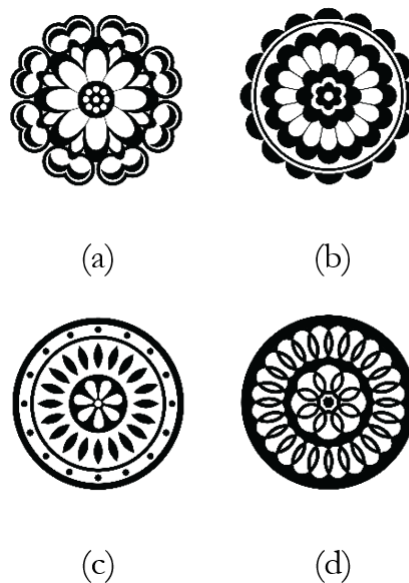
Gambar 26 Hasil stilasi ornamen udang

- Gambar (a) merupakan bentuk stilasi penyederhanaan dari udang windu yang memiliki 6 segmen badan, 5 pasang kaki

renang, 4 pasang kaki jalan, 2 antena. Menggunakan gaya desain yang luwes seperti desain batik udang bandeng Sidoarjo.

- Gambar (b) merupakan bentuk stilasi penyederhanaan dari udang windu dengan gaya desain yang kaku dengan sungut yang tajam seperti pada desain batik dorang urang lamongan.
- Gambar (c) merupakan bentuk stilasi penyederhanaan dari udang windu dengan gaya desain yang kaku hampir menyerupai bentuk aslinya seperti pada desain batik udang pamekasan
- Gambar (d) merupakan bentuk stilasi penyederhanaan dari udang windu yang berbentuk lurus dengan gaya desain yang kaku seperti pada desain batik loh bandeng gresik yang menggunakan stilasi bentuk sebenarnya

3. Kerupuk



Gambar 27 Hasil Ornamen kerupuk pada Monumen Jayandaru

Bentuk stilasi dari kerupuk yang buat dalam beberapa gaya desain yang berbeda menggunakan teknik rotasi. Gaya desain yang digunakan berupa geometri berbentuk lingkaran berpola seperti pada batik jlamprang pekalongan.

4. Ornamen pelengkap



Gambar 28 Hasil stilasi ornamen pelengkap (1)

Gambar di atas merupakan bentuk stilasi dari ornamen tambahan berbentuk ombak dan api yang memiliki lengkungan-lengkungan.



Gambar 29 Hasil stilasi ornamen pelengkap (2)

Gambar di atas merupakan bentuk stilasi dari ornamen tambahan berupa tampilan aerial di sekitar monumen jayandaru.



Gambar 30 Hasil stilasi ornamen pelengkap (3)

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Eksplorasi stilasi ornamen pada Monumen Jayandaru Ornamen pada penelitian ini diolah dengan menggunakan teknik stilasi, yaitu teknik mengubah bentuk asli dari sumber atau dengan melihat objek dari berbagai arah dengan pengayaan dan dapat dibuat menjadi bermacam-macam bentuk baru yang bersifat dekoratif, namun ciri khas bentuk aslinya masih terlihat.

Obyek yang digunakan dalam tahap stilasi adalah ornamen-ornamen yang ada pada Monumen Jayandaru diantaranya ikan bandeng, udang, kerupuk, serta ornamen pelengkap lainnya. Ikan bandeng dan udang windu merupakan komoditas utama dalam bidang perikanan hasil tambak Kabupaten Sidoarjo. Di Sidoarjo banyak memiliki sentra pembuatan kerupuk, salah satunya adalah kerupuk udang, dan kerupuk ikan. Monumen Jayandaru sendiri dibangun melalui program CSR perusahaan sebuah pabrik kerupuk yang terkenal di Sidoarjo.

Teknik eksplorasi motif dengan stilasi bertujuan untuk membuat benda dengan dekorasi baru. Teknik pengolahan motif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik komputerisasi untuk menyusun komposisi motif baru dengan menggunakan software berbasis vektor untuk pembuatan stilasi obyek.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya, saran pertama untuk menciptakan bentuk stilasi ornamen dan motif-motif yang lebih bervariasi diperlukan ketelitian dan ketekunan untuk mengenali dan memformulasikan objek ornamen menjadi sebuah komposisi motif baru. Perancang harus memahami bentuk obyek dan pilihan variasi dari segi teknik pengolahan, maupun gaya desain.

Kedua, pada penelitian selanjutnya perancang dapat membuat berbagai ragam variasi objek stilasi dari ornamen yang ada pada Monumen Jayandaru sehingga tercipta suatu karakteristik khusus pada setiap desainnya.

Ketiga, penelitian ini dapat diujikan dan dieksperimenkan kepada para responden, diantaranya para pakar batik, produsen/pedagang batik, maupun budayawan untuk nantinya hasil stilasi dari Monumen Jayandaru dapat digunakan sebagai inspirasi motif batik Sidoarjo baru yang mencerminkan karakteristik Sidoarjo.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Penelitian ini. Kepada bapak Ardo Bernando, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing, dan rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan riset ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Ma'any, A. A. (2012, September). *Pembelajaran Seni Budaya*. Dipetik November 29, 2020, dari Menggambar-bar Stilasi Atau Deformasi Ragam Hias: <https://sen1budaya.blogspot.com/2012/09/menggambar-stilasi-atau-deformasi-ragam.html>
- Pratiwi, R., & Oseanografi-LIPI, P. P. (2018). Aspek Biologi dan Ablasi Mata Pada Udang Windu *Penaeus Monodon* Suku *Penaeidae* (Decapoda: Malacostraca). *Oseana, Volume XLIII*, (2), 34-47.
- Shanastra, N., & Sayatman. (2019). Perancangan Motif Batik Dari Potensi Daerah Kabupaten Sidoarjo sebagai cara Melestarikan dan Memperkaya Motif Batik Sidoarjo. *Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 8, No. 1*, 84-90.
- Sunaryo, A. (2009). *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.
- Vindyona, S. P., & Rosandini, M. (2018). Pengolahan Motif Dengan Inspirasi Pola Garis Alam Yang Diaplikasikan Pada Busana Ready-to-wear. *e-Proceeding of Art & Design, Vol.5* (3), 2572-2573.

PELAKSANAAN DAN EVALUASI PERKULIAHAN PENGENALAN TIPOGRAFI SECARA DARING SEBAGAI RESPON TERHADAP PANDEMI COVID-19

Oleh:

Brian Alvin Hananto

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu*

ABSTRAK

Keilmuan tipografi merupakan keilmuan yang fundamental dalam keilmuan desain komunikasi visual. Perkuliahan tipografi pada tingkat dasar kerap menjadi tantangan tersendiri karena kompleksitas natur keilmuannya; dan dengan pandemi COVID-19, penyesuaian dan adaptasi proses perkuliahan tipografi menjadi hal yang menantang untuk dilakukan. Untuk mengembangkan pengajaran tipografi secara daring, penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam mata kuliah Pengenalan Tipografi pada Universitas Pelita Harapan pada tahun akademik 2020/2021. Terdapat 49 mahasiswa-mahasiswi yang terdistribusikan dalam 3 kelas sebagai peserta perkuliahan. Perkuliahan meliputi empat evaluasi pembelajaran: *Alphabetography*, *Type as Image*, *Typographic Contrast* dan *Poster Quotes*; dan 10 Kuis. Setelah satu semester, didapati bahwa hasil pembelajaran para peserta kuliah di TA. 2020/2021 cenderung meningkat dibandingkan 2019/2020. Penulis berharap PTK siklus ini dapat menjadi basis dalam proses pengajaran dan PTK pada siklus selanjutnya. Penulis juga berharap hasil PTK ini dapat menjadi referensi terhadap pelaksanaan dari perkuliahan tipografi secara daring.

Kata Kunci: *Pengenalan Tipografi, Perkuliahan Daring, Pandemi COVID-19.*

ABSTRACT

*Typography is an essential skill for visual communication design. Teaching foundational typography is often a challenge due to its nature, and with the COVID-19 Pandemic, adapting the teaching for typography has been a challenge. To develop the online teaching of typography, the author conducted classroom action research on the Introduction to Typography course on Universitas Pelita Harapan in the 2020/2021 academic year. There were 49 students in three classes that participate in this research. The class consists of four learning projects: *Alphabetography*, *Type as Image*, *Typographic Contrast*, and *Quotes Poster Design*; and also 10 Quizzes. After one semester, the result and grades of the 2020/2021 students increased compared to the 2019/2020 students. The author hopes that the classroom action research can become a basis for the next teaching and research cycle.*

Keywords: *Introduction to Typography, Online Education, COVID-19 Pandemic*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: September, 8th, 2021

Revised: November 2nd, 2021

Accepted: November 21st, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Keilmuan desain komunikasi visual dan desain grafis tidak bisa dipisahkan dengan

keilmuan tipografi. Ken Garland, desainer dan edukator yang merumuskan *First Things First Manifesto*, mengungkapkan bahwa tipografi adalah sebuah fondasi utama dari

desain grafis (Ambrose, 2016). Pandangan Garland juga didukung oleh praktisi dan juga edukator-edukator desain grafis yang meneliti pedagogi dan pendidikan desain grafis (Heller, 2004; Keni, 2021; Kilic, 2012). Hal tersebut didasari oleh pemahaman bahwa tipografi adalah sebuah keilmuan yang membantu desainer untuk memahami cara menyampaikan pesan dan juga kesan dengan menggunakan elemen huruf (Bayer, 2009; Byrne, 2004).

Namun Steven Heller mengungkapkan bahwa pemahaman tipografi tampak lemah dan tidak maksimal (Heller, 2004), hal ini didasari pengamatannya melihat portfolio-portfolio desain grafis dari *fresh graduate*. Michael Worthington, seorang edukator dari California Institute of the Arts, juga mengungkapkan hal serupa dengan Heller (Ambrose, 2016). Keilmuan tipografi sendiri merupakan sebuah keilmuan dimana proses pembelajarannya membutuhkan pemahaman dan juga praktek yang sistematis (Ambrose, 2016), dan proses pembelajaran tipografi sendiri perlu metodologikal (Keni, 2021).

Proses pengajaran tipografi sendiri menjadi suatu hal yang sukar dengan kehadiran pandemi COVID-19 yang muncul pada tahun 2020 (Keni, 2021). COVID-19 telah membuat banyak institusi pendidikan, baik di Indonesia, maupun diluar Indonesia, tidak dapat melaksanakan kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan tatap muka atau luring (luar jaringan) (Linney, 2020).

Secara umum, pembelajaran secara daring (dalam jaringan) menjadi hal yang dinilai sulit untuk dilakukan pada pengajaran ilmu seni dan desain (Wrigley, Mosely, & Tomitsch, 2018). Namun kondisi pandemi COVID-19 tidak memberikan pilihan lain dan memang menuntut adanya penyesuaian dan juga perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran.

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan juga merupakan salah satu program studi yang menetapkan kebijakan pembelajaran daring sebagai respon terhadap kondisi pandemi COVID-19 ini. Dalam pembelajaran tipografi sendiri di Universitas Pelita Harapan, terdapat penyesuaian-penyesuaian yang telah dilakukan (Hananto, 2021). Perubahan tersebut dilakukan dengan cara merubah jumlah, susunan, dan juga objektif dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada mahasiswa-mahasiswi dalam kelas. Pada tahun akademik 2019/2020 perubahan tersebut telah dilakukan dan dinilai berhasil berdasarkan membandingkan hasil pencapaian mahasiswa-mahasiswi pada tahun akademik sebelumnya dengan tahun akademik 2019/2020. Untuk meninjau lebih lanjut hasil dari evaluasi pengajaran pada tahun akademik 2019/2020 dan juga proses pelaksanaan 2020/2021, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini dilakukan sebagai bentuk evaluasi lebih lanjut untuk melihat apakah proses pembelajaran

yang dilakukan pada tahun akademik 2020/2021 dapat berjalan dengan efektif, dan sejauh mana efektivitasnya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis merumuskan beberapa masalah dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan. Rumusan masalah penelitian penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan secara daring dari Mata kuliah (MK). Pengenalan Tipografi tahun akademik 2020/2021 di Universitas Pelita Harapan?
2. Bagaimana hasil pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan secara daring dari mata kuliah (MK). Pengenalan Tipografi tahun akademik 2020/2021 di Universitas Pelita Harapan dibandingkan dengan hasil yang dicapai pada tahun akademik 2019/2020?
3. Faktor-faktor apa saja yang efektif dan tidak efektif dalam pengajaran dan pembelajaran Pengenalan Tipografi pada tahun akademik 2020/2021 di Universitas Pelita Harapan?

Berlandaskan hasil yang didapat dari PTK pada tahun akademik 2019/2020, penulis memiliki beberapa hipotesa dasar sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan secara daring dari Mata kuliah (MK). Pengenalan Tipografi

tahun akademik 2020/2021 di Universitas Pelita Harapan akan berjalan dengan baik dan efektif.

2. Hasil pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan secara daring dari Mata kuliah (MK). Pengenalan Tipografi tahun akademik 2020/2021 di Universitas Pelita Harapan akan memiliki peningkatan, mengingat proses pengajaran yang akan dilakukan merupakan pengembangan dan perbaikan yang didapat dari PTK pada tahun akademik 2019/2020.
3. Faktor-faktor yang efektif dalam pengajaran dan pembelajaran adalah tim pengajar, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan juga proses perkuliahan itu sendiri.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Tipografi

Pemahaman mengenai apa itu tipografi cukup beragam, namun secara umum, tipografi dipahami sebagai keilmuan yang bertujuan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dan kesan (Ambrose, 2016; Bayer, 2009; Byrne, 2004) secara indah dan juga fungsional (Samara, 2011; Solomon, 1994) dengan menggunakan huruf dan pengaturan huruf (Cullen, 2012; Harkins, 2010; Landa, 2011; Lupton, 2004).

Penelitian Terdahulu

Sebagai basis dalam penelitian ini, terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang telah

dilakukan. Hasil dari PTK yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Penelitian Terdahulu

Judul	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
PTK Mata Kuliah (MK) Tipografi Dasar TA 2017/2018	Pengembangan materi dan metode evaluasi pembelajaran dalam MK. Tipografi Dasar.	Klasifikasi monogram sebagai materi pembelajaran mengenai anatomi dan struktur visual dari huruf (Hananto, 2019a).
		Pemahaman mengenai keseimbangan visual yang dicapai melalui perancangan <i>logotype</i> (Hananto, 2018).
		Pemahaman mengenai parameter-parameter tipografi yang dicapai melalui perancangan <i>poster quotes</i> (Hananto, 2019b).
PTK MK. Tipografi Dasar TA 2018/2019	Uji coba materi dan metode evaluasi pembelajaran yang didapatkan dari PTK sebelumnya.	Evaluasi terhadap evaluasi pembelajaran monogram (Hananto, 2020d, 2020a).
	Pengembangan materi dan metode evaluasi pembelajaran baru	Pengembangan materi dan latihan <i>typographic contrast</i> (Hananto, 2020c).
PTK MK. Studio Utama 2 TA 2019/2020	Eksplorasi metode pembelajaran secara daring untuk perkuliahan desain berbasis praktek (studio).	Pengembangan metode-metode pembelajaran dengan menggunakan <i>platform-platform</i> daring (Hananto, 2020b).
PTK MK. Pengenalan Tipografi TA 2019/2020	Implementasi dan penyesuaian silabus Pengenalan Tipografi secara daring.	Penyesuaian silabus dan juga evaluasi pembelajaran dengan menggunakan <i>platform-platform</i> daring (Hananto, 2021)s.

C. METODE

Metode Penelitian

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan dalam situasi kelas dimana pengajar adalah peneliti, dan hasil penelitian tersebut dilakukan untuk mengembangkan atau meningkatkan proses pengajaran didalam kelas (Sukardi, 2015). PTK umumnya dilakukan dalam beberapa siklus, dimana minimum dilakukan dalam dua siklus. PTK yang dilakukan oleh penulis dalam lingkup MK. Pengenalan Tipografi sendiri sudah mencapai siklus keempat,

dimana dua siklus pertama bersifat persiapan dan pengembangan materi, dan dua siklus terakhir adalah penyesuaian dan adaptasi terhadap pembelajaran secara daring.

PTK yang dilaksanakan dilakukan dengan pendekatan *mixed method*. Pendekatan kualitatif dengan deskriptif analitis, sedangkan pendekatan kuantitatif dilakukan dengan melihat statistik deskriptif yang dikumpulkan dari hasil tindakan & observasi dan evaluasi. Daftar variabel dalam PTK ini dapat dilihat pada Tabel 4, dan relasi antara tiap variabel dapat dilihat pada Gambar 2.

Tabel 2. Detail Variabel Penelitian

Jenis Variabel	Variabel
Bebas / Independen	Silabus (Modul Perkuliahan, Kuis dan Evaluasi Pembelajaran)
Terkait / Dependen	Pemahaman Mahasiswa/i
Moderating	Tim Pengajar
Intervening	Nilai Evaluasi Pembelajaran



Gambar 1. Relasi Variabel Penelitian

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian siklus ini adalah seluruh mahasiswa-mahasiswi yang terlibat dalam mata kuliah Pengenalan Tipografi. Jumlah peserta mahasiswa-mahasiswi dalam mata kuliah tersebut adalah sejumlah 49 anak, yang tersebar dalam tiga kelas. Distribusi jumlah mahasiswa dalam kelas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Detail Peserta Perkuliahan & Jumlah Responden

	Kelas A	Kelas B	Kelas C	Total
Jumlah Peserta Mahasiswa	15	18	16	49
Jumlah Responden Evaluasi	15	13	15	43
Persentase Jumlah Responden terhadap Peserta	100%	72%	93%	87%

Tempat dan Waktu

Pelaksanaan tindakan kelas ini sendiri dilakukan selama enam bulan, yaitu pada bulan April hingga bulan September. Enam

bulan ini mencakup fase Perencanaan, fase Tindakan & Observasi, serta fase Evaluasi.

Pelaksanaan penelitian ini sendiri dilakukan dalam lingkup Universitas Pelita Harapan, namun karena kondisi pandemi COVID-19 dan kebijakan pembelajaran daring, maka keseluruhan interaksi dan observasi dilakukan secara daring.

Prosedur Penelitian

Berikut adalah gambaran prosedur penelitian yang dilakukan oleh penulis. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, PTK ini adalah siklus keempat dalam rencana jalan penelitian penulis.

SIKLUS 1

Tipografi Dasar TA. 2017/2018



SIKLUS 2

Tipografi Dasar TA. 2018/2019



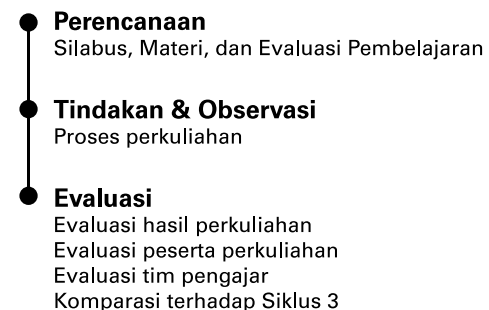
SIKLUS 3

Tipografi Dasar TA. 2019/2020



SIKLUS 4

Pengenalan Tipografi TA. 2020/2021



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas MK. Tipografi Dasar/Pengenalan Tipografi

Pada fase perencanaan, penulis melakukan perencanaan berdasarkan evaluasi yang telah didapatkan dari siklus ketiga dari PTK yang telah dilakukan. Penulis melakukan pengembangan dan penyesuaian

silabus berdasarkan masukan-masukan dari evaluasi, baik dengan tim dosen maupun dari peserta evaluasi. Penulis juga mempersiapkan *platform* dan mekanisme perkuliahan dalam kelas dalam fase perencanaan ini, seperti bagaimana metode penyampaian materi, metode diskusi dan evaluasi, metode pengumpulan evaluasi pembelajaran, dst. Selain itu, penulis juga merencanakan kerangka PTK siklus keempat ini dalam fase perencanaan.

Fase tindakan dan observasi dilakukan dengan proses perkuliahan dalam kelas dan juga proses penilaian terhadap evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh para mahasiswa-mahasiswi dalam kelas. Setiap kelas diampu oleh dua dosen dan satu asisten mahasiswa untuk membantu teknis pelaksanaan perkuliahan. Perkuliahan dilakukan dengan menggunakan Microsoft Teams, dan juga dengan Google Meet untuk kelas gabungan. Setiap pagi sebelum perkuliahan, tim dosen melakukan pertemuan untuk membahas kembali agenda dan membahas hal-hal terkait pembelajaran dan situasi kelas.

Fase evaluasi dilakukan dengan tiga metode. Pertama, evaluasi dilakukan dengan melihat hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta perkuliahan. Kedua, evaluasi oleh para peserta perkuliahan dengan menggunakan kuisisioner melalui Google Form. Tabel 3 menunjukkan detail dari jumlah peserta dan juga jumlah responden kuisisioner dari setiap kelas. Ketiga, evaluasi oleh tim pengajar yang

terlibat dalam perkuliahan, baik dosen dan juga asisten mahasiswa. Selain ketiga metode evaluasi tersebut, dilakukan juga perbandingan antara siklus ketiga dan keempat untuk melihat perubahan dan peningkatan yang ada.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan secara kuantitatif. Penulis melihat dan membandingkan nilai-nilai yang diperoleh mahasiswa dalam kuis, tugas kelompok, dan juga proyek desain. Komparasi instrumen pengumpulan data antara siklus ketiga dan keempat dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Komparasi Siklus Tiga & Empat

	Siklus Ketiga (TA. 2019/2020)	Siklus Keempat (TA. 2020/2021)
Jumlah Peserta	75	49
Jumlah Kelas	4	3
Jumlah Kuis	12	10
Tugas Kelompok	4	2
Proyek Desain Individu	2	2

Selain observasi, penulis juga menggunakan kuisisioner untuk mendapatkan umpan balik dari mahasiswa-mahasiswi terkait proses pembelajaran yang dilakukan selama satu semester tersebut.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, khususnya dengan melihat rata-rata nilai yang didapat dari kuis, tugas kelompok, dan juga proyek desain.

Selain melihat hasil dari evaluasi mahasiswa-mahasiswi, penulis juga melihat hasil umpan balik mahasiswa-mahasiswi. Hasil tersebut kemudian dirata-rata dan juga dibandingkan dengan hasil dari tahun sebelumnya sebagai perbandingan. Hasil perbandingan tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan.

Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan rumusan permasalahan yang sebelumnya disampaikan, indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat sesuai dengan rumusan masalah tersebut. Indikator keberhasilan untuk setiap rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan observasi, mahasiswa dapat mengikuti dan menyelesaikan perkuliahan tersebut.
2. Berdasarkan nilai dari kuis, tugas kelompok, dan proyek desain, mahasiswa pada siklus keempat ini dapat memperoleh hasil yang lebih baik atau tinggi dibandingkan siklus sebelumnya.
3. Dari umpan balik, mahasiswa menilai aspek-aspek pembelajaran secara baik dan lebih tinggi daripada tahun lalu.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Silabus Pengenalan Tipografi TA. 2020/2021

Silabus perkuliahan Pengenalan Tipografi TA. 2020/2021 merupakan pengembangan lebih lanjut dari modul perkuliahan Tipografi Dasar TA. 2019/2020. Selain perubahan

nama mata kuliah, tidak ada perubahan-perubahan substansial terkait mata kuliah tersebut. Bobot sks, capaian pembelajaran lulusan, capaian pembelajaran mata kuliah, dan posisi mata kuliah tersebut dalam struktur kurikulum operasional tidak ada yang berubah.

Berdasarkan hasil PTK pada siklus ketiga, terdapat beberapa perubahan yang perlu diakomodir untuk proses pengajaran pada TA. 2020/2021. Perubahan paling substansial adalah perubahan struktur dan distribusi materi perkuliahan. Sebelumnya, materi perkuliahan dibagi berdasarkan tema atau fokus pembelajaran, sedangkan pada TA. 2020/2021, materi dikategorikan sesuai dengan jumlah evaluasi pembelajaran yang ditentukan.

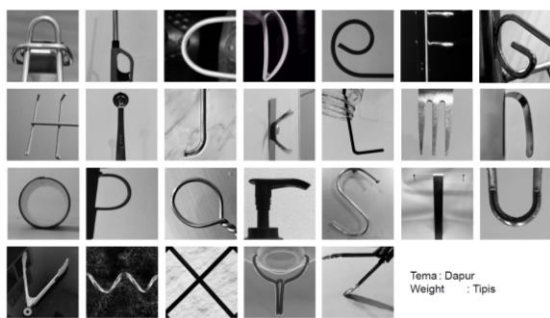
Sub-pembahasan selanjutnya akan secara sekilas materi, evaluasi pembelajaran dan juga contoh evaluasi pembelajaran dari TA. 2020/2021.

b. Mengenal Huruf & Tugas Kelompok 1

Materi pertama dalam TA. 2020/2021 adalah materi mengenai memahami dan mengenal huruf. Dalam materi ini peserta perkuliahan diperkenalkan mengenai anatomi dari sebuah huruf. Latihan evaluasi pembelajaran dalam materi pertama adalah *alphabetography*.

Alphabetography dapat dipahami sebagai foto-foto benda atau bentuk-bentuk yang menyerupai bentuk huruf. Serupa dengan TA. 2019/2020, evaluasi pembelajaran ini merupakan evaluasi pembelajaran pertama.

Dalam evaluasi pembelajaran ini, mahasiswa-mahasiswi secara berkelompok perlu memilih sebuah tema dan mencari objek-objek sesuai tema mereka dan mencari benda-benda yang menyerupai bentuk huruf a-z. Latihan ini merupakan latihan pertama karena latihan ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan para peserta perkuliahan mengenai tipografi dan mengasah kepekaan mereka terkait bentuk-bentuk huruf. Latihan ini dinilai efektif dari segi hasil evaluasi dan juga respon para peserta pada TA. 2019/2020.



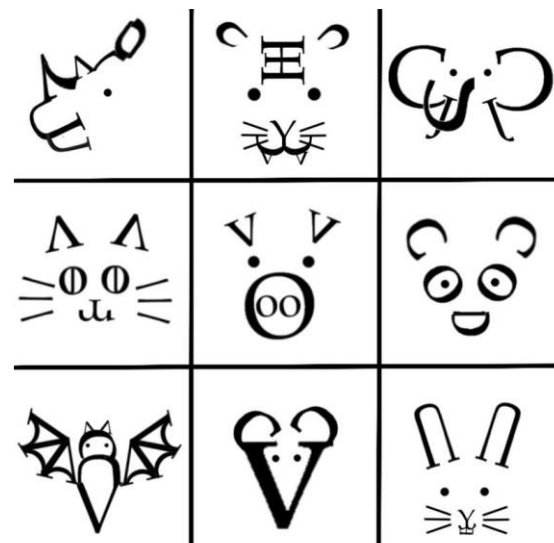
Gambar 3: Contoh Karya Tugas Kelompok 1: Alphabetography, karya Aurelia Angela, Christine Kurnia, Josephine Madeleine

c. Memahami Bentuk dan Klasifikasi Huruf & Proyek Desain A

Materi kedua yang diberikan kepada para peserta perkuliahan adalah klasifikasi dari desain huruf. Klasifikasi yang diajarkan kepada para mahasiswa-mahasiswi adalah klasifikasi *body text Vox*, dimana desain huruf *body text* dibagi atas sembilan klasifikasi: *humanist*, *garalde*, *transitional*, *mechanistic*, *didone*, *grotesque*, *neo-grotesque*, *humanist sans*, dan *geometric*.

Evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk materi ini adalah *type as image*, dimana

peserta perkuliahan diminta untuk memilih sebuah huruf dan mempelajari karakteristik visual dari huruf dan klasifikasi huruf tersebut, kemudian membuat gambar atau piktogram dengan elemen-elemen huruf dengan tetap mempertahankan *legibility* dari huruf dan juga karakteristik visual dari huruf dan klasifikasinya. Evaluasi pembelajaran ini adalah evaluasi pembelajaran yang baru digunakan sebagai respon terhadap adanya kebutuhan evaluasi pembelajaran yang menjabatani materi pertama dan ketiga yang sebelumnya kurang koheren.



Gambar 4: Contoh Karya Proyek Desain A: Type as Image, karya Gusniaty Edyson

d. Memahami Variasi dan Pairing & Tugas Kelompok 2

Materi ketiga adalah materi mengenai variasi *typeface* dan juga *pairing typeface*. Materi ini sedikit banyak merupakan kelanjutan dari materi sebelumnya yang masih membahas mengenai jenis-jenis desain huruf.

Evaluasi pembelajaran untuk materi ketiga ini adalah tugas kelompok yaitu

typographic contrast, yang sebelumnya merupakan tugas individu. Perubahan ini didasari pertimbangan bahwa bobot evaluasi pembelajaran ini lebih cocok dilakukan untuk tugas kelompok dan bukan tugas individu. *Typographic contrast* tetap dinilai sebagai latihan yang baik karena memperkenalkan fungsi dari memahami jenis-jenis klasifikasi dan variasi-variasinya, dan menggunakannya untuk menghasilkan sebuah komposisi yang baik (Elam, 2009).



Gambar 5: Contoh Karya Tugas Kelompok 2: Typographic Contrast, karya Caitlyn, Carren Miquella Chen, Heidi Widodo, Lidya Josephine

e. Memahami Parameter Tipografi & Proyek Desain B

Materi terakhir dalam pembelajaran Pengenalan Tipografi adalah materi mengenai parameter tipografi. Materi ini adalah materi yang dapat dikatakan ‘benar-benar’ mengenai tipografi (dan bukan mengenai huruf atau desain huruf). Materi ini memperkenalkan para peserta dengan istilah-istilah yang kerap digunakan dalam tipografi, seperti *readability*, *legibility*, *kerning*, *leading*,

tracking, dan juga hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengaturan huruf (tipografi).

Evaluasi pembelajaran terakhir dalam mata kuliah ini adalah membuat sebuah poster *quotes*. Evaluasi pembelajaran ini fokus dalam mengevaluasi keseluruhan materi yang telah diajarkan dalam mata kuliah ini dan juga mata kuliah lain (seperti studio dasar, desain dan warna, dst.). Evaluasi pembelajaran terakhir ini merupakan evaluasi pembelajaran terakhir pada TA. 2019/2020 juga. Evaluasi pembelajaran ini dinilai sebagai bentuk evaluasi yang baik dan representatif.



Gambar 6: Contoh Karya Proyek Desain B: Quote Poster, karya Christine Kurnia

f. Hasil Perkuliahan Pengenalan Tipografi TA. 2020/2021

Pada subbagian ini akan dibahas mengenai hasil penilaian dari evaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam perkuliahan pada TA. 2020/2021. Informasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Rata-Rata Nilai Pengenalan Tipografi TA. 2020/2021

Evaluasi Pembelajaran	Rata-rata Kelas A	Rata-rata Kelas B	Rata-rata Kelas C	Rata-rata Semua Peserta	Grade Rata-rata Semua Peserta
Tugas Kelompok 1	85	81	80	81	B+
Proyek Desain A	72	72	66	70	B-
Tugas Kelompok 2	85	79	77	80	B+
Proyek Desain B	79	72	70	74	B-
Rata-rata Kuis	68	63	60	65	C+
Nilai Akhir	78	74	72	75	B

Dapat dilihat pada Tabel 5 detail perolehan nilai pada setiap kelas dalam setiap evaluasi pembelajaran. Dari keempat evaluasi pembelajaran dan juga rata-rata kuis, bahwa nilai akhir adalah 75, atau ketika B jika dikonversikan pada penilaian huruf dengan skala yang berlaku di Universitas Pelita Harapan.

Tugas Kelompok 1 dan 2 mendapatkan nilai B+, yang merupakan nilai huruf tertinggi dari kategori-kategori yang dikumpulkan nilainya. Hal ini bisa dipahami bisa dipahami bahwa Tugas Kelompok mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan tugas-tugas individual, seperti Proyek Desain ataupun Kuis.

Dari semua kategori yang dinilai, rata-rata kuis memperoleh nilai terendah, C+, dibandingkan nilai-nilai lainnya. Hal ini bisa dipahami bahwa kuis merupakan instrumen

penilaian yang ‘paling sulit’ dibandingkan Tugas Kelompok ataupun Proyek Desain.

g. Evaluasi Perkuliahan Pengenalan Tipografi TA. 2020/2021

Evaluasi mahasiswa-mahasiswi dilakukan dengan kuis. Dalam kuis itu, peserta perkuliahan diminta untuk memberikan penilaian mengenai seberapa kontributif Buku Modul, Kuis, Evaluasi Pembelajaran (Tugas Kelompok & Proyek Desain) bagi mereka. Selain itu, para peserta perkuliahan juga diminta untuk memberikan penilaian terhadap seberapa relevan materi yang diberikan terhadap kebutuhan mereka, dan penilaian apakah para peserta dapat mengikuti perkuliahan dengan baik atau tidak. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Hasil dari Kuis tersebut dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Peserta Perkuliahan Pengenalan Tipografi TA. 2020/2021

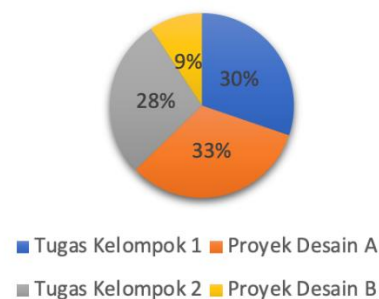
	Penilaian Likert Scale					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Buku Modul	-	-	7%	39.5%	53.5%	4.46
Kuis	-	4.7%	32.6%	46.5%	16.3%	3.74
Evaluasi Pembelajaran	-	-	20.9%	39.5%	39.5%	4.18
Relevansi Materi	-	2.3%	9.3%	37.2%	51.2%	4.37
Apakah dapat mengikuti perkuliahan dengan baik	-	4.7%	18.6%	44.2%	32.6%	4.04

Dari Tabel 6, dapat dilihat bahwa Buku Modul dan Evaluasi Pembelajaran dinilai sebagai komponen yang kontributif untuk perkuliahan para peserta. Para peserta menilai materi yang diberikan cukup relevan (4.37 dari 5.00) dan cenderung mampu mengikuti perkuliahan dengan baik (4.04 dari 5.00).

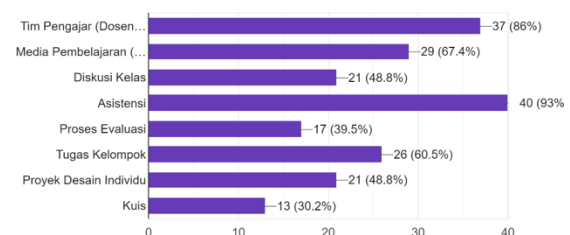
Dari evaluasi pembelajaran, para peserta perkuliahan diminta untuk memberikan penilaian terhadap evaluasi pembelajaran apa yang mereka rasa favorit dibandingkan Evaluasi Pembelajaran lainnya. Dari 43 responden kuisisioner, Proyek Desain A mendapatkan jumlah tertinggi (*Type as Image*, 33%), diikuti oleh Tugas Kelompok 1 (*Alphabetography*, 30%), dan Tugas Kelompok 2 (*Typographic Contrast*, 28%). Evaluasi Pembelajaran yang mendapatkan jumlah terendah adalah Proyek Desain B (*Poster Quote*, 9%).

Grafik 1. Perbandingan Antara Evaluasi Pembelajaran Sebagai Evaluasi Pembelajaran Favorit Peserta Perkuliahan

Evaluasi Pembelajaran Favorit



Grafik 2. Penilaian Mengenai Faktor yang dirasa Efektif dalam Proses Pembelajaran



Pada Grafik 2 dapat dilihat penilaian-penilaian terhadap faktor apa yang dinilai kontributif oleh tiap-tiap peserta perkuliahan. Tim pengajar dinilai kontributif oleh 37 dari 43 peserta perkuliahan, sedangkan media pembelajaran (modul) mendapatkan penilaian 29 dari 43. Dalam kategori proses perkuliahan, asistensi mendapatkan penilaian

tertinggi (40 dari 43) dibandingkan diskusi kelas (21 dari 43), dan proses evaluasi 17 dari 43. Evaluasi Pembelajaran yang dinilai paling kontributif adalah Tugas Kelompok (26 dari 43), kemudian Proyek Desain Individu (21 dari 43), dan Kuis (13 dari 43).

Selain evaluasi dari para peserta perkuliahan, penulis juga melakukan evaluasi dengan tim pengajar dalam bentuk *focus group discussion (FGD)* untuk memahami penilaian dan juga pandangan mereka terhadap perkuliahan yang telah berlangsung. Secara umum beberapa pokok evaluasi adalah pada proses pelaksanaan perkuliahan, khususnya dari segi teknis. Tim pengajar juga menilai bahwa pemahaman para peserta perkuliahan terhadap klasifikasi dan jenis desain huruf masih tidak optimal.

Pembahasan

a. Komparasi TA. 2019/2020 dan TA. 2020/2021

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada proses evaluasi, penulis melakukan perbandingan antara TA. 2019/2020 dan juga TA. 2020/2021. Perbandingan antara kedua TA. dilakukan dari segi hasil penilaian dan juga evaluasi.

Pada Tabel 7 dapat dilihat komparasi penilaian TA. 2019/2020 dan TA. 2020/2021. Karena adanya penyesuaian dan perubahan silabus pada TA. 2020/2021, maka perbandingan grafik atau bagan 1.

Tabel 7. Komparasi Penilaian Siklus Ketiga (TA. 2019/2020) & Keempat (TA. 2020/2021)

Obyek Penilaian	Siklus Ketiga (TA. 2019/2020)	Siklus Keempat (TA. 2020/2021)
Alphabetography	77	81
Typographic Contrast	67	80
Poster Quotes	60	74
Rata-rata Kuis	75	65

Dari Tabel 7 dapat dilihat bahwa pada siklus keempat (TA. 2020/2021) umumnya mendapatkan nilai yang lebih tinggi. Hal ini dapat disebabkan pada TA. 2020/2021, terdapat referensi-referensi yang lebih konkret yang dapat membantu para peserta perkuliahan dalam memahami materi dan juga obyektif evaluasi pembelajaran. Disisi lain, peningkatan ini juga mungkin disebabkan karena peningkatan periode pengerjaan masing-masing evaluasi pembelajaran; dimana pada TA. 2019/2020 terdapat enam evaluasi pembelajaran dalam satu semester, sedangkan TA. 2020/2021 terdapat empat evaluasi pembelajaran.

Dari Tabel 7 juga dapat dilihat bagaimana terdapat penurunan nilai pada rata-rata kuis dari TA. 2019/2020 ke TA. 2020/2021. Pelaksanaan kuis pada kedua TA. ini cenderung serupa, walau soal-soal dari kuis tersebut memang ada perubahan-perubahan. Jika dibandingkan dengan hasil evaluasi oleh para peserta perkuliahan, Kuis memang dinilai paling tidak kontributif

dibandingkan evaluasi pembelajaran lainnya (Tabel 6).

Pada Tabel 8 dapat dilihat perbandingan evaluasi pada siklus ketiga (TA. 2019/2020) dan siklus keempat (TA. 2020/2021). Dapat dilihat walau terdapat penurunan jumlah peserta perkuliahan, namun terdapat peningkatan jumlah responden yang signifikan. Hal ini dikarenakan evaluasi pada TA. 2019/2020 disampaikan pada pertemuan akhir (pertemuan ke-16), sedangkan pada TA. 2020/2021 evaluasi dilakukan pada pertemuan ke-15.

Tabel 8. Komparasi Evaluasi Siklus Ketiga (TA. 2019/2020) & Keempat (TA. 2020/2021)

	Siklus Ketiga (TA. 2019/2020)	Siklus Keempat (TA. 2020/2021)
Jumlah Peserta	75	49
Jumlah Responden	21	43
Persentase Jumlah Responden terhadap Peserta	28%	87%
Penilaian Terhadap		
Buku Modul	4.18	4.46
Kuis	4.27	3.74
Evaluasi Pembelajaran	4.38	4.18

Dari Tabel 8 dapat dilihat bahwa penilaian terhadap seberapa kontributif buku modul terhadap pembelajaran, penilaian pada TA.

2020/2021 (4.46 dari 5.00) mengalami peningkatan dibandingkan TA. 2019/2020 (4.18 dari 5.00). Hal ini mungkin disebabkan karena modul telah dikembangkan dengan penyusunan ulang materi perkuliahan dan juga penambahan referensi-referensi.

Dari Tabel 8 juga dapat dilihat adanya penurunan pada penilaian seberapa kontributif kuis terhadap pembelajaran, dimana semula 4.27 menjadi 3.74. Penurunan signifikan ini juga disertai dengan penurunan nilai (Tabel 7) dan rendahnya nilai sebagai faktor kontribusi dalam pembelajaran. Penurunan dari segi pencapaian dan juga penilaian terhadap sekontributif apa kuis tersebut membuat kuis menjadi suatu hal yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan silabus pada TA. selanjutnya.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Tipografi merupakan sebuah keilmuan yang esensial untuk desain komunikasi visual. Namun walau demikian, pendidikan tipografi dirasa belum efektif dan masih perlu dikembangkan lagi. Hal ini menjadi lebih signifikan dengan kondisi pandemi COVID-19 yang membuat adanya penyesuaian terhadap perkuliahan tipografi. Dalam PTK yang dilakukan oleh penulis, didapati bahwa hasil pencapaian para peserta perkuliahan cenderung membaik. Modul perkuliahan yang terus dikembangkan dinilai kontributif, dan Tugas Kelompok dan Proyek Desain dinilai kontributif dan memiliki hasil

penilaian yang baik. Namun walau demikian, kuis menjadi sebuah instrumen evaluasi pembelajaran yang dinilai paling tidak kontributif dan mendapatkan nilai yang paling buruk (C+) dan menurun dibandingkan Evaluasi Pembelajaran lainnya. Penurunan dan pencapaian yang rendah dari kuis tidak berarti kuis merupakan sebuah evaluasi pembelajaran yang tidak baik dan perlu dihapus; hal ini justru berarti Kuis perlu diperhatikan kembali perancangan dan juga pelaksanaannya agar para peserta bisa mengikuti Kuis dengan lebih baik.

Pada PTK yang dilakukan, didapati bahwa para peserta dapat mengikuti perkuliahan dengan baik. Hal ini dilihat dari pencapaian nilai akhir (75 dari 100, atau B), dan juga evaluasi yang diberikan oleh peserta (4.04 dari 5.00, 13 dari 43). Pelaksanaan pengajaran pada MK. Pengenalan Tipografi juga mengalami peningkatan (selain Kuis), *Alphabetography* dari 77 menjadi 81, *Typographic Contrast* dari 67 menjadi 80, *Poster Quotes* dari 60 menjadi 74. Dari evaluasi yang dilakukan, para peserta menilai bahwa tim pengajar, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan proses perkuliahan dinilai efektif.

Dari PTK yang telah dilakukan, penulis merekomendasikan bagi pengajar-pengajar untuk melakukan PTK untuk memantau proses perkuliahan yang dilakukan, khususnya dalam perkuliahan yang memang sifatnya fundamental (didasar, dan berkontribusi terhadap materi-materi lain). Hal ini dilaku-

kan guna memastikan bahwa pengajaran yang dilakukan dapat terus ditingkatkan dan bisa menjadi efektif.

Dari PTK yang telah dilakukan, penulis juga merekomendasikan *Alphabetography*, *Type as Image*, dan *Typographic Contrast* sebagai evaluasi pembelajaran yang baik untuk dilakukan dan diterapkan. Selain efektif, evaluasi pembelajaran tersebut juga dinilai sebagai evaluasi pembelajaran yang menarik bagi para peserta perkuliahan di TA. 2020/2021.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen yang terlibat dalam proses pengajaran dalam MK. Pengenalan Tipografi pada tahun akademik 2020/2021 ini: Ade Maradhona Shantio Wijaya; Anastasia Callista Winata, Christo Wahyudi Rahardjo, Lia Herna, Noor Wirama; dan asisten mahasiswa yang membantu proses pelaksanaan perkuliahan: Elizabeth, Helena Calista, Lorentius Calvin. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa-mahasiswi yang terlibat dalam keseluruhan proses perkuliahan MK. Pengenalan Tipografi.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G. (February, 2016). Experiments and Explorations in Education of Typography: Renaissance man's Achilles heel - The rise and fall of typography. (February, 25-27th). *Typography Day 2016* Bangalore.
- Bayer, H. (2009). On Typography. In H. Armstrong (Ed.), *Graphic Design Theory:*

- Readings from the Field* (p. 45). New York: Princeton Architectural Press.
- Byrne, C. (2004). An Introduction to Typography for Students of Graphic Design. In S. Heller (Ed.), *The Education of a Typographer* (p. 2). New York: Allworth Press.
- Cullen, K. (2012). *Design Elements: Typography Fundamentals*. Massachusetts: Rockport.
- Elam, K. (2009). *Typographic Contrast, Color, & Composition: A graphic design project guide*. Lulu.com.
- Hananto, B. A. (2018). Melihat Keseimbangan Visual Dalam Tipografi (Studi Kasus Karya Desain Logotype Pada Mata Kuliah Tipografi Dasar). *Jurnal Titik Imaji*, 1(2), 76–82.
- Hananto, B. A. (2019a). Klasifikasi dan Taksonomi dari Eksplorasi Visual Untuk Merancang Monogram. *Jurnal Dimensi DKV*, 4(1).
- Hananto, B. A. (2019b). Tinjauan Karya Desain Poster Quotes dalam Mata Kuliah Tipografi Dasar. *Jurnal Desain*, 6(3), 195–206.
- Hananto, B. A. (2020a). Alphabet Visual Form Combination Through Anatomy And Structural Analysis. *International Proceeding Conference on Multimedia, Architecture & Design (IMADe)*, 1 (October), 329–334. Retrieved from: <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade/article/view/402/296>
- Hananto, B. A. (2020b). Explorations of design by digital & remote education. *International Proceeding Conference on Multimedia, Architecture & Design (IMADe)*, 1 (October), 315–321. Retrieved from <http://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/imade>
- Hananto, B. A. (2020c). Pembelajaran Kontras Dalam Tipografi Melalui Studi Komposisional. *Jurnal Gestalt*, 2 (1), 59–74. Retrieved from: <http://gestalt.upnjatim.ac.id/index.php/gestalt/article/view/56/40>
- Hananto, B. A. (2020d). Tinjauan Latihan Klasifikasi Desain Monogram. *Jurnal Titik Imaji*, 3(Maret), 1–11. Retrieved from: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/2112/1724>
- Hananto, B. A. (2021). Penyesuaian Perkuliahan Mata Kuliah Tipografi Dasar Secara Daring. *Jurnal Titik Imaji*, 4(1), 26–34.
- Harkins, M. (2010). *Basics Typography 02: Using Type*. Switzerland: AVA Publishing.
- Heller, S. (Ed.). (2004). *The Education of a Typographer*. New York: Allworth Press.
- Keni, M. S. (2021). Evolving to survive the “new normal” of teaching and learning Typography during COVID-19. *Typography Day 2021*.
- Kilic, E. (2012). 2D environmental / spatial typography practice for graphic design students. *4th World Conference on Educational Sciences*, 46, 3063–3067. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.011>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th ed.). Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Linney, S. (2020). How Universities are Embracing Online Learning During the Coronavirus Outbreak. Retrieved May 7, 2020, from QS website: <https://www.qs.com/how-universities-are-embracing-online-learning-during-the-coronavirus-outbreak/>
- Lupton, E. (2004). *Thinking With Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors & Students* (M. Lamster, Ed.). <https://doi.org/1-56898-448-0>
- Samara, T. (2011). *Typography Workbook: A Real-World Guide to Using Type in Graphic Design*. Massachusetts: Rockport.
- Solomon, M. (1994). *The Art of Typography: An Introduction to Typo. icon. ography* (2nd Editio). New York: Art Direction Book Company.

Sukardi, H. M. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya* (3rd ed.; F. Hutari, Ed.). Jakarta: Bumi Aksara.

Wrigley, C., Mosely, G., & Tomitsch, M. (2018). Design Thinking Education : A Comparison of Massive Open Online Courses. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 4(3), 275–292. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2018.06.002>

ANALISIS STRATEGI VISUAL PADA MAJALAH LAZY SUSAN “GORENGAN”

Oleh:

Muhammad Rayhan Rusyda M R¹

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

Fachmi Khadam Haeril²

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

rayhanrusyda98@gmail.com¹ ; Fachmi.khadam@mercubuana.ac.id²

ABSTRAK

Majalah masih memiliki eksistensi sampai saat untuk memenuhi informasi dan pengetahuan yang relevan untuk mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi visual yang digunakan pada majalah tersebut agar bisa menjadi media informasi yang relevan untuk dibaca dalam memenuhi pemenuhan informasi dan pengetahuan. Hal inilah yang membuat peneliti melakukan penelitian pada objek majalah cetak Lazy Susan yang membahas mengenai makanan indonesia (gorengan) yang memanfaatkan elemen-elemen komunikasi visual (*layout*, warna, tipografi, gambar, ilustrasi) dalam menyampaikan informasi yang membuat majalah lebih menarik dan mudah untuk dibaca. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk menjadi media praktikum untuk pembuatan majalah atas fenomena yang terjadi pada media cetak yang telah jarang diminati.

Kata Kunci: *Majalah, Visual, Strategi, Analisis.*

ABSTRACT

Magazines still have an existence until now to provide relevant information and knowledge for them. The purpose of this research is to find out how the visual strategy used in the magazine can be a relevant information medium to read in fulfilling the fulfillment of information and knowledge. This is what makes researchers conduct research on the object of Lazy Susan's printed magazine which discusses Indonesian food (fried) that utilizes visual communication elements (layout, color, typography, pictures, illustrations) in conveying information that makes the magazine more interesting and easy to read. be read. This research is expected to be a reference to become a practical medium for making magazines on phenomena that occur in print media which are rarely in demand.

Keywords: *Mapping, Cathedral Church, Youth Oath, visual.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: December 30th, 2021

Revised: -

Accepted: January 6th, 2022

A. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak terhadap tatanan kehidupan atau pola pikir manusia dalam pemenuhan kebutuhan informasi, yang salah satunya adalah media informasi. Mengingat

pentingnya informasi yang relevan dalam era globalisasi dan digital saat ini, maka media informasi memiliki peranan yang sangat besar, dengan adanya media informasi masyarakat tidak akan pernah ragu akan kendala dalam pemenuhan

informasi maupun pengetahuan yang relevan untuk mereka, salah satu bentuk media informasinya adalah Majalah.

Majalah mempunyai keunikan yang mampu menjangkau segmen pasar secara beragam menyesuaikan dengan kebutuhan suatu komunitas atau golongan tertentu. Efektivitas penyampaian informasi pada majalah pun masih lebih disukai oleh masyarakat, majalah memiliki visual, konten maupun tata letak yang dikembangkan secara kreatif dan menarik yang menjadikannya tidak jenuh saat membaca. Hal ini lah dipilihnya penelitian tersebut karena, peneliti menemukan daya tarik tersendiri yang mendapat perhatian dari masyarakat, beberapa diantaranya adalah konten visual, konsep, segi *layout*, ukuran huruf, warna dan elemen visual yang digunakan pada majalah tersebut.

Untuk itu diperlukan Strategi visual yang baik pada sebuah majalah dan teknik penataan atau desain *layout*. Pada dasarnya perancangannya *layout* memiliki prinsip - prinsip tertentu seperti yang dijelaskan oleh Tom Lincy dalam bukunya yang berjudul “*Design Principle for Desktop Publishing*”, yaitu: proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan didapatkan dari tipografi, ruang kosong dan warna berdasarkan psikologi warna yang kemudian dicoba untuk dijadikan sebuah kesatuan yang harmoni.

Prinsip-prinsip tersebutlah yang seharusnya dipegang dalam perancangan

layout pada majalah tersebut, posisi antara elemen dan keseluruhan *layout* yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi audiens tentang konten yang dilihat, agar nyaman dibaca dan informasi mudah dipahami secara menyeluruh. Elemen desain juga harus dirancang semenarik dan setepat mungkin agar bisa membantu memudahkan penyampaian informasi juga kesan dibenak pembaca.

Salah satu majalah yang ditinjau adalah majalah cetak Lazy Susan yang merupakan salah satu majalah kolektif kuliner yang ingin mengangkat cerita di balik cita rasa makanan di Indonesia melalui media cetak dengan pendekatan *ringan*, edukatif, dan menghibur. Majalah Lazy Susan juga menyajikan informasi mengenai topik “Gorengan” yang membahas bahwa makanan atau kudapan mampu memberikan cerita tersendiri bagi tiap individu yang menyantapnya dan juga media makanan bisa membahas lebih dari sekadar *review* makanan saja, tapi juga tentang *cultural* dan *societal impact*, peran-peran yang menggerakkan industri, dan juga memperluas jaringan kuliner tradisional dengan membawa informasi-informasi tersebut dalam penampilan dan penyampaian yang mudah ditangkap oleh generasi ini.

Hal inilah yang membuat peneliti meninjau bagaimana strategi visual yang diterapkan pada majalah Lazy Susan “Gorengan” sebagai media informasi

melakukan perancangan majalah tersebut agar bisa memberikan penampilan dan penyampaian yang mudah ditangkap oleh generasi sekarang.

Riset ini bertujuan untuk mencari hal-hal yang perlu dikuatkan atau diperbaiki dalam perancangan media informasi, agar bisa menambah engagement antara buku dan pembaca. Terlebih bisa menjadi media praktikum bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual atas fenomena yang terjadi pada media cetak yang telah jarang diminati dan bagaimana agar bisa menjadi media informasi yang menarik, nyaman dan mulai di apresiasi oleh pembacanya.

Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengemukakan masalah yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan sebagai berikut:

1. Bagaimana Kualitas visual yang digunakan pada majalah Lazy Susan tersebut?
2. Konsep Visual apa yang ada pada majalah Lazy Susan?
3. Kriteria desain apa yang dipakai pada majalah Lazy Susan?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian mengenai objek penelitian sejenis yang akan menjadi landasaan penelitian serta bahan referensi penelitian ini. Berdasarkan perumusan

masalah, berikut ini adalah review beberapa penelitian terdahulu.

Majalah

Majalah merupakan suatu publikasi yang menghibur dan terdiri dari bermacam-macam artikel yang digambarkan dalam jangkauan ketertarikan dari target pembaca (Stewart, 2008). Majalah pun memiliki karakteristiknya, (Ardianto & Erdinaya, 2005) menegaskan majalah dibagi menjadi 4 karakteristik yaitu:

1. Penyajian lebih dalam

Frekuensi terbit majalah pada umumnya adalah mingguan, selebihnya dwi mingguan, bahkan bulanan (1x sebulan), berita-berita dalam majalah disajikan lebih lengkap, karena dibubuhi latar belakang peristiwa atau unsur *why* dikemukakan secara lengkap, begitu pula peristiwanya atau proses terjadinya peristiwa (unsur *how*) dikemukakan secara kronologis.

2. Nilai aktualitas lebih lama

Apabila nilai aktualitas surat kabar hanya berumur satu hari, maka nilai aktualitas majalah bisa satu minggu. Hal ini karena para pembaca majalah jarang sekali menghabiskan membaca semua halaman, tetapi hanya mengambil beberapa topik yang disukai atau relevan untuk dibaca dan menghabiskannya dalam beberapa hari.

3. Gambar atau foto lebih banyak

Jumlah halaman majalah lebih banyak, sehingga selain penyajian beritanya yang mendalam, majalah juga dapat menampilkan

gambar/foto yang lengkap, dengan ukuran besar dan kadang-kadang berwarna, serta kualitas kertas yang digunakannya pun lebih baik. Foto-foto yang ditampilkan majalah memiliki daya tarik tersendiri, apalagi jika foto tersebut sifatnya eksklusif. Daya tarik foto sangat besar bagi pembacanya, karena itu promosi majalah edisi terbaru seringkali menonjolkan foto.

4. *Cover* (sampul) sebagai daya tarik.

Di samping foto, *cover* atau sampul majalah juga merupakan daya tarik tersendiri. *Cover* adalah ibarat pakaian dan aksesorisnya pada manusia. *Cover* majalah biasanya menggunakan kertas yang bagus dengan gambar dan warna yang menarik pula. Menarik tidaknya *cover* suatu majalah sangat bergantung pada tipe majalahnya, serta konsistensi atau keajegan majalah tersebut dalam menampilkan ciri khasnya.

Strategi Visual

Menurut Andry Masri (2010) dalam bukunya yang berjudul “Strategi Visual” bahwa, Aspek visual adalah aspek pertama yang berhubungan dengan manusia ketika ia harus berinteraksi dengan sebuah produk pakai, baik dalam waktu sekejap maupun relatif lama. Sebuah strategi visual dapat mencapai pesan visual dengan baik jika turut dalam kriteria, sebagai berikut:

1. Kualitas Visual

Kualitas visual seringkali disebut sebagai sesuatu yang bersifat kontekstual. Kualitas visual dipahami sebagai nilai yang muncul

pada diri seseorang yang sedang mengamati, mendengarkan, memperhatikan pada objek visual itu sendiri. Dengan demikian, yang disebut visual pada objek visual adalah kualitas visual yang dimiliki oleh objek tersebut sehubungan dengan nilai yang muncul ketika objek visual tersebut telah diinterpretasikan atau diapresiasi. Nilai yang muncul tersebut, menurut Clive Bell, akan memunculkan reaksi yang bersifat emosional.

Kajian kualitas visual pada bidang desain berkenaan dengan bagaimana karya desain dapat memunculkan reaksi yang bersifat emosional. Hal tersebut ditandai dengan munculnya perasaan ‘senang’, ‘nyaman’, atau reaksi seperti, ‘sedih’, ‘muram’, ‘sendu’, bahkan ‘marah’ saat melihat objek visual tersebut.

2. Kriteria Desain

Kriteria desain dapat ditelusuri dari beragam sudut pandang melalui pemahaman keberadaan desain yang ingin dihasilkan. Oleh, karena itu perlu untuk menganalisis dan menyesuaikan karakteristik kepada calon *audience* seperti apa agar mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh.

Untuk tercapainya tujuan desain diperlukan kriteria-kriteria desain, seperti berikut:

- a. Desain harus memenuhi fungsi yang ditetapkan sehingga karya desain dapat berfungsi dengan baik.
- b. Desain memenuhi kriteria produksi (dapat dibuat), sebuah karya desain

- harus dapat digunakan oleh para pengguna karya desain tersebut.
- c. Desain memenuhi kriteria operasional, sesuai dengan target pengguna tersebut. Jika tidak dapat digunakan oleh pengguna maka desain tersebut tidak memenuhi kriteria desain.
 - d. Desain harus dapat diperoleh oleh pengguna, seperti kriteria ekonomi (harga) dan kriteria kualitas visual (ketertarikan dan kecocokan yang digunakan).
 - e. Desain harus memenuhi nilai etik yang berlaku pada suatu masyarakat tertentu, karena sebuah karya desain memiliki tujuan untuk mengubah satu kondisi menjadi lebih baik atau lebih mudah.

Strategi Visual juga dapat membangkitkan kaitan atau hubungan emosional dan fungsional pada sebuah majalah. Agar pesan atau konteks yang disampaikan efektif, diperlukan pemahaman mengenai kualitas visual, konsep dan kriteria desain. Karena, pada akhirnya ‘fungsi’, ‘kegunaan’ dan ‘nilai’ hanya dapat bersentuhan dengan pengguna ketika keseluruhan aspek tersebut terpenuhi.

Prinsip Desain dan Layout.

Menurut Surianto Rustan, dalam bukunya yang berjudul pertama *Lay dan Out 2020* menyatakan bahwa *Layout* adalah penataan atau penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten atau pesan yang dibawanya. *me-layout* adalah

salah satu tahap atau proses. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* yang melaksanakan pekerjaannya.

Dalam penataan *layout* diperlukan prinsip desain yang saling mendukung seperti:

1. *Emphasis*: Penekatan

Penekanan - penekanan/penegasan berat visual pada area tertentu dalam *layout*, sehingga mata/perhatian *audience* tertuju pada pesan yang mau disampaikan. Berat visual dimaksudkan adalah kesan berat yang terlihat, oleh karena itu diperlukan Hirarki (tingkatan) satu di atas yang lain.

2. *Sequence*: urutan perhatian

Urutan perhatian mata bisa dibentuk menyerupai huruf seperti C, L, I, D dll. Cara lain membuatnya juga bisa menciptakan simbol.elemen tertentu yang mengarahkan mata.

3. *Balance*: keseimbangan

Pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang. Dari jenisnya, ada 2 macam Balance yaitu:

- a. Keseimbangan Simetris,
- b. Keseimbangan Informal.
- c. Contrast: kontras/fokus

Menonjolkan salah satu tema yang akan diangkat. Kesan kontras bisa diterapkan pada elemen dengan mengatur atributnya (ukuran, gaya, warna).

4. *Unity*: kesatuan

Kesan/ keselarasan/ kecocokan seluruh elemen yang saling mendukung dalam menyampaikan suatu pesan yang utuh kepada pembaca.

C. METODE

Berdasarkan jenis data yang diambil pada riset kali ini adalah Riset Kualitatif. Pengolahan penelitian ini menggunakan metode deskriptif, menjelaskan media cetak yang sudah ada sebelumnya, lalu menyimpulkan berdasarkan teori, bagaimana strategi visual dan konten dari media cetak dengan digital majalah Lazy Susan.

Objek Penelitian

a. *Observasi*

Kegiatan ini meliputi pencatatan secara sistematis atas objek-objek yang dilihat dan dilakukan di dalam teknik pengumpulan data, yaitu Observasi. Observasi menurut Morris dalam (Hassanah, 2016) adalah suatu kegiatan mengumpulkan dan merekam kesan dari lingkungan sekitar, dengan dibantu instrumen-instrumen untuk sebuah tujuan, baik tujuan ilmiah maupun tujuan lainnya. Objek yang diamati yaitu visual dan konten dari majalah cetak Lazy Susan: Gorengan dan website Lazy Susan.

b. *Literasi Data*

Pengumpulan data dan teori yang sudah ada dengan data kepustakaan yang relevan dengan topik penelitian melalui jurnal atau penelitian yang sudah ada dengan pembahasan yang mendekati, studi pustaka,

media cetak dan media *online* yang berkaitan guna memperkuat data sehingga menemukan jawaban yang tepat atas masalah yang menjadi pokok bahasan penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lazy Susan adalah platform yang menghubungkan komunitas, peneliti, budaya, dan kreativitas melalui makanan dengan pendekatan light, edukatif dan menghibur



Gambar 1. Logo Lazy Susan (Sumber: onLazysusan.com)

Tujuan Salah satu *platform* media kuliner ini adalah mengangkat informasi, industri, cerita atau perspektif dibalik cita rasa makanan di Indonesia melalui media secara *fun but well-crafted*.

Pembahasan

1. Prinsip Desain



Gambar 2. *Drink tempe mendoan with* pada *section drink it with*. (sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Emphasis: Prinsip *layout* yang digunakan pada *section* ini memakai prinsip *Emphasis* (penekanan) karena memiliki ruang yang

tidak terbatas penekanannya jadi lebih terlihat dengan adanya foto gorengan mendoan di sebelah kanan yang sangat besar yang menjadi *focal point* pada mata saat melihatnya. Pemakaian ukuran pada *font* pada *headline* juga membuat penekanan lebih terlihat. Halaman ini cukup membuat penekanan yang maksimal pada sebuah *layout*.

Penggunaan warna kuning pada *layout* ini juga menjadi penekanan yang baik. Warna kuning dipilih mengikuti warna pada gambar mendoan tersebut. Adanya *continue* pada sebuah warna juga sangat menarik untuk dilihat. Menimbulkan kesan keinginan untuk memakan atau mencoba makanan tersebut.



Gambar 3. Kedai disto pada *section senses*.
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Sequence: *Layout* pada *section* majalah ini memakai prinsip *sequence* (urutan perhatian), terlihat pada gambar dan bentuk persegi yang membuat mata pembaca mengikuti alur arah mata yang sudah direncanakan. Penekanan-nya terlihat melalui ukuran dari yang terbesar (sebelah kiri halaman) sampai yang terkecil (sebelah kanan halaman).

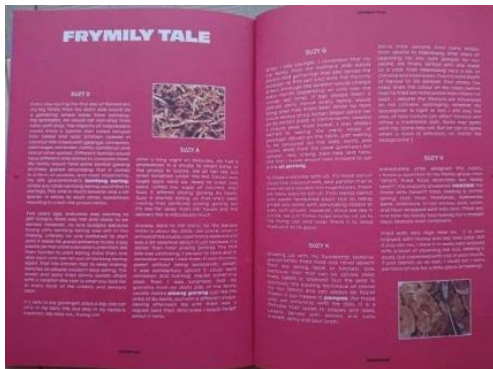
Hanya saja tabel pada sebelah kanan halaman, hirarki yang digunakan belum begitu maksimal. Karena, berat visual semua elemennya sama, jadi terlihat monoton. Pada umumnya secara sekilas orang bisa merasakan 3 level berat visual, yaitu yang paling kuat, sedang dan paling lemah. Berat tersebut diperlukan agar *layout* dinamis dan menarik. Penggunaan warna coklat pada halaman sebelah kiri, menimbulkan kesan elegan di lanjut dengan warna oranye yang berkesan kemenarikan atau bersosial sangat cocok penggunaannya dalam merepresentasikan sebuah kedai.



Gambar 4. Pondok susan pada *section with soups*.
(sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan).

Contrast: *Layout* ini memiliki prinsip desain *contrast*. Prinsip tersebut lebih kepada karya *single panel*, dibandingkan karya multi panel. *Contrast* disini cukup memanfaatkan ilustrasi atau foto, sudah menjadi resep ampuh yang membuat layout enak dilihat. Terlihat dari atribut yang dipakai seperti gaya digital ilustrasi dengan warna yang putih dan memiliki latar warna hitam yang pekat dengan posisi di tengah.

Penggunaan warna hitam sebagai latar, menimbulkan kesan pusat perhatian dan dominasi.



Gambar 5. Frymily tale pada section *frymily tale*. (Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Balance: Pada layout ini menggunakan prinsip balance (keseimbangan). Jenis keseimbangan ini memakai *Asymmetrical Balance* (keseimbangan asimetris), karena tidak menggunakan *Axis*/sumbu. Maksudnya, *layout* berseksan tetap seimbang walaupun posisi elemen tidak simetris.

Terlihat Berat visual terlihat melalui penggunaan gambar dan teks. *White space* juga terlihat pada *layout* ini jadi tidak membosankan dan terlalu padat jadi pesan yang disampaikan cukup jelas.

Penggunaan warna ungu, sebenarnya sangat jarang digunakan. Tetapi, ungu dalam halaman ini memberi kesan ambisius dan imajinasi sesuai dengan konteks pada *section* majalah tersebut.



Gambar 6. Fry it all pada section *fry it all*. (Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Unity: Prinsip *layout* yang digunakan pada halaman ini adalah *Unity* (kesatuan). Terlihat persamaan *form* (tampilan) yaitu pastel, gaya foto yang menyambung dalam multi-panel yang sama dengan warna latar yang sama menimbulkan keselarasan seluruh level. *Font* yang digunakan juga tidak terlalu banyak hanya memakai 2 *family font* pada *headline* dan *body text*. Warna juga sudah dominan 1 warna yaitu putih. Penggunaan warna putih pada halaman tersebut memberi kesan kebebasan dan keterbukaan menyesuaikan juga dengan konteks informasi yang disajikan pada *section* majalah tersebut.

2. Ilustrasi atau Foto



Gambar 7. Cover Majalah Lazy Susan (Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Keterangan gambar:

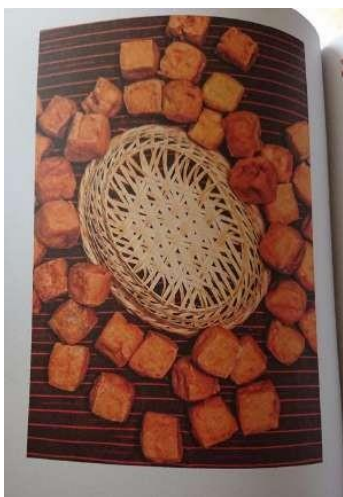
Pada cover majalah tersebut terlihat visual yang sangat menonjol dengan bentuk gorengan yang bertuliskan 'SUZINE 002' yang merupakan nama dan versi ke-2 dari majalah Lazy Susan dan background foto lembaran kertas serta bercak minyak yang kerap dipakai untuk bungkus pada gorengan. Membuat kesan menarik dan original dalam merepresentasikan gorengan untuk menjadi *point of view* saat melihatnya.



Gambar 8. *Cheat day* pada *section fried lenses*.
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Keterangan gambar:

Foto pada halaman ini membuat kesan sarkastik tentang diet yang kerap kali muncul pada sosial media, karena orang-orang lebih menunjukkan segala hal pada sosial media. *Cheat day* sendiri biasanya menjadi ungkapan atas hari yang tidak sesuai dengan rencana diet khususnya pada perempuan, yang mana lebih banyak diungkapkan atau ditunjukkan dibanding dietnya itu sendiri. Foto ini menampilkan model dengan dengan objek gorengan sebagai busananya dan serangkaian gorengan yang disusun seelegan mungkin, yang bermakna “makan makanan yang kamu sukai, tunjukkan itu. Karena tidak ada yangmempercai foto di *instagram story* kamu.



Gambar 9. Tofu pada *section fried lenses*.
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Keterangan gambar:

Tahu disini di foto sebagai salah satu gorengan favorit dengan konsep foto *flatlays* yang menampilkan konsep elegan dengan maksud, tahu juga merupakan makanan yang merambah lapisan sosial dari bawah sampai keatas di Indonesia.

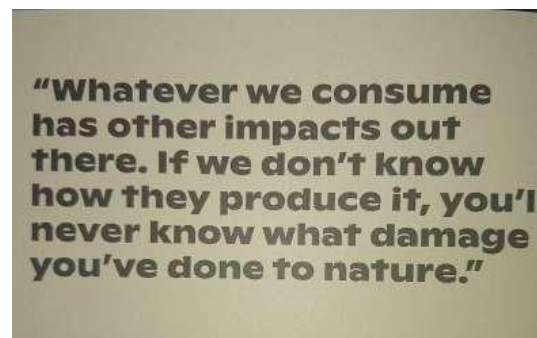


Gambar 10. Pangsit pada *section with soups*.
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Keterangan gambar:

Tidak hanya foto, tapi juga ada ilustrasi disini yang menggambarkan tentang gorengan yang cocok disertai kuah. Salah satunya pangsit, yang cukup dominan ada pada makanan berkuah di Indonesia. Ilustrasi ini memakai gaya semi-realis dengan pewarnaannya dan tampilan topping pada makanan tersebut.

3. Tipografi



Gambar 11. *Headline* dan *body text*
(Sumber: Majalah Lazy Susan: Gorengan)

Penggunaan tipografi yang digunakan pada keseluruhan majalah Lazy Susan:

Gorengan sudah memiliki *legibility* (keterbacaan) yang baik dengan memakai jenis *sans serif* yang bersifat dinamis. *font family* yang dipakai pada majalah ini hanya satu *family* dengan tipe *Bold* dan *Medium*. Pada *headline*, juga memiliki ketebalan huruf yang baik sebagai penekanan dan pada *body text* penggunaannya tidak terlalu tipis (*hairline*).

Penggunaan pada tipografi majalah ini juga sudah sangat baik, dengan eksplorasi yang didekorasi mengikuti warna dan prinsip layout yang dipakai. Penggunaan yang digunakan sangat menarik perhatian dan tentunya bisa mempengaruhi orang saat membacanya.

4. Ukuran Teksture dan bahan



Gambar 12. Cover dan section
(Sumber: stackmagazine.com & onlazysusan.com)

Untuk memaksimalkan penilaian sebuah karya perlu juga untuk menilai atributnya, peneliti mengamati tekstur atau bahan dan ukuran pada majalah Lazy Susan: Gorengan, sebagai berikut:

a. Ukuran

Pada majalah Lazy Susan: Gorengan ukuran yang digunakan adalah A4 (21 x 29,7 cm) dengan ketebalan 15mm.

b. Tekstur atau bahan

Bahan pada sampul majalah ini memakai Art Carton dengan 260 gsm, berlaminasi

doff. Sedangkan, pada bagian dalam memakai matte paper 200 gsm.

5. Konsep Desain



Gambar 17. Section Fried Lenses
(Sumber: stackmagazine.com)

Konsep desain, pada majalah Lazy Susan "Gorengan" menurut yang diperoleh melalui wawancara pada salah satu media pada situs web bernama *Whiteboard Journal* bahwa, majalah Lazy Susan memang ingin memberikan konten sebuah cita rasa makanan di Indonesia yang salah satunya 'gorengan' melalui media cetak dengan pendekatan yang ringan, edukatif, juga *entertaining* dengan membawa informasi penampilan dan penyampaian yang sesuai pada generasi saat ini.

Majalah tersebut berfungsi sebagai pengenalan gorengan lebih dalam lagi, mulai dari mencari tahu alasan kenapa masyarakat di Indonesia menyukainya, cara memasaknya, sejarahnya, hingga mengetahui mitos yang menghalangi kita mengkonsumsi gorengan sehingga pembaca tahu informasi mengenai gorengan tersebut pada majalah Lazy Susan ini. Majalah tersebut juga berkunjung ke beberapa kuliner lokal di Indonesia dan mewawancarai berbagai koki dan penggiat makanan di Indonesia. Harapan majalah ini adalah mengingat dan berbagi informasi

pengenalan makanan di Indonesia ke seluruh dunia.

Hasil Analisis

Hasil pembahasan diatas membawa kesimpulan bahwa majalah Lazy Susan “Gorengan” telah melalui proses strategi visual dan komunikasi desain yang dikonsepsi dengan menggabungkan berbagai macam desain yaitu desain informasi, persuasi, dan edukasi yang telah menjadi satu kesatuan majalah yang berisi konten tentang makanan indonesia “Gorengan”. Hal ini juga didukung oleh beberapa diantaranya adalah penyesuaian target *audience* pada majalah tersebut yang ditujukan kepada remaja dan dewasa, dengan strata sosial menengah ke atas. Dilihat dari kualitas visual yang digunakan sangat elegan dan minimalis.

Kualitas visual diantaranya prinsip desain yang digunakan dalam penyusunan *layout*, memakai 5 prinsip diantaranya *emphasis*, *sequence*, *contrast*, *balance*, dan *unity*, yang masing masing memiliki kegunaan dalam penyampaian informasi yang memberikan kesan kepada *audience* saat melihatnya. Hanya saja, beberapa prinsip *layout* kurang maksimal dalam penggunaannya, terlihat beberapa *layout* kurang memaksimalkan penekanan, sehingga tidak begitu terlihat penekanan hirarki dari terkuat sampai terlemah.

Sisi warna pada majalah yang telah di analisis ini menerapkan warna asli pada kesan nyata. Warna yang digunakan juga

dibuat berbeda-beda setiap *section*-nya dan bervariasi mengikuti *continue* pada visual yang menimbulkan kesan psikologis menyesuaikan konteks yang dibahas. Seperti yang dikutip dalam artikel yang dikeluarkan oleh (Sunarto, 2011) “sel-sel tubuh dapat memberikan respon terhadap warna dan cahaya yang terprogram secara genetik, jadi warna dan kombinasi warna tertentu dapat merangsang sistem indra dari otak tengah”.

Ilustrasi atau foto pada objek visual yang disajikan sangat dominan sehingga tidak menimbulkan kesan monoton saat melihatnya. Ilustrasi atau foto yang digunakan dibentuk sangat baik dan berkesan saat melihatnya. Foto dengan *caption* sangat informatif dan *relate*, beberapa foto disajikan dengan artistik menimbulkan metafora sehingga muncul reaksi emosional saat melihatnya. Ilustrasi dan foto juga terlihat elegan dan dikonsepsi sesuai dengan target *audience* majalah tersebut.

Jenis tipografi yang digunakan untuk merepresentasikan konten adalah tipe *sans serif* dengan pemakaian satu *family* bertipe *bold* dan *medium* yang membawa kesan modern dan dinamis, untuk tipografi sendiri pada majalah Lazy Susan sudah menciptakan *emphasis* dan *sequence*. Terbukti, pada beberapa *Headline* besar ukuran sudah membuat perbedaan dan membuat pembaca sadar kalau ini merupakan *point* penting. Ukuran pada *font* yang dipakai cukup besar berbeda dengan penggunaan ukuran pada

majalah lain. Hal ini memiliki sisi positif dan negatifnya. Sisi positifnya dengan ukuran *font* seperti itu bisa menjadi penekanan dan gaya yang baik juga mengisi beberapa *white space* yang ada pada halaman tersebut. Sisi negatifnya, terkadang pembaca rentan remaja - dewasa lebih menyukai ukuran yang lebih kecil. Beberapa *section* juga sudah menerapkan *emphasis* pada tipografi tersebut ditambah *white space* yang menambah kesan *layout* juga terlihat dinamis tidak monoton. menjadi daya tarik tersendiri bagi *audience* untuk melihat pada *first sight*. Hal tersebutlah yang membuat ketertarikan bagi *audience* untuk membaca karena konten dan visualnya. Ukuran yang digunakan memakai ukuran standar A4 dengan ketebalan 10 mm, ukuran tersebut sangat sesuai untuk majalah cetak, tidak terlalu besar dan kecil. Jadi, pembaca lebih mudah dalam membaca informasi atau konteks pada majalah tersebut. Bahan yang digunakan memakai *art carton* pada *cover* yang cukup tebal yaitu 260 gsm dengan laminasi *doff* sehingga tidak mudah rusak saat terbentur ataupun terkena air. Sedangkan, pada bagian dalam memakai *matte paper* yang menimbulkan kesan elegan, tidak begitu berkilau, tetapi baik untuk penyerapan tinta sehingga warna atau kualitas yang ada pada majalah tersebut sangat maksimal.

Konsep pada majalah tersebut menyampaikan informasi yang sangat baik, ringan, dan sudah memiliki reputasi

sehingga informatif jika dibaca dari tahun ke tahun. Memakai bahasa Inggris dalam penyampaian memberi kemudahan kepada pembaca dari luar Indonesia sehingga informasi kuliner di Indonesia dapat tersampaikan di ranah internasional. Dominannya foto dan ilustrasi menimbulkan kesan menarik. Menurut psikolog Albert Mehrabian, mengemukakan bahwa 93% dari komunikasi dilakukan secara *non-verbal* (menggunakan gambar), artinya secara langsung lebih efektif dibandingkan dengan kata-kata saja. Kriteria desain yang digunakan juga sangat menarik dalam pembentukan sebuah konsep majalah tersebut melalui pembangunan *engagement* kepada *audience* pada sosial media dan membuat *hashtag*, sehingga *audience* bisa untuk ikut memeriahkan dan berkontribusi dalam topik tersebut. Majalah tersebut secara garis besar, sudah memenuhi kriteria tercapainya tujuan desain seperti fungsi, kegunaan dan nilai.

Dari inti pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa strategi visual sangat dibutuhkan dalam penyusunan sebuah majalah. Kualitas visual menjadi point penting dalam sebuah karya desain, karena aspek visual harus berkompromi dengan aspek-aspek lain yang terkait dengan keberadaan karya itu sendiri. Kriteria desain juga perlu dikaji sebelum dibuatnya karya tersebut, dengan kriteria makan akan

mendapatkan konsep karya dan hasil karya sebuah desain.

E. KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan pencarian data dan observasi terkait informasi dalam analisis strategi visual pada majalah *Lazy Susan*: Gorengan ini dapat diringkas bahwa, strategi visual sangat diperlukan dalam sebuah penciptaan karya desain. Karena hal itu akan menentukan faktor bagaimana seseorang untuk memutuskan apakah dia membeli, tertarik atau tidak produk yang diminatinya.

Strategi visual ini terbagi menjadi 3 aspek, yaitu aspek visual, konsep dan kriteria desain. Karena, media cetak yang mengandung banyak tulisan khususnya majalah pada dasarnya membutuhkan sebuah pendukung yang lebih mudah dipahami oleh pembacanya. Terlebih perbedaan waktu dan masa dalam masyarakat mempengaruhi penciptaan sebuah karya 'selera konsumen' yang akan berbeda setiap waktunya dan akan berhubungan pada interaksi sebuah karya dalam berkomunikasi.

Hal inilah menjadi permasalahan terhadap media cetak, kurangnya dalam perancangan strategi visual yang baik membuat sedikitnya minat terhadap media itu sendiri. Majalah *Lazy Susan* sendiri, memiliki aspek visual yang sangat menarik. Pemakaian prinsip desain dan elemen desain sangat mempengaruhi interaksi antara media

dan pembaca. Banyaknya foto ilustrasi sangat berpengaruh terhadap keterbacaan pesan atau makna dibalik sebuah karya tersebut.

Aspek visual adalah aspek pertama yang berhubungan dengan manusia ketika ia harus berinteraksi dengan sebuah karya desain. Oleh karenanya, media cetak khususnya majalah sangat memerlukan aspek visual yang sangat baik dalam penggunaannya agar memberikan kesan kepada benak pembaca

Saran

Pada penelitian selanjutnya, disarankan untuk meneliti pengaruh fotografi atau ilustrasi secara spesifik terhadap sebuah media cetak dan bentuk eksplorasi apa yang baik pada media cetak khususnya majalah agar bisa membangun interaksi kepada pembaca.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Penelitian ini. Kepada bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing, dan rekan – rekan di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan riset ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Aswan, R (2019). Tinjauan Elemen Visual Pada Buku Ilustrasi #88 Love Live. *NARADA Vol 6* (1), 187-214.

- Elvinaro, A., & Erdinaya, L. K. (2005). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Gumelar, G., R. (2014). "Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Cosmopolitan Dan Aneka Yes". *LONTAR Jurnal Komunikasi Vol. 2* (3), 51-57.
- Nurakmal, S. A. (November, 2020). Tinjauan Visual Konten Pada Media Cetak Dan Digital (Studi Kasus Manual Jakarta). Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (November, 25) *KOMA 2020*, Vol. 1 (1), 270-276.
- Nuriarta, I. W (2020, April 29). *Tinjauan Desain Komunikasi Visual Sampul Majalah Tempo Edisi 16-22*. Diambil dari:
<https://isi-dps.ac.id/artikel/tinjauan-desain-komunikasi-visual-sampul-majalah-tempo-edisi-16-22-maret-2020/>
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Switzerland : Ava Publishing.
- Masri, A. (2010). *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Rustan, S. (2020). *Lay*. DKI Jakarta: Nulis Buku Jendela Dunia.
- Rustan, S. (2020). *Out* . DKI Jakarta: Nulis Buku Jendela Dunia.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Stewart, C. (2008). *Media New Ways and Meanings*. Brisbane: National Library of Australia.
- Tight, M., Blaxter, L., & Hughes, C. (2006). *How to research*. Milton Keynes: Open University Press.

ANALISIS KEBUTUHAN VISUAL PADA RE-DESIGN BRAND “GARTEN LATTE-EATERY”

Oleh:

R. Arya Ahmad Triarnanda

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Mercu Buana
design.aryaahmad@gmail.com*

ABSTRAK

Kopi merupakan jenis minuman seduh yg telah dikenal semenjak zaman dulu. Dulu, kopi umumnya sebagai minuman harus bagi para orang tua kita, sekarang kopi pula telah sebagai minuman favorit kaum muda. Saat ini, poly kita temui kafe-kafe yg sebagai loka nongkrong kaum muda, menggunakan sajian andalan ice coffee, Latte, Capuccinno, v60 & banyak sekali minuman olahan kopi lainnya. Kedai kopi ini tampaknya berlomba buat menunjukkan cita rasa kopi spesial dan salah satunya adalah Garten Latte-Atery, sebuah kedai kopi yang berlokasi di Lebak Bulus, Jakarta Selatan. Setiap kedai kopi mempunyai logo, ciri warna, dan *Design-Brand Identity* yang berbeda. Sehingga para konsumen akan mencicipi pengalaman berbeda saat berkunjung ke kedai kopi yang satu dan lain, atau bisa dianggap sebagai *brand experience*. *Brand experience* mengganti suatu produk biasa sebagai suatu yang *memorable* yang personal bagi konsumen. Seorang pelanggan yang sangat loyal terhadap suatu brand tidak akan dengan mudah memindahkan pembeliannya ke brand lain, apapun yang terjadi dengan brand tersebut. Pada umumnya ketertarikan tersebut tidak didasarkan pada brand-nya tetapi lebih didasarkan pada karakteristik produk, harga, dan kenyamanan pemakaiannya.

Kata Kunci: Analisis, kedai kopi, logo, branding.

ABSTRACT

Coffee is a type of brewed drink that has been known since ancient times. In the past, coffee was generally a must drink for our parents, now coffee has also become a favorite drink for young people. Nowadays, we often find cafes that serve as hangout places for young people, using the mainstay offerings of ice coffee, Latte, Capuccinno, v60 and various other coffee processed drinks. This coffee shop seems to be competing to show the taste of special coffee and one of them is Garten Latte-Atery, a coffee shop located in Lebak Bulus, South Jakarta. Each Coffee shop has a different logo, color feature, and Design – Brand Identity. So that consumers will taste different experiences when visiting one coffee shop and another, or it can be considered as a brand experience. Brand experience replaces an ordinary product as a memorable personal one for consumers. A customer who is very loyal to a brand will not easily transfer his purchase to another brand, no matter what happens with that brand. In general, the interest is not based on the brand but rather based on product characteristics, price, and convenience of use.

Keywords: Analysis, coffee shop, logo, branding.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: December 30th, 2021

Revised: -

Accepted: January 7th, 2022

A. PENDAHULUAN

Kopi merupakan jenis minuman seduh yg

telah dikenal semenjak zaman dulu. Dulu, kopi umumnya sebagai minuman harus bagi para orang tua kita, sekarang kopi pula telah

sebagai minuman favorit kaum muda. Saat ini, poly kita temui kafe–kafe yg sebagai loka nongkrong kaum muda, menggunakan sajian andalan ice coffee, Latte, Capuccinno, v60 & banyak sekali minuman olahan kopi lainnya. Kedai kopi ini tampaknya berlomba buat menunjukkan cita rasa kopi spesial dan salah satunya adalah Garten Latte-Atery, sebuah *coffee shop* yang berlokasi di Lebak Bulus, Jakarta Selatan

Tren kopi zaman kini semakin semakin tinggi pada Indonesia. menjadi negara pembuat kopi terbesar ke-empat sesudah Brazil, Vietnam, & Kolombia, poly rakyat Indonesia yang tidak ingin menya – nyiakan kenyataan ini dan mulai berbisnis pada bidang kopi. Kedai kopi bahkan menjual kopi itu sendiri mulai dari butir kopi, biji kopi, biji kopi yg telah disangrai, kopi bubuk, sampai kopi siap minum. Bisnis inipun dilakoni beberapa dimensi rakyat mulai dari pengusaha, pedagang sampai petani kopi yg ikut mendagangkan *output* taninya.

Setiap *Coffee shop* mempunyai logo, ciri warna, dan *Design–Brand Identity* yang berbeda. Sehingga para konsumen akan mencicipi pengalaman berbeda saat berkunjung ke *coffee shop* yang satu dan yang lain, atau bisa dianggap sebagai *brand experience*. *Brand experience* mengganti suatu produk biasa sebagai suatu yang *memorable* yang personal bagi konsumen. Seorang pelanggan yang sangat loyal terhadap suatu

brand tidak akan dengan mudah memindahkan pembeliannya ke *brand* lain, apapun yang terjadi dengan *brand* tersebut. Pada umumnya ketertarikan tersebut tidak didasarkan pada *brandnya* tetapi lebih didasarkan pada karakteristik produk, harga, dan kenyamanan pemakaiannya.

Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengemukakan masalah yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan sebagai berikut::

- a. Bagaimana bentuk visual yang menarik pada proses pembuatan logo *brand* Garten Latte Eatery?
- b. Bagaimana bentuk supergrafis yang tepat pada proses pembuatan *brand* Garten Latte Eatery?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Kopi

Kopi merupakan sejenis minuman yang berasal dari proses pengolahan biji tanaman kopi. Kopi digolongkan ke dalam *famili Rubiaceae* dengan genus *Coffea*. Secara umum kopi hanya memiliki dua spesies yaitu kopi *arabica* dan kopi *robusta* (Saputra, 2008).

Visual Identity

Menurut Surianto Rustan dalam websitenya (www.suriantorustan.com, 2014) Identitas Visual (*Visual Identity*) disamakan atau disetarakan atau merupakan bagian dari *Brand Identity* hanya saja *Visual Identity* lebih mengarah pada Elemen- elemen visual sebagai Identitas Perusahaan. Elemen-

elemen yang termasuk dalam identitas visual antara lain Nama, Logo, Warna, Tipografi, Elemen Gambar, dan Penerapan Identitas (Media).

Alicia Perry & David Wisnom (2002: 18), menyatakan bahwa identitas visual memiliki 4 tujuan :

- a. Untuk menghidupkan merk tersebut dengan memberikan karakter dan kepribadian terhadapnya.
- b. Meningkatkan pengenalan publik akan merk tersebut.
- c. Membuat merk tersebut berbeda di antara arus kompetisi yang ketat.
- d. Menggabungkan segala perbedaan yang tercerai berai ke dalam satu kesatuan gaya dan *feeling*.

Logo

Logo adalah sebuah lambang atau simbol spesifik yang mewakili sebuah perusahaan, merek ataupun *brand*. dari Supriyono (2010: 104) Logo dibuat bukan sekadar menjadi merek dagang atau simbol perusahaan, melainkan logo harus mampu mempresentasikan korporasi dan mampu memberikan kepercayaan (*trust*) dalam tempo sesingkat mungkin. Logo wajib simpel diingat, mengesankan, berciri spesial, dan tidak terlalu rumit untuk disebarluaskan nama *brand* (*brand name*), logo sering disebarluaskan melalui kartu nama, kop surat, amplop, map, tas, stiker, jaket, topi, payung, bolpoin, website, billboard, umbul-umbul, mobil kantor, dan hampir semua permukaan

yang bisa dijadikan media iklan.

Safanayong pada Rustan (2013:8) Suatu logo diperoleh maknanya dari suatu kualitas yang disimbolkan, melalui *corporate culture, positioning, historis* atau aspirasi. Suatu logo yang ideal secara keseluruhan adalah suatu instrumen rasa harga diri serta nilai-nilai yang mampu mewujudkan gambaran positif dan bonafiditas. Pada akhirnya refleksi citra bisnis perusahaan, institusi, instansi serta lain sebagainya yang disimbolisasikan dan dipresentasikan secara utuh dan total, bahwa logo tersebut mengandung arti atau makna suatu “kebijakan berfikir” serta “maksud eksklusif” dari suatu badan usaha (aspirasi perusahaan), suatu kualitas dan nilai-nilai yang ditujukan. Secara awam logo dibedakan sebagai dua jenis, yaitu : *Logotype* dan Logogram

a. Logotype

Logotype diartikan sebagai tulisan nama merek yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis huruf tertentu. *Logotype* dapat diartikan sebagai elemen tulisan dalam sebuah logo.

b. Logogram

Logogram adalah elemen gambar dalam sebuah logo. Logogram adalah sebuah simbol tulisan yang mewakili sebuah kata/makna. Contoh: angka-angka dan lambang- lambang matematika. ‘1’ mewakili ‘satu’, dan ‘+’ mewakili ‘tambah atau jumlah’. Menurut Carter dalam Kusrianto (2007:234) sebuah logo yang baik harus mencukup

beberapa beberapa hal sebagai berikut :

- a) Original dan *distinctive*, atau memiliki nilai kekhasan, keunikan, dan daya pembeda yang jelas.
- b) *Legible*, atau memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.
- c) Simple atau sederhana, dengan pengertian mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.
- d) *Memorable* atau cukup mudah untuk diingat, karena keunikannya, bahkan dalam kurun waktu yang cukup lama.
- e) *Easily associated with the company*, dimana logo yang baik akan mudah dihubungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi

Redesign

Menurut John.M, pengertian redesain artinya sebuah aktivitas merancang dan merencanakan kembali suatu bangunan menggunakan tujuan adanya perubahan fisik tanpa merubah kegunaannya baik dari ekspansi, perubahan, bahkan pemindahan lokasi. berdasarkan Depdikbud 1996, kata redesain diambil berasal bahasa Inggris yaitu Redesign yang mempunyai arti mendesain balik. Pengertian lain yaitu sesuatu yang seduh tidak berfungsi bisa ditata kembali menjadi mana seharusnya. dari America Heritage Dictionary (2006), redesain yang berarti menghasilkan revisi pada penampilan atau fungsi. menurut

Collins English Dictionary (2009), redesain yang diartikan menjadi mengganti desain asal sesuatu.

Supergrafis

Menurut Simon Bell (2009 hal.12), supergrafis adalah alat yang hebat. Dominan dan unik untuk mendukung citra merek yang dipromosikan. asal logo. SuperGrafx juga dapat muncul untuk membuat gaya khusus Mudah dikenali. Grafis Super Menjaga keseragaman identitas perusahaan dan menggunakannya secara umum Dalam berbagai aplikasi identitas perusahaan

C. METODE

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap pemilik kedai kopi. Pendekatan penelitian yang digunakan ini ditinjau dari jenis datanya adalah penelitian kualitatif karena dalam pendekatan penelitian ini tidak menggunakan perhitungan Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Oleh karenanya, penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif, dan dalam penelitian kualitatif ini juga dapat bertujuan untuk dapat memperoleh gambaran yang seutuhnya mengenai suatu hal menurut *point of view* peneliti penelitian kualitatif berhubungan

dengan ide, persepsi, pendapat, atau kepercayaan orang yang diteliti kesemuanya tidak diukur dengan angka (Basuki, 2006:78).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data

Pembahasan dalam bab ini difokuskan pada hasil pengamatan dalam riset kebutuhan visual yang meliputi redesign logo dan elemen visual yang tepat dan kreatif yang digunakan dalam *redesign visual identity* produk “Garten Latte Eatery” guna meningkatkan *brand awareness*.



Gambar 1. Potret lokasi kedai kopi “Garten Latte Eatery”

Sumber: Instagram “Garten Latte Eatery”

Hasil Wawancara

Hasil data yang dilakukan pada tahap wawancara bersama Mas Baihaqi pemilik “Garten Latte-Eateary” menunjukkan bahwa “Garten Latte Eatery” merupakan salah satu kedai kopi yang memiliki potensi tinggi, kedai kopi yang didirikan sejak bulan februari 2021 itu tidak hanya karena kopinya yang merupakan biji kopi *high end*, tetapi biji kopi yang diolah oleh “Garten Latte-Eateary” adalah biji kopi pilihan.

Saat ini pemilik “Garten Latte-Eateary” sedang meningkatkan kegiatan

promosinya, mulai dari pembuatan konten sosial media, hingga dekorasi baru agar lebih menarik bagi pelanggan. Memang sampai saat ini “Garten Latte-Eateary” hanya dikenal dari mulut ke mulut. Selama kedai kopi ini buka pelanggan yang datang pun masih sedikit dari orang luar, karena lebih banyak persentase pelanggan yang hanya dikenal secara personal oleh pemilik kedai kopi ini, pada saat ini “Garten Latte Eatery” tidak hanya menjual kopi saja, tetapi juga menjual burger milik UMKM lain yang dititipkan guna meningkatkan kerjasama yang menguntungkan dari kedua belah pihak, konsep yang ditawarkan oleh kedai kopi ini memiliki nuansa “Garden” atau taman yang sejuk nan rindang, sehingga dipilih nama dengan sedikit twist menjadi “Garten” lalu diikuti Latte and Eatery sebagai identitas kedai kopi dengan kata latte-nya dan Eatery sebagai identitas, kedai kopi ini juga menyediakan cemilan ringan penunjang minumannya, seperti burger atau karbonara.

Pemilik kedai menginginkan sebuah *redesign* terhadap logo dengan nuansa yang tentu lebih *fresh*, tidak kaku, modern, minimalis, mewah tetapi tetap memiliki nuansa yang santai dan tidak terkesan terlalu “serius” dan memiliki estetika yang kekinian, dengan aksen *fresh* layaknya taman seperti dedaunan, lalu menghilangkan aksen yang berhubungan dengan kopi agar logo tidak terlalu generic dan pasaran, dengan kombinasi logogram dan *logotype style*

minimalis dengan *line art* seperti logo lamanya, karena pemilik kedai tidak ingin logo yang akan di *redesign* terlalu realistis. Selain itu sang pemilikpun menginginkan sebuah identitas visual yang memiliki karakter kuat terhadap kedainya.

Analisis Logo

Dan pada kali ini penulis melakukan sebuah analisis riset visual Logo dari “Garten Latte-Eatery” ini agar lebih baik kedepannya, karna desain sebuah Logo pada *brand* adalah citra awal yang krusial sebagai identitas. Logo adalah elemen grafis berupa ideogram, simbol, lambang, ikon, atau tanda yang digunakan sebagai simbol merek.



Gambar 2. Logo Garten Latte-Eateary

Dalam Gambar 2 merupakan desain logo “Garten Latte-Eatery” yang digunakan sejak awal didirikannya kedai kopi itu hingga saat ini yang berdasarkan keterangan pemilik, logo ini memberikan makna kopi yang nikmat saat hangat dengan aksen huruf “G” sebagai identitas dan secara visual logo garten ini kurang mencerminkan *brand identity* mereka, dan kurang memiliki nilai keindahan sehingga kurang maksimal, representasi makna “Garten/Garden” pun kurang tersampaikan pada logo tersebut. Logo pun terlihat

“*template*” dan cenderung kaku bahkan terlihat kuno.

Jenis Logo yang digunakan adalah gabungan logogram dan *logotype* karena menggunakan gambar dan tulisan. Dan secara karakter logo garten ini adalah *Pictorial Mark Logo* karena terlihat jelas dari garisnya itu berbentuk cangkir dan ada beberapa biji kopi yang dengan jelas menandakan ini adalah “Kopi”

1. Warna

Warna Dalam logo “Garten Latte-Eatery ini adalah *monochrome* dengan warna hitam dan putih, dan menurut peneliti warna hitam diartikan sebagai kekuatan, kecerdasan, kemewahan, kesatuan, profesional, keanggunan. Sedangkan warna putih merepresentasikan Putih berarti sederhana, murni, lembut dan bersih. Hal ini terutama digunakan sebagai ruang untuk membuat warna lain menonjol.



Gambar 3 .Warna yang digunakan dalam logo garten

2. Tipografi

Typeface yang digunakan Pada Logo “Garten Latte-Eatery” memiliki tipe *typeface Sans serif Font*, *sans serif* ini memiliki sifat yang lebih tegas dan modern daripada *font serif*. *Font* ini biasa digunakan oleh *brand* yang membawa kesan modern dan visioner. Pada logo

“Garten Latte-Eattery” *typeface* yang digunakan dengan karakter *bold* dengan gaya lengkung, pemilihan *font* pada logo “Garten Latte-Eattery” ini pun kurang mencerminkan *brand identity* mereka, dan cenderung kurang *all out*, terlihat dari pemilihan *typeface* yang terlihat kaku dan boring

Kebutuhan Visual pada Logo

1. Daun

Sebagai kedai kopi yang bertemakan taman, tentu elemen taman adalah salah satu bagian yang esensial dalam riset kali ini, karena sang pemilik kedai menginginkan untuk mempertahankan identitas dari taman itu sendiri, dan pada kali ini elemen taman yang dipilih adalah daun. Daun hijau tidak hanya memberi orang kehidupan dan energi, tetapi juga harapan. Tidak ada keraguan bahwa Anda akan menghabiskan waktu Anda berulang kali untuk menikmati pemandangan yang rimbun dan alam terbuka. Karena ada daun hijau yang menyegarkan mata, memilih daun sebagai elemen utama sebagai riset perancangan logo bertujuan agar logo tidak terkesan terlalu umum.

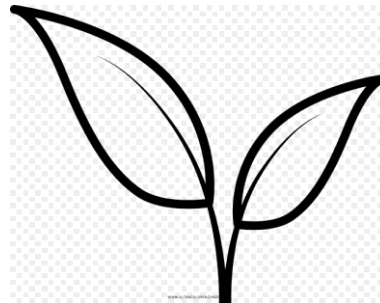
Warna hijau pada daun pun melambangkan nada dan kesegaran. Dari semua warna yang tersedia, hijau adalah warna yang paling ramah mata. Ini menunjukkan bahwa kehidupan yang menciptakan keteduhan seperti pohon dapat memberikan energi positif kepada orang lain. Kita bisa sesederhana daun hijau, menginspirasi orang lain.



Gambar 4. gambar daun kopi
Sumber: otten coffee

Konsep Design

Konsep pada daun untuk kebutuhan *re-design* logo “Garten coffee” menggunakan Teknik stilasi dengan gaya *line art* minimalis agar terkesan modern, simple, mewah dan lebih ikonik. Representasi daun pada logo memiliki makna dari taman itu sendiri dan sebagai citra brand utama. Dengan aksen warna hijau pucat sebagai pewarnaan agar terlihat *fresh*.



Gambar 5. Ilustrasi Daun Dalam *Style Line Art*
Sumber: PNGegg.com

Bentuk Geometris

Bentuk geometri dalam kebutuhan visual akan dipakai sebagai frame pada bentuk daun. Bentuk ini sama pentingnya dalam proses desain logo dengan elemen geometri lainnya, sebuah simbol dari beberapa nilai emosional. Normal Bentuk dan penampilannya mengesankan dan bisa dimengerti mata.

Tipografi

Pemilihan tipografi pada riset redesign untuk

perancangan brand Garten Latte akan menggunakan font sans serif dengan karakteristik modern, tebal, mewah dan tegas, pemilihan typeface dalam riset redesign ini bertujuan untuk merubah typeface awal yang terlihat kaku, kurang memiliki karakter dan cenderung kurang enak dilihat karena *typeface* yang di *style* secara *curve*, secara psikologis *typeface* ini pula yang memiliki “sifat” kejujuran, kesederhanaan, dan keterusterangan. (Seperti dikutip Aswan, 2019) Tipografi adalah seni memilih atau menata huruf dengan menggunakan pengaturan untuk mengisi ruang yang tersedia, agar terciptanya kenyamanan dalam membaca. Dalam huruf atau tipografi merupakan elemen terkecil yang tidak hanya mengacu pada suatu ide dan gagasan, tetapi berperan penting untuk menampilkan suatu citra.

Sans Serif

Gambar 6. Font Sans Serif
Sumber: medium.com

Warna

Pada riset dalam *redesign* logo ini warna hijau akan dijadikan warna utama yang nantinya akan disatukan Bersama elemen visual daun, warna hijau juga dapat diasosiasikan dengan alam. Oleh Karena itu kedekatannya dengan alam, hijau dianggap sebagai warna yang menenangkan dan menenangkan. Hijau menyeimbangkan emosi dan menciptakan keterbukaan. Warna ini juga dikaitkan psikologis, yang membantu masalah emosional seperti cinta, kepercayaan, dan

kasih sayang. Arti dari warna logo yang menggunakan warna hijau adalah merek atau perusahaan yang tenang karena warna ini biasanya berkaitan dengan lingkungan dan alam.

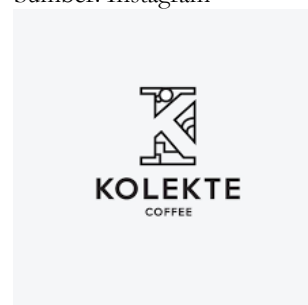


Gambar 6 Shade warna hijau
Sumber: hex-color.com

Referensi Logo



Gambar 7 Logo Fore Coffee
Sumber: Instagram



Gambar 8 Logo Kolekte Coffee Cirebon
Sumber: Instagram



Gambar 9 Logo Kopi Tuku
Sumber: Instagram

Kebutuhan Visual pada Supergrafis

Sebagai bagian dari desain grafis supergrafis mengacu pada elemen Dekorasi dan deskripsi Karakteristik Entitas terkait untuk Institusi, cabang, atau kelompok. Supergraphic dalam ciri-ciri visual berkaitan dengan logo. Turunannya berupa pembakuan grafis (gambar/ ilustrasi/ foto/ tekstur/ impak/ elemen geometris, dll) banyak media yang membagikan logo sebagai identitas visual sebuah institusi. Pada riset kali ini kebutuhan supergrafis pada *redesign* logo “Garten Latte Eatery”.

Bentuk Abstrak bertema Nature

Penggunaan bentuk abstrak pada kebutuhan *redesign*, alasan peneliti penggunaan bentuk abstrak pada visual supergrafis ini sebagai symbol kebebasan berekspresi bentuk ini lebih mengedepankan nalar, imajinasi serta juga emosional. umumnya hasil dari pemikiran abstrak ini menciptakan desain radikal. Awalnya sebuah karya desain abstrak ini dimulai menggunakan hal yg simple, model misalnya kita membuat sebuah garis, terus membentuk garis selanjutnya tanpa aturan dan kita bisa atur ketebalannya, hal seperti itu juga bisa menghasilkan sebuah desain abstrak. Bila sebuah logika, imajinasi, serta emosional sudah bertemu maka suatu pandangan baru yang membentuk karya terbaikpun akan dapat dihasilkan. Bentuk bentuk abstrak bergaya ala ini juga terinspirasi dari corak motif batik yang ada di seluruh nusantara, supergrafis dengan motif

batik merupakan bagian dari representasi.



Gambar 10 Contoh Supergrafis pada kemasan Starbucks
Sumber: Instagram

Warna Hijau

Pada kebutuhan visual design supergrafis dalam riset kali ini *shade palette* warna hijau muda dengan nuansa yang terang tetap menjadi warna utama menyesuaikan dengan kebutuhan logo utamanya pemilihan warna warna monokrom dinilai lebih kalem dan modern terhadap design yang nanti akan diterapkan.

E. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan pada riset kebutuhan *redesign brand* “Garten Latte-Eatery” guna memenuhi kebutuhan pada proses *redesign* adalah untuk riset dan menganalisis apa saja elemen visual yang dibutuhkan untuk proses perancangan *brand* “Garten Latte-Eatery”. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan dalam *redesign* “Garten Latte-Eatery” menggunakan konsep yang diperoleh berdasarkan pengumpulan dan analisa data SWOT, STP dan wawancara yang kemudian menghasilkan kata kunci yaitu “Taman yang hijau” yang bermakna membangun citra bahwa “Garten Latte- Eatery”

merupakan kedai kopi yang membangun karakter *fresh* dan nyaman bagai taman di rumah.

2. Analisis kebutuhan *redesign* ini menghasilkan sebuah ‘bahan’ untuk perancangan logo yang bertujuan sebagai pedoman dalam merancang *redesign brand* “Garten Latte-Eatery”.
3. Media implementasi yang digunakan dalam analisis kebutuhan ini juga disesuaikan dalam kebutuhannya termasuk analisis dalam kebutuhan visual dalam kebutuhan visual supergrafis.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Penelitian ini. Kepada bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing, dan rekan – rekan di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan riset ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., T. (2019). “*Perancangan Promosi Northwood Coffee & Eatery*”. [Tugas Akhir]. Bandung: Universitas Telkom, Desain Komunikasi Visual. Diambil dari: <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/154070/perancangan-promosi-northwood->
- Aswan, R. (2019). Tinjauan Elemen Visual Pada Buku Ilustrasi #88 Love Live. *NARADA Vol. 6* (1), 187-214.
- Marsh, L. (2020). *The Practical Guide to Design Theory*. ©Graphic Design Mastery.

Diambil dari:

<https://lindsaymarsh.teachable.com/p/the-practical-guide-to-design-theory>

- Nurdiansyah, P., G. (2019). “*Redesign Visual Identity Produk Kopi “You Coffee” Guna Meningkatkan Brand Awareness*”. [Tugas Akhir]. Surabaya: Institut Bisnis Informatika STIKOM Surabaya, Fakultas Teknologi dan Informatika, Desain Komunikasi Visual. Diambil dari:

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3683/>

- Saputra, E. (2008). *Kopi: Dari sejarah, efek bagi kesehatan tubuh, & gaya*. Yogyakarta: Harmoni.

- Sundjaja, L., A. (2016). “*Re-Branding Keuken Koffie Melalui Perancangan Identitas Visual*”. [Tugas Akhir]. Tangerang: Fakultas Seni dan Desain, Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Diambil dari: <https://kc.umn.ac.id/3522/>

- Supriyono, R . (2010). *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset

- Yuwana, C. (2020). “*Perancangan Rebranding Kong Djie Coffee*”. [Tugas Akhir]. Tangerang: Fakultas Seni dan Desain, Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Diambil dari: <https://kc.umn.ac.id/14613/>

TRAUMATIS SEBAGAI EKSPRESI DALAM BUSANA WANITA ANTI-FASHION

Oleh:

Fegelia Rahmadani¹

Kriya Batik

Politeknik Pusmanu

Arfiati Nurul Komariah²

Kriya Batik

Politeknik Pusmanu

fegeliarahmadani12@gmail.com¹ ; arfiatink@gmail.com

ABSTRAK

Kasus traumatis pada anak perlu diungkapkan kepada publik sebagai suatu bentuk masalah sosial agar mendapatkan perhatian. Dalam tulisan ini, hal tersebut direspon melalui ekspresi kriya seni *fashion* wanita. Ekspresi ini nantinya bertujuan sebagai representasi dari sosok ibu. Karya dalam tulisan tesis berupa bentuk kritik terhadap penyimpangan perilaku ibu dalam mendidik anak dengan 'keras' yang menyebabkan dampak traumatis terhadap anak. *Fashion* dalam hal ini digunakan sebagai media yang mengomunikasikan pengalaman dan fenomena traumatis melalui praktik, artefak, intuisi dan metafor untuk mengekspresikan sisi-sisi emosional yang berasal dari lingkungan sosial.

Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode penelitian berbasis praktik (*practice based research*), yaitu sebagai metode yang menuntun dalam proses penciptaan. Proses yang menggunakan pemahaman secara logis atau nalar dalam menciptakan riset penciptaan seni rupa, dapat menghasilkan dokumen akademik yang berfungsi untuk membantu mengomunikasikan deskripsi karya, baik secara konseptual dan kontekstual. Sementara itu, teori yang digunakan dalam penciptaan ini adalah teori fungsi seni dan imajinasi. Karya penciptaan diwujudkan menggunakan teknik *manipulating fabric* yang akan menghasilkan bentuk hasil respon perasaan traumatis anak.

Penciptaan tugas akhir ini menghasilkan lima rancangan karya dan terwujud dalam 5 buah karya. Setiap karya merepresentasikan persepsi penulis mengenai fenomena traumatis anak terhadap penyimpangan perilaku ibu dengan didikan yang 'keras'. Selain itu perancangan busana wanita tersebut mengacu pada *style anti-fashion* yang terinspirasi dari rancangan desainer asal Jepang Rei Kawakubo. *Anti-fashion* merupakan bentuk inovasi busana dalam memberikan kontribusi dalam bidang seni kriya dikenal *timeless* dan mendobrak pakem *fashion* karena tidak mengikuti *trend* dan segmentasi pasar.

Kata Kunci: *Anti-fashion, Fashion, Seni Kriya, Traumatis.*

ABSTRACT

The traumatic issue upon children need to be exposed to public as one of social issues to notice in the society. In this writing, the case is being responded as an expression of the craftsmanship of women's fashion. This expression served as the representation of mother. The final products of this thesis is a critical work that is a critique about behavioral digression to the attitude of mothers in raising their children that caused a traumatic effect on the children themselves. Fashion, in this case, is used as communication media to communicate experiences and traumatic phenomena through practice, artefact, intuition, and metaphor to express the emotional values that come from the social environment.

The method used in this work is a practice based research method. The process that used logical understanding or reason in creating research into art creation can produce an academic document that has a function to help communicate the description of the work, both conceptually and contextually. Meanwhile, the theory used in this work was the theory of art function and imagination. The work itself is manifested using a fabric manipulation technique which will produce a response to the traumatic feeling of the children.

The writings of this final assignment are in the form of eight design works, and five of that will come to a work realization. Each work represent the perspective values of the author about traumatic phenomenon of the children as the manifestation of behavior digression of mothers in rising or educating their children. In addition, the design of women's clothing was an anti-fashion style inspired by Japanese design Rei Kawakubo. Anti-fashion was a form of fashion innovation that do not have timeline of fashion and break the gap of fashion because it does not fond of the market trends and desires.

Keywords: Anti-fashion, Fashion, Craft Art., Traumatic.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: July 7th, 2021

Revised: December 28th, 2021

Accepted: December 30th, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kata traumatis merupakan keadaan jiwa seseorang yang terganggu dan memiliki pengalaman yang menakutkan (Heppy El Rais, 2012:689). Traumas psikologis pada anak berbeda dengan orang dewasa. Psikolog dari Universitas Indonesia Nathanael EJ Sumampouw dalam wawancara bersama Forum Ngobras (*Nutrifood Inspiring Center*, Matraman, Jakarta Timur, Selasa 19 Januari 2016) mengatakan bahwa “terdapat tanda pada anak-anak, seperti gangguan tidur disertai mimpi buruk. Mimpi monster juga sering terjadi pada anak-anak yang berdampak pada perubahan perilaku. Ekspresi yang ditampilkan tersebut seperti halnya imajinasi anak-anak yang mengalami traumatis, salah satunya seperti didikan keras pada masa kecil. Hal tersebut kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya seni anti-fashion yang merupakan bentuk inovasi busana *timeless* dan tidak terikat oleh pakem, karena tidak mengikuti *trend* dan kebutuhan pasar. Karya ini merupakan bentuk krusial, dari kasus traumatis anak yang perlu

diungkapkan kepada publik. Oleh karenanya, pengguna busana anti-fashion ini ditujukan untuk wanita dewasa kurang lebih usia 25 sampai dengan 45 tahun yang berprofesi sebagai penyanyi maupun artis yang memiliki *style* idealis seperti Lady Gaga. Menjadi masalah sosial yang mendapat perhatian, kemudian direspon kedalam *fashion* wanita. Gagasan ini untuk mendukung orang tua dan masyarakat terutama wanita yang sudah atau akan menjadi ibu, sebagai bentuk kritik penyimpangan perilaku mendidikan dengan keras menyebabkan traumatis terhadap anak.

Permasalahan

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut terdapat rumusan ide penciptaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana rasa traumatis menjadi ekspresi karya busana wanita untuk menyampaikan pesan-pesan dan mengkomunikasikan akibat kekerasan terhadap anak.
- b. Bagaimana bentuk *fashion* yang dapat menjadi sebuah media kritik terhadap ibu berperilaku menyimpang.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Artikel Kekerasan Anak

Beberapa kasus kekerasan pada anak yang dilakukan oleh ibunya sendiri sehingga berujung kematian yang terjadi disepanjang tahun 2018 menurut berita media televisi, *online* yang ditanggapi KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia).

Adapun contoh kasus kekerasan yang terjadi seperti “Kematian bayi Calista dengan umur 15 bulan di Karawang, Jawa Barat”. Calista dinyatakan meninggal dunia setelah koma selama 15 hari di RSUD Karawang. Balita perempuan tersebut masuk rumah sakit dengan kondisi luka di kelopak mata bagian kanan dan kiri. Rohimin selaku humas RSUD Karawang, mengatakan bahwa balita malang tersebut mengalami *encephalitis* atau peradangan otak hingga infeksi. Belakangan diketahui peradangan otak itu disebabkan oleh benturan keras, tersangka penganiayaan Calista tak lain adalah ibu kandungnya sendiri, Sinta 27 tahun. Ibu tunggal itu akhirnya mengakui perbuatannya. Menurut keterangan tersangka, motif penganiayaan itu karena yang bersangkutan tertekan secara ekonomi. Pada saat kesal, Sinta melampiaskan kepada Calista.

1. Traumatis Anak

Kata traumatis merupakan keadaan jiwa seseorang yang terganggu dan memiliki pengalaman yang menakutkan (Heppy El Rais, 2012: 689). Traumatis dalam psikologi memiliki kriteria yaitu, kejadian yang telah

dialami terulang kembali sehingga dapat menyebabkan sebuah ketakutan yang ekstrem.

2. *Fashion* dan Anti-*Fashion*

Fashion dan anti-*fashion* pertama kali dituliskan pada akhir tahun 70an, hal tersebut dapat terlihat perubahan yang signifikan disistem dalam *fashion*. Perubahannya tidak hanya antara tampilan yang terlihat, akan tetapi ini berlangsung secara internal yaitu secara mekanisme, kebutuhan, proses, dan bagaimana dalam industri *fashion* yang saat ini secara asing. Meskipun masih sangat jarang perubahan ini secara eksplisit yang menyampaikan hal tersebut ialah jurnalis, ahli, *marketing*, dan pengamat *trend fashion*. Menurut Simmel (1971: 295) *fashion* adalah kebutuhan pokok yang telah menyatu untuk individu yang terisolasi menjadi bagian dari masyarakat.

C. METODE

Metodologi penelitian berbasis kriya menurut Carol Gray dan Julian Malins (1998:23-26) *visualizing research*, penelitian berbasis praktik didefinisikan sebagai pengembang dan pembuatan karya kreatif di dalam metode yang terperinci dan didesain untuk mewujudkan konsep penelitian dalam bentuk estetik dengan menggambarkan hasil penelitian. Penerapan metode *practice based research* ini digunakan untuk mewujudkan karya seni, terdapat beberapa tahapan yang digunakan untuk menciptakan karya seni kriya sebagai berikut:

c. Perwujudan Karya

Secara keseluruhan dari empat sketsa rancangan yang terpilih, proses kerja dari pembuatan topeng untuk aksesoris kepalanya, baju dan bawahan rok hingga sampai *finishing*.

1) Alat dan Bahan

- a) Alat-alat yang digunakan seperti, mesin jahit, gunting, *mannequin* kepala dan badan, pembidang, jarum jahit, meteran, kompor, panci, lilin, pensil dan kertas pola dalam proses perwujudan karya.
- b) Material bahan yang digunakan kain jaring, *blacu*, *organza*, wantex, sumbu kompor, payet,

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Karya

a. *Mother's Mask*



Gambar 3: *Mother's mask*

b. *Trap in Traumatic*



Gambar 4: *Trap in Traumatic*

Pembahasan Karya

Terdapat 4 karya yang dilengkapi aksesoris berupa topeng dengan tema "*mother monster*" yang diwujudkan dalam penciptaan karya seni kriya tekstil.

a. *Mother's Mask*

1) Kontekstual

Sebuah bentuk imajinasi seniman untuk menutupi wajah sayang ibu yang acap kali menakutkan dan mengancam seperti, tatapan mata tajam dan mulutnya yang memaki saat marah. Melalui karya ini, masyarakat dapat mengetahui dan memahami pesannya untuk senantiasa menjaga *attitude* di depan anak, karena sifat anak yang merekam dan peniru.

2) Tekstual

Karya topeng yang berjudul *Mother's mask*, dari segi estetik berupa hasil kreasi mengombinasikan manik-manik yang dikomposisikan agar dapat menghadirkan kesan misterius. Karya ini terbuat dari

berbagai karakteristik material dilihat dari pemilihan bentuk, ukuran dan warna seperti, payet panjang ukuran 1,25 cm berwarna hitam, silver dan abu-abu tua, *diamond* air mata ukuran 1 cm berwarna hijau toska dan abu-abu, mutiara ukuran 0,5 cm berwarna hitam dan ungu metalik dan ada batu alam variasi ukuran berwarna gradasi hitam dan abu-abu. Pola menyulamnya dimulai dari pinggir mengikuti batas luar pembidang disusun rapat membentuk lingkaran yang memusat di tengah. Karya topeng ini dikomposisikan dengan berbagai kombinasi untuk menampilkan karakteristik misterius agar sesuai dengan tema “*Mother’s monster*”.

b. Trap in Traumatic

1) Kontekstual

Merupakan sebuah imajinasi yang dihadirkan oleh seniman tentang perasaan yang terjebak akibat traumatis yang diterima selama hidupnya. Tetap terus teringat bagaimana terkekang oleh aturan orang tua, tidak bisa mengekspresikan diri dengan bebas yang disampaikan melalui aplikasi tali - tali yang *random* dan beberapa dibiarkan menjutai kebawah bertujuan untuk memberikan kesan misterius yang menakutkan.

2) Tekstual

Karya busana ini berjudul “*Trap in traumatic*” dapat ditinjau secara etetik, terdapat material tali hitam yang menutupi bagian tubuh hingga tangannya tidak terlihat. Material yang digunakan sumbu kompor yang terbuat dari bahan alami sehingga mudah diwarnai dan

teksturnya yang kasar menyerupai tali tambang tetapi berukuran kecil, dirasa dapat memberikan efek menakutkan.

Pada bahan *tile* kaku warna hitam, pemilihan bahan tersebut agar dapat mempertahankan bentuk yang ingin ditampilkan. Kemudian dijahit di beri karet agar dapat diletak pada bagian leher. Kemudian pengaplikasian tali disusun dengan mengikuti pola dasar bentuk, dari bagian atas hingga bagian bawah ukuran sumbunya semakin panjang menjutai.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Traumatis anak dalam busana wanita mengusung *style anti-fashion* menjadi inspirasi dalam ide penciptaan tugas akhir ini. Berdasarkan isu sosial yang diamati, marak terjadi di masyarakat tentang kekerasan terhadap anak. dampak yang ditimbulkan adalah perasaan traumatis pada anak yang akan selalu diingat dan dapat terus berulang di masa selanjutnya. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan pesan untuk menghentikan tindak kekerasan pada anak dalam bentuk verbal atau pun fisik untuk memutus mata rantai kekerasan pada anak.

Penulis menampilkan pengalaman traumatis anak terhadap sosok ibu yang melakukan penyimpangan perilaku, dengan cara mengimajinasikan pengalaman traumatis anak berupa narasi kedalam sebuah bentuk *fashion* busana wanita dengan menggunakan teknik *manipulation fabric*. Karya ini sebagai

alat komunikasi melalui *fashion* untuk menyampaikan pesan - pesan dan kritik terhadap wanita yang melakukan perilaku menyimpang dalam mendidik anak dengan kekerasan. *Style* yang diusung pada busana wanita ini adalah anti-*fashion*, karena busana yang dihasilkan tidak terpengaruh oleh *trend mode*, segmentasi pasar, serata *timeline fashion* sehingga, busana ini dapat dinikmati kapan saja tanpa batasan waktu.

Saran

Pada proses kreatif penciptaan karya seni, seorang seniman haruslah pandai dalam manajemen waktu, agar dapat menyelesaikan karya pada tepat waktu. Kendala-kendala yang terjadi, pada proses penciptaan adalah pada saat mewarnai sumbu kompor dengan pewarna sintetis indigosol akan lebih baik dibandingkan dengan pewarna sintestis *wantex*, walau pun warnanya dihasilkan tidak terlalu pekat pada sumbu kompor, akan lebih baik sumbu kompor sebagai material tidak digunakan kembali karena tidak dapat diwarnai sampai mengasilkan warna yang pekat. Kemudian kendala pada penulisan kerap terjadi, yakni pecah konsentrasi tidak dapat memproses karya sambil menulis. Oleh karenanya hal-hal yang tidak diinginkan terjadi, seperti saat proses karya yang dibuat gagal, maka seniman harus memiliki alternatif lainnya untuk mengefisienkan waktu. Setelah itu lakukan penulisan setiap proses yang dirubah atau ditambah yang telah didiskusikan dengan pembimbing, untuk membantu

mendokumentasikan dalam bentuk tulisan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Barnard, M. (1996), *Fashion as Communication* atau *Fashion Sebagai Komunikasi*, terjemahan I, Subandy Ibrahim, & Y, Iriantara. (2018), Yogyakarta: Jalasutra.
- Barry, N. (1991). *Image, Object, and Ideas: Viewing The Visual Arts*. United States of America: Ted Buchholz.
- George, R. (2011), *Sociological Theory* atau *Teori Sosiologi*, terjemahan S, Pasaribu, Rh. Widada, & E, Adinugraha. (2012), Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. D. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Libri.
- Gray, C., & Malians, J. (1993). *Research Procedures/Methodology for Artisan and Designers*. Inggris: The Robert Gordon University.
- Martin, S. (2016). *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Nur, I. (2016). *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatif.
- Paul, S, J. (1940). *The Psychology of The Imagination*. New York: Citadel Press.
- Rais, H, E. (2012), *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Scivener & R, S, A. (2000). *Reflection In and On Action and Practice in Creative - Production Doctoral Projects In Art Design*. Helsinki: University of Art & Design.
- Soedarsono, R. M. (1999). *Metodelogi Penelitian Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Suyanto, B. (2010). *Desain Masalah Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Grup.
- Syamsul, B., & Thalib. (2010). *Psikologis Pendidikan Berbasis Analisis Empiris*

Aplikatif. Jakarta: Kencana Prenanda
Media Grup.

PENCIPTAAN KARYA SENI DENGAN TEMA *BODY SHAMING* MENGGUNAKAN TEKNIK TEKSTIL IMBUHAN

Oleh:

Shafina Nurul Hidhayah¹

*Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Universitas Sebelas Maret*

Tiwi Bina Affanti²

*Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Universitas Sebelas Maret*

Shafina@student.uns.ac.id¹; tiwibina@staff.uns.ac.id²

ABSTRAK

Perundungan fisik kerap kali terjadi baik di media sosial maupun keseharian. Tindakan ini dalam jangka panjang dapat mengakibatkan dampak buruk bagi korbannya, seperti munculnya kecemasan berlebihan, malu, tidak percaya diri, hingga munculnya gangguan makan dan mental lainnya. Fenomena perundungan fisik tersebut diwujudkan melalui suatu karya seni ekspresi dengan menggunakan teknik tekstil imbuhan. Tahapan perancangan karya yang dilakukan dengan metode penciptaan karya oleh SP Gustami melalui tahap eksplorasi, tahap perancangan dan tahap perwujudan. Karya seni tekstil tekstur ini diwujudkan dengan menggunakan teknik tekstil imbuhan seperti: *quilting*, *slash quilt*, tusuk hias, jahit, dan aplikasi. Material yang digunakan antara lain, kain katun, kain tile, kain flanel, benang sulam, benang jahit, dan lain-lain. Teknik tekstil Imbuhan dipilih karena memiliki beragam variasi teknik yang sesuai untuk menyampaikan pesan dalam karya. Penciptaan ini bertujuan untuk mengekspresikan kesedihan yang dialami oleh korban perundungan fisik diwujudkan melalui karya seni tekstil imbuhan.

Kata Kunci: *Perundungan fisik, Tekstil Imbuhan, Karya seni Tekstil.*

ABSTRACT

Physical bullying often occurs both on social media and on a daily basis. This action in the long term can have a negative impact on the victim, such as the emergence of excessive anxiety, shame, lack of confidence, to the emergence of eating disorders and other mental disorders. The phenomenon of physical bullying is manifested through a work of expression using textile affixing techniques. The stages of the design of the work carried out by the method of creation of works by SP Gustami through the exploration stage, the design stage and the embodiment stage. This artwork using additional textile techniques such as: quilting, slash quilt, decorative stitch, sewing, and application. The materials used include cotton, tile, flannel, embroidery thread, sewing thread, and others. Novelty textile chosen because it has a variety of techniques that are suitable for conveying messages in the work. This artwork express the sadness and gloomy feeling of the victims through Novelty textile.

Keywords: *Body shaming, Novelty Textiles, Textile Art.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: November 3rd, 2021

Revised: November 22nd, 2021

Accepted: November 23rd, 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Media sosial memiliki pengaruh besar bagi masyarakat. Interaksi yang menyinggung fisik kerap kali terjadi secara sadar ataupun tanpa

sadar dilakukan antar individu. Perilaku demikian disebut sebagai *body shaming* atau perundungan fisik, yaitu menghina bentuk fisik orang lain yang tidak sesuai dengan standar ideal mereka. Menurut Cash dan Pruzinsky (dalam Aini dan Ari, 2020: 357) Tindakan ini akan berdampak pada kondisi mental dari seseorang, seperti munculnya kecemasan berlebihan, malu, tidak percaya diri, marah, benci terhadap diri sendiri dan sekitar hingga munculnya gangguan makan dan mental lainnya.

Fenomena perundungan jenis *body shaming* menjadi daya tarik dan perhatian bagi penulis untuk menuangkannya kedalam sebuah karya. Penciptaan karya ini, bertujuan untuk menggambarkan ekspresi dan perasaan gelisah dari kelompok yang menerima perlakuan *body shaming* dari masyarakat. Karya ini mengangkat topik *body shaming* sebagai isu penting yang harus dibahas dan digaris bawahi agar setiap individu kedepannya lebih bijak dalam menyampaikan opini mereka mengenai tubuh orang lain.

Isu mengenai *body shaming* akan dirancang menggunakan media tekstil tekstur. Tekstil merupakan karya diperoleh dari hasil menenun, memintal, merajut, menganyam yang diperoleh dari beragam macam serat, baik serat alami (kapas, kulit kayu, daun, dan hewani seperti wol dan sutera) ataupun sintetis (nilon, poliester, plastik, dan sebagainya) (Saragi, 2018: 80). Tekstur adalah karakter/nilai raba yang dapat dirasakan

secara fisik dan imajiner dari suatu permukaan. Penulis memilih Penciptaan karya *body shaming* melalui media tekstil tekstur karena mampu menunjukkan karakter dari suatu tekstur yang timbul dalam suatu bidang. Tekstil menjadi material fleksibel untuk dijadikan sebuah karya, secara dinamis mampu menggambarkan karya seni terkait *body shaming* dengan baik. Pengolahan karya menggunakan teknik tekstil imbuhan sebagai detail dan pelengkap pada karya yang akan ditampilkan. Adapun Pemakaian material tekstil menjadi medium untuk mengekspresikan topik *body shaming* menjadi material yang dekat dalam keseharian, sehingga mampu memberikan keterikatan emosional dan pesan dalam karya.

Permasalahan

Permasalahan yang muncul dari pemilihan topik ini adalah bagaimana tekstil imbuhan menjadi media untuk mengekspresikan kegelisahan korban *body shaming*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Body Shaming

Body shaming merupakan suatu bentuk sikap maupun perilaku yang bersinggungan mengenai berat tubuh, ukuran hingga penampilan fisik seseorang (Gilbert, 2007:285). Menurut Dolezal dalam *The Body and Shame. Phenomenology, Feminism, and The Socially Shape Body* (2015) membagi tipe *body shaming* menjadi 2 jenis yaitu:

1. *Acute Body Shame* (tipe akut)

Jenis *body shaming* yang terjadi karena adanya faktor ketidaksengajaan atau tidak direncanakan. Hal ini sering terjadi dalam interaksi sosial. Misalnya, saat sedang bersilaturahmi antar kerabat, teman sebaya, rekan kerja, dan lain-lain. Lawan bicara tanpa sadar bertanya mengenai penampilan atau bagian tubuh seseorang yang mengakibatkan kecanggungan dan rasa malu sesaat karena kehilangan kontrol diri sementara karena tidak siap untuk merespon.

2. *Chronic Body Shame* (tipe kronis)

Jenis kronis ini muncul karena penampilan tubuh meliputi: berat badan, tinggi, warna kulit. Selain itu, perundungan fisik jenis ini juga dapat muncul karena stigma atau cacat seperti bekas luka atau kelumpuhan. Hal melingkupi fisik mulai dari rambut, wajah, badan, hingga kaki menjadi bagian dari tipe kronis. Komentar mengenai jerawat, penuaan, penyakit kulit, warna kulit, tinggi badan maupun berat badan menjadi hal sensitif bagi perseorangan yang mempengaruhi harga diri dan pembawaan dari seseorang.

Teknik Tekstil Imbuhan

Teknik Imbuhan adalah suatu teknik yang digunakan untuk mewujudkan desain pada permukaan. Teknik imbuhan ini merupakan teknik untuk memperkaya detail pada permukaan tekstil. Pada teknik imbuhan ini,

ragam hias dibuat di atas permukaan kain dengan cara menambahkan unsur baru. Ada banyak variasi yang digunakan dalam memberikan *novelty* (imbuhan) pada permukaan tekstil seperti, menggambarkan langsung cat khusus tekstil pada kain, *beading* (manik-manik), *pailletes* (payet), tambal jahit, sulam, *quilting* (jahit tindas), Aplikasi, dll (Rizali, 2006: 38). Teknik Tekstil Imbuhan menimbulkan tekstur pada permukaan. Tekstur adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan, atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Tekstur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda yang dilukis atau digambar. (Bahari, 2014: 101).

1. *Quilting*

Quilting (jahit tindas) adalah sebuah teknik untuk menghias kain dengan menggunakan beberapa lapis kain untuk memperoleh motif atau efek timbul pada permukaan. Lebih lanjut lagi, ada teknik *slash quilt* yang merupakan variasi dari teknik *quilting*. *Slash quilt* pada dasarnya sama seperti teknik *quilting*. Perbedaannya terletak pada jeda diantara barisan tindasan pada permukaan kain yang telah dijahit lalu disayat dan dibiarkan terbuka sehingga menghasilkan efek bulu atau berjuntai seperti kain beludru. (Ondori, 2002:1)

2. Aplikasi

Jahit aplikasi adalah teknik menghias permukaan kain dengan cara

menempelkan guntingan kain pada kain yang berbeda. Teknik menggabungkan sedikit bagian dari kain perca ke permukaan yang lebih luas. Seperti memperbaiki lubang kecil, sobekan pada baju, dan perabotan rumah tangga (Triston & Lombart, 2014: 9)

3. *Stitching*

Teknik sulam atau tusuk jarum ini dibuat cara membuat desain motif atau pola pada permukaan menggunakan bantuan jarum jahit/ sulam dan benang. Selain pada penggunaan benang, hiasan seperti mutiara, manik-manik, pita, payet juga terkadang disisipkan dalam proses pembuatan teknik sulam. (Jumanta, 2005: 2).

C. METODE

Proses perwujudan karya seni menggunakan metode penciptaan seni Kriya menurut S.P Gustami yang dibagi menjadi 3 tahap yaitu, tahap eksplorasi (pengumpulan data dan referensi, pengamatan lapangan, analisis dan perenungan), tahap perancangan (menuangkan ide-ide hasil temuan kedalam bentuk visual), dan tahap perwujudan (mewujudkan rancangan atau desain terpilih kedalam bentuk karya nyata), dan yang terakhir adalah proses evaluasi atau penilaian setelah menyelesaikan proses perwujudan. (Gustami, 2007: 333).

Eksplorasi

Pada metode penciptaan oleh Gustami terdapat tahap eksplorasi yang menjadi

permulaan dari perwujudan karya seni kriya. Berikut Identifikasi Masalah yang digunakan untuk menganalisis permasalahan dari data dan referensi terkait topik karya yang dipilih

1. Identifikasi Masalah:

- a. Bentuk karya yang sesuai dengan tema yang akan ditampilkan.
- b. Teknik yang akan digunakan dalam pembuatan karya memerlukan teknik yang tepat untuk merepresentasikan tema *body shaming*.
- c. Material yang akan digunakan sehingga memberi keleluasaan untuk berkarya.
- d. Visual yang mewakili isi karya diwujudkan melalui detail yang memberi makna pada karya tersebut.

2. Strategi Pemecahan Masalah

Strategi pemecahan masalah dilakukan dengan menyusun langkah rencana untuk memecahkan masalah yang muncul dari topik *body shaming* dan teknik tekstil imbuhan. Beberapa langkah berikut, antara lain:

- a. Mengumpulkan data yang berkaitan dengan topik yang dipilih, dengan cara studi literatur & wawancara. Mengumpulkan data tertulis terkait material dan teknik yang dipilih.
- b. Melakukan uji coba terkait material dan teknik yang digunakan. Mempertimbangkan kecocokan bahan yang digunakan dengan teknik. Uji coba dilakukan untuk memaksimalkan proses pengerjaan dan meminimalisir kegagalan dalam proses produksi karya.

- c. Membuat sketsa alternatif. Memilih visual yang melambangkan makna dan mewakili tema.
- d. Realisasi produk dari sketsa ke bentuk karya tekstil bertekstur. Perwujudan ini dilakukan pada desain yang telah dipilih dan dipertimbangkan keseluruhan karya agar sesuai dengan topik yang dipilih.

Perancangan

Tahap perancangan dilakukan setelah mengumpulkan data dari berbagai sumber dan ditafsirkan dalam beberapa sketsa alternatif. Berdasarkan analisis permasalahan dan strategi yang telah disusun. Berikut beberapa tahap selanjutnya dalam melengkapi proses perancangan:

1. Gagasan Awal Rancangan

Rancangan karya akan dibuat dengan kombinasi warna kontras dan mencolok. Pemilihan warna kontras antara gelap dan cerah menjadi sebuah simbolisme bagi keseharian korban *body shaming* cenderung menonjol karena perbedaan wujud mereka di masyarakat. Penggunaan bahan menggunakan kain katun, kain flanel, kain tile. Korban *body shaming* akan digambarkan melalui bentuk boneka yang akan dikombinasikan dengan teknik *slash quilt* sebagai alas dari karya yang akan ditampilkan. Pada bagian boneka kain akan dilengkapi dengan variasi teknik tekstil imbuhan berupa aplikasi, tusuk jarum jahit, dan *slash quilt*.

2. Konsep Penciptaan

Konsep menciptakan karya tekstil bertekstur dengan menggunakan tema *body shaming* dikombinasikan dengan teknik tekstil imbuhan beberapa aspek dipertimbangkan dalam penuangan ide dari data ke sketsa alternatif., antara lain:

- a. Aspek estetis merupakan aspek yang pertama kali dilihat oleh pengamat dalam menganalisis suatu karya. Unsur-unsur estetis yang membentuk karya antara lain :

- 1) Bentuk karya memiliki detail lingkaran yang disusun secara berulang dengan dua atau tiga interval ukuran yang berbeda sehingga menciptakan ritme.
- 2) Ukuran boneka kain pada karya ini dibuat dengan menyesuaikan keragaman bentuk pada manusia.
- 3) Tekstur yang diterapkan pada karya ini adalah tekstur nyata/ kasar. Tekstur ini mampu memunculkan karakter pada karya dan menciptakan harmonisasi, keindahan, dan kesatuan karya.
- 4) Pemilihan warna primer (merah, kuning, biru) merupakan warna tegas, warna yang stabil dan menarik fokus mata dibandingkan warna lain (Zharandont,2013:5).
- 5) Karya ini memiliki ruang dwimatra (dua dimensi) yaitu panjang dan lebar berbentuk bidang geometri kotak menggunakan teknik *slash quilt*.

- b. Aspek bahan yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini seperti kain katun, kain flanel, dan kain tile. Material tambahan seperti: benang poliester, benang jahit, benang sulam, manik-manik menjadi variasi detail pada karya.
- c. Aspek fungsi dari Penciptaan karya ini sebagai ekspresi kegelisahan dan kesedihan yang dialami oleh korban *body shaming* dengan menggunakan teknik imbuhan untuk menciptakan keragaman dan keunikan karya.
- d. Aspek Teknik yang digunakan pada penciptaan ini adalah teknik *quilting, slash quilt* dengan potongan diagonal, jahit mesin, jahit bordir, berbagai macam teknik stitching (tusuk kasur, tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk feston, tusuk cambuk, tusuk batang, dan lain-lain).

3. Kriteria Desain

Penciptaan karya seni dengan tema *body shaming* menggunakan teknik tekstil imbuhan ini diarahkan untuk produksi eksklusif dalam jumlah, dan desain terbatas. Proses pembuatan karya secara manual yaitu dengan menggunakan teknik jahit, aplikasi, sulam, *slash quilt*.

4. Pemecahan visual

Ide visual diperlukan sebagai bahan pertimbangan untuk memasukan unsur yang menjadi inspirasi visual untuk ditafsirkan ke dalam bentuk sketsa alternatif. Ide visual yang dipilih, antara lain:

- a. Manusia dengan berbagai variasi bentuk

tubuh dan ukuran menjadi inspirasi desain dalam penciptaan karya ini yang akan direpresentasikan melalui wujud boneka kain.

- b. Lingkaran sebagai simbol empati, peduli terhadap orang lain, kehangatan, kasih sayang, sensitif, melankolis dan emosional (Dellinger,1989:3).
- c. Timbangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2011: 1108) ialah alat untuk menimbang (seperti neraca, kati). Ukuran Berat badan menjadi salah satu penyebab terjadinya perundungan fisik. Oleh karena itu, timbangan dipilih sebagai visual dari karya.
- d. Meteran menjadi suatu alat ukur untuk mengetahui suatu besaran. Meteran dipilih karena mampu mengukur secara dinamis tubuh maupun tinggi atau pendeknya manusia.
- e. Tali merepresentasikan persamaan nasib dan keterikatan antar manusia yang mendapatkan perundungan dari masyarakat.

5. Ide Pemecahan visual.

Berdasarkan pertimbangan beberapa aspek dan ide visual yang dipilih. Berikut ini adalah hasil sketsa alternatif:

a. "Infinity Wounds"

Pada Desain ini menggambarkan perenungan korban perundungan yang duduk dan berkumpul dalam satu ayunan tunggal dengan tali berupa meteran dan alas lingkaran dan beberapa balon percakapan yang muncul

merupakan simbolisasi dari perundungan verbal yang melingkupi mereka setiap saat dan tidak berkesudahan.



Gambar 1. Desain "Infinity Wounds"

b. "Message For U"

Desain ini menggambarkan sebuah amplop raksasa yang berisi tangan berjuntai dan tubuh saling menggantung. Desain ini memberikan pesan saling memberikan semangat antar korban perundungan fisik.



Gambar 2. Desain "Message For U"

c. "Escapism"

Desain ini menggambarkan keadaan orang-orang yang saling terhubung satu sama lain. Keberagaman fisik dan posisi mereka yang membentuk lingkaran adalah suatu kesatuan yang kompak dalam mengekspresikan kesedihan mereka dan saling mendukung satu sama lain.

d. "The Handsign"

Desain ini membentuk telapak tangan. Telapak tangan sering menjadi simbol dalam kampanye *bullying*, perundungan fisik salah satunya. Kesatuan figur boneka dalam keragaman menggambarkan kekuatan korban melawan perundungan fisik sekaligus mengekspresikan kesedihan.



Gambar 3. Desain "The Handsign"

e. "Weight Of Shame"

Desain ini menggambarkan boneka manusia yang saling berkumpul dan terikat di atas timbangan sebagai alas. Boneka yang digambarkan menjadi figur yang sedih karena penghakiman terhadap ukuran tubuhnya.

f. "Full Package"

Desain ini dipenuhi berbagai boneka yang berhubungan dengan *body shaming*. Bentuk kotak paket yang saling bersekat satu sama lain sebagai simbolis perilaku manusia yang saling memberikan label dan mengelompokkan satu sama lain sehingga berujung pada tindakan perundungan.



Gambar 4. Desain "Full Package"

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

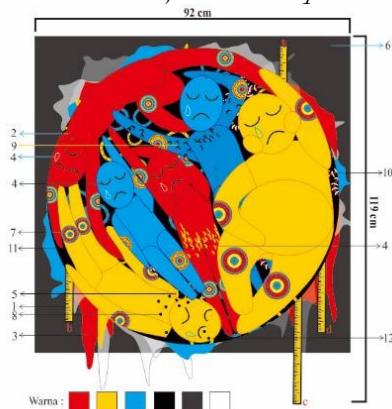
Perwujudan

Perwujudan adalah tahapan terakhir dari rangkaian proses penciptaan karya kriya oleh SP Gustami. Perwujudan merupakan tahap untuk merealisasikan desain menjadi bentuk fisik. Berikut hasil uraian deskripsi dari sketsa yang dipilih:

1. Uraian Deskriptif

Alternatif desain yang diajukan sudah melalui proses dari eksplorasi dan perancangan agar relevan dengan fokus permasalahan yang ada. 2 dari 6 alternatif desain dipilih sebagai representasi permasalahan yang akan ditampilkan yaitu: *Escapism* dan *Weight of Shame*. Berikut adalah detail teknik dan desain yang telah dipilih

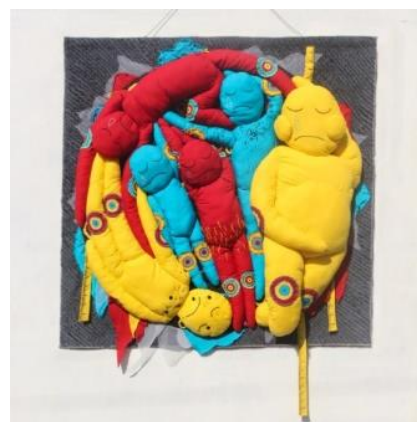
a. Perwujudan "Escapism"



Gambar 5. Detail "Escapism"

Keterangan:

- 1) Meteran dengan teknik tusuk tikam jejak (lebar = 2,5 cm, panjang, a = 11 cm, b = 23 cm, c = 19 cm, d = 36 cm).
- 2) Tusuk kasar.
- 3) Potongan sisa kain katun dan tile.
- 4) Tusuk batang.
- 5) Tusuk simpul.
- 6) *Slash quilt* diagonal (alas ukuran 92 cm x 92 cm).
- 7) Kombinasi teknik aplikasi, *quilting*, tusuk jelujur, tusuk feston, jahit bordir.
- 8) Jahit aksesoris kancing.
- 9) Sulam.
- 10) Kombinasi teknik aplikasi kain katun dan tusuk cambuk.
- 11) Boneka (jahit, kain katun, isian dakron).
- 12) Kain flanel hitam (diameter lingkaran: 85 cm).
- 13) Tusuk tikam jejak

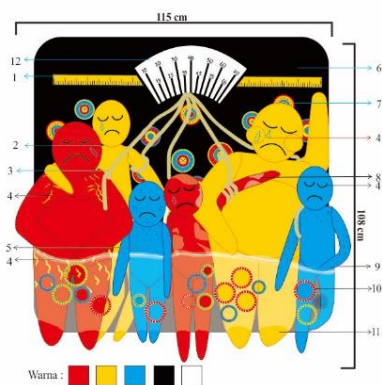


Gambar 6. Hasil Karya "Escapism"

"*Escapism*" berasal dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai Eskapisme yaitu lari dari kenyataan. Keberadaan boneka dalam satu bidang lingkaran menunjukkan sebuah

tindakan pelarian, korban *body shaming* yang mencari ruang aman dan nyaman untuk mereka tinggali. Di luar lingkaran merupakan dunia yang berisi kritikan, dan celaan. Bidang persegi berwarna abu-abu tua merepresentasikan dunia luar yang tidak ramah untuk korban *body shaming*. Komposisi warna yang mencolok diantara bidang gelap sebagai wujud eksistensi korban *body shaming*. komposisi karya memberikan suatu kesan volume dan tekstur yang menarik dengan keragaman teknik yang digunakan. Boneka dalam karya *escapism* dan *Weight Of Shame* merepresentasikan korban *body shaming*.

b. Perwujudan “Weight Of Shame”



Gambar 7. Detail “Weight Of Shame”

Keterangan:

- 1) Meteran, teknik tusuk tikam jejak: 84 cm x 3,5 cm.
- 2) Tusuk kasar.
- 3) Tali tambang ukuram 0,8 mm.
- 4) Tusuk batang.
- 5) Tusuk simpul.
- 6) *Slash quilt* diagonal Alas ukuran 96 cm x 96 cm.
- 7) Kombinasi teknik Aplikasi, *quilting* (jahit tindas), tusuk jelujur, tusuk

cambuk , jahit bordir.

- 8) Aplikasi Kain *Tile*.
- 9) Sulam.
- 10) Kombinasi teknik Aplikasi kain katun dan tusuk cambuk.
- 11) Boneka (Jahit, Kain Katun, Isian Dakron).
- 12) Kombinasi teknik *quilting*, jahit bordir, tusuk tikam jejak.
- 13) Tusuk tikam jejak.

Karya kedua adalah “*Weight Of Shame*” berasal dari bahasa Inggris yang berarti timbangan/beban rasa malu. Berbagai variasi bentuk boneka disusun saling tumpang tindih diatas alas timbangan teknik *slash quilt* diagonal yang terbuat dari 5 lapisan kain katun berwarna hitam. Alas tersebut yang terkesan datar, kasar dan berwarna gelap menciptakan alas yang baik untuk diaplikasikan variasi teknik di atasnya. Detail timbangan dan meteran dibuat dengan kombinasi *quilting*, jahit bordir dan tusuk tikam jejak. Tali tersebut menjadi simbol atas kesamaan kondisi dan empati antar korban *body shaming*. Beberapa unsur dan detail lingkaran pada karya dibuat dengan kombinasi dan variasi teknik. Detail lingkaran tersebut merepresentasikan kekuatan, rasa aman, perlindungan, dan dukungan dari tekanan yang diberikan atas tindakan *body shaming* yang dilakukan orang lain kepada mereka.



Gambar 8. Hasil Karya “*weight of shame*”

E. KESIMPULAN

Penciptaan karya dengan judul “Penciptaan Karya Seni Dengan Tema *body shaming* Menggunakan Teknik Tekstil Imbuhan” merupakan sebuah karya seni kriya tekstil yang memvisualkan ekspresi kegelisahan yang dialami oleh korban *body shaming* atau perundungan fisik. Penyusunan karya ini berpedoman pada Metode penciptaan seni kriya oleh SP Gustami yang dibagi menjadi 3 tahap, yaitu; Eksplorasi, Perancangan dan Perwujudan.

Langkah pertama adalah tahap eksplorasi. Analisis permasalahan yang didapatkan dari kegiatan eksplorasi, yaitu: bentuk karya seni yang akan menampilkan dampak dari fenomena *body shaming*, unsur visual atau simbol apa saja yang berkaitan dan sesuai dengan fokus permasalahan yang ditentukan, teknik tekstil imbuhan yang digunakan dalam menciptakan karya seni, dan material yang sesuai dengan penggunaan teknik dan visual yang dirancang. Keempat permasalahan yang muncul dalam pemilihan topik saling terkait dan selanjutnya adalah menyiapkan strategi pemecahan masalah

dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, yaitu: pertama, bentuk karya yang ditampilkan adalah tekstil tekstur dengan variasi teknik tekstil imbuhan yang mewujudkan topik perundungan fisik melalui beragam tekstur yang tercipta di dalamnya.

Kedua, unsur visual yang ditampilkan berfokus pada keragaman jenis tubuh manusia, alat pengukur berat seperti: timbangan dan meteran kain, lingkaran, dan lain-lain. Ketiga, penggunaan teknik tekstil imbuhan dengan memanfaatkan beragam tekstur yang ditimbulkannya seperti: teknik *slashquilt*, *quilting*, penggunaan bentuk boneka yang dilengkapi dengan beragam teknik aplikasi dan tusuk hias untuk memberikan detail yang memperkuat topik perundungan *body shaming*. Keempat, penggunaan material kain katun dipilih karena elastis dan memiliki warna mencolok. Warna yang mencolok berperan penting dalam karya ini. Eksistensi korban perundungan fisik ditunjukkan melalui warna cerah seperti: merah, biru, kuning dengan latar gelap hitam dan abu-abu. Adapun pelengkap lainnya seperti benang wol dan kancing baju untuk memberikan detail pada tubuh manusia dalam karya.

Langkah kedua adalah tahap perancangan. Proses visualisasi karya dengan lebih terfokus pada langkah strategi pemecahan masalah. Visualisasi unsur dijelaskan dalam bentuk verbal melalui beberapa pertimbangan yang ada seperti: aspek teknik, aspek bahan, aspek estetis, dan aspek fungsi

lalu dirancang menjadi beberapa alternatif sketsa yang akan dipilah dan dipilih menjadi 2 karya berdasarkan kesesuaian rancangan sketsa dengan topik permasalahan *body shaming*.

Langkah ketiga adalah tahap perwujudan. alternatif sketsa yang sebelumnya sudah dipilih akan direalisasikan ke dalam bentuk karya fisik. Desain yang dipilih tidak hanya sesuai dalam dengan pemecahan sekaligus merupakan fokus utama yaitu mengekspresikan dampak akibat fenomena perundungan fisik yang terjadi di masyarakat. Desain yang dipilih untuk diwujudkan adalah karya dengan judul "*Escapism*" dengan ukuran 92 cm x 119 cm dan "*Weight Of Shame*" Desain ini dituangkan ke dalam sebuah bidang berukuran 115 cm x 108 cm.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. P., & Ari, K. (2020). *Pengembangan Aplikasi Let's End Body Shaming Untuk Meningkatkan Self Confidence*. [Jurnal Mahasiswa S-1 Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling FKIP]. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Bahari, N. (2014). *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dellinger, S. (1989). *Psycho Geometrics: How to Use Geometric Psychology to Influence People*. New Jersey: Prentice Hall.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dolezal, L. (2015). *The Body and Shame. Phenomenology, Feminism, and The Socially Shape Body*. The United States of America: Lexington Book.
- Gilbert, P. (2000). *The evaluation of shame as a marker for relationship security: a biopsychosocial approach*. In. J.L. Tracy, R.W. Robins & J.P. Tanggney (Eds), *The Self Conscious Emotions: Theory and Research*. New York: Guilford Press.
- Gustami, S. P. (2007). *Butir-butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Jumanta. (2005). *Pesona Bunga untuk Sulam & Bordir*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Rizali, N. (2006). *Tinjauan Desain Tekstil*. Surakarta: UPT Penerbitan & Pencetakan UNS Press.
- Saragi, D. (2018). Pengembangan Tekstil Berbasis Motif dan Nilai Filosofis Ornamen Tradisional Sumatra. *Jurnal Panggun*, 28(2), 161-174.
DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggun.g.v28i2.445>
- Triston, J., & Lombard, R. (2014). *Contemporary Applique: Cutting Edge Design & Techniques in Textile Art*. London: Bastford.
- Zharandont, P. (2013). "Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia". [Jurnal Tugas Akhir]. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Desain Produk, Universitas Telkom.

BUSANA MUSLIM UNTUK GENERASI ALPHA PADA *EVENT* JAKARTA MUSLIM *FASHION* *WEEK* 2021/2022

Oleh:

Nyoman Ayu Permata Dewi¹

*Desain Mode, Fakultas Desain
Institut Desain dan Bisnis Bali*

I Gusti Ayu Agung Mia Darmiati²

*Desain Mode, Fakultas Desain
Institut Desain dan Bisnis Bali*

Kadek Ayu Dwi Ratri Pradnyandari³

*Desain Mode, Fakultas Desain
Institut Desain dan Bisnis Bali*

permatayu@std-bali.ac.id¹ ; gungmia14@gmail.com² ; ratripradnyandari8@gmail.com³

ABSTRAK

Busana muslim memiliki ketentuan berbusana muslimah sesuai dengan syariat Islam sehingga untuk merancang busana muslim tidak bisa lepas dari adanya peraturan-peraturan tersebut. Hal ini membawa tantangan untuk para desainer mode, untuk mengembangkan desain busana muslim yang mengikuti *trend fashion* namun tetap pada kaidah syariat Islam. *Event Jakarta Muslim Fashion Week 2021/2022* adalah salah satu ajang yang mewadahi para desainer mode, untuk mengembangkan kemampuannya pada busana muslim di Indonesia. Salah satu karya pada *event* tersebut, terinspirasi dari sebuah konsep yakni, generasi alpha. Generasi alpha adalah generasi terbaru yang diciptakan oleh Mark McCrindle, untuk anak-anak yang lahir pada tahun 2010-2025. Diprediksi bahwa generasi ini memiliki ciri karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Penemuan ini yang kemudian dijadikan inspirasi dalam penciptaan busana muslim wanita, untuk menyambut para generasi alpha berdasarkan prediksi karakteristik generasi alpha.

Penelitian cipta karya ini menggunakan metode observasi, studi literatur dan eksplorasi. Metode observasi dilakukan terhadap objek penelitian yang merupakan konsep dalam penciptaan karya yaitu mengenai generasi alpha. Metode studi literatur mengumpulkan data melalui berbagai sumber terkait dengan penelitian. Sedangkan pada metode eksplorasi, peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap definisi dan karakter dari generasi alpha. Berdasarkan hasil riset terhadap konsep generasi alpha, maka dihasilkan beberapa data yang rangkum menjadi *mind mapping*, kemudian dipilih beberapa kata menjadi *keyword* dan dibuatkan *moodboard*. Berdasarkan *moodboard* tersebut dirancang beberapa alternatif desain dan menghasilkan 6 desain busana muslim *ready to wear* dengan style urban, modern, *futuristic* dan nyaman. Dari 6 alternatif desain, hanya 2 desain yang terpilih untuk kemudian diwujudkan. Kedua busana tersebut dibuat dengan bahan yang telah disesuaikan dengan karakteristik generasi alpha yang *open minded, creative, adaptable, optimistic* dan *high mobility*.

Kata Kunci: *Busana Muslim, Generasi Alpha, Event Jakarta Muslim Fashion Week.*

ABSTRACT

Muslim clothing has provisions for Muslim clothing in accordance with Islamic law, so that designing Muslim clothing cannot be separated from these regulations. This brings a challenge for fashion designers, to develop Muslim fashion designs that follow fashion trends but still adhere to the rules of Islamic law. The Jakarta Muslim Fashion Week 2021/2022 event is an event that accommodates fashion designers to develop their abilities in Muslim fashion in Indonesia. One of the works at the event was inspired by a concept, namely, the alpha generation. The alpha generation is the latest generation created

by Mark McCrindle, for children born in 2010-2025. It is predicted that this generation has different characteristics from the previous generation. This discovery was then used as inspiration in the creation of women's Muslim clothing, to welcome the alpha generation based on the predicted characteristics of the alpha generation.

The research on this work uses the method of observation, literature study and exploration. The observation method is carried out on the object of research which is a concept in the creation of works, namely the alpha generation. The literature study method collects data through various sources related to research. Meanwhile, in the exploration method, researchers conducted an in-depth exploration of the definition and character of the alpha generation. Based on the results of research on the concept of alpha generation, several data were generated which were summarized into a mind map, then selected a few words as keywords and made a moodboard. Based on the moodboard, alternative designs were designed and produced 6 ready-to-wear Muslim fashion designs with urban, modern, futuristic and comfortable styles. Of the 6 alternative designs, only 2 designs were selected for later realization. Both clothes are made with materials that have been adapted to the characteristics of the alpha generation who are open-minded, creative, adaptable, optimistic and high mobility.

Keywords: Muslim Clothing, Generasi Alpha, Event Jakarta Muslim Fashion Week.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: November 30th, 2021

Revised: December 28th, 2021

Accepted: December 31st., 2021

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Busana memiliki beberapa fungsi dalam kehidupan manusia. Menurut Arifah (2003:8), busana memiliki 3 fungsi; pertama, yaitu sebagai alat pelindung tubuh. Kedua sebagai alat penunjang komunikasi dan ketiga adalah sebagai alat memperindah diri. Pada ajaran Islam, busana juga memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda dengan ketiga fungsi tersebut, fungsi busana dalam islam yang pertama adalah sebagai penutup aurat dan kedua adalah sebagai perhiasan (Q.S. Al A'raf: 26 dalam Dina Hakha, 2012).

Pada busana wanita muslim memiliki ketentuan berbusana muslimah sesuai dengan syariat islam, seperti menggunakan kerudung untuk menutup aurat pada bagian kepala dan bentuk busana berlengan panjang, berukuran longgar, serta panjang busana

wajib menutup hingga mata kaki. Nina Surtiretna (1993: 32) menjelaskan, pandangan orang tentang busana muslimah dan kerudung terbagi dalam dua kelompok, kelompok pertama merupakan kelompok perempuan Islam yang senantiasa mengikuti perkembangan mode tanpa memperdulikan ketentuan-ketentuan syariat dalam hal menutup aurat. Kelompok ini beranggapan bahwa kerudung merupakan pakaian yang dianggap kuno, *out of date*, ketinggalan zaman, tidak modern, tidak *stylish* dan sebutan-sebutan lain yang kurang simpatik.

Kelompok kedua, kelompok perempuan-perempuan yang mengenakan busana muslimah secara kaku tanpa memperdulikan, bahkan menafikan, pentingnya mode busana, karena selama ini istilah mode seperti mengandung konotasi jahili. Namun, diantara kedua kelompok ini muncul

perempuan-perempuan muslim yang merasa terpanggil untuk berbusana muslimah sesuai dengan tuntutan syariat Islam, tetapi tidak menjauhkan diri dari *trend fashion* busana muslimah yang tengah berkembang saat ini. Menurut Habsari (2015: 133), busana muslim telah memasuki ranah *fashion*, menyebabkan fungsi busana muslim itu sendiri bergeser, tidak lagi berdasarkan semangat keagamaan tetapi masuk ke dalam *style*, yang dipengaruhi oleh ideology populerisme.

Jakarta Muslim *Fashion Week* 2021/2022 merupakan salah satu contoh kelompok yang memperhatikan perkembangan tren busana muslim, namun tidak meninggalkan tata aturan berbusana muslim sesuai dengan syariat Islam. Acara Jakarta Muslim *Fashion Week* diadakan pada 18 Oktober 2021, di Stadion Aquatic Gelora Bung Karno, Jakarta. Acara ini menampilkan rancangan-rancangan busana muslim yang di desain mengikuti *trend fashion forecasting* 2021/2022.

Berbagai macam inspirasi ide perancangan busana ditampilkan pada acara ini. Salah satu inspirasi ide perancangan busana wanita muslim yang ditampilkan pada acara ini adalah “generasi alpha”. Generasi alpha adalah istilah yang diberikan untuk melanjutkan generasi sebelumnya yaitu generasi Z. Menurut Yeni (2015), istilah generasi alpha ini diberikan pertama kali oleh Mark Mc Crindle. Mark adalah seorang peneliti sosial, menurutnya generasi alpha diperuntukan bagi anak-anak yang lahir sejak

tahun 2010 hingga 2025, dimana teknologi sudah berkembang pesat pada lingkungannya.

Generasi alpha ini yang kemudian menjadi sebuah inspirasi dalam penciptaan karya busana muslimah dalam acara Jakarta Muslim *Fashion Week* 2021/2022. Adapun penciptaan karya busana yang dirancang, telah mengikuti kaidah berbusana muslim sesuai dengan syariat Islam. Pemilihan generasi alpha sebagai konsep penciptaan karya adalah bertujuan untuk menciptakan busana muslim yang ditujukan untuk para generasi muda dimasa depan. Disesuaikan dengan karakteristik mereka, *trend fashion* masa depan dan syariat Islam.

Permasalahan

1. Bagaimana penerapan konsep generasi alpha dalam penciptaan karya busana wanita muslim?
2. Bagaimana hasil akhir busana muslim berdasarkan konsep generasi alpha?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Generasi Alpha

Generasi alpha adalah istilah generasi terbaru yang diciptakan oleh seorang peneliti sosial bernama Mark Mc Crindle. Generasi ini diprediksi akan menjadi generasi terpintar karena anak-anak yang lahir pada generasi ini sudah terbiasa untuk mengoperasikan teknologi sejak usia dini. Generasi alpha bahkan diprediksi akan melampaui generasi sebelumnya yaitu generasi Z yang dikenal canggih dalam hal pendidikan (Desmufita, 2020:23).

Karakter generasi alpha dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti aspek kognitif, bahasa, moral dan agama, fisik motorik dan sosial emosional. Generasi alpha akan berfikir dengan praktis, kurang memperhatikan nilai-nilai dan secara umum memiliki sifat yang cenderung lebih egois dibanding dengan generasi sebelumnya. Namun, sisi positif dari generasi alpha ini mereka menjadi lebih cerdas, mandiri, bekerja lebih efisien, *open minded*, kreatif, optimis, dan mudah beradaptasi.

C. METODE

Metode Penciptaan merupakan cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:2). Kata “menciptakan” berarti menjadikan sesuatu yang baru, membuat sesuatu yang belum pernah ada, membuat sesuatu hasil seni. Sehingga penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. Definisi desain berasal dari bahasa Inggris *design* atau bahasa Latin *designare*, berarti membuat suatu rancangan berupa gambar atau sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, bidang, warna dan nilai (Sulasmi, 1989: 5).

Pada penelitian penciptaan karya ini, peneliti berfokus pada perancangan busana muslim yang sesuai dengan syariat Islam, mengikuti tren busana yang sedang berkembang saat ini, dan mengadaptasikan pada konsep karya yaitu generasi alpha. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggu-

nakan metode analisis, data yang telah dikumpulkan kemudian diolah untuk mendapatkan hasil kesimpulan mengenai data-data yang didapat terkait generasi alpha dan aturan busana muslimah.

Metode penelitian yang digunakan peneliti, pertama adalah metode observasi. Peneliti melakukan observasi terhadap objek penelitian yang merupakan konsep dalam penciptaan karya yaitu mengenai generasi alpha. Metode kedua menggunakan metode studi literatur, penulis mengumpulkan data melalui buku, jurnal hingga artikel yang terkait dengan penelitian. Metode terakhir yang ketiga adalah metode eksplorasi, peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap definisi dan karakteristik generasi alpha.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Interpretasi Data Konsep

Generasi alpha sebagai konsep utama penciptaan karya busana muslim wanita. Definisi generasi alpha adalah sekelompok anak yang lahir dalam pada tahun 2010-2025, generasi ini merupakan kelanjutan dari generasi sebelumnya yaitu generasi Z.

Diprediksi bahwa generasi alpha akan membawa gelombang perubahan yang drastis pada pertengahan abad ke 21 nanti. Ciri-ciri kaum generasi alpha diprediksi akan cenderung egosentris, berpendidikan tinggi, terbatasnya komunikasi verbal, memiliki kecenderungan saudara yang sedikit karena generasi Y dan Z sebagai orang tua akan mempertimbangkan memiliki sedikit anak,

memiliki fasilitas yang lebih lengkap sehingga daya juang mereka lebih rendah dan kurang memiliki kehidupan sosial yang lebih erat.

Berdasarkan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa generasi alpha memiliki karakter yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Berikut penjabaran ciri-ciri karakter generasi alpha:

- 1) Memiliki kecenderungan bekerja yang lebih praktis dan instan.
- 2) Cinta kebebasan dan perilaku bermain yang berubah.
- 3) Percaya diri yang tinggi.
- 4) Mudah beradaptasi dengan hal baru.
- 5) Memiliki mobilitas tinggi.
- 6) Kreatif dan lues dan
- 7) Terbiasa dengan teknologi dan digital (Dian, 2020: 157).

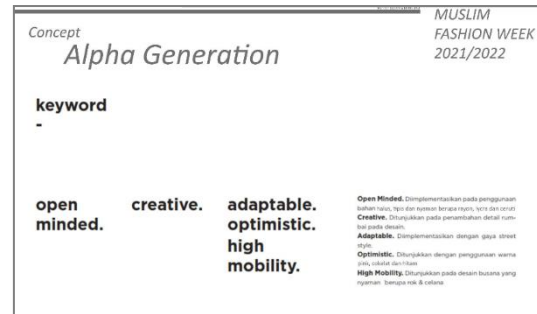
Selain ciri-ciri karakter tersebut, terdapat beberapa hasil observasi lain yang dirangkum dalam peta pikir (*mind mapping*) mengenai generasi alpha. Berikut adalah gambaran peta pikir generasi alpha:



Gambar 1: *Mind Mapping* Generasi Alpha

Berdasarkan hasil observasi mengenai generasi alpha, maka dipilihlah beberapa kata sebagai kata kunci dalam penciptaan karya busana muslim wanita. Berikut adalah

gambar kata kunci yang terpilih untuk diaplikasikan pada busana:



Gambar 2: *Keyword* Generasi Alpha

Berdasarkan kata kunci tersebut maka dibuatlah *moodboard* yang berisikan kumpulan gambar, *font*, warna atau objek lain yang digunakan sebagai panduan dalam pembuatan inspirasi desain busana muslim wanita. Berikut adalah *moodboard* yang dibuat berdasarkan kata kunci:



Gambar 3: *Moodboard* Generasi Alpha

Pembahasan

Berdasarkan hasil riset data tersebut, proses penciptaan karya selanjutnya adalah menerapkan hasil riset pada beberapa rancangan desain alternatif. Pembuatan sketsa atau perancangan desain dimulai dengan eksplorasi data.

Eksplorasi dilakukan analisa pengenal material dimulai dari bentuk, karakter, warna dan unsur-unsur yang terpilih. Kemu-

dian dikembangkan perancangan desain berdasarkan hasil eksplorasi tersebut. Dibuatlah 6 perkembangan perancangan desain busana untuk busana muslim wanita. Berikut adalah 6 rancangan sketsa gambar perkembangan desain busana muslim wanita:



Gambar 4: Desain Alternatif

Perkembangan 6 perancangan desain busana muslim tersebut kemudian hanya dipilihlah 2 karya terbaik yang kemudian diwujudkan. Desain yang terpilih adalah desain look 2 dan look 3. Berikut adalah 2 *final look design*:



Gambar 5: *Final Look Design I*

Sebelum masuk pada tahap perwujudan, dilakukan pemilihan bahan yang sesuai dengan rancangan desain tersebut. Adapun

bahan yang digunakan adalah kain rayon dengan motif *tye die* dan satin *double* motif.

Pemilihan kain rayon bertujuan untuk memunculkan sisi karakter mudah beradaptasi. Motif *tye die* untuk melambangkan karakter generasi alpha yang kreatif. Pemilihan warna *thistle purple* adalah untuk memunculkan sisi karakter mereka yang *open minded*, dan bahan kain satin *double* motif untuk karakter *optimistics*.

Tahapan akhir setelah melewati beberapa proses, tahapan terakhir yang dilakukan adalah perwujudan karya. Berikut adalah gambaran hasil dari perwujudan karya:



Gambar 6: *Final Look Design I & II*



Gambar 7: *Final Look Design II*

Busana yang diwujudkan berupa busana muslim wanita dengan jenis busana *ready to wear* atau dapat dikatakan sebagai busana yang nyaman digunakan dalam berkegiatan sehari-hari. Pemilihan kedua desain tersebut, karena kedua desain tersebut dinilai sangat sesuai dengan *style* busana yang ingin diwujudkan. *Style* busana yang diciptakan adalah *style* urban, dengan dukungan pengaplikasian *keyword* mengenai generasi alpha.

Pemilihan kedua desain juga berdasarkan penerapan hasil riset. Menerapkan hasil riset mengenai karakteristik generasi alpha yang terpilih seperti, pola pikir yang terbuka (*open minded*), lebih kreatif (*creative*), mudah beradaptasi (*adaptable*), memiliki jiwa yang optimis (*optimistics*) dan memiliki mobilitas tinggi (*high mobility*). Desain ini juga sudah mengikuti *trend fashion forecasting* 2021/2022. Desain dengan *style* urban, modern, *futuristic* dan nyaman.

Kedua hasil karya ini dipamerkan dalam ajang Jakarta Muslim Fashion Week 2021/2022, yang diselenggarakan pada tanggal 18 November 2021 di Jakarta.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian cipta karya “Busana Muslim Untuk Generasi Alpha Pada *Event* Jakarta Muslim Fashion Week 2021/2022” peneliti dapat menyimpulkan, bahwa hasil observasi terhadap konsep generasi alpha menghasilkan bebe-

rapa temuan. Hasil tersebut dituangkan dalam bentuk peta pikir (*mind mapping*). Kemudian dipilih beberapa kata kunci, terkait generasi alpha yang diambil berdasarkan prediksi ciri-ciri karakteristik anak generasi alpha. Adapun kata kunci tersebut adalah *open minded*, *creative*, *adaptable*, *optimistics*, dan *high mobility*. Kelima karakter ini kemudian diaplikasikan ke dalam rancangan desain yang sebelumnya telah dieksplorasi pemaknaan dan bentuknya.

Hasil akhir bentuk dari penciptaan karya ini adalah busana muslim wanita berupa busana *ready to wear* dengan menerapkan seluruh kata kunci pada bahan yang digunakan dan bentuk busana yang mewujudkan *style* urban, *futuristic*, modern dan nyaman digunakan. Termasuk juga menerapkan mengenai *trend fashion forecasting* 2021/2022.

Saran

Rangkaian proses penciptaan karya busana muslim pada *event* Jakarta Muslim Fashion Week 2021/2022, telah membangkitkan potensi anak muda untuk berkarya di dunia desain mode khususnya busana muslim di Indonesia. Sehingga potensi-potensi yang terdapat pada para desainer mode Indonesia dapat selalu dikembangkan. Sumbangsih dari berbagai pihak dapat sangat membantu meningkatkan kualitas karya busana anak negeri, khususnya busana muslim yang merupakan dominansi keyakinan agama terbesar di Indonesia. Dukungan tersebut

dapat memberikan peningkatan pada kualitas desain busana lainnya yang suatu saat akan menjadi sumber pemasukan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Riyanto, A. A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Sari, D. D. (2020). *“Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial dan Tanggung Jawab”*. [Diploma Thesis]. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah, Pendidikan Anak Usia Dini, IAIN Bengkulu. Diambil dari: <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4359/>
- Habsari, S. U. H. (2015). Fashion Hijab Dalam Kajian Budaya Populer. *Jurnal Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ, Vol. 2 (2)*, 126-134. DOI: <https://doi.org/10.32699/ppkm.v2i2.356>.
- Irama, D. H. (2012). Busana Wanita Muslim Sebagai Presentasi Diri. Academia.edu. Diambil dari: https://www.academia.edu/4066909/BUSANA_WANITA_MUSLIM_SEBAGAI_PRESENTASI DIRI_DINA_HAKHA_IRAMA Presentation of Self in .
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Prawira, S. D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni Dan Desain*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Surtiretna, N. (1993). *Anggun Berkerudung*. Bandung: Al-Bayan.

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 dipraktikkan sejalan dengan landasan penciptaan dan idenya.

C. METODE/PROSES PERANCANGAN

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

Metode penciptaan diketahui sebagai cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Salah satu contoh metode dan tahap-tahap dalam penciptaan seni (tari) yang diacu dari pandangan Hawkins (1991) adalah meliputi:

(1) Eksplorasi: (a) Penetapan tema, ide, dan judul karya; (b) berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi dan menafsirkan tema terpilih.

(2) Improvisasi/Eksperimentasi: (a) memilih, membedakan, mempertimbangkan, menciptakan harmonisasi dan kontras-kontras tertentu, (b) menemukan integritas dan kesatuan dalam berbagai percobaan.

(3) Pembentukan/ pewujudan: (a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, (b) menentukan kesatuan dan parameter yang lain, seperti gerak dan iringan, busana, dan warna, (c) pemberian bobot seni, dramatisasi, dan bobot spiritualitas.

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

(1) Persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan

informasi dan gagasan.

(2) elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi.

(3) sintesis, untuk mewujudkan konsepsi karya seni.

(4) realisasi konsep ke dalam berbagai media seni, dan,

(5) penyelesaian, ke dalam bentuk akhir karya seni.

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

D. ULASAN KARYA

Bagian ini menyajikan ulasan tentang karya seni yang telah diciptakan dan telah disajikan dalam pameran atau pertunjukan. Penampilannya bisa dalam bentuk foto, tabel, grafik atau partitur disertai deskripsi yang melengkapi ulasan yang dikemukakan. Dalam hal ini, foto-foto dokumentasi yang merekam suasana pameran atau bagian-bagian adegan pertunjukan perlu ditampilkan. Mahasiswa di samping mengulas aspek-aspek wujud karya dan penggarapannya yang tampak (visual maupun visible), juga mengulas yang tak tampak dan tak terlihat (intangible dan invisible) dari karya seni yang diciptakannya, kendala, kemungkinan teknis dan inovatif yang bisa diproyeksikan.

Setelah memperoleh masukan atau kritik dari para pengunjung/ penonton pameran/ pertunjukan, khususnya dari dewan penguji, dengan sendirinya ada penambahan dan penyempurnaan dalam ulasan atau hasil evaluasi dalam laporan atau pertanggungjawaban tertulis karya seninya.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

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

2. Saran

Saran-saran 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.

P-ISSN 2477 - 5134

E-ISSN 2621 - 5233

JURNAL DESAIN & SENI

narada

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA (UMB)

Volume 8 Edisi 3 | Desember 2021

**ANALISIS ERGONOMI TERHADAP
MEJA SERBAGUNA MINIMALIS**

Politeknik Muhammadiyah Tegal
*Muhamad Zainudin
Gilang Rusadi Ahmad
Faisal Amin*

**ANALISIS STRATEGI VISUAL PADA
MAJALAH LAZY SUSAN "GORENGAN"**

Universitas Mercu Buana
*Muhammad Rayhan Rusyda M R
Fachmi Khadam Haeril*

**TINJAUAN TEKNIK PEMBUATAN TAS
YANG MENGGUNAKAN
MATERIAL BATOK KELAPA**

Universitas Mercu Buana
*Syahrul Ramadhan
Ali Ramadhan*

**ANALISIS KEBUTUHAN VISUAL PADA
REDESIGN BRAND "GARTEN LATTE-AETERY"**

Universitas Mercu Buana
R Arya Ahmad Triarnanda

**RANCANG BANGUN MEJA
SERBAGUNA MINIMALIS**

Politeknik Muhammadiyah Tegal
*Adi Dwi Pramana
Muhamad Zainudin
Gilang Rusadi Ahmad*

**TRAUMATIS SEBAGAI EKSPRESI DALAM
BUSANA WANITA ANTI-FASHION**

Politeknik Pusmanu
*Fegelia Rahmadani
Arfiati Nurul Komariah*

**EKSPLORASI STILASI ORNAMEN
PADA MOTIF JAYANDARU
SEBAGAI MOTIF KHAS SIDOARJO**

Universitas Mercu Buana
*Ega Khansa Alifa
Ardo Bernando*

**PENCIPTAAN KARYA SENI DENGAN TEMA
BODY SHAMING MENGGUNAKAN TEKNIK
TEKSTIL IMBUHAN**

Universitas Sebelas Maret Semarang
*Shafina Nurul Hidayah
Tiwi Bina Affianti*

**PELAKSANAAN DAN EVALUASI
PERKULIAHAN PENGENALAN
TIPOGRAFI SECARA DARING
SEBAGAI RESPON TERHADAP
PANDEMI COVID-19**

Universitas Pelita Harapan
Brian Alvin Hananto

**BUSANA MUSLIM UNTUK GENERASI ALPHA
PADA EVENT JAKARTA MUSLIM
FASHION WEEK 2021/2022**

Institut Desain dan Bisnis Bali
*Nyoman Ayu Permata Dewi
I Gusti Ayu Agung Mia Darmiati
Kadek Ayu Dwi Ratri Pradnyandari*



FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

Gedung E Lantai 4, Kampus A Meruya | Jl. Meruya Selatan No.1, Kembangan - Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11650
T: 021-584 0815/ 021-584 0816 (Hunting) F: 021-587 0727 | www.mercubuana.ac.id, fdsk@mercubuana.ac.id
<http://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada>



9772477513D17