

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969



volume nomor
10-01
Juni 2024

JURNAL SENI NASIONAL
CIKINI

**Pertemuan Seni,
Kreativitas, dan
Teknologi**



ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969

volume nomor
10-01
Juni 2024

CIKINI
JURNAL SENI NASIONAL

Pertemuan Seni, Kreativitas, dan Teknologi

Diterbitkan oleh:

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta

JSNC JURNAL SENI NASIONAL CIKINI

ISSN (Print) 2580-2860 | E-ISSN (Online) 2715-7482 | DOI 10.52969

Volume 10 No. 1 Juni 2024, 69 halaman.

Jurnal Seni Nasional CIKINI adalah jurnal ilmiah di Institut Kesenian Jakarta di bawah pengelolaan Rektorat Bidang III (Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat). Menghimpun berbagai topik kajian seni yang memuat mengenai gagasan, penelitian, atau pandangan tentang perkembangan dan fenomena seni serta berbagai permasalahannya. Jurnal ilmiah ini ditujukan sebagai media pembahasan ilmiah dalam penelitian seni, mengembangkan pemahaman tentang seni di Indonesia dalam perspektif yang lebih luas dan bermanfaat secara global.

Susunan Dewan Redaksi

Penanggung Jawab

Dr. Indah Tjahjawulan, M. Sn.

Ketua Redaksi

Dr. Madia Patra Ismar, S.Sn., M. Hum.

Sekretaris Redaksi

Romauli Fiorentina Sianipar, M.Sn.

Editor

Dr. Zulfa, M.Pd., M.Hum., Eric Sasono, Ph.D., Dr. I Nyoman Larry Julianto, S.Sn., M.Ds.

Mitra Bestari

Drs. Bramantijo, M.Sn., Dr. Liem Satya Limanta, M.A., Dr. Ahmad Faiz Muntazori, M.Sn.

Desain dan Layout

Norman Adhy Maulana, S.Sn., MDes.

Copyeditor

Wili Sandra, M.Hum.

Proofreader

Wili Sandra, M.Hum., Romauli Fiorentina Sianipar, M.Sn.

Alamat Redaksi:

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya No. 73, Cikini, Menteng,
Jakarta Pusat 10330
E-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id
jurnalcikini.ikj.ac.id

DOI 10.52969

ISSN (*Print*) 2580-2860

E-ISSN (*Online*) 2715-7482

DAFTAR ISI

- 05** **Pertemuan Seni, Kreativitas, dan Teknologi**
Madia Patra Ismar dan Wili Sandra
- 07** **Analisis Perubahan Desain Karakter Gim (Game)**
Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix
Fatma Misky dan Diandra Dwi Ananda
- 15** **Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory**
Taris Zakira Alam dan Jerry Haikal
- 27** **Perancangan Film Dokumenter Kolintang di Rumah Budaya Nusantara Wale Ma'zani Tomohon**
Martinus Eko Prasetyo dan Chevalier Adimas Koronka Sanjaya
- 36** **Buku Ilustrasi Edukasi Tentang Kepribadian Dasar untuk Meningkatkan Potensi Diri Bagi Remaja Kelas 3 SMA**
Restu Hendriyani Magh'firoh dan Hellena Happy Victory
- 45** **Analisis *Design Thinking* pada Poster Film KKN di Desa Penari (2022) Versi Cut, Uncut, dan Extended**
Fepriana Chitra Sekar Ramadhani, Dinda Aisyah, Rava Syazwana Cahyadi Putra, dan Puri Kurniasih
- 56** **Eksistensi Ornamen Gigi Balang Sebagai Identitas Masyarakat Betawi Studi Kasus: Masjid Raya Baitul Ma'mur**
Yayah Rukiah, Khikmah Susanti dan Rizki Saga Putra
- 66** **Panduan Penyusunan Artikel Penulisan Jurnal Seni Nasional CIKINI**

Editorial: Pertemuan Seni, Kreativitas, dan Teknologi

**Madia Patra Ismar
Wili Sandra**

Jika kita meninjau kembali pertalian antara seni, kreativitas, dan teknologi, dapat dikatakan bahwa ketiga komponen itu sudah menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Ketiganya hadir berkelindan dalam satu kesatuan utuh dan melebur dalam proses kreatif para seniman hingga melahirkan karya seni dalam berbagai genre dan bentuk. Tidak hanya itu, pertemuan ketiganya juga telah membawa perubahan besar dalam cara berkesenian, cara pandang, dan cara menikmati serta mengapresiasi karya seni. Hal itu sekaligus juga membawa kita untuk meninjau dan merenungkan kembali tentang konsep seni dan batas-batas kreativitas serta peran serta teknologi di dalamnya. Persoalan yang rumit muncul ketika kita ingin memilah-milah dan memberi batas yang jelas antara karya seni yang asli dengan tidak asli, tradisi atau kontemporer, buatan manusia atau mesin, dan banyak lagi persoalan dalam seni yang mengaburkan pemahaman kita.

Dalam kaitan itu, para seniman dan pegiat seni seolah bertarung dengan arus perkembangan globalisasi dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menjawab tantangan soal ide, kreativitas, dan keahlian seni yang mereka miliki. Persoalan sentuhan tangan, rasa, dan keindahan dalam proses mencipta menjadi persoalan rumit ketika teknologi telah menembus batas-batas ide, kreativitas, dan cara kerja manusia. Kita tahu bahwa di satu sisi, perkembangan teknologi memang telah membawa dampak positif dan memudahkan setiap kerja manusia, termasuk para seniman. Namun, di sisi lain, teknologi boleh jadi dapat menjadi ancaman mematikan ketika kreativitas dan kerja manusia tidak banyak lagi dibutuhkan dan digantikan oleh mesin. Tantangan itu juga membawa kita pada persoalan seni tradisi yang selama ini menjadi akar dan jati diri bangsa. Apakah kesenian tersebut dapat kita pertahankan dalam bentuk “asli”nya atau harus kita beri sentuhan teknologi agar terus hidup dan bertahan. Tidak dapat disangkal bahwa kita membutuhkan teknologi untuk dapat menyelamatkan kesenian itu agar sampai kepada generasi berikutnya. Namun, persoalan berikutnya, seberapa canggih dan hebat berbagai teknologi dan media untuk dapat membekukan setiap elemen dan komponen seni yang lahir dari memori para seniman, misalnya dalam bentuk ujaran lisan, ekspresi, gerak, suasana, dan banyak lagi. Lantas, bagaimana cara kita berdamai dan bernegosiasi dengan berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dewasa ini menyeruak ke dalam berbagai sisi kehidupan, tanpa terkecuali dalam berkesenian.

Untuk menjawab berbagai persoalan yang dikemukakan di atas, para pegiat dan pemerhati seni berusaha menggali dan memberikan perspektif lewat tulisan-tulisan mereka yang hadir dalam edisi Jurnal Cikini kali ini. Melalui berbagai studi kasus, data, metode, cara kerja, dan sudut pandang, mereka berusaha mengamati berbagai dinamika pertemuan antara seni, kreativitas, dan teknologi. Artikel-artikel yang telah lolos seleksi dari tim editor dan reviewer dalam edisi kali ini menyajikan berbagai sudut pandang dan temuan dalam memandang persoalan yang menjadi tajuk utama editorial pada edisi ini. Fatma Misky dan Diandra Dwi Ananda tentang “Analisis Perubahan Desain Karakter Game Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix” berusaha menjelaskan tentang visual karakter dalam Mobile Legends Bang Bang. Ia mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan pada desain karakter pada sebelum dan sesudah *revamp* dalam game Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini membedah perbedaan desain karakter Freya dan Franco sebelum dan sesudah *revamp* dengan menggunakan Manga Matrix. Penulis artikel ini berharap temuannya dapat menjadi acuan dalam pengembangan visual terutama pada desain karakter.

Selanjutnya, Taris Zakira Alam dan Jerry Haikal mengemukakan pandangannya tentang “Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory”. Dalam tulisan itu, kedua penulis membahas tentang Kecerdasan Buatan atau Artificial Intelligence (AI) yang memiliki dampak yang signifikan terhadap produktivitas desainer grafis dalam berkarya. Menurutnya, AI dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja para desainer dalam membuat karya. Namun demikian, ia menambahkan bahwa AI juga menimbulkan sejumlah risiko dan tantangan besar terkait kualitas, peluang terjadinya plagiarisme, penipuan, dan penyalahgunaan AI. Selanjutnya, ada tulisan Martinus Eko Prasetyo dan Chevalier Adiman Koronka Sanjaya tentang “Perancangan Film Dokumenter Kolintang di Rumah Budaya Nusantara Wale Ma’zani Tomohon”. Para penulis mengemukakan bahwa bantuan teknologi lewat film dokumenter dapat menjadi salah satu solusi dalam upaya pemertahanan dan pewarisan musik kolintang Minahasa.

Kemudian, ada artikel tentang “Buku Ilustrasi Edukasi Tentang Kepribadian Dasar untuk Meningkatkan Potensi Diri Bagi Remaja Kelas 3 SMA” yang ditulis Restu Hendriyani Magh’firoh dan Hellena Happy Victory. Penulis ini fokus menyoroti tentang pemahaman kepribadian manusia. Menurut para penulis, hal itu sangat penting dalam pengembangan potensi diri agar remaja dapat mengenali kekuatan, kelemahan, minat, dan bakat yang unik dalam diri mereka. Buku rancangan tersebut dibuat melalui empat tahapan, yaitu tahap riset, tahap perencanaan, tahap perancangan digital, dan tahap cetak agar buku ini tampil menarik untuk dibaca para remaja. Kemudian, ada pula tulisan Fepriana Chitra Sekar Ramadhani, Dinda Aisyah, Rava Syazwana Cahyadi Putri, dan Puri Kurniasih tentang “Analisis Design Thinking pada Poster Film KKN di Desa Penari (2022) versi Cut, Uncut, dan Extended”. Artikel ini memberikan gambaran tentang bagaimana kreativitas dan teknologi menyatu dalam perancangan poster film. Para penulis berusaha mengungkap makna visual poster berdasarkan proses kreatif desain yang ditampilkan dalam tiga versi berbeda untuk kebutuhan sasaran penonton film yang berbeda pula. Tulisan terakhir dalam edisi kali ini membahas tentang “Eksistensi Ornamen Gigi Balang sebagai identitas Masyarakat Betawi: Studi Kasus Masjid Raya Baitul Ma’mur”. Tulisan dari Yayah Rukiah, Khikmah Susanti, dan Rizki Saga Putra ini mengupas tentang ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma’mur lewat pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Menurut penulis ini, ornamen Gigi Balang tidak hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga merupakan simbol kebanggaan dan identitas budaya masyarakat Betawi. Lebih lanjut, penulis mengungkapkan bahwa kreativitas yang dihadirkan lewat ornamen tersebut memiliki makna yang mampu mencerminkan nilai-nilai tradisional dan sejarah masyarakat Betawi yang kaya dengan warisan budaya lokal. Dengan penelitian ini, penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya lokal di tengah gempuran perubahan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Analisis Perubahan Desain Karakter Gim (Game) Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix

Fatma Misky

fatma.misky@budiluhur.ac.id
Universitas Budi Luhur, Jakarta

Diandra Dwi Ananda

diandradwiananda@gmail.com
Universitas Budi Luhur, Jakarta

ABSTRAK: Gim atau game adalah sebuah aktivitas yang mengharuskan satu atau lebih pemain bermain dengan aturan, tujuan, dan tantangan yang ditetapkan. Mobile Legends Bang Bang merupakan produk mobile game pertama yang langsung menjadi favorit penggemar genre MOBA. Dalam sebuah game, visual karakter ikut berperan penting. Terdapat perbedaan pada desain karakter pada sebelum dan sesudah revamp dalam game Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini membedah perbedaan desain karakter Freya dan Franco sebelum dan sesudah *revamp* dengan menggunakan Manga Matrix. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam pengembangan visual terutama pada desain karakter.

Kata kunci: Karakter, Manga Matrix, Mobile Legends Bang Bang, Freya, Franco

ABSTRACT: Game or games are an activity in which one or more players engage with established rules, objectives, and challenges. Mobile Legends Bang Bang is the first mobile game product that immediately became a favorite among fans of the MOBA genre. In a game, visual characters play a crucial role, and there are differences in character design before and after the revamp in Mobile Legends Bang Bang. This research dissects the differences in the character designs of Freya and Franco before and after the revamp using Manga Matrix. This study is expected to serve as a reference in visual development, especially in character design.

Keywords: Character, Manga Matrix, Mobile Legends Bang Bang, Freya, Franco

Pendahuluan

Game adalah sebuah aktivitas di mana satu atau lebih pemain bermain dengan aturan, tujuan, dan tantangan yang ditetapkan. Dalam permainan, pemain bermain dengan tujuan menang, mencapai tujuan tertentu, atau hanya untuk menghibur diri. Game dapat dimainkan dalam berbagai bentuk, termasuk permainan fisik seperti olahraga, permainan papan, permainan kartu, permainan video, dan permainan komputer. Game, menurut Costikyan (2013) dalam (Budiman, Agus dkk: 2017) adalah karya seni yang menetapkan pemain disebut dengan *player*. Mereka memainkan dengan cara menggunakan sumber daya yang dimiliki melalui benda yang ada di dalam game untuk mencapai tujuan. Game dimainkan karena dianggap sebagai sebuah hiburan ataupun sebagai tantangan yang menyenangkan. Hal itu menjadi bagian dari sebuah karakter game yang memiliki *skill* atau jurus tertentu untuk menyelesaikan misi adalah sebuah kesenangan dalam bermain game, Namun, dalam sebuah game, visual karakter ikut berperan penting. Persepsi visual mengenai tampilan visual game yang meliputi objek, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain *layout* akan diinterpretasi oleh user melalui otaknya sebagai sebuah makna yang saling berkaitan yang memiliki satu kesatuan desain sebagai sebuah game (Putra, 2017). Visual menjadi salah satu faktor penting dalam proses pengembangan gim atau game karena visual merupakan hal yang pertama dilihat oleh pemain sebagai pertimbangan saat memainkan gim (game) (Rinaldi, 2023).

Game yang melakukan pengembangan visual karakter seiring berjalannya waktu adalah Mobile Legends. Mobile Legends adalah sebuah permainan video *mobile* berjenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton. Mobile Legends Bang Bang merupakan produk mobile game pertama yang langsung menjadi favorit penggemar genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Permainan ini mengalahkan game-game berformat sama seperti Arena of Valor dan League of Legend seperti diungkapkan Goenawan (2017) (dalam Arif, 2022). Game ini dirancang untuk dimainkan pada perangkat seluler, seperti ponsel pintar dan tablet. Mobile Legends adalah salah satu game MOBA yang sangat populer di seluruh dunia, terutama di Asia Tenggara. Mobile Legends menceritakan mengenai dua tim yaitu, "Land of Dawn" dan "The Celestial Palace," yang berjuang untuk menguasai kekuatan sumber daya yang disebut "The Lord." Namun, cerita ini lebih merupakan latar belakang untuk memberikan konteks untuk pertempuran dan karakter-karakter yang ada dalam game. Dalam Mobile Legends, pemain dapat memilih berbagai karakter atau "hero". Mobile Legends Bang Bang banyak mengangkat tokoh mitos dan sastra dan menjadikannya sebagai karakter *hero* dalam game (Irwanto, 2023). Setiap *hero*

memiliki kisah dan latar belakang unik dan beberapa di antaranya terkait langsung dengan konflik antara dua tim.

Hal yang menarik pada game Mobile Legends ini adalah terdapat *revamp* atau pengembangan pada karakter Mobile Legends Bang Bang atau disebut *revamp*. *revamp* karakter dalam Mobile Legends merujuk pada proses pembaruan atau perubahan besar yang diterapkan pada karakter atau *hero* dalam game. Ini bisa termasuk perubahan pada tampilan visual karakter, mekanik permainan, kemampuan khusus (*skills*), statistik, atau latar belakang cerita karakter. *revamp* karakter sering kali dilakukan oleh pengembang game untuk menjaga keselarasan dan keseimbangan permainan, serta untuk memberikan penyegaran pada *hero* yang mungkin telah menjadi tidak populer atau kurang efektif dalam permainan. Pengembangan karakter ini dapat dilihat menggunakan teori manga matrix yang dikembangkan Hiro Yoshi Tsukamoto yang digunakan dengan tujuan membedah *revamp* atau perubahan desain karakter dari game Mobile Legends Bang Bang secara visual dan konseptual. Penelitian ini fokus kepada *revamp* karakter Freya dan Franco Mobile Legends Bang Bang.

Terdapat tiga variabel matrix dalam pendekatan ini yakni matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks penokohan. Dengan demikian, penelitian ini fokus kepada perubahan *revamp* karakter Mobile Legends Bang Bang, Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah referensi mengenai perubahan desain karakter pada video game untuk dapat mengembangkan karakter yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Jayusman, 2020). Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini merupakan manga matrix yaitu teori yang dikembangkan oleh Hiroshi Tsukamoto. Manga matrix adalah sistem pengembangan karakter yang dibuat dari elemen yang disederhanakan menjadi diagram untuk panduan menciptakan karakter. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan studi pustaka untuk menjawab pertanyaan penelitian.

1. Matrix Bentuk (Form)

Karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini mencampurkan beberapa bentuk yang digunakan

sebagai acuan bentuk untuk dikombinasikan dan dijadikan satu bentuk karakter desain

2. Matrix Kostum (Costume)

Kostum digunakan juga sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter dengan metode mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai untuk memperkuat kekhasan karakter

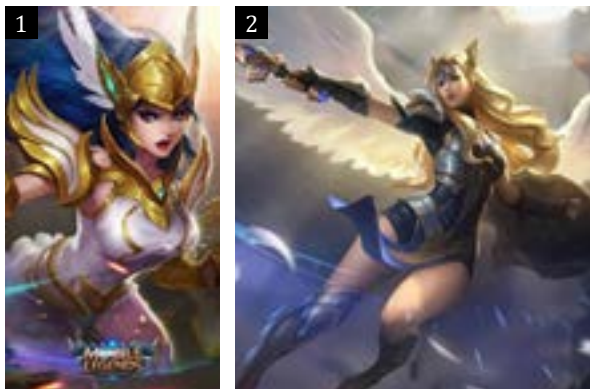
3. Matrix Sifat (Personality)

Penggunaan personality matrix sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan pendekatan *personality* (Supandi, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Analisis Karakter: Freya

Freya merupakan karakter Mobile Legends Bang Bang



Gambar 1. Bentuk Karakter Freya sebelum Revamp
Sumber: gamedaim.com

Gambar 2.
Sumber: Wallpaper Cave

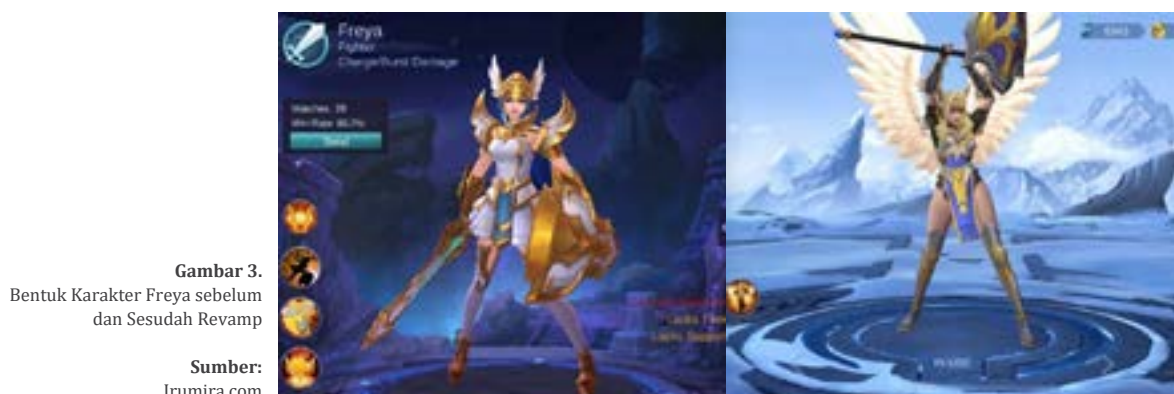
yang menempati peran/role *fighter*. Freya sendiri adalah seorang pejuang luar biasa. Dia dapat menyerang dan membela diri dengan pedang dan perisainya,

dan pada saat kritis dalam pertempuran, dia dapat bertransformasi menjadi sebuah tombak berujung besar dan menghancurkan formasi musuh (Hidayaturrohim, 2021). Freya dikisahkan sebagai seorang Valkyrie yang mengemban tugas untuk menjaga negeri Northern Vale. Valkyrie adalah seorang pejuang yang terhormat dan dihormati di antara para penduduk Northern Vale yang mencintai peperangan. Prajurit wanita yang paling berani dan terkuat di setiap suku akan dipilih untuk bergabung dengan pangkat mereka dan memikul tanggung jawab untuk membimbing jiwa para pahlawan yang telah gugur ke Valhalla dan menjaga perdamaian di Northern Vale. Menjadi Valkyrie akan membawa kemuliaan bagi semua orang di suku tersebut, merupakan pencapaian terbesar yang dapat mereka impikan. Akan tetapi, kemuliaan tersebut juga membutuhkan pengorbanan besar untuk hak istimewa mereka.

Pada Gambar 1 terdapat visual karakter Freya yang ada pada game Mobile Legends Bang Bang. Karakter Freya diambil dari mitologi nordik yang dianggap sebagai Dewi Perang. Freya merupakan bahasa Norse Kuno yang berarti The Giver atau Lady of the Slain. Selain identik dengan perang, freya juga identik dengan cinta dan kecantikan. Pada gambar 2, terlihat visualisasi Freya yang jelas memperlihatkan visualisasi perempuan yang penuh dengan kecantikan. Penggambaran Freya setelah *revamp* juga diperlihatkan bahwa Freya menjadi Dewi Perang dengan penampilan cantik yang diperkuat dengan penambahan unsur sayap yang sebelumnya tidak ada.

A. Matrix Bentuk

Sebelum *revamp* karakter, karakter Freya memiliki fisik dengan proporsi manusia normal. Ia memiliki bentuk mewakili *fighter* yang fokus dengan *armor* dan pelindung yang besar. Warna kulit Freya pada sebelum *revamp* cenderung lebih terang dengan *warmtone*, sedangkan pada Freya setelah proses *revamp*, fisik Freya cenderung lebih tinggi dengan penggambaran



Gambar 3.
Bentuk Karakter Freya sebelum dan Sesudah Revamp

Sumber:
Irumira.com

	Human	Doll	Mammal	Reptile	Amphibi	Fish	Insect
Human Being	✓						
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibi							
Fish							
Insect							

Tabel 1. Tabel Bentuk Manga Matrix Freya

Gambar 4. Bentuk Karakter Freya sebelum dan Sesudah Revamp
Sumber: Irumira.com

Freya sebagai *fighter*, namun juga mengambil unsur dewi yang sesuai dengan Mitologi Nordik. Warna Kulit Freya setelah *revamp* cenderung netral/*neutral*.


B. Matrix Kostum

Pada gambar 4, terlihat bahwa kostum Freya pada Mobile Legends Bang Bang sebelum dan sesudah *revamp* terdapat sebuah perbedaan. Dalam karakter Freya sebelum *revamp*, karakter Freya memiliki rambut biru panjang terurai dengan menggunakan *winget helmet* khas Nordik di kepala yang besar di atasnya dengan aksesoris bulu. Sementara itu, kostum/pakaian Freya berwarna putih dengan aksesoris emas, serta memiliki pelindung bahu/*shoulder armour* yang besar. Freya sebelum *revamp* memiliki *armour* besar yang lancip dengan warna putih dan aksesoris emas serta pedang gradasi biru putih dengan aksesoris emas.

Pada kostum Freya Mobile Legends Bang Bang sesudah *revamp* terdapat perbedaan yang signifikan. Rambut Freya setelah *revamp* berwarna *blonde*/pirang yang menggambarkan Freya yang diceritakan pada cerita Mitologi Nordik. Ia juga memakai aksesoris kepala yang cenderung lebih kecil dan diikatkan di kepala (bukan sebagai *helmet*). Pada kostum Freya sesudah *revamp*, ia cenderung lebih detail dengan aksesoris silver, biru, dan perpaduan warna emas. Sepatu yang dipakai Freya setelah *revamp* berwarna silver keemasan. Freya setelah *revamp* memiliki sayap putih besar serta memiliki *armor* besar berwarna biru dengan aksesoris silver emas. Pada setelah *revamp*, Freya tidak memiliki pedang besar, melainkan tongkat panjang yang jauh lebih kecil dari sebelum di-*revamp*.

**C. Matrix Sifat
Freya Before Revamp**


Matrix Sifat Berdasarkan Manga Matrix


Behavior: Nakal, energetik, dan ingin tahu
Desire: Membimbing roh para pahlawan yang gugur ke Valhalla serta menjaga perdamaian di Northern Vale.
Biological Environment: Martyr Shrine, Northen Vale
Special Atribut: Pedang dan perisai yang bisa berubah menjadi kapak perang
Weakness: Bane
Status, Profession, Position: Fighter

Tabel 2. Tabel Sifat Manga Matrix Freya Sebelum Revamp

Freya After Revamp

Matrix Sifat Berdasarkan Manga Matrix


Behavior: Nakal, energetik, dan ingin tahu.
Desire: Membimbing roh para pahlawan yang gugur ke Valhalla serta menjaga perdamaian di Northern Vale.
Biological Environment: Martyr Shrine, Northen Vale
Special Atribut: Pedang dan perisai yang bisa berubah menjadi kapak perang
Weakness: Bane
Status, Profession, Position: Fighter

Tabel 3. Tabel Sifat Manga matrix Freya Sesudah Revamp

Analisis Karakter: Franco



Gambar 5: Bentuk Karakter Franco sebelum dan Sesudah Revamp
Sumber: Franco | Mobile Legends: Bang Bang Wiki | Fandom

Franco merupakan karakter Mobile Legends Bang Bang yang memiliki *role/peran Tank*. *Tank* memiliki basis besar pada poin kesehatan (HP) dan *Armor* sehingga dapat menahan serangan besar dari lawan untuk melindungi tim (Khrisnapatria, 2019). Franco adalah satu-satunya pejuang di Laut Beku yang dapat memimpin orang-orang dalam pertarungan melawan Bane. Dalam satu pertempuran, Franco melihat melalui trik-trik Bane dan akhirnya berhasil mengalahkannya. Kehidupan kembali ke Northen Vale di bawah kepemimpinannya.

A. Matrix Bentuk

Sebelum *revamp*, karakter Franco memiliki tampilan yang sedikit berbeda dengan Franco yang telah mengalami *revamp*. Pada Franco sebelum *revamp*, ia tampak berbentuk seperti



Gambar 5: Bentuk Karakter Franco sebelum dan Sesudah Revamp
Sumber: Franco | Mobile Legends: Bang Bang Wiki | Fandom

	Human	Doll	Mammal	Reptile	Amphibi	Fish	Insect
Human Being	✓						
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibi							
Fish							
Insect							

Tabel 4. Tabel Bentuk Manga Matrix Franco

manusia dengan proporsi normal, namun terlihat jauh lebih pendek. Pada Franco setelah *revamp*, karakter Franco jauh lebih besar dengan proporsi badan yang berbeda cukup signifikan dan terlihat pose badan yang menunduk (gambar 2). Franco setelah *revamp* terlihat lebih tinggi daripada Franco yang belum di-*revamp*.

B. Matrix Kostum



Gambar 7: Bentuk Karakter Franco sebelum Revamp
Sumber: Youtube.com/StelfPlay

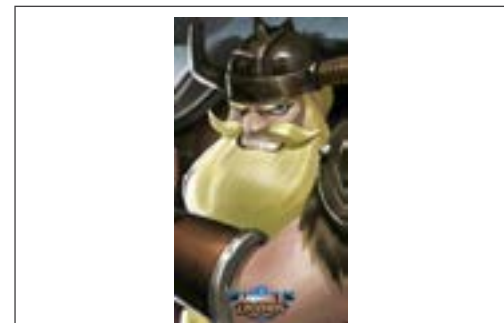


Gambar 7: Bentuk Karakter Franco sesudah Revamp
Sumber: mobilelegendsfans.blogspot.com

Matrix kostum Franco Mobile Legends Bang Bang sebelum dan sesudah *revamp* memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Hal itu terlihat mulai dari aksesoris kepala/*helmet* Franco yang berbeda. Pada Franco sebelum *revamp*, *helmet* yang Franco gunakan memiliki tanduk yang lancip, sedangkan Franco setelah *revamp* memiliki bentuk *helmet* yang tebal dan tidak lancip.

C. Matrix Sifat

Franco Before Revamp



Behavior: Ambisius, Kuat

Desire: Untuk menjadi prajurit terhebat dari Northen Vale, dan agar namanya diingat dalam buku pahlawan, serta dipuja oleh generasi mendatang

Biological Environment: Martyr Shrine, Northen Vale


Special Atribut: Jangkar dan Kekuatan layaknya dewa

Weakness: Bane

Status, Profession, Position: Tank

Tabel 5. Tabel Sifat Manga matrix Franco Sebelum Revamp

Franco Before Revamp


Behavior: Ambisius, Kuat
Desire: Untuk menjadi prajurit terhebat dari Northern Vale, dan agar namanya diingat dalam buku pahlawan, serta dipuja oleh generasi mendatang
Biological Environment: Martyr Shrine, Northern Vale
Special Atribut: Jangkar dan Kekuatan layaknya dewa
Weakness: Bane
Status, Profession, Position: Tank

Tabel 6. Tabel Sifat Manga Matrix Franco Sesudah Revamp

Dari analisis yang telah dilakukan, ditemukan fakta bahwa terdapat perubahan dalam desain karakter game Mobile Legends Bang Bang pada karakter Freya dan Franco dari sebelum dan sesudah *revamp*. Perubahan pada kedua karakter dilakukan seiring berjalan waktu sehingga desain karakter jauh lebih menarik. Pada karakter Freya, terdapat perubahan seperti proporsi badan yang menjadi lebih proporsional, warna rambut karakter, kostum hingga armor dan atribut yang sesuai dengan ukuran karakter. Pada karakter Franco, ditemukan perubahan yang cukup signifikan mulai dari proporsi ukuran karakter yang jauh lebih besar, warna rambut, hingga kostum dan armor yang dibuat lebih besar sehingga menggambarkan peran seorang Tank.

Franco setelah *revamp* memiliki warna rambut dan jenggot berwarna merah. Pada kostum/baju Franco sebelum mengalami *revamp* terlihat lebih dominan pada kain merah setengah badan dengan *belt* serta *shoulder armor* berukuran sedang, sedangkan Franco setelah mengalami *revamp* terlihat baju yang dipakai Franco dominan berwarna hijau dan diselubungi armor di sekujur badan. Selain itu,

terlihat pula *shoulder armor* yang jauh lebih besar daripada sebelum di-*revamp*. Pada senjata yang digunakan Franco sebelum *revamp* terbuat dari palu kayu dan didominasi plat berwarna coklat keemasan dan terdapat *hook* besi dengan bentuk yang cenderung kaku. Sementara itu, pada Franco setelah mengalami *revamp*, palu yang Franco miliki berupa senjata yang berasal dari besi besar dengan warna abu-abu serta *hook* yang cenderung lancip dengan warna yang lebih gelap (besi tua).

Simpulan

Temuan substansial pada artikel ini adalah bahwa perubahan desain karakter Freya dan Franco dalam game Mobile Legends Bang Bang menggunakan pendekatan Manga Matrix telah menghasilkan perbedaan yang signifikan dalam bentuk, kostum, dan sifat karakter sebelum dan sesudah *revamp*. Tujuan perubahan tersebut adalah untuk menciptakan visual yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi target pemain.

Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa perubahan desain karakter Freya dan Franco dalam game Mobile Legends Bang Bang menggunakan pendekatan Manga Matrix telah menghasilkan perbedaan yang signifikan dalam bentuk, kostum, dan sifat karakter sebelum dan sesudah *revamp*. Tujuan perubahan tersebut adalah untuk menciptakan visual yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi target pemain. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam pengembangan visual karakter dalam game Mobile Legends Bang Bang. Perubahan pada *revamp* karakter dibuat sesuai kebutuhan sehingga menciptakan visual yang lebih menarik serta menjadi perkembangan yang menarik bagi pemainnya.

Daftar Referensi

- Arif, M., & Aditya, S. (2022). "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang". *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45.
- Budiman, A., Suryana, C., & Dewi, R. R. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar Kelas Satu". In *Seminar Nasional Informatika (SNIF)* (Vol. 1, No. 1, pp. 540-545).

- Hidayaturrohim, M. (2021). "The Adaption of Mythological Characters On The Mechanics & Narratives of the Herois in Mobile Legends: Bang Bang". *CrossOver*, 1(1).
- Irwanto, B. R., & Wuryandari, N. W. (2023). "Character Transformation In The Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) And Its Impact". *Bambutu*, 5(2), 1-28.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). "Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah". *Jurnal artefak*, 7(1).
- Krishnapatria, K. (2019). "From Unsung Hero To Savage Hero: Shaping Characters Roles In The Adaption Between Literary Works and Mobile Legends: Bang Bang! Moba". *J-ELLiT (Journal of English Language, Literature, and Teaching)*, 3(1), 23-29.
- Putra, R. W., & Muhdaliha, B. (2017). Analisis Visual Game Arena of Valor sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game". *Avant Garde*, 5(2), 98-113.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). "Kajian Desain Karakter dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix". *Jurnal Wimba*.
- Rinaldi, R. S., & Saefudin, A. T. I. (2023). "Analisis Perubahan Desain Karakter dalam Game Seri Dreadout Pendekatan Manga Matrix". *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 29-38..
- Wardani, Winny Gunarti Widya, and Ahmad Faiz Muntazori. (2019). "Islamic Memes as Media of Da'wah for Millennials Generations: Analysis of Visual Language On Islamic Memes With Illustration Style." *Cultural Syndrome* 1 (1): 61-78. <https://doi.org/10.30998/cs.v1i1.16>.

Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory

Taris Zakira Alam

tariszakira@gmail.com

Universitas Bakrie

Jerry Haikal

Universitas Bakrie

ABSTRAK: Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam desain grafis telah menimbulkan dampak signifikan dan beragam bagi para desainer. Salah satu manfaat para desainer grafis menggunakan Artificial Intelligence memudahkan mereka berkarya menjadi lebih efisien dan praktis. Namun, disamping hal tersebut, juga memiliki dampak-dampak negatif dan permasalahan yang perlu diperhatikan. Desainer perlu menyeimbangkan penggunaan teknologi ini dengan menjaga aspek kreatif dan orisinalitas dalam karya mereka. Ada kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan peran desainer untuk tugas-tugas tertentu. Namun, fakta lain menunjukkan bahwa hasil yang didapat tidak selalu berkualitas baik sehingga menurunkan nilai jasa desain dan dapat memicu plagiarisme. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan mengenali dampak produksi desain grafis apabila menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan yang berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Penelitian ini menjadi acuan bagi perusahaan *agency* yang di dalamnya banyak pekerja, seperti desainer grafis, pekerja digital marketing yang juga membuat desain grafis, dan regulator yang memiliki ketertarikan dalam meneliti hubungan antara kecerdasan buatan dan produktivitas kerja dalam memproduksi karya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Grounded Theory*. Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang topik penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu: *open coding*, *axial coding*, dan *selektif coding*. Pada penulisan ini untuk menganalisis dampaknya, responden dipilih secara *purposive sampling*, dan data dikumpulkan melalui wawancara dan referensi dari berbagai sumber. Hasil penelitian ditemukan bahwa kecerdasan buatan/Artificial Intelligence (AI) mempunyai dampak yang signifikan terhadap produktivitas desainer grafis maupun produksinya. AI dapat mengotomatiskan tugas yang memakan waktu seperti mengedit foto, memilih palet warna, dan membuat tipografi, menghasilkan teks alternatif untuk gambar dan video dan masih banyak lagi kegunaannya. Hal ini memungkinkan desainer untuk fokus pada aspek yang lebih kreatif dari pekerjaan mereka. Kecerdasan buatan/Artificial Intelligence (AI) mempunyai dampak yang signifikan terhadap produktivitas desainer grafis maupun produksinya. Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan AI selain pada produksi desain grafis dalam pembuatan karya juga memberikan kemudahan dan efisiensi, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran terkait kualitas, risiko plagiarisme, dan penyalahgunaan. Fitur AI dan risiko internal pengguna adalah faktor utama yang memengaruhi efektivitasnya. Meskipun bermanfaat, penggunaan AI juga memunculkan tantangan yang perlu diatasi.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence (AI)*, Pemanfaatan Teknologi AI, Produktivitas Kerja, Profesi Desain Grafis

ABSTRACT: *The use of Artificial Intelligence (AI) in graphic design has had a significant and diverse impact on designers. One of the benefits of graphic designers using Artificial Intelligence is that it makes their work more efficient and practical, but apart from this, it also has negative impacts and problems that need to be taken into account. Designers need to balance the use of this technology with maintaining creative aspects and originality in their work. There is concern that AI can replace the role of designers for certain tasks, but because it is done by AI, the results obtained are not of high quality, thereby reducing the value of design services, and can trigger plagiarism. The aim of this research is to find out and recognize the impact of graphic design production when using Artificial Intelligence (AI) technology which has developed very rapidly in recent years. This research is a reference for agency companies where there are many graphic designer workers, digital marketing workers who also create graphic designs, graphic designers, and regulators who have an interest in researching the relationship between artificial intelligence and work productivity in producing work. The method used in this research is the Grounded Theory approach. The data analysis process includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions to obtain a comprehensive understanding of the research topic. The data analysis technique in this research consists of three stages, namely: open coding, axial coding, and selective coding. In this paper, to analyze the impact, respondents were selected using purposive sampling, and data was collected through interviews and references from various sources. The research results found that artificial intelligence (AI) has a significant impact on the productivity of graphic designers and their production. AI can automate time-consuming tasks such as editing photos, choosing color palettes and creating typography, generating alternative text for images and videos and many more. This allows designers to focus on the more creative aspects of their work. Artificial intelligence (AI) has a significant impact on the productivity of graphic designers and production. In addition, it was found that the use of AI other than graphic design production in creating work provides convenience and efficiency, but also raises concerns regarding quality, risk of plagiarism and misuse. AI features and internal user risks are the main factors influencing its effectiveness. While beneficial, the use of AI also raises challenges that need to be overcome.*

Keywords: *Artificial Intelligence (AI), Utilization of AI Technology, Work Productivity, Graphic Design Profession*

Pendahuluan

Kecerdasan buatan/Artificial Intelligence (AI) mempunyai dampak yang signifikan terhadap produktivitas desainer grafis maupun produksinya. AI dapat mengotomatiskan tugas yang memakan waktu seperti mengedit foto, memilih palet warna, dan membuat tipografi. AI membantu desainer menghasilkan ide-ide kreatif dengan memberikan saran desain, gambar, dan palet warna yang sesuai dengan gaya dan kebutuhan mereka. AI dapat digunakan untuk membuat desain yang dipersonalisasi untuk audiens tertentu. Hal ini dapat dicapai dengan menganalisis data pengguna dan preferensi mereka. AI membantu desainer membuat desain yang lebih mudah diakses dan dapat menggunakan AI untuk menghasilkan teks alternatif untuk gambar dan video.

Namun, meskipun kecerdasan buatan memiliki potensi besar, tantangan juga muncul dalam penerapannya. Dari segi etika, keamanan data, hingga perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, semuanya membutuhkan pemikiran matang untuk implementasi yang berdampak positif dan berkelanjutan. Dari mulai efektivitas, seperti efisien waktu, kerapian suatu karya, biaya, hingga kemudahan cara pakai perlu dipertimbangkan. Berbagai pertimbangan itu, misalnya menyangkut tingkat kesulitan atau kemudahan dalam menggunakan teknologi AI serta risiko bagi para pembuat karya dalam menggunakannya. Semua aspek penggunaan AI, seperti teknologi pengenalan wajah dan prediksi teks hingga personalisasi laman media sosial, rentan terhadap potensi plagiarisme. Tidak hanya itu, kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam kehidupan sehari-hari yang semakin meluas juga dapat menimbulkan kekhawatiran. Fitur AI dan risiko internal pengguna adalah faktor utama yang memengaruhi efektivitasnya. Meskipun bermanfaat, penggunaan AI juga memunculkan sejumlah tantangan yang perlu diatasi.

Perkembangan teknologi semakin pesat di era digital saat ini, terutama dengan masuknya kita ke era industri 5.0. Kemajuan teknologi mendorong pesatnya perkembangan implementasi AI (Kecerdasan Buatan) dalam beberapa tahun terakhir. Penggunaan AI menjadi semakin umum dalam kehidupan sehari-hari. Dengan AI, pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien. AI menjadi tren global karena kemudahan akses dan implementasinya yang meluas di berbagai sektor, seperti pendidikan, industri, kesehatan, dan lainnya (Natasya, 2023). Seperti diketahui, teknologi dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan tujuan memudahkan dan memberikan kenyamanan dalam hidup. Teknologi modern yang saat ini dikembangkan dan mulai digunakan meliputi kecerdasan buatan (AI), robot, dan Internet of Things (IoT) (Karyadi, 2023). Kecerdasan buatan (AI) juga merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan

sistem komputer yang mampu melakukan tugas layaknya manusia. Tujuan utama dari kecerdasan buatan adalah menciptakan mesin yang dapat belajar, memahami, merencanakan, dan beradaptasi, sehingga mampu menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.

Kehadiran teknologi Artificial Intelligence (AI) sebagai teknologi yang semakin sering digunakan saat ini menjadi salah satu faktor yang berpengaruh pada perubahan sosial masyarakat. Perkembangan teknologi ini menuntut masyarakat untuk bersiap menghadapi berbagai dampak yang mungkin timbul. Implementasi teknologi AI ini secara tidak langsung memengaruhi struktur sosial dan pola kehidupan yang sudah ada di masyarakat, karena aplikasinya tersebar luas di berbagai sektor (Restiawan & Ula, 2023). Faktor manusia sering menjadi masalah utama dalam setiap kegiatan. Organisasi sebagai kesatuan sosial yang dikoordinasikan secara sadar, membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas untuk beroperasi secara efektif. Kualitas SDM yang baik sangat vital bagi perusahaan dan menjadi kebutuhan utama. Salah satu parameter penting yang digunakan untuk menilai kualitas SDM adalah produktivitas kerja. Oleh karena itu, perusahaan perlu memiliki indikator yang jelas dalam mengevaluasi produktivitas kerja (Wahyuningsih, 2018). Konsep produktivitas berkait erat dengan sejauh mana suatu proses menghasilkan keluaran dengan menggunakan masukan, dengan fokus pada hasil yang dihasilkan oleh proses tersebut. Biasanya, berbagai kombinasi masukan dapat digunakan untuk menghasilkan tingkat keluaran tertentu. Produktivitas merupakan ukuran seberapa efektif suatu proses dalam menghasilkan keluaran. Hal ini juga dapat dijelaskan sebagai rasio antara masukan dan keluaran. Masukan seringkali terbatas pada tenaga kerja, sementara keluaran diukur dalam berbagai bentuk fisik dan nilai. Produktivitas juga mencerminkan tingkat efisiensi dalam memproduksi barang dan jasa (Wahyuningsih, 2018). Kecerdasan buatan generatif (GAI) dimanfaatkan dalam berbagai bidang, seperti kesehatan, pendidikan, seni, lingkungan, dan lainnya, di mana ia memiliki peranan yang krusial dalam mendukung dan mempercepat produktivitas kerja (Morris, 2023).

Untuk mengimbangi tuntutan masyarakat yang terus berubah, pengusaha mencari seperangkat keterampilan yang sangat spesifik, dan mereka bersedia membayar mahal untuk pekerja yang memiliki keterampilan tersebut (Säve-Söderbergh, 2019). *Soft skill* yang dihargai oleh perusahaan cenderung berubah secara bertahap, sedangkan *hard skill* yang paling dicari berevolusi dengan cepat, sebagian besar didorong oleh transformasi tanpa henti dari teknologi modern (Morrell et al., 2020). *Hard skill* berkaitan dengan kemampuan karyawan untuk melakukan tugas tertentu, sedangkan *soft skill* lebih

pada cara mereka melakukannya - bagaimana mereka beradaptasi, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan (Baihaqi et al., 2021).

Ada sekitar sepuluh keahlian teknis yang paling dicari di seluruh dunia dan lima keahlian interpersonal yang sangat dihargai pada tahun 2020. Di antara keahlian teknis paling diminati adalah blockchain, komputasi awan, penalaran analitis, kecerdasan buatan (AI), desain UX, analisis bisnis, pemasaran afiliasi, penjualan, komputasi ilmiah, dan produksi video. Sementara itu, dalam konteks keahlian interpersonal, kreativitas, persuasi, kolaborasi, adaptabilitas, dan kecerdasan emosional menonjol sebagai keterampilan yang paling dicari di tempat kerja pada tahun tersebut (Baihaqi et al., 2021). Dalam kaitan itu, kecerdasan buatan telah menjadi transformasi mendasar dalam banyak industri dan disiplin yang memiliki dampak yang signifikan, tidak hanya pada individu, tetapi juga pada organisasi (Cardon et al., 2023). Pentingnya memanfaatkan program dan teknologi canggih untuk meningkatkan kinerja organisasi. Meningkatkan efisiensi telah menjadi tujuan universal di berbagai sektor, yang mendorong para eksekutif perusahaan untuk mempertimbangkan integrasi teknologi AI ke dalam operasi mereka. Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) di perusahaan diakui sebagai solusi yang menjanjikan untuk meningkatkan produktivitas kerja (Govori & Sejdiya, 2023). Selain itu, inovasi teknis dalam Artificial Intelligence (AI) menawarkan pendekatan yang unik bagi bisnis untuk mengatasi tantangan produktivitas dalam kerangka kerja organisasi. Akibatnya, perusahaan dari berbagai ukuran sedang aktif mempertimbangkan penggunaan teknologi AI untuk mendapatkan keunggulan kompetitif. Artificial Intelligence (AI) memiliki potensi besar untuk secara dramatis meningkatkan produktivitas dengan mengurangi kesalahan, meningkatkan pengambilan keputusan, dan menyederhanakan tantangan yang dihadapi (Wamba-Taguimdje et al., 2020).

Dari teknologi pengenalan wajah dan prediksi teks hingga personalisasi laman media sosial, kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam kehidupan sehari-hari kian luas. Kemampuan AI untuk mempelajari dan mengolah data dalam volume besar dengan kecepatan tinggi membuat aplikasi seperti Chat GPT atau Midjourney dapat meniru kemampuan manusia hingga taraf tertentu, seperti menulis artikel, menciptakan musik, atau membuat gambar. Namun demikian, keberadaan bentuk-bentuk teknologi ini tidak lepas dari pertanyaan perihalnya dampaknya terhadap masyarakat.

Di zaman modern ini, para desainer grafis hingga perusahaan Agency semakin mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan kemudahan

dalam membuat gambar desain grafis. Salah satunya seperti Mid Journey pada AI sebuah sistem otomatisasi respons gambar dari pencarian dengan kecerdasan buatan tinggi.

Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dengan pendekatan *Grounded Theory*. Penulis melakukan wawancara langsung kepada ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) dan pendiri komunitas keamanan, Indonesia HoneyNet Project (IHP) pada acara Konferensi "Digital Discourses: Humanisme di Era AI" di Goethe Institut pada tanggal 6 Oktober 2023 dan salah satu pembuat produksi karya visual desain pada Agency yang berlokasi di Bali pada PT SDB Agency, serta pemeran digital marketing strategist di Jakarta pada PT Toffee International. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang penggunaan AI dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan produktivitas kerja desainer grafis. Atas dasar itu, penelitian ini menjadi acuan bagi perusahaan agency yang di dalamnya banyak pekerja desainer grafis, pekerja digital marketing yang juga membuat desain grafis, para desainer grafis, dan regulator yang memiliki ketertarikan dalam meneliti hubungan antara kecerdasan buatan dan produktivitas kerja dalam memproduksi karya.

Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *Grounded Theory* untuk memahami dan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas dan dampak permasalahan dalam produksi karya menggunakan teknologi AI. Pemilihan responden dilakukan melalui teknik sampel yang disebut *purposive sampling*, yaitu menentukan sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian berdasarkan karakteristik sampel karena pada tahap ini peneliti akan memilih subjek penelitian yang mencerminkan pandangan para responden. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan memanfaatkan sumber dari berbagai jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik pembahasan, serta melibatkan sumber dari artikel lain yang ada di internet. Sumber pustaka yang digunakan mencakup artikel jurnal, buku, dan tulisan ilmiah yang relevan dengan topik yang dibahas. Sumber-sumber ini terdiri dari jurnal yang terindeks di SINTA dan buku-buku. Langkah-langkah penyelesaian meliputi: tahap pengumpulan sumber, tahap penentuan sumber, analisis, dan penarikan kesimpulan hingga artikel ini utuh menjadi pemanfaatan kecerdasan buatan.

Teknik analisis data dilakukan melalui metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang studi literatur yang menjadi fokus penelitian ini.

Pada tahap reduksi data, proses yang dilakukan adalah menyederhanakan, mengklasifikasikan, dan membuang data yang tidak relevan dengan cara yang mudah untuk memperoleh wawasan yang signifikan dan meningkatkan kemudahan dalam menarik kesimpulan. Kebutuhan untuk menganalisis data melalui tahap reduksi muncul karena adanya volume data yang besar dan kompleksitasnya.

Biasanya, dalam riset kualitatif, peneliti pemula sering tidak yakin tentang analisis data sehingga dipilihnya metode *grounded theory*. Hal ini bermula dari adanya ketidakpastian mengenai perbedaan-perbedaan antara pendekatan Glaser dan Strauss, yang secara bersamaan menjelaskan pertama kali tentang metode tersebut. Metode *grounded theory* menurut Glaser menekankan induksi atau munculnya kreativitas individu si peneliti dalam tahapan kerangka yang jelas. Hal ini juga menjelaskan secara terang bahwa *grounded theory* menurut Glaser adalah munculnya sebuah metodologi, di mana hal ini menyediakan beberapa argumen untuk mendukung pendekatan tersebut. Sementara itu, Strauss lebih tertarik dalam kriteria validasi dan pendekatan sistematis. Pendekatan *grounded theory*, terutama cara Strauss dalam mengembangkannya terdiri dari satu set langkah hati-hati yang diduga sebagai "jaminan" dari sebuah teori yang baik sebagai hasilnya. Strauss mengatakan bahwa kualitas suatu teori dapat dievaluasi dengan proses tempat di mana teori tersebut dibangun. Kedua metode tersebut dibandingkan dalam kaitannya dengan akar dan divergensi, peran induksi, deduksi dan verifikasi, serta cara-cara tempat data yang dikodekan dan diformat menghasilkan suatu teori. Pengalaman pribadi berkembang sebagai teori dasar yang digunakan untuk menggambarkan beberapa kunci perbedaannya.

Hasil dan Pembahasan

Menurut (Rayendra et al., 2022) AI bertujuan untuk memahami dan memodelkan proses berpikir manusia serta merancang mesin agar dapat meniru perilaku manusia. Kecerdasan berarti memiliki pengetahuan yang dilengkapi dengan pengalaman, penalaran (bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan), serta moral yang baik. Sementara Menurut (Marr, 2019) AI adalah media untuk melakukan penelitian pada pemrograman komputer agar dapat melakukan kegiatan yang dianggap cerdas oleh manusia. Sementara itu, menurut (Baihaqi et al., 2021), AI adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk menciptakan sistem yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. Kecerdasan buatan merupakan cabang ilmu dalam bidang komputer yang berupaya memberikan kemampuan kecerdasan mirip manusia kepada mesin. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kaplan &

Haenlein (2019), kecerdasan buatan didefinisikan sebagai kemampuan mesin untuk belajar dari data dan akhirnya mencapai tujuan yang diinginkan. Kecerdasan buatan memiliki beberapa cabang ilmu lain, termasuk sistem pakar (Mutawa & Alzuwawi, 2019), permainan (Xinyue et al., 2020), logika fuzzy (Mittal et al., 2020), jaringan saraf tiruan, dan robotika (Chen et al., 2020).

Menurut salah satu laman web dari salah satu perusahaan *software* yang biasa desainer grafis gunakan dalam membuat gambar yaitu Adobe dikatakan bahwa terdapat tiga manfaat utama AI dalam desain grafis. Pertama, memiliki efisiensi yang sangat besar, alat AI dapat membantu mengotomatiskan tugas berulang seperti memisahkan objek dari latar belakang, mengubah ukuran gambar, dan menerapkan gaya yang konsisten, sehingga dapat fokus pada pekerjaan yang lebih kompleks dan kreatif. Alat-alat ini juga menghindarkan dari ketegangan fisik dan mental yang timbul saat mengintip detail terkecil di layar untuk memilih piksel yang tepat atau mencocokkan *font*. Kedua, menimbulkan kreativitas tanpa batas. Generative AI adalah alat curah pendapat yang hebat dengan mencoba ide dan konsep baru lebih cepat dari sebelumnya sehingga dapat mengeksplorasi ide terliar dan melihat cara kerjanya menggunakan perintah seni AI. Ketiga memiliki aksesibilitas yang lebih baik, dengan pemeriksaan aksesibilitas otomatis, AI dapat menemukan masalah terkait keterbacaan, kontras warna, dan banyak lagi. Ini lebih cepat dan lebih dapat diandalkan daripada memeriksa sendiri aksesibilitas (dengan Adobe.com).

Permintaan desain grafis untuk bisnis yang terus meningkat membuat para desainer grafis menjadi sibuk, perusahaan agency dalam memenuhi permintaan klien pun dikejar oleh target dalam menyelesaikan permintaan para kliennya. Proyek yang harus diselesaikan dalam satu malam terkadang jadi sulit untuk diselesaikan. Namun, kini dengan adanya AI bisa menjadi solusi terbaik para desainer.

Aplikasi AI dalam mendesain iklan dan konten lainnya pun menjadi lebih efisien di antaranya seperti dilansir oleh laman web UKM Indonesia, dengan Adobe Express versi beta, para desainer grafis bisa menikmati dua fitur berbasis AI yang sangat menarik. Yang pertama adalah menggunakan efek visual untuk menyempurnakan teks, dan yang kedua menggunakan teks untuk membuat ilustrasi. Karena pengguna hanya perlu mendeskripsikan efek atau gambar yang ingin dibuat, kedua fitur ini mampu bekerja sama dengan baik. Desainer grafis bisa men-download Adobe Express secara gratis dan menggunakannya selama 30 hari. Namun jika ingin memanfaatkan fungsionalitas yang lebih canggih, bisa berlangganan ke versi premium dengan biaya \$9,99 per bulan atau setara dengan Rp142.000.

Design AI, aplikasi ini dapat meminimalisir kerja desainer grafis dalam membuat desain grafis, baik itu logo, video, banner, atau postingan media sosial. Dalam hal ini, AI selalu memberikan akses jutaan stok foto premium, beserta elemen grafis pendukung lainnya. Sementara itu, untuk menggunakan tools ini, bisa mendaftarkan diri terlebih dahulu di website resminya yaitu Designs.ai, dan langsung mengakses secara otomatis juga di platform tersebut. Alat ini juga bisa digunakan baik bagi pengguna smartphone, PC maupun laptop.

Bing Image Creator juga merupakan salah satu platform yang menawarkan fitur AI, Bing Image adalah platform resmi Microsoft yang dapat digunakan untuk menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi tertulis. Nantinya fitur AI akan memproses dan membuat gambar tersebut. Berdasarkan perintah atau deskripsi teks yang diberikan, AI untuk desain grafis ini akan menghasilkan serangkaian gambar yang sesuai. Jika deskripsinya jelas, AI akan menghasilkan tiga hingga empat foto yang diinginkan. Adapun cara mengakses *tools* ini, cukup mendaftar dan login di lama Bing.com tanpa perlu menggunakan Microsoft Edge. *Tools* ini juga ringan sehingga mendukung semua jenis smartphone dan PC/laptop.

Adapun Hotpot AI untuk desain grafis ini juga menyediakan sejumlah fitur menarik, seperti kemampuan menghasilkan berbagai jenis karya seni digital, seperti lukisan, ilustrasi, dan gambar fotorealistik. AI ini juga mencakup fitur pengeditan gambar untuk menghapus latar belakang, memperbaiki foto lama, dan meningkatkan kualitas foto. Namun, aplikasi ini tidak gratis alias berbayar. Harga juga bervariasi tergantung fitur apa yang ingin dibeli. Untuk opsi langganannya sendiri bisa sekali bayar, bulanan, dan tahunan. Harga dimulai dari \$1 untuk negara-negara yang berkembang, lalu untuk negara maju akan menyesuaikan. Meskipun demikian, Hotpot AI juga menawarkan paket gratis untuk pengguna yang tidak mampu membeli. Sayangnya, paket gratis ini hanya mampu mengakses beberapa fitur dan berbasis konten watermark. Di samping itu, untuk mendaftar dan menggunakannya, para desainer grafis bisa langsung mengunjungi laman Hotpot.ai.

Stocking.ai adalah alat kecerdasan buatan (AI) yang dapat menghasilkan gambar hanya dalam 12 detik. Melalui *tools* ini, para desainer grafis bisa membuat logo, sampul buku, poster, spanduk, ilustrasi, ikon, UI web dan masih banyak lagi. Cara kerjanya cukup sederhana, yaitu setelah login, cukup memilih fitur yang ingin digunakan dan mengetikkan jenis gambar yang ingin dibuat. AI untuk desain grafis ini memiliki pilihan model output seperti model Disney, Disco Diffusion, potongan kertas dan lain-lain.

Midjourney adalah alat yang dapat menghasilkan gambar

berdasarkan deskripsi teks. Dengan menggunakan teknologi yang menggabungkan pemrosesan bahasa alami dan jaringan saraf tiruan, alat ini mampu menafsirkan deskripsi dan mendesain gambar sesuai imajinasi pembuatnya. Nantinya, data yang dikumpulkan akan digabungkan dengan gambar yang tersedia di internet. Kabarnya, AI untuk desain grafis ini mampu mengubah teks menjadi gambar dalam waktu kurang dari satu menit. Tidak hanya teks, data perintah juga bisa dimasukkan dalam bentuk gambar. Bagi para desainer grafis yang ingin mencoba AI art generator ini, Midjourney telah menyediakan 25 fitur pengolah gambar secara gratis. Namun, pengguna akan dikenakan biaya setelahnya. Adapun biaya berlangganan tersebut sebesar US\$ 10 per bulan atau sekitar Rp. 157.000. Sementara itu, untuk menggunakan alat ini, bisa membuka aplikasi Discord di laptop/PC.

Leonardo AI adalah platform yang membuat gambar dalam berbagai gaya seni hanya dengan perintah teks. AI untuk desain grafis ini menyediakan beberapa fitur untuk membantu pengguna meningkatkan kreativitasnya, antara lain Image Generation, AI Canvas, dan 3D Texture Generation. Dengan Image Generation, pengguna bisa memasukkan ide-ide dan mendefinisikan hal-hal yang sebelumnya dianggap mustahil. Selanjutnya, AI Canvas menawarkan alat pengeditan yang canggih serta kontrol desain yang lengkap. Kemudian, terakhir 3D Texture Generation menghidupkan aset 3D dengan menghasilkan tekstur berdasarkan kecerdasan kontekstual. Leonardo AI menawarkan opsi gratis dengan 150 kredit per hari. Dengan ketentuan ini, bisa membuat 25-50 gambar per hari. Selain itu, kita juga akan diberi pilihan untuk memilih antara model seperti Difusi Stabil atau SDXL. Kemudian, untuk menggunakan *tools* ini, bisa mengunjungi laman Leonardo.ai untuk login atau mendaftar. Jika sudah, kita harus menunggu terlebih dahulu sampai ada pengumuman dari email bahwa sudah bisa mengaksesnya.

DALL-E adalah sistem Open AI yang dapat menghasilkan gambar realistis dari perintah teks. Selain kemampuan menerjemahkan teks menjadi gambar, AI untuk desain grafis ini juga menyertakan dua fitur baru. Yang pertama adalah Variations. Fitur ini memungkinkan desainer grafis bisa menggunakan fitur ini untuk mengunggah gambar ke sistem Dall-E 2 dan menerima gambar dengan artstyle serupa atau gambar dari objek yang sama. Selain itu, pengguna juga bisa mengedit gambar yang dihasilkan AI tersebut. Misalnya, mengubah objek pada gambar seekor anjing yang sedang duduk di sofa menjadi seekor kucing. Kabar baiknya, DALL-E dapat diakses secara gratis sehingga para pengguna bisa mendapatkan 50 gambar di bulan pertama, lalu menghasilkan 15 gambar gratis di bulan-bulan berikutnya.

Seperti Mid Journey, Blue Willow adalah salah satu AI untuk desain grafis yang mampu menciptakan gambar dengan rasio aspek tertentu dan menyaring elemen yang tidak diinginkan dengan fokus pada lanskap, fiksi ilmiah, dan tema tetesan air. Kabar baiknya, blue Willow menjadi generator AI gratis yang hanya memerlukan akun Discord untuk menggunakannya. Dengan menggunakan Blue Willow, desainer grafis bisa menghasilkan karya seni digital berupa logo, karakter, dan grafik lain yang menakjubkan. Nantinya, *tools* ini akan memproyeksikan apa yang kita tulis ke dalam sebuah gambar atau karya seni. Tidak perlu khawatir karena tidak akan menggunakan bahasa pemrograman atau pengetahuan komputer yang rumit. Kita hanya perlu mengetikkan satu kalimat, dan Blue Willow akan memproses gambar tersebut berdasarkan teks yang kita ketik. Kabar baiknya, aplikasi ini bisa diakses secara gratis, namun hanya sebanyak 25 kali saja, selanjutnya akan dikenakan biaya. Lalu untuk penggunaannya, desainer grafis bisa bergabung dengan program beta yang kemudian akan diarahkan ke Discord.

Figma AI adalah platform desain grafis yang menghasilkan desain secara otomatis menggunakan kecerdasan buatan (AI). Dengan plugin Builder.io Figma, pengguna bisa membuat desain dengan cepat dan mudah tanpa harus melakukan semua proses secara manual. Pada fitur generate, terdapat prompter yang dapat diisi dengan perintah yang kita inginkan di antaranya adalah membuat template untuk brainstorming, flowchart, membuat timeline pengerjaan proyek, dan fitur lainnya. Kabarannya, saat ini Figma AI masih dalam versi beta, tetapi tersedia secara gratis untuk pengguna yang telah mendaftar di program tersebut. Adapun cara menggunakannya bisa melalui plugin Builder.io, lalu buka Open.ai untuk bisa mulai mengakses *tools* ini.

Dari poin-poin yang didapatkan dari manfaat aplikasi dan fitur-fitur AI tersebut, pengguna dapat mengotomatiskan tugas yang memakan waktu seperti mengedit foto, memilih palet warna, dan membuat tipografi, menghasilkan teks alternatif untuk gambar dan video dan masih banyak lagi kegunaannya. Hal ini memungkinkan desainer untuk fokus pada aspek yang lebih kreatif dari pekerjaan mereka. Pada artikel ini, untuk menganalisis dampaknya, responden dipilih secara *purposive sampling*, dan data dikumpulkan melalui wawancara dan referensi dari berbagai sumber. Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang topik penelitian.

Dari hasil pengolahan data, proses dimulai dari peneliti melakukan proses pengkodean (Open Coding). Pengkodean adalah proses pelabelan dan pengorganisasian data kualitatif peneliti untuk

mengidentifikasi tema yang berbeda dan hubungannya. Saat melakukan coding hasil wawancara, peneliti memberikan label pada kata atau frasa yang mewakili tema penting di setiap tanggapan. Label ini bisa berupa kata, frasa, atau angka dengan tujuan mengidentifikasi, menamai, mengkategorikan dan menguraikan gejala-gejala yang terdapat dalam teks hasil wawancara dan buku catatan peneliti.

Hasil penelitian tentang penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan karya dapat dikelompokkan menjadi beberapa analisis penting. Pertama, sebagian besar responden, seperti Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) dan Visual Designer PT. SDB Agency (Vinny), melihat bahwa penggunaan AI memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses pembuatan karya, seperti gambar atau visual. Mereka menyoroti bahwa fitur-fitur AI mempermudah proses tersebut, meningkatkan praktisitas, dan mengurangi upaya manual yang dibutuhkan. Namun, ada kekhawatiran terkait dengan kualitas hasil karya. Beberapa responden mengungkapkan bahwa penggunaan AI dapat menghasilkan karya yang kurang rapi atau terlalu kaku karena kurangnya sentuhan manusia atau "sense of arts". Selain itu, ada keprihatinan tentang risiko plagiarisme atau duplikasi karya yang lebih mudah terjadi dengan penggunaan AI, serta potensi penyalahgunaan teknologi AI untuk tujuan penipuan atau penyebaran informasi palsu.

Selain itu, Digital Marketing Strategist PT. Toffee Internasional (M.Fathan Ghani) menyoroti bahwa meskipun penggunaan AI dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam menciptakan karya, hasil karya tersebut mungkin tidak selalu memenuhi ekspektasi pengguna atau tidak sesuai standar.

Peneliti selanjutnya melakukan klasifikasi dari hasil pengkodean sesuai dengan data di atas untuk menemukan hubungan antara setiap kategori dan subkategori untuk diproduksi menjadi tema penelitian. Hasil penelitian mengidentifikasi 6 tema pandangan dari hasil wawancara dari Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) (Bpk Dr. Ir. Lukas), Visual Designer PT. SDB Agency (Vinny), dan dari Digital Marketing Strategist PT. Toffee Internasional (M.Fathan Ghani). Tema tersebut terdiri dari kualitas penggunaan, durasi waktu dalam menciptakan karya, kekurangan dari hasil produksi karya dengan menggunakan AI, faktor internal / risiko pengguna, faktor eksternal / risiko penikmat karya, dan biaya.

Dari narasumber tersebut, peneliti dapat menyimpulkan beberapa poin penting di antaranya seperti yang dikemukakan Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) bpk Dr. Ir. Lukas bahwa menggunakan teknologi AI tidak perlu banyak melakukan berbagai hal secara manual

Tabel 1. Coding

Responden	Coding	Category					
		Fitur AI	Waktu	Hasil Karya	Resiko pembuat karya	Resiko penikmat karya	Biaya
Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) (Bpk Dr. Ir. Lukas)	Menggunakan teknologi AI jadi lebih cepat	1					
	Membuat gradasi dan elemen gambar lebih cepat		1				
	Tidak ada <i>human error</i>			1			
	Resiko adanya plagiat atau duplikat karya secara mudah				1		
Visual Designer PT. SDB Agency (Vinny)	Kemudahan fitur dalam menggunakan AI	1					
	biaya terjangkau						1
	Membuat gambar dengan teknologi AI kurang rapi				1		
	keaslian karya atau copyright dapat di plagiat				1		
	Digunakan untuk penipuan					1	
	Meminimalisir waktu pengerjaan				1		
Digital Marketing Strategist PT. Toffee Internasional (M.Fathan Ghani)	Efektif pada digital marketing	1					1
	Meminimalisir jumlah karyawan desainer grafis dan memaksimalkan jumlah hasil karya			1			
	Tidak ada <i>sense of art</i>				1		
	Hasil AI tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari <i>prompt</i>					1	
Total		3	2	2	5	2	1

dan sudah otomatis. Kita dapat membangun gradasi dan elemen-elemen pada gambar menjadi lebih praktis dan cepat. Dalam penggunaannya, tidak ada *human touch* atau tingkat pengerjaan dengan konsentrasi dan ketelitian dalam berkarya sehingga hal ini bisa menimbulkan terjadinya plagiat atau duplikat karya secara mudah.

Menurut Desainer Grafis dari PT. SDB Agency (Vinny),

terdapat kemudahan fitur dalam menggunakan AI untuk membuat gambar/ visual hanya dengan menginstall aplikasi dan memasukkan prompt (hasil yang kita inginkan) sehingga sangat meringankan beban dan kendala para desainer grafis dalam membuat gambar. Kemudian, dari segi biaya dalam memiliki fitur atau aplikasi software AI termasuk kategori biaya yang terjangkau karena dengan hanya sekali menginstall

sudah termasuk biaya *software* Beta sama seperti download *software* Adobe pada umumnya. Hal ini menguntungkan bagi para desainer grafis karena tidak terlalu memakan biaya yang mahal, namun dari sisi pengerjaan membuat gambar dengan teknologi AI kurang rapi dibandingkan dengan yang dilakukan desainer grafis secara manual dalam membuat gambar, *masking*, dan lain-lain sehingga terpaksa para desainer grafis tetap harus mengoreksi dan merapikan gambar hasil buatan AI tersebut. Perihal keaslian karya atau *copyright* menjadi lebih berisiko untuk dipergunakan sembarang sehingga bisa menimbulkan plagiat atau duplikat karya. Selain itu, dampak AI juga bisa disalahgunakan untuk penipuan dalam bentuk manipulasi gambar, video, atau suara sehingga membahayakan masyarakat luar yang menerima atau menjadi bahan dari karya AI tersebut oleh pihak pengguna AI yang tidak bertanggung jawab. Namun demikian, pandangan berbeda diungkapkan Vinny yang menyatakan bahwa bagi perusahaan agency tempatnya bekerja sangat membantu pengerjaan menjadi lebih fleksibel, lebih mempersingkat waktu desainer grafis dalam bekerja, dan memudahkan pembuatan gambar. Tidak hanya itu, AI juga dapat mempermudah akses para desainer grafis dalam membuat karya.

Seorang digital marketing dari perusahaan agency bernama Fathan dari PT. Toffe International juga mengatakan bahwa kualitas penggunaan teknologi AI pada digital marketing strategis di sebuah agency dapat

membuat pengerjaan efektif dan lebih efisien. Misalnya, sebelumnya suatu pekerjaan harus dikerjakan sekitar 10 orang bisa menjadi 1 orang jika menggunakan AI. Hal ini dapat diartikan bahwa dengan bantuan AI bisa lebih praktis dan lebih cepat. Selain itu, seniman atau pekerja dapat membuat karya lebih banyak seperti dua sampai tiga kali lipat. Namun, AI juga memiliki banyak kekurangan dari hasil produksi karya. Misalnya, hasil karya menjadi terlalu kaku atau dapat dikatakan terlalu *robot* karena dikerjakan oleh AI, bukan oleh manusia sepenuhnya. Dalam artian, tidak ada *sense of arts / human touch* nya. Faktor internal atau risiko pengguna AI juga tidak sepenuhnya seperti yang diinginkan pengguna jika *prompt* tidak sesuai, dan hasil karya dianggap plagiat. Dalam hal ini, bisa terjadi kemiripan dari hasil karya si A dengan si B dan dianggap *fake* (palsu). Selain itu, faktor eksternal dari risiko penikmat karya oleh desainer grafis atau pembuat karya yang menggunakan AI kemungkinan dapat terjadi *false information* dan tidak menghasilkan standar yang sesuai atau karya menjadi terkesan pasaran sehingga hasilnya tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang spesial.

Dari penelitian yang dilakukan terhadap Ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) (Bpk Dr. Ir. Lukas), Visual Designer PT. SDB Agency (Vinny), dan dari Digital Marketing Strategist PT. Toffee Internasional (M.Fathan Ghani) tentang efektivitas dan faktor yang mempengaruhi produksi karya menggunakan teknologi AI dapat

Tabel 2. Hasil Themes Coding

Category	Score	Themes					
		Fitur AI	Waktu	Hasil Karya	Resiko Pembuat Karya	Resiko Penikmat Karya	Biaya
Kualitas gambar kurang efektif	3	3					
Efisien waktu	2		2				
fitur teknologi AI memudahkan	5	3		2			
Resiko dan ancaman AI	5				5		
Plagiarism	2					2	
Pengeluaran biaya murah	2						2
Total	19	6	2	2	5	2	1

Tabel 3. Selective Coding

Kode	Koding	Kategori Inti
Fitur AI	Menggunakan teknologi AI jadi lebih cepat	Sistem penggunaan aplikasi AI memberikan fitur dan hasil yang lebih cepat dan mudah namun tidak memiliki <i>sense of art</i> dari <i>human touch</i> dan hasil kurang rapi karena tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari <i>prompt</i>
Waktu AI	Membuat gradasi dan elemen gambar lebih cepat	
Hasil Karya AI	Tidak ada <i>human error</i>	
Fitur AI	Kemudahan fitur dalam menggunakan AI	
Resiko pembuat karya	Membuat gambar dengan teknologi AI kurang rapi	
Resiko pembuat karya	Meminimalisir waktu pengerjaan	
Hasil Karya	Meminimalisir jumlah karyawan desainer grafis dan memaksimalkan jumlah hasil karya	
Resiko pembuat karya	Tidak ada <i>sense of art</i>	
Resiko penikmat karya	Hasil AI tidak sepenuhnya bisa sama dari yang diinginkan dari <i>prompt</i>	

dikatakan bahwa fitur teknologi AI yang memiliki banyak manfaat dan risiko internal bagi pengguna AI adalah faktor terbesar yang mempengaruhi efektivitas penggunaan pembuat karya pada teknologi AI dengan score frekuensi masing-masing 5 poin dari hasil coding berdasarkan hasil wawancara dengan responden.

Dari analisis ini, dapat ditegaskan bahwa meskipun penggunaan teknologi AI dapat memberikan manfaat dalam efisiensi dan kemudahan pembuatan karya, masih ada tantangan dan risiko besar yang perlu diatasi, seperti kualitas hasil, risiko plagiarisme, dan penyalahgunaan teknologi tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyeimbangan antara pemanfaatan AI dengan seberapa besar risiko dan tantangan dalam penggunaan teknologi tersebut. Para pengguna harus mampu mengatasi tantangan serta risiko yang mungkin timbul. Fitur teknologi AI dan risiko internal bagi pengguna AI adalah faktor terbesar yang memengaruhi efektivitas penggunaan teknologi AI dalam produksi karya. Hal ini tercermin dari skor frekuensi tertinggi dalam tabel, yaitu 5 poin untuk kedua kategori tersebut.

Di tahap ketiga, pengodean selektif (*selective coding*), peneliti menulis sebuah teori dari kesalingterkaitan seluruh kategori dalam tahap axial coding. Pada dasarnya, teori ini merupakan penjelasan abstrak atas proses yang diteliti. Jadi, pengodean selektif merupakan proses penyatuan dan penyempurnaan teori melalui tahapan penulisan alur cerita yang membuat seluruh kategori saling terkait melalui memo pribadi tentang ide-ide teoritis. Di sepanjang alur cerita, peneliti bisa saja mengamati bagaimana faktor tertentu memengaruhi fenomena yang membuat digunakannya strategi tertentu dengan

dampak tertentu. Dilihat dari jumlah aktivitas pengodean yang dilakukan, terlihat adanya pengurangan dari tahap pengodean yang terbuka ke tahap penggolongan kategori-kategori. Demikian pula halnya dari tahap penggolongan kategori-kategori ke tahap pengodean poros. Aktivitas paling minimal terdapat pada tahap penyusunan teori dari kategori-kategori yang sudah dijenuhkan.

Dari tabel di atas kita dapat tahu cara mengembangkan dan menggambarkan garis besar yang mengintegrasikan kategori dalam pengkodean terporos. Cara kerja tersebut disebut *selective coding* sebagaimana disajikan pada Tabel 3. Dari temuan yang ada mengenai hasil dari dampak menggunakan AI ditemukan beberapa kelebihan dan kelemahan dari sisi fitur, waktu pengerjaan, hasil karya AI, dan risiko dari pembuat dan penikmat karya AI tersebut. Di samping itu, perlu diketahui bahwa sistem penggunaan aplikasi AI juga dapat memberikan fitur dan hasil yang lebih cepat dan mudah, namun tidak memiliki *sense of art* dari *human touch* dan hasil karya kurang rapi karena tidak sepenuhnya bisa sama dengan yang diinginkan dari *prompt*.

Temuan ini menunjukkan bahwa fitur-fitur AI yang beragam memberikan manfaat signifikan dalam proses pembuatan karya, namun juga membawa risiko internal yang perlu diperhatikan oleh pengguna. Di sisi lain, faktor-faktor lain seperti efisiensi waktu, risiko bagi masyarakat penerima karya, dan pengeluaran biaya juga memainkan peran penting, meskipun dengan skor frekuensi yang lebih rendah. Dari segi pekerjaan, ada kekhawatiran bahwa AI dapat menggantikan peran desainer untuk tugas-tugas tertentu, namun memiliki risiko dari hasilnya walaupun dapat meminimalisir waktu dalam pengerjaan tetap saja tidak sepenuhnya memiliki *senses of art* dari *human*

touch sehingga hasilnya kurang rapi dan tidak maksimal. Terlepas dari hal itu, fitur-fitur AI memang diakui sangat membantu para desainer grafis dalam membuat karya. Dengan demikian, hal yang dapat ditegaskan dari penelitian ini adalah bahwa fitur-fitur teknologi AI memberikan manfaat yang signifikan dalam proses produksi karya, namun risiko internal yang terkait dengan penggunaan AI juga perlu diperhatikan dengan serius. Temuan ini dapat memberikan panduan bagi pengguna AI untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan teknologi AI dalam produksi karya sehingga mereka dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi tersebut dan tetap bertanggung jawab pada penciptaan suatu karya dan menghindari adanya plagiarisme.

Simpulan

Berdasarkan hasil riset terhadap ketua Indonesia Artificial Intelligence Society (IAIS) dan pendiri komunitas keamanan, Indonesia HoneyNet Project (IHP) dan salah satu pembuat produksi karya visual desain pada Agency yang berlokasi di Bali pada PT. SDB Agency, serta pemeran digital marketing strategist di Jakarta pada PT. Toffee Internasional dan menguraikannya ke dalam coding pada hasil penelitian tersebut didapatkan hasil berupa skema coding yang terdiri dari 16 kode yang membentuk 6 kategori dan menimbulkan 6 tema dengan total score 19. Score terbesar pada coding yaitu fitur teknologi AI yang memiliki banyak manfaat dan risiko bagi pembuat karya atau pengguna AI pada tema efektivitas produksi menggunakan teknologi AI (Artificial Intelligence) dan dampaknya terhadap masyarakat. Terdapat faktor yang sangat berpengaruh terhadap efektivitas dalam menggunakan AI berupa fitur teknologi dan dampak yang besar pada masyarakat pengguna AI dalam mempersoalkan keabsahan hasil karya pengguna AI.

Dari hasil penelitian tentang penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan karya produksi desain grafis juga ditemukan beberapa analisis penting bahwa penggunaan AI memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses pembuatan karya. Fitur-fitur AI mempermudah proses kerja, meningkatkan praktisitas, dan mengurangi upaya manual yang sering menjadi kendala. Namun, penggunaan AI juga menimbulkan persoalan terkait dengan kualitas hasil karya. Beberapa responden mengungkapkan bahwa penggunaan AI dapat menghasilkan karya yang kurang rapi atau terlalu kaku karena kurangnya sentuhan manusia atau "sense of arts". Selain itu, ada keprihatinan tentang risiko plagiarisme atau duplikasi karya yang lebih mudah terjadi dengan penggunaan AI, serta potensi penyalahgunaan teknologi AI untuk tujuan penipuan atau penyebaran informasi palsu.

Dari analisis ini, dapat disimpulkan juga bahwa meskipun penggunaan teknologi AI dapat memberikan manfaat dalam efisiensi dan kemudahan pembuatan karya, masih ada tantangan dan risiko yang perlu diatasi, seperti kualitas hasil, risiko plagiarisme, dan penyalahgunaan teknologi tersebut. Fitur teknologi AI dan risiko internal bagi pengguna AI adalah faktor terbesar yang memengaruhi efektivitas penggunaan teknologi AI dalam produksi karya. Hal ini tercermin dari skor frekuensi tertinggi dalam tabel, yaitu 5 poin untuk kedua kategori tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur-fitur AI yang beragam memberikan manfaat signifikan dalam proses pembuatan karya, namun juga membawa risiko internal yang perlu diperhatikan oleh pengguna. Sementara itu, faktor-faktor lain seperti efisiensi waktu, risiko bagi masyarakat penerima karya, dan pengeluaran biaya juga memainkan peran penting, meskipun dengan skor frekuensi yang lebih rendah.

Perkembangan AI dalam desain grafis ini memang membawa dampak yang signifikan baik positif maupun negatif. Namun, para desainer grafis perlu mengambil langkah-langkah bijak untuk memanfaatkan teknologi ini sambil mengatasi tantangan yang muncul. Desainer grafis dapat memanfaatkan AI untuk memperluas batasan kreativitas mereka, meningkatkan efisiensi, dan menghasilkan karya yang lebih inovatif, sambil tetap mempertahankan kontrol atas proses kreatif dan menghormati prinsip-prinsip etika dan hak cipta. Dengan pendekatan dan penggunaan AI yang tepat, desainer grafis dapat memanfaatkan AI untuk meningkatkan kreativitas dan efisiensi mereka untuk membuat karya tentu dengan tetap mempertimbangkan berbagai risiko dan tantangan penggunaannya.

Daftar Referensi

- Adobe. https://www.adobe.com/id_id/products/firefly/discover/ai-for-graphic-designers.
- Baihaqi, W. M., Sulistiyana, F., & Fadholi, A. (2021). Pengenalan Artificial Intelligence Untuk Siswa Dalam Menghadapi Dunia Kerja Di Era Revolusi Industri 4.0. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v2i1.876>
- Cardon, P. W., Getchell, K., Carradini, S., Fleischmann, C., & Stapp, J. (2023). *Generative AI in the workplace: Employee perspectives of ChatGPT benefits and organizational policies*. <https://osf.io/preprints/socarxiv/b3ezy/>
- Chen, T., Wang, L., & Duan, S. (2020). Implementation of circuit for reconfigurable memristive chaotic neural network and its application in associative

- memory. *Neurocomputing*, 380, 36–42. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2019.10.100>
- Govori, A., & Sejdija, Q. (2023). Future prospects and challenges of integrating artificial intelligence within the business practices of small and medium enterprises. *Journal of Governance and Regulation*, 12(2), 176–183. <https://doi.org/10.22495/jgrv12i2art16>
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons*, 62(1), 15–25. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.08.004>
- Karyadi, B. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(02), Article 02. <https://doi.org/10.32832/educate.v8i02.14843>
- Marr, B. (2019). *Artificial Intelligence in Practice: How 50 Successful Companies Used AI and Machine Learning to Solve Problems*. John Wiley & Sons.
- Mittal, K., Jain, A., Vaisla, K. S., Castillo, O., & Kacprzyk, J. (2020). A comprehensive review on type 2 fuzzy logic applications: Past, present and future. *Engineering Applications of Artificial Intelligence*, 95, 103916. <https://doi.org/10.1016/j.engappai.2020.103916>
- Morrell, B. L. M., Eukel, H. N., & Santurri, L. E. (2020). Soft skills and implications for future professional practice: Qualitative findings of a nursing education escape room. *Nurse Education Today*, 93, 104462. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104462>
- Morris, M. R. (2023, August 6). *Scientists' Perspectives on the Potential for Generative AI in their Fields*. Montreal AI Ethics Institute. <https://montrealetics.ai/scientists-perspectives-on-the-potential-for-generative-ai-in-their-fields/>
- Mutawa, A. M., & Alzuwawi, M. A. (2019). Multilayered rule-based expert system for diagnosing uveitis. *Artificial Intelligence in Medicine*, 99, 101691. <https://doi.org/10.1016/j.artmed.2019.06.007>
- Natasya, R. D. (2023). Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Teknologi Modern. *KOMTEKS*, 2(1), Article 1. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/1563>
- Rayendra, S. L., Perdana, R. W., & Yendrizal, N. M. (2022). *Kecerdasan Buatan*. CV. Mitra Cendekia Media. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=624491913617452173&hl=en&oi=scholar>
- Restiawan, R., & Ula, D. M. (2023). Peran Teknologi Artificial Intelligence (AI) Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i2.870>
- Säve-Söderbergh, J. (2019). Gender gaps in salary negotiations: Salary requests and starting salaries in the field. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 161, 35–51. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2019.01.019> UKMINDONESIA. <https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/10-ai-untuk-desain-grafis-semakin-efektif-dan-efisien>
- Wahyuningsih, S. (2018). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja. *Warta Dharmawangsa*, 57, Article 57. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i57.149>
- Wamba-Taguimdje, S.-L., Fosso Wamba, S., Kala Kamdjoug, J. R., & Tchatchouang Wanko, C. E. (2020). Influence of artificial intelligence (AI) on firm performance: The business value of AI-based transformation projects. *Business Process Management Journal*, 26(7), 1893–1924. <https://doi.org/10.1108/BPMJ-10-2019-0411>
- Xinyue, L., Luping, F., Khalid, M. N. A., & Iida, H. (2020). Finding appropriate settings for fairness and engagement in a newly designed game through self-playing AI program: A case study using Japanese crossword game 'MyoGo Renju'. *Entertainment Computing*, 34, 100358. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100358>

Perancangan Film Dokumenter Kolintang di Rumah Budaya Nusantara Wale Ma'zani Tomohon

Martinus Eko Prasetyo

martinusepk@gmail.com

Universitas Bunda Mulia

Chevalier Adimas Koronka Sanjaya

vemiophoto@gmail.com

Universitas Bunda Mulia

ABSTRAK: Warisan budaya Indonesia merupakan jati diri bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan. Seiring perkembangan zaman, eksistensi warisan budaya semakin menurun sehingga perlu adanya sebuah media untuk tetap mempertahankan eksistensi warisan budaya itu sendiri salah satunya melalui film dokumenter. Indonesia memiliki beragam warisan budaya, di antaranya alat musik kolintang dari Sulawesi Utara. Kolintang adalah alat musik ansambel yang dimainkan dengan cara dipukul. Berkembangnya zaman membuat menurunnya minat terhadap warisan budaya Nusantara salah satunya adalah permainan alat musik kolintang. Dalam rangka pelestarian budaya di kota Tomohon, terdapat lembaga yang berusaha untuk menjaga eksistensi dari alat musik kolintang yakni Rumah Budaya Nusantara Wale Ma'zani. Maka diperlukan sebuah media untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui visualisasi yang menarik, media film dokumenter diharapkan sebagai perwujudan yang dekat dengan generasi muda saat ini. Film ini diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas dan dijadikan sebuah media edukasi bagi masyarakat khusus bagi generasi muda. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data wawancara, kuesioner, observasi, studi pustaka, dan kajian dokumen, serta menggunakan metode perancangan film mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi. Hasil yang didapat berupa rancangan film dokumenter yang memperkenalkan alat musik kolintang yang ada di Rumah Budaya Nusantara Wale Ma'zani Tomohon pada masyarakat, khususnya generasi muda agar dapat memberikan edukasi tentang warisan budaya lokal dalam hal ini alat musik kolintang.

Kata kunci: Film, Dokumenter, Kolintang, Sulawesi Utara

ABSTRACT: Indonesian cultural heritage represents the national identity that must be preserved and maintained. With the advancement of time, the existence of cultural heritage has been declining, making it necessary to have a medium to maintain its existence, one of which is through documentary films. Indonesia has a diverse cultural heritage, including the kolintang musical instrument from North Sulawesi. Kolintang is an ensemble musical instrument played by striking it. The advancement of time has led to a decline in interest in Indonesian cultural heritage, one of which is the playing of the kolintang musical instrument. In the effort to preserve culture, there is an institution in Tomohon that strives to maintain the existence of the kolintang musical instrument, namely the Nusantara Cultural House Wale Ma'zani. Therefore, a medium is needed to address this issue. Through attractive visualization, documentary films are expected to be a medium close to the current young generation. This film is expected to provide clear information and serve as an educational medium for the community, especially the younger generation. This research uses a descriptive qualitative research type with data collection methods including interviews, questionnaires, observations, literature studies, and document reviews. It also uses film design methods from pre-production, production, to post-production. The result obtained in the design of the documentary film is the introduction of the kolintang musical instrument at the Nusantara Cultural House Wale Ma'zani Tomohon to the community, especially the younger generation, and providing education about local cultural heritage, in this case, the kolintang musical instrument.

Keywords: Films, Documentaries, Kolintang, North Sulawesi

Pendahuluan

Keragaman budaya merupakan kekayaan bangsa yang turut mempengaruhi kemajuan Kebudayaan Nasional Indonesia. Kebudayaan meliputi semua aspek kehidupan yang terdiri dari perilaku, kepercayaan, interaksi, maupun ciri khas dari suatu daerah serta menjadi bentuk warisan dari para leluhur yang perlu dilestarikan. Warisan yang dimaksud antara lain : tradisi, kepercayaan, dan kesenian. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah membawa dampak tersendiri bagi eksistensi warisan budaya yang ada. Gempuran digitalisasi melalui sosial media menjadikan generasi muda lebih tertarik dengan budaya negara lain dan melupakan budaya negara sendiri. Hal ini dapat dilihat dari adanya sikap kurang peduli, kurang berminat mempelajari warisan budaya yang ada, kurangnya rasa memiliki dan tanggung jawab untuk melestarikannya. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya bersama dari berbagai komponen bangsa untuk bersinergi menemukan strategi dan cara efektif dalam melestarikan warisan budaya Indonesia. Dalam rangka melestarikan warisan budaya tersebut, diperlukan sebuah media efektif yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat luas khususnya di Indonesia, salah satunya melalui media film dokumenter. Film dokumenter dibuat dengan tujuan menceritakan atau menginformasikan kejadian nyata sesuai dengan fakta dan data yang ada dan digunakan sebagai media persuasi kepada masyarakat. Akan tetapi, sangat disayangkan banyak film dokumenter yang diproduksi tetapi kurang memperhatikan unsur-unsur perfilman sehingga

mengakibatkan kurangnya daya tarik masyarakat untuk menonton, Di samping itu, masih kurangnya produksi film dokumenter tentang warisan budaya lokal.

Pemerintah melalui regulasi tentang pemajuan kebudayaan nasional, mengajak semua komponen bangsa berpartisipasi aktif baik di tingkat pusat maupun tingkat daerah termasuk masyarakat Sulawesi Utara (Sulut) untuk mempertahankan eksistensi warisan budaya bangsa. Sulut memiliki beragam warisan budaya termasuk di dalamnya alat musik kolintang. Kolintang adalah alat musik tradisional Minahasa yang terbuat dari potongan bilah kayu dan dimainkan dengan cara dipukul. Karena memiliki sistem nada yang unik, kolintang menjadi salah satu genre musik populer yang bisa memainkan berbagai jenis musik.

Di samping itu, saat ini, pemerintah sedang berusaha untuk mengajukan kolintang ke pihak UNESCO sebagai sebuah warisan budaya Indonesia di Minahasa. Sebagai warisan budaya, kolintang harus dipertahankan dan dilestarikan. Banyak lembaga telah berupaya mempertahankan dan melestarikan musik kolintang termasuk RBN (Rumah Budaya Nusantara) Wale Ma'zani yang berada di Kota Tomohon.

Film merupakan salah satu media audio visual yang efektif dalam penyampaian pesan kepada audiens, karena memaparkan audio dan visual secara nyata dengan tujuan tertentu (Linando and Prasetyo, 2022). Apalagi pada era



Gambar 1. Alat Musik Kolintang

Sumber: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-suluttenggomalu/baca-artikel/14198/KolintangKesenian-Tradisional-Minahasa-yang-Mendunia.html>

Gambar 2. Pertunjukan Grup Musik Kolintang

Sumber: <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/kolintang>



digital seperti saat ini, media visual menjadi salah satu hal yang paling disenangi oleh anak muda (Suhendra and Ahmad, 2023). Atas dasar pemikiran tersebut, penulis tertarik untuk merancang sebuah film dokumenter tentang alat musik kolintang di RBN Wale Ma'zani Tomohon dengan memperhatikan unsur-unsur perfilman agar dapat dijadikan media edukasi dan informasi bagi masyarakat terlebih generasi muda agar lebih mencintai budaya lokal.

Metodologi

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah cara yang dilakukan dalam sebuah penelitian dengan melihat personalitas masalah atas sumber dan narasumber, tanpa adanya suatu persepsi. Sementara itu, pendekatan deskriptif adalah sebuah pendekatan yang bertujuan untuk mendeskripsikan solusi dari masalah yang terjadi atas data yang didapat meliputi penyajian, analisis, dan interpretasi data yang akurat (Sugiyono, 2019). Melalui penelitian kualitatif, penulis dapat mengumpulkan dan menganalisis peristiwa serta persepsi masyarakat berkaitan dengan pemahaman tentang alat musik kolintang yang digabungkan dengan penjelasan dan deskripsi melalui pendekatan deskriptif.

Metode pengumpulan data meliputi:

- a. Wawancara
Penulis mengumpulkan data dengan menggunakan metode tanya jawab dengan pendiri RBN Wale Ma'zani Tomohon agar mendapatkan berbagai informasi serta menambah wawasan tentang alat musik kolintang yang ada di RBN Wale Ma'zani Tomohon.
- b. Kuesioner
Penulis mendapatkan data/informasi melalui kuesioner yang dibuat pada Google Forms serta dibagikan secara *online* kepada target responden terkait dengan topik penelitian.
- c. Studi Pustaka
Penulis mengumpulkan data yang berkaitan dengan judul penelitian melalui buku-buku serta artikel yang memiliki hubungan dengan topik yang ingin diangkat.
- d. Kajian Dokumen.
Penulis mempelajari dokumen berupa tulisan, gambar, maupun karya yang pernah dibuat agar bisa mendapatkan data serta informasi yang diharapkan.
- e. Observasi Lapangan
Penulis melakukan pengamatan serta pencatatan langsung untuk meninjau lokasi, narasumber, dan *cast*.

Metode Perancangan Film yang digunakan menggunakan model yang digagas Wahyu Utami berupa metode perancangan film dengan tahapan pra produksi, produksi, dan pascaproduksi (Gaol, 2018) yang didukung dengan metode perancangan film menurut Panca Javandalasta (Kurniawan, 2019). Metode perancangan yang digunakan terbagi atas 3 tahap yaitu:

- a. Praproduksi
Pada tahap ini, penulis akan merancang proses produksi mulai dari pembuatan story treatment, storyboard, dan script, pembuatan tim kerja, penyusunan jadwal shooting, pencarian lokasi, penentuan anggaran, serta melakukan casting.
- b. Produksi
Di tahap ini, penulis akan melakukan eksekusi terhadap proses pembuatan film. Pada tahap ini, penulis berperan dalam mengawasi jalannya proses shooting, memperhatikan alat-alat yang digunakan serta mengawasi setiap anggota tim agar melakukan tugasnya dengan baik. Penulis juga bertanggung jawab untuk menyiapkan konsumsi dan transportasi baik untuk crew maupun *cast* agar proses produksi dapat terasa nyaman dan berjalan dengan lancar.
- c. Pascaproduksi
Di tahap ini, penulis melakukan *finishing* pada film yang berfokus pada kegiatan penyuntingan gambar dan pengeditan yang juga meliputi pemberian efek, mengoreksi warna, serta memasukkan musik atau latar suara dan terakhir mendistribusikan film.

Kajian Teoritis

Film Dokumenter

Pada umumnya, film dokumenter diartikan sebagai suatu dokumentasi dalam bentuk film yang dibuat berdasarkan fakta dan berkaitan dengan suatu kejadian/peristiwa yang memiliki makna tersendiri dan dapat digunakan sebagai media informasi maupun media edukasi. Gerzon R. Ayawaila (Respati, 2018) mengatakan bahwa film dokumenter merupakan sebuah film yang bertujuan untuk mendokumentasikan/mempresentasikan suatu kejadian nyata. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa film dokumenter adalah sebuah film yang direkam berdasarkan fakta yang terjadi.

Sinematografi

Menurut frost (Noor & Ridwan, 2019) sinematografi adalah ilmu terapan yang mempelajari teknik pengambilan dan penggabungan gambar yang bertujuan menciptakan rangkaian gambar sehingga dapat menyampaikan suatu ide atau cerita. Hal ini didukung oleh pendapat Wiranata (2020) yang mengatakan bahwa sinematografi adalah

sebuah ilmu yang berkaitan dengan teknik penangkapan dan penggabungan gambar yang membentuk sebuah kumpulan gambar untuk mengungkapkan sebuah ide tertentu. Sudut pandang, pergerakan kamera, dan ukuran gambar menurut Joseph V. Mascelli (Muhammad, 2022) terbagi ke dalam beberapa teknik yakni *bird eye view, low angle, eye level, frog eye, zooming, panning, tilting, dolly, follow, framing, dan fading*.

Editing

Editing adalah suatu proses atau tahapan pelaksanaan yang di dalamnya terdapat berbagai hal antara lain pemilihan, pemotongan, dan penggabungan unsur desain yang nantinya dapat menghasilkan sebuah karya salah satunya video. Menurut Stanley Kubrick (Reis, 2020), editing adalah sebuah tahapan produksi yang memiliki keunikan tersendiri dan dapat dikatakan bahwa semua aspek dalam pembuatan film memiliki beberapa unsur di antaranya fotografi dan keserasian bunyi. Editing diperlukan dalam memperbaiki dan mengolah visual menjadi lebih baik lagi (Martinus Eko Prasetyo, Zevri, 2022).

Voice Over

Voice over adalah narasi dalam bentuk suara manusia yang berisi sebuah cerita atau penjelasan tentang suatu hal yang memiliki kaitannya dengan video dalam tahapan produksi (Wibowo, 2011). Dalam voice over, hal utama yang harus diperhatikan adalah pemilihan suara talent. Hal ini nantinya memiliki pengaruh yang cukup besar pada tahap produksi selanjutnya. Voice over terbagi ke dalam 3 jenis, meliputi: ADR (Automated Dialogue Replacement), Dubbling, dan Voice Character.

Color Grading

Color grading adalah suatu proses/kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mengoreksi warna dan meningkatkan kualitas dari suatu video/gambar dengan cara memanipulasi warna dan memberikan suasana sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Sidharta (2016) mengatakan bahwa color grading adalah sebuah kegiatan untuk memberikan kesan melalui warna dalam film pada proses pasca-produksi yang hampir sama dengan color correction.

Storyboard

Storyboard adalah sebuah gambar sketsa yang berseri dan digunakan sebagai media perencanaan urutan cerita secara visual. Selain itu, storyboard dapat juga didefinisikan sebagai naskah dalam bentuk visual/ gambar yang tujuannya untuk memudahkan kameramen dalam pengambilan gambar. Binanto (Mahardika & Destiana, 2014), mengatakan bahwa storyboard adalah suatu media yang berperan penting dalam proses mengembangkan dan merancang multimedia.

Penelitian Terdahulu

Jurnal pertama yang digunakan sebagai penelitian terdahulu berjudul *Perancangan Film Dokumenter Pemelihara Alam dan Budaya Maluku* (Deddi Duto Hartanto, 2019). Fokus penelitiannya ada pada hal adat-istiadat dan peran masyarakat adat sebagai *Kewang* pemelihara budaya dan alam di Maluku. Adapun hasil yang didapat adalah sebuah film dokumenter yang digunakan sebagai media untuk mengajak masyarakat agar dapat bersama-sama berpartisipasi dalam pelestarian alam dan budaya di Maluku. Jurnal kedua yang digunakan sebagai penelitian terdahulu berjudul *Perancangan Film Dokumenter Potret Wisata Kampung Tas Tanggulangin* (Setyawan, 2014). Fokus penelitiannya terdapat pada informasi yang berkaitan dengan potret masyarakat Kampung Tas Tanggulangin dan penjelasan tentang klasifikasi masyarakat berkaitan dengan produk tas kulitnya. Adapun hasil yang didapat adalah sebuah film dokumenter yang menceritakan potret wisata Kampung Tas Tanggulangin. Jurnal Ketiga yang digunakan sebagai penelitian terdahulu berjudul *Perancangan Film Dokumenter Makna dan Nilai dalam Tradisi Saparan* (Tumimomor, 2018). Fokus penelitiannya terletak pada pemberian informasi dan visualisasi berkaitan dengan makna dan nilai dalam Tradisi Saparan. Adapun hasil yang didapat adalah sebuah film dokumenter yang dapat digunakan sebagai media informasi yang dapat menampilkan makna dan nilai yang ada dalam tradisi saparan yang terletak di kelurahan Tegalrejo Salatiga. Relevansi dari ketiga jurnal yang memuat penelitian tersebut dengan perancangan ini adalah kesamaan konsep maupun teknis perancangan film dokumenter yang memiliki unsur budaya. Yang membedakan dari ketiganya adalah penulis lebih memfokuskannya pada perancangan film dokumenter kolintang yang berlokasi di RBN Wale Ma'zani.

Hasil dan Pembahasan

1. Pra-produksi

Dalam tahap ini, penulis melakukan beberapa proses persiapan yang berkaitan dengan segala bentuk kegiatan sebelum melakukan proses produksi film. Kegiatan yang dilakukan dalam proses persiapan pembuatan film meliputi:

a. Penyusunan Crew

Dalam proses perancangan film dokumenter ini, penulis membentuk susunan kru secara kecil. Selain itu, karena proses produksi dilaksanakan ketika masih ada pandemi Covid-19, penulis harus mengerjakan kegiatan pembuatan film ini sendiri.

b. Penjadwalan

Pada proses ini penulis membuat penjadwalan yang telah ditargetkan selama 3 bulan. Alur jadwal tersebut terbagi ke dalam beberapa tahap sebagai berikut:

NO.	TAHAP	AKTIVITAS	APRIL		MEI				JUNI	
			3	4	1	2	3	4	1	2
1.	Pra Produksi	Penemuan ide								
2.		Pemilihan Sinopsis								
3.		Pemilihan peralatan wawancara								
4.		Observasi lokasi syuting								
5.	Produksi	Persiapan alat								
6.		Shooting								
7.		Evaluasi Shooting								
8.	Pasca Produksi	Editing								
9.		Finishing								

Tabel 1. Timeline Perancangan Tahun 2022
Sumber: data pribadi

c. Ide dan naskah cerita

Tema cerita film dokumenter ini mengangkat tentang pelestarian alat musik kolintang yang ada di RBN Wale Ma'zani Tomohon. Premis menunjukkan tentang pelestarian kolintang oleh RBN Wale Ma'zani beserta sejarah pembuatan dan keunikan alat musik kolintang. Sementara itu, logline berkaitan dengan eksistensi dari kolintang sebagai warisan budaya semakin menurun, lembaga seperti RBN Wale Ma'zani di Tomohon berupaya menjaga dan melestarikan warisan budaya tersebut.



Gambar 4. Film Tarot
Sumber: google-film Tarot

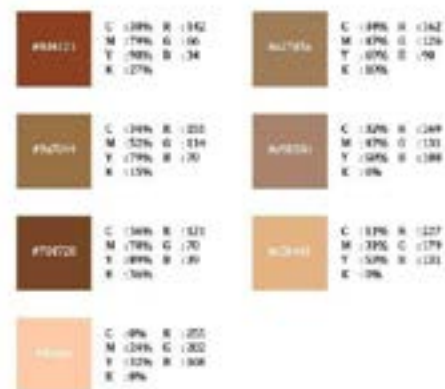
d. Konsep Film



Gambar 3. Film Harry Potter
Sumber: google-film Harry Potter

dapat menarik dan membangun mood yang diinginkan. Hal ini yang menjadi pertimbangan untuk memberikan sajian visual secara mood color yang lebih dekat dengan kaum muda sebagai target audiens.

e. Konsep Warna



Gambar 5. Konsep Warna
Sumber: pantone

Moodboard karya dalam perancangan film dokumenter ini digunakan penggambaran visual dan tone warna yang diambil berdasarkan referensi dari film "Tarot dan Harry Potter" karena kedua film ini dipilih sebagai film terpopuler dengan tampilan visual yang menarik bagi kaum muda. Selanjutnya, mood color yang digunakan dalam film dokumenter ini akan diolah menjadi tone warna hangat agar

Dalam film dokumenter ini, warna yang akan diterapkan adalah warna tone hangat. Dengan menggunakan warna hangat dalam film dokumenter ini, tentu akan memberikan kesan yang ramah, menarik, aman, dan hangat.

f. Tipografi

"Cambria"
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789,?!

"Gabriola"
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789,?!

Dalam perancangan ini, penggunaan *font* untuk karya utama adalah *Cambria* dan *Gabriola* yang digunakan sebagai *font subtitle*. Sementara itu, untuk karya pendukung, *font* yang digunakan adalah *font Gabriola* sebagaimana kita tahu bahwa *font* ini dapat memberikan kesan modern dan dapat dibaca dengan jelas.

Pada judul film dokumenter ini, *font* yang digunakan adalah *Damageplan Person* dan *Metalsmith*, perlu diketahui bahwa *font* ini memberikan kesan melodis dan terlihat memiliki corak kayu yang sesuai dengan inti dari film dokumenter ini yakni tentang alat musik kolintang.

g. Lokasi Shooting

Tempat yang akan digunakan sebagai latar atau lokasi *shooting* yakni RBN Wale Ma'zani, SD Katolik Santa Clara Tomohon, Pusat Kebudayaan Sulawesi Utara Pa'Dior, Watu Pinawetengan, Bukit Doa Mahawu, dan Gunung Lokon Tomohon.

2. Produksi

Film Production

Pada tahap produksi film (*film Production*) ini, penulis memiliki tanggung jawab sebagai seorang sutradara yang bertugas untuk memantau dan memegang kendali penuh segala bentuk kegiatan pada saat produksi, yang meliputi: penentuan konsep dan ide cerita, pembuatan *script* dan *storyboard*, pencarian aktor, observasi lokasi *shooting*, penjadwalan *shooting*, dan penataan peralatan *shooting*, seperti



Gambar 7. Produksi Film (Film Production)
 Sumber: Data Dokumentasi Pribadi

kamera dan *lighting*, pengeditan video dan *sound*, dan *finishing* film.

Sound Production

Dalam tahap *sound production* ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengambilan suara, meliputi: suara narasumber, *backsound* film, dan *voice over*.



Gambar 8. Sound Production
 Sumber: Data Dokumentasi Pribadi

3. Pasca-Produksi

Video Editing

Dalam proses editing film dokumenter ini, penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, dan Davinci Resolve 17. Tahap-tahap yang dilakukan dimulai dari penyusunan *scene* dan komposisi video, penyusunan audio,

pemberian *background* musik, color grading, serta penambahan subtitle.



Gambar 9. Video Editing
Sumber: Data Dokumentasi Pribadi

Sound Editing

Pada tahap sound editing ini, penulis menggunakan software Davinci Resolve 17. Hal-hal yang penulis lakukan dimulai dari pengeditan volume, warna suara, penambahan SFX, dan pengeditan noise suara pada hasil rekaman.



Gambar 10. Sound Editing
Sumber: Data Dokumentasi Pribadi

Color Grading

Pada tahap color grading ini, penulis menggunakan software Davinci resolve 17. *Tools* yang digunakan dalam pengeditan color grading salah satunya lumetri color yang berfungsi mengubah warna sesuai dengan moodboard dan konsep warna yang telah ditentukan. Tone warna yang digunakan dalam film ini adalah tone warna hangat.



Gambar 11. Color Editing
Sumber: Data Dokumentasi Pribadi

4. Distribusi

a. Tujuan karya pendukung

Tujuan pembuatan karya pendukung untuk digunakan sebagai bahan promosi film saat sebelum film diluncurkan sampai film selesai diluncurkan. Karya ini dibuat untuk dapat menarik perhatian target utama agar mau menonton film ini dan tetap mengingat film ini.

b. Program dan bauran program karya pendukung

Sebelum melakukan peluncuran karya utama, salah satu kegiatan yang harus dilakukan adalah kegiatan pemasaran. Hal ini dilakukan untuk dapat menarik perhatian target marketing. Hal pertama yang dilakukan adalah peluncuran poster pre-event yang di-upload ke dalam post Instagram (IG). Selanjutnya, trailer akan ditayangkan melalui Instagram maupun Youtube.

Poster

Poster ini akan dikeluarkan di media sosial untuk memberikan informasi kapan peluncuran perdana film sampai hari H film dikeluarkan.



Gambar 12. Poster
Sumber: Data Desain Penelitian

X-Banner

X-Banner ini dibuat untuk digunakan pada saat film diluncurkan.



Gambar 13. X-Banner
Sumber: Data Desain Penelitian

Instagram Feeds

Media ini berisi informasi berkaitan dengan peluncuran film oleh penyelenggara acara.



Gambar 14. Instagram Feeds
Sumber: Data Desain Penelitian

Simpulan

Film dokumenter merupakan salah satu media informasi dan edukasi yang efektif untuk melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya berupa alat musik kolintang kepada masyarakat luas terutama generasi muda. Film dokumenter ini telah menjadi salah satu referensi solusi minimnya media digital yang kurang memadai untuk mempromosikan kolintang sebagai warisan budaya Minahasa. Hasil yang didapat dari perancangan ini berupa film dokumenter berjudul *Melody of Woods* dengan narasumber utama Bpk. Joudi Aray, S.Pd selaku *owner* Rumah Budaya Nusantara Wale Mazani Minahasa. Narasumber ini yang menjelaskan dan memberikan informasi tentang kolintang yang ada di RBN Wale Ma'zani. Film dokumenter ini dirancang dengan menggunakan teknik sinematografi, pengambilan gambar yang menarik, dan teknik editing yang baik agar dapat digunakan Rumah Budaya Nusantara Wale Mazani Minahasa dalam mempromosikan tentang warisan budaya Minahasa kepada generasi muda. Agar target audiens mengetahui film dokumenter ini dan tertarik untuk menontonnya, rancangan karya-karya pendukung meliputi poster, x-banner, Instagram feed, dan beberapa *gimmick* lainnya akan digunakan sebagai media promosi film dokumenter ini. Dengan adanya film dokumenter ini, penulis berharap dapat menjadi media informasi dan edukasi bagi masyarakat luas dan dapat membantu pelestarian alat musik kolintang Minahasa serta menjadi media promosi bagi RBN Wale Ma'zani ke depannya. Selain itu, diharapkan juga agar makin banyak penelitian dan perancangan desain yang dapat membantu melestarikan warisan budaya Indonesia, khususnya kolintang di Minahasa.

Daftar Referensi

- Deddi Duto Hartanto, d. (2019). "Perancangan Film Dokumenter Pemeliharaan Alam dan Budaya Maluku". *DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/9784>.
- Gaol, T. L. (2018). "Video Tutorial Film Dokumenter". Retrieved from Youtube Film Musik Saya PMMB: <https://www.youtube.com/watch?v=f1Q5cwm5Rho&t=32s>.
- Linando, S.I. and Prasetyo, M.E. (2022). "Komposisi Visual dan Tata Cahaya pada Film Netflix Berjudul Squid Game", 06(01), pp. 20–32.
- Martinus Eko Prasetyo, Zevri, S.E. (2022). "Perancangan Video Klip Profil Komunitas K-Pop Dance Invasion DC Jakarta". 18(2), pp. 151–162.

- Mahardika, A., & Destiana, H. (2014). *Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan Dan Alat Transportasi Untuk Siswa Taman Kanak - Kanak*. Retrieved from <https://doi.org/10.33480/pilar.v10i1.467>.
- Muhammad, H. (2022). Teknik Sinematografi dalam Penyampaian Pesan Budaya Minangkabau dalam Film Pendek Dokumenter Magical Minangkabau. Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/59007>
- Noor, & Ridwan, M. F. (2019). Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi E-Commerce Penjualan Jasa Desain Menggunakan Model Design Sprint. Retrieved from <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/52915>.
- Reis, J. D. (2020). Standar Operasional Prosedur Editing Program Bonita Bonito Timor-Leste di Radio Televisi Timor-Leste. Retrieved from <http://repository.stikomogyakarta.ac.id/id/eprint/240>
- Respati, Y. Y. (2018). Penyutradaraan Film Dokumenter Potret."ION SI.
- Suhendra, A. and Ahmad, A. (2023) 'Perancangan Film Pendek Drama tentang Digital Addiction Berjudul Digislave', *Jurnal Desain*, 10(2), p. 331. Available at: <https://doi.org/10.30998/jd.v10i2.14332>.
- Setyawan, d. (2014). Perancangan Film Dokumenter Potret Wisata Kampung Tas Tanggulangin. Retrieved from: https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10434/2/T1_692009102_Full%20text.pdf.
- Sidharta, D. K. (2016). *Pembuatan Film Pendek Bergenre Thriller Tentang Dampak Bullying Menjadi Psikopat Dengan Teknik Color Grading*. From: <https://123dok.com/document/rz35no8q-pembuatan-pendek-bergenre-thriller-bullying-menjadi-psikopat-grading.html>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tumimomor, d. (2018). Perancangan Film Dokumenter Makna dan Nilai dalam Tradisi Sarapan. (Studi Kasus Kelurahan Tegalrejo Salatiga). *Jurnal DKV Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*. doi:<https://doi.org/10.26858/tanra.v5i1.5795>
- Wibowo, H. Y. (2011). Implementasi Teknik Sound Effect dan Voice Over dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak di Kawasan Lokalisasi Dolly. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/277179962_I.
- Wiranata, A. (2020). Perancangan Media Tutorial Tentang Pengambilan Angle dan Movement Pada Kamera. *UIB Repository*. Retrieved from <http://repository.uib.ac.id/2390/5/s-1631053-chapter2.pdf>

Buku Ilustrasi Edukasi Tentang Kepribadian Dasar untuk Meningkatkan Potensi Diri Bagi Remaja Kelas 3 SMA

Restu Hendriyani Magh'firoh

restu@ikado.ac.id

Institut Informatika Indonesia

Hellena Happy Victory

hellenahappy99@gmail.com

Institut Informatika Indonesia

ABSTRAK: Pemahaman kepribadian manusia penting dalam pengembangan potensi diri karena membantu mengenali kekuatan, kelemahan, minat, dan bakat yang unik dalam diri kita sendiri. Khususnya bagi remaja, sebaiknya dapat memahami kepribadian diri agar bisa memaksimalkan potensi diri mereka. Perancangan buku ilustrasi merupakan solusi sebagai media baru yang dapat mempermudah pesan mengenai pentingnya mengenali kepribadian diri dengan menampilkan visual secara konkret untuk mengarahkan pola pikir dan imajinasi pembaca. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif (wawancara) dengan guru BK serta beberapa sumber lain, seperti buku, jurnal, dan internet. Metode perancangan yang digunakan terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap riset, tahap perencanaan, tahap perancangan digital, dan tahap cetak. Media utama terdiri dari 1 seri buku yang berjudul *Deteksi Kepribadian Diri: Kenali Diri Untuk Memaksimalkan Potensi* yang membahas pengenalan kepribadian dasar manusia untuk meningkatkan potensi diri serta pembuatan media pendukung untuk menunjang media utama. Hasil yang diharapkan buku ini dapat menarik minat pembaca dan pembaca dapat memahami kepribadian dasar serta meningkatkan potensi diri.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Kepribadian, Potensi, Remaja.

ABSTRACT: Understanding human personality is important in developing personal potential because it helps recognize unique strengths, weaknesses, interests and talents in ourselves. Especially for teenagers, it is best to understand their own personality in order to maximize their potential. Designing an illustrated book is a solution as a new medium that can facilitate the message about the importance of recognizing one's personality by displaying concrete visuals to direct the reader's mindset and imagination. This design uses qualitative research methods (interviews) with guidance and counseling teachers as well as several other sources such as books, journals and the internet. The design method used consists of four stages, namely the research stage, planning stage, digital design stage, print stage. The main media consists of 1 series of books entitled *Detection of Personality: Get to Know Yourself to Maximize Potential* which discusses the introduction of basic human personality to increase potential. self as well as creating supporting media to support the main media. It is hoped that this book will attract readers' interest and readers will be able to understand basic personality and increase their own potential.

Keywords: Illustrated Book, Personality, Potential, Teenagers.

Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa-masa paling penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Masa remaja sering disebut sebagai masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa. Tuntutan yang sering kita jumpai ketika menjadi dewasa salah satunya adalah bekerja. Pada zaman sekarang ini, persaingan dalam dunia kerja semakin ketat. Para calon pekerja dituntut untuk lebih pintar, kreatif, dan inovatif. Di saat pembangunan semakin berkembang pesat, mencari pekerjaan menjadi hal yang sulit. Hal ini disebabkan karena laju pembangunan kurang disertai dengan penambahan lapangan pekerjaan. Padahal, jumlah pencari kerja semakin bertambah dari waktu ke waktu. Hal ini menjadi suatu masalah tersendiri bahkan untuk individu dengan latar belakang pendidikan tinggi. Kualitas generasi muda perlu untuk ditingkatkan kembali, agar remaja bisa memiliki kesiapan fisik dan psikis yang baik. Remaja merupakan aset bangsa dan generasi penerus cita-cita perjuangan bangsa, maka dari itu pemahaman bagaimana cara memaksimalkan potensi yang dimiliki tiap individu merupakan sesuatu yang penting untuk dikuasai oleh setiap remaja. Menurut Endra K Pihadhi, potensi bisa disebut sebagai kekuatan, energi atau kemampuan yang terpendam yang dimiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal. Potensi diri yang dimaksud di sini suatu kekuatan yang masih terpendam yang berupa fisik, karakter, minat, bakat, kecerdasan dan nilai-nilai yang terkandung dalam diri tetapi belum dimanfaatkan dan diolah. Sebagian besar dari para remaja tidak sadar akan kualitas diri mereka dalam menjalani kehidupan mereka saat ini. Banyak dari mereka tumbuh dan berkembang dengan kualitas yang sama bahkan cenderung kurang pada saat memasuki fase dewasa, khususnya pada saat bersaing dalam mencari lapangan pekerjaan. Kepribadian diri menjadi salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia

Menurut psikolog Hari Imam Wahyudi, S.Psi, CHt dalam Dewangga, R (2020:74) kepribadian adalah bagian dari manusia yang membuat seseorang mempunyai sikap dan sifat tertentu. Dalam kasus ini, pemahaman akan kepribadian manusia menjadi sangat dibutuhkan, khususnya dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Mengingat potensi diri akan sangat membantu seseorang untuk bisa berkembang dengan maksimal, maka sebaiknya para remaja memahami macam-macam kepribadian yang dimiliki oleh manusia. Manusia memiliki kepribadian yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Dengan memahami kepribadian, diharapkan para remaja lebih bisa mengembangkan potensi mereka dan ketika seseorang memahami termasuk jenis apa kepribadian yang mereka miliki, maka diharapkan mereka lebih bisa memaksimalkan kelebihan dan mengantisipasi kekurangan yang mereka miliki. Masih sangat sedikit remaja yang sadar akan pentingnya mengenali konsep

kepribadian diri di Indonesia. Padahal, konsep kepribadian diri merupakan salah satu hal penting yang harus dipahami agar para remaja bisa memaksimalkan masa remajanya dan menata jalan hidupnya sedini mungkin. Kebanyakan buku mengenai kepribadian terdiri atas teks yang membosankan dan kata-kata yang digunakan terdiri dari bahasa baku sehingga susah untuk dimengerti dan tidak menarik minat baca di kalangan remaja. Padahal, dari ketidaktertarikan itulah banyak menimbulkan kerugian bagi remaja dengan tidak pahamnya mereka akan konsep kepribadian itu sendiri, diantaranya adalah kesulitan untuk bersaing di dunia kerja.

Untuk mengatasi masalah ini, akhirnya dirancang buku ilustrasi yang bertujuan mempermudah dan memperjelas pesan mengenai pentingnya mengenali kepribadian diri dan memahami 4 jenis kepribadian berdasarkan teori Hippocrates-Galenus. Pemilihan buku ilustrasi karena memiliki fungsi untuk menggantikan uraian secara verbal dan naratif dimana dapat menampilkan visual secara konkrit untuk mengarahkan pola pikir dan imajinasi pembaca, serta dapat menarik perhatian seseorang karena memberikan pandangan baru yang menggambarkan bentuk suatu objek. Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (Putra, 2012). Oleh karena itu, penggunaan media buku ilustrasi menjadi solusi yang baik untuk menginformasikan kepribadian untuk remaja. Gambar ilustrasi menggunakan teknik vektor dengan ilustrasi manga yang memudahkan pembaca dalam menangkap informasi yang disajikan ke dalam buku dan dengan bentuk ini dapat membantu para pembaca untuk berimajinasi sesuai dengan isi materi yang ada. Pembaca dapat mempelajari kepribadian dasar manusia dengan tampilan visual yang lebih menarik dan media ilustrasi yang juga mampu meningkatkan imajinasi remaja, serta tampilan visual yang atraktif untuk membangun minat baca remaja.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif. Pengumpulan data primer dilakukan dengan teknik wawancara. Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden (Hartono, 2018). Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Ester Puspitaningtias, S. Pd. selaku guru BK di SMAK Santo Yusup Surabaya. Ibu Ester mengatakan bahwa kepribadian mempengaruhi kecenderungan seseorang bereaksi terhadap sesuatu. Jadi, ketika kita memahami

akan kepribadian dari diri kita maka otomatis kita juga akan lebih memahami kemampuan apa yang harus kita tingkatkan, terutama bagaimana caranya agar bisa meningkatkan potensi diri. Kemudian, bagaimana cara mengantisipasi kelemahan yang ada serta mengenal diri sendiri (kekuatan dan kelemahan diri sendiri) kita jadi bisa fokus mengoptimalkan kelebihan dan mengantisipasi kelemahan yang ada. Selain melakukan wawancara, penulis juga melakukan pengumpulan data dari hasil observasi serta sumber lainnya seperti sumber jurnal, buku, dan internet. Media utama yang digunakan dalam proses perancangan karya ini adalah buku ilustrasi.

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam pembuatan buku ilustrasi ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahap 1: Tahap riset, pada tahapan ini penulis mengumpulkan berbagai data terkait kepribadian dasar.
2. Tahap 2: Tahap perencanaan, pada tahap ini penulis akan membuat sketsa kasar secara manual.
3. Tahap 3: Tahap perancangan digital, pada tahap ini penulis akan melakukan proses digitalisasi dari sketsa yang sudah dibuat dari buku.
4. Tahap 4: Tahap cetak, pada tahap ini peneliti mencetak seluruh komponen desain yang telah dibuat dan disetujui.

Kajian Teoritis

Pengertian Kepribadian

Kepribadian adalah bagian dari diri manusia yang membuat seseorang mempunyai sikap dan sifat tertentu. Faktor genetik mempunyai pengaruh terhadap karakteristik kepribadian tertentu, namun lingkungan adalah hal dominan yang nantinya akan membentuk kepribadian seseorang. Menurut psikolog Hari Imam Wahyudi, S.Psi, CHt dalam Dewangga, R. (2020:74) kepribadian adalah bagian dari manusia yang membuat seseorang mempunyai sikap dan sifat tertentu. Faktor genetik mempunyai pengaruh terhadap karakteristik kepribadian tertentu, namun lingkungan adalah hal dominan yang nantinya akan membentuk kepribadian seseorang. Setiap individu memiliki karakteristik yang unik yang berbeda antara satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut dapat disebabkan oleh lingkungan, keturunan, dan situasi kondisi lainnya. Ketiga hal tersebut akan berpengaruh pada perbedaan pola pikir, emosi, perilaku, dan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu cara untuk mempelajari karakter seseorang adalah melalui pengelompokan tipe kepribadian. Kepribadian bisa berwujud pola sifat atau watak dan karakter unik yang dimiliki setiap individu. Setiap individu memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Mengenai hal itu akan dijabarkan menjadi empat bagian

di antaranya: sanguinis, melankolis, koleris dan plegmatis.

Manusia memiliki empat macam sifat yang didukung oleh keadaan konstitusional berupa cairan-cairan yang ada di dalam tubuhnya, yaitu: sifat kering terdapat dalam *chole* (empedu kuning), sifat basah terdapat dalam *melanchole* (empedu hitam), sifat dingin terdapat dalam *phlegma* (lendir), dan sifat panas terdapat dalam *sanguis* (darah). Keempat cairan tersebut terdapat di dalam tubuh dengan proporsi tertentu. Jika proporsi cairan-cairan tersebut di dalam tubuh berada dalam keadaan normal, maka individu akan normal atau sehat, namun apabila keselarasan proporsi tersebut terganggu maka individu akan menyimpang dari keadaan normal atau sakit (Koeswara, 2008). Hippocrates-Galenus membagi tipe kepribadian menjadi 4 kelompok besar dengan fokus pada cairan tubuh yang mendominasi dan memberikan pengaruh kepada individu tersebut. Berikut adalah pembagian tipe kepribadian berdasarkan tipologi Hippocrates-Galenus:

1. Sanguin (Darah)
Cairan yang lebih dominan dalam tubuh yaitu cairan sanguin. Orang yang dominan memiliki sanguin adalah orang yang memiliki tipe kepribadian yang khas. Mereka memiliki sifat sedikit seperti anak-anak. Tipe sanguin biasanya tidak menemukan masalah dalam kehidupan sosialnya karena mudah bergaul dan akrab walau dengan orang-orang yang baru dikenal. Sanguin sangat suka bicara, gampang untuk mengikuti sebuah kelompok. Di balik sisi positifnya, individu bertipe kepribadian sanguin memang agak susah untuk berkonsentrasi pada suatu hal, ia juga egois, pelupa, suka terlambat, dan seringkali membuat satu hal kecil menjadi besar. Meskipun sanguin bukan menjadi seorang pemimpin dalam sebuah kelompok, namun sanguin biasanya ingin tampil lebih mencolok ketimbang anggota kelompok lainnya.
2. Koleris (Empedu Kuning)
Manusia dengan kepribadian koleris memiliki kemampuan memimpin yang bagus karena bisa dengan mudah mengambil sebuah keputusan. Orang-orang koleris memiliki tujuan yang baik untuk masa depan serta selalu produktif dan dinamis. Koleris pun adalah pribadi yang menyukai kebebasan dan selama hidupnya akan selalu bekerja keras. Hanya saja, tipe koleris suka memerintah karena sifat kepemimpinannya, susah untuk mengalah, menyukai pertentangan, mudah terpancing emosi, tidak mudah untuk disuruh sabar, dan termasuk tipe yang keras kepala karena kemauannya yang keras.
3. Melankolis (Empedu Kuning)
Individu dengan pribadi melankolis adalah

tipe manusia yang memiliki sifat analitis, suka memperhatikan orang lain, perfeksionis, hemat, tidak begitu menyukai perhatian, serius, artistik, sensitif, dan senantiasa rela berkorban. Hanya saja tipe pribadi melankolis biasanya berfokus pada sebuah cara atau proses ketimbang tujuan. Mereka yang melankolis pun kurang bisa menyuarakan opininya, seringkali juga memandang masalah dari sisi buruknya, serta kurang mampu bersosialisasi dengan baik. Banyak orang yang melankolis berbakat menjadi seorang pengusaha yang hebat dan sukses.

4. Plegmatis (Cairan Lendir)

Plegmatis adalah jenis kepribadian individu yang selalu cinta damai dengan menjadi netral dalam segala kondisi konflik tanpa ingin memilih kubu. Dalam kehidupan sosialnya, individu plegmatis akan lebih senang menjadi pendengar yang baik daripada sebagai pelaku cerita. Manusia berkepribadian plegmatis mempunyai selera humor yang bagus walau sarkastik (sifat humor yang menyinggung atau mengejek), menyukai keteraturan, mudah bergaul, serta suka mencari jalan pintas. Individu ini juga tidak suka dipaksa, suka menunda sesuatu hal dan memiliki antusias yang kurang terhadap hal-hal baru.

Pengertian Remaja

Remaja adalah istilah yang mengacu pada periode perkembangan manusia antara masa kanak-kanak dan dewasa. Rentang usia remaja dapat bervariasi tergantung pada konteks, budaya, dan definisi yang digunakan, tetapi biasanya berkisar antara 12 hingga 18 tahun. Masa remaja dapat menjadi masa yang menantang, tetapi juga merupakan masa di mana individu mulai membentuk kepribadian dan mengembangkan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menjadi dewasa. Adanya perilaku sikap dan nilai-nilai sepanjang masa remaja menunjukkan perbedaan awal masa remaja yaitu kira-kira dari usia 13 tahun – 16 tahun atau 17 tahun usia saat seorang remaja memasuki sekolah menengah. Masa remaja awal yang dimulai dari umur 12-15 tahun, masa remaja pertengahan dari umur 15-18 tahun, dan masa remaja akhir dari umur 18-21 tahun (Monks dan Haditono, 2002). Piaget (dalam Hurlock, 1990) menyatakan secara psikologi masa remaja adalah masa saat individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa. Usia remaja adalah saat anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua, melainkan berada dalam tingkatan yang sama, atau paling tidak sejajar. Saat memasuki usia dewasa ini, kita akan menemukan banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas. Sementara itu, menurut Monks dan Haditono, (2002) menyatakan bahwa masa remaja

dimulai dari usia 12 – 21 tahun. Selanjutnya, untuk remaja Indonesia kita menggunakan batasan usia 11 – 24 tahun dan belum menikah. Kesimpulan berdasarkan sumber-sumber di atas adalah yang dimaksud dengan remaja adalah setiap individu yang berada pada rentang usia 12 – 21 tahun.

Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah gambaran yang dibuat untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran berupa ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan dalam sebuah gambar. Menurut Drs. RM. Soenarto disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya. Kata ilustrasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *illustration* yang artinya gambar, foto, atau lukisan. Gambar ilustrasi merupakan gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong. Contoh tersebut misalnya dapat kita jumpai dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Menurut Kusrianto Adi (2007) dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.

Pengertian Buku Ilustrasi

Menurut Hunt dalam Sugihartono (2015: 1101) buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata. Dalam kasus itu, gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi. Buku Ilustrasi sendiri merupakan salah satu elemen yang penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku ini. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi ketika membaca buku ini, sehingga diharapkan pembaca tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang membosankan. Kesimpulan dari berbagai penjelasan mengenai pengertian buku Ilustrasi di atas dikatakan bahwa buku Ilustrasi adalah buku yang memberikan hiburan melalui gambar agar pembaca lebih bisa memahami isi cerita dan tidak bosan. Kesan nyata yang ditampilkan pada buku Ilustrasi menjadikan cerita lebih jelas dan menarik untuk dibaca.

Teori Layout

Layout pada dasarnya merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam

media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Rustan (2009:138), layout juga merupakan upaya untuk menentukan suatu tata letak yang sesuai dengan estetika suatu bidang yang disusun. Buku yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya* kembali berisikan tentang layout hal berkaitan dengan elemen-elemen yang ada di dalam layout. Elemen-elemen ini memiliki tujuan dalam menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta melahirkan kenyamanan ketika membacanya. Selain itu, kemudahan dalam mencari informasi juga diperlukan dalam sebuah layout terkait dengan navigasi dan estetika (Rustan, 2009;27). Rustan membagi elemen layout menjadi beberapa bagian yaitu: elemen teks, elemen visual, invisible element, negative space, visual hierarchy, gestalt.

Teori Warna

Warna dalam desain adalah bagian yang memiliki peran penting untuk menjadi pembeda serta menjadi simbol suatu bentuk visual. Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar sebuah warna di antaranya adalah *hue* (spektrum warna), *saturation* (nilai kepekatan), dan *lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Disadari atau tidak, warna juga memiliki peran penting bagi kita untuk pengambilan keputusan, misalnya dalam membeli suatu barang. Warna juga dapat memberikan efek psikologis secara mental dan emosionalnya bagi manusia (Adi Kusrianto, 2007:46). Dari pandangan psikologis, warna merupakan *extrovert* yang lebih banyak mempengaruhi manusia daripada hanya sekedar bentuknya saja.

Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu sehingga dapat membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan saat membaca. Menurut Sihombing (2001) dalam buku *Tipografi dalam Desain Grafis*, tipografi memainkan peranan yang sangat penting dalam keberhasilan bentuk komunikasi visual, baik sebagai unsur utama maupun pelengkap. Tipografi juga bisa menjadi inti gagasan suatu komunikasi grafik dan huruf yang menjadi satu-satunya “visualisasi” yang efektif. Secara umum, tipografi diartikan sebagai seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf, dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya. Tipografi sangat berperan penting dalam dunia desain. Tipografi berfungsi sebagai pelengkap dalam desain agar dapat menjelaskan konsep dan ilustrasi sebuah desain. Tipografi memiliki peran sebagai alat untuk mengomunikasikan informasi dari halaman kepada

pengamat atau pembaca. Kurangnya perhatian dan pengetahuan mengenai tipografi dapat berdampak pada minimnya daya komunikasi suatu desain.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan buku ilustrasi *Deteksi Kepribadian Diri: Kenali Diri untuk Maksimalisasi Potensi* ditujukan untuk remaja kelas 3 SMA agar remaja dapat memahami kepribadian dasar manusia dan meningkatkan potensi diri mereka, diharapkan dengan adanya buku ilustrasi *Deteksi Kepribadian Diri* ini dapat menjadi gambaran bagi remaja untuk mengenal kepribadian dasar manusia untuk meningkatkan potensi diri. Media utama menggunakan media cetak yakni buku ilustrasi yang terdiri dari satu seri, berikut adalah proses desain media buku ilustrasi.

Judul Buku

Judul buku ilustrasi yang digunakan adalah *Deteksi Kepribadian Diri* dengan sub judul “Kenali Diri untuk Maksimalisasi Potensi”. Kurangnya media atau sumber informasi tentang kepribadian dasar dapat mempengaruhi pemahaman mereka tentang hal ini. Tanpa sumber informasi yang tepat, remaja mungkin tidak mengetahui kekuatan atau kelemahan mereka, atau bahkan tidak menyadari bahwa hal tersebut penting untuk pengembangan diri mereka. Oleh karena itu, penggunaan judul tersebut diharapkan dapat mendeskripsikan apa yang ada dalam buku ilustrasi ini.



Gambar 1. Judul Buku
Sumber: Swarnam, 2024

Karakter

Pembuatan karakter yang ada pada buku ilustrasi ini terdiri dari 4 karakter utama yang masing-masing karakter mewakili satu kepribadian di antaranya kepribadian melankolis dan plegmatis yang diwakili oleh karakter wanita dan kepribadian sanguinis dan koleris yang diwakili oleh karakter pria. Desain karakter dibuat menggunakan seragam sekolah karena disesuaikan dengan target audiens yang merupakan remaja SMA. Sumber tokoh atau karakter ini berasal dari dokumentasi pribadi Media Utama. Media

Utama memiliki ilustrasi yang atraktif yang menarik perhatian pembaca. Dengan langkah ini diharapkan dapat membantu remaja untuk mengimajinasikan isi dari materi di dalam buku. Media utama buku ilustrasi ini memiliki ukuran landscape A4 (29,7 x 21cm).



Gambar 2. Karakter
Sumber: Swarnam, 2024

Media Utama

Media utama memiliki ilustrasi yang atraktif yang menarik perhatian pembaca. Dengan adanya buku ini diharapkan dapat membantu remaja untuk mengimajinasikan isi dari materi di dalam buku. Media utama buku ilustrasi ini memiliki ukuran landscape A4 (29,7 x 21cm). Media utama ini terdiri dari 1 seri buku yang membahas tentang kepribadian dasar manusia untuk meningkatkan potensi diri. Alur dan isi buku pada karya ini yang dijelaskan per halaman secara detail diharapkan dapat membantu penggambaran yang nantinya akan dibuat sketsa buku yang lebih terstruktur. Gambar 3 Hasil Buku Ilustrasi
Sumber: Swarnam, 2024

Tabel 1. Pemetaan Materi Media Utama

No	Media	Ukuran	Jumlah Halaman
1	Halaman III	Kata Pengantar	1
2	Halaman V	Daftar Isi	1
3	Halaman 1	Pengenalan Teori Kepribadian Hippocrates	1
4	Halaman 2	Definisi kepribadian	1
5	Halaman 3	Mengenali Kepribadian Menurut Teori Hippocrates (Melankolis, Koleris, Sanguinis, Plegmatis)	8
6	Halaman 11	Dampak Kepribadian Pada Kemampuan Dan Potensi Individu (Melankolis)	2
7	Halaman 13	Dampak Kepribadian Pada Kemampuan Dan Potensi Individu (Koleris)	2
8	Media	Dampak Kepribadian Pada Kemampuan Dan Potensi Individu (Sanguinis)	2
9	Halaman 17	Dampak Kepribadian Pada Kemampuan Dan Potensi Individu (Plegmatis)	2
10	Halaman 19	Memahami Kepribadian Untuk Memaksimalkan Potensi Diri	1
11	Halaman 20	Dampak Jika Tidak Memahami Kepribadian Manusia	5
12	Halaman 24	Kepribadian Apa Yang Kalian Miliki ?	1
13	Halaman 25	Melankolis	5
14	Halaman 30	Koleris	5
15	Halaman 35	Sanguinis	5
16	Halaman 40	Phlegmatis	5
17	Halaman 45	Cara Menentukan Minat Dan Bakat	2
18	Halaman 47	Memilih Karir Dan Jurusan Kuliah Sesuai Minat Dan Bakat	4
19	Halaman 51	Cara Meningkatkan Potensi Diri	1
20	Halaman 52	Cara Mengatasi Kelemahan Berdasarkan Tipe Kepribadian	4
21	Halaman 56	Membangun Hubungan Interpersonal Yang Baik Berdasarkan Tipe Kepribadian	5
22	Halaman 60	Penutup	1
23	Halaman 61	Tentang Penulis	1
24	Halaman 63	Daftar Pustaka	1

Sumber: Swarnam, 2024



Gambar 3. Hasil Buku
Sumber: Swarnam, 2024



Gambar 4. Isi Buku Ilustrasi
Sumber: Swarnam, 2024

Media Pendukung

Media Pendukung digunakan untuk menunjang media utama yakni buku ilustrasi. Media pendukung memiliki kesan warna dan ilustrasi yang atraktif sehingga dapat menarik perhatian pembaca.

Tabel 2. Spesifikasi Media Pendukung

No	Media	Ukuran	Keterangan
1	Tumbler	28 x 6,4 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
2	Poster	29,7 x 42,0 cm	Memiliki fungsi sebagai media promosi buku ilustrasi.
3	Casing Handphone	159.6 x 74.8 x 8.1 mm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
4	Gantungan Kunci	4 x 4 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
5	Totebag	30 x 40 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
6	X - Banner	60 x 160 cm	Memiliki fungsi sebagai media promosi buku ilustrasi.
7	Notebook	15 x 21 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
8	Kaos	XL	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
9	Masker	8 x 11 cm	Memiliki fungsi sebagai media merchandise yang menarik bagi audience.
10	Instagram	1080 x 1080 px	Memiliki fungsi sebagai media promosi buku ilustrasi

Sumber: Swarnam, 2024



Gambar 5. Hasil Media Pendukung

Sumber: Swarnam, 2024

Simpulan

Media buku ilustrasi sebagai media pengenalan kepribadian dasar manusia untuk meningkatkan potensi diri. Buku ilustrasi ini menjadi sarana yang efektif bagi target audiens, serta dapat menjadi sarana pembelajaran bagi remaja. Perancangan buku ilustrasi merupakan solusi sebagai media baru yang dapat mempermudah informasi dengan menampilkan visual secara konkrit untuk mengarahkan pola pikir dan imajinasi pembaca. Buku ilustrasi ini terdiri dari 1 seri yang menjelaskan macam - macam kepribadian dasar manusia dan bagaimana meningkatkan potensi diri dengan memahami kepribadian manusia yang berbeda-beda. Dengan hadirnya buku ini diharapkan seseorang, khususnya remaja dapat mempelajari kepribadian dasar manusia yang kelak seorang remaja tentu akan menjadi calon generasi penerus bangsa. Oleh sebab itu, seorang remaja harus dapat lebih memaksimalkan potensi diri mereka masing-masing.

Daftar Referensi

- Hurlock, Elizabeth. 1990. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan dalam Suatu Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Dewangga, R.,dkk. 2020. *Perancangan Buku Interaktif Tentang Pengenalan Kepribadian Berjudul "Saya Ini"*. Jurnal Selaras Rupa. Vol.1, No.1, pp.73-82.
- Efendi, M. Y. 2007. *Quranic Quotient*. Jakarta: Qultum Media.
- Hartono, M Jogiyanto. 2018. *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Andi. Koeswara, E. 2008. *Agresi manusia*. Bandung: PT Eresco.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Monks, FJ, Knoers, A.M.P, Haditono, S.R.2002. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putra, Antonius Natali. 2012. "Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong". Diakses melalui: <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-24159-3404100104-Chapter1.pdf>. pada Kamis 6 Agustus 2018 pada pukul 19.30 WIB.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Editor Wagiono Sunarto. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*. Humaniora. Vol. 5, No. 2, pp.561- 570.
- Soenarto. 1979. "Ilustrasi dalam Pendidikan Seni Rupa". Seminar Guru-guru Seni Rupa. Yogyakarta.
- Sugihartono, Ryan Pratama. 2015. "Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak". ISSN : 2355-9349. Jurnal e-Proceeding of Art&Design : Vol.2, No.3, Desember 2015: 1099-1108.

Analisis *Design Thinking* pada Poster Film KKN di Desa Penari (2022) Versi *Cut*, *Uncut*, dan *Extended*

Fepriana Chitra Sekar Ramadhani

Universitas Indraprasta PGRI

Dinda Aisyah

Universitas Indraprasta PGRI

Rava Syazwana Cahyadi Putra

Universitas Indraprasta PGRI

Puri Kurniasih

purikurniasih@gmail.com

Universitas Indraprasta PGRI

ABSTRAK: Film KKN di Desa Penari merupakan salah satu film laris di tahun 2022 yang diangkat dari sebuah cerita viral di media sosial. Selain ceritanya yang viral, poster film KKN di Desa Penari juga menjadi poster yang populer karena terdiri atas beberapa model poster dan menggunakan teknologi hologram sehingga sangat menarik untuk dikaji. Poster sebagai salah satu produk dari desain komunikasi visual pada film ini memiliki peran yang penting untuk mempromosikan film. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis poster film KKN di Desa Penari karya Awi Suryadi. Pendekatan yang digunakan adalah *Design Thinking* sebagai metode untuk menganalisis sebuah produk berupa poster film dalam rangka mendeskripsikan elemen desain yang terdapat pada poster tersebut. Tahapan yang dilakukan adalah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Pengambilan data pada penelitian ini berupa studi literatur, penelitian studio, dan observasi virtual. Hasil dari penelitian ini adalah makna visual poster berdasarkan proses (kreatif) desain. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa cerita lokal tentang Desa Penari yang bersifat lisan dari mulut ke mulut bisa menjadi sebuah wacana (atau bahkan kebenaran); melalui kreativitas sebuah cerita dapat menjadi sebuah karya. Implikasi dari penelitian ini adalah implikasi metodologis mengenai bagaimana menerapkan salah satu teori dalam desain untuk menganalisis sebuah produk.

Kata kunci: Design Thinking, Poster, Film KKN di Desa Penari

ABSTRACT: The movie KKN di Desa Penari is one of the best-selling movies in 2022, which is based on a viral story on social media. In addition to the viral story, the KKN di Desa Penari movie poster is also a popular poster because it consists of several poster models and uses hologram technology, making it very interesting to study. Posters as one of the products of visual communication design in this film have an important role to promote the film. The purpose of this research is to analyze the movie poster of KKN di Desa Penari by Awi Suryadi. The approach used is *Design Thinking* as a method to analyze a product in the form of a movie poster in order to describe the design elements contained in the poster. The stages carried out are *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* and *test*. Data collection in this research is in the form of literature studies, studio research and virtual observation. The result of this research is the visual meaning of the poster based on the (creative) design process. Based on the results of the research, it can be concluded that local stories about Desa Penari that are oral from mouth to mouth can become a discourse (or even truth); through creativity a story can become a work. The implication of this research is the methodological implication of how to apply one of the theories in design to analyze a product.

Keywords: Design Thinking, Poster, KKN in Desa Penari Film

Pendahuluan

Film dengan latar cerita mistis atau horor seringkali bisa menembus jutaan penonton, seperti film *Jelangkung*, *Danur*, *Suzanna: Bernapas dalam Kubur*, serta *Pengabdi Setan* (Kompas TV, 2022). Menurut kritikus film Eric Sasono, kisah mistis yang diangkat sudah pasti terasa dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Film *KKN di Desa Penari* dinilai berhasil membangun rasa penasaran masyarakat. Film *KKN di Desa Penari* telah berhasil menghidupkan kembali industri film horor Indonesia (Andini, 2022). Film ini menarik untuk diteliti karena ketika pandemi Covid-19 melanda dunia, perilaku penonton berubah. Orang-orang menjadi terbiasa menonton film di rumah. Dengan demikian, para pegiat film mencari alternatif untuk membuat penonton meninggalkan kursi nyamannya di rumah dan pergi ke bioskop.

Film *KKN di Desa Penari* yang telah tertunda penayangannya selama dua tahun rupanya berhasil menarik keingintahuan orang (Kompas TV, 2022). Keingintahuan tersebut bahkan memberikan dampak yang luar biasa, salah satunya yaitu adanya rumah hantu bertema khusus film *KKN di Desa Penari* dengan konsep "Perjalanan Melalui Sebuah Cerita". Rumah hantu ini berlokasi di FX Sudirman Mall yang dibuka untuk umum selama 1 bulan. Selain itu, ada *filter* Instagram yang sebelum digunakan kita harus memindai sebuah *barcode* kemudian nanti akan langsung terhubung ke Instagram.

Sejak 2022, banyak artikel yang membahas mengenai film *KKN di Desa Penari*, tetapi masih sedikit artikel yang secara spesifik membahas mengenai poster film tersebut. Hanya ada tiga artikel yang membahas mengenai poster *KKN di Desa Penari*, dua di antaranya tidak membahas secara langsung poster tersebut sebagai objek. Dengan demikian, tulisan ini akan mengambil ruang yang masih jarang dibahas, yaitu membahas poster film *KKN di Desa Penari*. Secara umum, poster tidak lain adalah sebuah pengumuman atau iklan berbentuk gambar maupun tulisan yang berisi himbauan atau ajakan untuk melakukan sesuatu. Salah satu contoh poster yang sering dijumpai adalah poster film. Poster film adalah media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi budaya atau komersial melalui semiotika sosial seperti tipografi, ilustrasi/gambar, tata letak, dan warna (Rezeki & Sagala, 2023). Para penonton film sangat dipengaruhi oleh poster film, yang berfungsi sebagai alat promosi dan umumnya berisi informasi tentang film itu sendiri, seperti judul film, aktor, tanggal rilis, kredit *title*, dan informasi lainnya. Poster film dirancang semenarik mungkin untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang isi film kepada penonton (Rahmadani dkk., 2022). Poster film horor seringkali menjadi media penting dalam menarik perhatian penonton potensial dan menggambarkan esensi film. Tipografi dalam

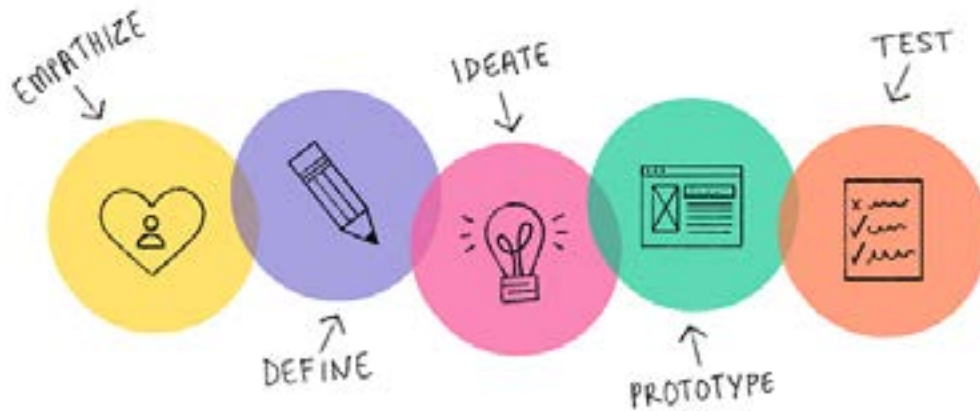
poster memainkan peran krusial dalam menyampaikan pesan dan suasana film (El Chidtian & Renzina, 2024). Poster film horor biasanya mencekam, mistik, dan misterius sehingga menarik minat penonton (Rahmadani dkk., 2022).

Poster film *KKN di Desa Penari* merupakan karya seni poster yang menitikberatkan pada tanda-tanda visual, seperti visual penari, unsur budaya, dan karakteristik elemen-elemen desain seperti warna, *layout*, gambar, logo, dan tipografi (Rahmadani dkk., 2022). Adapun beberapa tulisan yang membahas poster film *KKN di Desa Penari* di antaranya adalah "Analisis Semiotik Poster Film Horor *KKN di Desa Penari*" (Rahmadani dkk., 2022). Penelitian tersebut membahas poster film *KKN di Desa Penari* menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa poster film *KKN di Desa Penari* berbeda dengan kebanyakan poster lainnya karena menampilkan visual siluman dengan bentuk yang indah dan menimbulkan kesan tradisional yang kuat. Penelitian berikutnya juga menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dengan judul "Analysis of Movie Poster using Peirce's Semiotics" (Rezeki & Sagala, 2023). Serupa dengan penelitian Rahmadani dkk, selain metode yang digunakan sama, hasil penelitiannya pun sama. Dengan bahasa yang berbeda, penelitian Rezeki dan Sagala menyatakan bahwa poster tersebut menampilkan sesuatu yang berbeda dengan poster-poster film horor lain, poster ini tidak menampilkan hantu yang menakutkan dan mengandung unsur budaya. Sementara penelitian berjudul "Analisis Tipografi pada Poster Film Horor Indonesia Tahun 2022" (El Chidtian & Renzina, 2024) lebih fokus menganalisis tipografi pada poster-poster film horor tahun 2022, salah satu di antaranya adalah poster film *KKN di Desa Penari*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tipografi film horor Indonesia di tahun 2022 -salah satunya adalah poster film *KKN di Desa Penari*- menggunakan jenis *font* dekoratif untuk menciptakan kesan misteri, dimodifikasi dengan efek visual untuk menambah kesan horor secara visual. Berdasarkan teori prinsip-prinsip tipografi, poster tersebut masih memperhatikan teori dan memenuhi kaidah tipografi.

Berdasarkan ketiga artikel yang membahas mengenai poster film *KKN di Desa Penari* tersebut, belum ada yang menggunakan *design thinking* sebagai metodologi untuk menganalisis. Selain itu, ketiganya hanya menganalisis salah satu poster saja. Tulisan ini akan menganalisis seluruh poster film *KKN di Desa Penari* yang memiliki 3 versi.

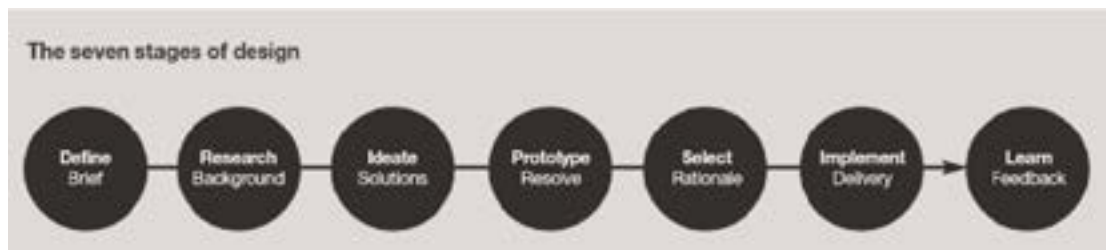
Metodologi dan Kajian Teoritis

Design thinking adalah pendekatan yang melibatkan pengalaman tentang dampak emosional, estetika, serta



Gambar 1. The design thinking process

Sumber: Rain Lieberman, 2020. Diakses melalui [How to use design thinking in the UX design process](https://www.researchgate.net/publication/327848218_El_Design_Thinking_como_agente_transformador_y_propulsor_de_la_innovacion) | by Rain Lieberman | The Startup | Medium pada pukul 17:00 WIB, 26 Juni 2024.



Gambar 2. The seven stages of design

Sumber: León Irigoyen, 2018. Diakses melalui https://www.researchgate.net/publication/327848218_El_Design_Thinking_como_agente_transformador_y_propulsor_de_la_innovacion pada pukul 17:15 WIB, 26 Juni 2024.

interaksi yang berorientasi pada nilai sosial (Hartson & Pyla, 2012). *Design thinking* adalah metode untuk memecahkan masalah dengan praktis dan kreatif serta berfokus pada pengguna. *Design thinking* merupakan alat yang digunakan dalam *problem solving*, *problem design*, dan *problem forming*. Selain itu, *design thinking* juga dapat membentuk dan merancang suatu permasalahan. Dalam prosesnya, *design thinking* berasal dari manusia dan ditujukan untuk manusia. Metode ini cukup populer dalam bidang teknologi untuk mengembangkan produk (Syahrul, 2019).

Pada penelitian ini, *design thinking* akan digunakan untuk menganalisis sebuah produk berupa poster film untuk memahami elemen desain yang terdapat pada poster tersebut sehingga dapat menemukan makna visual poster tersebut berdasarkan proses (kreatif) desain. Poster adalah media publikasi sekaligus karya seni yang memadukan gambar, teks, atau kombinasi gambar dan teks. Poster dipasang di tempat yang ramai dan strategis agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami oleh khalayak. Poster menjadi salah satu media untuk mempromosikan film. Poster bisa membantu calon penonton untuk mendapatkan informasi mengenai film yang akan ditonton.

Metode *design thinking* memiliki beberapa tahapan. Cara kerjanya berangkat dari mengumpulkan informasi

mengenai permasalahan yang dibahas, mengidentifikasi permasalahan, mengeksplorasi ide, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan umpan balik. Menurut Choudary, *Design Thinking* dibagi menjadi lima, di antaranya: *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Choudhary, n.d.) digambarkan seperti yang nampak pada Gambar 1.

Menurut Ambrose & Harris, *design thinking* dibagi menjadi tujuh, di antaranya: *Define*, *Research*, *Ideate*, *Prototype*, *Select*, *Implement*, *Learn* (Ambrose & Harris, 2010) yang digambarkan seperti yang nampak pada Gambar 2.

Penerapan *design thinking* pada tulisan ini akan mensintesis antara 5 tahap proses *design thinking* menurut Choudary dan 7 tahap proses *design thinking* menurut Ambrose dan Harris. Hasil proses tersenut kemudian dikelompokkan menjadi 4 tahap, yaitu *Define* (*emphatize & define*), *Ideate* (*research & ideate*), *Prototype* (*Prototype & Select*), *Test* (*Implement & Learn*). Berhubung penelitian ini adalah menganalisis poster bukan untuk merancang poster, maka tahap proses desain akan difokuskan pada *Define* (*emphatize & define*), *Ideate* (*research & ideate*), dan *Prototype* (*Prototype & Select*) saja.

Hasil dan Pembahasan

KKN di Desa Penari merupakan film Indonesia bergenre horor yang cukup sukses (Rahmawati & Sa'idah, 2023). Film ini diproduksi oleh MD Pictures (Dewa, 2022) dan disutradarai oleh Awi Suryadi (Lestari & Waluyo, 2022). Film horor produksi oleh MD Pictures yang menggunakan bahasa Indonesia dan Jawa ini berhasil menjadi film dengan jumlah penonton terbanyak sepanjang sejarah perfilman Indonesia dengan 9.233.847 penonton (Dewa, 2022). Film tersebut ramai diperbincangkan di kalangan masyarakat Indonesia.

Film tersebut menceritakan peristiwa "nyata" mahasiswa yang sedang melakukan KKN di daerah Kabupaten Banyuwangi (Rahmaddani & Rahmawati, 2023). Desa di daerah Jawa Timur tersebut memiliki larangan-larangan yang tidak boleh dilanggar (Putri dkk., 2022). Sayangnya, sekelompok mahasiswa KKN tidak menghiraukan larangan-larangan yang sudah disampaikan oleh warga desa. Akibatnya, mereka mendapatkan banyak gangguan dan teror gaib saat melaksanakan KKN hingga berujung pada kematian (Andini, 2022). Film *KKN di Desa Penari* memperkenalkan sosok hantu perempuan baru di Indonesia yang dikenal dengan nama Badarawuhi (Andini, 2022). Badarawuhi adalah sosok hantu yang meneror sekelompok mahasiswa KKN yang mengakibatkan dua di antaranya tewas.

Berkat tayangan yang ramai diperbincangkan tersebut, maka terbentuklah respons positif dan negatif dari masyarakat terhadap film *KKN di Desa Penari* (Putri dkk., 2022). MD Pictures memanfaatkan beberapa media sosial seperti YouTube, Instagram, Facebook, dan X untuk mempromosikan film *KKN di Desa Penari*. Media sosial tersebut digunakan sebagai wadah untuk menyajikan konten yang menarik seperti *countdown*, *event giveaway*, promo diskon, testimoni dari *public figure*, penonton, hingga perwakilan media massa mengenai film *KKN di Desa Penari*. Promosi juga dilakukan dengan membangun interaksi di media sosial melalui pembuatan meme yang lucu pada akun @kknmovie (Dewa, 2022).

KKN di Desa Penari diambil dari *thread* di media sosial X yang ditulis oleh SimpleMan pada tahun 2019 (Rahmawati & Sa'idah, 2023). *Thread* diskusi tentang *KKN di Desa Penari* viral sejak Juni 2019 dan telah menjangkau lebih dari empat juta penonton. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengguna X Indonesia menyukai cerita horor atau misteri. *Thread* tersebut menjadi viral dikarenakan alur cerita yang sistematis dan mengalir serta merupakan cerita nyata. Kisah *KKN di Desa Penari* ditulis secara bertahap oleh pengguna akun Simpleman @simpleM81378523 di akun X-nya. Cerita tersebut menghebohkan penikmat media sosial seperti

X, Facebook, Youtube, Whatsapp dan lain-lain, bahkan sempat menjadi *trending topic* di media sosial. Minat pembaca meningkat pada saat Raditya Dika dalam *channel youtube*-nya membahas sebuah topik tentang cerita horor *KKN di Desa Penari*. Banyaknya *subscriber* menjadi tolok ukur banyaknya *viewers* yang menonton tayangan video tersebut sehingga cerita berbau mistis tersebut mudah dan cepat menyebar di kalangan penikmat *Youtube* dan merambat ke media sosial yang lain. Kisah tersebut sungguh menarik banyak perhatian para pengguna jejaring sosial, mulai dari kalangan pekerja kantor hingga artis, banyak yang saling adu argumen mengenai kisah horor tersebut (Hasan, 2020).

Ketenaran kisah *KKN Desa Penari*, membuat banyak pengguna media sosial mendorong temannya untuk membaca cerita horor tersebut. Hal ini ditandai dengan banyaknya *story Whatsapp* yang menuliskan tentang cerita *KKN Desa Penari*. Dalam cerita ini, ada beberapa hal yang sengaja disembunyikan oleh penulis, bahkan penulis merahasiakan identitasnya. Diceritakan, beberapa mahasiswa yang sedang menyelesaikan tugas akhir sedang melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di suatu desa di Jawa Timur yang berinisial desa W, mahasiswa tersebut terdiri dari enam orang. Dalam kisah ini, nama mereka disamarkan. Mahasiswa tersebut merupakan mahasiswa dari salah satu kampus terkenal yang juga disamarkan dan diganti dengan label kota S. Sebelum sampai di kota tujuan yang berinisial B, di perjalanan mereka melewati kota dengan inisial huruf J. Selama di perjalanan dikisahkan bahwa ada sosok penari yang menyambut kedatangan mereka. Penulis menggambarkan budaya tradisional yang menggiring pembaca kepada sosok penari ikon kota Banyuwangi. Cerita tersebut seperti merekonstruksi kelahiran kembali citra penari yang merupakan ikon kota mistis tersebut penuh dengan aktivitas ritual (Hasan, 2020).

Sejak adanya *thread* tersebut banyak *youtuber* yang mulai melakukan eksplorasi untuk mencari lokasi asli Desa Penari. Bukan hanya mengandalkan pesan tersurat yang disampaikan oleh SimpleMan melalui *thread*-nya, tetapi juga mengandalkan pesan tersirat dalam cerita yang secara umum merujuk ke daerah Banyuwangi dan sekitarnya (Rahmawati & Sa'idah, 2023). Berdasarkan hasil pencarian lokasi Desa Penari terdapat 7 (tujuh) tempat yang diklaim oleh beberapa *youtuber* sebagai lokasi asli dari Desa Penari, seperti Rowo Bayu, Alas Purwo, Alas Dadapan, Alas Gumitir, Keraton Macan Putih, Goa Istana, dan Desa Kemiren Kecamatan Glagah. Tujuh tempat tersebut diasumsikan sebagai lokasi Desa Penari karena ada beberapa kesamaan adat, tradisi atau budaya dengan cerita *KKN di Desa Penari*. Selain itu, penggambaran makhluk gaib Badarawuhi dan siluman ular juga dikenal sebagai



Gambar 3. Poster Film KKN di Desa Penari
Sumber: SimpleMan, @SimpleM81378523, 2021-2022.

mahluk mitologi yang menghuni tujuh tempat tersebut (Cantika, 2022). Namun demikian, pada proses syuting, *setting* tempat yang digunakan adalah daerah Yogyakarta, sehingga *clue* budaya Jawa Timur tidak lagi mengerucut ke daerah Jawa Timur. Adanya upaya pengaburan di film *KKN Di Desa Penari* akibat dari beberapa aduan masyarakat Banyuwangi yang kedatangan para pemburu 'Desa Penari' sejak cerita tersebut viral. Antusias masyarakat yang sebelumnya mengunjungi Banyuwangi mulai menurun dan berganti mengunjungi lokasi syuting yang dilakukan di Yogyakarta (Rahmawati & Sa'idah, 2023).

Pada awalnya, jadwal tayang film pada pertengahan tahun 2020, namun karena pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia, film ini mengalami penundaan hingga tahun 2022. Meski mengalami penundaan selama 2 (dua) tahun, antusias masyarakat Indonesia terhadap film ini masih tinggi, terhitung jumlah penonton selama penayangan di bioskop adalah 9,2 juta penonton. Jumlah ini cukup fantastis meski dalam perilisannya dibagi menjadi dua versi yakni, *cut* (*censored version*) dan *uncut* (*uncensored version*). Dua versi tersebut berupa pemetaan usia penonton, yakni untuk usia 13 tahun ke atas (13+) dan 18 tahun ke atas (18+) (Mario, 2022). Kepopuleran film ini membuat pihak produksi menayangkan versi tanpa pangkas yang durasinya lebih panjang, yaitu versi *Extended*. Dengan demikian, poster Film *KKN di Desa Penari* ini memiliki 3 versi pada penayangannya, di antaranya: (1) Poster Film *KKN di Desa Penari* Versi CUT; (2) Poster Film *KKN di Desa Penari* Versi UNCUT; (3) Poster Film *KKN di Desa Penari* Versi Extended. Penelitian ini mengaplikasikan *design thinking* dalam menganalisis poster tersebut untuk memahami elemen desain pada tiga poster film *KKN di Desa Penari* tersebut. Adapun poster-poster yang akan dibahas tersebut nampak pada Gambar 3.

Design thinking dapat meluruskan cara berpikir seorang desainer. Menjadi seorang desainer adalah pekerjaan yang sangat kompleks karena dituntut harus kreatif (*nyeni*),

tetapi juga harus menggunakan logika (sistematis). Dengan demikian, cara berpikir yang digunakan tidak bisa hanya *divergent* atau *convergent* saja, melainkan harus keduanya. Cara berpikir *divergent-convergent* harus dilakukan secara seimbang ketika memulai proses desain karena kedua cara berpikir tersebut memang dibutuhkan dalam merancang sebuah karya. Berpikir divergen adalah cara berpikir yang bercabang dan menyebar, bebas, lepas, kreatif, eksploratif serta tidak takut salah. Sementara cara berpikir konvergen adalah cara berpikir yang memusat dan mengumpul, sistematis, fokus, rasional, efektif, efisien, dan memilih kemungkinan paling tepat serta berfungsi untuk *problem solving* (Thoring & Mueller 2011). Berdasarkan hasil sintesis proses desain, tahapan yang digunakan untuk menganalisis poster adalah *Define* (*empathize & define*), *Ideate* (*research & ideate*), dan *Prototype* (*Prototype & Select*).

1. Define

Tahap *define* pada penelitian ini meliputi *empathize* dan *define*. Pada tahap ini, desainer harus berpikir *divergent* sekaligus *convergent*. Cara berpikir *divergent* digunakan pada tahap *empathize*, yaitu dengan mendengarkan dan memahami klien pengguna. Cara berpikir *convergent* digunakan pada tahap *define*, yaitu dengan mendefinisikan permasalahan secara spesifik dan fokus.

Empathize (empati) merupakan proses sentral dengan cara menempatkan permasalahan yang timbul harus diselesaikan dengan cara berpusat pada orang. Metodologi ini berupaya memahami permasalahan yang dihadapi pengguna sehingga kita dapat merasakan dan menemukan solusi atas permasalahan tersebut (Sari dkk., 2020). Tahap *empathize* adalah tahapan untuk dapat memahami titik berangkat proses desain poster Film *KKN di Desa Penari*. Desainer harus memiliki empati terlebih dahulu mengenai latar belakang film tersebut. Lebih

dalam, ia harus turut memahami perasaan dan pemikiran dari cerita yang diangkat film tersebut.

KKN di Desa Penari merupakan kisah yang sempat viral dan menduduki peringkat pertama *trending X* Indonesia, diunggah oleh akun X anonim bernama @SimpleM81378523 pada 24 Juni 2019. Pada poster film, divisualisasikan di tengah atas poster film dengan tulisan, "A Terrifying True Story Revealed By @Simpleman". Warna yang digunakan pada teks adalah abu-abu dengan ukuran lebih kecil. Di atas kalimat adalah tanggal dari film tersebut ditayangkan serentak di seluruh bioskop tanah air pada tanggal 30 April 2022. Warna tulisan tanggal penayangan adalah merah dan berukuran lebih besar dibanding kalimat di bawahnya (Rahmadani dkk., 2022). Setelah film tayang, *challenge* menari ala Badarawuhi pun memenuhi konten TikTok. Banyak *content creator* yang berkostum, berdandan, dan menari ala Badarawuhi dengan *background* musik tarian pada Film *KKN di Desa Penari*.

Tari Gandrung adalah ikon Banyuwangi yang sudah familiar di masyarakat. Tarian ini adalah tarian yang biasanya dilakukan untuk acara penyambutan tamu ataupun acara selamatan yang dilaksanakan di kota Banyuwangi. Di perbatasan kota Banyuwangi, terdapat patung Gandrung. Patung tersebut merupakan simbol perbatasan yang membatasi kota Jember dan kota Banyuwangi. Dalam kisah *Desa Penari* dijelaskan bahwa saat mulai memasuki hutan, ada sosok penari yang menyambut kedatangan mereka. Secara tidak langsung, hal ini menggambarkan bahwa ketika memasuki perbatasan kota Banyuwangi mereka mendapat sambutan berupa tarian, yaitu Tari Gandrung. Kisah tentang *Desa Penari* digambarkan memiliki ekonomi yang rendah, sumber penerangan masih menggunakan genset, dan setiap rumah masih beralaskan tanah dengan model rumah yang memiliki kesamaan, yaitu hanya bagian depan saja yang menggunakan gedung. Masyarakatnya yang menggunakan motor butut, fasilitas umum yang masih alami, seperti mengambil air di sungai, banyak aktivitas yang masih bergantung kepada sungai. Fenomena ini menunjukkan desa tersebut sangat terpencil (Hasan, 2020). Latar tersebut dapat menjadi dasar empati untuk mendapatkan gambaran rasa tentang sebuah situasi.

Define adalah proses identifikasi dan definisi yang dilakukan setelah mengetahui fokus permasalahan yang dialami secara spesifik berdasarkan kebutuhan akan hasil pengamatan yang dilakukan pada proses sebelumnya (*empathize*). Hasil pengamatan pada

proses empati kemudian dianalisis untuk menemukan atau mengidentifikasi inti permasalahan yang dihadapi (Soedewi dkk., 2022). Tahapan ini adalah tahapan untuk mendefinisikan permasalahan yang dominan dalam poster film *KKN di Desa Penari*. Ikon poster serta dominasi cerita terdapat pada seorang penari di suatu wilayah adat lokal. Film ini memiliki 3 versi yaitu versi *cut*, versi *uncut*, dan versi *extended*. Versi *uncut* dan versi *extended* secara khusus ditujukan bagi para penonton yang sudah berusia 17 tahun ke atas karena versi ini berisi adegan-adegan dewasa. Versi *cut* dikhususkan untuk para penonton berusia 13 tahun ke atas karena ada beberapa adegan yang tidak layak dilihat oleh para penonton yang berusia 13 tahun. Cerita lokal yang bersifat lisan dari mulut ke mulut bisa menjadi sebuah wacana (atau bahkan kebenaran), kemudian melalui kreativitas dapat menjadi sebuah karya yang fenomenal.

Berdasarkan beberapa literatur, tujuan dibuat film *KKN di Desa Penari* adalah untuk menunjukkan adat istiadat dan nilai moral sebagai lapisan pertama dari kebudayaan yang ideal. Nilai moral yang dimaksud adalah ide-ide yang merupakan konsep dari hal-hal yang paling bernilai dalam tatanan kehidupan masyarakat. Suatu sistem nilai budaya terdiri atas konsep-konsep yang hidup dan tumbuh dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat, serta berkaitan erat dengan hal-hal yang dianggap bernilai dan hidup (Koentjaraningrat, 1987). Oleh karena itu, suatu sistem nilai budaya biasanya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi tingkah laku manusia yang tingkatnya lebih konkret, seperti aturan-aturan khusus, hukum, dan norma norma, dan semua yang berpedoman pada sistem nilai budaya tersebut (Mentari & Muhklis, 2017). Nilai-nilai budaya yang terdapat di dalam kisah *KKN di Desa Penari* ialah nilai adat istiadat dan nilai tradisi (Pratiwi & Izar, 2021). Nilai-nilai tersebut tidak bisa lepas dari unsur seni yang dicitrakan secara visual pada poster.

Film *KKN di Desa Penari* mengandung kesenian dan religi dari wujud budaya yang didasarkan pada aktivitas atau benda kesenian pada masyarakat tradisional. Benda seni tradisional tersebut meliputi seni rupa, seperti *kawaturih* (gelang) dan selendang; seni musik berupa alunan gamelan; dan seni tari berupa tari daerah. Sementara itu, hadir pula wujud budaya religi yang merupakan bentuk kepercayaan masyarakat Indonesia berupa sesajen dan janur kuning yang diletakkan pada beberapa titik di desa (Lubis, 2023). Dengan demikian, film *KKN di Desa Penari* dapat diidentifikasi sebagai film dengan nuansa seni tradisional. Film bergenre

horor ini dapat didefinisikan sebagai film horor yang mengandung kesenian dan religi sehingga visual poster harus dapat menunjukkan tanda atau simbol yang menggambarkan seni tradisi tersebut. Pada ketiga poster film *KKN di Desa Penari*, tampak bahwa desainer dominan menggunakan penari dengan gaya pakaian tradisional sebagai objek poster.

2. Ideate

Tahap *ideate* pada penelitian ini meliputi *research* dan *ideate*. Keduanya dapat digabungkan karena bisa menggunakan satu cara berpikir, yaitu berpikir *divergent* dengan mengumpulkan data sebanyak mungkin untuk mengeksplorasi ide sebarang mungkin. Tahapan ini adalah tahapan untuk eksplorasi ide. Langkah mendeskripsikan poster berdasarkan elemen desain yang terdapat pada poster tersebut menunjukkan ada ide/gagasan visual dalam pembuatan poster tersebut. Objek-objek yang tampil pada poster tidak lain adalah objek yang ikonik dalam cerita film tersebut, sehingga poster merepresentasikan isi dari film.

Ideate atau eksplorasi ide merupakan lanjutan dari tahap *define* untuk memunculkan beragam ide-ide inovatif. Fase ini memerlukan banyak informasi yang didapatkan dari tahap sebelumnya. Informasi-informasi dari tahap sebelumnya dikembangkan supaya menemukan ide solusi desain yang dihadapi. Tahap ini merupakan tahap *brainstorming* supaya mendapatkan ide-ide solusi yang sesuai (Resmadi & Bastari, 2022). Tahap ini dapat dianalisis dari objek yang dimunculkan pada poster, termasuk juga warna, teks, dan *background* yang digunakan.

a. Poster Film *KKN di Desa Penari* versi CUT



Gambar 4. Poster Film *KKN di Desa Penari* Versi CUT

Sumber: Dokumentasi dari X.com diakses melalui link <https://X.com/SimpleM81378523/status/1474620965325705217?t=WdMeR5Qzyg5Zxaa104nuxg&s=19> oleh Dinda Aisyah, 2023.

Poster film versi *cut* memiliki *background* berwarna putih dan terdapat seorang penari yang membelakangi sedang melakukan adegan menari. Di leher sang penari tersebut ada seekor ular yang melingkar, sementara di bawah kaki sang penari terdapat sesajen. Pada poster film ini, sang desainer menggunakan *font* yang memiliki unsur *horror*. Untuk mendapatkan kesan horor lebih kuat, mereka menambahkan warna merah di *font* tulisannya. Untuk versi ini, ditujukan kepada penonton yang mempunyai usia 13+ dan poster ini rilis pada tanggal 24 Februari 2022.

b. Poster Film *KKN di Desa Penari* Versi UN CUT



Gambar 5. Poster Film *KKN di Desa Penari* Versi UN CUT
Sumber: Dokumentasi dari diakses melalui link <https://X.com/SimpleM81378523/status/1507999942690111495?t=WdMeR5Qzyg5Zxaa104nuxg&s=19> oleh Dinda Aisyah, 2023.

Poster film versi *uncut*, sama halnya dengan versi poster sebelumnya yang membedakannya adalah hanya bagian *background* yang berwarna hitam. Pada poster ini terdapat seorang penari dengan posisi yang menghadap ke belakang (membelakangi sesuatu) sedang melakukan adegan menari, di leher sang penari tersebut ada seekor ular yang melingkar, dan di bawah kaki sang penari terdapat sesajen. Pada poster film ini, sang desainer menggunakan *font* yang memiliki unsur *horror*. Sama seperti poster pertama, agar mendapatkan kesan horornya mereka juga menambahkan warna merah di *font* tulisannya. Pada versi ini ditujukan untuk penonton 17+ dan poster ini rilis pada tanggal 30 April 2022.

c. Poster Film *KKN di Desa Penari* Versi Extended

Gambar 6. Poster Film *KKN di Desa Penari* Versi Extended
 Sumber: Dokumentasi dari X.com diakses melalui link <https://x.com/SimpleM81378523/status/1608340608032342017?t=WdMeR5Qzyg5Zxaa104nuxg&s=19> oleh Dinda Aisyah, 2023.

Poster film versi *extended*, merupakan poster versi terakhir dari film *KKN di Desa Penari*. Jadi, poster ini berbeda dari versi-versi sebelumnya. Perbedaan itu tampak pada wajah dari sosok penari ditampilkan tidak lagi membelakangi poster. Sang penari tidak sedang melakukan adegan tari pada versi sebelumnya. Pada poster ini juga, sang desainer menggunakan *background* warna hitam sama dengan versi yang *uncut*. Poster film ini dirilis pada tanggal 29 Desember 2022.

Eksplorasi ide desainer pada poster film *KKN di Desa Penari* dapat dikatakan variatif dan kreatif karena dari satu objek yang sama dapat memberikan kesan yang berbeda untuk fungsi yang berbeda pula. Pada versi *cut* berlatar warna putih sementara versi *uncut* berlatar warna hitam. Warna putih yang memiliki kesan polos dan suci memang sesuai untuk kategori usia 13+ tanpa menghilangkan kesan horor. Warna hitam sebagai latar versi *uncut* yang memiliki kesan kelam ditambah abu yang remang sesuai untuk kategori usia 17+. Pada versi *extended* penari yang sebelumnya membelakangi akhirnya menampakkan wajah depan memberikan kesan keterbukaan, sesuai dengan versinya yang memberikan tambahan durasi dan menayangkan adegan serta cerita yang sebelumnya dipangkas.

4. *Prototype*

Tahap *prototype* pada penelitian ini meliputi *prototype*

dan *select*. Pada tahap ini, desainer menggunakan cara berpikir *convergent*, yaitu memusatkan perhatian dan sumber daya pada realisasi purwarupa terbaik. Tujuan pembuatan *prototype* adalah untuk menguji permasalahan yang dibahas dari sebuah solusi desain yang telah dihasilkan pada tahapan *ideate* (Fariyanto dkk., 2021). Berdasarkan *empathize* mengenai cerita lisan yang beredar di masyarakat, tulisan ini menemukan *define* mengenai sosok penari sebagai bagian dari konteks budaya, secara *ideate* terdapat elemen-elemen desain pada poster yang berkesesuaian dengan isi dari film. Dengan demikian, *prototype* yang disajikan pada tulisan ini adalah menunjukkan hasil *ideate* yang terdapat pada poster film. Berikut adalah detail *prototype* yang dapat dijabarkan berdasarkan elemen-elemen desain yang muncul dalam poster film *KKN di Desa Penari*.




a. Warna

- Putih: pada poster 1 dan 2, warna putih digambarkan pada visual kabut.
- Merah: pada poster 1, 2, dan 3 terdapat di bagian *headline* dan juga tanggal penayangan film.
- Abu-abu: pada poster 1, 2, 3 terlihat di antara warna hitam menuju putih, warna ini adalah warna transisi dari gelap ke terang.
- Hitam: pada poster 1, 2, 3, warna hitam menjadi warna dominan, terdapat pada *background* poster, menimbulkan kesan yang kelam bahkan mencekam.
- Biru: pada poster 3, menggambarkan kabut dan warna pada kolam.

b. Teks

- Ke-3 poster film terdapat tulisan "*A terrifying true story revealed by @simpleman*". Tulisan tersebut memberikan makna bahwa film *KKN di Desa Penari* diangkat dari kisah nyata dari akun X @SimpleMan pada tanggal 24 Juni 2019. Kisah tersebut viral karena di-*retweet* sebanyak 74 (tujuh puluh empat) ribu kali dan disukai hampir 200 (dua ratus) ribu kali. Setelah di dunia maya viral, kisah *KKN di Desa Penari* dijadikan buku dan diangkat ke layar lebar.
- Film *KKN di Desa Penari* Versi Cut memiliki durasi tayang lebih sebentar dan tidak menyertakan adegan dewasa sehingga bisa ditonton untuk kategori usia 13 tahun ke atas atau 13+. Film *KKN di Desa Penari* Versi Uncut dan Versi Extended memiliki durasi tayang lebih lama dan menyertakan adegan dewasa sehingga bisa ditonton untuk

Tabel 2. Spesifikasi Media Pendukung

Objek	Poster 1 Cut	Poster 2 Uncut	Poster 3 Extended
			
Warna	<ul style="list-style-type: none"> Putih Merah Abu-Abu Hitam 	<ul style="list-style-type: none"> Putih Merah Abu-abu Hitam 	<ul style="list-style-type: none"> Merah Abu-Abu Hitam Biru
Teks	<ul style="list-style-type: none"> Tanggal tayang film A terrifying true story revealed by @simpleman Nama produser film KKN di Desa Penari (Menunjukkan wajah penari) Sponsor film Nama sutradara film Nama pemain film 	<ul style="list-style-type: none"> Tanggal tayang film A terrifying true story revealed by @simpleman Nama produser film KKN di Desa Penari (Menunjukkan wajah penari) Uncut Sponsor film Nama sutradara film Nama pemain film 	<ul style="list-style-type: none"> Tanggal tayang film A terrifying true story revealed by @simpleman Lebih dari 40 menit adegan baru Nama produser film KKN di Desa Penari (Menunjukkan wajah penari) Tagline Sponsor film Nama sutradara film Nama pemain film
Background	Warna putih dengan kabut berwarna abu-abu	Warna hitam dengan kabut berwarna abu-abu	Warna hitam dengan kabut berwarna biru
Objek 1	<ul style="list-style-type: none"> Seorang wanita menghadap belakang Pakaian Penari Pose Menari 	<ul style="list-style-type: none"> Seorang wanita menghadap belakang Pakaian Penari Pose Menari 	<ul style="list-style-type: none"> Seorang wanita menghadap depan dengan setengah wajah Pakaian penari Pose menari
Objek 2	Ular	Ular	Ular
Objek 3	<ul style="list-style-type: none"> Batang pohon menyatu dengan penari Akar Pohon 	<ul style="list-style-type: none"> Batang pohon menyatu dengan penari Akar pohon 	<ul style="list-style-type: none"> Kolam air berisi ular
Objek 4	Sesajen	Sesajen	Sesajen
Objek 5	Kepala Monyet atau kera	Kepala monyet atau kera	

Sumber: Dokumentasi Fepriana Chitra Sekar Ramadhani, 2023.

- kategori usia 17 tahun ke atas atau 17+.
 - Pada poster Versi Cut, Uncut, Extended terdapat nama produser film, judul film, sponsor film seperti MD Entertainment, Dolby Atmos, sutradara film KKN di Desa Penari yaitu Awi Suryadi, Pemain film *KKN di Desa Penari* seperti Aghni Haque, Adinda Thomas, Achmad Megantara, Tissa Biani, Aulia Sarah, dan lain-lain
 - Poster Versi Extended memiliki *Tagline* "Luwih Dowo, Luwih Medeni"
- c. Background
- Untuk *background* poster film *KKN di Desa Penari* terdapat perbedaan warna yang signifikan, yaitu di poster *cut* berwarna putih keabu-abuan, poster *uncut* terdapat warna hitam dengan kabut berwarna abu-abu, poster *extended* terdapat warna hitam kebiru-biruan.
- d. Objek 1
- Di poster Versi Cut dan Uncut terdapat seorang wanita yang memakai baju penari tampak belakang sedang berpose menari dengan

dikalungi ular. Pada poster Versi Extended terdapat seorang wanita yang memakai baju penari tampak depan dengan setengah wajah dan terlihat wajahnya sedang berpose menari di dalam kolam dan dikalungi ular. Kostum tari tradisional yang digunakan Badarawuhi pada film KKN di Desa Penari adalah kostum berwarna hijau yang identik dengan kostum kebesaran kerajaan Laut Pantai Selatan, lengkap dengan atribut selayaknya pengikut Ratu Pantai Selatan.

- e. Objek 2
Poster Versi Cut, Uncut, Extended terdapat ikon utama, yaitu ular yang menggambarkan kalau wanita yang ada di dalam poster adalah siluman ular. Visual ular pada poster mengindikasikan bahwa ular tidak lain adalah simbol kesialan dan bencana.
- f. Objek 3
Pada poster Versi Cut, Uncut, di bagian bawah terdapat potongan batang pohon dan akarnya dan bagian atasnya seorang wanita. Pada poster versi Extended terdapat kolam air yang berisi ular. Interpretasi visual pada poster versi Extended menggambarkan bahwa itu anak dari Bima yang melakukan hubungan intim saat di Tapak Tilas.
- g. Objek 4
Di ke-3 poster film KKN di Desa Penari terdapat sesajen yang merupakan salah satu unsur ritual yang melekat di tanah Jawa. Sesajen dianggap sebagai simbol yang digunakan untuk sarana negosiasi spiritual dengan hal-hal gaib. Hal tersebut dilakukan supaya makhluk-makhluk halus tidak mengganggu (Adam, Yusup, Fadlullah, & Nurbayani, 2019). Visual sesajen menggambarkan bahwa dalam film KKN di Desa Penari terdapat ritual-ritual yang dilakukan supaya dapat berinteraksi dengan hal-hal gaib.
- h. Objek 5
Poster versi *cut* dan *uncut* terdapat visual kepala monyet atau kera, sedangkan di poster versi *extended* tidak. Pada film, terdapat adegan makanan yang dibungkus dan dibawa pulang berubah menjadi kepala seekor monyet. Monyet atau kera adalah primata yang dikenal cerdas, namun tamak dan rakus. Binatang yang kerap dianggap mirip dengan manusia ini juga memiliki sifat egois dan licik. Kepala monyet pada poster menggambarkan sifat licik dan egois yang pada akhirnya membawa petaka.

Pada bagian ini, desainer membuat purwarupa rancangan dengan memiliki satu dari beberapa opsi solusi atau purwarupa. Apabila dianalisis secara detail berdasarkan elemen-elemen desain yang terdapat pada poster, ditemukan bahwa desainer tidak memiliki banyak purwarupa, poster versi *cut* dan *uncut* tidak memiliki perbedaan yang signifikan selain perbedaan warna. Sementara pada versi *extended*, desainer berusaha menyajikan purwarupa yang berbeda, walaupun tidak memiliki detail yang lebih banyak dari poster versi *cut* dan *uncut*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa detail yang dihadirkan tidak *extended* seperti namanya.

Simpulan

Poster pada film KKN di Desa Penari memiliki peran penting dalam proses promosi film tersebut. Supaya pesan tersampaikan dengan baik, poster film dibuat sebaik mungkin dengan menyajikan visualisasi poster yang unik dan menarik. Poster film KKN di Desa Penari menjadi salah satu karya seni poster yang menggunakan tanda visual, seperti visual penari, unsur budaya, dan karakteristik unsur-unsur desain seperti warna, *layout*, gambar, logo, dan tipografi. Poster KKN di Desa Penari menggambarkan suasana malam yang diselimuti kabut dan latar belakang poster didominasi oleh warna gelap, seperti hitam dan abu-abu. Warna tersebut banyak digunakan pada poster, bahkan warna kulit serta baju tokoh utama juga berwarna gelap, yaitu abu-abu. *Point of view* pada poster adalah gambar tokoh utama, yaitu seorang perempuan yang sedang beradegan menari dengan tubuh yang dililit ular berukuran besar dan berada di tengah-tengah. Dalam hal ini, metode *design thinking* tidak hanya dapat diterapkan untuk merancang sebuah produk, melainkan juga untuk menganalisis hasil rancangan sebuah produk. Pembaca dapat melihat bagaimana elemen-elemen yang terdapat pada desain sudah memiliki makna bahkan sejak perancangan dimulai. Penelitian ini dapat memberikan implikasi yang cukup penting, mengingat metode *design thinking* biasanya digunakan oleh desainer dalam rangka membuat sebuah rancangan atau paling tidak konsep rancangan. Atas dasar itu, tulisan ini menunjukkan bahwa *design thinking* bukan hanya dapat diaplikasikan secara praktis, melainkan juga dapat menjadi alat analisis yang teoritis.

Daftar Referensi

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Design Thinking. *Design Thinking*.
- Andini, M. (2022) "Badarawuhi: Representation of The Monstrous Feminine in The Film Kkn Di Desa

- Penari". *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 3(1).
- BBC News Indonesia. (2022). *KKN di Desa Penari Menjadi Film Terlaris Indonesia - Mengangkat "Kisah Mistis" dan "Berhasil Membangun Rasa Penasaran."*
- Cantika, D. A. (2022). "7 Tempat Yang Diduga Jadi Lokasi KKN Desa Penari, Dihuni Makhluk Halus Dan Penuh Misteri". Okezonetv
- Choudhary, S. (n.d.). *Design Thinking: Divergence and Convergence Cycles*. <https://Medium.Com/@i.Shubhangich/Designthinking-Divergence-and-Convergence-Cycles-3ce7a6f27815>.
- Dewa, F. S. (2022). "Strategi Komunikasi Pemasaran Film KKN Di Desa Penari Melalui Media Sosial". *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(3), 114-128.
- El Chidtian, A. S. C. R., & Renzina, Y. D. (2024). "Analisis Tipografi Pada Poster Film Horor Indonesia Tahun 2022". *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 8(01), 1-16.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)". *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60.
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring A Quality User Experience*. Elsevier.
- Hasan, N. (2020). "Konstruksi Stigma Mistis Kota Banyuwangi dalam Cerita KKN di Desa Penari". *Muharrir: Jurnal Dakwah Dan Sosial*, 3(2), 139-156.
- Koentjaraningrat. (1987). *Anthropology in Indonesia. Journal of Southeast Asian Studies*, 217-234.
- Kompas TV. (2022, May 21). *Kunci Kesuksesan KKN di Desa Penari: Angkat "Kisah Mistis" dan "Berhasil Bangun Rasa Penasaran."* <https://www.kompas.Tv/Article/291100/Kunci-Kesuksesan-Kkn-Di-Desa-Penari-Angkat-Kisah-Mistis-Dan-Berhasil-Bangun-Rasa-Penasaran>.
- Lestari, A., & Waluyo, A. (2022). "Representasi Makna Visual Dalam Poster Film KKN Di Desa Penari". *Jurnal Ilmu Siber*, 1(3), 83-90.
- Lubis, M. R. (2023). *Representasi Kesenian dan Religi dalam Film KKN Di Desa Penari 2022 (Analisis Semiotika Roland Barthes)* (Doctoral Dissertation, Universitas Nasional).
- Mario, V. (2022). "Manoj Punjabi Berharap Total Jumlah Penonton KKN Di Desa Penari Bisa Tembus 15 Juta". Kompas.Com.
- Mentari, D., & Muhklis, M. (2017). "Nilai Budaya dalam Novel Tungku Karya Salman Yoga S". *JIM Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 38-51.
- Pratiwi, H., & Izar, S. L. (2021). "Analisis Antropologi Sastra Novel KKN di Desa Penari Karya Simpleman". *Doctoral Dissertation, UMSU*.
- Putri, S. B., Anisa, Y. N., & Saputra, N. (2022). "Analisis Sentimen Film Kuliah Kerja Nyata KKN di Desa Penari Menggunakan Metode Naive Bayes". *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Komunikasi*, 5(2), 22-26.
- Rahmadani, I., Atikah, N. N., Pratama, D. A., Dalimunthe, M. A., & Sazali, H. (2022). "Analisis Semiotika Poster Film Horor KKN di Desa Penari". *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 9(1), 161-168.
- Rahmaddani, F. V., & Rahmawati, A. (2023). "Representasi Legenda Urban Dalam Film KKN Di Desa Penari (Analisis Semiotika John Fiske)". *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6872-6876.
- Rahmawati, R. N., & Sa'idah, Z. (2023). "Problematisasi dalam Ekranisasi Thread KKN di Desa Penari". *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 5(2), 288-303.
- Resmadi, I., & Bastari, R. P. (2022). *Perancangan Media Informasi Berbasis Website dengan Pendekatan Design Thinking untuk Penyebaran Konten Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik*.
- Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2023). "Analysis Of Movie Poster Using Peirce's Semiotics". *Jurnal Serunai Bahasa Inggris*, 15(1), 27-32.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., & Oktariana, F. (2020). "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru". *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45-55.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM Kiriहुci*.
- Syahrul, Y. (2019). "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech". *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109-117.

Eksistensi Ornamen Gigi Balang Sebagai Identitas Masyarakat Betawi Studi Kasus: Masjid Raya Baitul Ma'mur

Yayah Rukiah

Rukiah.yayah13@gmail.com
Universitas Indraprasta PGRI

Khikmah Susanti

Universitas Indraprasta PGRI

Rizki Saga Putra

Universitas Indraprasta PGRI

ABSTRAK: Ornamen Gigi Balang yang dikenal sebagai elemen dekoratif tradisional masyarakat Betawi memiliki peran penting dalam menggambarkan identitas budaya dan sejarah lokal. Meskipun demikian, seiring dengan perkembangan zaman dan modernisasi, keberadaan ornamen ini semakin jarang ditemui dalam arsitektur kontemporer. Penelitian ini mengkaji eksistensi ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur di Jakarta sebagai tempat peribadatan kaum muslim sekaligus representasi identitas budaya masyarakat Betawi. Penelitian ini dilakukan mengingat pentingnya pelestarian warisan budaya lokal yang terancam punah. Ornamen Gigi Balang bukan hanya sekadar elemen dekoratif, tetapi juga simbol identitas dan kebanggaan masyarakat Betawi. Dalam konteks globalisasi, ada kekhawatiran bahwa elemen-elemen visual pada budaya tradisional seperti ini akan tergeser oleh pengaruh budaya asing. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis eksistensi ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur, serta memahami bagaimana ornamen ini merepresentasikan identitas masyarakat Betawi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi masyarakat setempat terhadap ornamen ini dan upaya pelestariannya. Penelitian ini menemukan bahwa ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai simbol kebanggaan dan identitas budaya masyarakat Betawi. Ornamen ini mencerminkan nilai-nilai tradisional dan sejarah panjang masyarakat Betawi yang kaya akan warisan budaya. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya upaya pelestarian ornamen Gigi Balang sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Betawi. Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pemerintah dan lembaga budaya untuk merancang kebijakan dan program yang mendukung pelestarian elemen budaya tradisional dalam arsitektur dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya lokal.

Kata kunci: ornamen, gigi balang, eksistensi

ABSTRACT: The Gigi Balang ornament, known as a traditional decorative element of the Betawi community, has an important role in depicting cultural identity and local history. However, along with the times and modernization, the existence of this ornament is increasingly rare in contemporary architecture. This research examines the existence of Gigi Balang ornaments on the Baitul Ma'mur Grand Mosque in Jakarta as a place of Muslim worship as well as a representation of the cultural identity of the Betawi people. This research was conducted considering the importance of preserving endangered local cultural heritage. The Gigi Balang ornament is not only a decorative element, but also a symbol of identity and pride of the Betawi people. In the context of globalization, there is a concern that visual elements in traditional cultures such as this will be displaced by foreign cultural influences. The purpose of this research is to identify and analyze the existence of the Gigi Balang ornament at the Baitul Ma'mur Grand Mosque, as well as understand how this ornament represents the identity of the Betawi people. This research also aims to explore the local community's perception of this ornament and its preservation efforts. The research found that the Gigi Balang ornament on the Baitul Ma'mur Grand Mosque not only functions as a decorative element, but also as a symbol of pride and cultural identity of the Betawi people. This ornament reflects the traditional values and history of the Betawi people.

Keywords: Gigi Balang Ornament, Cultural Identity, Betawi Society, Cultural Preservation, Baitul Ma'mur Grand Mosque

Pendahuluan

Lokalitas Kota Jakarta dalam Rumah Betawi dapat terlihat dari elemen pada rumah berupa atap, fasad, atau bahkan ornamen. Sebagai elemen yang paling mudah diidentifikasi dan tidak banyak direkayasa atau diubah, ornamen merupakan identitas yang kuat dan ciri khas pada rumah tradisional (Kurniati et al., 2015). Ornamen Gigi Balang merupakan salah satu simbol budaya tradisional Betawi yang telah menghiasi rumah dan bangunan di Jakarta selama berabad-abad. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, eksistensi ornamen ini semakin mengalami penurunan secara signifikan. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan tergerusnya warisan budaya yang kaya dan berharga ini dari panorama arsitektur kota Jakarta.

Ornamen Gigi Balang tidak sekadar menjadi hiasan semata, melainkan juga memuat makna simbolis yang dalam bagi masyarakat Betawi. Sebagai bagian dari identitas budaya mereka, ornamen ini mencerminkan kekayaan estetika serta kearifan lokal dalam pemilihan dan penggunaan material serta motif yang digunakan. Namun, seperti halnya banyak tradisi budaya lainnya, perubahan zaman, urbanisasi, dan modernisasi telah berkontribusi dalam mengurangi kehadiran ornamen Gigi Balang di tengah masyarakat perkotaan Jakarta. Penurunan jumlah ornamen Gigi Balang dapat dianggap sebagai tantangan bagi upaya pelestarian warisan budaya Jakarta yang kaya dan beragam.

Masjid merupakan rumah Allah, tempat untuk seluruh manusia menyembah-Nya dan mengingat nama-Nya. Pengunjung yang datang ke masjid adalah orang yang memakmurkannya, dan merupakan sebaik-baiknya bidang tanah Allah di muka bumi ini, sebagai menara petunjuk, serta corong agama. Ia adalah majelis dzikir, mihrabnya ibadah, menaranya pengajaran ilmu dan pengetahuan pokok-pokok syari'at. Bahkan ia merupakan lembaga pertama yang menjadi titik tolak penyebaran ilmu dan pengetahuan di dalam Islam.

Kata masjid adalah kata benda yang menunjukkan tempat. Istilah masjid dalam bahasa Jawa dan Indonesia sering disebut "mesjid". Pengertian masjid menurut Syahrudin adalah suatu bangunan atau lingkungan bertembok sebagai tempat shalat, sedangkan menurut Abu Bakar, masjid berarti tempat sujud, bukan hanya sebuah gedung atau tempat ibadah (Mirdad et al., 2023). DKI Jakarta terbagi dalam 5 wilayah, yaitu wilayah Jakarta Barat, Jakarta Selatan, Jakarta Utara, Jakarta Timur, dan Jakarta Pusat. Pada setiap wilayah memiliki masjid raya, masjid raya adalah masjid yang berkedudukan di ibu kota provinsi namun disahkan oleh Kantor Wilayah Departemen Agama setempat contohnya Masjid Raya KH Hasyim Asyari Jakarta Barat, Masjid Raya Baitul Ma'mur

di Jakarta Selatan, Masjid Raya Al- Arif di Jakarta Pusat, Masjid Raya Jakarta Islamic Centre di Jakarta Utara.

Ornamen Gigi Balang merupakan bagian tak terpisahkan dari identitas budaya masyarakat Betawi di Jakarta. Mereka tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif semata, tetapi juga mengandung nilai simbolis yang mendalam dalam kehidupan sehari-hari dan kepercayaan masyarakat Betawi. Sebagai contoh studi kasus, Masjid Raya Baitul Ma'mur yang terletak di Jakarta menjadi sebuah titik fokus yang menunjukkan pentingnya ornamen Gigi Balang dalam arsitektur tradisional Betawi.

Masjid Raya Baitul Ma'mur adalah salah satu *landmark* bersejarah yang menggambarkan keindahan dan kekayaan budaya arsitektur Betawi. Ornamen gigi balang yang digunakan di masjid ini bukan hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga mempertegas identitas dan kebanggaan masyarakat Betawi akan warisan budayanya. Namun, seperti banyak bangunan bersejarah lainnya di Jakarta, masjid ini juga menghadapi tantangan dalam mempertahankan keaslian dan keberadaan ornamen tradisionalnya di tengah kemajuan urbanisasi dan modernisasi yang pesat.

Urgensi penelitian ini muncul dari kekhawatiran akan semakin terkikisnya elemen-elemen budaya tradisional dalam arsitektur modern Jakarta. Pelestarian ornamen gigi balang menjadi penting karena tidak hanya mempertahankan nilai estetika, tetapi juga menjaga identitas budaya Betawi di tengah arus perubahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis eksistensi ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur, serta memahami bagaimana ornamen ini merepresentasikan identitas masyarakat Betawi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi masyarakat setempat terhadap ornamen ini dan upaya pelestariannya.

Ragam hias atau ornamen merupakan unsur yang sangat penting dalam karya arsitektur kebudayaan Betawi (Sukarwo, 2012). Pada rumah adat Betawi, ragam hias diaplikasikan pada hampir seluruh bagian dari bangunan. Fungsinya menjadi sangat penting selain berfungsi sebagai dekoratif yang terdapat pada desain ornamen (Harun et al., 1991). Penelitian sebelumnya mengenai Masjid Raya Baitul Ma'mur adalah "Desain Ornamen Masjid Sebagai Media Konservasi Kebudayaan Betawi: Studi Kasus Masjid Raya Baitul Ma'mur, Srengseng Sawah" (Sukarwo, 2012). Penelitian ini membahas ragam hias atau ornamen yang terdapat pada masjid dengan menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure untuk menganalisis korpus data tersebut. Hasil dari penelitiannya tidak semua ragam hias atau ornamen pada masjid mempunyai kaitan

langsung dengan kebudayaan Betawi. Hanya beberapa yang memiliki ciri kebudayaan Betawi di antaranya *langkan*, *kaca patri*, dan *gigi balang*. Di samping itu, Masjid Baitul Ma'mur juga merupakan wahana konservasi kebudayaan Betawi pada bidang arsitektur bangunan dan seni rupa karena masjid ini satu-satunya masjid di wilayah Setu Babakan yang menggunakan gaya tradisional seperti rumah adat Betawi (Sukarwo, 2012). Dengan demikian, berdasarkan artikel sebelumnya yang membahas semua ornamen pada masjid, artikel ini akan membahas fokus pada ornamen Gigi Balang yang terdapat di masjid dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mempertimbangkan bahwa data-data yang dikumpulkan tidak dapat dijelaskan dengan angka pasti dan terukur (Endraswara, 2003). Pendekatan semiotika akan digunakan dalam penelitian ini guna memperoleh kajian mendalam terkait dengan makna yang ditangkap masyarakat sebagai eksistensi budaya Betawi melalui perwujudan ornamen Gigi Balang dalam arsitektur Masjid Raya Baitul Ma'mur. Penelitian ini dimulai dengan observasi lapangan dengan cara melihat secara langsung arsitektur masjid sekaligus mendokumentasikan ornamen Gigi Balang yang menjadi fasad bangunan masjid. Data hasil observasi dan dokumentasi selanjutnya dikaji menggunakan literatur yang didapat melalui referensi buku dan jurnal ilmiah sehingga peneliti mendapatkan gambaran jelas terkait dengan ragam ornamen serta pemaknaan bentuk visual yang khas terkait dengan wujud eksistensi artefak kebudayaan Betawi.

Pisau analisis pada penelitian ini menggunakan semiotika dari salah satu tokoh yang juga penggagas utama semiotika, yaitu Charles Sanders Peirce. Teori semiotika Peirce didasarkan pada ide bahwa tanda memegang peran sentral dalam komunikasi dan pembuatan arti. Dalam kerangka semiotika Peirce, tiga komponen utama tanda tersebut meliputi representamen yang merupakan bentuk fisik dari tanda yang dapat dilihat atau didengar. Dalam konteks ornamen Gigi Balang, representamen adalah bentuk visual dari ornamen tersebut yang terlihat pada fasad Masjid Raya Baitul Ma'mur. Ornamen ini memiliki bentuk fisik yang khas dan mudah dikenali sebagai bagian dari arsitektur tradisional Betawi. Interpretasi merupakan konsep atau makna yang dihasilkan dalam pikiran penerima ketika mereka melihat tanda. Dalam hal ini, interpretasi dari ornamen Gigi Balang mencakup pemahaman dan pengetahuan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Betawi. Bagi masyarakat Betawi, ornamen ini tidak hanya dianggap sebagai hiasan, tetapi juga sebagai simbol identitas dan kebanggaan budaya mereka.

Komponen terakhir adalah objek yang diwakili oleh tanda tersebut. Objek dari ornamen Gigi Balang adalah identitas budaya dan sejarah masyarakat Betawi. Ornamen ini mencerminkan nilai-nilai tradisional dan warisan budaya yang kaya dari masyarakat Betawi.

Semiotika Peirce memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana tanda digunakan dalam berbagai konteks dan budaya dan dapat memahami bagaimana makna dapat berubah seiring waktu. Klasifikasi tanda triadik Peirce berguna untuk memahami cara dalam menggunakan tanda untuk menyampaikan makna komunikasi, menganalisis, dan menafsirkan tanda dan simbol yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, analisis semiotika Peirce dalam penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana ornamen Gigi Balang berfungsi sebagai elemen penting dalam mempertahankan dan menyampaikan identitas budaya Betawi melalui arsitektur Masjid Raya Baitul Ma'mur.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengambil objek Masjid Raya Baitul Makmur yang berlokasi di Srengseng Sawah Jagakarsa, Jakarta Selatan, tepatnya berlokasi di Kawasan Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan. Pada penelitian ini, akan dikaji ornamen Gigi Balang yang menghiasi eksterior masjid. Pengaplikasian ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Makmur merupakan wujud pelestarian kebudayaan Betawi melalui arsitektur bangunan. Arsitektur merupakan bagian dari kebudayaan yang mewakili unsur sistem peralatan hidup. Salah satu contoh arsitektur dari kebudayaan di Indonesia adalah Masjid Raya Baitul Makmur yang merupakan masjid tertua dan masjid kebanggaan orang Betawi di wilayah ini.

Masjid Raya Baitul Ma'mur telah berdiri sejak tahun 1953 dan mengiringi keberadaan komunitas Betawi. Masjid ini awalnya berbentuk surau (*langgar*) yang dibangun di atas tanah wakaf milik warga Srengseng Sawah bernama Engkong Jaba. *Langgar* tersebut dipindahkan beberapa kali hingga akhirnya menjadi masjid yang sekarang dikenal. Bangunan masjid berlantai dua dengan konstruksi beton bertulang dipenuhi ornamen asli Betawi yang terbuat dari kayu jati pilihan. Atap masjid terbuat dari genteng pilihan dengan warna alami yang tahan cuaca, dan lantai beton dilapisi granit. Masjid ini memiliki ciri khas arsitektur Betawi yang terlihat dari bentuk bangunan dan ornamen serta ukiran khas Betawi yang menghiasi setiap sudut ruangan. Bentuk atap mengadopsi tipe *Joglo*, sering disebut *Joglo Betawi* yang merupakan kolaborasi dengan budaya Jawa. Kubah masjid berciri khas Betawi yang tampak menjulang lancip ke atas dengan lambang bulan sabit dan bintang di poros kubah.

Melihat arus globalisasi yang serius mengancam keberadaan produk kesenian lokal seperti ragam hias atau ornamen, penting bagi semua pihak, terutama komunitas Betawi dalam hal ini untuk melestarikan budaya lokal agar tidak punah. Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare* yang berarti menghiasi. Menurut Gustami (1978), ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan hiasan. Penerapan hiasan ini dapat terlihat pada bangunan dan ornamen serta ukiran khas budaya Betawi yang mendominasi tiap-tiap sudut ruangan masjid.

Masjid dan Peleburan Budaya Betawi

Jakarta sebagai “melting point” tempat seluruh budaya terakulturasi dan melebur menjadi sebuah kota metropolitan berwajah modern pada akhirnya sedikit demi sedikit menggerus perspektif budaya lokal Betawi. Tidak hanya dari segi sosial, perwujudan pembangunan mulai dari bentuk rumah, gedung, hingga rumah ibadah ikut membuat kesan modern dan seolah lepas landas dari filosofi ornamen Betawinya (Aulia, 2021). Faktanya hal ini tidak bisa dilepaskan dari pengaruh globalisasi yang seolah mendarah daging di tengah majunya media informasi.

Era media berbasis internet semakin mendorong percepatan globalisasi. Ide dan gagasan yang berasal dari luar seolah semakin mudah terinternalisasi khususnya dalam tatanan kota besar seperti Jakarta. Wujud pemandangan kota yang bertabur arsitektur modern yang terinspirasi dari negara maju tak ayal membuat kesan lokal semakin terpinggirkan. Masifnya pengaruh global yang menerpa pada akhirnya membuahkan konsekuensi bahwa masyarakat khususnya “anak Betawi asli” akan dihadapkan pada dua pilihan, ikut ke dalam arus global atau bertahan dengan warisan budayanya.

Gagasan untuk melestarikan budaya lokal agar tidak punah tergerus modernitas seringkali menjadi titik awal dalam menentukan desain sebuah bangunan baik dalam wujud keseluruhan bangunan maupun ornamen yang menghiasi bangunan tersebut. Hal ini tidak hanya berlaku dalam wujud rumah atau gedung perkantoran yang dimiliki pemerintah atau elemen daerah setempat (Aulia, 2021), tetapi juga bisa terwujud dalam bangunan tempat ibadah yang justru sarat akan universalitas sesuai simbol religi yang tersemat dalam ornamen penghiasnya (Budiono et al., 2021).

Jika merujuk pada kajian budaya, salah satu unsur universal yang ada dalam sebuah budaya adalah sistem religi dan upacara keagamaan (Sumarto, 2018), termasuk di dalamnya bentuk rumah ibadah sebagai simbol keagamaan. Masjid yang dibangun pada umumnya memiliki pola ornamen geometris yang menjadi “*point of interest*” dan secara umum mudah dikenali masyarakat.

Namun, di sisi lain terkadang pengaruh budaya lokal yang kuat serta keinginan untuk mewariskan ornamen bentuk visual yang menjadi identitas budaya tak ayal menjadi sebuah idealisme tersendiri yang ditawarkan pada bentuk-bentuk beberapa masjid di Indonesia.

Sebelum menjadi kota metropolitan, Jakarta memiliki sejarah panjang baik secara politis maupun budaya. Letak geografis yang strategis sebagai kota pelabuhan sekaligus tempat singgah para pedagang asing membuat Jakarta yang dulu disebut Sunda Kelapa, perlahan terisi oleh budaya-budaya baru di luar budaya asli yang pada saat itu merupakan wilayah teritorial kerajaan Sunda Pajajaran.

Kedatangan Agama Islam di pulau Jawa juga memberikan sentuhan baru pada kebudayaan Sunda Kelapa masa itu. Agama Islam membawa sistem religi yang bersifat egaliter di mana derajat semua manusia dipandang sama, berbeda dengan sistem stratifikasi sosial tertutup yang dinilai dengan kasta pada agama Hindu (Sukarwo, 2012). Masyarakat pada masa ini pada akhirnya mulai melepaskan diri dari pengaruh kerajaan yang mengatur segala ragam aktivitas kebudayaan dan terbukti dari mulai meningkatnya peran pemuka agama (Ulama) di Betawi. Ulama dalam hal ini memiliki peran besar secara kultural sebagai lembaga otoritas kebudayaan masyarakat Betawi termasuk juga artefak budayanya.

Dari sisi politis, kehadiran VOC sebagai kongsi dagang Belanda membawa dampak yang cukup besar ditandai dengan bergantinya nama Sunda Kelapa menjadi Batavia dan kota ini seolah bertransformasi menjadi kota metropolis pada zaman itu. Namun, pengaruh perebutan kekuasaan dan unsur politis lainnya tidak merubah ciri Jakarta yang tetap menjadi sebuah kota di mana berbagai warna budaya bertemu, mulai dari Betawi, Belanda, Cina dan Arab berkumpul dalam satu wilayah.

Dominasi agama Islam dalam sejarah kebudayaan Betawi pada dasarnya melekat dalam segala aspek, tidak terkecuali pada artefak budaya yang memiliki ciri tersendiri. Meskipun masjid dipandang sebagai simbol keagamaan, tetapi pada kenyataannya, khususnya di Indonesia dengan mayoritas pemeluk agama Islam, bentuk arsitektur masjid seolah memiliki ciri khas kedaerahannya sendiri.

Arsitektur masjid pada dasarnya memiliki pola yang hampir mirip satu sama lainnya, tetapi ada banyak ornamen dan unsur bentuk kedaerahan lain yang banyak disematkan dalam bagian bentuk masjid. Hal ini tidak lepas dari pola interaksi sosial antara hukum Islam yang tegas dan mengikat, namun tetap memiliki titik kompromi dalam hal akulturasi sehingga ruang fleksibel ini menjadi celah eksploratif bagi budaya lain (Sukarwo, 2012).

Sekilas apabila melihat bentuk ornamen dari arsitektur masjid ini cukup kental dengan ragam hias khas Betawi. Hal ini tidak lepas dari peran pemerintah DKI Jakarta khususnya dalam melestarikan budaya Betawi melalui perpaduan arsitektur Betawi dengan masjid yang menjadi tempat ibadah agama mayoritas Betawi. Bentuk ornamen masjid yang didominasi bahan dasar kayu dan memiliki ciri khas bangunan tradisional Betawi yang terlihat dari bentuk langkan, lisplang, dan atapnya. Bangunan Masjid Baitul Ma'mur ini dibangun pada tahun 2002 dan resmi digunakan untuk beribadah pada tahun 2004 walaupun sejarah dari masjid ini pada dasarnya cukup panjang, mulai dari masih berbentuk mushola pada zaman pendudukan Belanda hingga lokasinya yang beberapa kali mengalami perpindahan.

Eksistensi Budaya Lokal di Era Modern Melalui Desain Ornamen Tradisional

Arsitektur Betawi memiliki berbagai macam aspek yaitu tipologi bentuk bangunan, tata dan pola ruang, struktur bangunan, material bangunan, dan ornamen. Ornamen Betawi memiliki wujud paling menonjol dari semua aspek pada bangunan Betawi dan berciri khas tersendiri. Dengan memanfaatkan potensi ornamen khas arsitektur Betawi, maka pendekatan perancangan arsitektur Betawi kontemporer digunakan pada perancangan Masjid Raya Jakarta ini (dalam KBBI, pengertian dari kontemporer adalah kekinian). Hal tersebut didasari oleh pengertian

bahwa pendekatan arsitektur yang kekinian atau yang mengikuti perkembangan arsitektur masa kini, merupakan salah satu cara untuk memberikan pembelajaran dan pengetahuan kepada generasi penerus mengenai budaya Betawi khususnya dalam bidang arsitektur Betawi. Pendekatan kontemporer ini juga memberikan nuansa Betawi yang baru dan kekinian dikarenakan mengikuti perkembangan teknologi material yang ada saat ini. Selain itu nuansa Betawi pada tampilan dan ruang masjid juga diperkuat dengan memanfaatkan pembayangan dari cahaya matahari (Hardyanto et al., 2014).

Ornamen yang paling terlihat terlihat dalam fasad Masjid Raya Baitul Ma'mur adalah ornamen Gigi Balang yang seringkali dijumpai pada rumah adat tradisional masyarakat Betawi. Ornamen ini seringkali ditemukan pada lisplang depan rumah tradisional yang terdiri dari bentuk segitiga dan bulatan dengan filosofi yang mendalam. Ornamen Gigi balang termasuk dalam jenis ornamen inorganis yang mempunyai ciri khas bentuk dasar segitiga ke bawah dan persegi panjang yang disubtraksi oleh bidang setengah lingkaran pada tepinya. Ornamen ini memiliki berbagai macam jenis, namun memiliki filosofi yang sama di antaranya adalah tumpal, wajik, wajik susun dua, potongan waru, dan kuntum melati (Latufah et al., 2020).



Gambar 1. Bentuk-Bentuk Ornamen Gigi Balang
Sumber: (Aulia, 2021)



Gambar 2.
Fasad Masjid Baitul Ma'mur Terlihat Dari Dalam

Sumber:
Dokumen peneliti, 2023

Gambar 3.
Ragam Ornamen Gigi Balang Pada Fasad Masjid Baitul Ma'mur

Sumber:
Dokumen peneliti, 2023



Berdasarkan observasi, terdapat tiga jenis ornamen Gigi Balang yang menghiasi Masjid Baitul Ma'mur ini seperti yang terlihat pada gambar 3. Tiga jenis ini antara lain kuntum melati, potongan waru, dan jenis wajik polos. Ketiganya Bersatu dalam sebuah harmoni yang unik dengan warna cokelat dan penempatannya yang bervariasi.

Lisplang sendiri adalah bagian bangunan non-struktural. Ornamen Gigi Balang pada lisplang merupakan penguat visual yang menyiratkan unsur Betawi yang kental. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan fasad bergaya Betawi merupakan salah satu wujud pelestarian budaya yang juga melekat pada unsur keagamaan, dalam hal ini rumah ibadah.

Analisis Semiotika Ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur

Ornamen gigi balang pada masa sekarang banyak ditemukan di berbagai elemen infrastruktur Kota Jakarta seperti halte TransJakarta, jalan layang, pembatas jalan, jembatan penyeberangan orang (JPO), serta jalan lintas bawah (*underpass*). Hal ini merupakan upaya pemerintah Ibukota untuk mempertahankan budaya Betawi sebagai identitas Jakarta (Aulia, 2021; Chaer, 2012). Selain infrastruktur Kota Jakarta, ornamen gigi balang juga diaplikasikan pada desain interior ruang publik seperti di salah satu kafe Betawi yang ada di Jakarta Selatan. Pada kafe Betawi ini menerapkan Gigi Balang dengan bentuk runcingan-runcingan segi tiga yang dipasang pada lisplang dan ceiling tampak depan sebelah kanan pada kafe Betawi tersebut dengan diberi warna hijau yang semakin memperkuat ciri khas Betawi (Nediari & Hartanti, 2015).

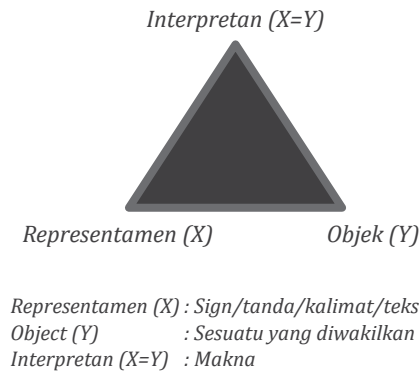


Gambar 4. Ragam Ornamen Gigi Balang Pada Kafe Betawi
Sumber: (Nediari & Hartanti, 2015)

Teori semiotika Charles Sanders Peirce disebut dengan istilah *Triadik (Trianggle Meaning Semiotics)*. Ada juga yang menyebutnya "*Grand Theory*" karena gagasannya bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua penandaan, Pierce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali komponen dalam struktural tunggal yang terdiri dari sebagai berikut: (Wibowo, 2011)

1. *Representamen* adalah bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda.
2. *Object* merupakan sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh *representamen* yang berkaitan dengan acuan.
3. *Interpretan* adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Untuk memperjelas model *triadik* Charles Sanders Peirce dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. *Triadik (Triangle Meanings Semiotics)*
Sumber: (Vera, 2015)

Dalam analisis semiotika menggunakan kerangka kerja Peirce, ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur dapat dikaji melalui tiga kategori utama tanda: representamen, interpretan, dan objek. Metodologi ini membantu dalam memahami makna ornamen tersebut dalam konteks budaya Betawi. Representamen adalah bentuk fisik dari tanda. Dalam hal ini, representamen dari ornamen Gigi Balang adalah bentuk visualnya yang terdiri dari motif-motif geometris sederhana yang menghiasi berbagai bagian masjid seperti kusen, daun pintu, dan jendela. Bentuk fisik ornamen ini dapat dilihat dan diidentifikasi dengan mudah sebagai elemen dekoratif khas Betawi.

Interpretan adalah makna atau konsep yang muncul dalam pikiran ketika melihat tanda. Interpretan dari ornamen Gigi Balang bagi masyarakat Betawi mencakup makna filosofis yang mendalam seperti kejujuran, ketekunan, dan kesabaran. Bagi masyarakat Betawi, ornamen ini bukan hanya sekadar hiasan, tetapi juga representasi nilai-nilai budaya dan identitas mereka. Makna ini muncul dari pengetahuan dan pemahaman budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Sementara itu, objek adalah apa yang diwakili oleh tanda tersebut. Dalam konteks ornamen Gigi Balang, objek yang diwakili adalah identitas budaya dan sejarah masyarakat Betawi. Ornamen ini mencerminkan warisan budaya yang kaya dan nilai-nilai tradisional yang dipegang oleh masyarakat Betawi. Identitas ini tercermin dalam desain arsitektur masjid yang mempertahankan elemen-elemen dekoratif tradisional Betawi.

Penggunaan analisis semiotika Peirce dengan relasi triadik ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur berfungsi sebagai simbol penting dalam mempertahankan dan menyampaikan identitas budaya

Betawi. Dengan memahami representamen, interpretan, dan objek dari ornamen ini, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih lengkap tentang makna budaya yang terkandung dalam elemen dekoratif tradisional ini.

Melalui pendekatan semiotika, kita dapat melihat bagaimana ornamen Gigi Balang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi budaya yang kompleks. Ornamen ini menyampaikan pesan-pesan budaya dan nilai-nilai yang mendalam, yang membantu dalam melestarikan identitas budaya Betawi di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang terus berkembang.

Ornamen Gigi Balang yang terdiri dari bentuk segitiga dan bulatan itu memiliki makna kejujuran, keberanian, keuletan dan kesabaran. Karena belalang hanya bisa mematahkan kayu jika dikerjakan secara terus menerus dan biasanya dalam tempo waktu yang lama namun secara keseluruhan bermakna pertahanan yang kuat (Aulia, 2021; Havidz & Ashadi, 2020; Rukiah et al., 2021). Ornamen ini berbentuk segitiga terbalik yang melambangkan gunung dengan dua kaki: kaki alam dan kaki manusia, dengan Tuhan Yang Maha Kuasa di puncaknya. Ornamen ini menyimbolkan keseimbangan di alam (Resyad, 2022).







Eksistensi Budaya Betawi

Bentuk arsitektur masjid yang disertai ornamen kedaerahan pada dasarnya banyak ditemukan di tiap daerah. Namun, patut disadari bahwa Jakarta yang merupakan kota metropolitan bisa dikatakan hampir tidak lagi memiliki unsur khas kedaerahannya. Budaya Betawi yang lekat dengan berbagai macam filosofi hidup sekedar menjadi sebuah romantisme golongan tua. Tidak banyak kaum muda yang fasih memahami beragam filosofi dibalikinya. Berbagai cara salah satunya konservasi cagar budaya ataupun membentuk kembali bangunan sebagai pengingat acapkali dilakukan pemerintah, hal ini juga yang terjadi dalam proses pembangunan masjid ini.

Masjid Raya Baitul Ma'mur sejatinya juga memegang peranan sebagai pengingat kelestarian budaya Betawi melalui bentuk arsitekturnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa lokasi masjid yang masih dalam lingkup kampung budaya Betawi Setu Babakan juga memberikan dampak kentalnya nuansa ke-Betawi-an di tengah hiruk pikuk modernisasi.

Melalui observasi yang dilakukan, pengunjung yang mendatangi masjid sebagian besar memang hanya melihat masjid ini dari sisi fungsinya sebagai rumah ibadah. Ornamen Gigi Balang sebagai representamen ragam hias khas Betawi cenderung luput dari pandangan. Interpretasi pengunjung ketika berada di Kawasan masjid hanya sekedar sebuah masjid yang menjadi tempat ibadah umat Muslim.

Tabel 1. Analisis Ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur

No.	Objek (Y)	Representamen (X)	Interpretan (X=Y)
1.		 <p>Kuntum Melati</p> <p>Gigi balang dengan bolong di tengahnya berbentuk lingkaran, terdapat 2 undakan membentuk segitiga. Disusun berjajar sama tinggi.</p>	Secara keseluruhan bisa bermakna pertahanan yang kuat, dan keberanian. Hal itu adalah prinsip utama yang dipegang teguh oleh masyarakat Betawi asli.
2.		 <p>Wajak</p> <p>Gigi Balang segitiga dengan bolong di tengahnya berbentuk lingkaran. Disusun berjajar berjejak menyerupai setengah lingkaran.</p>	Memiliki makna kejujuran, keberanian, keuletan, dan kesabaran
3.		 <p>Potongan Waru</p> <p>Gigi Balang segitiga dengan bolong di tengahnya berbentuk lingkaran. Disusun berjajar berjejak menyerupai setengah lingkaran.</p>	Gigi balang memiliki arti "kuat" dan mempresentasikan bentuk alam yaitu gunung

Sumber: Dokumentasi peneliti, 2024.

Simpulan

Representasi unsur Betawi pada akhirnya hanya menjadi sebuah artefak budaya yang sekedar melekat pada sebuah bangunan. Masyarakat awam khususnya melihat hal ini sekedar menjadi bentuk keindahan arsitektur, sedangkan masyarakat sekitar melihatnya hanya sebagai bantuan pemerintah dalam upaya konservasi budaya. Upaya memperkuat eksistensi budaya yang dilekatkan pada bangunan tempat ibadah pada akhirnya hanya dimaknai sebagian. Selebihnya, masyarakat lebih cenderung memaknai fungsi dari masjid hanya sebagai rumah ibadah. Hal ini diperkuat dengan tidak adanya bangunan masjid yang memiliki unsur Betawi yang khas di luar area Setu Babakan ini.

Upaya nyata dalam mempertahankan eksistensi budaya Betawi sebaiknya terus-menerus digaungkan. Jakarta dengan hiruk pikuk metropolitannya sudah terlalu lama menggerus ciri khas budaya asalnya. Penelitian ini mengkaji eksistensi ornamen Gigi Balang sebagai elemen dekoratif dan simbol budaya dalam arsitektur Masjid Raya Baitul Ma'mur di Jakarta Selatan. Melalui analisis semiotika Peirce, penelitian ini menggambarkan bagaimana ornamen Gigi Balang berfungsi sebagai representamen, interpretan, dan objek yang merepresentasikan identitas budaya masyarakat Betawi. Ornamen ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan estetis, tetapi juga sebagai simbol kebanggaan dan warisan budaya yang kaya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa ornamen Gigi Balang pada Masjid Raya Baitul Ma'mur tetap dihargai dan diakui oleh masyarakat setempat sebagai bagian penting dari warisan budaya mereka. Meskipun dihadapkan pada tantangan globalisasi dan modernisasi, ornamen ini masih memainkan peran penting dalam mempertahankan identitas budaya Betawi. Pemerintah dan lembaga budaya didorong untuk merancang kebijakan dan program yang mendukung pelestarian elemen budaya tradisional seperti Gigi Balang dalam arsitektur dan kehidupan sehari-hari.

Melalui pendekatan semiotika, penelitian ini mengungkapkan makna filosofis dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam ornamen Gigi Balang, seperti kejujuran, ketekunan, dan keseimbangan. Ornamen ini tidak hanya menggambarkan kekayaan estetika, tetapi juga kearifan lokal dan filosofi hidup masyarakat Betawi. Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya upaya pelestarian budaya lokal di tengah arus globalisasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga dan melestarikan warisan budaya Betawi serta memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang peran ornamen tradisional dalam memperkuat identitas budaya di era modern.

Daftar Referensi

- Aulia, R. (2021). Kajian Efektifitas Ornamen Gigi Balang sebagai Identitas Infrastruktur Kota Jakarta. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, Vol. 6 No., 45–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2737>
- Budiono, B., Racchmaniyah, N., & Anggraita, A. W. (2021). Ornamen: Masjid Sunan Ampel, Sunan Giri, dan Sunan Sendang. *Jurnal Desain Interior*, 6(1), 15–24.
- Chaer, A. (2012). *Folklor Betawi Kebudayaan & Kehidupan Orang Betawi*. Masup Jakarta.
- Endraswara, S. (2003). *Metodologi Penelitian Kebudayaan*.
- Hardyanto, R., Nugroho, A. M., & Suryasari, N. (2014). Masjid Raya Jakarta dengan Konsep Arsitektur Betawi Kontemporer. *Jurnal Mahasiswa Departemen Arsitektur*, 2(2). <https://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/36/36>
- Harun, Ismet, B., & Dkk. (1991). *Rumah Tradisional Betawi*. Dinas kebudayaan Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
- Havidz, I., & Ashadi, A. (2020). Kajian Arsitektur Simbolik pada Bangunan Olahraga Jakarta International Velodrome. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 365–371. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.24964>
- Kurniati, N., Amiuza, C. B., & Suryasari, N. (2015). *Transformasi Ornamen Rumah Betawi dalam Unsur-unsur Ruang* [Brawijaya University]. <https://www.academia.edu/download/99862157/112426-ID-transformasi-ornamen-rumah-betawi-dalam.pdf>
- Latufah, T. D., Sari, R. P., & Anto, P. (2020). Ornamen Gigi Balang pada Kemasan Kembang Goyang sebagai Ciri Khas Betawi. *VISUAL HERITAGE: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 2(2), 130–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/vh.v2i2.718>
- Mirdad, J., Nofrianti, M., Zahara, M., & Putra, Y. A. (2023). Eksistensi Masjid dan Sejarah Umat Islam. *International Conferences on Islamic Studies (ICIS)*, 249–258. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/pik/article/view/2414/842>
- Nediari, A., & Hartanti, G. (2015). Pendokumentasian Aplikasi Ragam Hias Budaya Betawi pada Desain Interior Ruang Publik Kafe Betawi. *Humaniora*, Vol 6 No 3, 367–381. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i3.3363>
- Resyad, M. G. . (2022). *Gigi Balang: Jejak Budaya Melayu di Tanah Betawi*. <https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/artikel/gigi-balang-jejak-budaya-melayu-di-tanah-betawi>
- Rukiah, Y., Saptodewo, F., & Alam, P. B. (2021). Makna Ornamen pada Arsitektur Rumah Kebaya Tradisional Betawi. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa Dan Media*,

- Vol. 2 No., 33–42. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.38010/dkv.v2i1.32>
- Sudarsono, S. C. (2023). *Ikon, Indeks, dan Simbol dalam Semiotika Pierce*. <https://sastronesia.id/ikon-indeks-dan-simbol-dalam-semiotika-peirce/>
- Sukarwo, W. (2012). Desain Ornamen Masjid sebagai Media Konservasi Kebudayaan Betawi: Studi Kasus Masjid Raya Baitul Ma'mur, Srengseng Sawah. *Deiksis*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v4i02.455>
- Sumarto, S. (2018). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 16.
- Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia
- Wibowo, I. S. W. (2011). *Semiotika Komunikasi*. Mitra Wacana Media.

Panduan Penyusunan Artikel Jurnal Seni Nasional Cikini

Jurnal Seni Nasional CIKINI menerima artikel Anda secara *Open Journal Systems* (OJS). Artikel yang dikirim ke Jurnal Seni Nasional CIKINI belum pernah dipublikasikan di mana pun dan sedang direview untuk dipublikasikan ke jurnal lain. Silakan penulis mengikuti kriteria publikasi berikut ini.

Pengiriman secara *Online/ Online Submission*

Penulis harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu dan dilanjutkan login. Registrasi dan login diperlukan untuk mengirimkan artikel secara online dan untuk memeriksa status pengiriman saat ini. Silakan mengunjungi tautan OJS Jurnal Seni Nasional CIKINI di jurnalcikini.ikj.ac.id dan kunjungi menu **Author Guideline**.

Registrasi

Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/user/register>

Login

Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/login>

Syarat Umum Penulisan Jurnal Cikini:

1. Artikel yang dikirimkan harus merupakan karya penulis sendiri, bukan hasil plagiarisme, dan belum pernah dipublikasikan di jurnal lain.
2. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa tulisan yang diterbitkan adalah hasil plagiarisme tanpa sepengetahuan Jurnal Seni Nasional CIKINI, maka penulis bertanggung jawab penuh atas segala sanksi yang dijatuhkan kepada penulis.
3. Artikel yang dikirimkan harus berupa jurnal penelitian/kajian yang berkaitan dengan seni budaya, silahkan menuju lama **Focus and Scope** pada tautan jurnal.
4. Jurnal Seni Nasional CIKINI, hanya menerima tulisan dalam bentuk *softcopy* yang dikirim melalui sistem OJS.

Bahasa

1. Artikel dapat ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.
2. Jika artikel ditulis dalam bahasa Indonesia, harus mengikuti kaidah Ejaan yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
3. Jika artikel ditulis dalam bahasa Inggris, silakan mengikuti ejaan menurut American English.

Panjang Artikel

1. Panjang artikel sebaiknya antara 15 sampai 20 halaman kertas ukuran A4; tidak termasuk Abstrak, Kata Kunci, dan Bibliografi. Artikel diketik dalam font Times New Roman, 12 poin, dengan spasi antarbaris 1,5 dalam format Microsoft Word (.doc atau docx).
2. Margins 2,5 atas dan bawah.

Sistematika Penulisan

Artikel tersusun atas Judul; nama penulis beserta institusi dan alamat email; Abstrak (dalam bahasa Indonesia dan terjemahan dalam Bahasa Inggris); kata kunci; konten artikel (Pendahuluan, Pembahasan, dan Simpulan); Daftar Referensi/Bibliografi; serta sertakan Biografi Penulis.

Judul

Judul harus ringkas dan informatif, maksimum terdiri atas 15 kata.

Abstrak/Abstract

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan diterjemahkan dalam bahasa Inggris, format font Times New Roman/ Calibri, 10 pt, spasi tunggal. Abstrak disusun ringkas dan faktual tidak lebih dari 150 kata. Abstrak harus menyatakan secara singkat tujuan penelitian, hasil utama, dan kesimpulan utama. Abstrak bukan merupakan ringkasan, tetapi lebih mengungkapkan inti dari penelitian yang disajikan dalam tulisan/artikel. Kata kunci disusun berdasarkan urutan alfabet dan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, terdiri atas 3-5 kata.

Ilustrasi, Foto, Tabel, Skema, Diagram

Ilustrasi, foto, Tabel, Skema, Diagram sebaiknya dikirimkan secara terpisah dalam format JPEG ukuran 300 DPI, dan dilengkapi keterangan/*caption* serta sumber.

Biografi Penulis

Sertakan biografi penulis sekitar 2-5 kalimat di akhir artikel.

Cetak Miring

1. Judul buku dan nama jurnal harus dicetak miring.
2. Semua kata asing harus dicetak miring.
3. Nama diri tidak perlu dicetak miring meskipun dalam bahasa asing.

Singkatan

1. Penulis tidak disarankan menggunakan singkatan, seperti (dst, dll), sebaiknya ditulis secara utuh, yaitu (dan seterusnya; dan lain-lain).
2. Penulisan singkatan, seperti LIPI, Kemendikbud, LSM, TNI digunakan apabila muncul lebih dari satu kali. Namun, pada penulisan pertama harus ditulis secara lengkap dengan menambahkan singkatannya. Sebagai contoh, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)

Bibliografi/Referensi/Daftar Pustaka

1. Sumber yang dicantumkan hanya yang dikutip dalam teks. Pengutipan sumber menggunakan sistem APA (*American Psychological Association*).
2. Sumber rujukan minimal berupa pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan diutamakan berupa sumber primer, seperti artikel, buku, laporan penelitian atau jenis publikasi lain yang dirujuk dalam badan manuskrip.

Contoh:**Buku**

Nama Belakang penulis, Nama Depan. (Tahun Publikasi). *Judul Buku: Subjudul*. Kota Terbit: Penerbit.

Buku dengan pengarang tunggal

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku dengan dua pengarang

Calfee, R. C., & Valencia, R. R. (1991). *APA guide to preparing manuscripts for journal publication*. Washington, DC: American Psychological Association.

Buku yang diedit dengan penulis atau penulis

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku oleh Editor/Anonim

Duncan, G. J., & Brooks-Gunn, J. (Eds.). (1997). *Consequences of growing up poor*. New York, NY: Russell Sage Foundation.

Artikel Jurnal atau Book Chapter

Author, A. A., & Author, B. B. (Tahun Terbit). Judul Artikel . In A. A. Editor & B. B. Editor (Eds.), *Judul Buku* (halaman). Kota: Penerbit.

O'Neil, J. M., & Egan, J. (1992). Men's and women's gender role journeys: A metaphor for healing, transition, and transformation. In B. R. Wainrib (Ed.), *Gender issues across the life cycle* (pp. 107-123). New York, NY: Springer.

Bujono, B. (2020). Setelah yang Terserak Dikumpulkan: Sejarah Seni Rupa Indonesia. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 6(1), 7 - 14. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v6i1.89>

Buku dalam Volume

Wiener, P. (Ed.). (1973). *Dictionary of the history of ideas* (Vols. 1-4). New York, NY: Scribner's.

Webpage atau Konten Online

Author, A. A. & Author B. B. (Date of publication). Title of page [Format description when necessary]. Retrieved from <https://www.someaddress.com/full/url/>

Eco, U. (2015). How to write a thesis [PDF file]. (Farina C. M. & Farina F., Trans.) Retrieved from https://www.researchgate.net/...How_to_write_a_thesis/.../Umberto+Eco-How+to+Write+... (Original work published 1977). (Diakses/diunduh pada hari, tanggal/bulan/tahun/ pada pukul: ...WIB/WITA/WIT

Artikel Online

Brownlie, D. (2007). Toward effective poster presentations: An annotated bibliography. *European Journal of Marketing*, 41, 1245-1283. doi:10.1108/03090560710821161

Kenneth, I. A. (2000). A Buddhist response to the nature of human rights. *Journal of Buddhist Ethics*, 8. Retrieved from <https://www.cac.psu.edu/jbe/twocont.html>

Abstrak

Paterson, P. (2008). How well do young offenders with Asperger Syndrome cope in custody?: Two prison case studies [Abstract]. *British Journal of Learning Disabilities*, 36(1), 54-58.

Video dalam Youtube

Author, A. A. [Screen name]. (tanggal, bulan, tahun). *Judul Video* [Video file]. Diakses melalui <https://www.someaddress.com/full/url/>.

Makalah Seminar, Tesis, dan Manuskrip yang belum diterbitkan

Hoed, Benny H. (2013). "Semiotik Disiplin Yang Terbuka" [Makalah Seminar Nasional, Semiotik, Pragmatik, dan Budaya, Depok, 30 Mei 2013].

Hasil Wawancara

Wawancara: sertakan semua nama-nama yang diwawancarai dan disertakan usia di dalam kurung (usia tahun), tempat serta tanggal wawancara.

Wawancara dengan Peter Carey (70 tahun), Bintaro, 10 Mei 2020.

Catatan Kaki dan Referensi

1. Letakkan nomor catatan kaki sesudah tanda baca.
2. Referensi yang mengacu pada satu pada satu atau dua tulisan ditempatkan dalam kurung teks (...)
3. Lebih dari satu tulisan oleh penulis yang sama dipisahkan dengan tanda koma (Jones, 1998: 66, 2013:23, 2017: 55).
4. Tulisan yang belum terbit sebaiknya ditambah keterangan 'akan terbit'.

Bagi penulis yang menggunakan Mendeley dalam menuliskan daftar pustaka atau bibliografi serta sitasi, dapat digunakan cara sebagai berikut ini: (1) Jalankan Mendeley Desktop, (2) Klik menu Tools >> Install Microsoft Office Plugin, (3) Jalankan Microsoft Office Word, lalu buka bagian Tab *References* dan akan muncul toolbar Mendeley, (4) Buka dokumen yang akan diberikan sitasi, (5) Mulai memberikan sitasi dengan klik toolbar "Insert Citation", ketikkan nama referensi pada jendela kecil yang muncul atau klik "Go to Mendeley", (6) Lanjutkan dengan memilih referensi yang dikutip, klik "Cite" pada toolbar Mendeley, (7) Lihat kembali pada Microsoft Office Anda, secara otomatis referensi sudah ditambahkan, (8) Untuk menambahkan bibliografi atau daftar pustaka, klik "Insert Bibliography" pada toolbar Microsoft Office, dan (9) Selesai.

Apabila mengalami kendala berupa kerusakan sistem OJS dan sebagainya, silakan menghubungi redaksi melalui e-mail jurnalcikini@ikj.ac.id. Jurnal Seni Nasional CIKINI hanya menerima artikel dalam bentuk *softcopy*.

Analisis Perubahan Desain Karakter Gim (Game)

Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix

(Fatma Misky dan Diandra Dwi Ananda)

Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan

Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan

Menggunakan Grounded Theory

(Taris Zakira Alam dan Jerry Haikal)

Perancangan Film Dokumenter Kolintang di Rumah

Budaya Nusantara Wale Ma'zani Tomohon

(Martinus Eko Prasetyo dan Chevalier Adimas Koronka Sanjaya)

Buku Ilustrasi Edukasi Tentang Kepribadian Dasar untuk

Meningkatkan Potensi Diri Bagi Remaja Kelas 3 SMA

(Restu Hendriyani Maghfiroh dan Hellena Happy Victory)

Analisis Design Thinking pada Poster Film KKN di Desa

Penari (2022) Versi Cut, Uncut, dan Extended

(Fepriana Chitra Sekar Ramadhani, Dinda Aisyah,
Rava Syazwana Cahyadi Putra, dan Puri Kurniasih)

Eksistensi Ornamen Gigi Balang Sebagai Identitas

Masyarakat Betawi Studi Kasus: Masjid Raya Baitul Ma'mur

(Yayah Rukiah, Khikmah Susanti dan Rizki Saga Putra)



Riset, Inovasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Institut Kesenian Jakarta

Gedung Rektorat Institut Kesenian Jakarta

Jl. Cikini Raya No. 73

Telp/Fax : 021 230 6106

E-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id

