

PENCIPTAAN KREASI SENI RUPA DAN DESAIN

Azzahra F. Afrindra | Bagas Mahardika | Cama Juli
Rianingrum | Desrinawati Doli | Dewi Isma Aryani | Dinda
Ramadhan | Hasdiana | Ira Adriati | Josephine
Theodora | Melinda Valeria Wawointana | Mikhael
Christian | Monica Hartanti | Muhamad Sugandhi
Ramadhan | Ratna Endah Santoso, S.Sn., M.Sn | Rifan Freza
Purnama | Rio Satriyo Hadiwijoyo | Risa Septyana | Rizky
Akbar Lazuardi | Shopia Himatul Alya | Tantra Sakre | Tessa
Eka Darmayanti | Vidya Kharishma

PENCIPTAAN KREASI SENI RUPA DAN DESAIN

Penulis

Azzahra F. Afrindra| Bagas Mahardika| Cama Juli Rianingrum|
Desrinawati Doli| Dewi Isma Aryani| Dinda Ramadhan| Hasdiana|Ira
Adriati|Josephine Theodora| Melinda Valeria Wawointana| Mikhael
Christian| Monica Hartanti| Muhamad Sugandhi Ramadhan| Ratna
Endah Santoso, S.Sn., M.Sn| Rifan Freza Purnama| Rio Satriyo
Hadiwijoyo| Risa Septyana| Rizky Akbar Lazuardi| Shopia Himatul
Alya | Tantra Sakrel| Tessa Eka Darmayanti| Vidya Kharishma

Tata Letak

Ulfa

Desain Sampul

Zulkarizki

15.5 x 23 cm, vi + 182 hlm.

Cetakan I, Januari 2023

ISBN:

Diterbitkan oleh:

ZAHIR PUBLISHING

Kadisoka RT. 05 RW. 02, Purwomartani,

Kalasan, Sleman, Yogyakarta 55571

e-mail : zahirpublishing@gmail.com

Anggota IKAPI D.I. Yogyakarta

No. 132/DIY/2020

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Bapak dan Ibu yang budiman,

Syukur kepada Tuhan, bunga rampai “Penciptaan Kreasi Seni rupa dan Desain” telah terbit dan siap didistribusikan kepada masyarakat. Kita sebagai penulis telah dianugerahi kemampuan oleh Tuhan Yang Maha Esa untuk menuliskan gagasan, hasil penelitian, konsep, dan pemikiran yang orisinal untuk mengembangkan keilmuan dan dapat diaplikasikan oleh masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan. Kehadiran bunga rampai ini diharapkan dapat menginspirasi serta dapat memotivasi masyarakat untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas terutama dalam bidang kreasi seni rupa dan desain.

Semoga keberadaan bunga rampai ini bermanfaat dan dapat mencerahkan wawasan kita tentang karya baru, pemikiran baru, ide, gagasan, karakter karya yang baru, dan media seni yang terus muncul seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan masyarakat.

Akhir kata, saya tutup dengan pesan “semoga kita mengalami pengalaman mencipta dan berkreasi yang lebih fleksibel, menyenangkan, inovatif, dan kreatif.”

Sekian dan terima kasih.

Bandung, 27 Januari 2023

Koordinator,

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
CANTING DARI LIMBAH KERTAS UNTUK PENCIPTAAN MOTIF BATIK LOKAL GORONTALO Desrinawati Doli, Hasdiana	1
KAJIAN PENERAPAN SOSIAL DISTANSING PADA ERA NEW NORMAL PADA INTERIOR KANTOR: PT SAMUDRA MAS KALIMANTAN Melinda Valeria Wawointana, Tessa Eka Darmayanti	13
DESAIN KARAKTER <i>MOTION GRAPHIC</i> PROTOKOL COVID 19 PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DI SMA NEGERI 17 JAKARTA Muhamad Sugandhi Ramadhan, Rio Satriyo Hadiwijoyo	25
PERANCANGAN <i>STOOL</i> INSPIRASI MOTIF KAWUNG DENGAN MENGGUNAKAN LIMBAH CELANA BEKAS JEANS DAN <i>OIL BARREL</i> (STUDI KASUS DI CV T VINTAGE AND RECYCLED) Rifan Freza Purnama, Ratna Endah Santoso, S.Sn., M.Sn	47
LUKISAN KONTEMPORER "JAMUAN KERINDUAN" KARYA NURALI SEBAGAI SUMBANGSIH KESENIRUPAAN DAERAH DALAM MEMERIAHKAN DUNIA SENI RUPA INDONESIA PADA ERA INI Risa Septyana, Tantra Sakre	67
PERANCANGAN VISUAL UI DAN UX E-MENU KEDAI BERDIKARI KOPI BEKASI SEBAGAI SISTEM PEMESANAN Rizky Akbar Lazuardi, Vidya Kharishma.....	77
<i>PROJECT BASED LEARNING</i> PADA PROSES PEMBUATAN DESAIN ALAS KAKI PADA <i>BRAND</i> FORTUNA SHOES DENGAN KERJA MAGANG Josephine Theodora1, Dewi Isma Aryani2	93

TINJAUAN BENTUK INKULTURASI BUDAYA JAWA DAN KATOLIK ROMA TERHADAP TATA CARA PERIBADATAN DI GEREJA HATI KUDUS TUHAN YESUS, GANJURAN, YOGYAKARTA Bagas Mahardika, Ira Adriati.....	109
EDUKASI TOLERANSI BAGI SISWA SD KELAS 4-6 MELALUI MEDIA <i>DIGITAL STORYTELLING</i> Mikhael Christian, Monica Hartanti	137
ILUMINASI NASKAH KUNO SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN MOTIF BATIK NASKAH DAN PENERAPANNYA DALAM PRODUK PAKAI SEHARI-HARI Shopia Himatul Alya	155
KONSEP METAMORF PADA DESAIN <i>LOUNGE CHAIR</i> Dinda Ramadhan, Azzahra F. Afrindra, Cama Juli Rianingrum..	175

CANTING DARI LIMBAH KERTAS UNTUK PENCIPTAAN MOTIF BATIK LOKAL GORONTALO

Desrinawati Doli¹, Hasdiana²

Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Gorontalo
desrydoli@gmail.com, has_diana@ung.ac.id

A. Pendahuluan

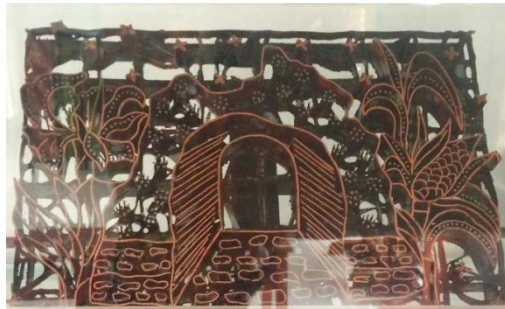
Batik dikenal sebagai salah satu kesenian khas Indonesia yang sudah ada sejak lama dan terus berkembang hingga saat ini. Secara umum pengertian batik adalah suatu teknik pembuatan gambar (desain) pada permukaan kain dengan cara menutupi bagian-bagian tertentu dengan menggunakan malam (lilin), setelah selesai baru diberi warna dengan cara dicelup atau dicolet memakai kuas. (Hasdiana; 82:2017). Pemakaian alat-alat yang memberi corak pada batik seperti canting, merupakan faktor utama yang membedakan batik dengan kesenian lainnya. Corak dan motif batik yang melekat mengandung berbagai makna filosofis dari wilayah asal pembuatannya yang memiliki nilai dan sejarah yang panjang.

Pada masa sekarang, telah banyak modifikasi dan pengembangan teknik pembuatan batik mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi tekstil. Seiring kemajuan zaman, batik telah banyak dibuat dengan cara cap, *printing* (sablon), kain tekstil bercorak batik, batik dengan desain komputer, dan lain sebagainya, (Ari Wulandari, 2011:6). Dari beberapa referensi, penulis mendapatkan ide membuat canting cap bukan dari lempengan logam dan kuningan melainkan berbahan limbah kertas dengan motifnya yang berciri khas budaya lokal Gorontalo.

Beberapa wilayah di Indonesia telah memiliki penamaan batik sebagai ciri khasnya antara lain: Batik Ponorogo dengan motif batik cap mori biru, batik Yogyakarta dengan motif batik *lereng* atau *parang*, batik Solo dengan motif batik *sido mukti*, batik Pekalongan dengan motif batik *jlamprang*, batik Jambi dengan motif batik *bungo*

pauh, (Ari Wulandari, 2011:9-41). Sama halnya dengan beberapa wilayah yang tersebut, Gorontalo yang dikenal sebagai daerah yang baru berkembang juga ikut mengeksistensikan diri dalam pembuatan motif batik sebagai ciri khasnya.

Beberapa motif batik yang memiliki nilai khas lokal Gorontalo yang terinspirasi dari beberapa *icon* ternama yang ada di Gorontalo, antara lain seperti: Benteng *Otanaha*, patung *saronde*, pakaian adat Bili'u, serta peninggalan bersejarah lainnya. Pembuatan motif batik tersebut tidak hanya dalam bentuk batik tulis tetapi juga batik cap yang kemudian motifnya dituangkan ke dalam canting cap tembaga. Berikut alat canting cap tembaga motif lokal Gorontalo.



Gambar 1. Alat Canting Cap Motif Batik *Otanaha*
(Sumber: SMK Negeri 4 Gorontalo, Foto; Desrinawati Doli, 2021)



Gambar 2. Alat Canting Cap Motif Batik *Saronde*
(Sumber: SMK Negeri 4 Gorontalo, Foto; Desrinawati Doli, 2021)



Gambar 3. Alat Canting Cap Tembaga Motif Batik *Yiladia*
(Sumber: SMK Negeri 4 Gorontalo, Foto; Desrinawati Doli, 2021)



Gambar 4. Pengaplikasian Motif batik *Yiladia* pada Busana
(Sumber: SMK Negeri 4 Gorontalo, Foto; Desrinawati Doli, 2021)

Berdasarkan data yang peneliti peroleh, eksistensi motif lokal Gorontalo banyak ditemukan di SMK Negeri 4 Gorontalo, sebagai salah satu sekolah di Provinsi Gorontalo yang membelajarkan batik dan saat ini sudah banyak membuat serta memproduksi berbagai macam motif batik. Keseluruhan alat canting cap tembaga yang ada di SMK Negeri 4 Gorontalo masih di pesan dari Jawa, beberapa motif lokal Gorontalo yang ingin dituangkan kedalam canting cap tembaga belum dapat direalisasikan oleh guru ataupun pihak sekolah karena melihat pemesanan alat yang relatif mahal, hal ini pun menghambat proses berkarya dan pembuatan batik di sekolah tersebut.

Kreasi motif lokal Gorontalo yang diangkat untuk dibahas lebih lanjut adalah motif naga (*naha*) yang mengambil sumber inspirasi

dari Baju Adat Pengantin Bili'u. Keberadaan limbah kertas kemasan yang mudah ditemui di lingkungan sekitar sehingga tidak terbuang sia-sia dalam hal ini limbah rumah tangga, dimanfaatkan peneliti untuk menghasilkan alat canting cap. Adapun limbah kertas yang digunakan dalam merangkai motif pada alat canting cap seperti: limbah kertas pembungkus rokok, dan limbah kertas kemasan makanan. Melalui penelitian ini diharapkan bisa menambah keberagaman motif batik dan eksistensi batik di Gorontalo, serta menjadi solusi alternatif penggunaan alat bagi pembuat batik di Gorontalo.

B. Pembahasan

Proses penelitian ini dilakukan dalam "tiga tahap enam langkah proses penciptaan seni kriya". Adapun tahapannya adalah sebagai berikut.

1. Tahap Eksplorasi

Menurut Gustami (2004:31), tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan.

Pada proses ini dilakukan pengenalan lebih dalam mengenai motif naga (*naha*) sebagai motif lokal Gorontalo. Proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan digunakan dalam penelitian dan dijabarkan lebih lanjut, sebagai berikut.

Istilah naga atau *naha* dalam bahasa Gorontalo. *Naha* (naga) bermakna penolak bala, merupakan salah satu perangkat pada upacara adat perkawinan adat Gorontalo, pada pakaian adat pengantin wanita yaitu *Bili'u*. *Bili'u* berasal dari kata "*bilowota*" yaitu busana adat kebesaran yang dipakai oleh pengantin wanita bermakna, bahwa sang gadis yang menjadi pengantin, diangkat dan dinobatkan menjadi ratu/permaisuri pada masa

kerajaan. *Bili'u* terdiri dari: *Baya lo Boute*, *Layi-layi*, *Ponge-Mopa*, *Pangge*, *Tutuhi (tuhi-tuhi)*, *Huli*, *Duungo-Bitila*, *Huwo'o*, *Taya*, dan *Naha* (Naga), (Hasdiana, Naini, Ulin, Adiatmono, Fendi, 2012:19-24).

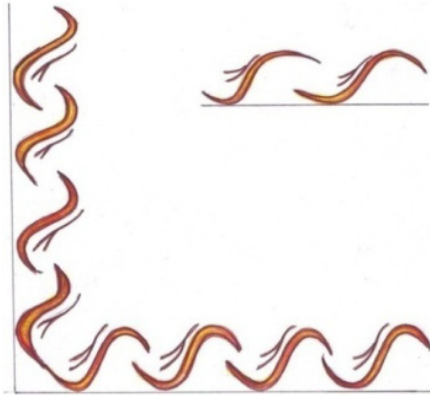


Gambar 5. Mahkota Bili'u

Sumber : Koleksi Yan's Collection dalam Wayan, 2009 (Foto : Hasdiana
Repro: Hasdiana)

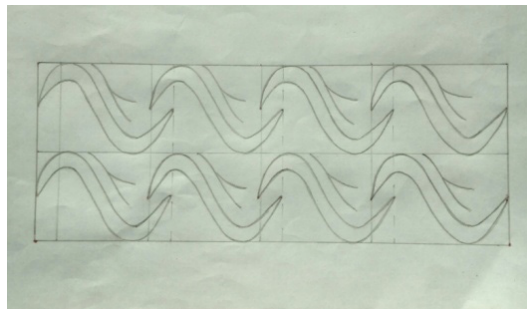
Istilah naga atau *naha* dalam bahasa Gorontalo. *Naha* (naga) bermakna penolak bala, merupakan salah satu perangkat pada upacara adat perkawinan adat Gorontalo, pada pakaian adat pengantin wanita yaitu *Bili'u*. *Bili'u* berasal dari kata "*bilowota*" yaitu busana adat kebesaran yang dipakai oleh pengantin wanita bermakna, bahwa sang gadis yang menjadi pengantin, diangkat dan dinobatkan menjadi ratu/permaisuri pada masa kerajaan. *Bili'u* terdiri dari: *Baya lo Boute*, *Layi-layi*, *Ponge-Mopa*, *Pangge*, *Tutuhi (tuhi-tuhi)*, *Huli*, *Duungo-Bitila*, *Huwo'o*, *Taya*, dan *Naha* (Naga), (Hasdiana, Naini, Ulin, Adiatmono, Fendi, 2012:19-24).

Motif *naha* merupakan salah satu desain ragam hias karawo kreatif khas Gorontalo dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan brand image kerawang penciptaan desain ragam hias kreatif beridentitas kultural Gorontalo untuk mendukung industri kreatif". Ciri khas desain karawo motif *naha* yaitu pada tata letaknya, yaitu menggunakan pola berulang, (sumber: Copyright Hasdiana 000215214).



Gambar 6. Motif Pola *Naha*
(Sumber: Hasdiana, 2012:82)

Pengadopsian motif *naha* dalam penelitian ini, Motif di desain dengan tata letak motif dua baris berjejer membentuk persegi panjang, bentuk motif diperkecil dan *luwes* sehingga tidak kelihatan kaku, memiliki sisi bagian kiri ada sambungannya dengan $\frac{1}{2}$ sisi bagian kanan, sisi bagian kanan ada sambungannya dengan $\frac{1}{2}$ sisi bagian kiri.



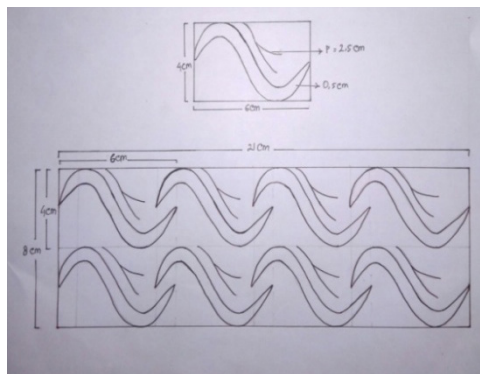
Gambar 7. Desain Motif *Naha*
(Sumber: Copyright Hasdiana 000215214, Foto: Desrinawati Doli, 2021)

2. Tahap Perancangan

Menurut Gustami (2004:31), tahap perancangan merupakan tahap yang dibangun berdasarkan perolehan, butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan

sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudan.

Pada tahap ini tercipta desain motif *naha* dalam bentuk sketsa gambar, siap diwujudkan menjadi karya yang akan diaplikasikan dalam alat canting cap berbahan limbah kertas. Ukuran canting cap motif *naha* adalah 21 cm, dan lebar 8 cm. Merupakan motif pengulangan dengan masing-masing besaran motif berukuran panjang 6 cm, lebar 4 cm, dengan volume 0,5 cm dan ukuran motif tambahan yakni 2,5 cm. Adapun gambar kerja motif *naha* adalah sebagai berikut.



Gambar 8. Rancangan Gambar Kerja Motif *Naha*
(Sumber: Foto Desrinawati Doli, 2021)

3. Tahap Perwujudan

Menurut Gustami (2004:31), tahap perwujudan bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki.

Aktivitas pada tahap ini adalah mewujudkan desain motif *naha* ke dalam bentuk rancangan alat canting cap yang menggunakan bahan limbah kertas kemasan. Pada tahap ini dilakukan proses desain diatas kertas duplex, memotong limbah kertas, menempelkan bilah-bilah kertas yang sudah digunting di atas kertas duplex, memberikan gagangan untuk pegangan, dan *finishing* yakni pengamplasan.



Gambar 9. Canting cap berbahan limbah kertas "motif *naha*"
(Sumber: Foto Desrinawati Doli, 2021)

4. Tahap Evaluasi

Langkah ini mencakup pengujian berbagai aspek, baik dari tekstual maupun kontekstual, terutama bagi karya seni kriya yang dirancang berfungsi praktis. Evaluasi dimaksudkan untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut fisik dan nonfisik; termasuk fungsi personal, fungsi fisik, fungsi sosial kulturalnya. Jika berbagai pertimbangan berdasar kriteria karya fungsional telah terpenuhi, karya tersebut telah siap diproduksi dan dilepas ke masyarakat, (Gustami, 2004:34).

Pembuatan batik menggunakan alat canting cap berbahan limbah kertas "motif *naha*" dikerjakan dari proses penentuan motif diatas kain, proses pengecapan, proses *nerusi*, proses pewarnaan hingga pelorodan. Hasil dari evaluasi ini adalah terciptanya motif batik *naha* sebagai batik khas lokal Gorontalo.



Gambar 10. Batik motif *naha*
(Sumber: Foto Desrinawati Doli, 2021)

5. Penilaian

Untuk mengetahui kelayakan canting cap dari limbah kertas untuk penciptaan motif batik lokal Gorontalo, secara keseluruhan hasil penilaian alat dan motif oleh tim penilai, mendapat presentase di atas rata-rata 85% dengan kriteria sangat layak. Adapun penilaian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga indikator, menggunakan acuan penillaian oleh Sp. Gustami (2004:34) yaitu fungsi personal, fungsi fisik, fungsi sosial kulturalnya, tiga indikator ini terdiri atas beberapa aspek penilaian, adapun penjabarannya sebagai berikut.

Tabel 1. *Kriteria Penilaian Motif*

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
1.	Fungsi Personal	• Penentuan ide/konsep motif
		• Kreatifitas perancangan motif yang sesuai dengan desain sketsa
2.	Fungsi Sosial Kulturalnya	• Kesesuaian motif dengan nilai budaya lokal Gorontalo
		Jumlah Skor

Tabel 2. *Kriteria Penilaian Alat*

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
3.	Fungsi Fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk alat klise canting cap berbahan limbah kertas • Ukuran alat klise canting cap berbahan limbah kertas • Efisiensi penggunaan alat klise canting cap berbahan limbah kertas • Keefektifan penggunaan klise canting cap berbahan limbah kertas • Kualitas klise canting cap berbahan limbah kertas
Jumlah Skor		

C. Penutup

Proses pembuatan canting cap dari limbah kertas untuk penciptaan motif batik lokal Gorontalo dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat, tidak rumit, dan tidak menemui kendala dalam penyiapan bahan baku, karena menggunakan bahan limbah kertas yang mudah ditemui dilingkungan sekitar, serta saat proses pembuatan menggunakan peralatan yang sederhana, hal ini membuat biaya pembuatannya tergolong murah jika dibandingkan dengan canting cap tembaga. Dari segi kualitas, canting cap dari limbah kertas untuk penciptaan motif batik lokal Gorontalo dapat dibuat detail, sehingga hasil batik capnya pun tidak kalah bagus dengan hasil batik cap canting tembaga. Secara keseluruhan, kualitas canting cap dari limbah kertas untuk penciptaan motif batik lokal Gorontalo, dapat digunakan untuk beberapa kali pencapan pada beberapa lembar kain sandang yang berukuran 2,25 meter. Adapun kendala yang ditemui dalam proses pembuatan klise canting cap dari limbah kertas untuk penciptaan motif batik lokal Gorontalo yaitu, pemotongan bilah limbah kertas yang masih manual, membuat ukuran motif lokal Gorontalo tersebut tidak rata dan harus dilakukan beberapa kali pengamplasan bilah kertas, hal

ini dilakukan agar ukuran bilah kertas menjadi stabil ketika alat digunakan pada proses pencapan di atas kain.

Referensi

- Gustami, Sp. 2004. Proses Penciptaan Seni Kriya"Untaian Metodologis". Yogyakarta
- Hasdiana, 2017, Buku Ajar; Kriya Tekstil Terapan, Ideas Publishing, Gorontalo.
- Hasdiana, dkk. 2013. Peningkatan Brand Image Kerawang Melalui Penciptaan desain Ragam Hias Kreatif Beridentitas Kultural Budaya Gorontalo Untuk Mendukung Industri Kreatif. Gorontalo
<https://repository.ung.ac.id/riset/show/2/1027/peningkatan-brand-image-kerawang-melalui-penciptaan-desain-ragam-hias-kreatif-beridentitas-kultural-budaya-gorontalo-untuk-mendukung-industri-kreati.html>
- Hasdiana, Ulin Naini, Fendi. 2012. Peningkatan Brand Image Kerawang Melalui Penciptaan desain Ragam Hias Kreatif Beridentitas Kultural Budaya Gorontalo Untuk Mendukung Industri Kreatif. Laporan Penelitian. Tidak Terbit.
- Surat Pencatatan Ciptaan. Smk Negeri 4 Gorontalo. Drs. Jakub A. Gue. Motif Batik Yiladia. Nomor Pencatatan 05227, Desember 2016. Gorontalo.
- Surat Pencatatan Ciptaan. Universitas Negeri Gorontalo. Hasdiana S.Pd, M,Sn. Motif Naha; Desain Ragam Hias Karawo Kreatif Khas Gorontalo. Nomor Pencatatan 000215214, Oktober 2020. Gorontalo
- Wulandari, Ari. 2011. Batik Nusantara, Makna filosofis, cara pembuatan dan industri batik. Penerbit Andi. Yogyakarta

Biodata Mahasiswa



Desrinawati Doli lahir pada tanggal 09 Desember 1995 di Desa Pilohayanga, Kec. Telaga, Kab. Gorontalo. Anak tunggal dari pasangan Bapak Ibrahim Doli dan Ibu Maimun Yunus. Tahun 2014 Menjadi Mahasiswa Strata Satu (S1) di Universitas Negeri Gorontalo, dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 544 414 016 pada Prodi Pendidikan Seni

Rupa, Jurusan Seni Rupa Dan Desain, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo.

Biodata Dosen



Hasdiana, Lahir di Kota Ujung Pandang (sekarang Kota Makassar), Sulawesi Selatan, Pada Tanggal 21 Mei 1978. Meraih gelar Magister Seni dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Minat utama Penciptaan Seni-Seni Rupa-Kriya Tekstil, Tahun 2005-2007, dan Sarjana pendidikan dari Universitas Negeri Makassar, Jurusan PKK dengan Minat Pendidikan Tata Busana pada tahun 1996-2001. Tahun 2002 menjadi pengajar tetap pada Jurusan Seni Rupa dan Desain dengan Prodi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo.

Hasdiana lebih dikenal dengan nama Hasdiana Saleh, Saleh merupakan nama Orangnya. Hasdiana merupakan peneliti aktif di UNG tercatat selama dua tahun berturut-turut meneliti tentang Sulaman Karawo pada Skim Penelitian Strategis Nasional dan mendapatkan beberapa hak kekayaan intelektual serta sejak tahun 2015 meneliti tentang kulit jagung yang sangat berlimpah di Gorontalo. Hasdiana tercatat sebagai alumni peneliti Lembaga Studi Realino dan Ford Foundation dan pernah tergabung dalam penelitian tentang "Masa Lalu Rakyat Indonesia Masa Kini".

KAJIAN PENERAPAN SOSIAL DISTANSING PADA ERA NEW NORMAL PADA INTERIOR KANTOR: PT SAMUDRA MAS KALIMANTAN

Melinda Valeria Wawointana¹, Tessa Eka Darmayanti²

^{1,2)} Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Maranatha,
Jl. Prof.drg.Soeria Soemantri No. 65. Bandung 40164 – Jawa Barat
Indonesia

Correspondent email: tessaeka82@gmail.com

A. Pendahuluan

Indonesia mengumumkan adanya kasus novel coronavirus atau COVID-19 tepatnya pada Maret 2020. Sejak pemerintah menyampaikan informasi tersebut masyarakat mulai sibuk mengakses media untuk mendapatkan informasi COVID-19. Diantara informasi yang ingin diketahui masyarakat adalah cara pencegahan dan ciri-ciri virus mematikan tersebut. Menurut keterangan dari berbagai sumber bahwa virus *corona* dapat menyerang siapapun. Akan tetapi, orang dengan kekebalan tubuh yang lemah, dinilai lebih rentan terhadap serangan virus ini (Vos, 2020). COVID-19 ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO) atau organisasi kesehatan dunia sebagai wabah global. Oleh karena itu, cara penanggulangan wabah tersebut di tiap negara memiliki kesamaan. Misalnya di beberapa negara menerapkan *social distancing*, *physical distancing*, *lokcdown*, dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Semua kebijakan tersebut memiliki tujuan yang sama yakni untuk memutus mata rantai COVID-19 (WHO, 2020). Namun demikian, teknis penerapan kebijakan tersebut tentu saja dikembalikan kepada tiap negara, seperti Indonesia yang mengikuti aturan umum pandemi yaitu membatasi jarak sosial yang disebut dengan PSBB yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar (Darmayanti et al, 2021).

Adanya kebijakan pemerintah untuk membatasi jarak interaksi diberlakukan tidak hanya di luar bangunan saja, namun juga di dalam ruang. Pada kasus ini termasuk pada fasilitas publik seperti kantor.

Namun tidak semua kantor atau perusahaan telah menerapkan *social distancing* dengan sepenuhnya. Kantor PT Samudra Mas Kalimantan merupakan contoh yang tidak menerapkan aturan pemerintah. Beberapa penyebabnya dikarenakan faktor besaran ruang yang tidak memadai, sehingga jarak antar satu karyawan dan karyawan lainnya terlalu berdekatan. Beberapa faktor lainnya juga karena para karyawan harus berinteraksi dan berkomunikasi antara karyawan sebab dari tuntutan pekerjaan. Pernyataan mengenai kegiatan karyawan di kantor sesuai dengan penelitian Lestari bahwa kantor merupakan suatu gedung atau bagian dari gedung yang pemakaian utama kegiatan administrasi, yang memerlukan ruang gerak aktif untuk komunikasi dan berinteraksi (Lestari et. al, 2021).

Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan sebuah perancangan atau desain sebuah produk pelengkap interior. Desain biasa diterjemahkan sebagai berbagai pencapaian kreatif. Desain juga proses untuk membuat dan menciptakan objek baru. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan Dudy Wiyancoko seorang pengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB Bandung melalui berita koran online - detikEdu terbitan April tahun 2021 yang mengatakan bahwa desain adalah segala hal yang berkaitan dengan perencanaan suatu objek yang bertujuan agar objek itu memiliki fungsi, nilai keindahan, dan berguna bagi manusia. Desain juga dapat berarti gambar atau benda yang dihasilkan (Itsnaini, 2021).

Perancangan pembatas atau partisi pada meja kerja karyawan, menjadi salah satu solusi aturan jaga jarak untuk masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu diketahui bahwa tujuan partisi adalah untuk – (1) memisahkan dua area, agar pengguna kedua ruangan tersebut tidak dapat berinteraksi secara langsung; (2) memisahkan dua ruangan agar pengguna kedua ruangan tersebut masih dapat berinteraksi secara langsung; (3) memisahkan dua ruang, namun pengguna kedua ruangan tersebut masih dapat berinteraksi secara tidak langsung (misalnya hanya dipisahkan secara visual saja); dan (4) memisahkan dua atau lebih area di dalam satu ruangan.

Berdasarkan uraian dan keempat tujuan tersebut, diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *social distancing* di era *new normal* pada interior kantor PT Samudra Mas Kalimantan dengan dilengkapi solusi desain. Oleh karena itu, dibentuk beberapa pernyataan penelitian sebagai berikut: Bagaimana penerapan sosial distancing pada interior kantor PT Samudra Mas Kalimantan? dan apa gagasan dan solusi desain untuk mendukung penerapan *social distancing* pada interior kantor tersebut dengan menyesuaikan keperluan kerja karyawan?.

Untuk menjawab tujuan dan pertanyaan penelitian, artikel ini menggunakan metode kualitatif. Creswell, J. W (2014) mengartikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti masalah manusia dan keadaan sosial. Dimana peneliti akan melaporkan dari hasil penelitian berdasarkan laporan pandangan data dan analisa data yang didapatkan di lapangan, kemudian di deskripsikan dalam bentuk tulisan. Berdasarkan hal tersebut, pengambilan data visual mengenai keadaan ruang kantor dan data lisan melalui wawancara telah dilakukan pada 30 Desember 2021 untuk memperoleh data lebih lengkap dan terperinci. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan konsep penciptaan produk. Terdapat beberapa tahapan dalam membuat sebuah produk yaitu eksplorasi yang termasuk di dalamnya adalah gagasan atau ide, improvisasi, dan pembentukan (Cholis, 2013).

B. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa lingkungan kantor PT. Samudra Mas Kalimantan belum melakukan *social distancing* dengan baik, dikarenakan jumlah karyawan yang cukup banyak, sedangkan ruangan tidak cukup luas. Jarak antar satu karyawan dengan karyawan lainnya kurang dari satu meter.

Perancangan ruang secara optimal harus dapat menunjang aktifitas karyawan atau *user* yang berada di dalamnya, begitu juga dengan *furniture* seperti meja kerja di kantor. Aspek fungsional, psikologis, kenyamanan dan keamanan harus dipertimbangkan.

Berdasarkan artikel tentang furniture yang terbit 4 September 2020 di website Binus University memiliki kesamaan dengan pernyataan di atas, bahwa *furniture* harus memiliki standar, bentuk yang aman, material yang aman, dan memberikan kenyamanan melalui fungsi ergonomi. Diketahui, bahwa keadaan *furniture* juga dapat mempengaruhi keadaan ruang. Pada masa pandemic Covid-19, layout ruang dan bentuk *furniture* yaitu meja kerja harus diperhatikan, karena harus mempertimbangkan jarak antar pengguna meja kerja dan sirkulasi ruang.

Pada kantor PT Samudra Mas Kalimantan, terhadap karyawan masih menggunakan meja biasa tanpa sekat dan *layout* ruang yang lama. Berdasarkan wawancara kepada salah satu karyawan, yang bersangkutan merasakan ketidaknyamanan dikarenakan minimnya jarak (kurang dari 60cm) antar karyawan sehingga menimbulkan kekhawatiran akan penyebaran virus COVID-19. Hal tersebut dikarenakan standar protokol jarak adalah minimal 1 meter. Keadaan ruang kerja dan meja juga tidak tertata dengan rapi, itu juga menambah ketidaknyamanan ruang dan bekerja (gambar 1). Foto keadaan area kerja diambil pada jam kerja pukul 10.00 pagi yang memperlihatkan bahwa jarak antar karyawan masih berdekatan. Apalagi dengan pandemi seperti ini, hal ini sangat berisiko untuk saling menularkan virus COVID-19. Kondisi lingkungan seperti ini telah menjadi “peringat” bagi karyawan Kantor PT Samudra Mas Kalimantan untuk dapat mengupayakan penerapan *social distancing*.



Gambar 1. Keadaan Kantor dengan Area Bekerja Kurang dari 60cm (Panah Kuning – Gambar Kiri)
Sumber: stok foto PT Samudra Mas Kalimantan, 2021

Tempat penyimpanan atau *storage* yang digunakan pada ruangan kantor juga kurang tertata dengan baik dan rapi sehingga memberikan kesan sempit pada ruang. *Storage* terlalu kecil sehingga tidak cukup untuk menyimpan barang-barang kantor dan barang para pekerja. Penumpukan barang mempersempit kapasitas area kerja an juga sirkulasi. Hal tersebut menjadi masalah di masa pandemi, karena keadaan yang rapi dan bersih, serta sirkulasi yang baik dan berjarak sangat diperlukan untuk menghindari penyebaran virus (gambar 2). Keadaan tersebut merupakan masalah ergonomi *furniture* dan ruang. Ergonomi adalah suatu aktivitas multidisiplin yang mengumpulkan informasi mengenai kapasitas dan kapabilitas seseorang dan menggunakan informasi tersebut untuk merancang pekerjaan, area kerja, dan peralatan (Chengalur et al., 2004).



Gambar 2 *Storage* Kantor PT Samudra Mas Kalimantan
Sumber: PT Samudra Mas Kalimantan, 2021

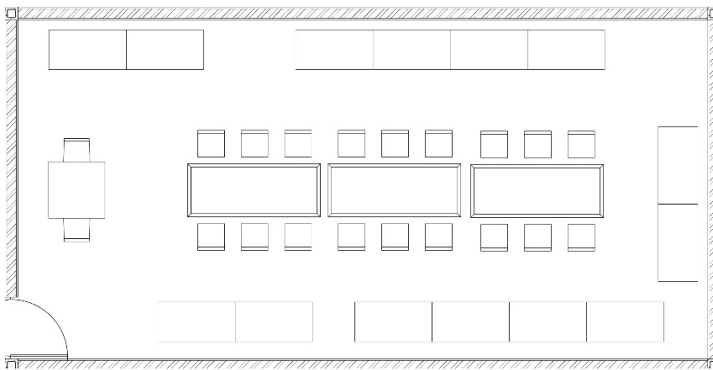
Ide Perancangan Ruang dan *Furniture* Kantor (Meja Kerja)

Berdasarkan penelitian Sukoco pada tahun 2007, yang berpendapat bahwa ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan guna merancang *layout* kantor yang efektif, yaitu:

1. Menganalisis hubungan antara peralatan, informasi, dan karyawan dalam arus kerja.
2. Mengkondisikan arus kerja agar bergerak dalam bentuk garis lurus dan meminimalisir kemungkinan terjadinya *crisscrossing* dan *backtracking*.
3. Karyawan maupun tim kerja yang melakukan pekerjaan serupa harus ditempatkan dalam area yang berdekatan.
4. Karyawan maupun divisi yang berhubungan dengan publik harus ditempatkan dalam area yang berdekatan.
5. Karyawan maupun tim kerja yang membutuhkan konsentrasi harus ditempatkan diruang kerja yang suasanannya lebih tenang.

6. Alokasi ruang harus berdasarkan posisi, pekerjaan yang dilakukan, dan peralatan khusus yang diperlukan masing-masing individu.
7. Furnitur dan peralatan harus sesuai dengan kebutuhan dan keadaan.
8. Lorong harus nyaman dan lebar untuk pergerakan yang lebih efisien dari pekerja.
9. Pertimbangan keamanan harus diberikan prioritas tinggi.
10. Area terbuka yang besar lebih efisien dibandingkan ruangan kecil yang tertutup.

Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Nanda Hermanto seorang karyawan yang telah bekerja lama di kantor PT Samudra Mas Kalimantan dan berdasarkan 10 prinsip perancangan di atas. Maka, penulis membuat perancangan dengan layout disesuaikan dengan jumlah karyawan namu dengan desain meja yang lebih sesuai dengan keadaan pandemi agar tetap melakukan protokol Kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah (gambar 3).



Gambar 3. Gagasan Layout Kantor

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Ruang kantor yang terbatas dengan jumlah karyawan yang banyak, maka diperlukan perancangan produk dalam hal ini adalah meja dengan lebih memenuhi standar "Jaga Jarak". Diharapkan, ketika sudah menggunakan *layout* dan meja kerja baru para

karyawan akan lebih merasa nyaman. Selain itu perancangan meja dapat menerapkan *social distancing* dengan adanya jarak antar karyawan sehingga mobilitas para karyawannya lebih efisien dan mengatasi kekhawatiran akan penularan COVID-19. Desain atau perancangan yang baik, akan mempengaruhi psikologis penggunaannya, dalam hal ini karyawan kantor PT Samudra Mas Kalimantan. Menurut Michael W. Eysenck dalam *Perspectives on Psychology* (1994:1) mengatakan bahwa psikologi berkaitan erat dengan ruang, karena mempengaruhi pengguna ruang terhadap lingkungannya. Ruang menjadi salah satu aspek lingkungan yang sering ditempati oleh manusia dimana ruang memengaruhi manusia tersebut baik secara emosional maupun tingkat rasional. Hal tersebut dapat mempengaruhi kinerja pengguna dalam kasus ini adalah karyawan kantor. Pernyataan tentang psikologis manusia dengan ruang kantor didukung oleh Sally Augustin (2009) dalam buku *Place Advantage: Applied Psychology for Interior Architecture*, bahwa ruang kerja merupakan tempat dimana pekerjaan harus diselesaikan (dan diharapkan selesai dengan baik), oleh karena itu keadaannya harus mendukung pengguna. Ada dua aspek yang harus dipenuhi yang terkait ruang kerja, yaitu aspek estetika dan aspek keamanan. Keduanya berkaitan dengan psikologi karyawan.

Kantor PT Samudra Mas Kalimantan dilihat dari aspek estetika tidak memenuhi syarat, begitu juga dengan aspek keamanan (penyebaran virus). Berdasarkan keadaan tersebut, penulis memberikan gagasan dan melakukan improvisasi untuk membuat meja kerja dengan partisi yang ditujukan untuk para karyawan (gambar 4). Meja kerja dan tempat penyimpanan juga dirancang untuk ruang kantor direksi yang bersifat lebih formal (gambar 5). Desain meja kerja mengusung konsep minimalis dengan didukung oleh meja berlaci agar memudahkan pekerja menyimpan beberapa alat tulis kantor maupun barang pribadi. Meja tersebut dilengkapi dengan 2 partisi yang terletak di depan dan samping pekerja. Kedua partisi tersebut berfungsi untuk mendukung jalannya *social distancing* antar pekerja saat berada di kantor.



Gambar 4. Desain Meja Kerja Karyawan di Kantor PT Samudra Mas Kalimantan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022



Gambar 5 Area Kerja Direksi PT Samudra Mas Kalimantan

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022

Design yang dirancang berupa sekat pada setiap meja dengan ukuran tinggi sekitar 25cm. Sekat ini dapat mencegah interaksi langsung antar karyawan sehingga tidak ada *droplet* yang tersebar meskipun sedang aktif berkomunikasi. Dikarenakan komunikasi sangat penting antara karyawan dan mendukung kinerja dari perusahaan tersebut. Sekat yang dirancang juga terbuat dari bahan *acrylic* sehingga aman dan tidak menghalangi pandangan. Selain itu sekat dari bahan *acrylic* juga aman karena dapat mencegah penyebaran virus COVID.

C. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penerapan protokol new normal pada perusahaan ini kurang memenuhi standar yang diberikan oleh pemerintah. Ruang yang sempit dengan jumlah barang dan tidak adanya batas pemisah antar karyawan sehingga di perlukan adanya perubahan *layout* ruangan dan desain meja kerja yang sesuai sehingga karyawan dapat menjaga protokol kesehatan. Desain meja memang dibuat sederhana, namun memenuhi standar *social distancing*. Penerapan budaya new normal sangat penting guna mendukung aktifitas di dalam ruangan kantor, dengan tetap membuat ruangan kantor tampak modern, namun tetap fungsional dan juga menjaga protokol kesehatan yang berlaku.

Referensi

- Augustin, Sally. (2009). *Applied Psychology for Interior Architecture*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Binus University. (2020). Apa Sih Furniture Yang Baik Itu?. Di akses 25 Juni 2022. <https://binus.ac.id/malang/2020/09/apasih-furniture-yang-baik-itu/#>
- Chengalur, Somadeepti N; Bernard, Thomas E; Rodgers, Suzanne H; Eastman. (2004). *Kodak's ergonomic design for people at work*. Hoboken: Wiley.
- Cholis, Henri. (2013). Studi Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Eksperimen Kreatif dengan Medium Gembreng. *Brikolase*, 5(1), 24-37.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: SAGE Publications.
- Darmayanti, Tessa Eka; Kusbiantoro, K; Lesmana, C, Milyardi, R; Gunawan, I. V; Muliati, A & Sugata, F. (2021). Spatial Experience Through Virtual Tour During Pandemic Covid-19 as A Cultural Resilience: Case Study - Pecinan Village, Jamblang, Cirebon, Indonesia. Series: Advances in Social Science, Education and Humanities Research Proceedings of the 1st World Conference on Social and Humanities Research (W-SHARE 2021)
- Eysenck, Michael W. (1994). *Perspective On Psychology*. Hove: Lawrence Erlbaum Associates, Ltd.

Lestari, S. I & Hadi, M.Z. (2010). Penerapan Konsep Budaya New Normal Pada Ruang Kantor Pelayanan. *Jurnal Proporsi*, 6(2), 135-144.

Itsnaini, Faqihah M. (2021). detikEdu, Jumat, 16 Apr 2021. "Pengertian Desain, Fungsi, dan Tujuannya". <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5534213/pengertian-desain-fungsi-dan-tujuannya>.

Sukoco, Badri Moenir. 2007. Manajemen Administrasi Perkantoran Modern. Jakarta: Erlangga

Vos, J. D. (2020). "The Effect of COVID-19 and Subsequent Social Distancing on Travel Behaviour," *Transportation Research Interdisciplinary Perspectives*, 5, pp. 1-3.

World Health Organization. (2020). *Coronavirus disease 2019 (covid-19) situation report – 70*.https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200330-sitrep-70-covid-19.pdf?sfvrsn=7e0fe3f8_2

Biodata ringkas



Melinda Valeria Wawointana, Lahir di Manado, 12 November 2000. Pada saat ini tengah menempuh Pendidikan S1 Program Studi Desain Interior, FSRD, Universitas Kristen Maranatha. Saat ini, Melinda sedang mempersiapkan Tugas Akhir, hobi menggambar, menonton film dan senang memotret pemandangan alam. Rencana setelah lulus ingin melanjutkan kerja pada bidang desain interior.



Tessa Eka Darmayanti, Ph.D adalah Dosen Senior di Program Studi Desain Interior, FSRD, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia. Tessa, aktif dalam penelitian dan publikasi skala national maupun internasional yang melibatkan desain dengan pengaruh budaya, terutama pada isu ruang ketiga dan fenomenologi.

DESAIN KARAKTER *MOTION GRAPHIC* PROTOKOL COVID 19 PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DI SMA NEGERI 17 JAKARTA

¹ Muhamad Sugandhi Ramadhan ² Rio Satriyo Hadiwijoyo
Universitas Paramadina, Jakarta.

Email:

muhamadsugandhi97@gmail.com
rio.satriyo@paramadina.ac.id

A. Pendahuluan

Pada 31 Desember 2019, menurut Lee (2020), kasus serupa pneumonia tidak diketahui terjadi di Wuhan, China. Kasus tersebut disebabkan oleh virus *Corona* atau dikenal dengan Covid 19 (Coronavirus Desise 2019). Penyebaran yang cepat merupakan ciri dari virus ini. Berdasarkan data dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), itu 1.000.000 dan Covid 19 ditetapkan sebagai pandemi global, kasus positif di 216 negara di seluruh dunia (Diperbarui April 2020) 4) dikonfirmasi. Virus *Corona* mewabah di Indonesia pada 12 Mei 2020 dari awal bulan. Menurut Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid 19 Indonesia (2020), sebanyak 17514 orang positif dan terkonfirmasi telah menyebar ke 34 negara bagian dan 415 kabupaten/kota. Dampak pandemi COVID19 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk aspek pendidikan.

Upaya pemerintah Indonesia untuk meminimalisir penyebaran Covid 19 di bidang pendidikan dilakukan melalui penerbitan kebijakan pembelajaran secara daring melalui surat edaran yang dikeluarkan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Kemendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid 19. Hal tersebut sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid 19 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan

dan Kebudayaan (Mendikbud) RI. Sehingga dengan keluarnya kebijakan ini, maka diterapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui pembelajaran daring (dalam jaringan).

Pada dasarnya pembelajaran PJJ tidak memenuhi harapan semua orang, negatif bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan PJJ dengan banyaknya kendala yang dihadapi, maka dari itu Mendikbud Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A (2021) mengatakan kalau salah satu penyebab pertimbangan akan diberlakukannya Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) merupakan adanya dampak sosial negatif bagi siswa yang kesusahan melaksanakan PJJ. Akibat sosial negatif tadi antara lain penyusutan capaian belajar (*learning loss*) siswa yang putus sekolah, hingga kekerasan pada anak, hal tersebut diungkapkan Mendikbud pada rapat kerja dengan Komisi X DPR RI di Gedung DPR RI, PTMT disini yaitu diakselerasikan dengan menggabungkan tata cara PJJ supaya bisa tetap penuhi protokol kesehatan.

Secara teknis, PTMT dilakukan dengan prosedur protokol kesehatan yang ketat. Misalnya 50% dari kapasitas kelas, atau maksimal 18 anak per kelas. Kemudian ikuti panduan pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang diterbitkan Mendikbud melalui direktorat jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (PAUDDikdasmen). Akan tetapi penerbitan peraturan PTMT yang menggunakan media buku dirasa kurang sesuai dengan *target audient* yang dituju yakni guru dan murid yang pada era digital ini manusia mencari informasi melalui media digital. Salah satu sekolah yang kesulitan dalam memberikan informasi mengenai peraturan PTMT melalui media digital adalah Sekolah Menengah Atas Negeri 17 Jakarta (SMAN 17 Jakarta).

SMAN 17 Jakarta Jakarta merupakan sekolah dengan sejarah panjang, mengambil alih sekolah *CHUO MIN TANG* pada tahun 1966 dan dibuka pada tanggal 16 Agustus 1966, sekolah yang berlokasi di Jalan Mangga Besar IV I No.27, RT.3/RW.1, Kota Tua, Taman Sari, 11150, Jakarta Barat, DKI Jakarta, serta telah memiliki akreditasi A,

berdasarkan sertifikat 255/BAP-SM/DKI/2017 ini dipimpin oleh Drs. Hardi Kusdiat, M.Si, menurut bapak Hardi Kusdiat, M.Si di SMAN 17 Jakarta mengharuskan guru dan murid memberikan informasi pembelajaran menggunakan media digital berupa media sosial Instagram dan aplikasi percakapan WhatsApp kepada murid yang tidak hadir karena ketentuan PTMT.

Penyampaian peraturan PTMT melalui media sosial Instagram dan aplikasi percakapan WhatsApp diperlukan untuk mengkomunikasikan informasi protokol kesehatan secara cepat agar mudah dipahami oleh guru dan siswa. berupa desain karakter video *Reels motion graphics* dan visual *feed puzzle* instagram. *Reels* adalah salah satu fitur dalam Instagram yang menampilkan video pendek dengan durasi satu menit atau 60 detik dengan *Reels* pengguna dapat mengekspresikan diri karena fitur ini dilengkapi dengan musik, dan pengguna dapat membuat video kreatif dengan transisi sehingga membuat video pendek makin menarik, sedangkan dalam bentuk visual yang menciptakan hubungan emosional diwakilkan dengan aplikasi percakapan WhatsApp dalam bentuk Stiker, berdasarkan fenomena diatas maka dibutuhkan peran desain komunikasi visual dalam mengolah informasi protokol kesehatan PTMT ke dalam media *Reels, Puzzle Feed* dan Stiker WhatsApp.

Fokus dari desain *Reels, Puzzle Feed* dan Stiker WhatsApp ini adalah uraian informasi peraturan PTMT yang divisualisasikan secara ringkas kedalam kaidah ilmu desain komunikasi visual, desain komunikasi visual merupakan komunikasi dalam bentuk visual berupa ilustrasi, teks, dan video untuk menyampaikan pesan informasi peraturan PTMT sesuai buku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid 19. Maka dari itu, penulis berencana untuk membuat Desain Karakter *Motion Graphic* Protokol Covid 19 Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di SMA Negeri 17 Jakarta.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka maksud dari penelitian ini adalah penyampaian protokol kesehatan PTMT di SMAN 17 Jakarta sesuai dengan buku Panduan

Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19 secara ringkas berdasarkan kaidah ilmu desain komunikasi visual, sehingga protokol kesehatan tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi pada proses PTMT di SMAN 17 Jakarta yang hasilnya berupa video *motion graphic Reels* Instagram, dengan media pendukung *Puzzle Feed*, dan Stiker WhatsApp.

B. Pembahasan

Selama masa pandemi Covid 19 pembelajaran dirumah atau online menjadi solusi melanjutkan sisa semester. Pembelajaran online didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, perangkat lunak menurut Basilaia & Kvavadze, (2020) sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, dan perangkat lunak dengan dukungan jaringan internet (Zhu & Liu, 2020). Ini merupakan modifikasi transfer ilmu melalui forum website (Basilaia & Kvavadze, 2020) dan merupakan tren teknologi digital yang menjadi ciri Revolusi Industri 4.0, yang mendukung pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Integrasi teknologi dan berbagai inovasi menjadi keunggulan pembelajaran online (Banggur et al., 2018). Selain itu, kesediaan guru dan siswa untuk berinteraksi secara online adalah yang terpenting.

Infrastruktur yang mendukung pembelajaran online gratis melalui berbagai ruang diskusi seperti Google Classroom, WhatsApp, Smart Class, Zenius, Quipper, Microsoft (Abidah dkk., 2020). Fitur WhatsApp termasuk grup WhatsApp, yang memungkinkan Anda mengirim pesan teks, gambar, video, dan file ke semua anggota dalam berbagai format (Kusuma & Hamidah, 2020). *Google Classroom* juga memungkinkan pendidik dan pengajar mengembangkan pembelajaran kreatif.

Dalam menunjang kelengkapan data Karya Akhir, penulis melakukan wawancara mendalam secara langsung kepada: Kepala Sekolah SMAN 17 Jakarta; Perwakilan Guru Senior dan Guru Muda;

serta Perwakilan Murid Kelas X, XI, dan XII, untuk mendapatkan data mengenai situasi dan kondisi pada proses PTMT di SMAN 17 Jakarta.



Gambar 1. In Depth Interview dengan Bapak Hardi
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis

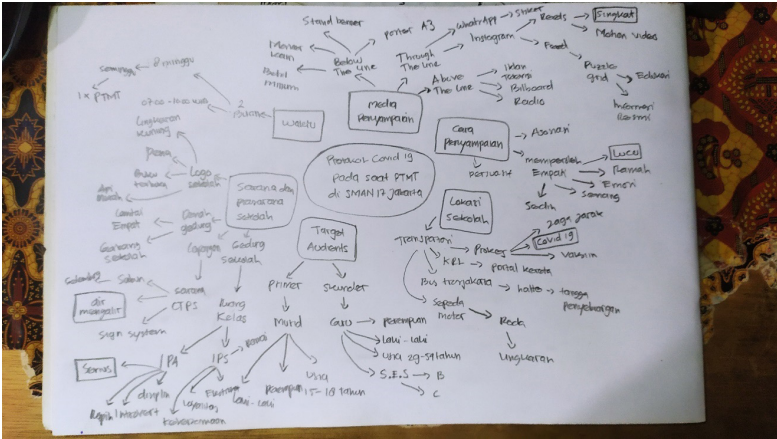
Pada wawancara lain, penulis melakukan wawancara mendalam dengan Ibu Rina selaku wakil bidang Kesiswaan dan guru BK untuk mendapatkan informasi mengenai proses PTMT di SMAN 17 Jakarta, beliau menerangkan bahwa proses PTMT akan berlaku pada 25 Oktober 2021, proses PTMT disini dilaksanakan seminggu 1 kali dengan sistem rolling (bergantian) untuk kelas X sampai XI, untuk prokes yang dirasa sulit untuk dipatuhi yaitu interaksi saat menerangkan dengan murid yang memerlukan pendekatan personal, menurut Ibu Rina media yang sering digunakan oleh siswa/i biasanya Instagram dan WhatsApp dengan konten media digital yang lebih banyak ilustrasi dan bila menggunakan video jangan terlalu lama maksimal satu menit untuk lokasi yang rawan di SMAN 17 Jakarta yaitu tangga dan koridor dan untuk intreraksi yang beresiko penularan tetapi sulit untuk diberitahu untuk mematuhi prokes secara langsung karena alasan tertentu (kesopanan/perasaan tidak enak) yaitu untuk diberitahu yaitu penggunaan masker dan mencuci tangan.

Menurut hasil dari *in depth interview* dengan perwakilan guru dan murid SMAN 17 Jakarta yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung melalui WhatsApp oleh penulis, maka didapatkan *target audients* yang dapat dibagi menjadi dua, yaitu target primer dan target sekunder. Target primer adalah murid SMAN 17 Jakarta yang merupakan fokus utama dari media digital ini dikarenakan siswa-siswi tersebut memiliki kecenderungan untuk lalai dalam menerapkan protokol Covid 19 pada saat PTMT, yaitu laki-laki dan perempuan dengan rentan usia 15-18 tahun, memiliki status ekonomi sosial D sampai B yang membutuhkan penyampaian konten media digital yang cepat dan mudah dimengerti. Kemudian target skunder adalah guru SMAN 17 Jakarta yaitu laki-laki dan perempuan dengan rentan usia 29 -54 tahun, dan memiliki status ekonomi C dan B yang memiliki kecenderungan membaca konten yang berfokus di judul atau *Headline*.

Strategi Kreatif

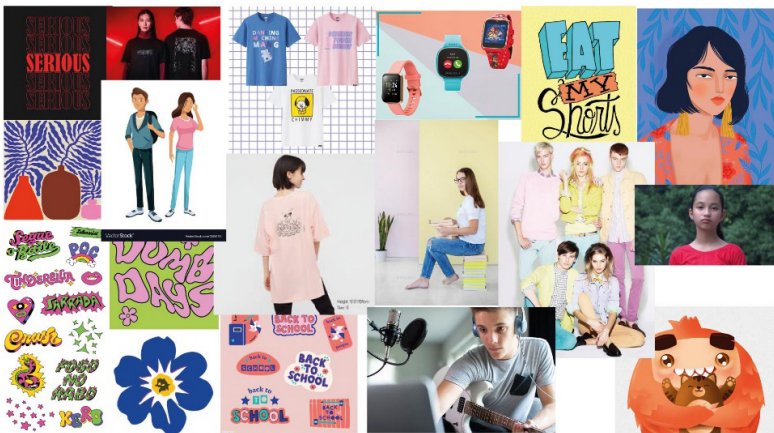
Strategi kreatif pada perancangan media digital protokol Covid 19 pada proses PTMT, ini memiliki beberapa proses agar dapat disusun sesuai metode desain komunikasi visual yaitu menentukan *mind mapping*, *key visual*, *tone and manner*, konsep kreatif, *key message*, konsep verbal, dan konsep visual yang akan dijelaskan oleh penulis.

Dari hasil *mind mapping* didapatkan dibawah ini *key words* dari media digital ini berupa Singkat, Lucu, dan Serious serta didapatkan *key visual* Covid 19, dan Air Mengalir yang akan menjadi *Tone and manner*. Dengan didatkannya *key visual* dan *key words*, maka langkah selanjutnya adalah perancangan konsep kreatif untuk mendapatkan hasil visual yang akan digunakan sebagai ilustrasi visual dan motion video dalam media informasi ini.



Gambar 2. Mind Mapping “Protokol Covid 19 Pada Proses PTMT di SMAN 17 Jakarta”
 Sumber: Olahan Penulis

Dalam merancang media digital ini diperlukan mood board yang digunakan sebagai pedoman dalam pencarian ide. *Mood board* dibentuk berdasarkan *key words* dan *tone and manner* yang telah ditentukan. Menurut *mood board* yang telah dirancang, maka didapatkan visual dan skema warna yang dapat diaplikasikan dalam perancangan desain. Di dalam *mood board*, terdapat berbagai elemen yang dapat digunakan seperti warna, ilustrasi, visual, dan tipografi.



Gambar 3. Mood Board Keyword
 Sumber: Olahan Penulis

Dari hasil *mood board* yang dibuat, maka dapat dilihat bahwa tipografi yang digunakan berupa sans serif dengan kesan yang lucu, warna yang digunakan dominan warna pastel serta lembut, dan ilustrasi yang digunakan didominasi oleh flat design sebagai elemen desain. Setelah membuat *mood board*, tahap selanjutnya adalah membuat *color scheme* dengan cara mengedit *mood board* menjadi *pixelated* dan mengambil warna apa saja yang terdapat dalam *pixelated mood board* yang telah dibuat. *Color scheme* digunakan untuk mempermudah konsep kreatif dan konsep visual dalam menentukan warna yang baik untuk digunakan dan warna yang sebaiknya dihindari.



Gambar 4. Color Scheme
Sumber: Olahan Penulis

Perancangan media digital dengan menggunakan desain karakter *motion graphic* diperlukan guna menyampaikan informasi protokol kesehatan secara ringkas berdasarkan dengan buku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid 19. Pembuatan Puzzle Feed Instagram dimaksudkan untuk memberikan informasi resmi dari SMAN 17 Jakarta mengenai proses PTMT @ *ospkapskor*, sedangkan Stiker WhatsApp ditujukan agar pesan protokol Covid 19 dapat dengan mudah dimengerti dengan memberikan kesan emosional secara persuasif pada saat guru dan murid melakukan interaksi komunikasi lewat aplikasi percakapan WhatsApp.

Berdasarkan permintaan *mandatories* SMAN 17 Jakarta, yaitu Ibu Tutik Sunarti, S.Pd menginginkan penggunaan bahasa yang sifatnya “mengajak” setengah memaksa, dengan menggunakan bahasa *gaul* yang sopan dan mudah dipahami dalam perancangan media digital ini, maka dari itu penulis mempersingkat bahasa

di dalam buku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid 19 sebagai berikut:

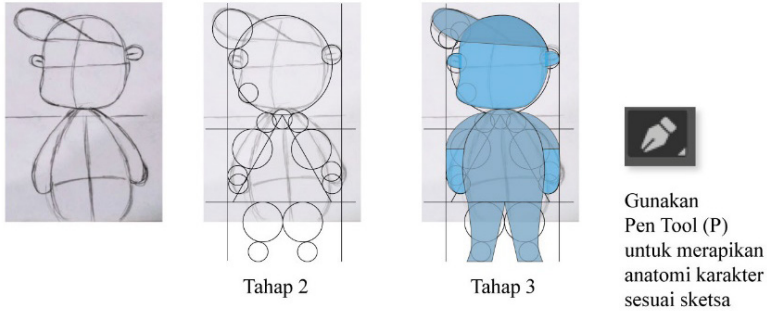
Kalimat Pada *Reels* Instagram

Tabel 1. Kalimat Pada *Reels* Instagram

No.	Posisi	Kalimat pada ilustrasi alur protokol <i>Reels</i> Instagram
1.	Protokol sebelum berangkat	<ol style="list-style-type: none">a. Selalu sarapan dengan makanan yang bergizi.b. Memastikan diri dalam kondisi sehat dan tidak memiliki gejala.c. Membawa makanan beserta alat makan dan air minum secukupnya.d. Membawa cairan pembersih Tangan (hand sanitizer).e. Memastikan penggunaan masker kain 3 lapis.
2.	Protokol Selama kegiatan belajar	<ol style="list-style-type: none">a. Menggunakan masker, Jaga jarak minimal 1,5 (satu koma lima) meter.b. Menggunakan alat belajar pribadi.c. Melakukan pengamatan visuald. kesehatan.
3.	Protokol Kembali ke rumah	<ol style="list-style-type: none">a. Melepas barang yang dibawa di luar ruangan dan melakukan disinfeksi.b. Membersihkan diri (mandi) dan mengganti pakaian.

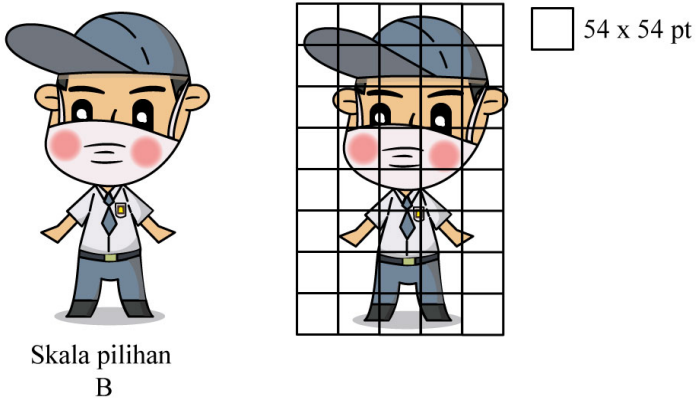
Sumber: Olahan Penulis

Setelah melalui proses *mind mapping* yang menghasilkan *key visual* dan *key words*, langkah selanjutnya adalah merancang desain karakter berdasarkan referensi konsep visual yang telah disetujui *target audients*. Pada perancangan desain karakter proses perancangan sketsa merupakan proses penting dalam terciptanya suatu karakter. Perancangan sketsa dilakukan secara manual menggunakan pensil. Berikut adalah pengembangan bentuk anatomi desain karakter.



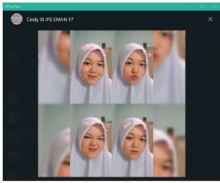
Gambar 5. Proses Digitalisasi dengan Adobe Illustrator
Sumber: Olahan Penulis

Penggambaran desain karakter diukur dengan skala grid. Setelah disesuaikan dengan gaya visual yang diinginkan, kemudian karakter tersebut dibuat skala untuk menghasilkan ukuran yang sesuai dan konsisten dengan bentuk konfigurasi berdasarkan konsep kreatif yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 6. Skala Desain Dan Karakter Pilihan
Sumber: Olahan Penulis

Selain mendesain karakter siswa laki-laki, Penulis juga merancang beberapa karakter lain untuk diaplikasikan dalam media turunan lain. Gaya visual masih mengacu pada desain siswa. Berikut adalah desain karakter siswi perempuan yang terinspirasi dari *target audients* bernama Cindi, siswi dari kelas XI IPS SMAN 17 Jakarta.



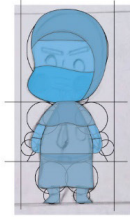
Referensi Foto
Cindy XI IPS
SMAN 17 Jakarta



Tahap 1



Tahap 2



Tahap 3



Tahap 4



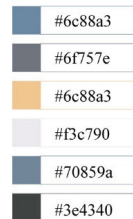
Tahap 5



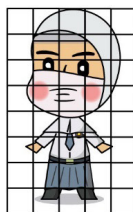
Tahap 6



Revisi
Siswi 1



Hasil Palet Warna
Pikselasi (*Pixelation*)
Karakter siswa Laki-laki



Tahap 7



Hasil Akhir
Siswi 1

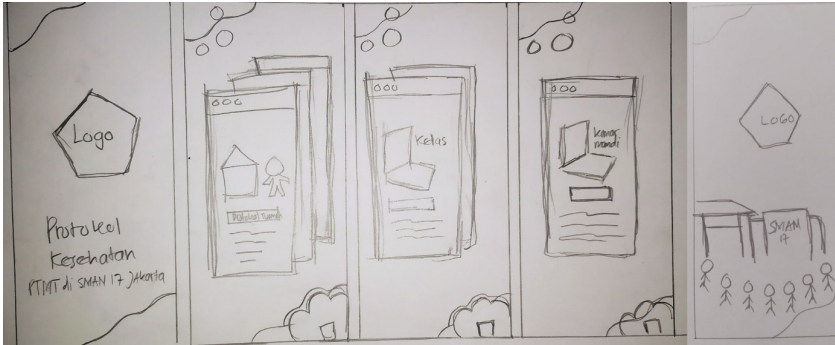
Gambar 7. Skala Desain Dan Karakter Siswi
Sumber: Olahan Penulis

Berikut adalah desain karakter guru laki-laki yang terinspirasi dari *target audients* bernama Bapak Hardi Kusdiat kepala sekolah SMAN 17 Jakarta.



Gambar 8. Desain Karakter Guru
Sumber: Olahan Penulis

Proses selanjutnya adalah membuat gambar sketsa dan digitalisasi pada Instagram reels menggunakan *software* Adobe Illustrator dengan ketentuan 1080×1920 *pixel*. Fitur Instagram *Reels* memungkinkan untuk membuat video singkat selama 1-60 detik dengan pilihan audio, efek, dan tools kreatif lainnya. Selayaknya TikTok yang memiliki fitur FYP atau *For You Page*, pembuatan video *motion graphic* ini menggunakan desain karakter yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan refrensi konsep visual dan verbal yang telah disetujui *target audients*.



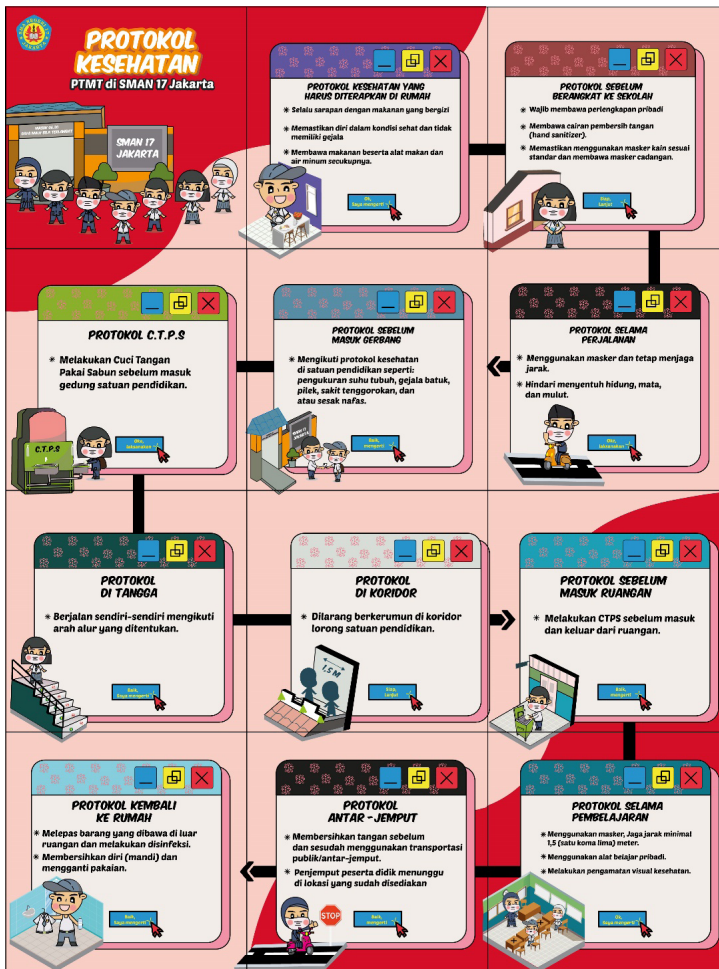
Gambar 9. Sketsa Manual Aset Motion Reels
 Sumber: Olahan Penulis



Gambar 10. Digitalisasi Aset Motion Reels
 Sumber: Olahan Penulis

Puzzle Feed Instagram

Berikut adalah gambar rancangan desain awal *Puzzle Feed* sebelum direvisi, yang memperlihatkan visualisasi warna dan tipografi yang saling bertabrakan.



Gambar 11. Digitalisasi Feed Instagram Pilihan
Sumber: Olahan Penulis

Proses perancangan gambar stiker WhatsApp dimulai dari pembuatan sketsa desain karakter sehingga memudahkan dalam proses desain di *software* Adobe Illustrator. Aset digital Stiker WhatsApp ini dibuat dengan ukuran layout 512×512 *pixel*, ukuran file dari setiap stiker harus kurang dari 100 KB.



Gambar 13. Stiker WhatsApp
Sumber: Olahan Penulis

Setelah media utama dan media pendukung sudah ditetapkan, tahapan berikutnya adalah menentukan penempatan dari media tersebut. Berbagai media turunan dirancang menggunakan ilustrasi desain karakter yang telah dirancang sebelumnya. Berikut merupakan visualisasi dan penerapan di lapangan dari media pendukung yang telah dibuat.



Gambar 14. Penempatan Poster dan Stand benner
 Sumber: Olahan Penulis

C. Penutup

Pada perancangan karya akhir ini dimulai dari proses pencarian data, identifikasi masalah hingga perancangan karya didapatkan beberapa kesimpulan. SMAN 17 Jakarta saat ini belum memiliki media digital dalam memberikan informasi peraturan PTMT, dikarenakan penerbitan buku Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid 19 tidak sesuai target sasaran. Sehingga dibutuhkan desain karakter *motion graphic* dalam media *Reels* Instagram dan juga *Puzzle Feed* serta Stiker WhatsApp sebagai media pendukung yang dapat menggambarkan penerapan protokol. Penyampaian pesan terkait PTMT dalam bentuk digital, sehingga dapat diakses oleh pihak sekolah dan orang tua murid dimanapun dan kapanpun dalam media sosial Instagram dan aplikasi percakapan di WhatsApp Group.

Daftar Pustaka

- Bancroft, T. (2012). *Character Mentor*. US:Elsevier
 Beiman, Nancy. (2007). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Elsevier. Oxford,UK.

- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2006). *Exploring Motion graphics*. New York: Delmar Cengage Learning. Oxford,UK.
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic Design : Applied History and Aesthetics*. Massachusetts: Focal Press.
- Mendikbud. (2021). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid 19* Jakarta: PAUDDikdasmen
- Tillman. B. (2011). *Creative Character Design*. UK: Focal Press
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT*, Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia
- Selby, Andrew. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing. San Francisco
- White, Tony. (2009). *How to Animated Films: Tony White Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*. Elsevier. Oxfort,UK.
- (2009). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Elsevier. Oxford,UK.
- Hasanudin, A. (2021) *Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface*. Pantun Jurnal Ilmiah Seni, ISBI
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic Design : Applied History and Aesthetics*. Massachusetts: Focal Press.
- Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). *Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume, 5.
- Wiranda, T., & Adri, M. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Modul Pembelajaran Teknologi WAN Berbasis Android*. VoteTEKNIKA (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(4), 2302–3295.
- Wiratmo, L. B. (2020). *Sosialisasi Pemutusan Rantai Penyebaran Covid-19 Di Kelurahan Tlogosari Kulon Kota Semarang*. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 8(1, Mei), 57–65.
- Wulandari, A., Rahman, F., Pujianti, N., Sari, A. R., Laily, N., Anggraini, L., Muddin, F. I., Ridwan, A. M., Anhar, V. Y., Azmiyannoor, M., & Prasetyo, D. B. (2020). *Hubungan Karakteristik Individu dengan Pengetahuan tentang Pencegahan Coronavirus Disease 2019 pada Masyarakat di Kalimantan Selatan*. Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia, 15(1), 42–46.

- Zhu, X., & Liu, J. (2020). *Education in and After Covid-19*. Immediate Responses and Long Term Visions.
- Abidah, A., Hidayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). *The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of " Merdeka Belajar."* *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. Dalam <https://doi.org/https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono. (2018). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia*. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. Dalam <https://doi.org/10.21009/JTP2002.5>
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). *Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia*. *Pedagogical Research*, 5(4). Dalam <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Indonesia. (2020). *Data COVID-19 Global dan Indonesia*. Dalam <https://covid19.go.id/>
- Irawan, dkk. 2019. Laporan Survey Internet AP JII 2019-2020 (Q2). Dalam <https://apjii.or.id/survei2019x>
- Kemendes. (2021) *Frequently Asked Questions* Dalam. <https://www.kemkes.go.id/>
- Lee, A. (2020). *Wuhan novel coronavirus (COVID-19): why global control is Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 22, No. 1, April 2020 challenging? Public Health, January, 19–21*. Dalam <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.puhe>
- Makarim, N. (2021) *Kemendikbud Siapkan Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas*, Dalam..<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/03/kemendikbud-siapkan-kebijakan-pembelajaran-tatap-muka-terbatas>
- World Health Organization. (2020) *Timeline: WHO's COVID-19 response* Dalam <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/interactive-timeline>
- Zhou, L., Li, F., Wu, S., & Zhou, M. (2020). *"School's Out, But Class's On", The Largest Online Education in the World Today: Taking China's Practical Exploration During The COVID-19 Epidemic Prevention and Control as An Example*. *The Largest Online*

Education in the World Today, 4(2), 501–519. Dalam <https://doi.org/10.15354/bece.20.ar023>. Keywords

Biodata Singkat



Muhamad Sugandhi Ramadhan, Penulis dilahirkan di Tegal pada tanggal 23 Januari 1997 dari pasangan Bapak Slamet, SH dan Ibu Suniroh. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Penulis merupakan lulusan SMA Negeri 17 Jakarta tahun 2015. Penulis kemudian lulus dari D3 Jurusan Teknik Grafika Progam Studi Teknik Kemasan Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia) pada tahun 2018, setelah itu pada tahun 2020 penulis melanjutkan studi S1 di Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Rekayasa Universitas Paramadina Jakarta.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Paramadina penulis aktif mengikuti pelatihan seperti: Pelatihan AI Chatbot Development for Non Programmer, KOMINFO 2021, Cloud Practitioner Essentials AWS Cloud dan Augmented Reality dengan Lens Studio dicoding.com 2021, dan Kursus Pemograman, Progate.com 2021 dan juga penulis mengikuti ujian sertifikasi untuk Certified Motion Graphic Artist (MGA) SKKNI (BNSP) 2021 Certified Intermediate Multimedia Designer (IMD) SKKNI (BNSP) 2021, dan Certified Junior Graphic Designer (JDG) SKKNI (BNSP) 2021.

Saat ini penulis berprofesi sebagai Graphic Designer di PT Whisnu Putra Indo (Green Club Golf) bergerak di bidang suplier alat-alat golf (brand Adidas, Puma, Titleist, Honma, dll) yang beralamat di Jalan Cempaka Putih Raya no 11, Jakarta Pusat.



Rio Satriyo Hadiwijoyo, M.Ds. Penulis dilahirkan pada tanggal 30 Juli 1985 di Bandung. Setelah menyelesaikan pendidikan S1 di jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung, kemudian melanjutkan Pendidikan Magister Desain S2 di kampus yang sama dan lulus pada tahun 2013. Selain berprofesi sebagai desainer freelance dan

komikus, penulis juga sempat mengajar di beberapa institusi Pendidikan seperti di Institut Teknologi dan Sains Bandung (ITSB), Universitas Mercubuana Meruya, Universitas Informatika dan Bisnis Bandung (UNIBI), dan terakhir di Universitas Paramadina yang berada Jakarta Selatan sebagai Dosen Tetap Prodi DKV.

Selama mengabdikan di Paramadina, Penulis dipercaya sebagai koordinator lapangan untuk beberapa acara mural di dalam dan di luar lingkungan kampus, serta Pengabdian Kepada Masyarakat lainnya. Mural Terowongan Kendal di daerah Sudirman dan mural Sekolah Alam Kebun Tumbuh adalah beberapa lokasi yang pernah dibuatkan desain muralnya oleh Penulis bersama para mahasiswa DKV Paramadina.

Selain menjadi koordinator, Penulis juga pernah didapuk menjadi narasumber di beberapa workshop terkait ilustrasi dan komik. Seperti Workshop Komik Jurnalistik Bersama Beritagar di tahun 2019, Workshop visual storytelling komik digital di tahun 2020, dan Narasumber Pelatihan sablon kaos di Yayasan Bina Anak Pertiwi.

PERANCANGAN *STOOL* INSPIRASI MOTIF KAWUNG DENGAN MENGGUNAKAN LIMBAH CELANA BEKAS JEANS DAN *OIL BARREL* (STUDI KASUS DI CV T VINTAGE AND RECYCLED)

¹ Rifan Freza Purnama, ² Ratna Endah Santoso, S.Sn., M.Sn
Universitas Sebelas Maret,
1 rifanfrezap@student.uns.ac.id 2ratnaendahsantoso@staff.uns.
ac.id

A. Pendahuluan

Perusahaan CV T VINTAGE AND RECYCLED merupakan sebuah produsen *furniture* dan dekorasi daur ulang dengan konsep *vintage* dan *recycle, upcycling material* metal khususnya *oil barrel*. Konsep desain dari produk yang di pasarkan kepada konsumen bermula dari desain yang telah diproduksi di perusahaan CV T VINTAGE AND RECYCLED atau sesuai dengan keinginan konsumen. Sering dijumpai konsumen dari beberapa negara, seperti Eropa maupun Asia menginginkan untuk dibuatkan alternatif desain untuk produk *furniture* yang sudah dalam bagian satu set (*customize buyer*) atau desain yang bisa meminimalisir tempat yang ada di kontainer saat pengiriman (*customize cost*). Bahan dasar produksi yang sering digunakan dalam perusahaan ini adalah *oil barrel* kombinasi besi *hollow*, kayu jati, dan lain sebagainya. (James Silalahi. Pemilik perusahaan. *Interview*. 04 Nov. 2021)

Global warming dan pencemaran lingkungan berakibat negatif pada planet bumi beserta isinya. Dampak dari pencemaran lingkungan berdampak fatal bagi kelangsungan hidup manusia. Sebagai manusia menjadikan tugas utama agar bumi sebagai tempat yang ditinggali sekarang ini bisa stabil. Film dokumenter yang berjudul "*Breaking Boundaries : The Science Of Our Planet*" tahun 2021 menceritakan bahwa semenjak adanya revolusi industri menyebabkan kehilangan beberapa spesies dan menghancurkan ekosistem di bumi. Terobosan baru menjadikan hal vital untuk

menentukan target ke dalam kehidupan baru supaya tidak kehilangan alam, salah satu contohnya mengurangi dan memanfaatkan kembali limbah yang ada. Perubahan ini menjadikan peningkatan kualitas hidup manusia dalam hal kelangsungan hidupnya.

Kata limbah menurut (Sunarsih, 2018, hal. 1-2) adalah sebuah konsep dari aktivitas kehidupan manusia, seperti bahan yang terbuang atau dibuang dari adanya aktivitas manusia atau bisa dari alam yang belum mempunyai nilai ekonomis. Selain itu, limbah bisa dijumpai dari hasil buangan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga). Meskipun merupakan limbah dan bekas, harus juga dipikirkan cara atau langkah supaya hasil buangan tersebut bisa bersahabat dengan alam maupun lingkungan salah satu cara yaitu dengan *added value*. (Marliani Novi, 2014, hal. 123-132). Limbah nantinya akan memberikan kemanfaatan yang lebih lebih sehingga produk yang akan dibuat tidak hanya sebatas pada fungsi namun hingga pada nilainya. Limbah bisa berdampak pada alam dan sekitarnya. Salah satu contoh penerapan yang bisa digunakan untuk mengurangi sampah dengan menerapkan 3R + U (*Reduce, Reuse, Recycle + Upcycle*).

Direktur utama Krakatau Steel (Persero) mengatakan konsumsi minyak yang ada di Indonesia dilaporkan sebesar 1,230.148 *Barrel*/Hari pada tahun 2020. Selain itu, salah satu produksi minyak yang ada di Indonesia seperti PT Pertamina Lubricants (PTPL) bekerja sama dengan PT Krakatau Steel (Persero) Tbk untuk dipabrikasi oleh mitra PTPL sebagai bahan pembuat drum untuk kebutuhan produksi PT PERTAMINA LUBRICANTS sebanyak 85.000-100.000 drum oli per bulan untuk jangka waktu hingga 3 tahun. mengatakan Dilansir dari (P.L.C., 2020). Limbah *oil barrel* merupakan suatu benda yang bentuknya seperti kapsul besar, yang memiliki kegunaan untuk menampung, diantaranya untuk menampung cairan seperti air atau minyak. Material drum dikategorikan berdasarkan lokasi penggunaannya, seperti untuk di tempat produksi atau pabrik, terbuat dari logam dan baja. Limbah *Oil barrel* ini akan menjadi barang yang mempunyai nilai tinggi dari sebelumnya dengan

mengubah bahan tersebut menjadi produk yang lebih bermanfaat dan memiliki nilai jual tinggi. (Anisah Ramdhianti, 2020, hal. 5683-5686.



Gambar 1. Limbah Tong Bekas
Sumber Google.com



Gambar 2. Limbah Tong Bekas Di Pinggiran Sungai
Sumber Google.com



Gambar 3. Limbah Tong Bekas Di Pinggir Jalan
Sumber Google.com



Gambar 4. Limbah Tong Bekas Di Laut
Sumber Google.com

Dampak yang ditimbulkan dari industri lain salah satunya yaitu industri *fashion*. Industri *fashion* merupakan salah satu penyumbang utama sampah terbesar di dunia berupa limbah tekstil. (Fadhilah Nurjihanti, 2021, hal. 1-2) Indonesia sendiri bisa dihitung berapa banyak orang yang bisa memanfaatkan peluang ini menjadi barang yang lebih berguna lagi. Pemanfaatan limbah hasil industri *Oil Barrel* dan tekstil, salah satunya celana jeans bekas mempunyai potensi yang bisa digunakan untuk proses pengolahan limbah. Sedangkan untuk jeans atau denim sebagai salah satu bahan tertua di dunia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh GT-NEXUS bahwa sebanyak 2,7 juta meter kain jeans digunakan pertahun cukup untuk membungkus bumi 67 kali. Banyaknya pengguna jeans menghasilkan sisa hasil produksi yang sering kali dibuang, ditumpuk, maupun dibakar. Kesadaran masyarakat untuk memanfaatkan kain sisa hasil produksi masih sedikit dan jika bisa memanfaatkan bahan tersebut menjadikan sebuah peluang besar bagi kehidupan dari keuntungan materi bagi pengelolanya dan bisa mengurangi limbah. (Felycia Santoso F. T., 2017, hal. 214).

Berdasarkan latar belakang diatas, pengembangan ide dengan memanfaatkan limbah kedua bahan tersebut yaitu kombinasi *oil barrel* dan celana bekas jeans sebagai inovasi produk tekstil interior berupa *stool* menjadi daya tarik tersendiri. Pemilihan produk *stool* karena salah satu *furniture* dalam penggunaannya bisa digunakan saat santai, meskipun kehadiran *stool* ini tidak sepenuhnya menggantikan peran kursi, tetapi kebanyakan konsumen memilih produk ini menjadikan fungsi ganda berupa meja, kursi atau meletakkan

barang di sudut ruangan yang memiliki elemen estetis dan memiliki ukurannya kecil yang tidak memakan banyak tempat (Ratih Swastika Permata, 2018, hal. 102) Selain itu juga memperhatikan bentuk visual maupun konstruksi *stool* supaya bisa bertahan lama.

Kehadiran motif kawung pada produk *stool* menambah nilai kreativitas dan nilai keindahan serta menonjolkan *local genius*-nya. Hal ini menjadikan nilai tambahan untuk menarik konsumen karena sangat jarang sekali dijumpai *stool* dengan sentuhan motif tradisi dari kawung, sehingga inspirasi kawung sebagai produk ini akan menambah identitas yang melekat dari Indonesia seperti motif batik. Eksistensi motif batik dikenal sampai mancanegara dan banyak turis asing yang sangat menyukai motif batik karena keberagamannya (Ganjar Hardiansyah, 2017). Pengembangan motif tradisi ini di bentuk dari, alur maupun gaya dari motif kawung tersebut. Selain juga harus memperhatikan visual maupun konstruksi *stool* supaya bisa awet. Proses perancangan *stool* untuk bahan *oil barrel* akan dijadikan sebagai konstruksi *stool*, celana bekas jeans untuk penutup busa atau sebagai *upshole stool* dan motif kawung divisualkan pada *oil barrel*. Tujuan pengembangan dan pemanfaatan limbah ini untuk mengangkat kearifan budaya lokal yang ada di Indonesia. Mengolah produk *stool* menjadi produk ramah lingkungan menggunakan material celana bekas jeans dan *oil barrel* dengan menghadirkan motif kawung. Fokus permasalahan ini menjadikan salah satu bentuk aksi mengurangi kehadiran limbah yang susah untuk terurai oleh bumi.

B. Pembahasan

Proses penciptaan karya seni oleh Gustami melalui metode ilmiah yang sudah direncanakan secara analitis, maupun sistematis masuk dalam konteks metodologis yang terdapat dalam tiga tahap penciptaan karya seni yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan (Sedjati, 2019, hal. 4-5). Tiga tahap ini yang akan mendasari proses perancangan ini.

1. Tahap Eksplorasi

Berupa penggalian dan pengumpulan sumber referensi, pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting yang akan mendapatkan sebuah solusi dari sebuah perancangan.

- a. Langkah penggambaran jiwa, pengamatan lapangan dan penggalian sumber referensi dan informasi. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan tema dan rumusan masalah.
- b. Langkah berikutnya penggalian landasan teori, sumber, dan referensi. Nantinya akan menjadi acuan visual yang dapat digunakan untuk material analisis bisa memlalui pengumpulan data dari video, majalah, buku internet dan katalog.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan ini berdasarkan butir penting hasil analisis yang diteruskan visualisasi gagasan yang diungkapkan dalam berbagai bentuk alternatif untuk ditetapkan pilihan yang akan digunakan sebagai acuan perwujudan. Tahap tersebut meliputi :

- a. Langkah penuangan ide atau gagasan dari sebuah deskripsi verbal hasil sebuah analisis yang akan dilakukan ke dalam bentuk visual dalam batas rancangan dua dimensional yang harus memperhatikan beberapa aspek seperti aspek material, teknik, proses, metode, kontruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetika, gaya, filosofi, pesan, makna.
- b. Langkah berikutnya yaitu visualisasi gagasan dari rancangan sketsa alternatif terpilih atau gambar teknik yang telah dipersiapkan menjadi sebuah bentuk prototipe.

3. Tahap Perwujudan

Langkah perwujudan yang pelaksanaanya berdasarkan model prototipe yang telah dianggap sempurna, bisa berupa *finishing* atau penyempurnaan. Tahap pengalihan dari gagasan yang merujuk pada sketsa alternatif menjadi bentuk karya seni yang akan dikehendaki. Tahap tersebut meliputi :

- a. Perwujudan pelaksanaan berdasarkan prototipe yang telah dianggap sempurna. Termasuk penyelesaian akhir atau *finishing*.
- b. Mengadakan sebuah penilaian atau evaluasi terhadap hasil perwujudan yang telah diselesaikan. (Sp Gustami, 2007)

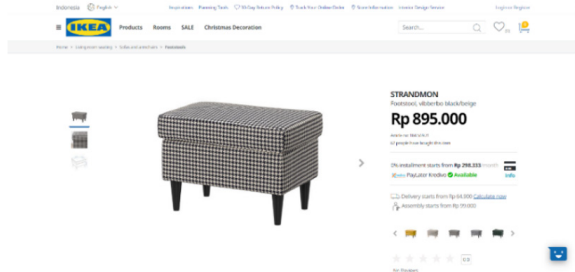
Konteks pembahasan ini membahas mengenai permintaan konsumen, pasar dan kriteria produk. Selain itu, juga membahas mengenai permasalahan dan perancangan produk *stool* menggunakan material limbah celana bekas jeans dan *oil barrel* dengan menghadirkan motif kawung yang divisualisasikan kedalam *oil barrel*. Memperhitungkan bentuk motif dan konstruksinya salah satu hal yang harus di perhatikan, selain harus memahami sebuah arti atau makna dari sebuah motif kawung dalam proses pengembangannya.

Pengumpulan data, proses ini dilakukan untuk mencari data-data pendukung dalam proses pembuatan *stool*. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan cara studi literatur, pencarian data visual, wawancara dan studi komparasi. Pengambilan sumber – sumber data tersebut digunakan untuk memperkuat data-data yang telah ada. Berikut adalah proses pengumpulan data yang berkaitan dengan proses perancangan antara lain :

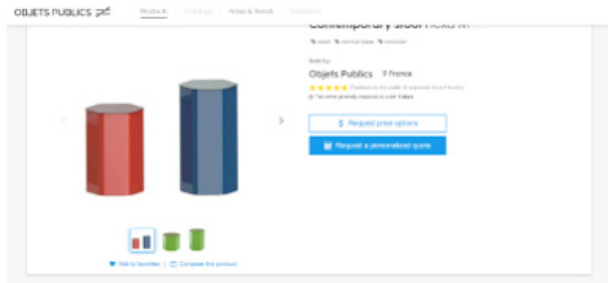
1. Observasi

Melalui informasi mengenai bentuk *stool* yang ada di perusahaan yang kerja sama dengan perusahaan tempat magang CV T VINTAGE AND RECYCLED. Observasi tersebut melihat secara langsung dari beberapa koleksi yang ada di perusahaan tersebut dan mencari celah dengan cara pembaruan bentuk supaya menjadikan sebuah koleksi baru yang nantinya bisa digunakan untuk tema selanjutnya.

Selanjutnya melihat salah satu brand besar *furniture* seperti website atau katalog katalog *furniture* lainnya. Observasi kali ini dengan mencari data bentuk *stool* yang bagaimana yang akan datang di tahun 2022. Tetapi kebanyakan bentuk *stool* di brand IKEA memiliki bentuk yang umum



Gambar 5. *Stool Brand IKEA*
 Sumber. IKEA.co.id



Gambar 6. *Cotemporary Stool*
 Sumber. Archiexpo.com

Berikut juga termasuk beberapa koleksi *Stool* yang ada di perusahaan CV T VINTAGE AND RECYCLED menggunakan bahan dari *oil barrel* dan kombinasi dari bahan lainnya. Seperti contohnya sebagai berikut :



Gambar 7. *Stool CV T VINTAGE AND RECYCLED*
 Sumber. Katalog Perusahaan



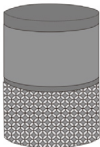

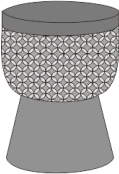
Gambar 8. Stool CV T VINTAGE AND RECYCLED
Sumber. Katalog Perusahaan

2. Wawancara

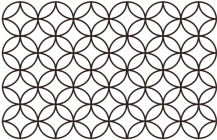

Proses wawancara dilakukan langsung dengan pemilik perusahaan CV T VINTAGE AND RECYCLED yaitu Bapak James Silalahi, tentang pengambilan bahan utama *oil barrel*, proses pengambilan dalam mendapatkan bahan *oil barrel* serta kelemahan *oil barrel*.

Diawali dengan Pak James Silalahi yang berkeinginan mendaur ulang selain kayu yaitu *oil barrel* agar menekan biaya produksi dalam usahanya. Selain itu juga adanya motivasi ingin membuat produk dari bahan daur ulang sampah karena banyaknya bengkel-bengkel yang menganggurkan *oil barrel* hingga menumpuk. Bahan *oil barrel* ini didapatkan dari garasi, bengkel, dan lain sebagainya. Kebutuhan *oil barrel* di perusahaan tersebut saat ini yaitu 80 barrel/minggu untuk hari normal. Jika dalam *exhibition* memerlukan antara 100-120 buah *oil barrel* per minggu. Perusahaan yang ada di Indonesia menurut Pak James Silalahi berdasar data tahun 2019 di Bali ada 8 pengrajin, Jepara 2 pengrajin, Cilacap 2 pengrajin, Jogja 4 pengrajin. *Style product* yang diproduksi saat ini mempertahankan *original* bahan dari *oil barrel* untuk kebutuhan *ethnic furniture* dalam produk *wall decoration*.


Tabel 1. Hasil Eksplorasi

No	Keterangan	Gambar
1	Desain Stool Bar	
2	Desain <i>stool</i> kaki tiga	
3	Desain <i>Stool</i> tabung	

Tabel 2. Tahap Perancangan Motif Kawung

No	Keterangan	Gambar
1	Motif kawung yang di kembangkan bentuknya menjadi berkelopak yang terlihat patah.	
2	Motif kawung yang disederhanakan bentuknya menjadi polos tanpa isian ornamen	

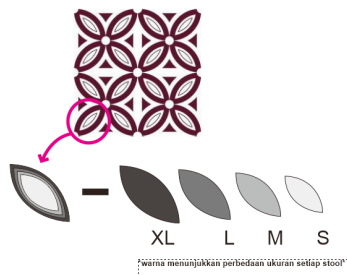
Tabel 3. Teknik Celana Bekas Jeans

No	Keterangan	Gambar
1	Teknik Patchwork Pola (sesuai dengan pola celana)	

Visualisasi Karya

Stool Kawung

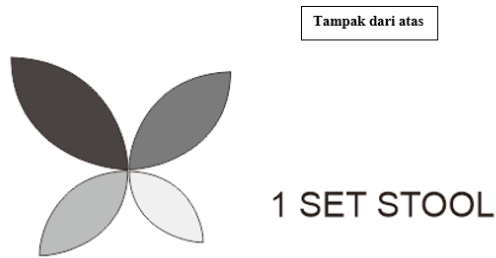
Hasil eksplorasi dan perancangan yang telah dilakukan menghasilkan perwujudan 1 buah set *stool* yang terdiri dari 4 buah *stool* yang memiliki ukuran XL (*Ekstra Large*), L (*Large*), M (*Medium*), S (*Small*) ukuran tersebut memiliki perbedaan ukuran 8 cm³. Tujuan memiliki ukuran yang berbeda pada setiap *stool* didalam 1 buah set *stool* ini agar meminimalisir penggunaan ruang saat pengiriman ekspedisi dengan cara menaruh *stool* secara bersusun – susun dalam 1 buah set *stool*. James Silalahi mengatakan bahwa konsumen yang berada di area luar negeri lebih menyukai produk yang bisa meminimalisir ruang kontainer karena akan mengurangi ekspedisi. Bentuk visualisasi produk *stool* ini terinspirasi dari motif kawung yang diambil dari kelopak motif tersebut. Berikut visualisasi bentuk *stool* tampak atas :



Gambar 9. Perancangan Produk *Stool*

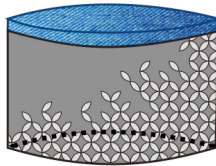
Desain : Rifan Freza Purnama, 2022

Contoh penataan 1 set stool terdiri stool ukuran XL, L, M dan S :



Gambar 10. Penataan 1 set *Stool*
Desain : Rifan Freza Purnama, 2022

Penataan motif kawung yang divisualisasikan diatas lempengan *oil barrel* tersebut tidak penuh seperti yang ada pada uji coba sebelumnya. Melainkan dengan perbaikan olah tempat dan penataan motif kawung untuk menunjang kekuatan konstruksi *stool* dan estesisnya. Penataan dan gaya bentuk motif kawung hanya terletak setengah dari badan *stool*. Tujuan penataan tersebut untuk menambah kokoh kontruksi *stool*.



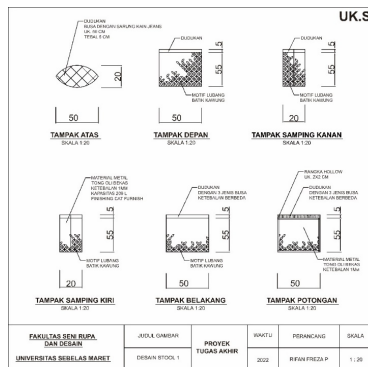
Gambar 11. Penataan motif kawung
Desain : Rifan Freza Purnama, 2022

Pengkomposisian motif kawung yang divisualisasikan diatas lempengan *oil barrel* tersebut tidak direpetisi secara penuh seperti yang ada pada uji coba sebelumnya, melainkan dikomposisikan pada bagian tertentu. Penataan dan gaya bentuk motif kawung hanya terletak setengah dari badan *stool*. Tujuan penataan tersebut untuk menambah kokoh kontruksi *stool*.

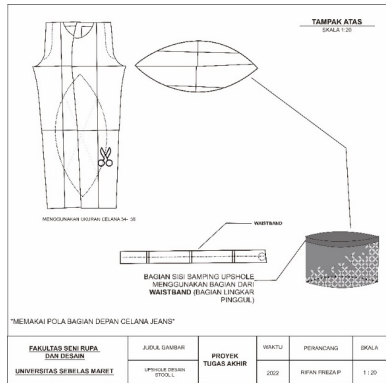


Gambar 12. Bagian celana jeans bekas yang akan digunakan.

Sistem seleksi limbah celana jeans. Celana jeans bekas yang akan digunakan perlu dilakukan seleksi terlebih dahulu karena memiliki berbagai ukuran dan model yang acak serta kualitas dari jeans bekas yang berbeda-beda, sehingga perlu adanya pengklasifikasian terhadap ukuran dan pola tertentu dalam peletakan setiap modul celana jeans untuk *upsholstry stool*. Bagian yang digunakan pada perancangan ini adalah bagian depan dan belakang jeans serta pada bagian kaki jeans bekas untuk dapat digunakan sebagai penutup *upsholstry* pada bagian atas *stool*.



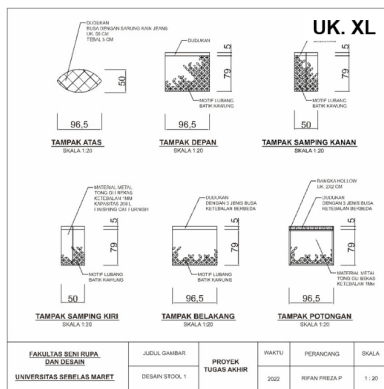
Gambar 13. Lembar Kerja *Stool* Kawung Ukuran *Small*



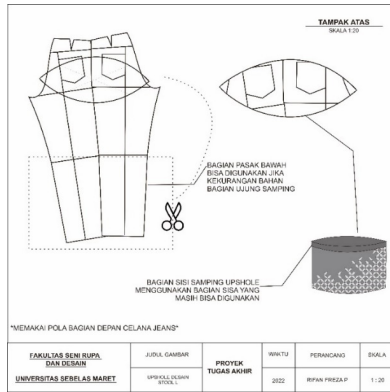
Gambar 20. Lembar Kerja *Upshole Stool Kawung* Ukuran *Large*.



Gambar 21. Foto Produk *Stool Kawung* Ukuran *Large*.



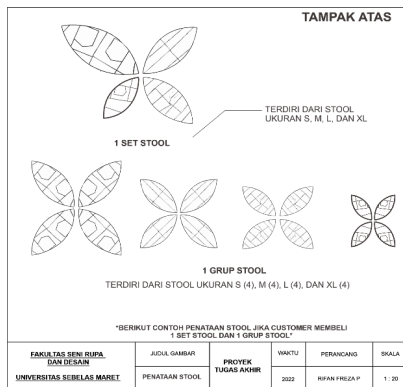
Gambar 22. Lembar Kerja *Stool Kawung* Ukuran *Xtra Large*



Gambar 23. Lembar Kerja *Upshole Stool Kawung Ukuran Xtra Large*.



Gambar 24. Foto Produk *Stool Ukuran Large*.



Gambar 25. Lembar Kerja *Penataan Stool*



Gambar 26. Foto Produk Penataan *Stool*

Stool kawung ini memiliki ukuran berbeda disetiap *stoolnya* bertujuan untuk meminimalisir penggunaan ruang pada saat pengiriman menggunakan *container*, hal ini berdampak pada biaya yang dikeluarkan untuk pengiriman produk tersebut.

C. Penutup

Perancangan *Stool* Inspirasi Motif Kawung dengan Menggunakan Limbah Celana Bekas Jeans dan Oil Barrel dapat memenuhi kebutuhan konsumen *stool* yang ada di CV T VINTAGE AND RECYCLED. Pemanfaatan celana bekas jeans dan *oil barrel* dijadikan salah satu terobosan dengan memanfaatkan limbah yang tidak terpakai guna mendukung kesadaran akan produk ramah lingkungan, sekaligus merupakan produk yang berdaya jual tinggi serta tentunya dengan perhitungan kualitas dan aspek fungsi yang tinggi pula. Kehadiran motif kawung menjadi sebuah identitas produk dan sekaligus memperkenalkan motif kawung ke ranah global bahwa produk ini merupakan produk khas dari Indonesia. Sehingga pengembangan desain ini untuk menambah keanekaragaman modifikasi terhadap produk *stool* di pasar. Hasil dari perancangan ini menghasilkan 1 set *stool* berbentuk kawung dengan menggunakan limbah *oil barrel* dan celana jeans bekas sebagai ide unik dalam produk *stool*.

Referensi

- Anisah Ramdhianti, F. S. (2020). Perancangan Ulang Kursi Pada Kafe Abraham And Smith Dengan Pendekatan Aspek Antropometri (Studi Kasus : Penggunaan Drum Minyak Sebagai Kursi). *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2 Agustus 2020*, 5683-5686.
- Fadhilah Nurjihanti. (2021). *Limbah Tekstil*. kompasiana.com.
- Felycia Santoso, F. T. (2017). Pengelolaan Sisa Dan Bekas Kain Denim Menjadi. *Simposium Nasional RAPI XVI – 2017 FT UMS*, 214.
- Ganjar Hardiansyah. (2017). *Aplikasi Pengenalan Batik Jawa Barat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. bandung: JBPTUNIKOMPP.
- Marliani Novi. (2014). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga. *Jurnal Formatif 4(2): 124-132, 126-127*.
- P.L.C., B. (2020). *Indonesia Konsumsi Minyak*. indonesia: ceicdata.com.
- Ratih Swastika Permata, G. G. (2018). Perancangan Stool Dengan Pengaplikasian Material. 102.
- Sedjati, D. P. (2019). "Mix Teknik Ecoprint Dan Teknik Batik Berbahan Warna Tumbuhan Dalam Penciptaan Karya Seni Tekstil.". *Corak: Jurnal Seni Kriya 8.1 (2019): 1-11, 4-5*.
- Sp Gustami. (2007). *Butir-butir mutiara estetika timur: ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Sunarsih, L. (2018). *Penanggulangan Limbah*. Yogyakarta: books.google.com.

Bio Data Ringkas



Rifan Freza Purnama. Lahir di Magetan, 10 April 1999. Seorang mahasiswa di Universitas Sebelas Maret Prodi Kriya Seni (Desain Tekstil) dan sekaligus pengusaha muda di bidang *Food and beverage*.



Ratna Endah Santoso, S.Sn., M.Sn. Lahir di Klaten, 11 Oktober 1976. Dosen Program Studi Kriya Tekstil Universitas Sebelas Maret. Aktif dalam berkarya di bidang tekstil dan *fashion* serta menggeluti bidang usaha *fashion*, tekstil dan *Craft*.

LUKISAN KONTEMPORER “JAMUAN KERINDUAN” KARYA NURALI SEBAGAI SUMBANGSIH KESENIRUPAAN DAERAH DALAM MEMERIAHKAN DUNIA SENI RUPA INDONESIA PADA ERA INI

Risa Septyana, Tantra Sakre

risaseptyana18@gmail.com, tantrasakre@unipasby.ac.id
Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Ilmu Sosial dan
Humaniora, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

A. Pendahuluan

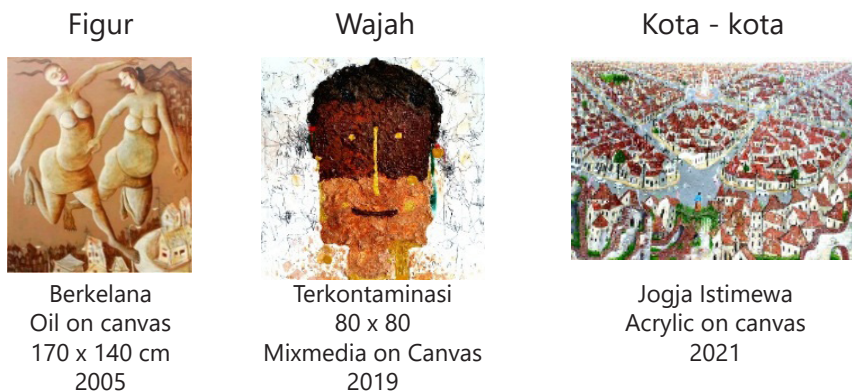
Dunia seni lukis zaman sekarang merupakan zaman kontemporer atau post-modern, dimana banyak karya lukis yang semakin beragam. Banyak karya muncul dengan berbagai style atau corak baru. Kemunculan – kemunculan seniman muda dan eksistensi seniman senior yang tak kalah terkenal memeriahkan dan melahirkan karya – karya baru, pemikiran – pemikiran baru yang selalu haus akan pembaharuan – pembaharuan, ide – ide, gagasan – gagasan, karakter karya yang baru, dan media seni yang terus muncul kreasi juga inovasi pembaruan-pembaruan, menyuguhkan nilai keindahan yang estetik unik, apik, dan beragam. Banyak karya seni lukis kontemporer dengan berbagai keindahannya masing-masing. Kebebasan dan kemerdekaan akan menciptakan karya seni, baik pada teknik, gambar rupa, media, metode, konsep memeriahkan dunia kesenirupaan.

Begitu juga dengan seni rupa daerah, banyak seniman hebat yang karyanya tak kalah seru dengan seniman kota besar. Kehadiran seniman daerah dan seni rupa kedaerah-nya, menambah kemeriahan juga memberikan sumbangsih terhadap seni rupa kontemporer zaman sekarang. Salah satunya adalah Nurali, seniman Tulungagung yang yang beralamat di Desa Moyoketen, Kec. Boyolangu, Kab. Tulungagung. Seniman lulusan STKW tersebut, telah banyak mendapat penghargaan baik dalam dan luar negeri, Selain masih aktif dalam

berpameran seni kelompok maupun pameran tunggal dalam dan luar negeri, menerima pesanan lukisan dan beliau juga pembina lukis pelajar SD/SMP/SMA, beliau juga yang masuk dalam daftar “Lima Pembina Lukis Kolektif Pelajar Terbaik Tingkat Nasional” versi Galeri Nasional dimana penobatan ini penulis kutip dari katalog *Binnale Jatim 6 Arts Ecosystem! Now!*.

Dalam hal tersebut, Penulisan ingin membahas dan mengetahui kajian estetika rupa lukisan karya Nurali, pada lukisan yang berjudul “Jamuan Kerinduan”. Sehubung dengan hal tersebut penulis ingin menambah wawasan tentang seni rupa daerah, kesenirupaan kontemporer sebagai salah satu keilmuan seni rupa pada perkembangan sejarah seni juga ilmu-ilmu seni dan wawasan tentang keilmuan estetika lukis kontemporer yang terus semakin maju dengan adanya sumbangsih dari kesenirupaan daerah pada karya seni rupa lukis berjudul “Jamuan kerinduan”.

Pada perjalanan kemerdekaan berkarya, penafsiran narasi pada emosi yang dituangkan pada karya, Menandai tiga gejala rupa dan bentuk pada karya, Nurali memiliki 3 ragam gambar yang dapat diklasifikasikan yakni : figur, wajah dan kota-kota.



Gambar 3.1 Karya rupa Nurali
Sumber: Repro Dokumentasi Pribadi Nurali

Terlihat dari karya beliau walaupun memiliki ragam gambar yang dapat diklasifikasikan, terdapat ciri khas dari Nurali yang tidak lepas. Hal ini dapat dilihat dari emosi tarikan goresan garis yang

identik dengan ekspresif, spirit, kedalaman emosi jiwa menjadi kekuatan terpenting. Dari berbagai macam lukisannya penulis ingin mengerucutkan pembahasan dengan menganalisis salah satu lukisan Nurali yang berjudul "Jamuan Kerinduan", dimana dari berbagaimacam lukisannya karya ini lha yang tersirat mengandung unsur religi didalamnya.

B. Pembahasan

Penulisan ini menganalisis kajian estetika rupa pada lukisan "Jamuan Kerinduan" karya Nurali. Karya lukisan Nurali yang identik menyangkut masalah sosial maupun lingkungan sekitar, namun pada lukisan "Jamuan Kerinduan" ini merupakan karya yang secara tidak langsung terdapat unsur religius didalamnya yang berbeda. Inilah yang menjadi fokus pengkajian penulisan yang mana dari semua karya Nurali penulis memilih untuk mengkaji pada lukisan berjudul "Jamuan Kerinduan".



Lukisan "Jamuan Kerinduan" tahun 2020, Acrylic On Canvas, ukuran 200 x 250 cm Sumber: Repro Dokumentasi pribadi Nurali

Pada Analisis Kajian Estetika bentuk dan Rupa, penulis menggunakan 3 keilmuan diantaranya :

1. Keilmuan Seni rupa yang terdiri dari titik, garis, bentuk dan warna. Penjelasan penjabaran Unsur sebagai berikut :

a. Titik

unsur titik pada lukisan "Jamuan Kerinduan" di gunakan pada pembuatan detail mata pada figur-figur rame dan

kecil yang memenuhi bidang kanvas. Dan detail daun pada gambar benda alam pohon pada lukisan tersebut.

b. Garis

Terdapat garis nyata : outline gambar untuk mempertegas objek dan memberikan aksen detail pada karya. Garis semu: terdapat pada bagian atas lukisan, seolah memisahkan langit dan kerumunan figur manusia yang yang terkesan samar bergaris.

c. Bentuk

Bentuk pada lukisan ini non geometri. Bebas dengan meniru benda alam. Dengan deformasi/Penyederhanaan objek tanpa meninggalkan ciri khas objek tersebut.

d. Warna

Warna yang digunakan cenderung dominan cerah / kontras untuk menarik perhatian dengan *background* hitam gelam didalamnya. Dominan biru yang menyimbulkan : tenang, sedih, rileks, mendalam, surga, keagungan, kemurahan hati, kebenaran, keamanan, keperayaan, perdamaian, bangsawan.

Estetika Seni Rupa yang meliputi keseimbangan, kesatuan, intensitas/pusat perhatian, dan proporsi. Dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Keseimbangan

Keseimbangan yang terdapat pada lukisan ini adalah Keseimbangan Asimetris horizontal pada objek dan Keseimbangan Simetris Horizontal pada warna. Hal ini karena objek yang tidak sama kanan dan kiri, akan tetapi diseimbangkan dengan perpaduan warna pada sisi-sisinya dan Keseimbangan radial atau Memancar ke dalam. Hal ini dikarenakan seluruh figur yang ada dalam lukisan mengarah pada satu figur yang ada ditengah.

- b. Kesatuan
Prinsip kesatuan pada lukisan ini dapat dilihat dari adanya keterkaitan satu kesatuan dari seluruh objek, yang memiliki satu cerita alur.
 - c. Intensitas/pusat perhatian/point of interest
Dominasi pada lukisan ini sudah dapat dilihat dari figur dengan wajah bercahaya pada tengah lukisan yang seolah memimpin seluruh figur didalam maupun luar lingkaran
 - d. Proporsi
Pada keserasian atau proporsi di lukisan ini terlihat pada ukuran antar objek, sangat ideal dimana ukuran bangunan, figur, juga antara benda lainnya seperti perbandingan ukuran sesuai benda alamnya.
2. **Seni Rupa Kontemporer** yang terdiri dari *pastiche* (adanya tiruan atau duplikasi pada masa lalu), *parody* (adanya hiburan yang menyindir, plesetan lelucon/kata, lelucon), *kitsch* (objek unik, pembaruan, percampuran/ mempopulerkan nilai budaya, inovasi, kreatifitas), *camp* (karya yang berlebihan, destortif, artifisial) dengan pemaparan sebagai berikut :
- a. *Pastiche*
Banyak icon yang menggambar -kan cerita sejarah yang berpengaruh dizamannya yang teradopsi pada kanvas, di kemas dengan pengulangan dan penambahan figur-figur yang bercirikan khas.
 - b. *Parody*
Unsur hiburan atau lelucon terdapat pada Kebebasan mengemukakan pendapat pada makan tersirat akan sosok pemimpin, Terkemas pesan yang tersirat menggambarkan kerinduan akan sosok pemimpin yang bijaksana.
 - c. *Kitsch*
Unsur Pencampuran budaya yang dapat dilihat dari simbol penggambaran gedung-gedung bersejarah, yang memiliki arti tradisi, budaya, dan sakral.

d. *Camp*

Penggambaran objek–objek manusia terdeformasi yang rame, hingga memenuhi frame canvas pada lukisan. Figur objek yang berlebihan menandakan makna dan maksud bahasa rupa, yang dinarasikan pada lukisan tersebut.

Tabel 5.1 Tabel Kesimpulan

Gambar	Keilmuan			Kesimpulan
	Keilmuan Seni Rupa	Prinsip-prinsip Estetika Seni Rupa dan Desain	Seni Rupa Kontemporer	
	<p>Pada analisis keilmuan seni rupa pada lukisan "Jamuan Kerinduan" dapat disimpulkan bahwa lukisan tersebut memiliki unsur (titik, garis, bentuk dan warna) yang mana dinilai indah dengan karakteristik bahasa rupa dari pelukisnya Nurali. Dengan figur mengadopsi dari penggambaran maunisa hingga di bentuk sedemikian rupa menjadi orang marjinal. Dengan bermain komposisi figur kecil-kecil, ramai yang memenuhi ruang lukis. Hal ini sesuai dengan kriteria menilai keindahan rupa dengan keilmuan seni rupa pada lukisan, dimana poin-poin keilmuan seni rupa telah masuk pada lukisan tersebut.</p>	<p>Lukisan figur karya Nurali berjudul "Jamuan Kerinduan" tersebut telah masuk dalam kriteria prinsip-prinsip estetika seni rupa yang dapat dikatakan jika suatu karya seni telah memiliki prinsip-prinsip tersebut dapat dikatakan karya tersebut telah memiliki nilai seni. Prinsip-prinsip tersebut merupakan salah satu alat untuk menciptakan dan menganalisis karya. Berdasarkan estetika prinsip-prinsip seni rupa, dari analisis dapat terlihat bahwa karya tersebut telah memiliki kriteria Prinsip-prinsip estetika seni rupa dan desain yang dapat dilihat dari segi keseimbangan, keselarasan/irama/ritma, kesatuan, Dominasi/daya tarik/pusat perhatian, dan keserasian/proposisi.</p>	<p>Lukisan tersebut mengandung klasifikasi atau ciri khas dari seni rupa kontemporer yang mana memiliki kebebasan dalam penciptaanya, seperti : kebebasan dalam teknik, gambar/ rupa, konsep, penggambaran hingga pewarnaan. Bercampur budaya dan adat istiadat, terdapat kritik yang tersirat akan makna, tergambar dengan visual yang tersirat akan makna.</p>	<p>Analisis keilmuan seni rupa, prinsip-prinsip estetika seni rupa dan desain, juga seni rupa kontemporer dapat dikatakan bahwa karya masuk pada seni kontemporer yang mana memiliki kebebasan dalam berkarya, baik kebebasan pada gambar/visual, teknik, konsep dan sebagainya. Memiliki ciri khas dan karakteristik yang khas sesuai bahasa rupa penciptanya.</p>

Kajian estetika rupa yang di analisis pada keilmuan seni rupa, prinsip-prinsip estetika seni rupa, dan seni rupa kontemporer pada lukisan "Jamuan Kerinduan" karya Nurali dapat dikatakan bahwa karya tersebut masuk pada seni kontemporer yang mana memiliki kebebasan dalam berkarya, baik kebebasan pada gambar/visual, teknik, konsep dan sebagainya. Memiliki ciri khas dan karakteristik yang khas sesuai bahasa rupa penciptanya.

Kebebasan yang dapat dirasakan pada proses berkarya memunculkan stigma yang beragam pada siapa saja yang melihat karya tersebut. Dapat pula memunculkan berbagai macam pernafsuran makna yang membuatnya semakin kaya makna dan multi makna. Memeriahkan ke-kayaan makna pada karya dengan bentuk – bentuk visual bahasa rupa dengan permainan komposisi figur kecil-kecil yang ramai dengan ciri khas bahasa rupa yang nyentrik dan unik.

C. Penutup

Penulisan ini merupakan salah satu cara menganalisis estetika rupa pada karya. Beberapa cara / metode pengkajian pada penulisan ini bukan aturan yang baku. Terdapat berbagai macam cara mengkaji estetika karya seni. Perlu diketahui masih banyak cara lain yang dapat digunakan dalam mencari estetika rupa pada karya yang mana setiap orang berbeda-beda menyikapinya.

Hal ini didasari oleh disiplin ilmu dan pengalaman empiris setiap orang yang berbeda. Akan tetapi penulis ingin menyampaikan salah satu cara menganalisis estetika rupa pada karya lukisan yang mana mengkaji pada Keilmuan seni rupa, Prinsip-prinsip estetika seni dan desain, dan mengkajinya pada klasifikasi seni rupa kontemporer. Penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, saran dan masukan sangat dibutuhkan, yang mana dapat sama-sama belajar untuk meningkatkan pemahaman seni.

Referensi

- Dwilaksana, Chryshnanda.dkk. 2021. *Kidung Jiwa Nashar : Tonggak dan Martir Seni Rupa Abstrak Indonesia*. Jakarta : Rumah Gagas Kreatif
- Ismurdiyahwati, Ika. 2020. *Buku Ajar Sejarah Seni Rupa Modern dan Kontemporer*. Surabaya : Penerbit Adi Buana University Press
- Junaedi, Deni. 2021. [cetakan ke 3]. *Eстетika : Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta : Penerbit ArtCiv
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN. BALAI PUSTAKA
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : Penerbit ITB
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius
- Susanto, Mikke. 2011. [cetakan ke 1] *Diksi Rupa : Kumpulan istilah & Gerakan Sei Rupa*. Yogyakarta : DictiArt & Djagad Art House.
- Wijayati, Hasna dan Indriyana R. 2019. *Postmodernisme : Sebuah Pemikiran Filsuf Abad 20*. Yogyakarta : Penerbit Sociality
- Wisetrotomo, Suwarno.dkk. 2014. *Paradoks Muchtar Apin*. Jakarta : Edwin's Gallery
- Tim FISH, 2021. *Pedoman Penulisan Proposal, Skripsi, dan Artikel Ilmiah*. Surabaya : Penerbit: Unipa Surabaya.

Bio data ringkas



Risa Septyana, lahir di Tulungagung, 10 September 2998. Saat ini sedang menempuh pendidikan di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Penulis beralamat di Kelurahan Sembung RT.2 / RW.1, Tulungagung.

Penulis dapat dihubungi melalui risaseptyana18@gmail.com. penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul Kajian Estetika Rupa Lukisan Kontemporer “Jamuan Kerinduan” Karya Nurali. Semoga tulisan ini dapat menjadi sumbangsih penulisan tentang kekayaan lukisan-lukisan seniman daerah yang memiliki karya-karya yang unik, asik dengan ciri khas goresan bahasa rupa yang khas.

PERANCANGAN VISUAL UI DAN UX E-MENU KEDAI BERDIKARI KOPI BEKASI SEBAGAI SISTEM PEMESANAN

Rizky Akbar Lazuardi¹, Vidya Kharishma²
Universitas Paramadina, vidya.kharishma@gmail.com

A. Pendahuluan

Saat ini, perkembangan teknologi informasi khususnya multimedia dalam pemenuhan kebutuhan manusia mengalami perkembangan yang pesat. Manusia menginginkan kemudahan dan kecepatan dalam memenuhi kebutuhannya. Hal ini menyebabkan kegiatan-kegiatan yang awalnya dilakukan dengan cara manual bergeser dilakukan dengan cara bantuan teknologi. Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pelayanan pada kedai kopi.

Salah satu kedai kopi yang sedang ramai diminati oleh remaja dan orang dewasa ada Berdikari Kopi. Berdikari Kopi didirikan pada 23 Maret 2018 silam dan dikelola secara perseorangan oleh wirausahawan bernama Muklas Prayogo asal Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi. Berdikari Kopi terletak di belakang Stasiun Tambun dengan jarak berkisar 900 m atau 6 menit dengan berjalan kaki. Dengan letaknya yang strategis yakni berada tepat di pinggir jalan raya yang juga merupakan perlintasan orang-orang yang mengarah ke Stasiun Tambun membuat Berdikari Kopi sangat mudah untuk disinggahi. Berdikari Kopi memiliki konsep menarik, yaitu mewadahi ruang belajar dan apresiasi untuk kalangan anak remaja. Jumlah konsumen Berdikari Kopi sudah cukup banyak. Jumlah ini semakin meningkat ketika ada acara/event pada kedai kopi tersebut. Tingginya jumlah ini menyebabkan para pegawai Berdikari Kopi mengalami kesulitan dalam mengelola pesanan pelanggan. Penyebabnya adalah pencatatan pesanan masih secara manual dengan menggunakan kertas sehingga pencatatan pesanan sering mengalami kesalahan. Selain itu, interaksi antara pelayan dan

konsumen menjadi lama karena pencatatan yang masih manual. Hal tersebut membuat pelanggan merasa tidak puas terhadap layanan. Hingga akhirnya loyalitas pelanggan Berdikari Kopi menurun. Pencatatan pesanan menu secara manual dinilai kurang efektif dan efisien dari sisi waktu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web mobile yang berfungsi untuk mengelola pesanan antara pelayan dengan pelanggan.

E-Menu (Electronic Menu) merupakan salah satu pemanfaatan jaringan komputer untuk melakukan transaksi pemesanan menu, baik berupa makanan maupun minuman pada sebuah rumah makan atau restoran yang dilakukan secara *elektronik* (Wasinger dkk, 2013). *E-Menu* bertujuan untuk memudahkan pemilik rumah makan untuk mengelola bisnis kulinernya dan juga mempermudah seluruh proses transaksi yang ada dalam rumah makan dengan menggunakan media elektronik seperti *smartphone* atau komputer sehingga tidak lagi menggunakan media dan metode konvensional seperti kertas pada umumnya namun telah beralih ke media digital. (Martono, 2018). Ketika ingin memesan konsumen dapat memasukkan kode menu yang sesuai dengan pesanan yang diinginkan pelanggan, kemudian konsumen dapat membayar ketika pelayan mendatangkan menu pesanan dari e-menu tersebut. Dalam proses pembuatan aplikasi, User Interface (UI) dan User Experience (UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi. *User interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi (Lastiansah, 2012). Dalam *The Essential Guide to User Interface Design* (Galitz, 2002), terdapat prinsip-prinsip user interface yaitu user interface harus memperhatikan unsur-unsur estetika, jelas, komprehensif, konfigurasi mudahnya, konsisten, efisien, familiar, fleksible, responsif, dan sederhana. Sementara elemen-elemen desain yang harus diperhatikan dalam merancang UI yaitu warna, tipografi, ikon, dan navigasi. *User Experience* atau yang biasa disebut *UX* adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan atau antisipasi penggunaan produk, *system* atau layanan (ISO, 2010). Lebih sederhana, *user experience* adalah bagaimana perasaan anda

terhadap setiap interaksi yang sedang anda hadapi dengan apa yang ada di depan anda saat anda menggunakannya (Winter, 2015). Melalui perancangan UI dan UX yang tepat maka sebuah aplikasi akan mudah digunakan dan dipahami karena desain pada sebuah aplikasi akan tertata rapi dan terorganisir. Pada desainnya, UI dan UX harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. UI dan UX dirancang dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi, mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya sehingga menghasilkan yang sempurna dan ramah terhadap pengguna pada aplikasi Berdikari Kopi.

Berdasarkan pembahasan masalah, maka penelitian ini akan merancang *visualisasi, UI dan UX dari e-menu web mobile* yang menarik, informatif, dan mudah untuk diakses oleh target audiens sebagai solusi untuk mempermudah pemesanan pada kedai Berdikari Kopi. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif deskriptif.

B. Pembahasan

1. Konsep Umum

Segmentasi adalah suatu strategi yang membagi target audiens menjadi kelompok yang dibedakan sesuai dengan kebutuhan atau variabel tertentu. Agar perancangan *e-menu* Berdikari Kopi ini dapat lebih terfokus dan tepat sasaran maka dibutuhkan sebuah analisa segmentasi. Analisa Segmentasi target audiens Kedai Berdikari Kopi dibagi, yaitu laki-laki/perempuan berusia 18-28 tahun dengan profesi mahasiswa dan pekerja muda dan SES (status ekonomi sosial) B. Jangkauan geografis dari target audience yaitu masyarakat Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. Audiens memiliki karakter yang dinamis yang menyukai gaya hidup berkumpul dengan rekan-rekannya di *coffee shop* Berdikari Kopi dengan ruangan yang alami dan terkoneksi internet, hobi menyambung jaringan internet *coffee shop* dan gemar berselancar di media sosial dengan minum kopi.

Pada Perancangan ini Berdikari Kopi sebagai coffe shop ingin membangun ruang belajar dan apresiasi serta menjadi motivasi bagi anak-anak muda lainnya. Berdikari Kopi memiliki nilai diferensiasi kepedulian sosial berupa prakarya tersebut disampaikan dalam bentuk memberikan kegiatan ruang belajar dan apresiasi dalam penyampaianya prakarya yang dilakukan. Upaya ini sekaligus menjadi promosi Berdikari Kopi kepada konsumen. Dengan ini, konsumen dapat merasakan langsung nilai kepedulian lingkungan yang dibangun oleh Berdikari Kopi. Karena itu, E-Menu Berdikari Kopi juga dirancang untuk mendukung visi misi Berdiri Kopi tersebut yaitu dengan menyediakan wadah dan media informasi mengenai kegiatan yang dilaksanakan pada Berdikari Kopi.

Konsep verbal yang digunakan pada E-menu Berdikari Kopi menyesuaikan dengan segmentasi pasar yaitu menggunakan kalimat dan bahasa yang tidak baku atau bahasa gaul yang sedang tren dan digunakan sehari-hari. Namun, bahasa yang digunakan tetap informatif sehingga dapat tersampaikan dengan baik ke target audiens. Konsep verbal ini digunakan pada tiap konten yang dibuat oleh Berdikari Kopi yaitu konten mengenai menu, berita ruang belajar dan apresiasi kegiatan di Berdikari Kopi.

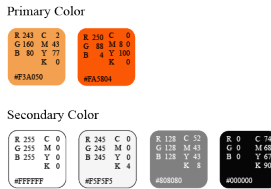
2. Strategi Kreatif

Sebagai landasan dalam stratgei kreatif maka dibuat mindmapping untuk mendapat kan keyword dan keyvisual. Pada perancangan ini, key word yang digunakan yaitu Memudahkan, Friendly, Apresiatif dan key visual-nya yaitu Coffe, Tea, Karya. Berdasarkan dari keyword dan keyvisual yang disesuaikan dengan target audiens maka ditemukan moodboard sebagai referensi visual dan warna.



Gambar 1. Moodboard

Dari hasil moodboard maka ditentukan skema warna untuk E-menu Berdikari Kopi, yaitu warna oranye, hitam dan putih.



Gambar 2. Skema Warna E-Menu Berdikari Kopi

Typeface yang dipilih adalah Poppins dan Open Sans karena tipe font ini memberikan kesan *friendly* dan modern serta tersedia oleh google font yang ter-embed di seluruh device sistem operasi. Sehingga, pada proses developing tidak membutuhkan waktu lagi untuk meng-embed font tersebut. Selain itu, *family font* dari *typeface* ini cukup beragam serta memiliki fleksibilitas yang baik pada layar digital. Open Sans adalah huruf tanpa kait humanis yang dirancang oleh Steve Matteson dan dikomisikan oleh Google pada 2011. Poppins adalah rupa huruf sans serif yang diterbitkan oleh Indian Type Foundry pada tahun 2014.

Poppins Typeface

Light	Regular
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>	<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>
Italic	Medium Italic
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>	<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>
Semi Bold	Bold
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>	<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>
Bold Italic	Extra Bold
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>	<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>

Open Sans Typeface

Light	Regular
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>	<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>
Light Italic	Medium
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>	<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>
Semi Bold	Bold
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>	<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>
Bold Italic	Extra Bold
<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>	<p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 -!@#%&*()'_+~=- {}[]:;:'<>?.,/ </p>

Gambar 3. Typeface E-Menu Berdikari Kopi

3. Sitemap

Sebelum konsep visual dirancang maka perlu membuat sitemap *e-menu* Perancangan Visual E-Menu Untuk Berdikari Kopi dalam bentuk grafik untuk mengetahui hubungan antar halaman. *Sitemap* adalah susunan menu atau hirarki menu dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman dan *link* navigasi tiap halaman pada suatu website. *Sitemap* merupakan penuntun pengguna sehingga *sitemap* tidak dapat dibuat sembarangan.

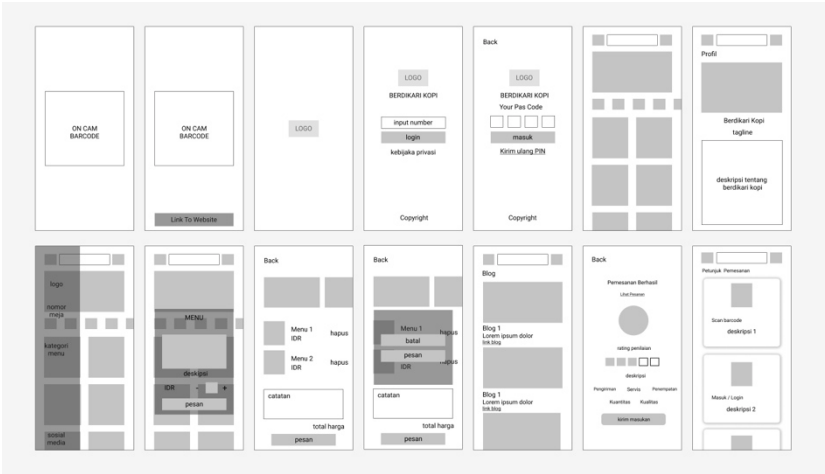
Susunan menu dipengaruhi oleh tujuan dari situs yang akan dibuat. (Anwaringsih, 2011)



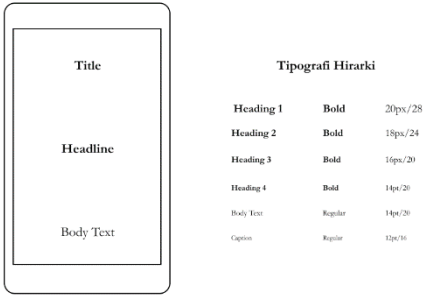
Gambar 4. Sitemap E-Menu Berdikari Kopi

4. Konsep Visual

Low Fidelity Design dirancang untuk menentukan menu dan elemen yang dibutuhkan pada aplikasi. Prinsip layout yaitu empasis (penekanan), keseimbangan dan kesatuan serta prinsip Grid Column diterapkan pada perancangan *Low Fidelity Design* e-menu Berdikari Kopi. Penerapan grid akan memudahkan konten-konten pada aplikasi dapat terstruktur dengan baik dan memiliki hierarki yang tepat.

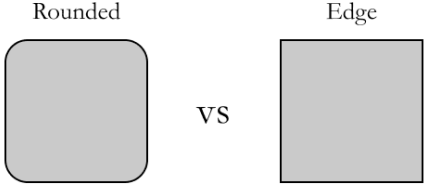


Gambar 5. Lo-Fi Design (Wireframe)



Gambar 6. Hirarki tipografi

Gaya pada bentuk thumbnail foto dan *button* adalah *rounded* atau tumpul. Bentuk *rounded* memiliki fungsi memperluas area *white space* sehingga terlihat tidak penuh. Selain itu, bentuk *rounded* terkesan lebih friendly dibanding bentuk yang bersudut.

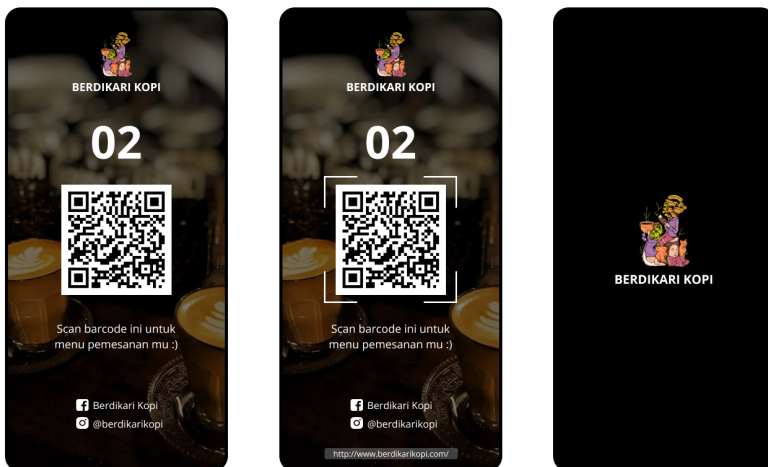


Gambar 7. Perbandingan bentuk tumpul (*rounded*) dan lancip.

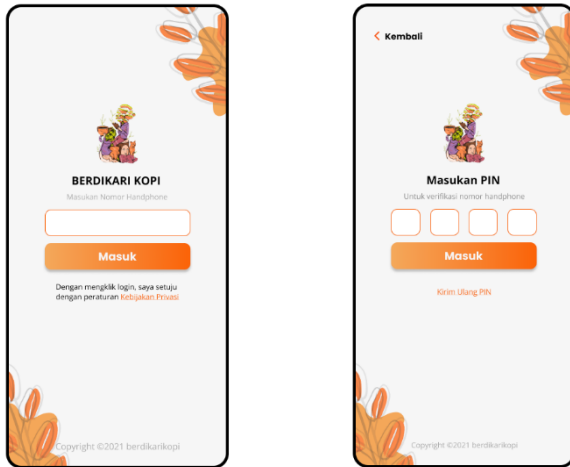
Konten-konten menu makanan/minuman pada E-menu Berdikasi Kopi akan memaksimalkan penggunaan foto makanan/minuman untuk memperjelas jenis-jenis menu yang ada pada Berdikari Kopi. Konsep fotografi menggunakan konsep *white background photoshoot* sehingga *background* tidak mengganggu kejelasan informasi pada foto makanan/minuman. Menu akan difoto dengan sudut pandang $\frac{3}{4}$ *angle* kamera dan *close up*.

Elemen grafis merupakan elemen estetika yang digunakan untuk mendukung *citra brand* dan menjaga konsistensi desain identitas visual suatu *brand* sebagai *Corporate Identity*. Pada perancangan elemen grafis E-menu Berdikari Kopi, elemen grafis mengambil dari visual logo Berdikari Kopi yang berbentuk tumbuhan daun kopi untuk memberikan kesan "bertumbuh". Konsep ini sesuai dengan filosofi pada logo Berdikari Kopi yakni dapat terus tumbuh untuk memajukan toko kopi dan ruang belajar.

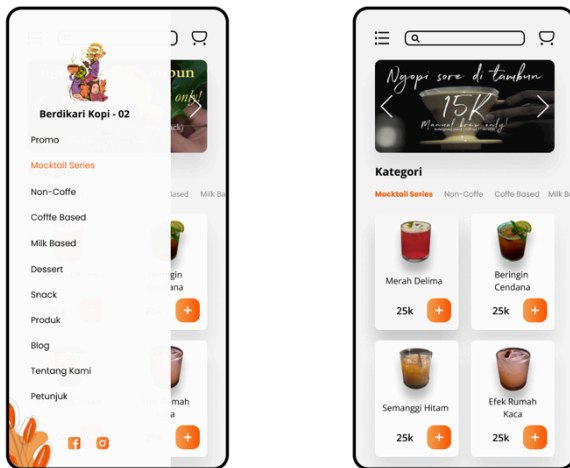
Selanjutnya menggambar High Fidelity Design atau biasa yang disebut dengan prototype serta ilustrasi pendukung yang dibutuhkan dalam desain e-menu. tahap ini dirancang untuk menentukan menu dan elemen visual yang dibuat untuk menghubungkan antara produk dapat berinteraksi dengan pengguna pada user interface design.



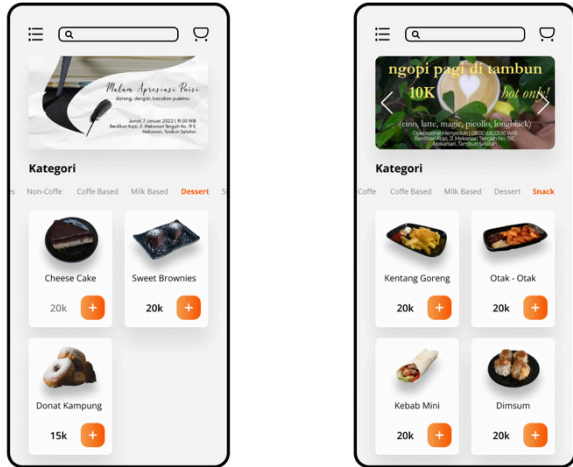
Gambar 8. Desain antarmuka scan e-menu dan on boarding



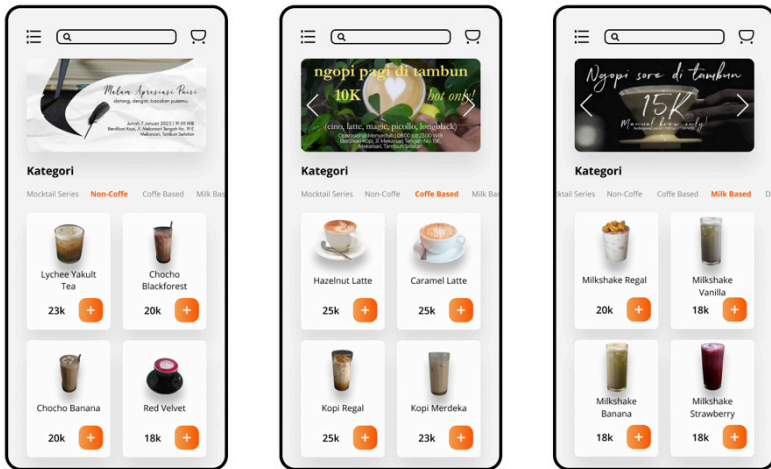
Gambar 9. Desain antarmuka sign-in



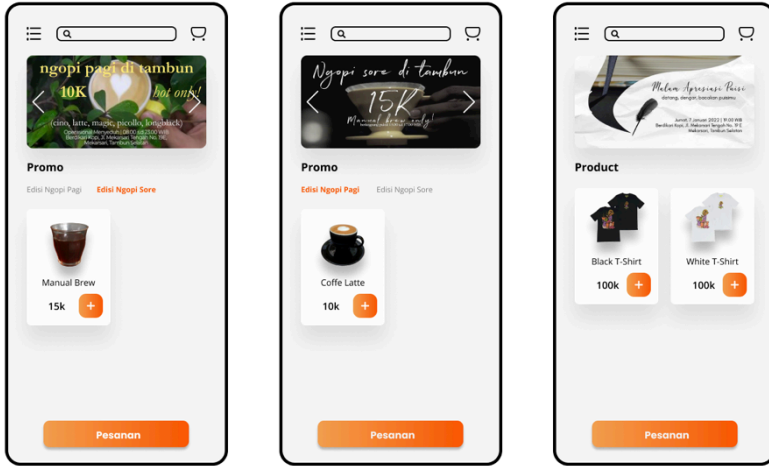
Gambar 10. Desain antarmuka navbar side & homescreen



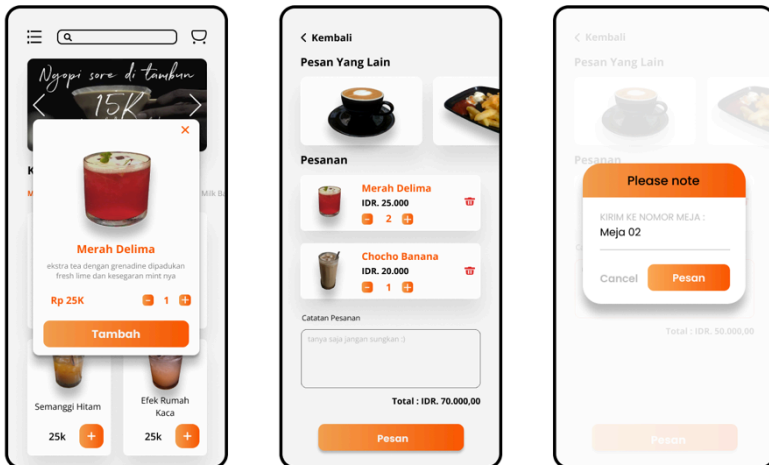
Gambar 11. Desain antarmuka menu makanan



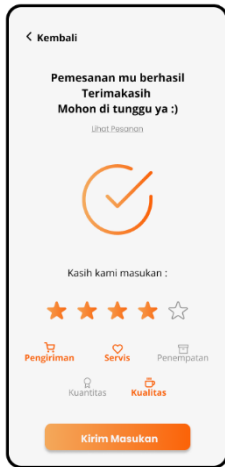
Gambar 12. Desain antarmuka menu minuman



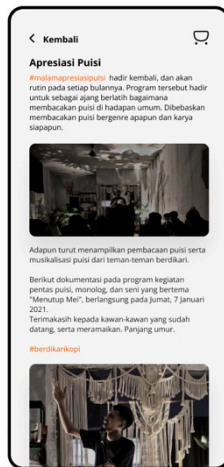
Gambar 13. Desain antarmuka menu promo & produk



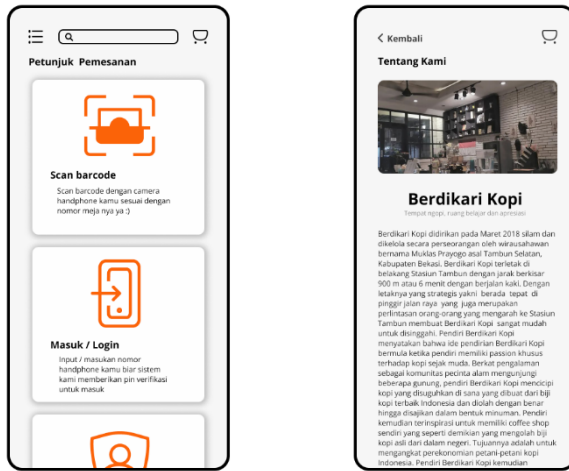
Gambar 14. Desain antarmuka pemesanan



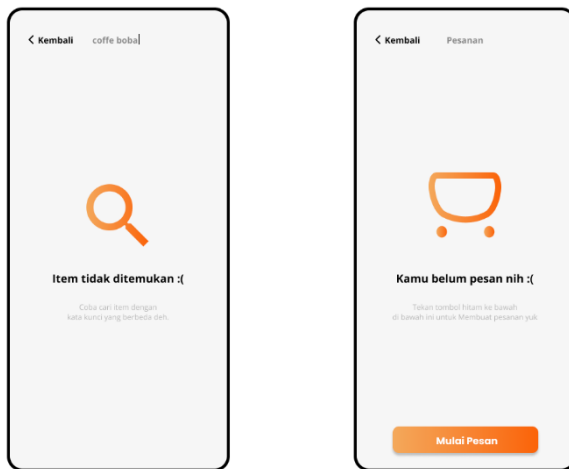
Gambar 15. Desain antarmuka feedback & menu pesanan



Gambar 16. Desain antarmuka blog



Gambar 17. Desain antarmuka tentang & petunjuk



Gambar 18. Desain antarmuka pilihan kosong

C. Penutup

Pemanfaatan teknologi yang efektif dan efisien pada kedai kopi dapat membantu pengembangan sebuah kedai kopi. Khususnya, penggunaan e-menu pada kedai kopi dapat memudahkan proses pemesanan menu antara pelayan dan konsumen. Melalui kemudahan ini maka efektifitas kerja meningkat sehingga tingkat kepuasan konsumen dapat meningkat.

Dalam membangun perancangan media teknologi diperlukannya desain yang mengikuti perkembangan kebiasaan dan pengalaman dari pengguna. Karena itu, penerapan prinsip *User interface* dan *user experience* sangat penting pada desain sebuah aplikasi khususnya untuk e-menu. *User interface* dan *user experience* merupakan sebuah terapan dimana penting untuk memperhatikan interaksi manusia dengan sistem digital komputer. Karena itu, penting untuk mempertimbangkan aspek kebutuhan pengguna dan proses kerja dalam sebuah restoran/kedai sehingga e-menu yang didesain tepat dan efektif.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih pada Universitas Paramadina baik kepada para pengajar dan staf yang telah membantu pada proses pembuatan karya akhir ini. Terima kasih juga kepada para ahli yang sudah menjadi sumber referensi dalam perancangan ini terutama dari pihak Berdikari Kopi khususnya bapak Mukhlas Prayogo yang sudah bersedia di wawancara dan menjadi subjek dan objek penelitian dalam perancangan ini.

Referensi

- AL, Safina. (2019). *Perancangan user interface dan user experience aplikasi pasar maret.com berbasis android untuk meningkatkan pelayanan pada konsumen dan produsen pasar maret.com*. Elemen User Interface, (Beril Sam) 8-24, User Experience ISO, (2010), Winter, (2015) & Guo, (2012). 18-24.
- Anwariningsih, S. H. (2011). *Multi Faktor Kualitas Website*. Jurnal Gaung Informatika, 4(1).
- Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Designing mobile apps*. José Vittone.
- Lastiansah, Sena. (2012). *"Pengertian User Interface."* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Martono. (2018). *Pembuatan Aplikasi E-Menu (Electronic Menu) Berbasis Website Dan Android*, JURNAL ILMIAH MEDIA SISFO Vol. 12, No. 1, Hal 1036-1046.
- Wasinger, R., Wallbank, J., Pizzato, L., Kay, J., Kummerfeld, B., Böhmer, M., & Krüger, A. (2013). *Scrutable user models and personalised*

item recommendation in mobile lifestyle applications. In International Conference on User Modeling, Adaptation, and Personalization (pp. 77-88). Springer, Berlin, Heidelberg.

Bio data ringkas



Rizky Akbar Lazuardi adalah mahasiswa pararel Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina. Rizky menjalankan proses perkuliahannya sambil bekerja dan telah lulus pada tahun 2022. Karya-karya Rizky fokus pada perancangan UI dan UX untuk pengembangan aplikasi. Saat ini Rizky bekerja di bidang desain dan melanjutkan *passion*-nya di perancangan UI dan UX.



Vidya Kharishma mengambil pendidikan sarjana pada jurusan Arsitektur Universitas Trisakti dan lulus tahun 2006. Setelah itu melanjutkan pendidikannya pada Program Pasca Sarjana Magister Desain Institut Teknologi Bandung dan lulus pada tahun 2010. Saat ini mengajar pada jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina. Selain itu juga aktif pada kegiatan penelitian dan pengabdian dan rutin mengikuti hibah DAKAB, DIKTI, maupun hibah internal Universitas.

PROJECT BASED LEARNING PADA PROSES PEMBUATAN DESAIN ALAS KAKI PADA BRAND FORTUNA SHOES DENGAN KERJA MAGANG

Josephine Theodora¹, Dewi Isma Aryani²
Fakultas Seni Rupa dan desain, Universitas Kristen Maranatha,
Email korespondensi: dewi.ia@art.maranatha.edu

A. Pendahuluan

Kerja praktik atau magang merupakan mata kuliah yang harus ditempuh mahasiswa sebagai bagian dari proses terlibat dalam *real project* pada suatu perusahaan selama kurun waktu dua bulan atau setara dengan 300 jam kehadiran. Pemilihan lokasi kerja magang yang dipilih oleh mahasiswa harus dilaporkan kepada program studi untuk membantu memantau proses pelaksanaan magang mahasiswa pada perusahaan. Selama magang, mahasiswa dibimbing oleh seorang *supervisor* atau staf ahli dari perusahaan terkait pengerjaan *real project* yang diberikan, serta dosen pembimbing dari kampus untuk membantu proses pembuatan laporan tertulis kepada program studi. Adapun mata kuliah kerja praktik sendiri merupakan salah satu mata kuliah wajib yang terdapat dalam kurikulum Program Diploma III Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha sebelum nantinya menempuh mata kuliah proyek akhir agar dapat lulus sebagai ahli madya (Sukanti, 2005). Sejalan dengan penelitian Sukanti tersebut telah sesuai dengan misi dari adanya program diploma yakni menyediakan sumber daya manusia dengan keterampilan khusus dan dalam jumlah memadai sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja yang dibutuhkan. Dengan demikian, melalui mata kuliah kerja praktik atau magang yang dilakukan, nantinya dapat: (1) memiliki tingkat pengetahuan dan keterampilan yang tinggi untuk menjalankan profesinya, (2) memiliki pengetahuan yang cukup tentang masalah-masalah sosial untuk menjalankan profesinya sesuai konteks dan memberikan kepemimpinan yang profesional, (3) mampu bekerja

secara efektif, dan (4) memiliki semangat untuk terus belajar guna meningkatkan keterampilan profesi dan pengetahuan yang terus berubah. Perubahan tersebut dapat diakibatkan oleh faktor politik, kesadaran kelas, nasionalisme baru, komodifikasi, maupun kapitalisme konsumen (Aryani, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hasil kerja magang pada perusahaan sepatu Fortuna Shoes diangkat sebagai artikel yang dapat memberikan informasi sekaligus inspirasi penciptaan koleksi sepatu pria maupun wanita dengan desain klasik dan elegan, dengan menerapkan metode *project based learning* (PBL) (Aryani, Theodora, 2022). Referensi tren yang digunakan dalam proses perancangan sepatu mengacu pada *Fashion Trend 2021/2022 "The New Beginning"* (Indonesia Trend Forecasting, 2021).

B. Pembahasan

Proses perancangan sepatu di Fortuna Shoes dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif berupa *desk/secondary research* mengacu pada observasi lapangan dan referensi mode menurut *Trend Fashion 2021/2022 "The New Beginning"*. Adapun teori-teori yang digunakan sebagai pendukung dalam referensi perancangan sepatu antara lain:

1. Teori Material dan Alur Produksi, memaparkan jenis bahan/material serta terkait teknik serta tahapan pengerjaannya.
2. Teori Warna, merupakan referensi warna dalam desain sepatu.
3. Teori *Personal Branding*, merupakan referensi dalam proses desain sepatu yang sesuai untuk target *user*.

Teori Material dan Alur Produksi

Pemilihan Bahan

Dalam membuat setiap sepatu, bahan berkualitas tinggi selalu menjadi prioritas Fortuna Shoes dengan memilih bahan yang tepat dan spesifik sesuai fungsinya. Bahan utama yang digunakan Fortuna Shoes adalah kulit, spesifik menggunakan *French Calfskin (Full-Grain Leather)* yakni kulit dengan kualitas terbaik di dunia. *French*

Calfskin dikenal sebagai kulit paling sempurna untuk menghasilkan sepatu yang kuat, tahan lama, fleksibel, dan nyaman. Struktur pori dan butiran pada kulitnya yang halus membuat sepatu terlihat elegan, indah namun kokoh pada saat bersamaan. Selain bahan terbaik untuk bagian *upper* sepatu, Fortuna Shoes juga memilih kualitas tinggi dan bahan penunjang tertentu sesuai dengan fungsinya seperti bahan lebih lembut dan fleksibel untuk *insole* berbeda dengan bahan kulit yang digunakan untuk *outsole*. *Insole* dirancang untuk memberikan kenyamanan bagi pemakai sepatu, sedangkan *outsole* dirancang untuk melindungi kaki. Oleh karena itu, bahan yang digunakan *outsole* membutuhkan bahan kulit yang tebal, kuat, dan fleksibel. Ketebalan kulit yang tepat, pori-pori kulit yang sama, dan metode penyamakan kulit adalah faktor terpenting untuk menghasilkan sepatu yang diterima oleh pasar dunia. Dengan demikian, sangat tepat bagi Fortuna Shoes memilih untuk mengimpor hampir semua bahan sepatu dari berbagai negara dengan penyamakan metode kulit turun-temurun.

Setiap kulit yang akan diolah menjadi *upper* selalu diperiksa dengan teliti berdasarkan standar Fortuna Shoes terkait ketebalan dan penyamakan kulitnya. Pada hal ini, setiap kulit bagian atas juga dipilih khusus untuk setiap model sepatu. Pada model *Wholesale Oxford* menggunakan jenis kulit yang berbeda dengan model penuh *Brogue Oxford* atau *Derby*.

Pembuatan *Upper*

Bagian *upper* sepatu memerlukan berbagai tahapan mulai dari menggambar pola *lining* (lapisan dalam sepatu) dan pola *upper* secara manual atau dengan mesin. Mesin pemotong terkomputerisasi sangat membantu Fortuna Shoes untuk menggambar pola, memotong, dan melubangi tali sepatu atau untuk hiasan (*brogue*) dengan cepat dan tepat. Kulit bagian *upper* akan melalui tahap *skiving* untuk menentukan tingkat ketipisan dan derajat kemiringan agar tidak sobek saat dijahit. Selain itu terdapat *crimping* yaitu proses pembuatan lekukan untuk model sepatu tertentu. Kulit bagian *upper* dan *lining* kemudian disatukan

dengan lem dan proses menjahit. Setelah itu, diratakan melalui tahap *hammering* agar tidak ada permukaan yang bergelombang akibat lem dan jahitan.

Proses Pembuatan *Insole*, *Outsole*, dan *Heels*

Proses ini adalah bagian yang cukup kompleks karena memerlukan berbagai tahapan untuk menyiapkan *insole*, *outsole*, dan *heels* sebelum siap dirangkai menjadi sepatu. Setelah kulit dipotong sesuai dengan fungsinya masing-masing, *insole* dan *outsole* perlu melalui tahapan *grooving* dan *channeling*. *Grooving* atau menyisit adalah proses membelah lapisan kulit untuk jahitan tangan menggunakan pisau sisit. Sedangkan *channeling* adalah proses pembuatan jalur jahit dengan menggores bagian kecil kulit pada samping atau di sekitar sol. Kemudian, *insole* dan *outsole* juga harus melalui beberapa tahap *roughing* dan *side trimming* agar pas dengan sepatu terakhir. Untuk *heels*, setelah proses *leather stacking*, *heels* tetap harus melewati tahap *heels pressing*, pemangkasan *heels*, penyesuaian tinggi *heels*, dan proses rinci lainnya.

Lasting

Prosesnya adalah bagian dari proses *assembling* untuk *shoelast* (referensi sepatu), *upper*, *insole*, sol luar, dan *heels*. Proses *lasting* dibagi menjadi tiga bagian yang berbeda yaitu *toe lasting*, *back lasting*, dan *side lasting*. Sebelum proses *toe lasting* dilakukan, perlu menempelkan pemaku ke bagian atas dan lapisan melalui mesin lateks sehingga ketiganya menempel dengan sempurna. Sementara itu, agar bagian belakangnya awet, perlu ada tahap *premoulding* terlebih dahulu, sedangkan *stiffener* dicairkan dan membentuk bagian belakang sepatu agar siap ditarik. Proses *lasting* ini adalah kombinasi dari pemrosesan manual dengan bantuan tangan dan mesin.

Hand Welting

Welt adalah sepotong kulit yang dibuat khusus untuk dijahit pada bagian atas dan sol. Lekukan pada sol dalam menggunakan

teknik *saddle stitch* (jahitan pelana) untuk memperpanjang umur sepatu. Teknik jahitan pelana sendiri dianggap sebagai jahitan terkuat hingga saat ini berupa teknik jahit tangan yang menggunakan seutas benang dengan setiap ujungnya melewati satu lubang jahitan. Jadi, jika seutas benang sobek pada jahitan pelana, maka satu-satunya cara untuk memperbaiki hanya dapat dilakukan di area yang terkena dampak kerusakan daripada mengganti keseluruhan garis jahitan. Hal ini membuat seluruh proses *hand welting* membutuhkan tingkat kesabaran, ketelitian, dan keterampilan. Untuk menghasilkan sepasang sepatu, rata-rata proses *hand welting* membutuhkan waktu 1-2 jam. Untuk mencapai kapasitas produksi yang besar, dibutuhkan banyak tenaga kerja yang terlatih khusus. Hal ini menyebabkan biaya produksi yang sangat tinggi, namun semua upaya ini secara langsung sebanding dengan kualitas yang diperoleh. Melalui proses *hand welting*, umur sepatu akan bertahan dalam waktu yang lebih lama karena *outsole* rusak dapat diganti baru dengan cara dipateri menggunakan *solder*. Inilah sebabnya mengapa pembuat sepatu di Eropa beralih ke *Goodyear Construction* dengan mesin jahit. Sementara itu, kualitas sepatu Fortuna Shoes selalu menjadi prioritas karena memilih untuk mempertahankan proses *hand welting* dan menggunakan mesin untuk mendukung proses lain agar kapasitas dan kualitas produksi tetap tinggi dan sebanding.

Cork Filling

Selain ketahanan sepatu, kenyamanan juga menjadi faktor penting yang selalu diperhatikan oleh Fortuna Shoes dalam setiap sepatu. Selain menggunakan kulit samak nabati terbaik, Fortuna Shoes juga menggunakan *cork filler* antar lapisan, terbuat dari kulit kayu ek dan diproses dengan bahan alami. *Cork filler* memberikan kenyamanan dan membentuk anatomi kaki. Setelah penggunaan jangka panjang sepatu Fortuna, *cork filler* ini akan mempertahankan bentuk kaki pengguna sehingga sepatu terkesan hanya dimiliki satu orang.

Finishing dan Detailing

Terlepas dari proses pembuatan sepatu dasar yang kompleks, proses penyelesaian sepatu di Fortuna Shoes juga sangat detail dan kompleks. Proses pembersihan itu sendiri perlu melalui beberapa tahap, baik sebelum dan sesudah pewarnaan serta saat penerapan krim sepatu. Demikian juga proses pewarnaan dibagi menjadi beberapa tahap rinci. Setelah itu, untuk menghasilkan sepasang sepatu yang rapi dan mengkilap dioleskan krim sepatu, selanjutnya melalui proses penyetrakan sehingga krim sepatu dapat sepenuhnya terserap ke dalam pori-pori kulit. Pada tahap ini, penggunaan bahan kulit dengan kualitas terbaik juga sangat berpengaruh. Jika tidak menggunakan kulit terbaik, maka kulit akan rusak setelah terkena panas dari proses penyetrakan.

Men Shoes



Wholecut Oxford Black
Normal Fitting



Oxford Captoe Black
Normal Slim Fitting



Oxford Captoe Ambra
Normal Slim Fitting



Oxford Wingtip Black
Normal Slim Fitting



Derby Plain Toe Black
Normal Fitting



Derby Plain Toe Burgundy
Normal Fitting

Gambar 1. Beberapa contoh desain sepatu pria koleksi Fortuna Shoes

Ladies Shoes



Gurkhas Black
Normal Slim Fitting



Derby Longing Ambra
Normal Slim Fitting



**Derby Plain Toe
Burgundy**
Normal Slim Fitting



**Penny Loafers
Black**
Normal Slim Fitting



Penny Loafers Castagno
Normal Slim Fitting



Chelsea Boots Black
Normal Slim Fitting

Gambar 2. Beberapa contoh desain sepatu wanita koleksi Fortuna Shoes

Teori Warna

Konsep warna yang digunakan dalam pembuatan portofolio koleksi desain Fortuna Shoes yaitu klasik dan netral dengan warna dominan coklat, hitam, dan krem. Warna merupakan karakteristik cahaya yang dapat dilihat menurut Merriam-Webster Dictionary (2011), warna secara ilmiah dapat didefinisikan sebagai suatu fenomena cahaya atau persepsi visual yang memungkinkan seseorang untuk membedakan objek identik.



Gambar 3. Palet warna portofolio Fortuna Shoes



Gambar 4. Aplikasi warna klasik dan netral dalam desain portofolio Fortuna Shoes

Teori Personal Branding

Personal branding telah menjadi suatu hal yang penting bagi manusia, karena mampu mendukung seseorang untuk mengekspresikan dirinya kepada masyarakat. Khusus untuk pria, *personal branding* ditampilkan dengan gaya yang sesuai dengan sang pemakai. Sejalan dengan penelitian (Aryani, 2019): "Konsumerisme telah menjadi bagian dari gaya hidup manusia modern dewasa ini karena menjadi ekspresi kultural dan perwujudan dari hadirnya syarat kebutuhan seorang individu".

Adapun *personal branding* yang ditampilkan oleh Fortuna Shoes adalah gaya *smart casual* yakni salah satu cara berpakaian yang menggabungkan gaya formal dan kasual atau dapat juga diartikan sebagai sebuah *dresscode* untuk *workwear* dengan busana

yang terkesan lebih kasual. Tampilan yang dihasilkan biasanya akan terlihat *sleek* dan elegan namun tetap tampak santai.



Gambar 5. Proses menjiplak pola dan pengepasan pada *shoelast*

Ketiga teori di atas, menjadi rujukan penting saat melakukan proses pembuatan sepatu pria di Fortuna Shoes. Berikut adalah langkah-langkah proses pembuatan sepatu pria yang telah dipraktikkan secara langsung:

- *Marking defect area* : menandai bagian kulit yang cacat atau rusak. Setiap kulit yang akan diolah menjadi sepatu selalu diperiksa dengan teliti berdasarkan standar Fortuna Shoes dalam hal ketebalan dan penyamakan kulitnya. Pada hal ini setiap kulit bagian atas juga dipilih khusus untuk setiap model sepatu.
- *Grooving*: menyisit kulit atau menentukan tingkat ketipisan dan kemiringan kulit untuk bagian *upper* sepatu agar lentur dan tidak mudah sobek saat melewati tahap penjahitan. Proses menyisit dilakukan dengan pisau sisit khusus atau dapat juga menggunakan *cutter*.
- Mengelem bagian-bagian sepatu seperti menyatukan kulit bagian *upper* dan *lining* agar lebih kuat dan tahan lama sebelum melalui proses penjahitan.
- Mengisi *cork* pada sepatu dengan *cork filler* antar lapisan dan diproses dengan bahan alami. *Cork filler* ini memberikan kenyamanan dan membentuk anatomi kaki setelah penggunaan jangka panjang. Cara aplikasi *cork filler* adalah dengan mengoleskan *cork* pada bagian *middle sole* sepatu.



Gambar 6. Proses *grooving* atau menyisit kulit



Gambar 7. Proses pengerjaan *cork filler* pada sol sepatu

C. Penutup

Kerja praktik atau magang dalam kurikulum Program Diploma III Seni Rupa dan Desain telah memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai *real project* serta suasana dunia kerja yang sesungguhnya. Suasana kerja yang ditemukan di perusahaan Fortuna Shoes selain memberikan wawasan, keterampilan baru, juga mengajarkan proses *teamwork* dengan penuh tanggung jawab dan teliti dalam setiap proyek yang diberikan. Pengalaman nyata tersebut tidak didapatkan selama menempuh perkuliahan, namun hampir semua materi perkuliahan yang ada memiliki relevansi dalam

pelaksanaan kerja praktik, contohnya mata kuliah gambar teknik, tinjauan tren busana dan mode, ilustrasi, dan lain sebagainya. Selain *hardskill* yang diperoleh, *softskill* juga menjadi faktor penentu untuk menjadi sumber daya yang kompeten dalam hal kepemimpinan, pemecahan masalah, manajemen waktu, manajemen organisasi, berpikir kritis, serta kepercayaan diri.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Dewi Isma Aryani, S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing yang telah mengarahkan penulisan laporan dan artikel publikasi ini. Selain itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dede Chandra selaku pimpinan perusahaan Fortuna Shoes serta Bapak Kiki selaku pendamping (*supervisor*) selama menjalani proses magang.

Referensi

- Aryani, D.I. (2019). Tinjauan Sensory Branding dan Psikologi Desain Kedai Kopi Kekinian Terhadap Perilaku Konsumen (Studi Kasus: Mojo Coffee). *Waca Cipta Ruang*, 5(1), 330–336. DOI: <https://doi.org/10.34010/wcr.v5i1.1436>.
- Aryani, D.I. (2021). Komodifikasi Figur Ideal Perempuan Korea Selatan Dalam Iklan Produk Indonesia (dalam Perempuan: Perempuan dan Media Volume I), 87-100. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Aryani, D. I., & Theodora, J. (2022). Pemaknaan tradisi Peh Cun di Indonesia: Visualisasi dalam koleksi Ready-to-Wear Deluxe bagi generasi muda dengan gaya hidup urban. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6(2), 267–280. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i2.22796>.
- Fortuna Shoes. (2023). Online website <https://fortunashoes.co.id/>.
- Indonesia Trend Forecasting. (2021). *Fashion Trend 2021/2022 "The New Beginning"*. Jakarta: Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Merriam-Webster Dictionary. (2011). Online dictionary.
- Sukanti. (2005). Efektivitas Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan Program D-III Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 4(2), 38-61.

Glosarium

<i>Assembling</i>	: perakitan; pemasangan.
<i>Back lasting</i>	: bagian belakang pada sepatu.
<i>Brogue</i>	: hiasan berupa lubang-lubang pada permukaan sepatu, biasa ditemukan pada sepatu berbahan kulit.
<i>Channeling</i>	: proses pembuatan jalur jahit dengan menggores bagian kecil kulit pada samping atau di sekitar sol.
<i>Cork filling</i>	: proses mengisi lubang antara insole dan midsole selama konstruksi sepatu.
<i>Crimping</i>	: proses pembuatan lekukan untuk model sepatu tertentu.
<i>Derby</i>	: sepatu bot atau sepatu pendek yang memiliki metode konstruksi <i>upper open lacing</i> .
<i>French Calfskin (Full-Grain Leather)</i>	: jenis kulit sapi dengan kualitas terbaik yang digunakan dalam produk kulit.
<i>Grooving</i>	: proses pembuatan alur pada sepatu dengan menggunakan pahat alur.
<i>Hammering</i>	: penggunaan palu pada proses pembuatan alur maupun lubang pada sepatu; biasanya dilakukan bersamaan dengan proses <i>grooving</i> .
<i>Hand welting</i>	: merakit bagian atas sepatu menjadi <i>welt</i> dengan proses jahit tangan.
<i>Insole</i>	: Lapisan bahan di dalam sepatu yang menciptakan lapisan nyaman antara sol dan kaki pemakainya.
Klasik	: salah satu gaya berbusana yang dipengaruhi kaidah-kaidah formal atau kesempurnaan.
Komodifikasi	: Perlakuan produk-produk budaya yang sebelumnya berada di luar konsep ekonomi sebagai komoditas yang bertujuan akhir untuk diperdagangkan.
<i>Leather stacking</i>	: penyamakan kulit pada industri sepatu.

<i>Lining</i>	: lapisan di bagian dalam sepatu untuk meningkatkan kenyamanan, kemudahan bernapas, dan dapat membantu meningkatkan umur sepatu.
<i>Outsole</i>	: Bagian sol yang terbuka dan bersentuhan dengan tanah. Bahan bervariasi dan terkadang memiliki fungsi khusus seperti daya tahan dan tahan air.
<i>Oxford</i>	: sepatu bot atau sepatu pendek yang memiliki metode konstruksi <i>upper closed lacing</i> .
Penyamakan	: suatu proses mengubah kulit mentah menjadi kulit tersamak (<i>leather</i>) yang siap digunakan sebagai bahan produk kulit.
<i>Personal branding</i>	: Praktik yang dilakukan untuk mempromosikan diri, karir, dan pencapaian seseorang sebagai sebuah merek; proses mengembangkan dan mempertahankan reputasi dan kesan individu melalui citra diri.
<i>Premoulding</i>	: cetakan awal pada pembuatan sepatu.
<i>Project based learning</i>	: salah satu metode pembelajaran yang dilakukan secara langsung melalui praktik nyata atau berdasarkan <i>real project</i> ; hasil akhir dari metode ini biasanya menghasilkan produk purwarupa.
<i>Real project</i>	: proyek nyata; proses kerja menghasilkan sesuatu berdasarkan kondisi nyata di lapangan; praktik.
<i>Roughing</i>	: proses berulang-ulang melakukan pemotongan bahan dasar secara cepat, tebal, dan kasar.
<i>Saddle stitch</i>	: jahitan pelana.
<i>Shoelast</i>	: cetakan atau referensi sepatu.
<i>Side lasting</i>	: cetakan samping pada sepatu.
<i>Side trimming</i>	: proses perapihan bagian samping pada sepatu.

- Skiving* : proses pemotongan bahan menjadi irisan, selain pada kulit dapat juga dilakukan pada logam.
- Stiffener* : bahan ringan dan kokoh yang dapat digunakan untuk membantu mempertahankan bentuk *counter*, sambil memberikan dukungan pada tumit kaki. Penempatannya di antara bahan atas dan pelapis *counter*.
- Supervisor* : seorang manajer yang berhubungan langsung dengan manajer lainnya, tugas utamanya memimpin pekerja pada taraf operasional pada suatu perusahaan.
- Toe lasting* : proses penyatuan antara *upper* dengan *insole* pada bagian telapak kaki.
- Upper* : seluruh bagian sepatu yang menutupi kaki.
- Wholecut Oxford* : sepatu yang memiliki fitur *closed-lacing system* yang bagian *upper* terbuat dari satu lembar kulit utuh.

Biodata Penulis



Josephine Theodora Herlin merupakan mahasiswa Program Diploma-III Seni Rupa dan Desain angkatan 2019 dan telah lulus pada tahun 2022 lalu. Ketertarikannya pada *fashion* mengantarnya mengangkat topic budaya peranakan yang menjadi proyek akhirnya berjudul *ZÀl Jì Yì*, telah dipublikasikan dalam Jurnal Satwika : Kajian Ilmu

Budaya dan Perubahan Sosial Vol.6 No.2 (2022) dengan judul "Pemaknaan tradisi Peh Cun di Indonesia: Visualisasi dalam koleksi Ready-to-Wear Deluxe bagi generasi muda dengan gaya hidup urban".



Dewi Isma Aryani, Lulus dari Program Sarjana Desain Produk Institut Teknologi Bandung tahun 2005, dan sempat menjadi praktisi sebagai desainer produk di sebuah perusahaan eksportir di bidang kerajinan tangan berbahan alam. Pada tahun 2007, ia memulai karir akademiknya sebagai dosen di Universitas Kristen Maranatha dan menjadi bagian dari Fakultas Seni Rupa dan Desain. Ia melanjutkan studi magister ke Institut Teknologi Bandung pada 2010 dan berhasil lulus dengan mempertahankan tesisnya yang berjudul “Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V” dan telah dibukukan tahun 2021 lalu.

Ketertarikannya dalam bidang seni dan desain kontemporer, desain produk, desain dan gaya hidup tertuang dalam beberapa karya seni dan juga tulisan-tulisannya di beberapa jurnal nasional. Riset yang saat ini sedang digarap adalah tentang Batik Semarang dan telah memasuki tahun kedua dari *roadmap* penelitiannya. Beberapa karya seni yang dibuatnya dapat dilihat di akun Instagram @dewi_isma2001 dan tulisan-tulisannya dapat dilihat di Google Scholar: h30NuscAAAAJ.

TINJAUAN BENTUK INKULTURASI BUDAYA JAWA DAN KATOLIK ROMA TERHADAP TATA CARA PERIBADATAN DI GEREJA HATI KUDUS TUHAN YESUS, GANJURAN, YOGYAKARTA

Bagas Mahardika dan Ira Adriati

Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain
(FSRD) ITB

Email: bagas.mahardika@kanisius.org

Kata Kunci: *seminar, jurnal, naskah, penulisan*

Abstrak

Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk meninjau objek atau artefak yang merupakan wujud inkulturasi di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran. Tinjauan objek dan artefak tersebut nantinya akan dikaji lebih lanjut untuk mengetahui apakah terdapat dampak pada tata cara peribadatan di gereja tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif-analisis dengan mengumpulkan data, yaitu: tinjauan pustaka, dokumentasi dan observasi.

Peristiwa gempa di Yogyakarta pada tahun 2006 mengubah presentasi Gereja HKTY, Ganjuran yang condong kearah Jawa. Hal tersebut terbukti dengan keberadaan artefak seperti patung Bunda Maria, patung Yesus Kristus dan candi Mandala Hati Kudus Yesus yang mengadaptasi budaya Jawa namun masih terdapat aspek konvensional agama Katolik dari Vatikan yang tercermin pada visual atau filosofinya. Bentuk inkulturasi yang muncul pada gereja akhirnya mendorong upaya adaptasi Gereja HKTY, Ganjuran untuk melaksanakan tata cara ibadat menggunakan tradisi Jawa Tengah, khususnya Yogyakarta.

Kata Kunci : Artefak, Gereja, Ganjuran, Inkulturasi, Katolik

Abstract

This research is one of the efforts to review objects or artifacts that are a form of cultururation at the Church of the Sacred Heart of the Lord Jesus, Ganjuran. Reviews of these objects and artifacts will be studied further to find out whether there is an impact on the worship procedures in the church. The method used in this research is descriptive analysis by collecting data, such as: literature review, documentation, and observation.

The Yogyakarta earthquake in 2006 changed the presentation of HKTY Church, Ganjuran; which leaned towards Java. This is proved by the existence of artifacts such as the statue of the Virgin Mary, the statue of Jesus Christ and the Temple of The Sacred Heart of Jesus, which adapts Javanese culture but there are still conventional aspects of Catholicism from the Vatican which are reflected in its visuals or philosophy. The form of inculturation that emerged in the church finally encouraged the adaptation efforts of the HKTY Church, Ganjuran to carry out worship procedures using the traditions of Central Java, especially Yogyakarta.

Keywords : Artefact, Catholic, Church, Ganjuran, Inculturation

A. Pendahuluan

Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran, Yogyakarta atau yang lebih dikenal sebagai Gereja Ganjuran merupakan salah satu sejarah perkembangan agama katolik di Indonesia. Didirikan pada tahun 1912 oleh Joseph dan Julius Schmutzer. Percepatan penyebaran agama katolik di daerah Ganjuran, Yogyakarta, dan dengan dipatenkannya komunitas katolik di pabrik gula milik Schmutzer, umat dan penganut agama katolik keturunan Jawa asli mulai banyak beribadah dan mendengarkan khotbah oleh para pastor yesuit di pabrik gula tersebut, dan pabrik gula akhirnya dipatenkan menjadi Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus atau lebih dikenal sebagai Gereja Ganjuran.

Bertambahnya umat memunculkan inisiatif dari para penganut katolik berdarah Jawa asli yang bekerjasama dengan paroki untuk membuat suatu candi di dalam lingkungan Gereja Ganjuran yang digunakan sebagai tempat devosi yang ditujukan sebagai persembahan kepada Yesus dan Bunda Maria, candi tersebut dibuat oleh seniman bernama Iko dan diberi nama Candi Hati Kudus Yesus. Candi Hati Kudus Yesus diresmikan oleh Uskup Batavia, Antonius van Velsen pada tahun 1930 bersamaan dengan peresmian relief yang menggambarkan jalan salib, suatu pembabakan kejadian kematian Yesus Kristus, yang terinspirasi dari Candi Prambanan. Pembangunan gereja kedepannya akhirnya banyak mengaplikasikan bentuk inkulturasi dari budaya katolik roma dan budaya Jawa, contohnya seperti pembangunan gapura pada gerbang masuk gereja.

Bentuk inkulturasi antara kebudayaan barat, khususnya Belanda, dengan kebudayaan Nusantara sangat diapresiasi oleh masyarakat Belanda yang tinggal di Hindia-Belanda saat itu. Bentuk inkulturasi tersebut dinilai bisa menjadi relevan di kalangan masyarakat lokal, terutama dalam konteks agama. Hal tersebut akhirnya menginisiasi saudara Schmutzer untuk membuat suatu gerakan yang mendekatkan masyarakat Jawa, khususnya di daerah Ganjuran, dengan agama Katolik (Aritonang, 2008: 926). Bentuk inkulturasi seperti Candi Hati Kudus Yesus sebagai tempat devosi atau relief yang digunakan sebagai jalan salib tidak didapati di agama Katolik secara konvensional, hal ini sangat menarik untuk diteliti dan menunjukkan suatu fleksibilitas peribadatan dalam agama Katolik dan menjadi suatu catatan dalam sejarah agama Katolik di Indonesia. khususnya di pulau Jawa. Tidak hanya dalam konteks visual berupa artefak, bentuk inkulturasi tersebut juga hadir dalam budaya peribadatan di Gereja Ganjuran, dimana tata cara misa dilakukan sepenuhnya menggunakan bahasa Jawa tanpa menghilangkan tata cara komuni konvensional yang ditetapkan oleh Vatikan.

Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Objek atau artefak apa di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran, Yogyakarta yang merupakan bentuk inkulturasi dari budaya katolik Roma dengan budaya Jawa, dan bagaimana pengaruh visual tersebut terhadap tata cara ibadat/misa-nya?
2. Bagaimana pengaruh arsitektur dan interior yang ada di bangunan Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran, Yogyakarta, terhadap tata cara komuni dan lingkungan sekitar gereja?
3. Nilai-nilai estetis apa saja yang muncul pada Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus dan bagaimana nilai estetis dari elemen arsitektur dan artefak yang ada di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran, Yogyakarta tersebut mempengaruhi tata cara peribadatan?

Metodologi

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Pendekatan historis digunakan di awal penelitian untuk menyusun data kronologis sejarah Katolik di Yogyakarta dan Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran, Yogyakarta. Kemudian pendekatan deskriptif digunakan untuk menjelaskan ciri-ciri dari objek yang diteliti. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian data, diantaranya:

1. Kajian literatur

Langkah awal dalam penelitian ini adalah melakukan kajian literatur dalam rangka pengumpulan data yang berhubungan dengan objek penelitian serta menjadi landasan dalam pembahasan karya tersebut.

2. Dokumentasi

Melakukan pendokumentasian terhadap objek-objek yang diteliti pada lokasi penelitian sebagai acuan dalam interpretasi karya.

B. Sejarah & Data Karya Gereja HKTY, Ganjuran Pabrik Gula Gondang Lipuro

Pada awalnya, lahan yang menjadi Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran, Yogyakarta merupakan pabrik gula 'Gondang Lipuro' milik Schmutzer bersaudara, Julius Schmutzer dan Josef Schmutzer, yang dibangun pada 1927 hingga 1930. Candi Ganjuran – atau yang disebut sebagai Candi Mandala Hati Kudus Yesus saat ini – merupakan candi yang dibangun oleh Schmutzer bersaudara sebagai persembahan dan tempat devosi atas ucapan syukur mereka bisa melewati krisis dan demo buruh pekerja pabrik gula di Jawa pada tahun 1920 (Sulistyo, 1995: 125). Pabrik gula Gondang Lipuro mampu melewati krisis karena perlakuan adil mereka terhadap pekerja kaum pribumi di daerah Ganjuran, Yogyakarta saat itu (Elihami, 1995:42). Schmutzer bersaudara terinspirasi dan menerapkan *Rerum Novarum* – ensiklik oleh Paus Leo XII yang berbicara mengenai pangan dan hak pekerja – dengan memberikan upah serta hak yang memenuhi standar kehidupan para pekerjanya. Seiring berjalannya waktu, untuk meningkatkan taraf hidup di lingkungan Ganjuran, Schmutzer bersaudara juga membangun klinik, panti asuhan dan sekolah Katolik di lahan pabrik Gondang Lipuro saat itu.



Gambar 2.1; Pabrik Gula Gondang Lipuro
Sumber : Crisco 1492, Wikipedia

Pada tanggal 16 April tahun 1924, keluarga Schmutzer mulai membangun Kawasan gereja di pabrik gula Gondang Lipuro. Tergerak dari kesadaran keluarga Schmutzer akan pendidikan serta kondisi masyarakat Ganjuran yang mulai luput karena pengaruh Belanda saat itu, keluarga Schmutzer mulai membangun bangunan gereja yang mengadaptasi arsitektur keraton dan pendopo Jawa pada tahun 1924 untuk menumbuhkan kebanggaan akan adat Jawa meskipun ada beberapa aspek interior seperti altar dan tabernakel yang mengikuti gaya Vatikan karena adanya batasan pada inkulturasi agama Katolik saat itu. (Soekiman, 2000: 114). Pada tahun yang sama, setelah pembangunan arsitektur gereja selesai, gereja diberkati oleh Mgr. A van Vellsen, uskup Batavia yang saat itu menjabat. Kurang puas dengan integrasi budaya Jawa dengan Katolik yang hanya terlihat pada bangunan gereja saat itu, keluarga Schmutzer membangun candi Mandala Hati Kudus Yesus yang mengadopsi candi Prambanan pada tahun 1927.

Pengaruh Gempa Terhadap Pembangunan Gereja HKTY

Pada 27 Mei 2006, terjadi gempa bumi tektonik kuat yang mengguncang daerah Yogyakarta dan Jawa Tengah, dengan titik gempa yang berada di pesisir pantai Parangtritis, Bantul, Yogyakarta. Gempa terjadi pukul 05.55 WIB selama 57 detik dengan kekuatan 5,9 skala Richter (USGS, 2006). Meskipun episenter gempa berada di bawah permukaan laut, namun tidak berpotensi menimbulkan tsunami. Terjadi pula gempa susulan sebanyak tiga kali setelah gempa pertama, yaitu pada pukul 06.10 WIB, 08.15 WIB, dan 11.22 WIB, tiga gempa susulan ini mengakibatkan banyaknya kerusakan mulai dari kategori sedang hingga sangat parah, terutama pada daerah sekitar Bantul, Yogyakarta.



Gambar 2.2; Bangunan Gereja HKTY, Ganjuran setelah gempa 2006

Sumber : Vincent, Blogspot (2006)

Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus yang berlokasi di kawasan Bantul juga menerima dampak yang cukup parah, terutama pada bagian bangunan utama gerejanya. Bangunan utama yang mencakup altar dan tempat pelaksanaan misa hancur total, begitupula dengan Rumah Sakit Elisabeth yang berada di belakang gereja, biara dan panti asuhan Santa Maria. Salah satu bangunan yang tidak hancur total adalah candi Mandala Hati Kudus Yesus yang berada disebelah timur. Dengan keadaan gereja yang tidak dapat dipakai untuk misa, gereja akhirnya membangun gereja darurat yang dibuat dari bambu. Gereja darurat tersebut terletak di depan candi Mandala Hati Kudus Yesus dan memakan waktu pembangunan kurang lebih dua minggu, terhitung tiga hari setelah gempa pada tanggal 27 Mei 2006. Menurut Romo Haryatmoko (2006), Gereja HKTY belum akan membangun bangunan gereja baru hingga rumah warga disekitar kawasan Ganjuran, Bantul selesai dibangun atau direnovasi kembali. Hal tersebut murni didasarkan oleh norma, sikap gereja yang merakyat dan memprioritaskan kebutuhan warga disekitar ketimbang renovasi impresi Gereja HKTY setelah sendiri.



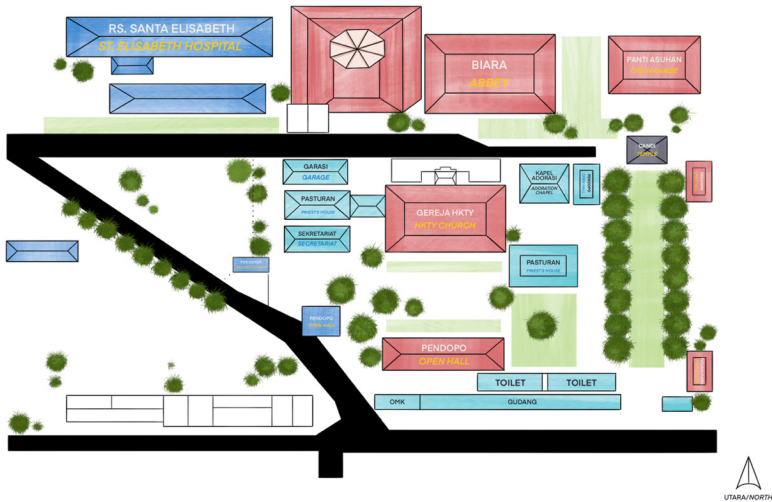
Gambar 2.3; Gereja Darurat HKTY, Ganjuran
Sumber : Arsip Gereja HKTY, Ganjuran

Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran memulai upaya renovasi gerejanya kembali pada tahun 2013 hingga tahun 2014. Bangunan yang sebelumnya mengadopsi budaya barat atau Vatikan diubah menjadi bangunan yang mengadopsi adat budaya Jawa setelah peristiwa gempa. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa bukti perubahan dalam orientasi dan elemen arsitekturnya, di antaranya adalah:

1. Orientasi Gereja HKTY yang sebelumnya mengarah ke barat-timur, setelah gempa berubah mengarah ke utara-selatan
2. Bangunan utama Gereja HKTY yang sebelumnya tertutup dan dikelilingi oleh dinding, setelah gempa berubah menjadi bangunan pendopo yang terbuka tanpa dinding.
3. Gua Maria yang sebelumnya terletak didepan kawasan makam Gereja HKTY (sebelah barat), setelah gempa berpindah ke sebelah timur gereja dan berada di bawah bangunan pendopo.

Gempa Yogyakarta 2006 menjadi salah satu momentum penting dalam linimasa pembangunan Gereja HKTY, Ganjuran, karena peristiwa tersebut menjadi titik awal perubahan total dari kecenderungan yang masih mengadaptasi gaya barat menjadi gereja yang mengedepankan elemen visual, filosofi serta budaya Yogyakarta dan Jawa Tengah.

Lokasi dan Tata Letak Gereja HKTY, Ganjuran



Gambar 2.3; Denah Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran Yogyakarta

Sumber: Sketsa Pribadi Reka Ulang Denah Gereja HKTY, Ganjuran

Lokasi, topografi dan juga elemen arsitektur menjadi aspek penting dalam memetakan sejarah atau linimasa, dan aspek filosofis dari keseluruhan suatu bangunan. Uraian mengenai aspek lokasi, orientasi dan elemen arsitektur Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus dapat dijabarkan menjadi:

Lokasi Gereja HKTY, Ganjuran

Gereja HKY dibangun dengan konteks yang tidak terkait dengan bentuk desa setempat, dan lebih merupakan prakarsa individu keluarga Schmutzer, pemilik pabrik gula Gondanglipuro di mana Gereja HKTY didirikan, sebagai bentuk pelayanan ajaran sosial yang dilakukan keluarga Schmutzer bagi karyawan pabrik gula miliknya. Pemilihan lokasi gereja bukan karena dipengaruhi oleh nilai-nilai lokal, seperti kesetaraan elevasi dan kedekatan visual dengan tetangga atau terletak di jalur utama kawasan Ganjuran agar bangunan gereja dapat berfungsi sebagai tengeran bagi kawasan tersebut, melainkan alasan kepemilikan lahan.

Batas Lahan Gereja HKTY, Ganjuran

Dalam pemahaman masyarakat Jawa, batas yang jelas antara bangunan rumah dan halaman juga diperlukan sebagai bentuk mikrokosmos dengan bagian luar sebagai bentuk makrokosmos. Oleh karenanya pembatas memiliki peran yang penting sebagai penanda peralihan antara bagian dalam dan luar. Di dalam kompleks Gereja HKTY, selain gedung gereja terdapat pula sejumlah fungsi lain yang berkaitan dengan kegiatan gereja seperti Candi Mandala Hati Kudus Yesus sebagai tempat peziarah berdoa, begitupula dengan balai paroki, dan ruang kegiatan sosial gereja; begitupula dengan fungsi yang tidak secara langsung berkaitan dengan kegiatan liturgi seperti rumah sakit St. Elizabeth, dan makam. Terdapat sejumlah pintu masuk ke dalam kompleks ini, namun bentuk pintu gerbang utama yang langsung menuju ke pelataran Gereja HKTY, mempunyai bentuk yang lebih erat kaitannya dengan bentuk Candi Mandala Hati Kudus Yesus, yang dipengaruhi oleh arsitektur Hindu, ketimbang arsitektur Jawa; kecuali tulisan berbahasa Jawa "Berkah Dalem" yang nampak pada dinding gerbang setelah melewati gapura pintu utama.

Tata Letak & Orientasi Gereja HKTY, Ganjuran

Seperti halnya rumah pada arsitektur Jawa, tata letak gereja HKTY yang diasosiasikan dengan "Rumah Tuhan" (domus Dei) mempunyai orientasi utara-selatan. Bangunan gereja menghadap ke selatan, namun gerbang masuk utama ke pelataran gereja tidak membentuk sumbu visual dengan bangunan gereja. Orientasi ibadah ke arah selatan membawa kenyamanan psikologis bagi orang Jawa, karena arah selatan diasosiasikan dengan Dewa Anantaboga atau Nyai Roro Kidul, permaisuri Raja Jawa, sedangkan arah utara dipercayai sebagai arah perjumpaan dengan Dewa Wisnu, pemelihara kehidupan yang membawa ketenangan.

Tabel Artefak Gereja HKTY, Ganjuran

No.	Dokumentasi Artefak	Nama Artefak	Deskripsi
1.	 <p data-bbox="252 616 573 645">Sumber : Dokumentasi pribadi</p>	<p data-bbox="590 246 785 343">Candi Mandala Hati Kudus Yesus</p>	<p data-bbox="802 246 1013 517">Tempat devosi kepada Yesus Kristus dan menjadi tempat utama dalam upacara ibadah jumat pertama setiap bulan.</p>
2..	 <p data-bbox="252 1027 573 1057">Sumber : Dokumentasi pribadi</p>	<p data-bbox="590 663 785 760">Patung Dajah Marijah Iboe Gandjoeran</p>	<p data-bbox="802 663 1001 899">Patung Bunda Maria memangku Bayi Yesus yang berada di sebelah kanan altar.</p>
3.	 <p data-bbox="252 1442 573 1472">Sumber : Dokumentasi pribadi</p>	<p data-bbox="590 1078 785 1244">Patung Sang Maha Prabu Jesus Kristus Pangeraning Para Bangsa</p>	<p data-bbox="802 1078 1001 1348">Patung Yesus Kristus yang duduk di sebuah kursi takhta yang berada di sebelah kiri altar.</p>

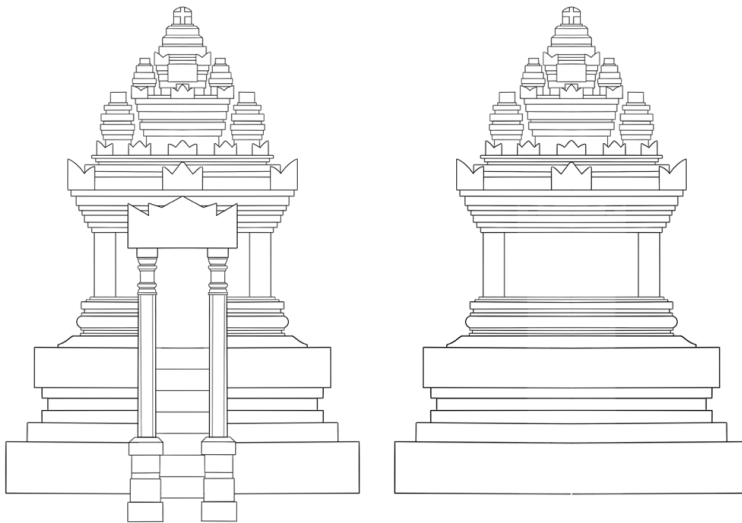
C. Analisis Objek Inkulturasi Katolik dan Jawa Candi Mandala Hati Kudus Yesus



Gambar 3.1; Candi Mandala Hati Kudus Yesus
Sumber : Dokumentasi pribadi

Candi Mandala Hati Kudus Yesus terletak di sebelah utara dari pelataran sebelah timur Gereja HKTY, Ganjuran. Candi tersebut dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian kaki, bagian badan dan bagian mahkota. Perbandingan antara ketiga bagian tersebut adalah satu berbanding satu berbanding satu (1:1:1), dengan total ketinggian 6 meter, maka bagian kaki memiliki ketinggian sekitar 3 meter, begitupula dengan bagian badan dan mahkotanya. Diantara bagian kaki terdapat 9 anak tangga menuju ruangan berisikan patung Yesus Kristus yang berada di bagian badan Candi Mandala Hati Kudus Tuhan Yesus, tangga tersebut juga menjadi satu-satunya jalan menuju ruangan yang berada di bagian badan candi. Dalam keseluruhan bentuknya, Candi Mandala Hati Kudus Yesus memiliki perpotongan yang simetris, dimana jika dibagi pada titik tengah secara vertikal akan menghasilkan bentuk yang sama antara bagian kiri dan kanannya. Bagian belakang, samping kiri dan samping

kanan memiliki tampak yang sama, hanya bagian depan yang memiliki tampak berbeda karena terdapat anak tangga.



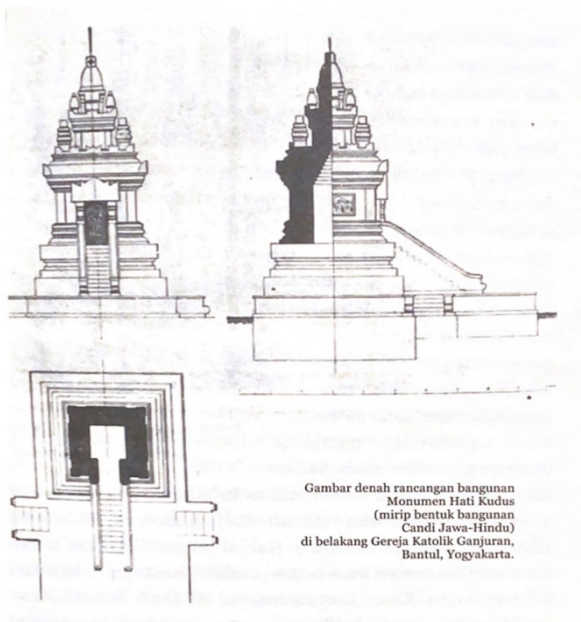
Gambar 3.2; Sketsa Tampak Candi Mandala Hati Kudus Yesus

Sumber : Sketsa pribadi

Secara struktur, Candi Mandala Hati Kudus Yesus memiliki bagian kaki yang cukup besar, hal ini ditunjukkan dengan luas kubik batu bagian kaki yang lebih besar jika dibandingkan dengan rongga atau penopang pada bagian badan atau mahkota candi. Bagian kaki candi yang cukup besar secara fungsi diintensikan agar umat dapat melaksanakan proses devosi secara lebih masif, namun secara filosofis hal tersebut dapat bermakna sebagai simbolisasi Yesus Kristus sebagai *mangkubumi* atau pijakan utama serta stabilitas yang transenden bagi seluruh umat manusia sebagai penyelamat dunia. Terdapat pula bentuk repetitif yang muncul pada bagian badan candi (terletak diatas pintu utama dari tangga) dan bagian mahkota candi. Bentuk tersebut menyerupai mahkota dengan tiga sudut lancip dibagian atas. Hal tersebut dapat saja mengindikasikan simbolisasi akan Yesus Kristus sebagai raja serta pangeran atau anak Allah. Bentuk tersebut menjadi stilasi akan upaya pemaknaan Tuhan dengan ikon mahkota yang dicerap oleh masyarakat modern. Stupa pada bagian ujung mahkota candi berbentuk tablet dengan

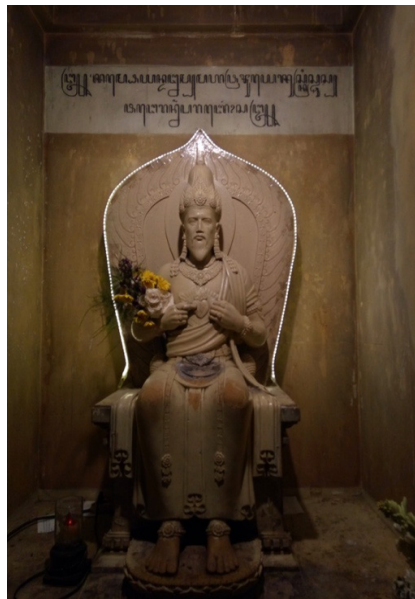
bagian atas yang melengkung, pada stupa tersebut pula terdapat ukiran yang menyerupai salib. Hal tersebut menjadi suatu indikasi simbol akan Yesus Kristus.

Jika ditinjau melalui karakteristik visual serta lokasi, Candi Mandala Hati Kudus Yesus memiliki similaritas dengan candi-candi yang berada di Jawa Tengah. Hal tersebut ditunjukkan melalui karakteristik umum candi di Jawa Tengah yang memiliki bentuk keseluruhan yang cenderung tambun, bagian atas atau mahkota yang memiliki stupa, memiliki arca atau relief yang cenderung bergaya naturalis serta berbahan dasar batu andesit. Candi Mandala Hati Kudus Yesus menghadap kearah selatan, sehingga umat yang melakukan devosi di hadapan candi akan mengarah ke utara. Hal tersebut mencerminkan filosofi Jawa dimana arah ke selatan akan diasosiasikan dengan Dewi Anataboga atau Nyai Roro Kidul, sedangkan umat yang berdoa ke arah utara berasosiasi dengan Dewa Wisnu.



Gambar 3.3; Sketsa tampak Mandala Hati Kudus Yesus, Ganjuran
Sumber : Arsip Gereja Ganjuran

Meskipun mengadaptasi visual dari candi yang berasal dari periode Hindu-Buddha, Candi Mandala Hati Kudus Yesus tetap digunakan sebagai tempat devosi pribadi yang mengedepankan tata cara ibadat pada agama Katolik. Terdapat patung Yesus Kristus yang hampir serupa dengan patung Yesus Kristus yang berada di samping altar utama Gereja HKTY, Ganjuran. Umat akan berlutut terlebih dahulu di hadapan candi sebelum menaiki anak tangga menuju ruang devosi yang berada didalam badan candi. Umat biasanya mendoakan doa Rosario, doa Tobat, atau permohonan khusus yang ditujukan ke Yesus Kristus.



Gambar 3.4; Patung Yesus Kristus dalam Candi Ganjuran
Sumber : Dokumentasi pribadi

Selain menjadi tempat adorasi pribadi bagi umat yang datang di kawasan Gereja HKTY, Ganjuran, candi ini menjadi salah satu lokasi utama dalam perayaan upacara *slametan* atau malam jumat pertama setiap bulannya. Hal ini menjadi salah satu bentuk inkulturasi paling dominan yang terlihat di Gereja HKTY, Ganjuran, dimana liturgi atau tata cara ibadat agama Katolik dapat lebur dalam budaya setempat, dalam kasus ini adalah budaya Jawa.

Patung Dijah Marijah Iboe Gandjoeran



Gambar 3.5; Patung Dijah Marijah Iboe Gandjoeran

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Patung Dijah Marijah Iboe Gandjoeran atau patung Maria dan Bayi Yesus yang terletak di sebelah kanan altar (dilihat dari sudut pandang menghadap utara) terdiri dari beberapa komponen visual trimatra berwarna putih gading, berbahan dasar batu pualam. Utamanya, artefak ini memvisualisasi sosok Maria yang sedang menggendong Bayi Yesus. Sosok utama (Maria) terlihat sedang duduk diatas suatu undakan, dengan sosok kedua (Bayi Yesus) yang dipangku di paha sebelah kiri dari sosok kedua (Maria). Sosok pertama (Maria) juga terlihat memangku sosok kedua (Bayi Yesus) dengan tangan sebelah kiri memegang bagian pinggul sosok kedua (Bayi Yesus) dan tangan sebelah kanan yang memegang tangan sebelah kanan sosok yang sama, sedangkan sosok kedua (Bayi Yesus) divisualisasikan sedang duduk di pangkuan sosok pertama (Maria) dengan tangan sebelah kiri yang mengepal di depan dada dengan tangan sebelah kanan yang bertumpu pada bagian

selangkangan sosok pertama (Maria). Patung diletakkan di atas permukaan yang menyerupai meja berwarna putih gading dan berada di bagian tengah permukaan tersebut. Di bagian belakang patung dan meja tersebut juga terdapat suatu lengkungan dengan bagian atas yang melancip; lengkungan tersebut membentuk suatu latar belakang yang mencakup dua pilar di sebelah kiri patung dan dua di sebelah kanan patung. Masing-masing dari gabungan kedua pilar di sebelah kiri dan kanan membentuk tiga lengkungan (satu disebelah kiri patung, satu berada tepat dibelakang patung, dan satu disebelah kanan patung), tiga lengkungan tersebut terlihat seperti sebuah lawang dengan bagian atas yang menyerupai kubah dengan ujung bagian atas yang lancip.



Gambar 3.6; Patung Prajnaparamita
Sumber: Wikipedia

Sosok Bunda Maria pada patung ini digambarkan dengan kelengkapan atribut yang menyerupai raja putri Jawa. Ciri dari kesan Jawa klasik ini diwujudkan dengan penutup payudara (kemben) dan kebaya panjang. Terdapat pula motif pada atribut yang digunakan, yaitu motif batik *kawung* yang berisi pola hias cenderung melengkung dan memusat membentuk bunga mawar, suatu indikator akan atribut yang hanya dikenakan oleh para bangsawan di budaya Jawa. Kaki Bunda Maria berpijak pada motif bunga lotus, sedangkan Bayi Yesus duduk di pangkuan dengan

bantalannya berupa bunga yang serupa. Bayi Yesus mengenakan *aureol* dan pada dadanya terdapat tali kasta, hal ini menunjukkan adanya similaritas yang nampak pada patung Prajnaparamita di Candi Singosari, Jawa Timur, yang melambangkan kearifan tinggi. Visualisasi yang nampak pada Bunda Maria juga memiliki similaritas dengan patung di Candi Rimbi, Jawa Timur, yaitu patung isteri Kertarajasa; raja dari Majapahit.



Gambar 3.7; Komparasi *Madonna and Child*

Sumber: Wikipedia, dokumentasi pribadi, MET Museum Archive

Melihat visual yang tampak pada Patung Dajah Marijah Iboe Gandjoeran, terdapat beberapa similaritas dalam aspek gestur, tatapan dan visualisasi secara keseluruhan dengan beberapa karya yang menggunakan subjek yang sama. Sampel komparasi diambil dari periode seni rupa pra-modern *baroque* dan *renaissance*; yaitu karya patung berjudul *Madonna of Bruges* oleh Michelangelo (1501–1504) dan lukisan oleh Carlo Crivelli (1480) dengan judul *Madonna and Child*. Kedua sampel perbandingan tersebut diambil dengan pertimbangan masa pembuatannya yang erat dengan linimasa penyebaran agama Katolik di wilayah Eropa – melihat agama Katolik yang menyebar secara luas di negara Eropa sebelum akhirnya disebarkan ke wilayah Asia pada periode penjelajahan bangsa Eropa.

Komparasi visual ini dipaparkan sebagai upaya observasi dan juga validasi akan bukti inkulturasi yang terjadi pada objek patung

Maria dan Bayi Yesus yang terdapat di Gereja HKTY, Ganjuran. Paparan observasi dan komparasi tersebut dirangkum melalui beberapa poin, diantaranya adalah:

1. Tatapan Maria dan Bayi Yesus pada tiga karya tersebut sama-sama memandang kebawah atau kearah umat yang sedang berdoa dengan cara bersimpuh atau berlutut. Peletakan ketiga karya juga sama-sama berada diatas ketinggian mata, sehingga umat akan mengangkat kepala untuk dapat melihat pandangan dari kedua subjek yang terdapat pada karya.
2. Posisi atau gestur dari Bayi Yesus sama-sama bertumpu pada Maria, meskipun pada dua karya yang menjadi komparasi terlihat Bayi Yesus lebih condong menunjukkan gestur bersandar pada kaki atau dada Maria. Gestur Bayi Yesus pada patung di Gereja HKTY, Ganjuran yang dipangku oleh Maria menjadi bukti inkulturasi jika dilihat melalui filosofi 'pangku' dalam budaya Jawa.
3. Figur Maria dan Bayi Yesus sama-sama berada di depan suatu latar (berupa lawang atau kain sebagai latar belakangnya). Hal tersebut menjadi bentuk simbolisasi akan figur Maria yang memiliki peran penting dalam kedatangan Tuhan Yesus ke Bumi.
4. Figur Maria memiliki kesamaan dalam cara menopang atau memegang Bayi Yesus. Tangan kanan dari figur Maria berada di dekat atau memegang tangan sebelah kanan dari Bayi Yesus, sedangkan tangan sebelah kirinya berada di dekat bagian pinggul dari Bayi Yesus.

Dari beberapa poin yang telah dijabarkan diatas, dapat dikatakan bahwa visualisasi patung Maria dan Bayi Yesus yang berada di Gereja HKTY, Ganjuran memiliki similaritas dari beberapa aspek yang ditunjukkan pada visual patung Maria dan Yesus di barat; terutama di Italia dan Perancis yang pada periode renaissans didominasi oleh penyebaran agama Katolik.

Patung Sang Maha Prabu Jesus Kristus Pangeraning Para Bangsa



Gambar 3.8; Patung Sang Maha Prabu Jesus Kristus Pangeraning Para Bangsa

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Patung Sang Maha Prabu Jesus Kristus Pangeraning Para Bangsa atau Patung Yesus Kristus terletak di sebelah kiri altar Gereja HKTY, Ganjuran. Patung memiliki elemen visual warna putih gading dan berbahan dasar batu pualam, sama seperti Patung Dijah Marijah Iboe Gandjoeran yang berada di sebelah kanan altar. Patung ini memvisualisasi figur Yesus Kristus yang sedang duduk disebuah kursi takhta dengan tangan sebelah kiri menunjuk hati yang berada di bagian dada menggunakan jari telunjuk, dan tangan sebelah kanan memegang kain yang berada di depan bagian dada sebelah kanan.



Gambar 3.9; Arca Dewa Siwa, Candi Prambanan
Sumber : Kelloggs NYC

Visualisasi dari Patung Yesus Kristus juga terinspirasi oleh arca yang ada di Candi Prambanan, Yogyakarta. Tidak dapat dipungkiri bahwa upaya inkulturasi atau penggabungan dari elemen Katolik Roma dan elemen Jawa ini tidak luput dari aspek kesejarahan Jawa Tengah yang erat dengan periode Hindu-Buddha di Indonesia. Hampir serupa dengan patung Maria dan Bayi Yesus yang berada di sebelahnya, figur Yesus yang terlihat di Gereja HKTY, Ganjuran ini memiliki kecenderungan visual yang sama dalam upaya nya melakukan inkulturasi budaya Jawa dan Katolik Roma. Penggambaran Yesus disini mirip dengan penggambaran Dewa Siwa dalam arca di salah satu kompleks Candi Prambanan. Yesus berada dalam posisi duduk; meskipun berbeda dengan patung Siwa atau Prajnaparamita yang duduk bersila, posisi duduk Yesus disini dapat dimaknai sebagai posisi *tentrem* dari filosofi *mangkubumi* Jawa yang berarti kestabilan atau peran yang transenden. Yesus mengenakan mahkota yang mirip dengan mahkota *Jatamakuta*, yang dapat dijumpai di arca Prajnaparamita atau arca Dewa Siwa. Bagian belakang kepalanya memancarkan *prabhamandala*, sebuah *halo* atau cahaya silindris yang melambangkan mahluk suci yang telah mencapai kebijaksanaan tinggi; sama seperti penggambaran *halo* dalam karya seni Katolik di Eropa pada masa kejayaan.



Gambar 3.10; Komparasi Figur Yesus Kristus
Sumber : Dokumentasi pribadi, Wikimedia

Terdapat pula beberapa kesamaan yang tampak pada visualisasi patung Sang Maha Prabu Yesus Kristus Pangeraning Para Bangsa dengan karya yang mengambil subjek atau figur yang sama, studi kasus tersebut akhirnya dijadikan sebagai suatu landasan untuk mengkomparasi karya inkulturasi dengan karya orisinal pada periode kejayaan agama Katolik. Sampel komparasi diambil dari karya Leonardo Da Vinci (1499–1510) berjudul *Salvator Mundi*. Paparan observasi serta upaya komparasi tersebut dibagi menjadi beberapa poin, diantaranya adalah:

1. Tatapan figur Yesus Kristus sama-sama melihat kearah depan, berbeda dengan figur Maria yang menghadap kearah bawah (kearah umat). Yesus sama-sama memiliki kecenderungan untuk menatap jiwa atau arah ilahi.
2. Patung Yesus yang berada di Gereja HKTY, Ganjuran sama-sama memiliki janggut, similar dengan visualisasi Yesus yang digaungkan oleh negara Barat.

Musik Gamelan Sebagai Pengiring Liturgi

Selain bentuk-bentuk visual dalam bentuk artefak, hadir pula bentuk inkulturasi non-visual berupa instrumen musik gamelan yang mengiringi upacara keagamaan (liturgi) di Gereja HKTY, Ganjuran. Atas jasa dari Broeder Clementius dan Ivo, dibuat lagu-lagu iringan

kegerejaan menggunakan gamelan Jawa. R. Soehardjo membuat komposisi nada lagu pelog yang digunakan untuk melantunkan misa di Yogyakarta dan daerah Medut. Proses pengiringan dan komposisi ini memakan waktu yang cukup lama, terlebih dalam tahap penyempurnaannya. Walter Spies, seorang dirigen Jawa Paku Alam, akhirnya menyempurnakan komposisi yang sebelumnya dicanangkan dan akhirnya dipatenkan di Gereja HKTY, Ganjuran.

Seorang guru dari Muntilan bernama Ki Hadi Widjono menerbitkan *Drie Stemme Composite* pada tahun 1942 yang dipertunjukkan pertama kali pada *Rectorfeest* di Muntilan; pada tahun yang sama pula, komposisi musik tersebut diadaptasi oleh para seniman Jawa daerah Ganjuran untuk menyanyikan lagu Aloysius menggunakan nada serupa, yaitu nada pelog pada gamelan. Saat ini, orkes gamelan seringkali mengiringi liturgi di Gereja HKTY, Ganjuran, terutama pada malam jumat pertama setiap bulan, dimana diadakan suatu upacara syukur yang dilaksanakan di depan Candi Mandala Hati Kudus Yesus.

D. Kesimpulan

Terdapat beberapa bentuk inkulturasi yang muncul pada artefak di Gereja Hati Kudus Tuhan Yesus, Ganjuran. Candi Mandala Hati Kudus Tuhan Yesus yang berada di pekarangan gereja menjadi salah satu bentuk inkulturasi budaya Katolik dengan budaya Jawa yang paling dominan. Dengan latar belakang geografis serta tradisi Jawa, Gereja HKTY mencoba menginkorporasi elemen Jawa, Hindu-Buddha dan Katolik melalui visualisasi candi hingga tata cara peribadatan atau devosi kepada Yesus Kristus. Bentuk inkulturasi lain juga terlihat pada patung Bunda Maria serta Yesus Kristus yang berada di samping altar utama gereja. Gereja HKTY mencoba menggabungkan aspek kesejarahan serta filosofi Jawa pada elemen pakaian, gestur maupun visualisasi rupa pada patung yang similar dengan artefak candi di Jawa Tengah dan Jawa Timur.

Bentuk inkulturasi di Gereja HKTY, Ganjuran menunjukkan bahwa upaya kakak beradik dari keluarga Schmutzer telah melampaui

upaya inkulturasi yang dicanangkan oleh Vatikan dalam Konsili Vatikan II pada tahun 1964 dan telah berhasil serta berlangsung hingga saat ini. Keberhasilan inkulturasi ini sendiri tidak hanya berdampak pada munculnya kesinambungan budaya dan agama, melainkan inkulturasi juga berdampak pada munculnya kestabilan pada aspek ideologi, politik, dan sosial yang sejalan dengan kondisi zaman indis, terutama pada daerah Ganjuran, Yogyakarta.

Daftar Pustaka

- Bastian, R. B. (2018) *Perkembangan Kebudayaan Indis dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat Tradisional Yogyakarta Abad ke-19*. Skripsi. Prodi Pendidikan Sejarah. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Bramasti, Danang (2015) *The Role of Patronage in the Existence of the Temple of Ganjuran*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Dorpmuller, Sabine (2018) *Religion and Aesthetic Experience*. Heidelberg: Heidelberg University Press.
- Feldman E, B. (1967) *Art As Image and Idea*. New Jersey : Prentice Hall.
- Handinoto. (1994). *Indische Empire Style: Gaya Arsitektur "Tempo Doeloe" yang Sekarang Sudah Mulai Punah*. UK Petra: Perpustakaan Pusat UNEJ
- Hastings, Andrian (1994) *SOS Bosnia (Alliance to Defend Bosnia-Herzegovina)*. Bosnia: SOS.
- J, Aritonang & Steenbrink, K (2008) *A History of Christianity in Indonesia*, Boston: Brill.
- MacCulloch, Dirmid (2009) *A History of Christianity: The First Three Thousand Years*. Oxford: Allen Lane
- Qamariyah, Farihatul (2017) *Religious Existence in the Socio-cultural Communication Context: A Case Study of Ganjuran Temple, Yogyakarta*. Surakarta: IAIN.
- Sam, L. David (2006). *The Cambridge Handbook of Acculturation Psychology*. New York: Cambridge University Press.
- Sampson, F. L. (1944). *An Aesthetic Approach to Religion*. *Journal of Bible and Religion*, Oxford: JSTOR.
- Soekiman, Djoko (2014) *Kebudayaan Indis*. Depok: Komunitas Bambu.

- Tjandradipura, Carina (2018) *The Meaning of Natural Light in Cathedral Church Denpasar in Bali Observed by the Perception of Its Community*. Proceeding. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Utomo, Gregorius (2011) *The Church of the Sacred Heart of Jesus at Ganjuran*. Yogyakarta: Unggul Jaya
- Paulus IV (1963) *Sacrosanctum Concilium*. Vatican: Vatican Sacred Council
- Koentjaraningrat (1984) *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: P.N. Balai Pustaka.
- Koentjaraningrat (1987) *Sejarah Teori Angtropologi I*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia Press
- Koentjaraningrat (1990) *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia Press

Daftar Pustaka dari Situs Internet (web site) :

- Gereja Ganjuran (2022) *Sejarah Gereja Ganjuran*. Data diperoleh melalui situs internet: <https://www.gerejaganjuran.org/tentang/candi-ganjuran>. Diunduh pada 18 Desember 2021.
- Mathes, W. M. (1973). [Review of *Gold, Glory, and the Gospel: The Adventurous Lives and Times of the Renaissance Explorers*, by L. B. Wright]. *The Catholic Historical Review*, data diperoleh melalui situs internet: <http://www.jstor.org/stable/25019370>. Diunduh pada 7 Desember 2021.
- Maula, Haris F. D. (2020). *Van Lith dan Akulturasi 'Katolik Jawa*, data diperoleh melalui situs internet: <https://crccs.ugm.ac.id/van-lith-dan-akulturasi-katolik-jawa/>. Diunduh pada 8 Desember 2021.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yesus Kristus dalam penulisan seminar ini, karenaNya tulisan seminar ini dapat selesai dibuat. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ira Adriati selaku pembimbing dalam penulisan untuk segala bentuk bantuan, bimbingan, dan kesabaran dalam membimbing penulisan ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada ibu dan kakak saya atas segala cinta kasih dan dukungan dalam penulisan seminar ini. Begitupula dengan pihak Gereja HKTY, Ganjuran dan Bapak Ignatius

Bambang yang telah bersedia membantu memberikan data, cerita dan dukungan dalam penulisan seminar ini. Tak lupa kepada mentor saya, Bapak Triwisma dan Bapak Mahatma Anto, terima kasih atas segala dorongan dan refrensi yang telah diberikan.

Biodata



Nama : Bagas Mahardika
NIM : 17019038
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 20 Maret 2001
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Katolik
Email : bagas.mahardika@kanisius.org
Riwayat Pendidikan SMA Kolese Kanisius
2016 – 2019
(Jurusan IPA–Ilmu Pengetahuan Alam)
Institut Teknologi Bandung
(2019 – sekarang)
(Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain)



Dr. Ira Adriati, S.Sn., M.Sn.

2010 Doktor Ilmu Seni (cum laude), Program Doktor Seni Rupa, ITB

1997 Magister Seni, Program Magister Seni Rupa, ITB
1994 Sarjana Seni (cum laude), Jurusan Seni Rupa, ITB

Dosen Program Seni Rupa Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

Menulis buku monograf: *Perahu Sunda* (2004), *Mencari Perempuan Prupa Dunia* (2007), *Budaya Bira* (2021), *Batik Buketan Cirebon* (2021), *Budaya Biak* (2021), dan *Tenun Boti* (2022).

Mneulis Buku Bersama: *Perahu Biak* (2022), *Wisata Biak* (2021), *Wisata Bira* (2021), *Self Love* (2021), *The Magic* (2021), *Wellbeing Dech!* (2020).

EDUKASI TOLERANSI BAGI SISWA SD KELAS 4-6 MELALUI MEDIA *DIGITAL STORYTELLING*

Mikhael Christian, Monica Hartanti

Email korespondensi: monica.hartanti@art.maranatha.edu

DKV FSRD Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No. 65 Bandung 40164, Jawa Barat-
Indonesia

Abstrak

Sampai saat ini di Indonesia banyak terjadinya permasalahan toleransi dalam masyarakat, seperti yang sering terjadi yaitu toleransi dalam beragama. Untuk itu diperlukannya ajaran tentang toleransi beragama sejak dini, dimana anak harus diajarkan untuk menghargai, saling menghormati dan tidak membedakan orang. Dengan banyaknya permasalahan yang ada tentang toleransi, dilakukan upaya merancang Video motion pembelajaran daring tentang toleransi dengan pendekatan *storytelling* digital. Tujuan pembuatan Video motion tentang toleransi ini sebagai media pendukung tambahan tentang toleransi yang juga ada dalam materi pembelajaran di sekolah dasar. Konten Video motionnya berfokus pada toleransi dalam beragama.

Kata kunci: Digital *Storytelling*, Sekolah dasar, Toleransi beragama, Video Pembelajaran

Abstract

Until now in Indonesia there are many problems of tolerance in society, as is often the case, namely tolerance in religion. For this reason, teachings about religious tolerance are needed from an early age, where children must be taught to respect, respect each other, and not discriminate between people. With so many problems regarding tolerance, an effort was made to design an animated online learning video about tolerance using a digital storytelling approach. The purpose of making this animated video about tolerance is as an

additional supporting media about tolerance which is also in learning materials in elementary schools. The animated video content focuses on religious tolerance.

Keywords: Elementary school, Digital Storytelling, Learning Video, Religious tolerance

A. Pendahuluan

Walaupun sejak siswa bersekolah di tingkat dasar edukasi tentang toleransi beragama sudah diajarkan, namun sampai saat ini di Indonesia banyak terjadinya permasalahan toleransi dalam masyarakat, salah satunya toleransi dalam beragama. Ajaran tentang toleransi beragama sejak dini, sangat diperlukan di negara Indonesia yang multikulturalisme ini. Sejak dini, anak perlu diajarkan saling menghormati, tidak membedakan orang dan menghargai umat beragama yang berbeda dengan agamanya. Adanya pandemi COVID-19, di tahun 2020 membuat pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (PJJ) termasuk juga di tingkat sekolah dasar, sehingga memerlukan banyak alternatif media edukasi *online* (Harnani, 2020). PJJ memiliki keunggulan karena aktivitas yang membuat masing-masing pribadinya menjadi lebih mandiri dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi dan informasi (Ulfa, 2020), namun tantangannya adalah para pengajar perlu lebih kreatif dalam membuat atau mencari alternatif untuk pembelajaran yang dilakukan, agar anak tidak mudah jenuh saat pembelajaran daring. Untuk menciptakan alternatif video pembelajaran yang lebih kreatif, perancangan media digital Edukasi tentang Toleransi Beragama bagi siswa SD kelas 4-6 ini dirancang menggunakan animasi *motion* dengan pendekatan *storytelling*. Hal ini sejalan dengan penelitian Prakoso bahwa video animasi efektif sebagai salah satu media pembelajaran jarak jauh, karena menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian peserta didik (Prakoso, 2020). Selain itu salah satu fungsi media di sini adalah menyampaikan pesan agar tidak terlalu verbalistik (Risabethe, Astuti, 2017). Melalui pendekatan digital *Storytelling*

atau yang dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai dongeng digital sebagai upaya mengembangkan aspek afektif siswa, untuk meningkatkan perasaan siswa diantaranya tentang penerimaan, respon, penilaian, dan pembangunan karakter. Digital Storytelling sebagai upaya untuk menarik perhatian siswa sehingga akan lebih termotivasi untuk belajar (Ratri, 2018).

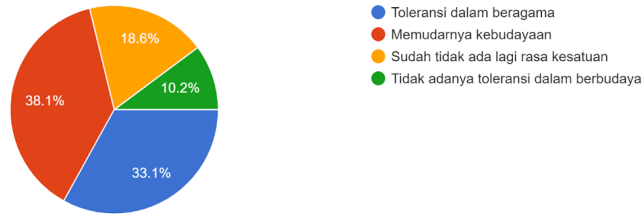
B. Metode Penelitian

Sebelum merancang media digital Edukasi tentang Toleransi Beragama bagi siswa SD kelas 4-6 ini, dilakukan beberapa pengumpulan data dan fakta yang mendukung dengan menyebarkan kuesioner online kepada 118 responden siswa SD 4-6 tahun dan juga orang tua siswa tersebut. Selain itu menganalisis tiga *video motion* berkonten pembelajaran yang sejenis.

Data kuesioner dapat dirangkumkan sebagai berikut: Bagian pertama terkait pembelajaran daring saat pandemi. Sebagian besar dari responden telah mengetahui dan merasakan pembelajaran daring ini. Pembelajaran ini sudah dipakai sejak adanya pandemi yang membuat orang harus mengurangi tatap muka secara langsung. Akan tetapi terdapat banyak kendala juga saat responden mengalami pembelajaran daring, seperti kesulitan dalam memahami pelajaran, kurang konsentrasi, tidak dapat bertanya kepada guru secara langsung, dan bahkan sampai gangguan eksternal seperti gangguan internet. Responden juga mengalami metode pembelajaran yang berbeda-beda, kebanyakan dari responden mengalami pembelajaran daring dengan mendengarkan presentasi dari pengajar dan sangat minim yang pernah mengalami pembelajaran menggunakan *video motion*

Permasalahan apa yang kamu sering dengar tentang kebangsaan?

118 responses



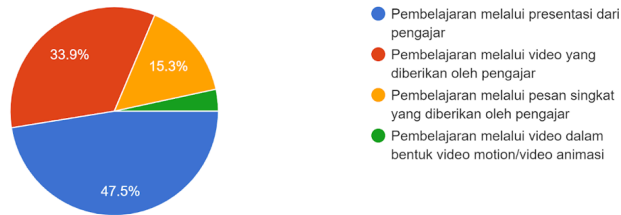
Gambar 1. Diagram hasil survei permasalahan yang sering terjadi tentang kebangsaan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Bagian kedua terkait tentang arti pentingnya kebangsaan. 99 % responden sudah mengetahui apa itu kebangsaan dan arti pentingnya. Mereka mengetahui masalah apa saja yang sering terjadi atau yang sering didengar melalui berita ataupun media lainnya. Dua permasalahan yang paling banyak didengar terkait kebangsaan adalah 38% responden menjawab memudarnya kebudayaan--banyak orang yang sudah tidak peduli lagi akan hal tersebut. 33% tentang toleransi dalam beragama.

Metode pembelajaran apa yang kamu dapat?


118 responses



Gambar 2. Diagram media pembelajaran daring yang dipakai

Bagian terakhir kuesioner terkait jenis media pembelajaran daring yang seringkali digunakan. 47,5 % responden mendapat pembelajaran melalui media presentasi dari pengajar. 33,9 % melalui video yang diberikan pengajar. Masih belum banyak video yang berbentuk *motion* ataupun animasi.


Tabel 1. Tabel analisis pada tiga video motion pembelajaran bertopik kebangsaan / toleransi.

1	<p style="text-align: center;">Video Motion Pembelajaran PKn Kelas X, Status Kewarganegaraan</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. <i>Thumbnail Youtube</i> tentang Status Kewarganegaraan (Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=Yhb2-OurjWs)</p>	
	<p>Dalam <i>video</i> yang berdurasi 14 menit 24 detik ini menjelaskan tentang status kewarganegaraan. Disini memperlihatkan <i>video motion</i> yang simpel dimana terlihat pada <i>opening video</i> menggunakan <i>motion</i>. Pada <i>video</i> ini terlihat kelebihan dan kekurangan dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh konten kreator. Disini penulis melihat dari beberapa aspek, seperti yang terlihat dalam penyampaian materi, konten kreator membawakan materi dengan tidak konsisten terkadang cepat terkadang lambat sehingga waktu yang dipakai cukup lama untuk <i>video</i> ini dan terkadang tidak jelas. Disini juga terlihat konten kreator beberapa kali salah dalam menyebutkan kata atau kalimat.</p>	
	<p>Kelebihan</p>	<p>Kekurangan</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Pembawanya cukup menarik. • Gaya gambar yang diambil sederhana dan menarik. • Pemilihan warna baik dan membuat enak saat sedang membaca materi yang disampaikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam membawakan materi konten kreator tidak konsisten dalam mengatur tempo saat berbicara sehingga terkadang menjadi tidak jelas. • Dalam penyampaian materi juga beberapa kali terjadi kesalahan dalam penyebutan perkata ataupun perkalimat.

2	<p>Video Motion Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Tentang “Pancasila”</p>  <p>Gambar 4. <i>Thumbnail Youtube</i> tentang Pancasila (Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=mt8JByP9VV4)</p>
---	--

Dalam video yang berdurasi 4 menit 41 detik ini menjelaskan tentang Pancasila. Disini memperlihatkan *video motion* yang lebih memakai banyak efek dari objek sampai ke tulisan sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan. Pada *video* ini terlihat kelebihan dan kekurangan dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh konten kreator. Disini penulis melihat dari beberapa aspek, yang pertama saat membawakan materi konten kreator membawakan dengan nada yang tidak beraturan dan sering kali seperti menyentak saat di akhir kalimat sehingga pembawaanya tidak enak didengar. Lalu kedua terlihat pada pemilihan warna *background* yang terlihat sangat terang sehingga membuat sakit mata saat membacanya. Ketiga, dalam memberikan suara untuk *backsound* terbilang cukup keras dan materi yang didengarkan hampir tertutupi oleh *backsound* tersebut.

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> • Gaya visual yang diberikan menarik. • <i>Motion</i> yang diberikan cukup bagus dan menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan warna yang dipakai untuk <i>background</i> sangat terang sehingga membuat mata sakit saat membacanya. • Cara membawakan materinya kurang enak didengar karena seringkali memakai nada yang tinggi saat mengakhiri kalimat. • Dalam pemilihan <i>backsound</i> bisa dikatakan cukup keras sehingga menutupi suara konten kreator saat berbicara.

3	<p>Video Motion Konsep Dasar Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.</p>  <p>Gambar 5. <i>Thumbnail Youtube</i> tentang Pancasila dan Kewarganegaraan (Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=f99my7tPs6k)</p>		
<p>Dalam <i>video</i> yang berdurasi 4 menit 26 detik ini menjelaskan tentang Pancasila. Disini memperlihatkan gabungan dari <i>video</i> dan animasi yang menjadikan pembelajaran ini terlihat unik dan menarik. Pada <i>video</i> ini terlihat kelebihan dan kekurangan dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh konten kreator. Disini penulis melihat dari beberapa aspek, yang pertama beberapa pergantian dari bagian ke bagian terlalu cepat sehingga tertinggal saat ingin membaca sampai selesai dan harus memundurkan <i>video</i> tersebut. Lalu kedua pada bagian <i>background</i> terbilang cukup keras walaupun tidak memakai suara orang tetapi membuat kurang berkonsentrasi saat membaca materi yang disajikan oleh konten kreator.</p>			
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td data-bbox="214 920 585 951">Kelebihan</td> <td data-bbox="585 920 1018 951">Kekurangan</td> </tr> </table>		Kelebihan	Kekurangan
Kelebihan	Kekurangan		
<ul style="list-style-type: none"> • Penyajian dalam <i>video</i> terbilang unik dengan memadukan <i>video</i> dan animasi. • Penyampaiannya unik dan beda dari yang lain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memakai efek tulisan yang terlalu cepat. • Suara yang digunakan sebagai <i>background</i> terbilang cukup keras. 		

C. Pembahasan

Bagian ini berisi pembahasan karya yang dirancang berdasarkan hasil survei sederhana yang dilakukan dibagian sebelumnya.

1. Analisis SWOT perancangan karya adalah sebagai berikut

Strengths

- Pembelajaran dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
- Memiliki daya tarik dari cara pembuatannya.

- Metode pembelajaran daring yang menarik dengan menampilkan Video motion *graphic* yang berisikan tentang kebangsaan.

Weakness

- Pengolahan yang memakan waktu yang cukup lama.
- Membutuhkan kuota untuk mengakses *video* secara *online*.
- Pembelajaran daring tentang kebangsaan yang sangat minim.

Opportunities

- Pembelajaran daring yang dipakai oleh hampir semua kalangan di masyarakat.
- Semakin banyak orang yang menggunakan media *online* untuk mengakses apapun, tidak terkecuali dengan pembelajaran *online* pada saat ini.

Threats

- Mulai munculnya media yang lebih beragam dan dapat diakses dengan mudah.
- Sudah cukup banyak orang yang membuat *Video motion* atau *Video motion* sejak adanya pandemi ini.
- Pandangan masyarakat tentang pentingnya kebangsaan dan masalah yang sedang terjadi pada saat ini.

2. Analisis STP perancangan karya adalah sebagai berikut

Segmentation

Demografi

Usia : 9 - 12 tahun,

Jenis kelamin : Laki - laki dan perempuan

Geografis : Indonesia

Psikografis : siswa/i yang masih duduk di bangku sekolah.

Targeting

Siswa SD kelas 4-6 yang melakukan pembelajaran daring selama pandemi COVID 19.

Positioning

Media pembelajaran daring bagi siswa Sekolah Dasar kelas 4-6 yang divisualisasikan dengan pendekatan *storytelling* menggunakan *Video motion* yang disampaikan dengan singkat, padat, dan menarik.

3. Konsep Komunikasi

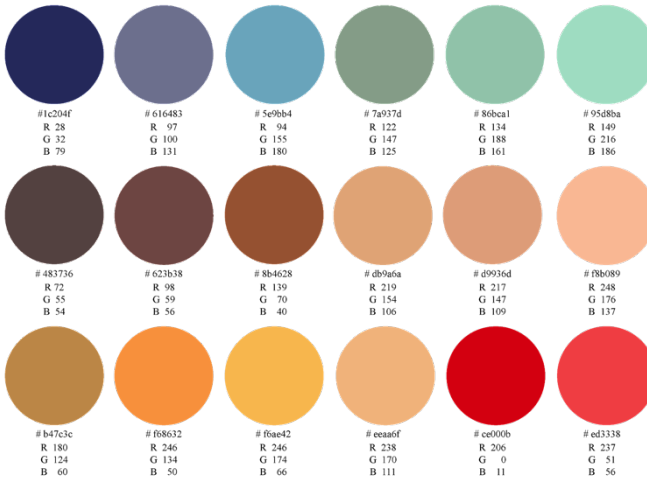
Pembuatan video pembelajaran bisa dilakukan oleh semua orang, siapa saja dapat membuat video. Akan tetapi, dalam proses pembuatannya tidak mudah bagi sebagian orang terlebih kepada orang yang masih awam dalam membuat rekaman atau bahkan dalam pembuatan *video*. Sehingga dibutuhkan pengetahuan untuk mengetahui *video* pembelajaran apakah yang disenangi oleh siswa. Dengan ini penulis akan merancang sebuah *video* pembelajaran dengan memakai vektor dan *motion* yang disukai oleh kebanyakan orang terutama anak yang masih duduk di sekolah dasar. Konsep dari video ini sendiri menggunakan metode *digital storytelling* sehingga apa yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas dan juga mudah dimengerti oleh siswa dan cukup efektif bagi siswa jika dibandingkan dengan pengajar yang hanya presentasi dengan hanya memperlihatkan tulisan saja di layar. *Video* pembelajaran dengan animasi ini mengajarkan tentang toleransi kepada anak sejak dini agar mengetahui pentingnya hidup bertoleransi. Dalam pemilihan bahasa akan dipermudah dan dibuat sesederhana mungkin sehingga dapat dimengerti oleh anak. Dengan pemilihan bahasa yang sederhana akan membuat anak menjadi tidak pusing karena harus mengulang-ngulang *video* hanya karena tidak mengerti. Oleh karena itu penulis akan menyederhanakan agar cocok dengan apa yang bisa dimengerti oleh anak.

4. Konsep Visual

Konsep visual memiliki peranan yang penting dalam membantu konsep komunikasi agar pesan dalam konsep komunikasi tercapai kepada target *audience* dengan mudah. Konsep visual diuraikan sebagai berikut:

Tipografi yang dipakai adalah *Sans Serif* agar mudah dibaca dan sedikit formal. Jenis *font* yang digunakan yaitu “*Storytime*” dan “*Bubblegum*”.

Warna yang digunakan adalah warna-warna pastel terkesan *soft* dan tidak membuat mata lelah saat menontonnya sehingga dapat dinikmati dalam waktu yang lama. Untuk warna yang digunakan oleh penulis yaitu :



Gambar 6. Warna pada Video

Gaya Gambar *video motion* ini berupa *flat vector* sehingga membuat gaya gambar terlihat sederhana dan tetap menarik agar memudahkan anak mengerti arti dari video yang diperlihatkan. Selain itu dengan animasi yang simpel membuat anak tidak hanya sekedar melihat animasi yang menarik saja tetapi dapat berfokus pada materi yang disampaikan, sehingga membuat materi yang disampaikan menjadi jelas.



Gambar 7. Vektor Lima Karakter Utama

Motion Graphic

Dalam pembuatan *motion graphic* penulis membuat unsur motion dengan efek yang menarik sehingga video yang disajikan terlihat menarik. Unsur-unsur yang diberikan tentunya dapat mempermudah penonton dalam memahami isi dari video yang disajikan. Dalam pemilihan efek untuk video tersebut dibuat dengan *frame rate* yang cukup pelan sehingga tidak membuat penonton menjadi pusing saat menontonnya. *Transition* yang diberikan untuk perubahan dari bagian ke bagian dibuat cukup banyak tetapi tetap dengan kecepatan yang terbilang cukup.

Backsound

Dalam pemilihan *backsound* sangatlah penting, karena dengan pemilihan *backsound* yang pas dapat membuat penonton dapat menikmati video dari akhir dan dapat berfokus dengan apa yang dibawakan oleh pembawa materi. Untuk pengaturan besar kecilnya suara dari *backsound* sendiri disesuaikan dengan pembawa materinya, agar jelas saat didengarkan dan tidak bertabrakan antara suara dari pembawa materi dengan *backsound*.

Sound Effect

Untuk *sound effect* sendiri hanya dipakai sedikit, dengan tujuan penonton tidak bosan saat hanya mendengarkan suara dari

pembawa materi dan *background*. Dengan adanya *sound effect* ini membuat pembawaan yang menarik nantinya. Untuk pemilihan besar kecilnya sendiri akan disetarakan hampir sama dengan *background* sehingga tidak terlalu bertabrakan saat muncul *sound effect*.

5. Konsep Media

Video motion yang dirancang berbentuk vertikal dengan ukuran 1920 x 1080 *pixel* sesuai dengan ukuran layar monitor pada umumnya. Untuk alurnya sendiri berawal dari *opening video* sebagai bentuk pembukaan *video* yang baik, lalu dilanjut dengan penjelasan singkat tentang Indonesia sebagai negara yang beragam suku dan budaya yang nantinya disangkut pautkan dengan slogan "Bhineka Tunggal Ika". Setelah pendahuluan masuk ke bagian isi dimana mulai dijelaskan pengertian dari toleransi dan nantinya akan masuk sampai ke permasalahan yang sering terjadi tentang toleransi, dan diakhir akan ditambahkan solusi dari permasalahan yang terjadi. Lalu dilanjutkan dengan mengajak orang untuk saling menghormati dan saling menghargai satu sama dengan yang lain. Dan akan diakhiri dengan penutup yang berupa kesimpulan. Durasi video kurang lebih tiga sampai empat menit.

Media Pendukung dalam pembuatan video pembelajaran yang dibuat adalah pin sebagai *gimmick*, ekonomis dan sederhana. Selain itu dibuat juga *video* singkat untuk *Youtube short* dan *Youtube ads*. Bertujuan agar orang dapat dengan mudah menemukan *Video motion* ini tanpa perlu mencarinya.

D. Hasil Karya

Hasil karya *Video motion* ini juga menerapkan tujuh elemen dalam *Digital StoryTelling* yang efisien menurut Lambert (2002) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Elemen penting dalam *Digital Storytelling*

<p>Tujuh elemen dalam <i>Digital Stortelling</i></p>	<p>Penerapan dalam <i>Video</i></p>
<p><i>Point of view</i> yaitu poin utama yang berkaitan dengan komunikasi penonton dengan cerita yang disampaikan.</p>	<p>Dalam <i>video</i> yang telah dibuat, penulis ingin dikomunikasikan melalui cerita yang bertemakan "Toleransi Beragama".</p>
<p><i>Dramatic question</i> yaitu pertanyaan kunci yang akan dijawab pada akhir cerita dan membuat penonton.</p>	<p>Dalam elemen ini penulis sudah menambahkan "<i>Dramatic Question</i>" ke dalam <i>video</i> dengan kalimat tanya yaitu :</p> <div data-bbox="491 631 951 822" data-label="Image"> </div> <p>Gambar 8. <i>Scene Dramatic Question</i></p>
<p><i>Emotional content</i> yaitu penulisan yang memegang perhatian penonton dan melibatkan perasaan penonton secara emosional.</p>	<p><i>Scene</i> yang mengandung elemen ini terlihat pada <i>scene</i> saat terjadinya seseorang yang memiliki perbedaan dimana suasana pada saat itu membuat penonton dapat merasakan keadaan dalam <i>video</i> tersebut.</p> <div data-bbox="491 1034 951 1291" data-label="Image"> </div> <p>Gambar 9. <i>Scene Emotional content</i></p>

The gift of your voice yaitu narasi teks, termasuk emosi dan infleksi yang memberikan makna cerita yang lebih besar dan membantu dalam pemahaman penonton.

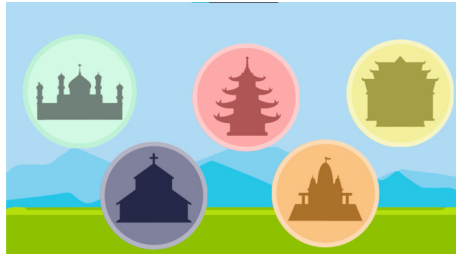
Dalam elemen ini penulis membuat narasi yang ada di dalam *video*.



Scene Pertama

Gambar 10. *Scene Bhineka Tunggal Ika*

Pembicara : Indonesia adalah negara yang memiliki keberagaman suku dan budaya, sesuai dengan sembojannya yaitu Bhineka Tunggal Ika yang berarti "Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu.



Gambar 11. *Scene Rumah-rumah Ibadah*

Pembicara : Berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1965 Indonesia ditetapkan memiliki 6 agama yaitu Islam, Kristen Protestan, Kristen Katolik, Khonghucu, Budha, dan Hindu.



Gambar 12. *Scene Toleransi*

Pembicara : Apakah itu toleransi? toleransi adalah sikap untuk saling menghormati dan menghargai perbedaan, baik antar individu maupun kelompok. Dengan menghargai perbedaan akan memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Scene Permasalahan



Gambar 13. Scene Permasalahan


Pembicara : Akan tetapi dalam kehidupan sehari-hari masih banyak terjadi kasus-kasus intoleran, seperti yang sering terjadi yaitu membeda-bedakan orang berdasarkan agama, suku, warna kulit, dan banyak lagi.

Scene Solusi



Gambar 14. Scene Solusi

Pembicara : Oleh karena itu kita perlu menumbuhkan rasa nasionalisme yaitu dengan cara menumbuhkan rasa cinta pada bangsa Indonesia. Setiap orang pasti berbeda dengan orang lain. Baik itu warna kulit, cara pandang, dan ide. Keberagaman tersebut harus dihargai bukan di jauhi. Oleh karena itu kita harus belajar untuk saling menjaga kerukunan dan menghormati antar umat beragama lainnya. Kita juga harus bijak dalam menggunakan sosial media kita, kita harus mengetahui apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan.

	<p>Scene Penutup</p>  <p>Gambar 15. Scene Penutup</p> <p>Pembicara : Untuk membangun kebersamaan diperlukan sikap saling menghargai dan menghormati dan tentunya kerjasama juga diperlukan dalam membangun kebersamaan. Kita juga harus memiliki sikap toleran antar umat beragama seperti yang tercantum dalam Pancasila yang berbunyi “Ke-Tuhan-an yang Maha Esa”. dengan ini kita dapat meningkatkan keimanan kita.</p>
<p><i>Soundtrack</i> yaitu suara dan musik yang terpilih akan menambah respon emosional secara berlanjut dan berkesan.</p>	<p>Untuk elemen ini dipilih beberapa <i>background</i> dan <i>sound effect</i> untuk membawa penonton ke dalam suasana dalam <i>video</i>.</p>
<p><i>Economy</i> yaitu banyak cerita dapat diilustrasikan secara efektif dengan gambar-gambar terbatas atau video dan cerita singkat.</p>	<p>Dalam hal ini penulis sudah memikirkan dan membuat <i>flat vector</i> yang sesuai dengan materi dan pembawaanya dalam <i>video</i> tersebut, sehingga penonton dapat merasakannya.</p>
<p><i>Pacing</i> yaitu irama cerita dan seberapa lambat atau cepat cerita tersebut disampaikan.</p>	<p>Untuk <i>video</i> ini berdurasi tiga menit lebih lima puluh satu detik, dengan pertimbangan kecepatan dalam berbicara, memperlihatkan setiap <i>scene</i>-nya, dan beberapa aspek penting lainnya.</p>

* Secara lengkap Video motion pembelajaran ini dapat di akses di https://drive.google.com/file/d/1I_6Z19EbzZVTsz1CaJFPe1EQUNke0Tn/view?usp=share_link



Gambar 16. Deasin Pin

E. Penutup

Toleransi suatu sikap yang perlu ditanamkan di dalam diri kita dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi masih banyak terjadinya sikap atau perilaku intoleran sehingga sering terjadinya sikap intoleran. Sikap intoleran ini seringkali dianggap sepele padahal pada prakteknya bisa menjadi sesuatu tentunya tidak diinginkan, oleh karena itu diperlukannya sikap toleransi yang membuat kita dapat berpikir semua orang sama dan setara sehingga tidak adanya kesombongan atau memandang rendah dan berbeda terhadap orang di luar sana. Sikap ini perlu ditanamkan sejak dini. Pembelajaran melalui *video motion* tentang toleransi bagi siswa SD kelas 4-6 melalui pendekatan storytelling diharapkan menjadi media pendukung materi toleransi yang dibagikan juga di lingkungan sekolah. Media yang minim verbalistik, sebagai upaya mengembangkan aspek afektif siswa dan menarik perhatian siswa sehingga akan lebih termotivasi untuk belajar.

Daftar Pustaka

Harnani, S. (2020). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Diakses dari <https://bdkjakarta.kemendag.go.id/berita/>

- Lambert, Joe. (2002). *Digital Storytelling: Capturing lives, Creating Community*. 10.4324/9781351266369.
- Prakoso, Najma Annur. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/341234636_Media_Pembelajaran_Berbasis_Video_Animasi_Untuk_Pembelajaran_Jarak_Jauh
- Ratri, Safitri, Yosita. (2018). *Digital Storytelling* pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*. 1(1). Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/334162861_DIGITAL_STORYTELLING_PADA_PEMBELAJARAN_IPS_DI_SEKOLAH_DASAR
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 8(1). 10.21831/jpk.v7i1.15498
- Ulfia, L. (2020). *Dinamika pembelajaran "daring" pada masa Covid-19*. Diakses dari https://iainkendari.ac.id/index.php/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid

ILUMINASI NASKAH KUNO SEBAGAI SUMBER PENCIPTAAN MOTIF BATIK NASKAH DAN PENERAPANNYA DALAM PRODUK PAKAI SEHARI-HARI

Shopia Himatul Alya¹

Universitas Kristen Maranatha, shopiaalya1599@gmail.com

A. Pendahuluan

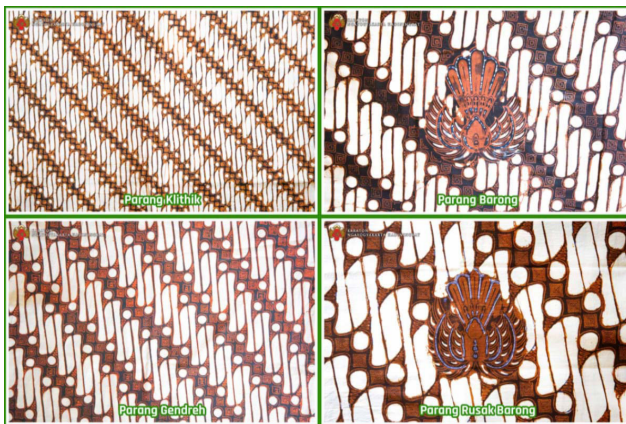
Bangsa Indonesia merupakan bangsa paling beruntung karena dianugerahi oleh kekayaan seni dan budaya. Batik adalah salah satunya. Menurut pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia, batik adalah kain bergambar yang dibuat melalui proses khusus dengan cara menerakan atau menuliskan malam pada kain. Leluhur bangsa Indonesia yang menciptakan batik memiliki daya cipta yang sangat tinggi. Mereka memadukan seni dan teknologi yang begitu adiluhung sehingga batik menjadi salah satu kekayaan yang bisa dikatakan tidak ada bandingannya. Hal tersebut dikarenakan batik diciptakan melalui proses yang begitu intim dan teliti serta penuh kehati-hatian dengan cita rasa seni yang tinggi.

Batik pun diciptakan berdasarkan keadaan alam dan letak geografis, keadaan sosial, adat-istiadat, kepercayaan, dan budaya masyarakat yang membuatnya. Sebagai contoh, masyarakat pesisir menciptakan batik dengan motif yang terinspirasi dari laut sebagai sebuah pengalaman yang dekat dengan mereka. Pluralitas bangsa Indonesia tersebut turut memperkaya motif batik.

Setiap masyarakat di Indonesia memiliki motif batik mereka sendiri. Motif dalam pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pola atau corak. Motif dalam batik di masa pasca-modern ini telah banyak mengalami pengembangan dari masa ke masa. Motif batik merupakan pola gambar yang terdiri dari titik, garis, bentuk, dan warna yang secara garis besar terbagi ke dalam motif utama, motif pendukung, dan isen-isen. Motif batik yang ada di Indonesia

di antaranya adalah motif batik yang menggambarkan hewan (nyata ataupun mitos), tumbuhan, hingga motif yang menggambarkan sosok manusia beserta kisahnya di dalamnya. Motif batik menjadi penting peranannya ketika berkaitan dengan status sosial dari seseorang.

Fungsi batik sebagai acuan untuk status seseorang misalnya berlaku di lingkungan Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. Di lingkungan Karaton, motif batik yang baru akan diciptakan untuk menyambut hari-hari besar misalnya hari pernikahan.



Gambar 1. Batik larangan parang

Sumber: <https://www.kratonjogja.id/kagungan-dalem/12-motif-batik-larangan-keraton-yogyakarta/>

Pengembangan batik di Indonesia dilakukan berdasarkan beragam elemen. Salah satunya pada motifnya. Satu pengembangan motif batik yang belum banyak diketahui adalah motif batik yang terinspirasi dari iluminasi naskah kuno peninggalan peradaban tua. Tidak hanya pada motifnya saja akan tetapi batik juga mengalami alih wahana ke dalam produk-produk lainnya. Di Yogyakarta sendiri, mengingat bahwa Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan destinasi pariwisata nasional dan internasional, maka batik menjadi salah satu kebutuhan untuk mendukung jalannya perekonomian di masyarakat. Melalui tulisan ini, penulis mencoba untuk mengulas upaya pengembangan serta penerapan motif batik ke dalam produk industri kreatif.

B. Pembahasan

Naskah dalam pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah karangan yang ditulis menggunakan tangan. Kata naskah berasal dari bahasa Arab *nuskhatum* yang memiliki arti sebuah potongan kertas. Sementara kata *kuno* merujuk pada sesuatu yang berasal dari zaman dahulu, sesuatu yang tua, dan tidak moderen. Pengertian naskah kuno mengacu pada UU Cagar Budaya No.5 Tahun 1992 Bab I Pasal 2 naskah kuno atau yang bisa disebut juga dengan manuskrip merupakan sebuah dokumen yang ditulis menggunakan tangan atau diketik yang berumur lebih dari lima puluh tahun. Naskah kuno yang merupakan warisan peninggalan peradaban tua tersebar di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Masyarakat Indonesia yang memiliki peninggalan naskah kuno di antaranya adalah masyarakat Jawa, Sunda, Sulawesi, Sumatera, dan Bali.

Naskah kuno di Indonesia ditulis dalam berbagai bahasa dan aksara. Di Jawa sendiri, terdapat beberapa aksara yang digunakan dalam penulisan naskah kuno seperti aksara Jawa Kuno (Kawi), Pegon, dan Jawi. Aksara Jawa yang kita kenal hari ini merupakan hasil pengembangan dan modifikasi dari aksara Kawi yang merupakan hasil pengembangan aksara Palawa (Fakhrudin *et al.*, 2019).



Gambar 2. Tabel Abjad Kawi
Sumber: Wikimedia Indonesia

Penggunaan aksara Palawa dapat diidentifikasi misalnya dalam Prasasti Kota Kapur, Pulau Bangka. Prasasti berupa tiang batu bersurat tersebut ditulis dalam aksara Palawa yang berbahasa Melayu. Sementara aksara Pegon merupakan aksara Arab yang dimodifikasi. *Pegon* berasal dari bahasa Jawa *pego* yang memiliki arti menyimpang. Penamaan tersebut merujuk pada sistem penulisan aksara yang dianggap menyimpang dari pakem abjad Arab. Aksara Pegon ditulis dengan aksara Arab yang dimodifikasi akan tetapi kontennya ditulis dalam bahasa Jawa, Sunda atau Madura. Sementara aksara Jawi tidak terlalu berbeda karena sama-sama menggunakan aksara Arab akan tetapi bahasa yang digunakan lebih luas lagi yaitu bahasa yang termasuk ke dalam rumpun bahasa Melayu.

Abjad Pegon

ح	چ	ج	ث	ت	ب	ا
ḥā'	ca	jīm	ṣā'	tā'	bā'	'alif
س	ز	ر	ڙ	ذ	د	خ
sīn	zāi	rā'	dha	zāl	dāl	khā'
ع	ظ	ڙ	ط	ض	ص	ش
'ain	zā'	tha	ṭā'	ḍād	ṣād	syīn
پ	ك	ق	ڦ	ف	غ	غ
gaf	kāf	qāf	pa	fā'	nga	ḡain
ي	ه	و	ڤ	ن	م	ل
yā'	hā'	wāu	nīya	nūn	mīm	lām

Gambar 3. Tabel abjad pegon

Sumber: https://www.wikiwand.com/id/Abjad_Pegon

Naskah kuno yang berusia puluhan hingga ratusan tahun tentunya akan sangat rentan terhadap kerusakan. Kerusakan tersebut terjadi secara alamiah maupun tidak. Kerusakan dalam sebuah naskah kuno bisa diakibatkan oleh rayap, lembabnya tempat penyimpanan naskah sehingga menimbulkan jamur hingga bencana alam yang bahkan dapat menghilangkan keseluruhan fisik naskah.

Kerusakan lain yang tak kurang fatal adalah kerusakan yang disebabkan oleh kecerobohan atau kurangnya pemahaman manusia dalam menangani naskah tersebut. Perawatan dan penanganan naskah kuno sangat memerlukan usaha dan kapasitas pemahaman yang baik. Contoh sederhananya, menurut Khafidin (dalam Herdiansyah et al., 2022) suhu perpustakaan yang diperuntukkan untuk menyimpan naskah kuno harus disesuaikan sedemikian rupa. Seluruh penanganan yang detail dan cermat sangat berpengaruh terhadap eksistensi naskah kuno sebagai sumber sejarah yang tak tergantikan.

Berbagai cara dikerahkan untuk mengatasi dan menghindari kerusakan pada naskah kuno. Cara-cara tersebut di antaranya melalui preservasi, konservasi, dan restorasi. Ketiga upaya tersebut dapat membantu melanggengkan pelestarian naskah kuno yang merupakan kewajiban bagi kita sebagai bangsa yang diwarisi kekayaan dan warisan budaya tersebut. Seluruh masyarakat Indonesia memiliki peranannya masing-masing dalam mewujudkan pelestarian naskah kuno.

Selain pemerintah, pustakawan, dan ilmuwan, masyarakat biasa pun tentunya bisa berkontribusi dengan cara mempelajari dan melestarikan nilai-nilai ilmu pengetahuan yang terkandung dalam naskah kuno. Salah satu contoh adalah Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang melakukan digitalisasi naskah kuno yang merupakan salah satu cara yang populer untuk menjaga eksistensi sebuah naskah kuno.

Digitalisasi tersebut kemudian menghasilkan file berupa *soft file*, foto digital, dan mikrofilm (Yasin, 2014). Selain digitalisasi naskah kuno, terdapat cara kreatif lain yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu transformasi iluminasi atau bahkan konten yang terkandung dalam naskah kuno menjadi motif batik. Melalui transformasi tersebut, kita dapat berkontribusi dalam melestarikan dua warisan budaya sekaligus yaitu batik dan naskah kuno. Transformasi ini juga dapat turut memperkaya khazanah batik di Indonesia (Pandanwangi et al., 2022).

Iluminasi Naskah Kuno

Iluminasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti penerangan (sinar matahari atau sinar buatan). Iluminasi dalam kajian kodikologi berarti merujuk pada gambar yang menghiasi naskah atau manuskrip yang dibuat dan terletak pada halaman awal dari sebuah naskah. Tidak hanya pada halaman pertama, di beberapa naskah iluminasi muncul di pertengahan naskah yang fungsinya sebagai ilustrasi yang mendukung isi atau konten dari sebuah manuskrip.

Iluminasi atau hiasan bingkai tersebut berguna untuk memikat atau menimbulkan daya tarik pembacanya sekaligus untuk menambah nilai (seni) naskah tersebut. Pada perkembangannya, pemaknaan iluminasi berkembang menjadi hiasan yang terkandung pada sebuah manuskrip yang memiliki warna dan mengandung pigmen metalik seperti emas dan silver (Ekowati et al., 2018). Selain pada naskah, konon sejak tahun 1521 M iluminasi juga dipakai untuk memperindah surat yang dibuat dan dikirim antar kerajaan (Mu'jizah, 2009).



Gambar 4. Kitab Kells

Sumber: <https://www.thecollector.com/greatest-illuminated-medieval-manuscripts/>

Iluminasi pada sebuah manuskrip ditemukan pertama kali pada tahun 400 M dan 600 M dari Kerajaan Ostrogoth dan Kekaisaran Romawi Timur. Contoh manuskrip pertama yang diberi iluminasi adalah manuskrip yang berasal dari abad ke-6 yaitu Codex Argenteus dan Injil Rossano. Tradisi memberi iluminasi pada sebuah naskah atau manuskrip berkembang hingga akhirnya menurun ketika manusia menemukan mesin cetak dan mengembangkan kemampuan cetak massal teks bersamaan dengan meningkatnya tingkat literasi manusia sehingga produksi buku pun dituntut untuk lebih cepat.

Salah satu contoh manuskrip yang dihiasi iluminasi adalah sebuah manuskrip bernama *Book of Kells* atau Kitab Kells (lihat Gambar 4) yang berasal dari Irlandia (800 M). Manuskrip Kitab Kells dibuat ditujukan untuk pendidikan dan keagamaan¹.

Iluminasi yang dibuat manual oleh tangan pada zaman dahulu khususnya di peradaban Barat diproduksi oleh para biarawan. Sementara di Indonesia, sebagai contoh di lingkungan Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, iluminasi atau wadana beserta keseluruhan naskah dibuat oleh abdi dalem pujangga atas titah *Ngarso Dalem*. Di Barat sendiri, ketika produksi iluminasi pada sebuah buku pada umumnya menjadi kian digemari maka sifatnya berubah menjadi komersil sehingga siapapun khususnya pembuat buku sekuler bisa memproduksinya. Produksi iluminasi pada sebuah buku sendiri tidaklah murah dan tidaklah mudah maka buku/naskah/manuskrip beriluminasi merupakan hal yang sangat berharga.

Konsep iluminasi pada naskah kuno Jawa khususnya yang ditulis di skriptorium Jawa dikenal dengan *wadana*. *Wadana* berarti wajah. Makna wajah tersebut ditafsirkan sebagai pendahuluan pada awal naskah. *Wadana* adalah bagian yang pertama kali terlihat ketika membuka sebuah naskah karena *wadana* berada di halaman awal atau pembuka naskah atau bahkan menjadi penanda pergantian macapat. *Wadana* terdiri dari dua jenis yaitu *wadana renggan* dan *wadana gapuran*. *Wadana renggan* merupakan *wadana* yang terdiri

¹ <https://www.thecollector.com/greatest-illuminated-medieval-manuscripts/>

dari dua halaman iluminasi yang saling berhadapan². Sedangkan *wadana gapuran* adalah *wadana* yang terdiri dari satu halaman berilustrasi. Konsep ilustrasi dalam naskah kuno di Jawa atau *wadana* memiliki peranan yang sangat penting dengan konten atau isi naskah. Naskah-naskah Jawa dimuliakan dengan iluminasi atau *wadana* yang indah dan spiritual. Selain untuk fungsi spiritual, menurut Syarif dan Kurnawati (dalam Herdiansyah et al., 2022) *wadana* pada naskah-naskah Jawa membantu meneguhkan kedudukan raja.

Iluminasi atau *wadana* dalam naskah-naskah Jawa tentunya memiliki kedudukan yang penting dengan isi naskah. *Wadana* dapat mengandung *sengkalan memet* yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi tahun pembuatan atau penyusunan manuskrip. Beberapa gambar dalam naskah-naskah skriptorium Karaton juga berfungsi untuk mendukung isi atau konten sebuah naskah. Gambar tersebut disebut ilustrasi dan biasanya terdapat pada bagian tengah atau bagian tertentu halaman naskah yang berfungsi untuk mengilustrasikan isi naskah.

Menurut hasil wawancara dengan KRT Rintaiswara selaku Penghageng II di KHP Widyabudaya Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat, *wadana* pada setiap manuskrip atau naskah berbeda disesuaikan dengan cita rasa dan jiwa seni penulis (Alya. Shopia Himatul, 2022). Selain itu, *wadana* sebuah naskah pun dibuat berbeda berdasarkan sengkalan memet-nya. Sayangnya, kekayaan visual dalam *wadana* tidak diketahui penciptanya karena umumnya, para penulis atau penyalin naskah tidak akan menuliskan namanya melainkan hanya dibubuhkan atas *dawuh* siapa naskah tersebut dibuat.

Transformasi Iluminasi Naskah Kuno menjadi Motif Batik

Transformasi iluminasi atau *wadana* naskah kuno menjadi alternatif yang kreatif untuk melestarikan nilai-nilai yang terkandung

² <https://blogs.bl.uk/asian-and-african/2022/05/three-unusual-illuminated-japanese-manuscripts.html>

dalam *wadana*. Pengembangan motif batik yang diadaptasi dari iluminasi atau *wadana* naskah kuno bukanlah hal yang mudah. Untuk menciptakan motif batik dari *wadana* naskah kuno, terdapat beberapa tahapan atau proses. Proses transformasi ini bukanlah hal yang singkat karena memerlukan proses pengkajian yang panjang. Untuk mengembangkan motif dari *wadana* diperlukan kajian ilmiah untuk mengetahui konten atau isi dari naskah sehingga motif yang kemudian dibuat tidak akan berbenturan dengan isi dari keseluruhan naskah.

Secara garis besar, proses transformasi iluminasi menjadi motif batik dimulai dengan penentuan naskah kuno atau manuskrip yang akan dikembangkan iluminasinya menjadi batik. Setelah ditentukan maka tahap selanjutnya adalah mempelajari *wadana* pada naskah. Untuk mendukung pemahaman terhadap naskah baik secara visual ataupun kontekstual maka dilakukan alih-aksara dan alih-bahasa.

Pertama-tama, dilakukan proses transliterasi atau alih-aksara yang digunakan dalam naskah. Pada bab ini akan dibahas hasil transliterasi dan terjemahan teks *wadana* pada Serat Angling yang berisi tentang dongeng atau *cerkan* (cerita rekaan) tentang Prabu Angling Dharma, seorang raja dari Kerajaan Malawapati. Berikut merupakan bagan alur proses transformasi iluminasi atau *wadana* menjadi motif batik.



Gambar 5. Alur transformasi iluminasi menjadi motif batik

Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022

Identifikasi Naskah Pada Serat Angling Dharma

Serat Angling Dharma merupakan salah satu peninggalan kesusasteraan dalam bentuk serat yang umumnya berisi tentang dongeng atau cerita rekaan. Menurut (Masturoh, 2014) Serat Angling Dharma berisi setebal 610 halaman yang terdiri dari 94 pupuh yang disusun dalam aksara Jawa carik dan ditulis pada hari Senin, tanggal 10 Dulkaidah pada tahun 1850 Jawa atau 1917 tahun Masehi. Dalam Serat Angling Dharma diceritakan mengenai kisah Angling Dharma ketika bertahta di Kerajaan Malawapati dan juga dikisahkan mengenai perjalanan atau pengembaraan Angling Dharma.



Gambar 5. Wadana naskah kuno Serat Angling Dharma

Sumber: https://www.bl.uk/manuscripts/Viewer.aspx?ref=add_ms_12285_f001v

Pada *wadana* Serat Angling Dharma, terdapat teks yang termuat dalam bagian *wedana* Serat Angling Dharma yang jika diterjemahkan berbunyi sebagai berikut.

"Terdapat karangan yang digambarkan di Malawapati, (yaitu) bisikan dari Sang Prabu Maharaja Angling Dharma, raja yang luar biasa sakti, memiliki kelebihan ditakuti para musuh (dan) para raja menghaturkan bakti. Dan seluruh negara seberang menghaturkan hormat (sungkem) mengikut kehendak Sang Raja, tidak menolak diperintah walaupun mati dan hidup."

Melalui teks pada halaman *wadana* di atas, dapat diketahui bahwa Sang Prabu Maharaja Angling Dharma merupakan seorang

pemimpin atau raja dari Kerajaan bernama Kerajaan Malawapati. Angling Dharma merupakan seorang raja yang dihormati dan ditakuti oleh musuh-musuhnya. Para pemimpin dari kerajaan lain pun menghaturkan bakti kepada Sang Prabu Maharaja Angling Dharma. Seluruh kerajaan dari negeri seberang patuh terhadapnya.

Wedana naskah Serat Angling Dharma terdiri dari visual *plengkung*, kolom bangunan, dua ekor ular naga yang melilit tiang pada kolom, sulur-sulur, bunga dan dedaunan serta bentuk-bentuk organik dan geometris lainnya. Gambar *plengkung* di bagian kepala *wedana* didominasi dengan warna merah yang merepresentasikan batu bata yang menyusun bangunannya. Ketiga pintu pada *plengkung* berwarna biru dengan bingkai emas.






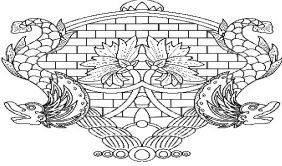

Kolom-kolom bangunan yang membingkai teks berwarna merah dengan aksentasi floral hijau dan kuning di bagian atas, tengah, dan bawahnya. Pada ruang antara kolom satu dan lainnya diisi dengan batu bata berwarna biru pucat. Kedua ekor ular naga diwarnai secara detail dengan latar emas pada tubuh naga dengan aksentasi merah dan putih yang seimbang.

Pada bagian sisiknya dibuat transisi warna antara emas dan merah muda. Sisik dan sirip naga dibuat sedetail mungkin dengan torehan *outline* kecil dan teliti berwarna hitam. Pada bagian bawah teks dibatasi dengan berbagai ornamen dalam bentuk organik dan geometris berwarna merah, emas serta transisi kuning ke hijau. Bagian kaki wadana ditutup oleh sulur bunga berlatar batu bata berwarna ungu pucat.

Transformasi Iluminasi Naskah Serat Angling Dharma Menjadi Motif Batik

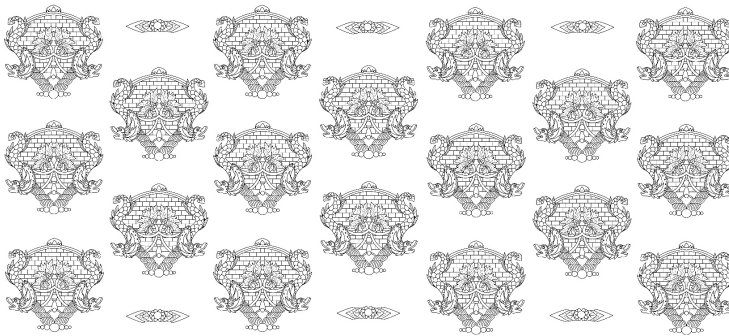
Setelah mengidentifikasi gambar pada wadana naskah, maka proses selanjutnya adalah menentukan gambar yang kemudian akan ditransformasi menjadi motif utama dan motif pendukung pada batik. Pada Serat Angling Dharma akan dibuat sebanyak dua motif batik dengan detail transformasi sebagai berikut.

Tabel 1. Transformasi wedana menjadi motif batik

No	Visual pada Naskah	Perwujudan dalam Motif Batik
1.		
2.		
3.		
4.	<p>Motif pendukung</p>	

Dari tabel di atas ditentukan motif utama dan motif pendukung untuk motif batik pertama. Pada motif utama akan diisi dengan gambar ular naga, sulur, dan bunga. Untuk motif pendukung dibuat bentuk hasil dari improvisasi. Pada tahap ini, semua elemen motif

diterapkan ke dalam penyederhanaan visual menjadi *outline* hitam sederhana tanpa warna. Pada motif utama naga dibuat beberapa perubahan untuk membuat bentuk yang ideal. Kaki naga dihilangkan dan pada bagian kepala dilakukan improvisasi sehingga kepala naga terlihat lebih indah. Pada sulur dan bunga juga dilakukan penyesuaian agar komposisi terlihat harmonis dengan memutar bunga sekian derajat hingga bunga akan terlihat memekarkan dirinya ke atas. Kedua naga disimpan di sisi terluar kanan dan kiri motif utama yang juga berfungsi sebagai bingkai. Kemudian latar motif utama diisi dengan ornamen batu bata. Kemudian di bagian tengah diisi oleh bunga dan sulur.



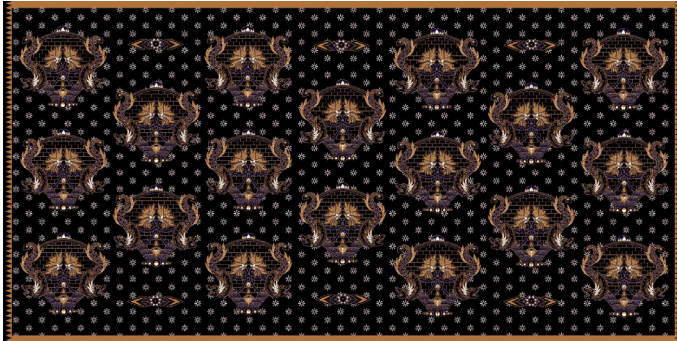
Gambar 6. Pola perulangan motif batik Naga Kusuma

Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022

Setelah didapatkan sketsa, selanjutnya dibuat pola perulangan batik. pada motif pertama akan dibuat pola perulangan yang mengadaptasi pola batik motif ceplok. Motif utama di-*layout* dengan ukuran 23cm. Motif utama disusun secara zigzag dan diperbanyak secara horizontal dan vertikal hingga memenuhi bidang sebesar 220cm x 110cm. Motif pendukung kemudian disusun dalam bidang-bidang kosong yang tersisa di antara motif utama.



Gambar 7. Pewarnaan motif utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022



Gambar 8. Motif batik Naga Kusuma
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022

Latar variasi truntum dipilih untuk mengisi latar belakang pada motif Naga Kusuma. Pola perulangan dalam motif Naga Kusuma menghasilkan efek gagah dan wibawa mengingat motif pertama ini didominasi dengan warna hitam. Efek yang dihasilkan dari warna hitam selain gagah dan wibawa adalah konsistensi, dan kepemimpinan. Motif Naga Kusuma menerapkan warna khas batik Yogyakarta yaitu warna hitam, putih, coklat, dan biru.

Dalam filosofi warna pada batik, warna hitam merepresentasikan pribadi seseorang yang penuh wibawa, berani, kuat, percaya diri, dan teguh pendirian. Warna putih menjadi perlambang kesucian,

kebersihan, kejujuran, dan ketentraman hati pemakainya. Warna coklat merupakan representasi dari tanah. Warna tersebut menjadi do'a agar pemakai motif ini senantiasa memiliki sifat yang membumi, rendah hati, hangat, dan sederhana. Sementara warna biru merepresentasikan ketenangan, kelembutan, keikhlasan, dan kesetiaan.

Penerapan Batik pada Produk Pakai Sehari-hari

Pada bagian ini akan dibahas mengenai penerapan batik naskah yang dihasilkan dari iluminasi Serat Angling Dharma.



Gambar 9. Penerapan motif batik Naga Kusuma pada produk *sweatshirt*

Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022



Gambar 10. Penerapan motif batik Naga Kusuma pada produk *mug*

Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022



Gambar 11. Penerapan motif batik Naga Kusuma pada produk *totebag*

Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2022

C. Penutup

Kehadiran *wadana* sebagai konsep iluminasi naskah kuno dalam skriptorium naskah Jawa bisa menjadi sumber ide yang baru bagi penciptaan karya seni. *Wadana* merupakan sebuah mahakarya yang membuktikan daya cipta yang tinggi dari bangsa yang pernah hidup pada sebuah peradaban tertentu. Iluminasi dalam *wadana* menjadi pintu gerbang untuk mengakses pengetahuan dan wawasan mengenai ekosistem kehidupan di peradaban tua. Nilai-nilai yang terkandung baik di dalam naskah ataupun iluminasinya perlu dilestarikan melalui beragam cara. Salah satu bentuk konservasinya adalah digitalisasi naskah. Digitalisasi naskah kemudian bisa dikembangkan ke dalam wahana yang baru yaitu kain batik. Batik yang diciptakan dari transformasi iluminasi atau

konten naskah turut memperkaya khazanah motif dan ragam hias batik di Indonesia. Batik naskah kemudian dapat dikembangkan lebih jauh lagi untuk diwujudkan ke dalam beragam produk industri kreatif seperti pakaian, topi, tas, masker, pelengkap furnitur seperti bantal sofa, cangkir, *case* ponsel, pakaian bayi, dan berbagai jenis produk lain.

Pengakuan/Acknowledgements

Terimakasih kepada kemendikbudristek yang telah mendanai hibah PTUPT ini. Terimakasih kepada tim dosen peneliti Universitas Kristen Maranatha yang telah memberikan banyak kesempatan dalam penelitian ini dan kepada Program Sarjana Seni Rupa Murni atas banyak kesempatan dan arahnya sehingga penulis dapat berperan aktif dalam mengikuti program MBKM skema Riset ini.

Referensi

- Alya. Shopia Himatul. (2022). *Wawancara dengan KRT Rintaiswara di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat (Interviews with KRT Rintaiswara in Ngayogyakarta Hadiningrat Palace)*.
- Ekowati, V. I., Wulan, S. H., Handoko, A., & Insani, N. H. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Iluminasi Naskah Babad Pecinna. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 22(1), 32–44. <https://doi.org/10.21831/hum.v22i1.19101>
- Fakhrudin, D., Sachari, A., & Haswanto, N. (2019). Pengembangan desain informasi dan pembelajaran aksara jawa melalui media website. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 05(01), 1–23.
- Herdiansyah, H., Suryanto, A. B., & Al-Hamami, A. A. R. (2022). *Biodiversitas & Iluminasi: Pengembangan Ragam Motif Batik Berdasarkan Naskah Kuno* (R. A. Nugroho (ed.)). Jejak Pustaka.
- Masturoh, T. (2014). Unsur Sosial Budaya dalam Serat Anglingdarma. *Acintya*, 6(2), 137–150.
- Mu'jizah. (2009). *Iluminasi dalam Surat- surat Melayu Abad ke-18 dan ke-19*. KPG, Ecole Francaise d'Extreme-Orient, Pusat Bahasa, dan KITLV.
- Pandanwangi, A., Alya, S. H., Budiman, I., Mochtar Apin, A., & Eka Darmayanti, T. (2022). *Batik Naskah Kuno : Transformasi Iluminasi*

dari Naskah Kuno kedalam Motif Batik. *Jurnal Panggung*, 32(4), 467–479.

Yasin, D. M. (2014). Digitalisasi Dan Deskripsi Naskah Kuno Sebagai Upaya Memperkokoh Kedaulatan Indonesia: Studi Kasus Naskah Al- Mutawassimīn. *Jurnal Defendonesia*, 2(1), 24–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.54755/defendonesia.v2i1.55>

Glosarium

- Batik** : kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu
- Isen isen** : isian pada motif dengan tujuan memperindah dan memberikan daya tarik pada kain batik. Isen-isen batik pada umumnya memiliki bentuk yang sederhana dan ukurannya relatif kecil.
- Iluminasi** : gambar-gambar yang menghiasi naskah atau disebut juga sebagai bingkai teks di halaman pertama pada suatu naskah.
- Kawi** : Aksara Kawi (dari bahasa Sanskerta: *kavi*, yang berarti “pujangga”) atau aksara Jawa Kuno adalah aksara historis yang digunakan di wilayah Asia Tenggara maritim khususnya di Pulau Jawa sekitar abad ke-8 hingga 16.
- Kodikologi** : ilmu mengenai naskah-naskah dan bukan mempelajari apa yang tertulis di dalam naskah.
- Macapat** : tembang atau puisi tradisional Jawa
- Manuskrip** : tulisan tangan asli yang berumur minimal 50 tahun dan punya arti penting bagi peradaban, sejarah, kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
- Mikrofilm** : salah satu bahan perpustakaan yang terdapat di perpustakaan. Mikrofilm juga merupakan bahan perpustakaan dari alih media bahan perpustakaan berupa buku, surat kabar, manuskrip atau lontar.
- Naskah Kuno** : hasil tulisan yang berisi informasi mengenai budaya bangsa yang mempunyai nilai penting bagi kebudayaan nasional, sejarah dan ilmu pengetahuan

- Palawa** : sebuah aksara yang berasal dari India bagian Selatan.
- Pegon** : huruf Arab yang sudah dimodifikasi untuk menuliskan bahasa Jawa, Melayu, Sunda, dan sebagainya.
- Sengkalan** : sengkalan atau candrasengkala adalah susunan kata-kata yang mempunyai arti atau makna perhitungan tahun.
- Skriptorium**: sebutan bagi ruangan di biara-biara Eropa pada Abad Pertengahan yang dikhususkan bagi kegiatan menulis, menyalin, dan mengiluminasi naskah, yang lazimnya diselenggarakan oleh para katib biara.
- Wadana/wedana** : gambar ornamental pembingkai teks pada sebuah naskah kuno

Biodata Ringkas



Shopia Himatul Alya adalah anggota peneliti aktif dari Program Studi Seni Rupa Murni di Universitas Kristen Maranatha. Sejak tahun 2017 Shopia telah mengikuti beberapa pameran seni rupa nasional dan internasional. Pameran pertama yang diikutinya adalah pameran bersama dengan sesama seniman dari kampung halaman tercintanya di Transit #4 Jelekong: Pameran dan Workshop Residensi Spektrum, di Selasar Sunaryo Art Space, Bukit Timur, Dago. Pameran terbarunya adalah di TYPEFEST: Retic of Maxim 2022, sebuah pameran tipografi internasional yang diadakan oleh Institut Seni Indonesia Surakarta di Taman Budaya Jawa Tengah, Indonesia. Karya-karyanya hanya pada perpaduan atau pertemuan antara citra tradisional yang terinspirasi, surealisme, desain, dan minimalis. aktif menulis dan tulisannya tersebar di beberapa jurnal nasional terakreditasi.

KONSEP METAMORF PADA DESAIN *LOUNGE CHAIR*

Nama penulis ¹ Dinda Ramadhan ² Azzahra F. Afrindra
³ Cama Juli Rianingrum
Universitas Trisakti, cama.yuli@trisakti.ac.id

A. Pendahuluan

Metamorfosis adalah perubahan dari premis dasar yang bergerak berevolusi seiring dengan perkembangannya yang alami, contohnya perubahan ulat menjadi kupu-kupu. Konsep proses perubahan tersebut dipakai dalam proses perubahan bentuk dari bentuk alam menjadi sebuah bentuk karya desain.



Gambar 1. Proses metamorphosis dari bentuk binatang menjadi bentuk karya desain
(sumber: Nayadilaga, 2022)

Kursi adalah sebuah alat untuk duduk yang memiliki berbagai macam bentuk dan model. Kursi adalah bagian dari furniture, perlengkapan kegiatan manusia sebagai penunjang kegiatan duduk yang dapat menopang berat di atasnya. Dalam keilmuan desain interior, merancang sebuah kursi harus dapat memberikan kenyamanan duduk bagi penggunanya sesuai kegiatan yang dilakukan, tidak bisa hanya sekedar asal desain kursi saja. Desain kursi harus tampil menyatu dengan furniture lain agar tampil harmonis dalam interior sebuah ruang. Dalam mendesain sebuah kursi perlu diperhatikan berbagai aspek penting, yaitu aspek bentuk, material, finishing, dan ergonomi.

Kursi merupakan mebel yang sangat penting, dengan kursi kita dapat melakukan kegiatan duduk agar tidak capai berdiri. Salah satu

hal paling penting dalam mendesain kursi adalah aspek ergonomi agar pengguna merasa nyaman, aman, dan tidak cepat lelah saat duduk. Ergonomi yang sesuai dengan dimensi ukuran tubuh manusia (*human dimension*) menjadi dasar atau panduan seorang desainer dalam menentukan ukuran-ukuran yang benar sesuai fungsinya dalam membuat mebel. Ergonomi digunakan sebagai dasar dalam mengukur antropometrik terhadap fungsi-fungsi tubuh manusia supaya kenyamanan fungsional dapat tercapai.

Seorang desainer mebel pada awal mendesain, sebaiknya membaca berbagai buku referensi tentang kursi-kursi karya desainer dunia dan lokal, serta berbagai literatur untuk mempelajari mencari data dan mendapat wawasan terkait pengertian, kursi, sejarah, konsep, material, aspek-aspek kenyamanan, dan biografi desainernya. Karya desain yang dianggap baik pada dasarnya memakai prinsip-prinsip desain sebagai acuan, yang meliputi :

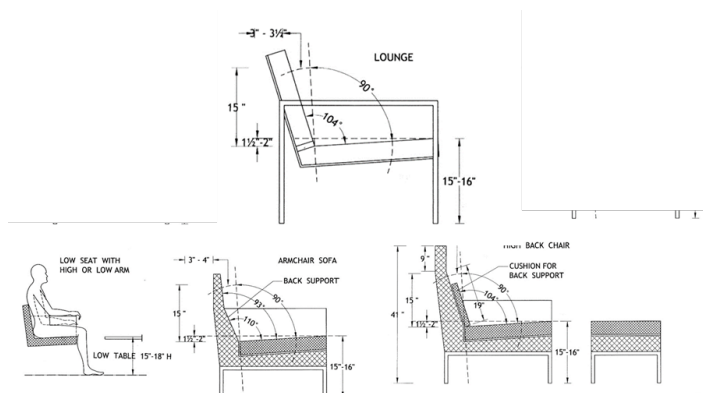
- Proporsi, yaitu perbandingan yang sesuai dalam bentuk dan ukuran
- Keseimbangan, yaitu suatu kondisi yang seimbang secara horisontal dan vertical, yang meliputi unsur bentuk, tekstur, warna, ukuran, dan nilai.
- Kesatuan dan harmoni, semua bagian atau unsur harus memiliki keterkaitan sehingga membentuk komposisi yang menyatu
- Irama, pengulangan secara terus menerus secara teratur yang terjadi atau dibuat dari unsur-unsur yang berbeda
- Penekanan, elemen desain yang menjadi fokus dan menonjol yang berfungsi untuk menarik perhatian.

B. Pembahasan

Persyaratan fungsional kursi sangat sederhana sekali. Akan tetapi, desain tempat duduk tidaklah sederhana, karena pertimbangan utama adalah bagaimana dengan tepat penopang punggung atau sandaran dapat menunjang tubuh dengan sempurna. Kursi itu indah dilihat karena nyaman diduduki, dan kursi itu nyaman diduduki

karena indah dilihat. Dengan demikian aspek visual dan ergonomic merupakan target penting pada desain kursi (Nayadilaga, 2022)

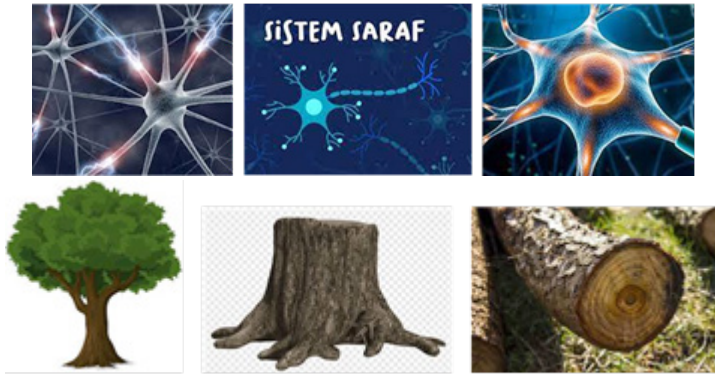
Kursi memiliki jenis yang berbeda-beda sesuai fungsi atau kegunaannya, seperti kursi kerja, kursi makan, kursi santai, kursi sofa, kursi *lounge*, dan lain-lain. *Lounge chair* disebut juga sebagai kursi santai, karena pengguna akan merasa santai saat duduk di kursi jenis ini. Memiliki ciri-ciri sebagai berikut: tinggi dudukan lebih rendah dan lebih Panjang ke belakang, serta sandaran yang memiliki kemiringan lebih condong ke belakang.



Gambar 2. Standar Ergonomi Duduk untuk Lounge chair (sumber : Panero, J. dan Zelnik, 2003)

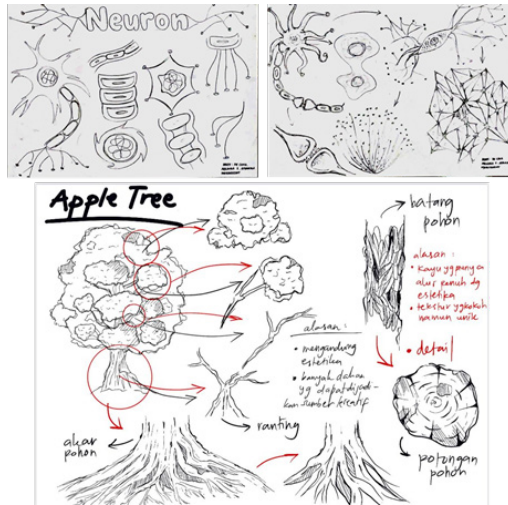
Dalam penulisan ini, penulis akan membahas dua desain *Lounge Chair*, dengan konsep dasar metamorfosis (*metamorf*) atau *biomimicry* (belajar dari alam). Disamping menentukan bentuk dari hasil konsep *biomimicry*, dalam proses perancangan kursi yang utama harus tetap sesuai dengan fungsi kursi tersebut, sebagai kursi makan, kursi kerja, atau yang lainnya. Terkait dengan hal tersebut, wajib melakukan analisis berbagai aspek penting lain untuk dapat menentukan: material atau klasifikasi bahan yang tepat, ergonomi, karakteristik pengguna, estetika, dan warna.

Ide desain *lounge chair* adalah *biomimicry* atau belajar dengan meniru ide-ide terbaik alam, sebagai contoh adalah desain kursi yang mengambil dari bentuk sel syaraf atau neuron dan batang kayu besar.



Gambar 3. Bentuk Neuron dan batang pohon sebagai ide dasar dan sumber inspirasi

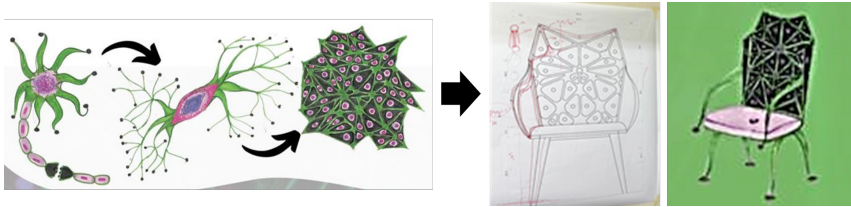
Berdasarkan bentuk syaraf dan batang pohon tersebut, kemudian dibuat sketsa metamorphosis untuk dijadikan ide dasar desain kursi, yaitu dengan mengambil bentuk yang mencerminkan karakter khas dan unik dari bentuk aslinya.



Gambar 4. Sketsa proses metamorphosis dalam desain kursi
(Sumber: Azzahra, Dinda R., 2022)

Setelah melalui proses desain dari mulai bentuk metamorphosis sampai akhirnya menemukan bentuk kursi yang sesuai yang memperlihatkan karakter neuron. Gambar sketsa tangan disempurnakan secara digital sampai dengan sketsa perspektif.

Dan Langkah selanjutnya membuat mood-board dan model / maket desain kursi skala 1 : 5.



Gambar 5. Proses metamorphosis dalam desain kursi
(Sumber: Azzahra, 2022)



Gambar 6. Mood Board dan model/maket desain kursi Metamorf
(Sumber: Azzahra, Dinda R., 2022)



Gambar 7. Hasil jadi Desain Lounge Chair 1:1
(Sumber: Azzahra, Dinda R., 2022)

C. Penutup

Desain metamorf menjadi acuan untuk membuat konsep desain kursi, dimana sebelum mulai mendesain, desainer mempelajari alam sekitar dan kemudian menjadikannya sebagai sumber inspirasi dalam membuat sebuah desain kursi. Bentuk alam berupa hewan, tumbuh-tumbuhan, dan alam semesta menjadi model dasar untuk menciptakan bentuk kursi yang otentik, inovatif, dan khas serta unik.



Gambar 8. Karya Desain Lounge Chair 1:1
(Sumber: Penulis, 2023)

Pengakuan/Acknowledgements

Tulisan ini merupakan summary hasil pembelajaran mengenai proses mendesain kursi dengan konsep metamorphosis atau biomimicry. Dr. Cama Juli R. sebagai dosen pembimbing dari Zahra dan Dinda, sedangkan sebagai narasumber utama terkait proses desain lounge chair dari awal sampai selesai adalah Dra. Aing R. Nayadilaga, MT. HDII. Beliau adalah lulusan dari Desain ITB dan Magister Arsitektur UNPAR Bandung, serta memiliki SKA keahlian dari HDII. Memiliki pengalaman kerja bidang interior sejak tahun

1981 di dalam dan luar negeri, serta telah menjadi dosen di berbagai universitas sejak tahun 1995. Terima kasih kepada para mahasiswa dan tim dosen yang telah bersama berdiskusi berbagi ilmu dan pengetahuan sehingga proses mendesain kursi dari proses awal sampai terwujudnya karya desain kursi skala 1:1.

Referensi

- Beddu, Syarif dkk. 2012. Studi Ergonomi Furnitur Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin (Studi Kasus : Meja Dan Kursi Di Jurusan 55, Prosiding Volume 6: Desember 2012 Group Teknik Arsitektur ISBN : 978-979-127255-0-6. Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
- Bueno, Patricia ; Chairs, Chairs, Chairs, Atrium, Barcelona, 2004.
- Dhita Wahyu Anggraeni, Kajian Ergonomi Lemari, Meja dan Kursi Program Studi Teknik Arsitektur Arsitektur (Studi Kasus: Ruang Studio Arsitektur Unika Musi Charitas Di Palembang), Jurnal arsitektur Komposisi, Vol.11 no. 1, DOI: <https://doi.org/10.24002/jars.v11i1.1105>
- Dwi Agus Susila, Gunawan Mohammad, Dewi Tri Rahmawati, 2019, *Jurnal SULUH*, Vol.2 No.1
- Nayadilaga, Aing R., 2022, Materi kuliah Chair Design (DIS 6235), Desain Interior, Universitas risakti, Jakarta.
- Panero, J. dan Zelnik, M. 2003. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga.
- Philbert Chandradinata, Ryan Edgar Santoso, Muktikanana Widya Nindit, 2021, Strategi Desain Pengembangan Produk Lounge Chair "Becak" yang Merupakan Perpaduan Budaya Indonesia, Prosiding Seminar Nasional Desain SANDI Volume 1.

Bio data ringkas



Azzahra F. Afrinda



Dinda Ramadhan



Dr. Cama Juli R., MSi.

Azzahra F. Afrinda dan Dinda Ramadhan adalah mahasiswa Angkatan 2020 Program Studi Desain Interior, FSRD Universitas Trisakti, dan sedang menempuh perkuliahan di semester V.

Dr. Cama Juli Rianingrum, lulus S1 dari Desain Interior Universitas Trisakti, lulus Magister dari ISIP-UI Depok, dan lulus dari S3 FSRD ITB pada tahun 2015. Lulus S1 bekerja pada beberapa konsultan interior dan sejak 1993 sampai sekarang menjadi dosen pengajar di FSRD Universitas Trisakti, disamping masih menjadi konsultan dalam proyek interior dan aktif sebagai anggota dan pengurus asosiasi desain interior HDII.