

ISSN 2962-0287

askara

Jurnal Seni dan Desain

Volume 1, No.1, Juni 2022



Institut Teknologi
Telkom
Purwokerto

FRID
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

askara

Jurnal Seni dan Desain

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19

Mutia Putri Soliha, Elianna Gerda Pertiwi, Gandung Anugrah Kalbuadi

ANALISIS SEMIOTIK JOHN FISKE MENGENAI REPRESENTASI PERJUANGAN KELAS PADA SERIAL FILM PEAKY BLINDERS

Rangga Cahyo Mukti Laksana, Rr. Widya Dhana Kusuma Nararya

KAJIAN SEMIOTIK JEAN BAUDRILLARD DALAM IKLAN TELEVISI NESTLE BEAR BRAND

Rr. Widya Dhana Kusuma Nararya, Rangga Cahyo Mukti Laksana

KAJIAN SEMIOTIKA PADA GAMBAR ANAK DENGAN TEMA KEBERAGAMAN

Rizna Eka Nursanti, Agatha Dinarah Sri Rumestri, Elita Kurnia Sari

PENERAPAN PITCH BIBLE DALAM PRODUKSI FILM ANIMASI 2D LEGENDA NAYA SENTIKA

Dani Arifudin, Deuis Nur Astrida

PENGEMBANGAN DESAIN PUZZLE INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PERMAINAN INKLUSIF EDUKATIF UNTUK LOW VISION USIA 7-10 TAHUN

Gunanda Tiara Maharany

PENGEMBANGAN KOMPONEN ANATOMI MANUSIA SEBAGAI INSPIRASI DESAIN BATIK MUSKULOSKELETAL

Arif Pristianto, Wulan Adis Aranti

PERAN BECAK TRADISIONAL DALAM MENDUKUNG PARIWISATA DI KAWASAN MALIOBORO YOGYAKARTA

Laurensius Windy Octanio Haryanto, Rahmania Almira, Ahmad Rieskha Harseno

askara

Jurnal Seni dan Desain

Jurnal ASKARA merupakan media publikasi hasil penelitian ilmiah dalam bidang keilmuan seni visual, komunikasi visual dan desain yang lebih luas. Askara berupaya merepresentasikan dan berperan aktif dalam perkembangan wacana interdisiplin keilmuan, penelitian, dan publikasi keilmuan Desain Komunikasi Visual, Desain Produk dan Seni Visual secara umum, baik di lingkup akademis maupun praktisi.

Ketua Penyunting

Galih Putra Pamungkas, M.Sn.

Dewan Penyunting

Arsita Pinandita, M.Sn.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Ferdinanda, M.Sn.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Peni Pratiwi, M.Sn.	Universitas Kristen Satya Wacana
Nofrizaldi, M.Sn.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Elianna Gerda Pertiwi, M.Sn.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Emmareta Fauziah, M.Ds.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Agatha Dinarah Sri Rumestri, S.T., M.Ds.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Alfiandi Eka Kusuma, M.Sn.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Achmad Sultoni, M.Pd.	Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Mitra Bestari

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.	Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. H. Wawan "Hawe" Setiawan, M.Sn.	Universitas Pasundan
Dr. Drs. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si.	Universitas Kristen Petra Surabaya
Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.	Universitas Pendidikan Indonesia
Dr. Muhammad Ihsan D.R.S.A.S., S.Sn., M.Sn.	Institut Teknologi Bandung
Indah Widiastuti, Ph.D.	Institut Teknologi Bandung
Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.	Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat Redaksi

Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. D.I. Panjaitan No. 128, Purwokerto, Banyumas – Jawa Tengah 531147
Email: askara@ittelkom-pwt.ac.id

DAFTAR ISI

Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19	Mutia Putri Soliha, Elianna Gerda Pertiwi, Gandung Anugrah Kalbuadi	1-11
Analisis Semiotik John Fiske Mengenai Representasi Perjuangan Kelas Pada Serial Film <i>Peaky Blinders</i>	Rangga Cahyo Mukti Laksana, Rr. Widya Dhana Kusuma Nararya	12-28
Kajian Semiotik Jean Baudrillard Dalam Iklan Televisi Nestle Bear Brand	Rr. Widya Dhana Kusuma Nararya, Rangga Cahyo Mukti Laksana	29-34
Kajian Semiotika Pada Gambar Anak Dengan Tema Keberagaman	Rizna Eka Nursanti, Agatha Dinarah Sri Rumestri, Elita Kurnia Sari	35-42
Penerapan <i>Pitch Bible</i> Dalam Produksi Film Animasi 2D Legenda Naya Sentika	Dani Arifudin, Deuis Nur Astrida	43-54
Pengembangan Desain <i>Puzzle</i> Interaktif Sebagai Media Permainan Inklusif Edukatif Untuk <i>Low Vision</i> Usia 7-10 Tahun	Gunanda Tiara Maharany	55-63
Pengembangan Komponen Anatomi Manusia Sebagai Inspirasi Desain Batik Muskuloskeletal	Arif Pristiano, Wulan Adis Aranti	64-72
Peran Becak Tradisional Dalam Mendukung Pariwisata Di Kawasan Malioboro Yogyakarta	Laurensius Windy Octanio Haryanto, Rahmania Almira, Ahmad Rieskha Harseno	73-80

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19

Mutia Putri Soliha¹, Elianna Gerda Pertiwi², Gandung Anugrah Kalbuadi³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jl. D.I Panjaitan no 128, Purwokerto, Indonesia

e-mail: putrimutia55@gmail.com¹, elianna@ittelkom-pwt.ac.id², gandung@ittelkom-pwt.ac.id³

Received : Mei, 2022

Accepted : Mei, 2022

Published : Juni, 2022

Abstract

The COVID-19 pandemic is an event that has been in the world's spotlight since the end of 2019. Various efforts were also simultaneously carried out by one country after another in all corners of the world in order to minimize the transfer of the virus. In Indonesia itself, the Ministry of Education and Culture emphasized to carry out the learning process from home with an online learning model. In every level of education in Indonesia, Elementary School is one of the levels of education other than PAUD that experiences the biggest learning obstacles. KBM activities in the network have various problems that are felt by each party, namely students, teachers or teaching staff, and parents as teachers. number two or mentoring students studying at home. Based on research by Agus Purwanto et al, on 3 parties affected by online schools conducted in the province of Banten, the obstacles felt by students were Difficulty understanding the material presented online, Missing friends and reduced pocket money, Having to share gadgets with family members and other distractions, and so on. While parents also have obstacles, namely having to pay for quotas and gadgets, not too familiar with learning applications other than WA, difficult to divide time to teach children, and so on. Teachers also have their own obstacles such as students being less responsive, enthusiastic, sometimes not serious about doing assignments, thinking extra in preparing interesting materials and delivery techniques, and so on. Therefore, the author then made a design entitled "Designing 2d Animation Short Videos as Alternative Educational Media "The Phenomenon of Online Schools During the 2020 Covid-19 Pandemic Period".

Keywords: Online School, Pandemic, Elementary School

Abstrak

Pandemi COVID-19 merupakan sebuah peristiwa yang telah menjadi sorotan dunia sejak tahun akhir 2019. Berbagai upaya juga serentak dilakukan oleh satu persatu negara diseluruh penjuru dunia agar meminimalisir perpindahan virus. Di Indonesia, pelaksanaan pembelajaran di semua jenjang pendidikan dilakukan secara daring. Dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, sekolah dasar adalah salah satu tingkat pendidikan yang mengalami kendala belajar terbesar dalam pembelajaran daring. KBM secara daring ternyata memiliki berbagai persoalan yang dirasakan oleh siswa, guru, dan orang tua sebagai guru nomor dua atau pendampingan siswa belajar dirumah. Berdasarkan Penelitian oleh Agus Purwanto dkk., pada 3 pihak terdampak sekolah daring yang dilakukan pada wilayah provinsi Banten, kendala yang dirasakan siswa adalah Sulit mengerti materi yang diberikan secara daring, rindu teman, berkurang uang jajan, harus berbagi gawai dengan anggota keluarga dan distraksi lainnya. Orang tua juga memiliki kendala yakni harus mengeluarkan biaya kuota dan gawai, belum terlalu mengenal aplikasi belajar selain whatsapp, sulit membagi waktu untuk mengajari anak, dan lain sebagainya. Guru juga memiliki

kendalanya sendiri seperti Siswa kurang rzesponsive dan antusias, terkadang tidak serius mengerjakan tugas, berpikir ekstra menyiapkan materi dan teknik penyampaian yang menarik, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, kemudian peneliti membuat sebuah perancangan yang berjudul “Perancangan Video Pendek Animasi 2D Sebagai Media Alternatif Edukasi “Fenomena Sekolah Dalam Jaringan Selama Masa Pandemi Covid-19 2020”.

Kata Kunci: Sekolah Daring, Pandemi COVID-19, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 (Coronavirus Disease-2019) telah menjadi sorotan dunia sejak 2019. Pada 30 Januari 2020, WHO (World Health Organization) akhirnya menyatakan pandemi COVID-19 sebagai darurat kesehatan masyarakat internasional yang tidak dapat dilakukan secara tatap muka seperti biasa. Salah satu bidang kegiatan yang terlibat adalah bidang pendidikan, atau kegiatan pembelajaran. Di Indonesia sendiri, Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengeluarkan surat edaran tentang penerapan kebijakan pendidikan darurat menyusul merebaknya Covid-19 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kemendikbud menegaskan, masyarakat umum dihimbau untuk belajar dari rumah dengan model pembelajaran daring untuk menghindari peningkatan jumlah warga yang terinfeksi virus Covid-19. PAUD Dikdasmen, Direktur Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menegaskan bahwa pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia, sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan tertinggi di samping PAUD. Kesulitan [2] Memiliki siswa terbanyak di Indonesia Data yang dipublikasikan Badan Pusat Statistik (BPS) di situs Databoks tahun 2017/2018 berjumlah sekitar 25,5 juta orang [3] jika dibandingkan dengan tiga jenjang pendidikan lainnya: SMP, SMA dan SMK. siswa SD tahun 2019/2020 tetap di urutan pertama dengan 25,2 juta.

Kelompok usia sekolah dasar membutuhkan dukungan dalam proses pembelajaran di masa pandemi. Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran daring yang harus dipelajari siswa secara mandiri. Jika Anda ingin siswa Anda fokus pada pembelajaran mereka di kelas dan mendapatkan instruksi penuh dari guru mereka, akan lebih mudah bagi mereka untuk mengajukan pertanyaan dan memahami pelajaran. untuk mengerti. Selain itu, siswa sekolah dasar secara alami dapat bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya, yang dapat menyebabkan hilangnya semangat sosial. Sekolah yang sudah lama tutup juga melahirkan siswa.[5] Mengingat banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh ketiga pihak yang terlibat dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran daring tersebut, hal tersebut juga telah banyak diulas dalam jurnal penelitian dan dampak pandemi Covid-19 terhadap kegiatan pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar. Hal ini membuktikan bahwa keterbatasan pembelajaran daring merupakan persoalan yang lebih urgen dan permasalahan yang perlu dibahas dibandingkan kendala yang dihadapi pada jenjang SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Selanjutnya, peneliti menangkap urgensi dalam gagasan utama masalah. Ini adalah penyajian video animasi 2D sebagai media alternatif yang bertujuan untuk mengedukasi tentang kendala dan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar daring.

Video animasi 2D adalah media alternatif pilihan untuk masalah belajar mengajar daring dan informasi tentang masalah. Pilihan ini didasarkan pada studi yang menunjukkan bahwa penggunaan animasi memiliki efek positif pada suasana di mana siswa menerima informasi. Siswa dapat lebih antusias dan tertarik dengan materi yang disajikan dibandingkan dengan media pendidikan lainnya seperti foto, coretan buku, dan papan tulis. Selain siswa, guru juga menanggapi dengan kepuasan positif [6]. Selain itu, beberapa penelitian menyatakan bahwa video animasi juga dapat memotivasi orang tua untuk mendengarkan informasi yang disampaikan dan membangun imajinasinya [7]. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengedukasi orang tua dan guru siswa sekolah dasar dan diharapkan pemilihan media alternatif untuk animasi 2D juga akan menjadi media yang efektif untuk sekaligus menjawab tiga kekhawatiran siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat perancangan yang berjudul "Perancangan Video Animasi 2D sebagai Media Edukasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19".

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggali data primer dan data sekunder melalui wawancara, observasi dan literatur review[8]. Data primer diperoleh dari data hasil wawancara dengan tiga pelaku sekolah daring yang paling terdampak, yaitu siswa, orang tua siswa, dan guru Sekolah Dasar. Data utama yang peneliti gunakan sebagai sumber merupakan data *penelitian Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar* oleh Agus Purwanto, dkk. Literatur review dilakukan dengan menggunakan beberapa jurnal terdahulu dengan topik yang sama. Beberapa jurnal [9],[10],[11] tersebut digunakan sebagai

pembandingan. Metode perancangan karya menggunakan metode yang sesuai dengan prinsip kerja animasi 2D, yaitu Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dibuat lah beberapa rancangan yang dipersiapkan sebelum pembuatan karya, yakni:

3.1.1. Observasi dan Pengumpulan data

Observasi dan Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada masing-masing pihak yang terdampak problematika sekolah daring yaitu siswa SD, orang tua dan guru SD. Data didapat dari delapan wilayah yang ada di provinsi Banten, yaitu Kabupaten Serang, Kota Serang, Kota Tangerang Selatan, Kabupaten Pandeglang, Kabupaten Tangerang, Kota Tangerang, Kota Cilegon, dan Kota Lebak. Setiap satu wilayah diambil tiga sampel yaitu masing – masing satu orang siswa sekolah dasar, orang tua, dan guru sekolah dasar. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur daring dengan pertimbangan mengurangi kontak dan pertemuan fisik yang dilakukan ditengah masa pandemi COVID-19 dan dengan bantuan alat dokumentasi berupa perekaman video, perekaman suara, dan buku catatan. Proses pengambilan data wawancara peneliti dibantu oleh beberapa asisten pewawancara dengan hasil yang telah dirangkum dari transkrip wawancara berupa:

- A. Kendala yang dirasakan siswa sebagai berikut:
 - a. Materi yang diberikan secara online sulit dimengerti siswa.
 - b. Siswa rindu bertemu teman – teman dan berkurang uang jajan.
 - c. Siswa harus berbagi gawai dan mendapatkan gangguan sekitar lainnya.
 - d. Keterbatasan untuk bertanya dan berdiskusi
 - e. Belum terbiasa dengan aplikasi belajar diluar *Whatsapp*
 - f. Kurang fokus karena lebih senang bermain dan sering teringat game ketimbang belajar.
- B. Kendala yang dirasakan Orang tua sebagai berikut:
 - a. Orang tua harus mengeluarkan biaya lebih untuk kuota dan gawai.
 - b. Orang tua belum mengerti sarana belajar online selain *Whatsapp*.
 - c. Orang tua kesulitan membagi waktu untuk mengajari dan mendampingi anak belajar.
 - d. Orang tua kesulitan memfokuskan anak dari gangguan sekitar lingkungan rumah.
 - e. Orang tua khawatir dengan perkembangan mental dan jiwa anak
 - f. Orang tua kurang sabar untuk mengajari anak sehingga lebih memilih mengerjakan tugas anaknya.
- C. Kendala yang dirasakan Guru sebagai berikut:
 - a. Guru harus mengeluarkan biaya lebih untuk kebutuhan sarana prasarana mengajar.
 - b. Guru sulit memahami siswa karena siswa kurang responsive dan antusias
 - c. Guru harus menyiapkan taktik ekstra untuk menyampaikan materi dan Teknik yang menarik
 - d. Guru belum terlalu akrab dengan penggunaan aplikasi diluar *Whatsapp* karena belum menerima persiapan pada awal sekolah daring
 - e. Guru tetap harus membimbing orang tua agar orang tua dapat membimbing anaknya di rumah
 - f. Guru sulit bekerjasama dengan orang tua karena beberapa alasan seperti orang tua yang bekerja
 - g. Guru ragu memberikan penilaian dan peringkat terhadap hasil belajar dan perkembangan siswa
 - h. Pembelajaran yang lambat karena proses komunikasi dua arah yang harus dilakukan berulang – ulang.

Data observasi tersebut akan digunakan sebagai dasar dari cerita yang akan dibuat.

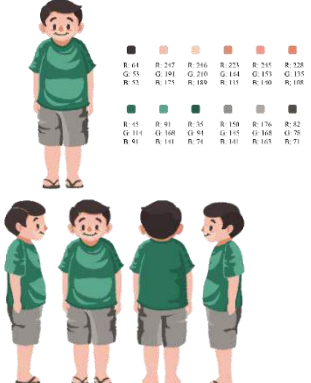
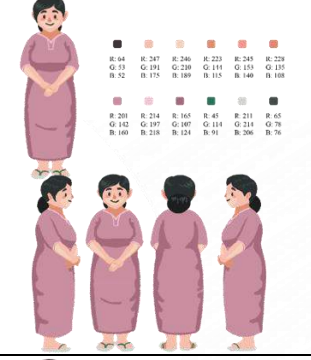
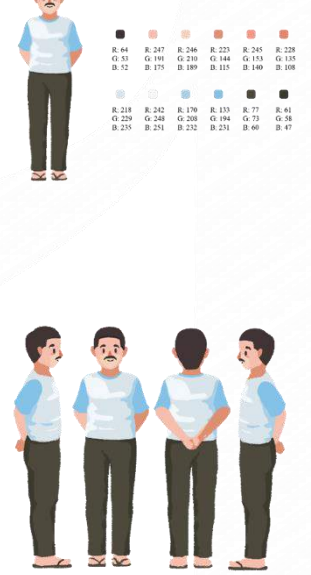
3.1.2. Konsep dan Ide Cerita


Berdasarkan data studi literatur dan wawancara yang telah didapat, disimpulkan bahwa pihak terkendala sekolah daring memiliki problematikanya masing – masing. Maka untuk mengantarkan fakta tersebut menjadi sebuah cerita, video animasi ini akan bercerita mengenai problematika yang dialami pada masing-masing pihak dengan memunculkan fakta dari sudut pandang setiap tokoh.

3.1.3. Penokohan dan Desain Karakter

Penokohan dan desain karakter diambil dari rata – rata visual setiap pihak pelaku sekolah daring yang diwawancarai, baik itu jenis kelamin, maupun visual pelaku sekolah daring. Yang kemudian dibedakan menjadi 3 pelaku sekolah daring sebagai berikut:

Tabel 1. Karakter dan Penokohan

No	Tokoh	Karakteristik	Peran	
1	Siswa	Siswa sekolah dasar berusia 10 – 12 tahun. Mengenakan pakaian santai rumah, dan seragam sekolah pada scene bersekolah. Karakter lugu seperti siswa pada umumnya	Siswa sekolah dasar	
2	Ibu	Ibu rumah tangga biasa berusia 40 – 50 tahun, mengenakan daster dengan rambut disanggul karena tidak memiliki banyak waktu untuk terlalu memperhatikan penampilan. Karakter perasa dan pemerhati	Tokoh utama orang tua	
3	Ayah	Karakter perasa dan pendiam. Menggunakan pakaian kaos dan sarung ala bapak-bapak di rumah.	Tokoh pendukung orang tua	
4	Guru	Guru sekolah dasar: wanita berusia 40 – 50 tahun	Tokoh utama guru: wali kelas siswa	

		<p>mengenakan seragam PNS sebagai seragam yang mampu mewakili seragam universal regional.</p>	
--	--	---	---

3.1.4. Naskah

Pada perancangan ini, naskah diketik dengan kalimat yang padat dan sederhana, dengan maksud agar mempersingkat durasi video, agar materi yang disampaikan padat dan tidak bertele-tele untuk menghindari audiens merasa bosan menonton. Cerita yang akan dibuat awalnya bermula dari pemaparan kondisi awal bahwa kini tengah terjadi pandemi global yang melanda dunia termasuk Indonesia, dan mempengaruhi banyak sektor dalam kehidupan sosial, termasuk juga sekolah.

Cerita kemudian berlanjut dengan pengenalan aspek pelaku sekolah daring yang paling utama, yakni siswa Sekolah Dasar. Cerita akan bergerak dengan garis awal yaitu pengenalan tokoh utama siswa dan bagaimana kehidupannya sehari – hari dalam melaksanakan kegiatan KBM secara normal di Sekolah. Kemudian cerita akan mulai membandingkan dengan kehidupan sekolah daring tokoh utama saat berada di rumah, di sinilah peneliti akan memaparkan kendala dan permasalahan daring yang dirasakan siswa, seperti kendala siswa beradaptasi dengan model pembelajaran daring, belum memahami penggunaan teknologi, sulit fokus, kebingungan saat hendak bertanya, hingga bosan merasa dirumah.

Setelah siswa, cerita akan berganti menjadi sudut pandang orang tua yakni Ibu sebagai tokoh utama dan Ayah sebagai tokoh pendamping yang mengamati siswa selama sekolah daring dirumah, dan memaparkan bagaimana problematika mendampingi siswa belajar dirumah. problematika yang dipaparkan akan sesuai dengan hasil data yang didapat, yaitu alasan orang tua seperti kurang mahir dalam penggunaan teknologi, kekurangan waktu akibat pekerjaan, sulit mengikuti materi hingga berujung ketidak sabaran dalam mendampingi, hingga biaya lebih yang terus menerus disisihkan. selain itu, pada bagian ini juga akan menampilkan tanggapan orang tua pada guru baik ke khawatiran orang tua maupun respon positif orang tua.

Kemudian yang terakhir adalah proses pemaparan permasalahan pembelajaran daring dari kacamata guru. Dimulai dengan pengenalan tokoh utama guru, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan problem yang dirasakan guru yakni kemampuan pengelolaan metode pembelajaran, penguasaan media pembelajaran, usaha ekstra dalam membangkitkan motivasi siswa, hingga proses penilaian. Cerita akan memaparkan pula sudut pandang guru terhadap orang tua, seperti kurangnya partisipasi orang tua dalam membantu proses bimbingan siswa, serta keinginan guru yang mengharapkan adanya pelatihan akan metode pembelajaran daring yang baru.

Pada bagian akhir, akan ditampilkan kesimpulan bahwa masing-masing pihak terdampak memiliki problematika nya tersendiri. setelah itu kalimat ajakan dan harapan akan dimunculkan untuk memancing dan mengarahkan audiens untuk berpikir bagaimanakah cara untuk memahami dan saling memberi solusi dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih kondusif.

3.1.5. Storyboard

Story board dibuat untuk mempermudah pengerjaan animasi *frame per frame*.

No	Scene	Deskripsi	Visual	Audio	Storyboard	Storyboard
1	Pengantar					
2	Pengantar					
3	Scene					
4	Pengantar					
5	Pengantar					
6	Scene					
7	Pengantar					
8	Pengantar					
9	Scene					
10	Pengantar					
11	Pengantar					
12	Scene					
13	Pengantar					
14	Scene					
15	Pengantar					
16	Scene					
17	Pengantar					
18	Scene					
19	Pengantar					
20	Scene					
21	Pengantar					
22	Scene					
23	Pengantar					
24	Scene					
25	Pengantar					
26	Scene					
27	Pengantar					
28	Scene					
29	Pengantar					
30	Scene					
31	Pengantar					
32	Scene					
33	Pengantar					
34	Scene					
35	Pengantar					
36	Scene					
37	Pengantar					
38	Scene					
39	Pengantar					
40	Scene					
41	Pengantar					
42	Scene					
43	Pengantar					
44	Scene					
45	Pengantar					
46	Scene					
47	Pengantar					
48	Scene					
49	Pengantar					
50	Scene					

Gambar 1. Story Board
Sumber: Dokumentasi Peneliti

3.2. Produksi

3.2.1. Ilustrasi dan Pewarnaan

Setelah melihat alur cerita berdasarkan konsep, narasi, dan *storyboard*, kemudian dibuat ilustrasi yang sesuai dengan *storyboard*. Teknik pewarnaan dan tema yang dipilih adalah gaya animasi yang sesuai dengan target audiens yakni gaya animasi yang jelas, menarik, dan cerah serta ringan dicerna. Proses pewarnaan dibuat secara digital dengan aplikasi yang sama yaitu *procreate*. Ilustrasi berisi penggambaran karakter, ikon, dan latar belakang serta *text body copy*.



Gambar 2. Proses ilustrasi dan pewarnaan digital
Sumber: Dokumentasi Peneliti

3.2.2. Pengisian Suara atau *Dubbing*

Pengisian suara dilakukan terlebih dahulu sebelum masuk pada proses penganimasian agar dapat menyesuaikan pergerakan karakter dengan suara pembacaan narasi. Pembacaan narasi dibuat dinamis untuk dapat menarik perhatian audiens dan membuat video terasa enak dan santai untuk didengar.



Gambar 3. Proses Recording dubing suara
Sumber: Dokumentasi Peneliti

3.2.3. Penganimasian

Proses penganimasian dilakukan untuk menggabungkan semua ilustrasi dan juga agar pergerakan cerita yang ingin disampaikan menjadi lebih menarik. Penganimasian dilakukan secara digital menggunakan beberapa *software* produk Adobe seperti Adobe After Effect, dan Adobe Premiere.



Gambar 4. Proses penganimasian
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Judul : Fenomena Sekolah Dalam Jaringan Pada Lingkup Telkom School Purwokerto
Selama Masa Pandemi Covid-19 2020
Durasi : 3 menit 50 detik
Ukuran : Full HD 1080p
Mode : RGB
Format : *Online & DVD*
Tipografi : *Hug Me Tight, Lemons Can Fly*
Visualisasi Karya : Procreate, Adobe Animate, Adobe Premiere
Link akses video : linktr.ee/sekolahdaring



Gambar 7. QR Code link akses video animasi
Sumber: Dokumentasi Peneliti

4. KESIMPULAN

Kurangnya persiapan dan latihan sebelum kegiatan sekolah daring mendadak dilakukan, guru di sekolah dasar juga harus mengajari orang tua dengan mengadakan pertemuan beberapa kali dalam sebulan agar orang tua mengerti dengan baik materi dan dapat menyampaikannya kembali pada siswa dirumah, proses belajar mengajar menjadi lambat karena kurangnya kerjasama antar kedua belah pihak setiap harinya karena kesibukan, guru juga mengalami kesulitan dalam hal menilai perkembangan dan kemampuan siswa, karena ragu akan kejujuran hasil belajar siswa.

Masing-masing dari pihak terdampak tentunya memiliki kesulitan dan permasalahannya, sehingga dengan adanya penelitian dan pemaparan fakta ini diharapkan setiap pihak terdampak akan mengerti dan tidak saling merasa dirugikan, bahwa semua merasa terbebani dengan adanya masa pandemi ini, dan bisa tetap menjalani kegiatan sekolah meskipun harus berjalan dari rumah. Diharapkan setelah melihat pemaparan fakta ini setiap pihak terdampak dapat menciptakan kesepahaman sehingga tercipta jalan keluar dan solusi bersama, bagaimana agar kegiatan sekolah daring dari rumah tetap berjalan baik dan siswa tetap dapat menyerap materi pelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. I. Lindawati and C. A. Rahman, "Adaptasi Guru dalam Implementasi Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2020, p. 61.
- [2] D. Reiny, "Murid PAUD dan SD Paling Terdampak Belajar dari Rumah | Republika Online," 19-Aug-2020. [Online]. Available: <https://www.republika.co.id/berita/qfs6uh414/murid-paud-dan-sd-palingterdampak-belajar-dari>. [Accessed: 20-May-2022].
- [3] Databoks, "Berapa Jumlah Peserta Didik Indonesia? | Databoks," 02-May-2019. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/05/02/berapa-jumlah-peserta-didik-indonesia>. [Accessed: 20-May-2022].
- [4] T. Kementerian Riset, "Jumlah siswa SD dan Mahasiswa di Indonesia, 2020 - Lokadata." [Online]. Available: <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/jumlah-siswa-sd-dan-mahasiswa-di-indonesia-2020-1592350539>. [Accessed: 20-May-2022].
- [5] A. Purwanto *et al.*, "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar," *EduPsyCouns J. Educ. Psychol. Couns.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2020.
- [6] N. Jannah, "Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di Mi Miftahul Huda Pakis Aji Jepara," p. 177, 2017.
- [7] C. A. Febriani, D. D. Nuryani, and D. Elviyanti, "Efektifitas Pemanfaatan Media Gambar Bergerak dan Video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Gizi Seimbang pada Balita," *J. Kesehat.*, vol. 10, no. 2, p. 181, 2019, doi: 10.26630/jk.v10i2.1263.
- [8] P. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 19th ed. Alfabeta, 2013.
- [9] L. Imtikhani, R.M. Arrazi, and M. D. Al Amjad, "Peran Pendampingan Belajar Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19 Untuk siswa Sekolah Dasar," 2020. [Online]. Available: KKN BMC UNNES%0A2020
- [10] R. P. Sari, N. B. Tusyantari, and M. Suswandari, "Dampak Pembelajaran Daring bagi Siswa Sekolah Dasar Selama COVID-19," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, p. 13, 2020.
- [11] H. A. Rigianti, "Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara" *J. Pendidik. dan Pembelajaran Ke-SD-an*, vol. 7, pp. 299–301, 2020.

ANALISIS SEMIOTIK JOHN FISKE MENGENAI REPRESENTASI PERJUANGAN KELAS PADA SERIAL FILM PEAKY BLINDERS

Rangga Cahyo Mukti Laksana¹, Rr. Widya Dhana Kusuma Nararya²

DKV, Fakultas Rekayasa Industri & Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. D.I. Panjaitan No. 128, Purwokerto, Banyumas

e-mail: 19105099@ittelkom-pwt.ac.id¹, email 1910539@ittelkom-pwt.ac.id²

Received : Mei, 2022

Accepted : Mei, 2022

Published : Juni, 2022

Abstract

The research is aimed to: (1) determine the semiotic signs to represent the struggle of the class in Peaky Blinders film series; (2) point out the meaning and the message that want to be delivered by using semiotic signs. This research is used theory of the Class by Marxism. The research methodology is used semiotics by John Fiske's by classifying the data into three parts: reality, representation, and ideology. The data are taken from some scene scenes in Peaky Blinders Film Series Season 1-5. The result of the study found that classifying the social classes into some parts intentionally and constructively happened. It shows that every classes have its own struggle to get the hegemony of the class as shown in Peaky Blinders Series Film.

Keywords: semiotika, John Fiske, Peaky Blinders Serial Film

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mengetahui tanda semiotik apa saja yang merepresentasikan perjuangan kelas pada Serial Film Peaky Blinders; (2) mengetahui maksud dan pesan yang ingin disampaikan pada film tersebut melalui tanda semiotik. Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini menggunakan teori kelas Marxisme. Metode penelitian ini menggunakan Semiotika John Fiske dengan mengklasifikasinya ke dalam tiga bagian, yaitu: realitas, representasi, dan ideologi. Data diambil dari beberapa scene film pada musim 1-5. Hasil penelitian ini menemukan bahwa pembagian kelas sosial adalah nyata, itu semua terjadi secara disengaja dan dikonstruksi secara sosial. Dalam serial Peaky Blinders ditampilkan selalu ada perjuangan kelas untuk menentang hegemoni kelas di atasnya.

Kata Kunci: semiotika, John Fiske, serial film Peaky Blinders

1. PENDAHULUAN

"I think in Britain for ages like this of the upper middle class and the aristocracy are so well represented in drama, but never really the working right" [1]. Demikian ungkapan Cilian Murphy ketika mengisi talkshow *The Late Late Show with Craig Ferguson*. "Saya pikir di Inggris untuk tahun sekarang kelas menengah ke atas dan aristokrasi terwakili dengan baik melalui drama, tapi benar-benar tidak pernah bekerja dengan baik". Begitu ungkapnya bila diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia saat sedang diwawancarai oleh Craig Ferguson mengenai film yang tengah diperankannya, yakni *peaky blinders*.

Ungkapan Murphy kala itu menjadi kritik atas perfilman Inggris yang lebih sering menampilkan kelas atas dan aristokrasi, padahal realitasnya Inggris dikonstruksi secara sosial oleh berbagai macam kelas. Murphy

menuturkan, ia ingin agar *peaky blinders* dapat menjadi film yang mampu merepresentasikan berbagai macam kelas di Inggris dan memberi perspektif yang unik bagi pemirsa [2].

Peaky Blinders sendiri adalah serial televisi bergenre drama kriminal Britania Raya yang dibuat oleh Steven Knight. Film ini berlatar di Birmingham Inggris pasca Perang Dunia I. Di mana terdapat keluarga Mafia Shelby yang berisi pemuda-pemuda mantan veteran Perang Dunia I, yang kemudian membentuk geng mafia berbasis keluarga. Serial *Peaky Blinders* memiliki 6 musim, dan memulai debut pertamanya pada 12 September 2013 dan akan diakhiri musim ke-6 nya pada awal tahun 2022.



Gambar 1.1 Potret Geng Peaky Blinders

(Sumber: <https://www.musikexpress.de/peaky-blinders-soundtrack-erscheinungsdatum-tracklist-cover-stream-details-1361133/>)

Pemilihan film serial *peaky blinders* dilatarbelakangi oleh kekaguman subjektif pribadi atas kompleksitas narasi, kejutan-kejutan dalam film dan keterkaitan film dengan sejarah Inggris pasca Perang Dunia I. Selain itu, film ini menjadi fenomena tersendiri sebagai antitesis dari maraknya film drama periode Inggris yang hanya menampilkan kelas atas dan aristokrasi. Hal lain yang membuat film ini menarik karena film ini menyinggung isu-isu sosial, seperti: kesetaraan gender, perlawanan kelas, sejarah dan kondisi sosial-politik Inggris kala itu, baik secara tersurat maupun tersirat. Oleh karena itu, penelitian yang saya buat berjudul “*Menilik Peaky Blinders Sebagai Representasi Perjuangan Kelas Melalui Kacamata John Fiske*”.

Penelitian ini menggunakan Analisis Semiotik John Fiske karena teori semiotika dari John Fiske membahas secara lebih dalam mengenai semiotik, sampai tataran ideologi. Selain itu, teori semiotika John Fiske dirasa tepat untuk membahas mengenai pertentangan kelas yang ada di Serial Film *Peaky Blinders*. Hal ini karena proses analisis, semua elemen realitas serta representasi dianalisis sampai pada tahap level ideologi, dimana suatu realitas memungkinkan memasukan ideologi dalam konstruksi realitas, termasuk pada Serial Film *Peaky Blinders* [3].

Dalam penelitian ini peneliti menyusun kerangka teori sebagai landasan berpikir untuk menunjukkan dari sudut mana saya menyoroti permasalahan tersebut [10]. Kerangka teori juga membantu saya dalam menentukan arah dan tujuan penelitian, agar langkah yang ditempuh selanjutnya jelas dan konsisten. Berikut ini adalah beberapa kerangka teori yang dijadikan landasan berpikir untuk membantu saya dalam menentukan tujuan dan arah penelitian:

Menurut John Fiske semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, mengenai bagaimana makna dibangun dalam "teks" media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna [3].

Semiotika John Fiske mengikuti aliran post-strukturalisme, kemunculan aliran ini ditengarai karena ketidaksetujuan aliran post-strukturalisme yang dipelopori oleh Ferdinand De Saussure yang mengatakan tanda dalam semiotika adalah sesuatu yang mengikat, dan tidak memberi kemungkinan akan terciptanya kreativitas tanda-tanda yang baru dan aliran post-strukturalisme menolak segala bentuk keterkaitan dengan konvensi, aturan atau kode-kode baru. Sebaliknya, John Fiske membuka ruang bagi model-model bahasa dan pertanda yang kreatif, produktif, subversif, transformatif, bahkan terkadang anarkis [11].

Dalam pandangan Fiske, komunikasi adalah berbicara satu sama lain. Ia berasumsi bahwa semua komunikasi melibatkan tanda (*sign*) dan kode (*codes*). Tanda merupakan sesuatu berupa objek atau tindakan untuk merujuk sesuatu yang lain. Sedangkan, kode adalah sistem dimana tanda-tanda diorganisasikan dan menentukan bagaimana tanda tersebut terhubung satu sama lain [11].

Kode-kode tersebut digunakan untuk membedah realitas dan konstruksi sosial yang ada di film. John Fiske sendiri membaginya menjadi tiga level, yaitu: level realitas, level representasi, dan level ideologi. Level realitas meliputi: tampilan pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, *gesture*, ekspresi, suara, dan dalam bahasa tertulis berupa dokumen, transkrip wawancara, dan lain sebagainya. Level representasi merupakan tahapan dimana realitas yang terencode dalam *encoded electronically* harus ditampilkan pada *technical codes* seperti kamera, *lighting*, editing, musik, dan suara. Dalam tulis meliputi: kata, kalimat, foto, dan grafik. Sedangkan, dalam Bahasa gambar ada kamera, tata cahaya, editing musik, dan lainnya. Elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan karakter, narasi, action, dialog, dan setting. Kemudian pada level ideologi semua elemen diorganisasikan dan dikategorisasikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarkhi, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya [12].

Marxisme merupakan buah pemikiran Karl Marx mengenai protesnya terhadap sistem kapitalisme dan sering diasosiasikan dengan perjuangan kelas. Karl Marx juga menyampaikan pandangan bahwa negara hanyalah alat untuk menindas rakyat yang berada di kelas sosial yang lebih rendah dan sistemnya dapat diatur oleh borjuis [8].

Menurut Marx, sejarah umat manusia adalah sejarah mengenai perjuangan kelas. Marxisme meyakini bahwa masyarakat rentan terhadap konflik kepentingan antar kelas. Hal ini karena adanya kesenjangan antara kelas borjuis dan kelas proletar. Kelas borjuis adalah sekelompok orang yang menguasai mesin-mesin produksi dan menguasai sumber daya. Hal inilah yang membuat mereka kaya dan memiliki kekuatan untuk mengatur negara. Sedangkan, kelas proletar adalah sekelompok pekerja yang dieksploitasi oleh kelas borjuis.

Marx memberikan saran bahwa inti gagasan marxisme adalah revolusi kelas pekerja untuk mengangkat kelas proletar ke posisi kelas penguasa. Hal ini sebagai upaya untuk memenangkan demokrasi, kelas proletar akan menggunakan kekuatan politiknya untuk merebut mesin-mesin produksi, sumber daya, dan ibukota dari tangan borjuis [13].

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pada bagian ini peneliti berusaha memaparkan penelitian terdahulu yang pernah membahas hal serupa. Pemaparan ini bertujuan untuk mempertajam metode penelitian, memperkuat kerangka teoretik dan memperoleh informasi mengenai penelitian yang sejenis yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu [4]. Hal ini dimaksudkan untuk menentukan *positioning* dan *research gap* sebagai dasar pernyataan kebaruan penelitian, sebab bagaimanapun juga penelitian ini bersinggungan dengan penelitian-penelitian sebelumnya [5].

Penyusunannya dilakukan dengan memaparkan penelitian sejenis yang berkaitan dengan identifikasi masalah dan metode penelitian [7]. Adapun penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya berjudul “Presentasi Marxisme Pada Manga (Studi Semiotika John Fiske Mengenai Kelas Sosial Karl Marx Pada Komik *Shingeki No Kyojin*)”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika John Fiske. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membongkar *Marxisme* yang terdapat pada *manga Shingeki No Kyojin*. *Manga* ini bercerita tentang perjuangan umat manusia yang berhadapan dengan titan dan juga pemerintahan yang menyiksa masyarakatnya dengan sistem kapitalisme. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada objek yang diteliti, dimana penelitian ini menggunakan *manga* sebagai objeknya sedangkan penelitian saya menggunakan film serial. Persamaannya terletak pada metode penelitian dan mengangkat isu kelas sosial [8].

Berkenaan fokus dalam penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan untuk merumuskan permasalahan yang ada, agar penelitian ini dapat menyelidiki permasalahan tersebut secara radikal dan komprehensif. Pertanyaan tersebut meliputi: (1) Apa saja bentuk perjuangan kelas yang terepresentasikan dalam film *peaky blinders*? (2) Bagaimana cara menganalisis bentuk perjuangan kelas dalam film *peaky blinders* menggunakan analisis semiotika John Fiske? (3) Apa yang dapat dimaknai dari perjuangan kelas pada film *Peaky Blinders*?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode analisis semiotika John Fiske, dimana dalam penelitian ini akan menggunakan tiga level realitas dalam menganalisis film, yaitu: level realitas, representasi, dan ideologi. Sumber data primer yang dipakai menggunakan film *peaky blinders* dari musim ke-1 sampai musim ke-5. Hal ini karena kelima musim tersebut merepresentasikan perjuangan kelas baik secara naratif maupun visual, sehingga dapat relevan apabila dianalisis menggunakan semiotika John Fiske [9]. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pendekatan *marxisme* sebagai hal yang akan diselidiki dalam film ini menggunakan semiotika John Fiske.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis

Serial *Peaky Blinders* mengisahkan kondisi Pasca Perang Dunia I, yang membuat perekonomian Inggris menjadi terpuruk, sehingga menyebabkan meningkatnya pengangguran. Tingkat pengangguran yang tinggi membuat maraknya tingkat kriminalitas. Dengan situasi yang demikian, lahirlah geng-geng di kalangan pemuda Birmingham, sebagai cara untuk bertahan hidup. *Peaky Blinders* adalah salah satu geng yang lahir dari kerasnya zaman itu. Segerombolan pemuda mantan veteran Perang Dunia I yang dahulu pernah berperang melawan Perancis demi Raja Inggris kala itu. Keterampilan militer yang mereka kuasai, membuat geng tersebut menjadi geng yang disegani dan memiliki pengaruh kuat di Birmingham. Geng yang dipimpin oleh Keluarga Shelby ini dipimpin oleh Thomas Shelby atau sering dipanggil Thomas, Tommy, Tom, atau Mr. Shelby. Juga Arthur Shelby dan John Shelby sebagai tangan kanannya. Arthur sendiri adalah kakak dari Thomas dan John sendiri adalah adik dari Thomas.


Pada musim pertama dan kedua, film ini menceritakan tentang perebutan senjata dan kekuasaan antar geng di Birmingham. Thomas Shelby selaku pemimpin geng mendapati satu kotak besar yang ternyata berisi senjata mesin otomatis yang seharusnya digunakan militer Inggris, namun dicuri dan disembunyikan oleh Thomas. Mendengar kabar itu, Pemerintah Inggris langsung menurunkan tim investigasi untuk mencari senjata tersebut. Selain Pemerintah Inggris, banyak organisasi yang mengincar senjata tersebut, seperti: *Irish Republican Army (IRA)*, Kaum Bolshevik, dan Geng Billy Kimber. Motif untuk mendapatkan senjata tersebut bermacam-macam, Kaum Bolshevik dan IRA ingin mempergunakan senjata tersebut untuk melakukan revolusi. Sedangkan, Geng Billy Kimber ingin memperkuat posisi mereka sebagai gangster besar di Inggris. Di sini Thomas dan rekan gengnya memainkan peran yang bagus, mereka memanfaatkan isu senjata tersebut untuk memperluas pengaruh dan bisnis mereka.




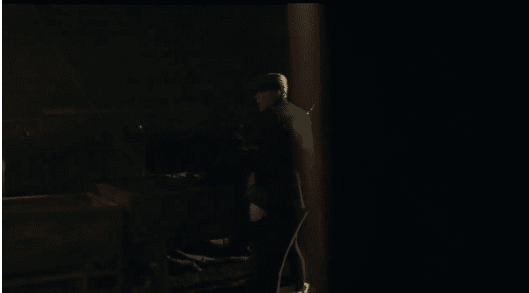

Musim ketiga dan keempat, menceritakan jerih payah dari hasil tangan kotor Thomas dan rekan gengnya dalam mempergunakan isu senjata kala itu. Mereka berhasil membuka beberapa cabang pub (bar), membuka bisnis pacuan kuda, dan mengembangkan bisnis judi. Pada season ini pula *Peaky Blinders* akhirnya beralih haluan bisnis, yang dulunya dilakukan secara kotor, akhirnya mereka ubah secara halus dengan mendirikan perseroan terbatas (PT) *Shelby Company Limited*. Setelah berhasil memperoleh keuntungan dari perseroan terbatas yang mereka dirikan, keuntungan tersebut kemudian digunakan untuk membeli alat-alat produksi. *Peaky Blinders* yang awalnya geng pemuda pengangguran Birmingham, kini menjadi geng mafia kelas atas dengan berbisnis ekspor minuman keras, opium, mobil, dan gurita bisnis lainnya. Mereka adalah contoh orang yang dapat terbebas dari lingkaran setan kemiskinan yang dibentuk oleh sistem kapitalisme. Namun, cara mereka untuk memperoleh hal itu, menggunakan cara kriminal.





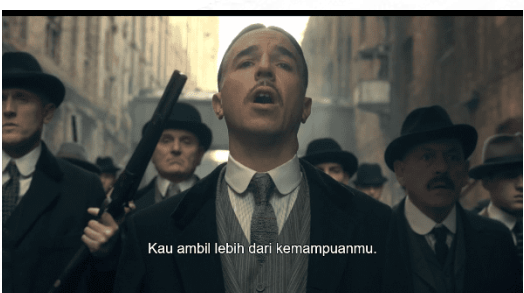
Pada sesi kelima, *Peaky Blinders* memperluas pengaruhnya lagi dengan terjun ke politik. Geng yang awalnya berisi pemuda kriminal, lalu berubah lagi menjadi geng mafia yang berisi pebisnis dan politisi. Kini naik kelas lagi ingin menguasai Inggris dengan terjun ke Politik. Thomas Shelby akhirnya mencalonkan diri menjadi Senator Birmingham, dan akhirnya menang. Namun, kemenangan tersebut tidak membuat dirinya puas, ia ingin naik ke tingkat yang lebih tinggi lagi yaitu mendirikan Partai Fasisme untuk memerintah Inggris. Hal ini ia lakukan karena ia ingin agar alat-alat produksinya bisa aman dan dapat mengakses sumber daya yang lebih tinggi melalui politik. Hasratnya tersebut dilatarbelakangi kondisi sosial-politik era itu, dimana ketimpangan dan kesenjangan sosial masyarakat terlalu jauh dan munculnya Revolusi Bolshevik di Rusia yang pengaruhnya sampai ke Inggris. Khawatir akan pengaruh politik kiri tersebut yang dapat mengganggu bisnisnya, akhirnya ia memutuskan mendirikan Partai Fasisme Inggris sebagai antitesis dari Partai Sosialis Inggris. Tujuannya untuk melindungi kaum pemodal dan sistem kapitalisme tetap berjalan sebagaimana mestinya.

3.2 Data Primer



Data primer diambil dari film *peaky blinders* musim ke-5. Data yang diambil berupa cuplikan scene film yang merepresentasikan tentang perjuangan kelas. Berikut data visual yang saya sajikan dalam bentuk tabel:







No	Adegan	Season /Episode	Waktu (menit ke-)	Keterangan
1		S1/ EPS1	18:00 - 18:25	Inspektur Champbell sedang berkeliling Kota Birmingham menggunakan mobil, ia di utus oleh Winston Churchill (Perdana Menteri Inggris) untuk membenahi Kota Birmingham. Di adegan tersebut diperlihatkan betapa kumuhnya kota tersebut. Banyak pemabuk, bandit jalanan, orang yang sedang kawin sembarangan di jalan, pengeroyokan, dan

	   			<p>kejahatan lainnya yang menunjukkan kota tersebut sangat kental dengan sisi gelap.</p> <p>Adegan ini memperlihatkan sisi lain dari Inggris yang selalu direpresentasikan dengan kemewahan, royal, kelas atas, dan segala glamoritas lainnya.</p> <p>Semua itu dipatahkan dengan latar Kota Birmingham yang kotor.</p> <p>Di kota ini pula <i>peaky blinders</i> bersemayam, bersama dengan kaum proletar, kelas bawah dan bandit-bandit lainnya.</p>
2		S1/ EPS1	08:15 - 09:20	<p>Adegan Eddy Throne sedang melakukan propaganda terhadap buruh pabrik di Kota Birmingham untuk melakukan mogok kerja.</p> <p>Propaganda tersebut dilayangkan untuk menarik simpati para buruh sehingga dapat menggalang kekuatan</p>

				<p>untuk menyebarkan paham komunis di Inggris.</p>
3	   	S1/ EPS6	36:00 - 37:28	<p>Potret adegan perang antara geng jalanan <i>peaky blinders</i> dengan geng penguasa <i>billy Kimber</i>.</p> <p><i>Peaky blinders</i> adalah representasi kaum proletar yang membentuk geng jalanan dengan identitas topi <i>newsboy cap</i> yang menjadi ciri khas kaum pekerja kala itu. Sedangkan, Billy Kimber adalah geng borjuis yang memiliki kekayaan untuk menguasai sumber daya di Birmingham melalui jalur kotor. Identitas mereka dapat dilihat dari topi mafia yang dikenakannya dan setelan jas yang rapi serta hitam pekat. Mereka juga mempunyai banyak anggota, senjata, dan truk untuk memobilisir anggota.</p> <p>Di adegan ini kedua geng tersebut berusaha menyelesaikan</p>





				<p>permasalahan melalui jalur perang.</p> <p>Adegan ini juga menjadi momen di mana geng representasi kelas bawah melawan penindasan yang dilakukan oleh geng kelas atas.</p>
4		S2/ EPS1	02:49 - 03:45	<p>Scene pemakaman Eddy Throne. Dalam scene tersebut terdapat atribut partai komunis dalam bentuk bendera. Eddy Throne sendiri merupakan aktivis partai komunis yang akan memerahkan Inggris. Ia meninggal akibat terkena wabah cacar air.</p>
5		S3/ EPS1	02:30 - 05:57	<p>Scene ini memperlihatkan pernikahan Thomas Shelby dengan Grace Burgess. Di scene ini diperlihatkan kesenjangan antara keluarga kedua mempelai. Keluarga Grace yang berlatar bangsawan dan keluarga Thomas yang berlatar menengah ke bawah. Pada adegan ini tampak gestur keluarga Thomas lebih periang, ceria, ramai, dan banyak tingkah. Sedangkan, keluarga Grace yang cenderung bangsawan lebih</p>

				<p>tenang, kalem, dan bermuka datar.</p> <p>Di <i>scene</i> ini juga diperlihatkan perbedaan antara kelas bangsawan dengan kelas bawah, mulai dari pakaian, sikap, mimik muka, cara berbicara dan tata karma.</p> <p>Keluarga Grace lebih pendiam dan datar karena pada era itu tatapan muka datar melambangkan tingginya status orang tersebut dan bermakna intimidatif, sedangkan keluarga Thomas lebih periang karena mereka berasal dari kelas bawah sehingga membuat rasa kekeluargaannya lebih erat dan secara konstruksi sosial kelas bawah biasanya memiliki sikap atau etika yang aktif dan <i>blak-blakan</i>.</p>
6		S4/ EPS6	04:37 - 04:50	<p>Scene ini memperlihatkan dialog antara Alfie Solomons dengan Thomas Shelby. Alfie memberi <i>wejangan</i> kepada Thomas bahwa "Besar menindas yang kecil, akan selalu ada perkelahian antara besar dan kecil. Yang besar menindas yang kecil".</p> <p>Alfie memberikan <i>wejangan</i> kepada</p>

	 			<p>Thomas karena Thomas sedang bingung menghadapi mafia kelas atas.</p> <p>Thomas sendiri adalah mafia kelas bawah yang berusaha melawan mafia kelas atas.</p>
7	   	S4/ EPS6	33:25 – 36:20	<p>Scane ini memperlihatkan adegan <i>come back</i> Thomas Shelby terhadap Luca Changretta. Dimana Thomas Shelby mengamalkan <i>wejangan</i> Alfie Solomons. Thomas melawan mafia kelas atas ini dengan cara mencari rekan bisnis yang lebih atas dari Luca.</p> <p>Dari situ ia berhasil mengambil alih seluruh bisnis Luca dan membalikan keadaan. “Yang besar menindas yang kecil. Aku harus menemukan seseorang yang lebih besar darimu”, ujar Thomas.</p> <p>Dalam adegan tersebut Thomas memberitahu Luca bahwa ia telah menghubungi rekan bisnisnya di Amerika untuk bekerjasama mengambil alih pasar</p>

				<p>vodka yang telah dimonopoli Luca.</p> <p>Thomas juga menuturkan bahwa keluarga Changratta tidak peduli kalau ia mati, justru mereka malah senang karena tidak perlu ada perang saudara antar keluarga untuk mengambil alih perusahaan Changratta.</p> <p>Di Scane ini pula Arthur Shelby menembak mati Luca Changratta untuk mengakhiri penindasan yang dilakukannya.</p>
8		S5/ EPS5	08:10 - 08:25	<p>Adegan ini memperlihatkan pesta yang diselenggarakan oleh Thomas Shelby.</p> <p>Di tengah acara pesta, Oswald Mosly berorasi mendeklarasikan berdirinya partai Uni Fasisme Inggris.</p> <p>Dalam adegan ini diperlihatkan pakaian yang dipakai oleh kelas atas seperti : politikus, pengusaha, mafia, dan bangsawan. Mereka diperlihatkan dengan pakaian rapi, berambut klimis, dan mengenakan busana yang mahal.</p> <p>Selain itu, latar tempat, dan <i>color grading</i> kamera lebih</p>

	 			<p>mengarah ke warna kuning. Serta sorotan kamera lebih ke <i>close up</i>.</p>
9	 	S4/ EPS2	45:47 – 49:47	<p>Scane ini memperlihatkan Jessie Eden seorang aktivis buruh sedang mengajak Thomas Shelby pemilik pabrik untuk tidak memotong gaji pekerja.</p> <p>Dalam adegan ini diperlihatkan gelagat Thomas Shelby yang ia pikir dapat mengontrol segalanya dengan uang.</p> <p>Thomas bahkan tidak takut ancaman mogok kerja dari buruh sebagai wujud perlawanannya.</p> <p>Bahkan ia menyuruh Jessie untuk meniup peluit sebagai tanda berhenti bekerja.</p> <p>Dan akhirnya Jessie meniup peluit sehingga para buruh yang bekerja di pabrik Thomas berhenti bekerja, tidak takut dengan ancaman Thomas.</p>

				
10	  	S5/ EPS6	56:00– 58:00	<p>Scane ini memperlihatkan Oswald Moesly sedang mendeklarasikan pembentukan Partai Uni Fasisme Inggris secara formal di gedung teater.</p> <p>Pada Scane tersebut terdapat adegan hormat dengan mengangkat tangan pada sudut 45 derajat seperti salam Nazi Jerman.</p> <p>Disertai dengan sorakan cacian kepada Kaum Yahudi yang berbunyi “Binasalah Yehuda!”.</p>

Tabel 1: Data Primer

[Sumber: <https://80.209.252.67/nonton-serial-peaky-blinders-season-1-subtitle-indonesia/>]

3.3 Analisis Semiotik John Fiske Level Realita

Berdasarkan data primer dan sinopsis diatas, didapati bahwa bahwa pakaian (*dress*), sikap (*behavior*), cara bicara (*speech*), gestur tubuh (*body gesture*), dan ekspresi merepresentasikan bentuk perjuangan kelas, antara kelas proletar dengan kelas borjous. Respresentasi dalam hal pakaian dapat dilihat dari pakaian yang dikenakan oleh kaum proletar yang biasanya mengenakan pakaian lusuh, baju *coat*, baju pabrik dan topi *newsboy cap*. Topi tersebut dipakai oleh buruh pabrik, bandit jalanan serta geng *peaky blinders*. Sedangkan, kaum *bourjuis* biasanya mengenakan pakaian rapi berupa jas, dasi kupu-kupu dengan topi *fedora* atau mengenakan pakaian bangsawan. Bukti tersebut dapat dilihat pada tabel data primer nomor 3,5,8, dan 9.

Dari segi sikap (*behavior*) terdapat perbedaan antara kelas proletar dengan kelas bourgeois. Kelas proletar biasanya memiliki sikap yang blak-blakan, terbuka, periang dan banyak tingkah. Sedangkan, kaum bourgeois memiliki sikap dingin, tertutup, dan misterius. Bukti tersebut dapat dilihat pada tabel data primer nomor 5 dan 9.

Cara berbicara (*speech*) antara kelas proletar dengan kelas bourgeois tidak banyak perbedaan. Perbedaannya hanya terletak pada penggunaan *accent* yang berbeda seperti: British England, Irish, Wels, dan Birmingham. Selain itu biasanya saat menggunakan kata umpatan "*fuck*" sebagai kata hubung kalimat. Contohnya perkataan Alfie Salomon saat memberikan wejangan kepada Thomas Shelby. "*Intelligence is a very valuable thing, innit, my friend? And usually it comes far too fucking late*".

Gesture tubuh (*body gesture*) yang diperlihatkan juga merepresentasikan perbedaan antara kelas proletar dengan kelas bourgeois. Kelas proletar biasanya memiliki getur tubuh membungkuk saat sedang berbicara, sedangkan kelas bourgeois memiliki gestur tubuh tegap dengan dada membusung dan tatapan mata tajam. Dalam hal merokok, kelas proletar menghembuskan asapnya ke bawah dan ke samping. Sementara itu, kelas bourgeois menghembuskan asapnya ke atas dengan posisi tangan membentuk sudut 90 derajat. Menurut buku "*Kitab Bahasa Tubuh, Memahami Orang Lain Melalui Bahasa Tubuhnya*", gestur tersebut menandakan seseorang yang percaya diri dan ingin mendominasi orang lain[14]. Hal tersebut tercermin saat Thomas Shelby sedang berbicara dengan Jessie Eden (table data primer nomor 9), Thomas berbicara sambil menghisap rokok dan menghembuskannya ke atas. Ia berlagak seolah-olah semua dapat diatur dan dibeli dengan uang.

Ekspresi antara kelas proletar dengan kelas bourgeois juga berbeda, kelas proletar berekspresi murung ketika bekerja dan banyak tingkah ketika berkumpul bersama kelompoknya. Sedangkan kelas bourgeois berekspresi datar dan cenderung memasang muka meremehkan saat bertemu dengan kelas proletar. Ekspresi datar pada seseorang biasanya merepresentasikan kesan misterius, tak ingin ditebak dan ingin mendominasi. Ekspresi ini dipakai kelas bourgeois untuk menampilkan kesan misterius dan mendominasi. Sedangkan ekspresi murung pada kelas proletar mendandakan ketidak sukaan dan kekecewaan dalam bekerja[14].

3.4 Analisis Semiotik John Fiske Level Representasi

Pada level representasi pemilihan *angle*, *color grading*, dan dialog memiliki perbedaan. Pemilihan *angle* pada kelas proletar cenderung menggunakan *medium shot* atau *long shot*. Hal ini karena kelas proletar ditampilkan sering berkerumun. Sedangkan, pengambilan *angle* untuk kelas bourgeois cenderung *closeup*. Hal ini karena kelas bourgeois ditampilkan dalam bentuk perorangan bukan kumpulan orang, selain itu kelas bourgeois adalah lawan dari Thomas Shelby sehingga pengambilan *angle* menggunakan *close up* untuk mempertegas bahwa itu adalah lakon utama. Beda halnya dengan kelas proletar yang hanya menjadi pemeran pembantu untuk melengkapi film.

Color grading kelas proletar cenderung gelap, berwarna biru atau putih pucat. Hal ini merepresentasikan kesan dunia gelap atau dunia bawah yang ditandai dengan kurangnya cahaya lampu. Pada masa itu, lampu adalah suatu hal yang mewah, hanya kelas bourgeois saja yang mampu membeli dalam jumlah massif. Sehingga, *color grading* yang ditampilkan untuk kelas proletar cenderung gelap. Ini dapat dilihat pada table data primer nomor 1 dan 9. Berbeda halnya dengan kelas bourgeois yang ditampilkan dengan *color grading* berwarna kuning dan terang. Warna kuning dipakai untuk menampilkan kesan mewah karena merepresentasikan emas sebagai perlambang kekayaan (lihat table data primer nomor 8, 9, dan 10) dan warna terang agar shot dapat terlihat jelas.

Pada bagian dialog, representasi perjuangan kelas terasa begitu kental. Hal ini dapat dilihat pada data primer nomor 9. Pada scene tersebut terdapat dialog antara Thoms Shelby dengan Jessie Eden yang membahas mengenai pemotongan upah. Berikut cuplikan dialognya:

Jessie : "Aku kesini untuk membicarakan bisnis".
 Thomas : "Maka tak perlu basa-basi".
 Jessie : "Apa yang kau lakukan disini adalah perampokan!".
 Thomas : "Setiap orang bebas untuk pergi". (Thomas memotong).
 Jessie : "Kau memotong lima shilling dari upah mingguan!".
 Thomas : "Dan katamu, jika aku lakukan itu, kau akan mengajak setiap Pekerja di pabrikku untuk mogok kerja?".
 Jessie : "Ya!".
 Thomas : "Apa kau membawa peluit? Jika bawa, maka tiuplah!".
 Jessie : "Aku pikir setidaknya kita bisa berdiskusi, seperti apa yang aku lakukan dengan pemilik lain. Kau percaya karena batu bara mahal dan musim dingin yang dingin dan karena upah telah dipotong selama 12 bulan terakhir ini, kau pikir semua orang takkan pergi mogok kerja?".
 Thomas : "Aku memiliki kekuasaan."
 Jessie : "Tapi sesuatu telah berubah tahun lalu. Angin dingin dari Timur. Mereka tidak takut lagi".
 Thomas : "Aku memiliki kekuasaan, sehingga Bolshevik tidak bisa melakukan demo".
 Jessie : "Kau tahu, Tn Shelby. Itu seolah-olah kau ingin masalah."
 Thomas : "Kalau begitu tiup saja peluitmu!"
 (Peluit berbunyi dan semua pekerja menghentikan pekerjaannya)

Dari dialog di atas dapat dilihat gelagat Thomas Shelby yang arogan saat berhadapan dengan Jessie Eden. Ia berlagak seolah memiliki kekuasaan sebagai seorang borjuis dan tidak takut dengan ancaman mogok kerja, bahkan ancaman demo kaum Bolsevik dari Timur. Hingga pada akhirnya Thomas menyuruh Jessie untuk meniup peluit untuk membuktikan kekuatan ucapannya. Namun nahas, setelah peluit berbunyi para pekerja justru mogok kerja sebagai bentuk perjuangan untuk melakukan perlawanan atas dipotongnya upah kerja mereka.

3.4 Analisis Semiotik John Fiske Level Ideologi

Dalam film *peaky blinders* terdapat tiga ideologi besar yang mendominasi, seperti: kapitalisme, komunisme, dan fasisme. Ideologi kapitalisme dan komunisme mengambil porsi yang besar dalam film ini. Ideologi kapitalisme adalah ideologi yang dianut oleh Thomas Shelby, hal ini tercermin dari keimanannya yang menyembah kapital atau pertumbuhan nilai pada barang.

Pada musim pertama sudah diperlihatkan keimanan Thomas yang menyembah kapital tersebut. Ia menghalalkan segala cara dengan membuat bisnis judi pacuan kuda, narkoba dan rumah pub. Selain itu ia juga tak segan membunuh lawan bisnisnya yang berusaha menghalanginya bahkan lebih besar darinya. Bahkan, tak berhenti sampai disitu, keserakahannya terus membesar hingga ia terjun ke dunia politik untuk memperoleh kekuasaan dan sumber daya sebesar-besarnya serta mengamankan mesin-mesin produksinya dari revolusi yang akan dilakukan oleh kaum Bolshevik.

Peneliti menemukan paradoks dimana Thomas Shelby sendiri adalah kelas proletar. Ia adalah mantan veteran Perang Dunia I yang membentuk geng bersama anak-anak jalanan Birmingham. Tumbuh di lingkungan yang menyembah pasar bebas membuatnya ikut menyembah pula. Thomas bersama geng *peaky blinders*nya melancarkan berbagai macam aksi dan bisnis untuk memperoleh pundi-pundi uang untuk membuat usaha. Mengetahui cara mengembang biakan pundi-pundi uang tersebut, ia akhirnya mengambangkan lagi menjadi lebih besar menggunakan modal harta rampasan perang antar geng yang didapatkannya dengan melawan gengstar yang lebih besar.

Potret perlawanan Thomas dan *peaky blinders* melawan geng mafia kelas atas sebenarnya juga merepresentasikan perjuangan kelas bawah melawan kelas atas. Namun, hal itu hanya tercermin dari semangat perjuangannya saja, pada akhirnya Thomas dan gengnya akan menggunakan uang hasil perang

antargeng untuk mengembangkan bisninya dan memperluas kekuasaannya bahkan samapi menunggangi politik.

Paradok lain yang saya temukan disini adalah sikap Thomas setelah terpilih menjadi senator atau politikus masih tetap ramah dan berbuat baik terhadap warga Birmingham. Bahkan di mata warga Birmingham Thomas adalah figur politisi yang mampu menyuaran suara mereka, apa yang warga utarakan dapat Thomas suarakan di parlemen. Bahkan Thomas sampai membuat bilik aduan terbuka untuk menampung keluh kesah warga Birmingham. Namun, disini lain Thomas juga menggunakan kekuasaan sebagai senator untuk mengamankan mesin-mesin produksinya. Thomas bersama Oswald Moesly juga mendirikan parai Uni Fasis Inggris untuk membendung pengaruh komunis dari Timur agar tidak terjadi revolusi di Inggris, sehingga mesin-mesin produksinya dapat aman.

Selain ideolog kapitalisme, ideologi komunisme juga memakan porsi yang banyak dalam film ini, dapat dilihat pada tabel data primer nomor 4, dimana saat pemakaman Eddy Throne terdapat sepanduk berwarna merah dengan logo palu arit yang melambangkan simbol komunisme. Hal lain juga dapat dilihat pada dialog antara Thomas Shelby dengan Jessie Eden saat membahas pemotongan gaji pekerja. Jessie berkata "Tapi sesuatu telah berubah tahun lalu. Angin dingin dari Timur. Mereka tidak takut lagi". Angin dari Timur yang dimaksud disini adalah semangat komunisme dari kaum Bolshevik yang ingin melebarkan pengaruhnya membantu buruh yang tertindas oleh sistem kapitalisme.

Ideologi fasisme disini juga turut ikut andil, namun hanya pada saat musim ke-5 saja. Ideologi tersebut terrepresentasikan saat orasi Oswald Moesly (dapat dilihat di tabel data primer nomor 10). Dimana ia mendeklarasikan berdirinya partai Uni Fasisme Inggris untuk membendung masifnya pengaruh komunisme yang mulai merambah ke Inggris. Tanda semiotik lain yang muncul yaitu pad acara penghormatan kaum fasis Inggris yang mirip dengan cara hormat kaum Nazi Jerman. Penganut ideologi fasisme adalah para bourjuis dan pemilik modal. Sedangkan penganut ideologi komunisme adalah para buruh dan pekerja.

4. KESIMPULAN

Peaky blinders merupakan film yang kompleks dan sarat akan tanda-tanda yang membuat pemirsa dapat menafsirkannya dalam berbagai hal. Salah satunya dalam hal perjuangan kelas. Dalam film ini perjuangan kelas ter-representasi dengan baik, penggambaran kesenjangan dan perbedaan kelas melalui kode-kode pakaian, gestur tubuh, ekspresi, cara berbicara, pemilihan angel, gradasi warna dialog sampai tataran ideologi disajikan dengan menarik. Film ini patut diapresiasi karena berani mendobrak industri perfilman drama serial di Inggris yang masih lesu dengan drama serial yang terlalu menggambarkan kelas atas dan aristokrasi. *Peaky blinders* berani menampilkan sisi lain (kelas bawah) dari Inggris yang kumuh, kotor dan sarat dengan kekerasan. Walaupun film ini fiksi, namun adaptasi ceritanya sesuai dengan sejarah, bahkan terdapat tokoh-tokoh Inggris yang masuk dalam cerita seperti Winston Churchill, Billy Kimber dan Sir Oswald Moesly. Ada pula peristiwa besar yang disinggung dalam narasi seperti: Perang Dunia I, Revolusi Bolsevik, Kebangkitan Fasisme Nazi, dan Jatuhnya Pasar Saham di New York.

Dalam film ini saya juga menemukan temuan selain hasil representasi perjuangan kelas yang ditilik dari kacamata John Fiske. Temuan tersebut berupa paradoks sikap moral tokoh Thomas Shelby yang memiliki sisi baik dan buruk. Disatu sisi ia digambarkan sebagai tokoh utama yang licik dan serakah, disini lain ia masih memiliki jiwa penolong dan mau menyuarakan suara warga Birmingham.

Peaky blinders pada akhirnya bukan sekadar film mafia yang menampilkan kelicikan dan keserakahan Shelby dalam mengeruk keuntungan melalui perang antar geng dan bisnis haram lainnya. Film ini memiliki pelajaran tersendiri bagi penonton yang mampu melihat kode-kode terselubung di dalamnya. Seperti saya yang tertarik akan kode-kode perjuangan kelas yang tercermin dalam film tersebut. Dari ketertarikan itulah memunculkan penelitian ini. Masih banyak hal yang bisa diteliti dari film *peaky blinders*. Akan menjadi menarik jika masalah ini diteliti dari perspektif kesetaraan gender karena banyak tanda-tanda

semiotik yang merepresentasikan hal tersebut. Saya harap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian yang akan datang, minimal tidak membuat pembaca mabok atau mengantuk saat membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Ferguson, "Craig Ferguson 21 November 2014 Cillian Murphy , Jennifer Carpenter," *The Late Late Show With Craig Ferguson*, American, 2014.
- [2] E. Reinaldo, "Ini Dia 5 Fakta Menarik Dari Kisah Gangster di Serial 'PEAKY BLINDERS,'" *KapanLagi.com*, 2022. .
- [3] A. N. K and C. Nugroho, "Representasi Pemikiran Marxisme Dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx Pada Film Guru Bangsa," *Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fak. Komun. dan Bisnis, Univ. Telkom*, vol. 11, no. 1, pp. 4–5, 2017.
- [4] S. Danin, *Menjadi Penulis Kualitatif, Ancangan Metodologi, Presentasi dan Pulikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Peneliti Pemula Bidang Ilmu-ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora*, 2nd ed. Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- [5] G. Linda, "Kajian Pustaka, Review Literatur," 2021.
- [6] : "berdiri di bahu raksasa :: – Magister Teknik Informatika." <https://mti.raharja.ac.id/2016/10/30/berdiri-di-bahu-raksasa/> (accessed Jan. 27, 2022).
- [7] T. Utami, "Gambaran Perempuan dalam Film 'Berbagi Suami,'" Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- [8] A. A. Mega Putra, "Presentasi Marxisme Pada Manga (Studi Semiotika John Fiske Mengenai Kelas Sosial Karl Marx Pada Komik Shingeki No Kyojin)," Universitas Telkom, 2015.
- [9] N. G. S. Dewa, "Penggambaran Sosok Musuh dalam Film Superhero," 2015, [Online]. Available: https://repository.usd.ac.id/37948/2/156322001_full.pdf.
- [10] H. Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2001.
- [11] T. Pah and R. Darmastuti, "Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula," *Commun. J. Commun. Stud.*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.37535/101006120191.
- [12] D. F. R. Puspita and I. K. Nurhayati, "Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender Pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah," *ProTVF*, vol. 2, no. 2, p. 157, 2019, doi: 10.24198/ptvf.v2i2.20820.
- [13] B. Rusell, *Sejarah Filsafat Barat*. Yogyakarta: Kanisius, 2011.
- [14] A. Pease and B. Pease, *Kitab bahasa tubuh / Allan dan Barbara Pease ; penerjemah*, 1st ed. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018.

KAJIAN SEMIOTIK JEAN BAUDRILLARD DALAM IKLAN TELEVISI NESTLE BEAR BRAND

Rr.Widya Dhana Kusuma Nararya¹, Rangga Cahyo Mukti Laksana²

DKV, Fakultas Rekayasa Industri & Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. D.I. Panjaitan No. 128, Purwokerto, Banyumas, Indonesia

e-mail¹: 19105039@ittelkom-pwt.ac.id, e-mail²: 19105099@ittelkom-pwt.ac.id

Received : Mei, 2022

Accepted : Mei, 2022

Published : Juni, 2022

Abstrak

Iklan sebagaimana yang disampaikan oleh Kotler harus dapat memuat pesan yang menarik perhatian, mempertahankan ketertarikan, membangkitkan keinginan, serta menggerakkan tindakan. Dalam hal ini, iklan televisi Nestle Bear Brand berusaha menyajikan pesan melalui tanda-tanda visual berupa naga putih yang masuk ke dalam kaleng susu beruang. Sebagai bagian dari masyarakat yang mengonsumsi tanda-tanda visual tersebut, penulis ingin mendapatkan kesimpulan akademis terkait absurditas kode dalam iklan televisi Nestle Bear Brand yang hingga kini masih menjadi perbincangan publik. Dengan mengkaji fenomena tersebut dalam perspektif semiotika Jean Baudrillard, penulis mendapati kesimpulan bahwasanya tidak ada kebenaran absolut dalam sebuah iklan, yang ada hanya simulasi. Absurditas kode yang diciptakan oleh iklan televisi Nestle Bear Brand adalah sebuah media dalam menyampaikan pesan. Sebagai produsen makanan dan minuman terbesar di dunia, Nestle Bear Brand ingin menciptakan realitas untuk produknya guna lebih menanamkan citra di benak audiens. Adapun makna dari tanda visual yang diciptakan adalah bagaimana produsen susu steril ini selalu menjaga kualitas produknya hingga khasiatnya tidak perlu diragukan lagi, terdepan dalam hal menjaga keseimbangan tubuh dari berbagai ancaman penyakit.

Kata Kunci: Bear Brand, Absurditas Kode, Simulakrum Baudrillard

1. PENDAHULUAN

Di era masifnya perkembangan teknologi dewasa ini, media massa lini atas seperti halnya televisi dan radio menjadi sarana persuasi dan pertukaran informasi. Kemampuan televisi dalam menampilkan produk digital berbasis audio visual yang realistis telah menghidupkan strategi dalam beriklan. Iklan sebagaimana yang disampaikan oleh Kotler harus dapat memuat pesan yang menarik perhatian, mempertahankan ketertarikan, membangkitkan keinginan, serta menggerakkan tindakan [1]. Mengenai hal tersebut, Nestle sebagai produsen makanan dan minuman terbesar di dunia mengeluarkan produk iklan televisi Nestle Bear Brand [2].

Bear Brand pertama kali diperkenalkan oleh Nestle di Swiss pada tahun 1906 dengan nama Barenmarke. Namanya populer di Indonesia dimulai sekitar tahun 1970-an, setelah berhasil mengisi toko-toko kelontong milik orang Tionghoa, dan kian disorot sejak kemunculan iklan televisi perdananya di tahun 2005 [3]. Iklan televisi Bear Brand yang tayang di Indonesia menyajikan keunikan berupa visualisasi

naga putih yang masuk ke dalam kaleng susu Bear Brand. Fenomena ini masih hangat dalam perbincangan publik, belum lagi desain kemasan produk Nestle Bear Brand yang tampil berbeda dengan visualisasi beruang.

Absurditas kode ini menjadi multitafsir yang mendorong penulis untuk melakukan kajian semiotik. Semiotika merupakan ilmu tentang tanda-tanda yang menganggap fenomena komunikasi sosial atau masyarakat dan kebudayaan [4]. Dalam kajian semiotika pada iklan televisi Nestle *Bear Brand* ini, penulis menggunakan teori semiotika Baudrillard yang mengacu pada tatanan *hiperrealis*. *Hiperrealis* adalah era simulasi yang merupakan representasi dari dunia ilusi dan fantasi yang kehadirannya tidak pernah ada sebelumnya [5].

Penulis banyak mendapati literatur terdahulu dengan teori serupa dalam kajian semiotiknya, seperti pada penelitian berjudul *Simulakra Baudrillard Dalam Multidimensi Posmodernisme: Kajian Fotografi Makanan dalam Media Sosial Instagram* yang ditulis oleh Adya Arsita, dosen jurusan fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta [6]. Dalam penelitian yang terbit pada tahun 2017 tersebut, Adya Arsita menggunakan teori yang sama dengan penulis; yakni Simulakra Jean Baudrillard. Metode yang digunakan dalam kajian Adya Arsita adalah metode kualitatif yang bersifat interpretatif, sehingga pemaparan hasilnya adalah sebuah konstruksi pemahaman interaktif antara Adya Arsita dengan objek penelitiannya. Adapun korelasi hasil penelitiannya dengan simulakra adalah bagaimana simulasi di era digital mendorong masyarakat untuk lebih mengonsumsi tanda sehingga tercipta realitas baru yang mengesampingkan kebiasaan lama dalam mengonsumsi makanan.

Masih dalam perspektif yang sama, penulis mendapati literatur lain berjudul *Komunikasi Digital pada Perubahan Budaya Masyarakat E-Commerce dalam Pendekatan Jean Baudrillard* yang diterbitkan oleh Jurnal Riset Komunikasi (JURKOM) pada tahun 2018 [7]. Penelitian Harnina Ridwan, dkk. Penelitian tersebut meminjam teori simulakra dari Jean Baudrillard dalam memahami objek penelitiannya. Disebutkan bahwa terdapat korelasi antara simulasi pada era digital dengan pergeseran budaya konsumsi masyarakat, sehingga peran konsumsi beralih dari *use value* ke *exchange value*. Disebutkan pula pada jurnal Harnina Ridwan dkk bahwa *e-commerce* (sistem belanja online) merupakan wujud dari keadaan hiperrealitas yang mendorong perilaku masyarakat dalam mengonsumsi sesuatu yang tidak jelas.

Selain itu, terdapat juga literatur dengan metode analisis yang sama berjudul *Teori Simulakra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa* [5]. Dalam penelitian tersebut, Theguh Saumantri dan Abdu Zikrillah berusaha mengungkapkan transformasi digital pola komunikasi masyarakat di era kontemporer dewasa ini. Fenomena manipulasi informasi dengan menyajikan kebenaran yang salah menjadi bahan kajian dalam literatur. Jika dibandingkan dengan fenomena iklan televisi Nestle Bear Brand, terdapat kesamaan alur berpikir di antara kedua penelitian tersebut.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah absurditas kode pada fenomena iklan Nestle Bear Brand yang masih hangat diperbincangkan publik serta bagaimana makna dari tanda visual tersebut dalam perspektif semiotika Jean Baudrillard. Untuk mengkaji lebih lanjut, penulis menggunakan metode penelitian analisis teks media dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Diharapkan kajian semiotik iklan televisi Nestle Bear Brand ini dapat menjadi sumber inspirasi dan bahan kajian bagi siapa saja.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Nazir menjelaskan dalam buku yang berjudul *Metode Penelitian* bahwa penelitian analisa merupakan penelitian yang ditujukan untuk menelaah aktivitas manusia sehingga dapat dijadikan rekomendasi dalam menentukan keperluan yang akan datang. Metode deskriptif adalah sebagai suatu cara yang digunakan untuk meneliti keadaan sekelompok manusia, objek, suatu kondisi, sistem pemikiran, maupun peristiwa [8].

Objek yang akan dikaji menggunakan metode analisis deskriptif dalam penelitian ini adalah iklan televisi Nestle Bear Brand. Identifikasi terhadap objek penelitian dilakukan dengan memberi perhatian pada tanda visual yang muncul dalam iklan tersebut. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang dapat langsung memberikan data kepada pencari data. Dalam hal ini penulis mendapatkan sumber data primer dari iklan televisi Nestle Bear Brand. Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pencari data, melainkan melalui perantara. Sumber data sekunder bagi penelitian ini adalah *channel youtube*, komentar warganet, serta berbagai literatur terkait objek penelitian [9].



Penelitian ini menggunakan analisis semiotika dari Jean Baudrillard dalam metode analisis datanya. Dari hasil studi pustaka yang penulis dapati, belum ada literatur dalam perspektif semiotika Jean Baudrillard yang membahas lebih rinci terkait fenomena iklan televisi Nestle Bear Brand, sehingga penelitian ini dapat diposisikan sebagai bahan kajian baru.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Data

Deskripsi data berikut diambil dari sumber data sekunder, yakni *channel youtube* Iklan Lokal yang menayangkan cuplikan iklan televisi dari Nestle Bear Brand yang mengandung absurditas kode sebagai berikut:

No.	Cuplikan Iklan	Keterangan
1.		Naga yang muncul dari dasar laut merupakan representasi dari dunia ilusi yang kehadirannya tidak pernah ada sebelumnya.

2.		<p>Naga yang dianggap mampu melindungi diri dari segala ancaman merupakan sebuah fantasi dalam simulakra, sebab pada kenyataannya ada banyak sekali jenis ancaman, dan yang berperan melindungi diri dari segala ancaman adalah diri kita sendiri.</p>
3.		<p>Kekuatan dan kemurnian naga dianggap dapat menjaga keseimbangan alam. Bercampur baurnya realitas riil (alam) dengan realitas non-riil (naga) menyebabkan kaburnya kejelasan antara sesuatu yang nyata dengan yang tidak nyata, sehingga simulasi ini menghasilkan hiperealitas yang memuat pesan tersendiri.</p>

Tabel 3.1 Keterangan Cuplikan Iklan Nestle Bear Brand
[Sumber: Channel Youtube Iklan Lokal]

3.2. Pembahasan

Iklan Televisi Nestle *Bear Brand*

Maraknya persebaran iklan televisi mengharuskan adanya inovasi dan kreativitas yang tinggi [10]. Di antara kemajemukan iklan susu yang menyajikan *image* sapi ataupun adegan menenggak segelas susu, *Bear Brand* hadir sebagai produk susu sapi dengan cerita naga yang masuk ke dalam minuman susu berkaleng beruang. Meskipun tayangan iklan perdananya muncul sekitar tahun 2005, fenomena iklan televisi Nestle *Bear Brand* dewasa ini masih menjadi bahan perbincangan publik.



Gambar 3.2 Susu Nestle *Bear Brand*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Kajian semiotika dengan fenomena serupa yang penulis dapati banyak mengacu pada signifikasi dua tahap yang dipaparkan oleh Roland Barthes. Salah satunya ialah skripsi berjudul *Simbolisasi dan Pemaknaan Iklan Susu Bear Brand Edisi 2015 di Televisi* [11]. Penelitian tersebut ditulis oleh Mia Mufida pada tahun 2016. Penelitian yang dilakukan Mia menggunakan teknik analisis teks media dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Melalui tanda-tanda verbal dan nonverbal yang dianalisis, skripsi *Simbolisasi dan Pemaknaan Iklan Susu Bear Brand* menyimpulkan makna sebagai berikut; mengonsumsi produk susu Nestle *Bear Brand* dapat menggantikan energi yang hilang, melindungi tubuh dari penyakit, serta mengembalikan keseimbangan tubuh.

Dalam perspektif Jean Baudrillard selaku aktor postmodern, masyarakat kontemporer berada dalam era simulasi yang dalam kehidupannya selalu mengonsumsi tanda-tanda [5]. Era simulasi tersebut oleh Jean Baudrillard disebut sebagai simulakrum. Pada simulakrum, manusia dipandang sebagai entitas yang memproduksi dan me-reproduksi realitas dalam pemikirannya, sehingga kebenaran dan kenyataan tampak menyatu dan semu. Teori ini menempatkan media sebagai wadah simulakrum, sehingga apa yang tersaji adalah hasil representasi dari dunia ilusi dan fantasi. Ruang-ruang virtual yang kemudian mewadahi cara kerja simulakrum ini menjadikan riil hal-hal yang awalnya dianggap nonriil. Bercampur baurnya realitas riil dengan realitas non-riil menyebabkan kaburnya kejelasan di antara sesuatu yang nyata dengan yang tidak nyata. Simulasi ini oleh Baudrillard dinamakan hiperrealitas [12].

Hiperealitas dalam tayangan iklan televisi Nestle *Bear Brand* dapat dilihat dari visualisasi kekuatan dan kemurnian naga putih yang dianggap dapat menjaga keseimbangan alam dari segala ancaman. Hal ini merupakan representasi dari produk susu kaleng Nestle *Bear Brand*. Sedangkan absurditas kode yang diciptakan oleh iklan televisi Nestle *Bear Brand* dapat dimaknai sebagai media dalam menyampaikan pesan. Sebagai produsen makanan dan minuman terbesar di dunia, Nestle *Bear Brand* ingin menciptakan realitas dalam iklan televisi produknya guna menanamkan citra di benak audiens. Adapun makna dari tanda visual yang diciptakan adalah bagaimana produsen susu steril ini selalu menjaga kualitas produknya hingga khasiatnya tidak perlu diragukan lagi dalam hal menjaga keseimbangan tubuh dari berbagai ancaman penyakit.

4. KESIMPULAN

Fenomena iklan televisi Nestle *Bear Brand* yang hingga kini masih menjadi bahan perbincangan publik merupakan wujud inovasi dan kreativitas di tengah kemajemukan persebaran iklan televisi di Indonesia. Dalam perspektif Jean Baudrillard selaku aktor postmodern, masyarakat kontemporer berada dalam era simulasi yang dalam kehidupannya selalu mengonsumsi tanda-tanda. Iklan televisi Nestle *Bear Brand*

hadir sebagai produk susu sapi dengan cerita naga yang masuk ke dalam minuman susu berkaleng beruang. Tanda-tanda visual tersebut dalam perspektif semiotika Jean Baudrillard dimaknai sebagai simulakrum. Pada simulakrum, manusia dipandang sebagai entitas yang memproduksi dan mereproduksi realitas dalam pemikirannya, sehingga kebenaran dan kenyataan tampak menyatu dan semu. Teori ini menempatkan media sebagai wadah simulakrum, sehingga apa yang tersaji adalah hasil representasi dari dunia ilusi dan fantasi. Adapun makna dari tanda visual yang diciptakan adalah bagaimana produsen susu steril ini selalu menjaga kualitas produknya hingga khasiatnya tidak perlu diragukan lagi dalam hal menjaga keseimbangan tubuh dari berbagai ancaman penyakit.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Hastuti, "Efektivitas Iklan Layanan Masyarakat di Televisi," *J. Ilmu Komun.*, vol. 2, no. 2, pp. 67–71, 2013.
- [2] "Home | Nestlé Indonesia | Nestlé." <https://www.nestle.co.id/> (accessed Nov. 26, 2021).
- [3] R. Kusumo, "Menyoal Susu Beriklan 'Naga' yang Dipercaya Bisa Atasi Covid-19." <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/07/05/menyoal-susu-beriklan-naga-yang-dipercaya-bisa-atasi-covid-19> (accessed Feb. 05, 2022).
- [4] A. AS and N. M. Umayu, *Semiotika Teori dan Aplikasi pada Karya Sastra*. 2010.
- [5] T. Saumantri and A. Zikrillah, "Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa," *ORASI J. Dakwah dan Komun.*, vol. 11, no. 2, p. 247, 2020, doi: 10.24235/orasi.v11i2.7177.
- [6] A. Arsita, "Simulakra Baudrillard dalam Multidimensi Posmodernisme: Kajian Fotografi Makanan dalam Media Sosial Instagram," *REKAM J. Fotogr. Telev. dan Animasi*, vol. 13, no. 2, p. 85, 2017, doi: 10.24821/rekam.v13i2.1932.
- [7] H. Ridwan, M. Masrul, and J. Juhaepa, "Komunikasi Digital pada Perubahan Budaya Masyarakat E-Commerce dalam Pendekatan Jean Baudrillard," *J. Ris. Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 99–108, 2018, doi: 10.24329/jurkom.v1i1.17.
- [8] S. Tesis, "Pengertian dan Jenis Metode Deskriptif," *idtesis.com*, 2012. <https://idtesis.com/metode-deskriptif/> (accessed Jun. 04, 2022).
- [9] C. Siadari, "Sumber dan Jenis Data," *kumpulanpengertian.com*, 2018. <https://www.kumpulanpengertian.com/2018/11/sumber-dan-jenis-data.html> (accessed Jun. 03, 2022).
- [10] R. Kasali, *Membidik Pasar Indonesia: Segmentasi, Targeting, dan Positioning*. 2007.
- [11] M. Mufida, "Analisis Semiotika Roland Barthes," Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, 2016.
- [12] R. C. Islam, "Simulacra sebagai Kritik Atas Modernisme (Studi Analisis Atas Pemikiran Jean P. Baudrillard)," *Aqidah dan Filsafat Islam*, vol. 2, no. 105, 2017.

KAJIAN SEMIOTIKA PADA GAMBAR ANAK DENGAN TEMA KEBERAGAMAN

Rizna Eka Nursanti¹, Agatha Dinarah Sri Rumestri², Elita Kurnia Sari³

^{1,2}Departemen Desain Produk, Fakultas Rekayasa Industri & Desain, Institut Teknologi Telkom
Purwokerto

Jl. D. I Pandjaitan No. 128, Purwokerto, Indonesia

³Magister Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada
Jl. Sosio Humaniora Bulaksumur, Yogyakarta, Indonesia

e-mail: rizna@ittelkom-pwt.ac.id¹, agatha@ittelkom-pwt.ac.id², elitakurniasari@mail.ugm.ac.id³

Received : Mei, 2022

Accepted : Mei, 2022

Published : Juni, 2022

Abstract

Drawing is an extraordinary adventure experienced by children in fantasy. Various objects as outlined in the picture are not just what he is thinking, but what he sees with feelings and then associates them. Based on the stages of development, each age group has different picture characteristics. This paper discusses the work of children in the age range of 9-12 years who are in the early realism stage, where the characteristics of the image tend to lead to realistic shapes. The image is discussed using semiotic analysis, by reviewing 5 things, namely: elements, positions, relations, totality and systems. The result is that there is a hidden meaning of the analyzed images, which contain messages related to the unity of children in the world.

Keywords: drawing, child, semiotics

Abstrak

Menggambar merupakan suatu petualangan luar biasa yang dialami oleh anak-anak dalam berfantasi. Berbagai objek yang dituangkan dalam gambar bukan sekedar apa yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan untuk kemudian diasosiasikan. Berdasarkan tahapan perkembangannya, setiap kelompok rentang usia memiliki karakteristik gambar yang berbeda-beda. Tulisan ini membahas hasil karya pada anak pada rentang usia 9-12 tahun yang sedang berada pada early realism stage, dimana karakteristik gambar cenderung mengarah ke bentuk realistis. Gambar dibahas menggunakan analisis semiotika, dengan mengulas 5 hal, yakni: elemen, posisi, relasi, totalitas dan sistem. Hasilnya terdapat makna tersembunyi dari gambar yang dianalisis yang berisikan pesan terkait persatuan anak-anak di dunia.

Kata Kunci: menggambar, anak, semiotika

1. PENDAHULUAN

Menggambar merupakan suatu petualangan luar biasa yang dialami oleh anak-anak dalam berfantasi. Melalui aktivitas menggambar, seorang anak dapat dengan leluasa bermain-main di segala dimensi waktu dan tempat, seperti di kebun, arena bermain, pantai, pegunungan dan berbagai tempat lainnya. Kegiatan berkesenian seperti menggambar merupakan aktivitas yang menyenangkan, serta dapat mendorong anak untuk mengeksplorasi diri, membuat keputusan, dan memecahkan masalah [1]. Dalam hal ini aktivitas seni juga dianggap dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menggambarkan

dunia batin mereka tanpa harus selalu mengandalkan kata-kata [2]. Dengan demikian, karya seni anak sejatinya menyimpan banyak makna yang akan menarik jika diinterpretasikan secara lebih seksama.

Berbagai objek yang digambarkan oleh seorang anak merupakan hasil dari apa yang dilihat kemudian dirasakan. Bahkan dalam setting klinis, menggambar juga digunakan sebagai salah satu media terapi (*art therapy*) karena hal ini dapat membantu anak untuk mengeksternalisasi perasaan atau emosi yang kompleks [3]. Objek-objek yang digambarkan tersebut bukan sekedar apa yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan untuk kemudian diasosiasikan. Anak merupakan pembelajar yang aktif (*active learner*) yang membangun pemahamannya secara lebih baik mengenai dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan memanipulasi objek [4]. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarkannya. Lebih dari itu, gambar yang dihasilkan oleh seorang anak memiliki arti dan karakter yang berbeda di setiap periodenya.

Periodisasi yang menjadi ciri umum gambar anak-anak berdasarkan usia dan tahap perkembangan sosial intelektual mereka, dapat dibagi sebagai berikut: periode coret-coret (*scribbling stage*)-berlaku pada usia 2-4 tahun, periode pra-bagan (*Pre Schematic Stage*)-berlaku pada usia 4-7 tahun, periode bagan (*Schematic Stage*)-berlaku pada usia 7-9 tahun, periode awal realisme (*Early Realism Stage*)-berlaku pada usia 9-12 tahun dan yang terakhir adalah periode naturalistik semu (*Pseudo Naturalistic Stage*)-berlaku pada usia 12-14 tahun atau dikenal dengan masa pra-puber [5].

Kemampuan kognitif anak berkembang melalui empat tahapan yang berbeda. Setiap tahapan ditandai dengan munculnya kemampuan dan cara baru untuk memproses informasi. Tahapan perkembangan tersebut dikategorikan menjadi 4, yakni sensorimotor (usia 0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun) dan operasional formal (11 tahun sampai dengan dewasa). Pembentukan konsep objek terjadi pada tahap sensorimotor, berlanjut ke tahap pre-operasional, dimana pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk menggunakan simbol sebagai representasi objek di dunia sekitar. Pada tahap operasional konkret kemampuan anak untuk berpikir logis meningkat, namun masih belum mampu berpikir secara abstrak. Sedangkan pada tahap operasional formal, pemikiran abstrak dan simbolik menjadi lebih berkembang [6].

Dalam tulisan ini akan dibahas karya anak pada periode awal realisme (*Early Realism Stage*), yaitu hasil karya anak pada usia 9-12. Adapun karya anak yang dibahas menggunakan pendekatan semiotika, untuk mengetahui berbagai makna baik tersirat maupun tersurat dalam gambar anak. Sebagai studi kasus diambil hasil karya dari seorang pemenang lomba menggambar peta yang dilaksanakan Bakosurtanal tahun 2011. Periode anak berusia 9-12 tahun (kelas IV SD-VI SD) disebut pula “usia pembentuk kelompok”. Masa ini ditandai oleh besarnya perhatian anak terhadap objek gambar yang dibuatnya. Bentuk-bentuk gambar mulai mengarah ke bentuk realistis, tetapi nampak lebih kaku, hal ini sebagai akibat perkembangan sosial yang meningkat, mereka lebih memikirkan bentuk gambar yang dapat diterima oleh lingkungannya, akibatnya spontanitas berkurang. Sejalan dengan perkembangan kognitifnya yang berada pada tahap operasional konkret, anak pada usia ini sudah mampu untuk berpikir lebih logis. Pola pemikirannya telah bergeser dari egosentris menjadi lebih objektif [6]. Sehingga anak pada usia ini mulai mengekspresikan objek gambar dengan karakter tertentu, pria atau wanita secara jelas. Karakteristik warna mulai mendapat perhatian, walaupun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Dalam gambar adanya penemuan penggambaran bidang dasar sebagai tempat pijakan (*ground*) benda dan objek gambar. Adanya garis horizon, walaupun fungsinya belum dimengerti, sehingga kesan perspektif akan kelihatan janggal. Terlihat adanya menghias (mendekorasi) objek gambar.

2. METODE PENELITIAN

Kajian pada tulisan ini menggunakan studi literatur dengan acuan semiotika Saussure. Adapun objek kajian adalah gambar anak karya pemenang utama pada perlombaan menggambar yang diadakan oleh Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional pada tahun 2011. Alasan pemilihan objek kajian ini

adalah karena gambar tersebut memiliki elemen kajian yang lengkap dari segi semiotika terkait karya anak. Di samping itu, objek karya dalam studi kasus ini mengangkat isu terkait keberagaman yang menjadi ciri khas Bangsa Indonesia, namun kerap diwarnai hal-hal negatif yang terjadi di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, menjadi menarik untuk melihat makna keberagaman dalam perspektif anak-anak.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Kajian/ Deskripsi Data



Gambar 1. Objek Kajian
[Sumber: <http://www.bakosurtanal.go.id>]

Karya di atas adalah objek gambar anak yang akan menjadi bahan kajian dalam penulisan ini melalui pendekatan semiotika Saussure. Semiotika (*semiotics*) adalah ilmu yang mengkaji tanda yang tak terlepas dari kehidupan sosial [7]. Dengan kata lain, prinsip tersebut secara tidak langsung mengatakan bahwa semiotika sangat bergantung pada konvensi yang berlaku dalam masyarakat, sehingga tanda dapat dimengerti maknanya secara kolektif [8].

Pada penelitian bidang bahasa terdapat dua cara dalam menganalisis tanda menurut Saussure, yaitu analisis diakronik dan sinkronik. Analisis diakronik adalah analisis tentang perubahan historis bahasa dalam dimensi waktu. Analisis sinkronik adalah analisis yang di dalamnya mengambil 'iris sejarah' dan mengkaji struktur bahasa hanya pada satu waktu tertentu saja. Analisis sinkronik ini juga dikenal dengan pendekatan strukturalisme (*structuralism*), yaitu pendekatan yang hanya melihat 'struktur' bahasa, dan mengabaikan konteks dimensi waktu [9]. Pada studi kasus gambar anak bertema "peta", akan dibahas berdasar analisis sinkronik, atau dengan kata lain menggunakan pendekatan strukturalisme.

Pada prinsip pendekatan strukturalisme yang diusung oleh Terence Hawkes, objek atau entitas dari tanda adalah bagian yang dapat dipisahkan dari sistem. Studi dengan pendekatan ini lebih banyak mengulas hubungan/relasi dari seluruh elemen sebagai suatu kesatuan totalitas. Semiotika struktural memiliki 5 bagian penting yaitu: elemen, posisi, relasi, totalitas dan sistem [10]. Pada karya anak tersebut akan dibahas bagian-bagian tersebut.

3.1.1 Elemen

Elemen-elemen pembentuk gambar tersebut pada dasarnya merupakan representasi imajinasi dari pembuatnya yang menggambarkan suasana sebuah penjelajahan. Elemen-elemen tersebut terdiri dari representasi seorang anak perempuan mengenakan baju batik yang terekspos pada bagian kepala dan wajahnya dengan bibir tersenyum dan mata berbinar; representasi sebuah kaca pembesar (lup) yang digunakan untuk melihat peta; representasi dari selembur peta berukuran besar; representasi anak-anak dari seluruh dunia yang sedang riang menari dan bergembira, representasi dari menara miring Pisa; beberapa elemen *background* yang terdiri dari representasi pepohonan dan tanaman yang menggambarkan suasana hutan; representasi sinar matahari yang mengintip dari celah-celah pepohonan. Demikian elemen tersebut membentuk penanda bagi karya gambar bertema “peta”.

3.1.2 Posisi

Posisi (1) kaca pembesar dengan (2) representasi anak-anak yang sedang bermain berada di bagian tengah, menunjukkan pusat dari seluruh perhatian jika dibandingkan elemen tanda lainnya; (3) representasi seorang anak perempuan tersenyum yang berada di posisi kanan sedikit ke depan dan melihat ke arah kaca pembesar menunjukkan posisi yang cukup penting untuk diperhatikan; (4) representasi selembur peta berukuran besar yang berada di posisi tengah, tetapi di belakang kaca pembesar, menunjukkan posisi gambar peta sebagai elemen yang diterangkan oleh apa yang terlihat pada kaca pembesar sebagai bagian yang menerangkan; (5) posisi representasi menara Pisa yang tampak di belakang kawan-anak-anak yang bermain; (6) representasi pepohonan yang berada di posisi kiri dan kanan atas dan gambar rerumputan di posisi kiri dan kanan bawah; (7) representasi sinar matahari terletak di tengah atas berada di belakang kaca pembesar dan peta. Berikut gambaran posisi tersebut:



Gambar 2. Elemen Gambar
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

3.1.3 Relasi

Relasi tanda dapat digambarkan dengan 2 jenis interaksi yaitu metafora dan metonimi [11]. Interaksi metafora adalah interaksi antara tanda dengan tanda yang lain untuk mendapatkan makna dengan meminjam sistem tanda lainnya. Interaksi metonimi merupakan interaksi tanda yang diasosiasikan pada sesuatu yang bersifat asumsi umum.

Pada karya bertema “peta” tersebut terjadi dua jenis relasi yaitu relasi tanda secara langsung yang ditunjukkan oleh: (1) relasi antara anak perempuan dan kaca pembesar yang dipegang, dimana dalam kaca pembesar terlihat sekumpulan anak yang riang gembira, relasi ini menunjukkan anak perempuan yang menjadi tokoh utama merasa senang telah berhasil menemukan lokasi tujuan untuk bertemu kawan-kawan dari seluruh dunia; (2) relasi antara gambar peta raksasa dengan kumpulan anak-anak yang riang

gembira, menunjukkan relasi bahwa di suatu lokasi yang terdapat dalam petunjuk peta telah terjadi pertemuan anak-anak antar bangsa di dunia. Dari kedua relasi tersebut, terbentuklah interaksi metafora.



Gambar 3. Relasi Langsung Antarpenanda
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

Relasi tanda secara tidak langsung terjadi antara relasi tanda secara langsung (anak perempuan-kaca pembesar-kumpulan anak) dengan relasi tanda secara langsung lainnya (peta besar-kumpulan anak), serta sejumlah tanda-tanda lainnya (pepohonan-rerumputan-sinar matahari). Dari berbagai relasi tersebut, maka terjadilah interaksi metonimi.



Gambar 4. Relasi Antartanda
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

3.1.4 Totalitas

Menurut Saussure, makna dihasilkan dari adanya sebuah kesepakatan sosial [7]. Kumpulan elemen tanda yang terdapat pada gambar bertema “peta” tersebut merupakan penanda visual yang meminjam konvensi yang ada di masyarakat, dengan demikian penanda visual pada gambar memunculkan sebuah petanda. Jika penanda tersebut saling berelasi dan menghadirkan petanda, maka secara kesatuan akan melahirkan tanda baru yang menghasilkan makna. Keseluruhan dari struktur gambar “peta” tersebut membentuk sistem yang akan dikaji secara mendalam.

3.1.5 Sistem

Elemen, relasi dan totalitas yang terdapat pada struktur gambar “peta” tersebut telah membentuk suatu sistem tanda (*sign system*). Di dalam sistem tanda tersebut terdapat komponen tanda yang terdiri dari penanda, petanda, serta menghadirkan makna atau dikenal dengan sebutan tanda pada tingkatan kedua.

3.1.6 Sistem Tanda (*Sign System*)

Kumpulan relasi yang saling bergantung secara utuh dan bertujuan menyampaikan suatu makna disebut dengan sistem tanda. Relasi yang terbentuk antar elemen tersebut pada dasarnya memiliki beberapa aturan yang telah disepakati bersama [11]. Aturan dalam sistem tanda disebut dengan aturan pengkombinasian yang terdiri dari 2 aksis, yaitu aksis paradigma (perangkat tanda yang muncul karena proses seleksi pada penggunaannya), serta aksis sintagma (cara pengkombinasian tanda berdasarkan aturan tertentu untuk menghasilkan makna).

Setiap komponen penanda pada gambar “peta” tersebut, telah dikaji sebelumnya. Dari hasil kajian tersebut akan dilanjutkan dengan kajian sintagma untuk mendapatkan tingkatan kedua dari sistem tanda. Kajian pada tingkatan kedua dari sistem tanda tersebut akan menghasilkan makna yang bersifat denotasi dan konotasi. Pada tingkatan lebih lanjut, makna konotasi dan denotasi ini akan mencapai tingkat ideologi yang tertangkap oleh pengamat.

3.2 Pembahasan

Gambar “peta” menampilkan elemen-elemen penanda berupa seorang anak perempuan berbaju batik yang sedang memegang kaca pembesar, kemudian tersenyum karena melihat bayangan sekumpulan anak-anak dari seluruh penjuru dunia tengah berkumpul di suatu lokasi yang tergambar dalam sebuah peta besar. Lokasi tersebut diperkirakan adalah negara Italia, karena terdapat gambar menara miring Pisa di belakang kerumunan anak-anak yang tampak di kaca pembesar. Keseluruhan elemen utama ini terbingkai dalam background berupa pepohonan dan rerumputan, sambil disinari terangnya matahari. Gambaran yang dimunculkan oleh elemen-elemen tersebut berada pada tingkatan denotasi.



Gambar 5. Gambaran elemen tingkat denotasi
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

Setelah didapatkan bagan uraian elemen penanda berdasarkan makna denotasi, berikutnya adalah menganalisis makna konotasi yang tersembunyi pada gambar “peta” tersebut. Untuk lebih mendalami makna konotasi yang ditimbulkan, perlu diuraikan antara konotator utama dan konotator pendukungnya. Pada gambar tersebut jelaslah bahwa elemen penanda berupa gambar anak perempuan, peta besar, kaca pembesar dan kumpulan anak adalah konotator utamanya. Sementara elemen penanda berupa pepohonan, rumput dan sinar matahari adalah sebagai konotator pendukung.



Gambar 6. Konotator
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

Makna konotasi yang ditimbulkan oleh perpaduan yang terbentuk dari penanda anak perempuan yang memegang kaca pembesar sambil tersenyum dengan gambaran kumpulan anak dari seluruh penjuru dunia yang riang gembira adalah pesan mengenai seruan untuk bersatu dalam kegembiraan. Sedangkan relasinya antara kaca pembesar dan peta besar, dengan elemen pepohonan, rumput dan sinar matahari bermakna sebuah perjalanan penjelajahan melewati hutan, yang dilakukan oleh seorang anak Indonesia (terlihat dari pakaian batik yang dikenakan). Menara Pisa yang terlihat dari kejauhan di belakang kerumunan anak-anak merupakan makna tujuan lokasi yang akan dikunjungi Si anak perempuan, yaitu Italia. Kesemua elemen tersebut terbingkai dalam warna-warni khas karya anak-anak yang menggambarkan keceriaan, energi yang besar dan semangat yang menyala.



Gambar 7. Gambaran Makna
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

4. KESIMPULAN

Makna tersembunyi yang terdapat pada gambar karya anak bertema “peta” tersebut adalah sebuah upaya dari seorang anak Indonesia untuk turut berpartisipasi dalam persatuan dengan seluruh anak dari penjuru dunia. Upaya tersebut terlihat dari perjalanan penjelajahan melewati hutan dengan sebuah bantuan peta besar dan kaca pembesar. Senyuman pada si anak perempuan terlihat begitu gembira

karena lokasi tempat ia akan bertemu dengan kawan-kawan dari seluruh dunia telah berhasil ditemukan, dan sepertinya perjalanan penjelajahan tersebut akan sampai pada tujuannya. Adapun lokasi yang akan dituju oleh anak perempuan sebagai tokoh utama dalam gambar tersebut adalah negara Italia, tepatnya berlokasi di dekat menara Pisa. Dari cerita yang terbentuk pada gambar ini, secara tidak langsung menanamkan mitos/ideologi untuk tetap menjalin persatuan dalam semangat keceriaan anak-anak di seluruh dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Allan., "Counseling and expressive arts: Overview," in *Elementary School Guidance & Counseling*, 1987, pp. 251–252.
- [2] Y. C. Foley and F. Mullis, "Interpreting Children's Human Figure Drawings: Basic Guidelines for School Counselors," *Georg. Sch. Couns. Assoc. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–37, 2008.
- [3] W. S. Looman, "A Developmental Approach to Understanding Drawings and Narratives From Children Displaced by Hurricane Katrina," *J. Pediatr. Heal. Care*, vol. 20, no. 3, pp. 158–166, May 2006, doi: 10.1016/j.pedhc.2006.01.008.
- [4] M. M. Chouinard, *Children's Questions: A Mechanism for Cognitive Development*, 1st ed., vol. 72. New Jersey: Wiley, 2007. doi: 10.1111/j.1540-5834.2007.00412.x.
- [5] V. Lowenfeld and W. L. Brittain, *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan, 1982.
- [6] R. E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice, 12th Edition*. New York: Pearson, 2018.
- [7] F. de Saussure, *Course in General Linguistics*. Chicago: Open Court Classic, 1998.
- [8] A. A. Berger, *Pengantar Semiotika : Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010.
- [9] J. D. Culler, *Saussure*. London: Fontana Press, 1990.
- [10] T. Hawkes, *Structuralism and Semiotics*. London: Routledge, 2003.
- [11] Y. A. Piliang, *Semiotika dan Hipersemiotika: Gaya, Kode dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari, 2012.

PENERAPAN *PITCH BIBLE* DALAM PRODUKSI FILM ANIMASI 2D LEGENDA NAYA SENTIKA

Dani Arifudin¹, Deuis Nur Astrida²

¹Teknologi Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara,
Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Purwokerto, Indonesia

²Informatika, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara,
Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Purwokerto, Indonesia

e-mail: daniarif@amikompurwokerto.ac.id, deuisnurastrida@gmail.com²

Received : Mei, 2022

Accepted : Mei, 2022

Published : Juni, 2022

Abstract

One of the technological developments in the film industry is animation. In the production process, there are many parts to work on, starting from finding story ideas, story scripts/scenarios, Storyboards, concept art, animation of Storyboards, recording and casting, music, sound FX and others. Of course, this production process involves many parts of the production team. So that each section must establish effective and efficient communication and document the results of their work into a document, one of the guidelines is the Animation Pitch Bible. In this study, the application of the Pitch Bible was applied to the production process of the 2D animated film Naya Sentika legend, which at the same time aims to raise the local culture of the area to be made into an animated film. The development method used is the method developed by Villamil-Molina, where the Pitch Bible enters the Production stage. The result of this research is the implementation of pitch bible documents in the production process of animated films, so that the production process of animated films will be more structured.

Keywords: animation, pitch bible, legend, Naya Sentika

Abstrak

Perkembangan teknologi di bidang perfilman salah satunya adalah Animasi. Dalam proses produksinya ada banyak bagian yang harus dikerjakan, mulai dari menemukan ide, *scenario/naskah cerita, Storyboard, concept art, animation of Storyboard, recording and casting, music and sound FX* dan lain-lain. Tentunya dalam proses produksi ini melibatkan banyak bagian dalam tim produksi, sehingga masing-masing bagian harus menjalin komunikasi yang efektif dan efisien serta mendokumentasikan hasil kerjanya ke dalam sebuah dokumen, salah satu panduannya yaitu Animation Pitch Bible. Pada penelitian ini penerapan *pitch bible* diaplikasikan pada proses produksi film animasi 2D legenda Naya Sentika, yang sekaligus bertujuan mengangkat budaya lokal daerah untuk diangkat ke dalam film animasi. Metode perancangan yang digunakan adalah metode yang dikembangkan oleh Villamil-Molina, di mana *Pitch Bible* masuk pada tahap produksi. Hasil dari penelitian ini berupa implementasi dokumen *pitch bible* dalam pembuatan film animasi, sehingga proses pembuatan film animasi akan lebih terstruktur.

Kata Kunci: animasi, pitch bible, legenda, Naya Sentika

1. PENDAHULUAN

Perkembangan film animasi 2D maupun 3D saat ini sudah mengarah pada pemanfaatan di berbagai bidang, mulai dari bidang pendidikan, kesehatan bisnis dan sebagainya sudah mengimplementasikan animasi sebagai salah satu media yang digunakan untuk mencapai tujuan di masing-masing bidang tersebut. Sebagai contoh di bidang pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran mengenai cerita rakyat. Melalui animasi, cerita yang ada di dalam buku dapat divisualisasikan ke dalam bentuk yang lebih menarik.

Pada dasarnya alur dari pembuatan film animasi ini melalui tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Mulai dari tahap pra-produksi yaitu mencari ide dan riset, melakukan perencanaan, membuat naskah (*script*), mendesain tampilan dan *Storyboard*. Kemudian tahap produksi yang meliputi menyiapkan lembar kerja, *modeling* karakter, *rigging*, *dubbing*, animasi dan *rendering*. Dan pada tahap terakhir yaitu pasca-produksi yang meliputi *compositing*, *editing*, dan *rendering* akhir [1].

Dengan begitu banyaknya tahapan dalam proses pembuatan animasi, tentunya ada banyak bagian yang harus dikerjakan, mulai dari menemukan ide cerita, naskah cerita/*scenario*, *concept art*, *Storyboard*, *animatic Storyboard*, *casting and recording*, *sound FX and music* dan lain-lain. Tentunya dalam proses produksi ini melibatkan banyak bagian dalam tim produksi. Mulai dari *scriptwriter*, *character designer*, *Storyboard artist*, *background artist*, *colorist*, *sound engineer*, dan *video editor*.

Pada proses pengerjaannya masing-masing bagian tentu mengerjakan sesuai bagiannya, sehingga masing-masing bagian harus menjalin komunikasi yang efektif dan efisien serta mendokumentasikan hasil kerjanya ke dalam sebuah dokumen. Hal ini bertujuan untuk memudahkan antar bagian yang berkaitan dapat melihat hasil pekerjaan yang dapat menjadi acuan, sebagai contoh bagian *character designer* harus tau seperti apa *Storyboard* yang sudah dibuat oleh *Storyboard artist*, begitu juga dengan bagian-bagian lain yang berkaitan. Salah satu panduan dokumen dalam perancangan animasi yang bisa diterapkan yaitu *Animation Pitch Bible*.

Pada penelitian ini penerapan *Pitch Bible* diaplikasikan pada proses produksi film animasi 2D legenda Naya Sentika, yang sekaligus bertujuan mengangkat budaya lokal daerah untuk diangkat ke dalam film animasi. Dalam proses pembuatan animasi akan mudah didokumentasikan pada setiap tahapannya.

2. METODE PERANCANGAN

Animasi merupakan salah satu perkembangan dan kemajuan di industri film, animasi yang pada dasarnya adalah penyesuaian dari kata *animation* atau *to animate* dalam bahasa Inggris yang artinya menghidupkan. Secara pengertian animasi merupakan proses atau tindakan menghidupkan dan menggerakkan benda mati, Suatu benda mati diberikan *power*, emosi dan semangat untuk menjadi hidup dan bergerak atau sekedar berkesan hidup [2]. Sedangkan secara pengertian teknis, Animasi merupakan kumpulan gambar secara berurutan (*frame*). Setiap *frame* memiliki satu gambar apabila urutan gambar tersebut ditampilkan secara bergantian dengan ketentuan waktu maka gambar akan terlihat bergerak. Satuan dalam animasi yaitu *frame per second* (fps) [3].

Di industri film sendiri, animasi pada umumnya ada 2 jenis yaitu 3 Dimensi (3D) dan 2 Dimensi (2D). Secara visual, animasi 3D jauh lebih diminati daripada 2D, akan tetapi di tengah popularitas animasi CGI/ 3D, animasi 2D masih bisa menarik perhatian dan diminati oleh penonton, bahkan ketika sebagian besar fitur animasi didominasi oleh animasi 3D. Salah satu faktornya adalah karena secara komersial, produksi animasi 3D jauh lebih menguntungkan dibandingkan animasi 2D [4]. Namun, kelangkaan animasi 2D dalam industri animasi membuatnya lebih berharga. Tidak dapat dipungkiri bahwa animasi 2D membutuhkan proses yang lama. karena setiap *frame* harus digambar secara individual, baik itu animasi tradisional maupun digital [5].

Semua seni garis dan pewarnaan untuk karakter dan *background* bisa dilakukan secara digital, sehingga dapat dimodifikasi dengan mudah. Seorang Animator dapat bekerja dengan satu set komputer dan

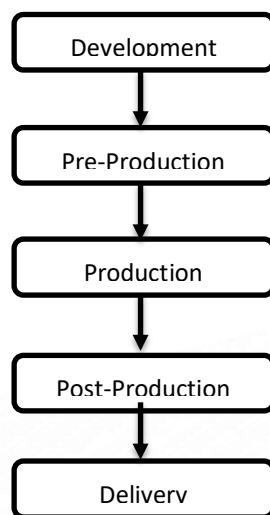
drawing tab. Hal ini Menjadi lebih efektif untuk dilakukan daripada animasi 2D tradisional yang masih melibatkan pensil dan kertas. Selain komponen karakter dan *background*, tentunya dalam film animasi ada banyak komponen yang harus dibuat atau diproduksi, oleh karena itu dibutuhkan metode dan dokumentasi yang terstruktur untuk membuat film animasi secara keseluruhan. Salah satu panduan yang digunakan dalam produksi film animasi adalah *Animation Pitch Bible* [6].

Animation Pitch Bible adalah tahapan untuk mendokumentasikan mulai dari ide, visi dan *style* animasi. *Pitch Bible* ini berisi aspek rinci tentang semua bagian pada produksi film animasi seperti premis, deskripsi karakter dan desain, *script*, *Storyboard* dan lain-lain. Dengan panduan yang terdokumentasikan tersebut, *Animator*, *Graphic Designer*, *Voice Over* dan semua bagian Tim produksi film animasi tersebut akan jauh lebih mudah dalam berkomunikasi. Dengan menggunakan *Pitch Bible* semua aset yang dibutuhkan dalam proses produksi film animasi akan terdokumentasikan secara terstruktur [7].

Beberapa bagian yang ada di dalam *Pitch Bible* di antaranya: (1) Dramatik premis/synopsis; (2) *Director's treatment*; (3) Desain, deskripsi, dan pengembangan karakter animasi; (4) *Concept art environment and property*; (5) Naskah atau *script*; dan (6) *Storyboard*.

Pada perancangan film animasi ini, penerapan *Pitch Bible* ditujukan pada pembuatan film animasi 2D Legenda Naya Sentika, yang merupakan cerita rakyat dari Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Secara singkat Legenda Naya Sentika menceritakan tentang seorang prajurit perang bawahan dari Pangeran Diponegoro yang bernama Naya Sentika. Naya Sentika atau yang dikenal dengan nama Naya Gimbal dikenal sebagai seorang lelaki yang gigih dalam melawan pasukan Belanda untuk memperjuangkan haknya. Pemilihan cerita ini untuk dibuat dalam bentuk animasi dengan tujuan mengangkat cerita rakyat daerah yang memiliki pesan moral dan meningkatkan kecintaan terhadap budaya lokal sekaligus agar tidak punah [8].

Metode pengembangan yang digunakan dalam penerapan *pitch bible* dalam produksi film animasi legenda Naya Sentika ini adalah metode yang dikembangkan oleh Villamil-Molina (1997). Adapun tahapan-tahapan nya pada Gambar 1. Berikut [9]:



Gambar 1. Metode Perancangan [Sumber: Villamil-Molina, 1997]

2.1. Development

Bagian ini dimulai dengan pengonsepan animasi yang akan dibuat berdasarkan ide-ide. Kemudian sasaran, tujuan dan biaya produksi ditetapkan. Sasaran dapat diidentifikasi dengan frasa pertanyaan seperti "apa yang ingin Anda capai?" Dan "hasil apa yang Anda harapkan?"

2.2. Pre-Production

Tahap berikutnya yaitu pengembangan untuk mengatur biaya, membagi tugas kepada masing-masing bagian yang dilibatkan dalam pembuatan animasi, mulai dari bagian audio video visual, penyewaan tempat untuk merekam suara (*dubing*), pembelian peralatan yang diperlukan, instalasi *hardware* dan *software* yang akan digunakan, penulisan *script*, *Storyboard* dan penjadwalan. Hal-hal harus memperhatikan legalitas proses produksi (hak cipta, kontrak kerja, perizinan lokasi dan lain-lain).

2.3. Production

Tahap berikutnya adalah produksi, di antaranya melakukan riset konten, mengembangkan ide, mendesain *interface*, mengembangkan *graphic 2D*, *dubing*, *background* dan *sound effects*, animasi dan *authoring* untuk menampilkan apa yang sudah diproses pada setiap bagian agar menjadi produk sempurna untuk ditunjukkan.

Pada tahap *Production*, bagian yang ada pada *Pitch Bible* mulai diimplementasikan, di antaranya:

2.3.1. Dramatik premis/sinopsis

Premis merupakan awal mula sebuah cerita berangkat. Premis merupakan *Basic Story* yang menjadi pangkal dari struktur cerita. Informasi mendasar yang terkandung dalam premis adalah tempat dan waktu peristiwa, tokoh, konflik, gambaran ringkas perkembangan alur cerita dan klimaks atau penyelesaian konflik.

Sinopsis adalah rangkuman dari naskah yang mendeskripsikan isi dari film animasi, pameran, novel dan lainnya. Sinopsis pada umumnya digunakan pada bagian prolog dalam naskah film atau teater panggung atau produk multimedia lainnya. Fungsi sinopsis adalah memberikan gambaran ringkas dari isi naskah, sebagai pembuka (*prolog*) dari naskah.

2.3.2. Director's treatment

Merupakan catatan detail yang penting bagi sutradara untuk memberikan informasi analisis tampilan dari produser atau director pada animasi yang akan dirancang dan ini bisa menjadi gaya dari sutradara dalam mendeskripsikan sebuah film animasi. *Director's Treatment* harus bisa memvisualisasikan dalam bentuk tampilan kepada pembaca (Tim) dari animasi yang akan dirancang [10].

2.3.3. Desain, deskripsi, dan pengembangan karakter animasi

Visualisasi semua *asset* dalam film animasi yang disesuaikan dengan tema cerita. Misalnya karakter, harus disesuaikan mulai dari bentuk tubuh, nama karakter, pose, gaya, busana, ekspresi ditentukan dari sini. Tujuannya agar ada hubungan yang relevan antara gambar dan cerita.

2.3.4. Concept art environment and property

Tahap ini menghasilkan konsep awal yang merangkum tampilan visual/artistik pada film animasi. Selain itu *concept artist* juga berperan menentukan tema warna yang sesuai dengan fase cerita tertentu. Pengekspresian *concept art* biasanya menggunakan ilustrasi, dan tidak selalu terdapat pada setiap bagian film, namun lebih berperan sebagai sumber inspirasi serta acuan dan panduan animator akan bagaimana visualisasi film tersebut [11].

Environment and property adalah lingkungan secara keseluruhan, atau dunia yang ada di dalam cerita sebagai tempat karakter hidup, dan berinteraksi dalam film animasi. Pengembangan *concept art environment* yaitu, langkah awal yang berperan sebagai referensi pembentukan background, pada film animasi. Di dalam perancangan *environment* perlu memperhatikan hal-hal (unsur-unsur) pembentuk rancangan *environment*, yaitu: *setting* (*foreground*, *middle ground*, dan *background*), objek (Infrastruktur, Vegetasi, Material), *terrain/Surface*, dan atmosfer.

2.3.5. Naskah atau *script*

Pembuatan *script* artinya harus ada penjelasan secara rinci tentang adegan, alur cerita, dialog, *angle*, identitas lokasi dan suasana adegan yang disertai *backsound* dan *sound effects*.

2.3.6. *Storyboard*

Dalam buku *The Art of Storyboard a Filmmaker's Introduction*, John Hart mengatakan *Storyboard* merupakan bagian dari pra-produksi, *tool* pre-visual didesain dengan tujuan memberikan serial shot, frame yang diadaptasi dari naskah. Hal tersebut adalah gambaran konsep kepada Tim produksi untuk memudahkan pengerjaan bagian rumit yang di dalam naskah sebelum animasi dirilis. *Storyboard* Artist harus menyusun sketsa secara terstruktur. Secara umum *Storyboard* terdiri beberapa sketsa yang memvisualisasikan antar *Scene*.

2.4. *Post-Production*

Pada tahap *post-production*, animasi dikembangkan melalui uji alfa dan beta. Namun sebelumnya akan ditinjau terlebih dahulu oleh tim internal dengan melihat beberapa indikator berikut: tujuan dan sasaran, desain, konten, grafis, narasi, navigasi suara, waktu, *Delivery* dan pendanaan serta hukum. Setelah animasi melalui proses pengujian alfa beta, kemudian film animasi akan melalui tahap *packaging* atau pengemasan melalui CD/DVD dan di *upload* ke platform YouTube.

2.5. *Delivery*

Tahap terakhir adalah pengembangan animasi yaitu *Delivery* atau distribusi animasi. Distribusi animasi dapat dilakukan secara langsung melalui presentasi, dan di *upload* ke platform seperti sosial media dan YouTube

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Data

Pada penelitian ini pembahasan difokuskan pada penerapan *pitch bible* dalam produksi film animasi legenda Naya Sentika. *Pitch bible* masuk pada bagian *production*, dimana tahapan-tahapan yang ada pada *Pitch Bible*, dijelaskan pada bagian pembahasan.

3.2. Pembahasan

Premis yang diangkat dalam animasi ini adalah kisah yang menceritakan tentang perang yang berlangsung selama 5 tahun, dengan dipimpin oleh seorang pimpinan yang berani. Namun, pemimpin perang berhasil dijebak dan ditangkap oleh pasukan musuh. Meskipun demikian, perjuangan ini dilanjutkan oleh salah satu prajuritnya yang gigih berani. Dengan tipu muslihatnya musuh kembali menangkap prajurit tersebut dalam keadaan tidak siap. Pihak musuh yang geram melakukan pembalasan dengan memasukkan dirinya ke dalam tong dan membuangnya ke laut

3.2.1. Dramatik premis/sinopsis

Kisah yang menceritakan Perang Diponegoro yang berlangsung selama lima tahun sejak 1825—1830 dengan menewaskan sekitar 200.000 penduduk Jawa dan 8.000 tentara Belanda. Pangeran Diponegoro yang memimpin perang dengan sangat berani namun berhasil dijebak dan ditangkap oleh musuh. Meskipun demikian, perjuangan ini dilanjutkan oleh para prajuritnya. Salah satu di antaranya adalah pasukan yang dipimpin oleh Naya Sentika. Dia memimpin prajuritnya melawan penjajah, bergerak dari desa ke desa dan bergerilya. Namun, dengan tipu muslihatnya musuh kembali berhasil menangkap Naya Sentika yang sedang dalam keadaan tidak siap. Pihak musuh pun memasukkan Naya Sentika ke dalam tong dan membuangnya ke laut.

3.2.2. Director's treatment

Premis menyampaikan pesan Moral:

Cerita rakyat Naya Sentika yang berasal dari daerah Blora, Jawa Tengah. Sentika merupakan nama aslinya sedangkan Naya adalah nama induk pasukan dalam laskar Diponegoro, merupakan seorang pemuda yang gagah berani berjuang melawan penjajah. Cerita ini mengajarkan kita untuk tidak menyerah dalam memerangi kejahatan. Selain itu kita harus terus waspada serta tidak mudah terperdaya. Dengan adanya animasi Naya Sentika kita bisa menggali cerita rakyat yang telah tertimbun oleh waktu dengan penggunaan bahasa daerah dapat menjadi daya tarik serta mengenalkan bahwa cerita rakyat di Indonesia sangat beragam, dengan bentuk animasi merupakan cara unik untuk mengenalkan serta melindungi bahasa dan sastra di Indonesia.

Sinopsis singkat:

Alkisah, dengan tertangkapnya Pangeran Diponegoro di Magelang, Sentika melarikan diri ke wilayah utara. Dalam pelarian nya tersebut sampailah dia di Desa Bangsri yang termasuk dalam wilayah Kabupaten Bangir. Karena masih selalu terbayang pengejaran musuh, ia selalu berpindah-pindah tempat. Akhirnya, sampailah ia di Desa Kembang, pengembaraan Sentika tidak hanya untuk bersembunyi, melainkan juga untuk mengamati gerak-gerik musuh. Naya Sentika merasa kurang aman di Desa Kembang. Ia lalu meninggalkan desa tersebut dan pergi ke Desa Mrayun. Ia merasa cocok dengan lurah Desa Mrayun karena memiliki pendapat dan tujuan yang sama dengan dirinya. Oleh karena itu, dia merasa tenang tinggal di desa tersebut. Dia mendapatkan teman hidup seorang gadis anak petani kaya yang bernama Tomiyah. Dengan demikian, Sentika dapat menyembunyikan diri di tanah petegalan milik mertuanya.

Concept Art: Tokoh Naya Sentika, Ki Damang Wani, Tomiyah, Pangeran Diponegoro, Prajurit 1, Prajurit 2, dan Warga Desa.

Storyboard: Adegan tiap adegan dalam Scene

3.2.3. Desain, deskripsi, dan pengembangan karakter animasi



Tokoh utama

Gambar 2. Karakter Naya Sentika

Nama	: Naya Sentika
Jenis Kelamin	: Laki – Laki
Umur	: 28
Sifat	: Setia, Bersemangat
Kulit	: medium coklat
Fisik	: Badan tegak, rambut gimbal
Pakaian	: memakai baju berwarna merah coklat, memakai ikat kepala, celana coklat dan kain berwarna putih zebra dan sandal sehari hari zaman dahulu

3.2.4. Gambaran Latar Belakang (*Background*)











Gambar 3. *Background*

- a. Hutan: Tempat Naya Sentika dan pasukannya melakukan perjalanan menuju salah satu desa. Disana terdapat pohon yang besar dan rumput berwarna hijau.
- b. Kerajaan: Pintu masuk kerajaan selalu memiliki dinding / tembok yang tinggi supaya tidak ada musuh yang dapat menaiki nya, jarak dari aula ke dalam kerajaan cukup jauh dan memiliki pilar- pilar yang kokoh.
- c. Pedesaan 1: Di pedesaan banyak sekali ditemukannya rumah yang memiliki bentuk yang sama dan warna yang sama seperti penduduk lainnya, dari mereka memiliki warna cokelat untuk atap dan dindingnya yang terbuat dari bambu.
- d. Pedesaan 2: Sebelum memasuki pedesaan Naya Sentika dan Pasukannya harus melewati pagar utama dari desa yang dimasukinya. Beberapa dari pedesaan tersebut juga merupakan tempat untuk menetap sementara.
- e. Persawahan: Terdapat padi-PADI yang sudah menguning tumbuh dengan sangat subur, di sekitarnya terdapat rumput-rumput yang berwarna hijau tumbuh dengan sangat indah beberapa pohon kelapa di sekitar juga menjulang dengan tinggi bersama buah nya. Adapun tempat untuk meneduh yang terbuat dari bambu-bambu dan daun pohon kelapa.







3.2.5. *Concept art environment and property*

Deskripsi dari concept art environment dan properti dijabarkan pada Tabel 1. Berikut:

No.	Sketsa	Gambar
1.	<p>Ki Damang Waru</p>	

No.	Sketsa	Gambar
2.	<p data-bbox="448 389 687 421">Pangeran Diponegoro</p> 	
3.	<p data-bbox="496 703 639 734">Naya Sentika</p> 	
4.	<p data-bbox="528 1023 608 1055">Prajurit</p> 	
5.	<p data-bbox="520 1346 616 1377">Tomiyah</p> 	

Tabel 1: *Concept art environment and property*

No.	Sketsa	Gambar
6.	<p>Warga Desa</p> 	
7.	<p>Praajurit</p> 	
8.	<p>Pesawahan</p> 	

[Sumber: Iwan Binanto, 2013]

3.2.6. Naskah atau *script* singkat

Scene 1: Pagi hari/Magelang, 28 Maret 1830.

Saat perang Diponegoro Naya Sentika selalu berada di barisan paling depan, sehingga tertangkapnya pangeran Diponegoro sempat menghentikan sementara perang di wilayah Jawa.

Scene 2: Pagi hari Naya Sentika sampai di sebuah desa bernama Bangsri.

Sisa-sisa pasukan Diponegoro dikejar-kejar pasukan belanda hingga membuat Naya sentika melarikan diri ke arah Utara dan sampai di Desa Bangsri dan bertemu dengan lurahnya yaitu Ki Lurah Toinah.

Sentika : "selamat pagi ki"

Ki Toinah : "selamat pagi"

Sentika : "saya Sentika, pemimpin dari Laskar Naya pasukan Diponegoro"

Ki Toinah : "ada apa gerangan hingga kau sampai datang kemari?"

Sentika : "Pangeran Diponegoro telah tertangkap oleh belanda, kita tidak boleh diam kita harus melawan para penjajah itu, kita harus usir mereka".

Ki Toinah : “Aku setuju dengan pendapatmu, Sentika. Penjahat memang harus diusir dari bumi pertiwi karena sudah membuat rakyat kita sengsara, Mereka mengambil apa saja yang mereka mau, sementara rakyat kelaparan. Padahal, kita sudah bekerja keras, kemudian mereka mengambilnya begitu saja. Mereka sudah menginjak-injak bumi kita. Rakyat makin miskin dan kelaparan”

Scene 3 : Pagi – Siang – Malam

Naya Sentika terus melakukan perjalanan, karena dia harus bersembunyi dari para musuh. Dia tidak bisa hanya diam di suatu tempat

Scene 4 : Pagi – Siang – Malam

Ki Lurah Toinah terus mencari orang yang mau diajak berperang melawan penjahat dan mengusirnya

Scene 5 : Malam hari

Sentika sampai di sebuah desa bernama Desa Kembang

Scene 6 : Pagi hari di Desa Kembang,

Sentika merasa tidak nyaman di desa tersebut hingga dia melanjutkan perjalanan lagi

Scene 7 : Malam hari di lereng gunung Buthak,

Sentika sampai di sebuah desa di lereng gunung buthak dan singgah disana hingga beberapa hari.

Scene 8 : Pagi hari di sawah

Sentika menemukan pasangan hidupnya yaitu seorang gadis anak petani. Dengan begitu Sentika dengan mudah menyamar dengan membantu di ladang mertuanya.


Tomiyah : “istirahat dulu mas”



Sentika : “iya dek, sedikit lagi ini”

Semua Scene dibuat dari awal Scene sampai ending.

3.3. Storyboard

Rancangan gambar adegan beberapa Scene

Scene	Sequence	Visual	Naskah
1.	1		<p>Deskripsi: EXT. Lokasi Perang - Malam Hari</p> <p>Saat terjadinya perang Diponegoro, Naya Sentika selalu berada di barisan paling depan, sehingga tertangkapnya pangeran Diponegoro sempat menghentikan sementara perang di daerah jawa.</p> <p>Camera: Long Shot (Zoom Out To)</p> <p>Durasi: 00.00-00.20</p>

Scene	Sequence	Visual	Naskah
2.	1		<p>Deskripsi: EXT. Hutan - Sore Hari</p> <p>Naya Sentika pergi mengembara sambil menunggu persiapan pasukan. Setelah sekian lama dia menemukan sebuah desa. Disana dia menyamar menjadi petani dan seorang guru</p> <p>Camera: Medium Shot (Panning)</p> <p>Durasi: 00.20-00.35</p>
3.	1		<p>Deskripsi: EXT. Lapangan - Malam Hari</p> <p>Di saat Naya Sentika sedang menonton pertunjukan di tengah keramaian, tiba-tiba Naya dengan pasukannya disergap pasukan musuh yang sedang menyamar.</p> <p>Durasi: 00.35-00.50</p>

Pada penelitian ini penerapan *Pitch Bible* hanya sampai tahap pengembangan bagian *production* yaitu tahapan untuk menunjukkan bagaimana menrapak *Pitch Bible* pada sebuah film animasi, adapun beberapa bagian seperti sinopsis dan script dibuat secara singkat atau rangkuman dikarenakan fokus pada penelitian ini yaitu hanya menunjukkan bagaimana menerapkan *Pitch Bible* pada tahap produksi sebuah film animasi.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penerapan *Pitch Bible* yang ditujukan pada pembuatan film animasi 2D Legenda Naya Sentika ini, ada beberapa kesimpulan yang dihasilkan, yaitu sebagai berikut. Pertama, penerapan *Pitch Bible* pada produksi film animasi dengan menggunakan metode dari Villamil-Molina, diketahui bahwa *Pitch Bible* masuk pada bagian *production*. Kedua, proses produksi film animasi lebih efektif dan efisien dengan menggunakan panduan dan dokumen dari *pitch bible*, sehingga sangat membantu tim produksi pada masing-masing bagian. Ketiga, pengembangan dari penerapan *Pitch Bible* ini dapat diimplementasikan menggunakan metode lain sebagai pengembangan penelitian berikutnya.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Tim penulis dan pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini, sehingga terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. B. Gunawan, *Nganimasi Bersama Mas Be!* Jakarta: Akademika Pressindo, 2013.
- [2] Y. Syahfitri, "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer," *J. Saintikom*, vol. 10, no. 3, pp. 213–217, 2011.
- [3] M. P. K. Rona Guines Purnasiwi, "Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Kerusakan Lingkungan dengan Teknik Masking," vol. 14, no. 04, pp. 54–57, 2013.
- [4] D. Anggraeni and H. Barack, "Optimizing 2D Animation Production Time in Creating Traditional Watercolor Looks by Integrating Traditional and Digital Media," *Int. J. Asia Digit. Art Des. Assoc.*, vol. 21, no. 1, pp. 57–63, 2017.
- [5] T. O'Hailey, *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Focal Press, 2010.
- [6] L. Boston, "Animation Pitch Bible Instructions," 2017.
- [7] J. Nagel, "The Pitch Bible: Just The Essentials," <https://www.awn.com/>, 2004. <https://www.awn.com/animationworld/pitch-bible-just-essentials>.
- [8] U. Farida, *Legenda Naya*, 1st ed. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016.
- [9] I. Binanto, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia," *Pros. Semin. RiTekTra*, 2013, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [10] A. Hafizt, "Mengenal Director's Treatment," www.filmaker.id, 2021. <https://www.filmaker.id/3121/#:~:text=Director's Treatment adalah catatan detail,mampu menggambarkan secara visual terhadap>.
- [11] W. D. P. Larasati, "Perancangan Concept Art Environment Untuk Film Animasi Pendek 2d Tentang Kebiasaan Prokrastinasi Berjudul 'Escape,'" *e-Proceeding Art Des.*, vol. 7, no. 2, pp. 1394–1412, 2020.

PENGEMBANGAN DESAIN *PUZZLE* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PERMAINAN INKLUSIF EDUKATIF UNTUK *LOW VISION* USIA 7-10 TAHUN

Gunanda Tiara Maharany

¹Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, Indonesia

e-mail: gunandatiara@gmail.com

Received : Month, Year	Accepted : Month, Year	Published : Month, Year
------------------------	------------------------	-------------------------

Abstract

The fairly high number of disabilities for children aged 7-10 years is a matter of concern. At that age, children begin to experience various stages of development such as physical, cognitive, psychological, and language. Meanwhile, limitations in the sense of sight experienced can inhibit development and daily activities. As a result, most of them still find it difficult to work independently and lag behind in terms of understanding concepts. Several programs from the government have been launched so that low vision people can become intelligent, independent human beings, and can work in an inclusive society. To support the program for the importance of early services for blind children, special educational facilities are needed according to the age and purpose of the activity. Based on direct observations made at the Sekolah Dasar Luar Biasa A Bandung, the development of interactive puzzle designs was made as a means of educating understanding concepts. Taking into account the academic, social interaction, and psychomotor aspects for its users, low vision sufferers as primary users of this product will get their own learning styles in a fun way through their auditory and kinesthetic abilities and utilize the remaining senses they still have.

Keywords: *low vision, puzzle, inclusive, interactive, geometric*

Abstrak

Angka disabilitas netra yang masih cukup tinggi bagi anak usia pertumbuhan 7-10 tahun tentunya bukan menjadi hal yang menggembarakan. Pada usia tersebut, anak mulai mengalami berbagai tahapan perkembangan seperti fisik, kognitif, psikologi, dan bahasa. Sedangkan keterbatasan pada indra penglihatan yang mereka alami dapat menghambat perkembangan dan aktivitas sehari-hari. Akibatnya, sebagian besar mereka masih kesulitan dalam beraktivitas secara mandiri dan ketertinggalan dalam hal pemahaman konsep. Beberapa program dari pemerintah telah dicanangkan supaya para disabilitas netra bisa menjadi manusia yang cerdas, mandiri, dan dapat berkarya di masyarakat secara inklusif. Untuk mendukung program pentingnya layanan dini bagi anak tuna netra, diperlukan sarana edukasi khusus sesuai dengan usia dan tujuan kegiatan. Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan pada Sekolah Dasar Luar Biasa A Bandung, dibuatlah pengembangan desain puzzle interaktif sebagai sarana edukasi pemahaman konsep. Dengan mempertimbangkan aspek akademik, interaksi sosial, dan psikomotor bagi penggunaannya, penderita low vision sebagai pengguna primer produk ini akan mendapat gaya belajarnya masing-masing dengan cara yang menyenangkan melalui kemampuan auditori dan kinestetiknya, serta memanfaatkan sisa indra yang masih dimiliki.

Kata Kunci: *low vision, puzzle, inklusif, interaktif, geometris*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh aidran.org pada tahun 2020, jumlah disabilitas netra di Indonesia mencapai 9 juta jiwa dan menempati posisi teratas dibanding dengan jumlah disabilitas netra lain di Asia Tenggara [1]. Disabilitas netra terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu buta total (*totally blind*) dan kurang penglihatan (*low vision*). Menurut Persatuan Tunanetra Indonesia (PERTUNI), *low vision* adalah kondisi penglihatan yang masih mengalami kesulitan untuk melihat meskipun sudah menggunakan kacamata ataupun tidak terbantu dengan kacamata untuk membaca tulisan biasa berukuran 12 poin dalam cahaya dan jarak normal [2]. Sedangkan menurut World Health Organization (WHO), *low vision* merupakan kelainan pada orang yang memiliki cacat penglihatan yang sangat berarti, masih memiliki sisa penglihatan yang masih berguna [3]. Kemampuan indra penglihatan sangat berpengaruh terhadap aktivitas kehidupan manusia sehari-hari. Orang yang memiliki kemampuan penglihatan jelas dapat memperoleh informasi lebih banyak dibanding mereka yang mengalami hambatan dalam penglihatan. Mereka harus mempelajari lingkungan sekitarnya dengan memaksimalkan kemampuan sisa indra yang mereka miliki seperti perabaan, pendengaran, dan penciuman.

Menurut Lowenfeld, disabilitas netra mengalami tiga keterbatasan dalam kehidupannya yaitu mobilisasi, orientasi dan pemahaman konsep [4]. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai pemahaman konsep dikarenakan menjadi hal yang paling fundamental dibandingkan dengan masalah orientasi dan mobilisasi. Pemahaman konsep dalam hal ini adalah proses penggunaan informasi sensoris untuk membentuk suatu gambaran ruang dan lingkungan. Menurut teori kognitif Peaget di mana kemampuan kognitif akan berkembang jika anak berinteraksi dengan benda dan lingkungannya [5]. Oleh karena itu, keterbatasan luas dan variasi pengalaman akibat kedisabilitas netra tersebut perlu dikembangkan melalui program pengembangan konsep yang dapat dimulai dengan cara sederhana yaitu pengenalan bentuk bangun geometris.

Diperlukan pengajaran konsep yang sistematis dan terencana agar disabilitas netra tidak mengalami hambatan pemahaman konsep yang lebih serius. Apabila pengajaran pemahaman konsep tidak diberikan secara benar, maka hal tersebut dapat mengakibatkan minimnya konsep bagi disabilitas netra itu sendiri. Metode pengajaran yang efektif untuk pengembangan konsep bagi anak-anak di usia perkembangan usia 7-10 tahun yang paling efektif salah satunya adalah dengan menggunakan media konkret belajar dan bermain. Alat edukasi yang menyenangkan dapat membuat anak-anak menjadi nyaman dan memiliki kepuasan tersendiri saat menggunakannya. Selain itu hal ini dapat mengurangi perilaku stereotip *blindism* yang berakibat kurang baik bagi disabilitas netra, seperti menekan daerah sekitar mata menggunakan jari sehingga bentuk fisiologis pada area disekitar mata menjadi lebih cekung [6]. Oleh karena itu, diperlukan sarana edukasi untuk melatih kognitif, integrasi antar indra, kinestetik, dan juga melatih kerja sama atau interaksi sosial. Produk inklusif yang dirancang untuk bisa bermain dan belajar bersama dengan sesama disabilitas netra maupun dengan yang berpenglihatan normal. Hal ini dimaksudkan supaya pengguna saling mendapat *experience* bukan hanya dari produk saja, namun juga dengan pengguna lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, studi literatur dan wawancara lapangan. Untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil *usability testing* dan pemikiran subjektif peneliti untuk menentukan desain final menggunakan metode *morphological chartz*. Metode ini berisi daftar atau ringkasan dari analisis perubahan bentuk secara sistematis untuk mengetahui bagaimana bentuk suatu produk dibuat untuk mendapatkan solusi baru yang belum teridentifikasi sebelumnya [7].

Proses mendesain produk dilakukan melalui beberapa tahap yang disajikan dengan skema berikut:



Gambar 1. Proses perancangan
[Sumber: Hasil Desain Penulis]

Dalam mendesain sarana edukasi pengenalan bentuk geometri bagi disabilitas netra usia 7-10 tahun terdapat beberapa poin yang harus diperhatikan dan disesuaikan dengan kondisi anak-anak dalam usia perkembangan tersebut.



Gambar 2. Pedoman perancangan produk sarana edukasi yang inklusif
[Sumber: Diolah dari buku *Sistem Pengajaran Modul Orientasi dan Mobilitas*,2010 [8]]

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Gagasan awal perancangan ini adalah membuat permainan edukasi pemahaman konsep melalui pendekatan bangun geometris bagi *low vision* usia 7-10 tahun yang bertujuan untuk melatih pemahaman konsep melalui kepekaan indra lain yang masih bisa dimanfaatkan seperti perabaan, penciuman dan pendengaran. Dengan hasil studi masalah-masalah yang ada, diputuskan bahwa produk dibuat dengan konsep edukasi yang menyenangkan untuk melatih konsep dasar serta dapat mengurangi perilaku stereotip *blindism* yang dilakukan siswa-siswi disabilitas netra [9].

Desain yang dihasilkan harus sesuai dengan anak-anak usia pertumbuhan dan mengandung unsur permainan dan edukasi. Berdasarkan informasi yang terdapat pada buku Sistem Pengajaran Modul Orientasi dan Mobilitas, disabilitas netra usia 7-10 tahun memerlukan pelatihan dalam aspek kognitif, motorik, integrasi indera, teknologi, hiburan, kosa kata dan interaksi sosial. Aspek tersebut dilakukan supaya lebih terlatih dalam hal berhitung, mengenali huruf *braille*, meraba tekstur, memahami bentuk, emosional, bau, suara, warna, gerakan dan pola yang mereka temukan dalam aktivitas sehari-hari.

Kriteria desain yang diperlukan adalah ergonomis bagi anak-anak disabilitas netra, mengakomodasi ketertarikan untuk mengeksplor indera mereka yang masih bisa dimanfaatkan dan membantu meningkatkan kemampuan anak dalam pemahaman konsep melalui pendekatan pengenalan bangun geometri. Untuk merancang produk pengenalan geometri bagi penderita *low vision* usia 7-10 tahun dilakukan studi model, pembuatan studi bentuk, antropometri, pemilihan warna, studi material serta studi teknologi komponen elektrikal.

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, beberapa hal yang akan digunakan dalam perancangan desain *puzzle* interaktif sebagai sarana permainan inklusif edukatif untuk *low vision* usia 7-10 tahun adalah sebagai berikut:

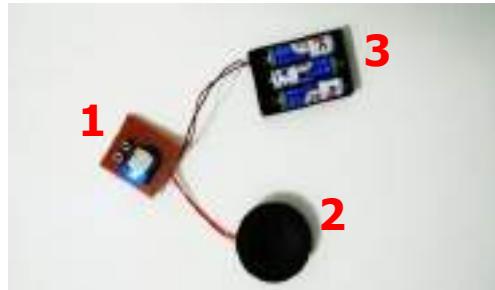
- a. Aspek bentuk: Bentuk geometris yang dikenalkan merupakan geometri dasar sederhana sehingga target pengguna lebih mudah untuk menangkap informasi dan sudut-sudut yang ada dibuat tumpul agar tidak melukai. Bentuk modular digunakan agar pengguna baik *direct* ataupun *indirect* dapat mengkreasikan sedemikian rupa, sehingga sarana bentuk yang diciptakan tidak membosankan. Sedangkan bentuk-bentuk yang diaplikasikan pada teksur guna melatih kepekaan perabaan dibuat berdasarkan pola yang bervariasi.
- b. Aspek warna: Walaupun target pengguna merupakan penderita *low vision* yang mengalami penurunan fungsi penglihatan, aspek pemilihan warna tetap diperlukan. Hal ini dikarenakan sebagian dari penderita *low vision* masih dapat memanfaatkan pantulan cahaya walaupun sedikit [10]. Warna yang akan digunakan yaitu warna-warna yang komplementer dengan karakter ceria dan juga atraktif.



Gambar 3. Palet warna
[Sumber: Penulis]

- c. Studi Antropometri: Untuk menentukan ukuran yang sesuai yang akan diaplikasikan kedalam produk maka dilakukan studi antropometri mulai dari dimensi fungsional tubuh dalam berbagai posisi gerakan kerja, dan dimensi bagian tubuh lain seperti tangan dan kaki anak-anak usia 7-10 tahun.
- d. Studi Material. Material yang akan dipilih harus aman untuk anak-anak, tidak memiliki bau yang menyengat dan kuat untuk melindungi komponen-komponen elektrikal di dalamnya.
 - EVA (Ethylene Vinyl Acetat) foam merupakan material yang biasa digunakan sebagai bahan matras dan mainan anakanak. EVA foam memiliki sifat lembut, kuat, daya serap air rendah, isolator dan aman untuk anak-anak [11].
 - ABS (Anti-Lock Breaking System) merupakan salah satu bahan filament untuk 3d print. ABS bersifat kuat, mempunyai penyusutan yang lebih tinggi di banding PLA dan cocok digunakan sebagai bahan pembuat mainan atau sebagai pelindung [12].

- e. Studi Teknologi: Untuk memunculkan suara sebagai media melatih kepekaan pendengaran dan menambah kosa kata kepada disabilitas netra, penulis menggunakan uji coba modul DF Player beserta rekaman yang ada pada kartu memori sebagai komponen utama pemutar suara. Sebagai sumber tenaga memakai baterai jenis AA sebanyak 3 buah, serta speaker sebagai *output* suara.



Gambar 4. Komponen elektrikal
[Sumber: Hasil Desain Penulis]

Keterangan dalam gambar komponen elektrikal:

1. DF Player: merupakan sebuah modul audio sederhana yang berukuran kurang lebih 1 cm x 2 cm x 2 cm berfungsi untuk mentransmisikan file audio dari *SD Card*. *DF Player* dapat dikombinasikan juga ke dalam rangkaian *microkontroller arduino*.
2. Micro Speaker: karena pusat kendalinya ada pada *DF player* maka komponen output suara harus menyesuaikan dengan kapasitas *DF player* tersebut yaitu menggunakan speaker dengan minimal 8 OHM 0,5 watt.
3. Batrai: menggunakan 3 buah batrai AA karena spesifikasi *DF Player* hanya bisa bekerja pada daya minimal 4 Volt hingga 5,5 Volt. Untuk produksi masal skala industri besar, komponen elektrikal yang dipakai akan semakin simpel dan minimalis. Komponen yang akan digunakan yaitu baterai AA sebanyak 2 buah sebagai sumber tenaga, *chip player* sebagai pemutar rekaman yang sudah terprogram di dalamnya, dan juga mikro speaker. Untuk produksi skala industri, komponen elektrikal tidak perlu memakai *SD Card*.

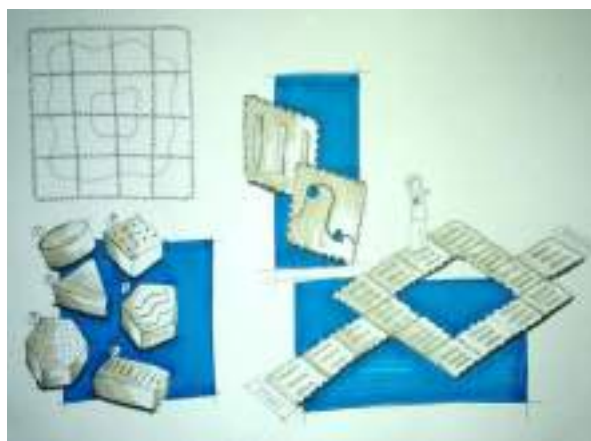
Setelah itu penulis membuat beberapa alternatif desain sebagai solusi dari permasalahan yang telah diangkat.

- a. Alternatif desain 1, menggunakan teknologi mikrokontroler. Terdapat 4 buah *puzzle mat* dalam 1 set yang dapat dirangkai menjadi beberapa varian, sehingga proses motorik akan lebih tereksplor. Selain itu 26 bangun geometri yang terbagi menjadi 4 macam bentuk sudah terdapat huruf *braille* dari A hingga Z dan juga tekstur tertentu yang bisa diraba, serta terdapat komponen elektrikal yang digunakan untuk mengeluarkan suara jika tombolnya ditekan. Pengguna dapat mengidentifikasi bentuk geometri berdasarkan jumlah sudut, tekstur, maupun massa. Selain itu dapat dirangkai menjadi suatu kata dengan memanfaatkan 26 huruf alfabet yang ada dan suara untuk mengoreksinya. Dengan demikian pengguna akan mudah menghafal bentuk *braille* karena *experience* dari suara.



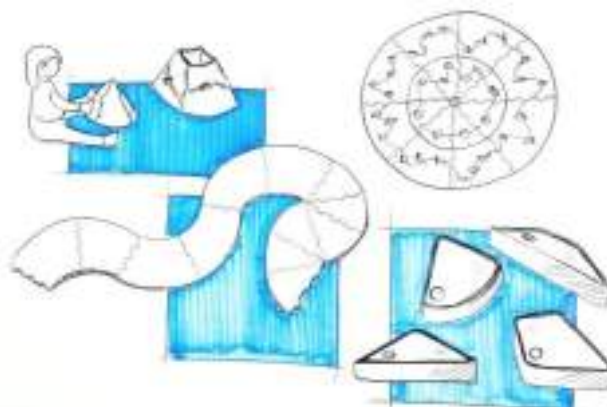
Gambar 5. Sketsa alternatif desain 1
[Sumber: Hasil Desain Penulis]

- b. Alternatif Desain 2, selain mempelajari tentang bentuk, tekstur dan *braille*, pada desain terpilih ini terdapat permukaan mat yang belakang dapat dibalik menjadi simulai *paving tactile block* yang biasa digunakan bagi disabilitas netra berjalan di trotoar. Hal ini perlu dikenalkan lebih awal karena berhubungan dengan kegiatan mobilisasi, sedangkan pada pendidikan formal seperti di SDLB akan diberikan materi saat menginjak kelas 3. Mengingat pentingnya kegiatan orientasi dan mobilisasi baik saat usia dini, penulis merancang permainan edukatif interaktif dengan tambahan fitur simulasi berjalan di atas *paving tactile block* agar lebih mudah menerima informasi dan instruksi tentang arah.



Gambar 6. Sketsa alternatif desain 2
[Sumber: Penulis]

- c. Alternatif desain 3, memiliki bentuk dari *puzzle* alas berupa lingkaran sehingga lebih banyak peluang varian untuk menyusunnya. Selain itu terdapat 36 *puzzle* bangun yang terbagi menjadi 4 bentuk dengan huruf alfabet dan juga angka untuk melatih kemampuan kosa kata.



Gambar 7. Sketsa alternatif desain 3
[Sumber: Penulis]

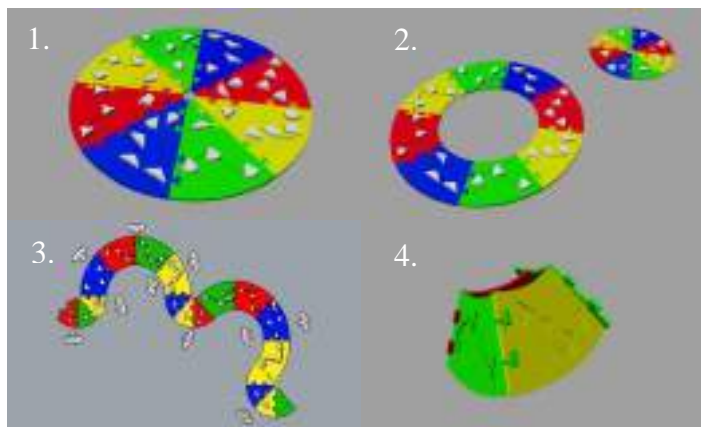
Untuk menentukan desain terpilih yang akan selanjutnya akan dibuat menjadi *prototype*, penulis melakukan analisis dari masing-masing alternatif desain yang telah dibuat melalui komparasi dari ketiga desain. Dalam menentukan poin dari kriteria yang telah dibuat, penulis menggunakan metode *morphological chart* dan bekerja sama dengan konsultan dan juga guru pengajar SDLB A Bandung untuk memberikan poin dalam tabel komparasi desain. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Komparasi desain

[Sumber: Hasil Desai Penulis]

Penilaian	Desain 1	Desain 2	Desain 3
Kognitif	****	****	*****
Integrasi indra	*****	*****	*****
Motorik	****	*****	*****
Kosa kata	****	****	****
Interaksi sosial	***	*****	*****
Hiburan	*****	***	****
Teknologi	*****	*****	*****
Total	30	31	33

Berdasarkan hasil dari tabel komparasi desain, maka terpilihlah alternatif desain 3 dan selanjutnya akan melalui tahap perkembangan. Berdasarkan hasil penelitian, siswa dengan penderita *low vision* usia 7-10 tahun memasuki usia pertumbuhan dan membutuhkan latihan kognitif dan motorik untuk pemahaman konsep dasar. Produk yang disediakan yaitu *puzzle* alas dengan bentuk lingkaran yang terbagi menjadi 16 bagian dan dapat dibuat menjadi berbagai macam alternatif model pemakaian. Berikut model penyusunan *puzzle* alas yang dapat diaplikasikan:



Gambar 8. Simulasi pemasangan variasi *puzzle* alas

(1. Mode melingkar utuh; 2. Model melingkar dengan puzzle tengah dihilangkan; 3. Mode zigzag; 4. Mode pyramid)

[Sumber: Hasil Desain Penulis]



Gambar 9. *Puzzle* bangun geometri

[Sumber: Hasil Desain Penulis]



Gambar 10. *Exploded view*
[Sumber: Hasil Desain Penulis]

3.2 Pembahasan

Berdasarkan *design requirement* yang telah dijabarkan, terpilihlah satu dari beberapa alternatif desain yang telah dibuat, yaitu alternatif desain 3. Dasar dari pemilihan rancangan dilakukan dengan melihat banyaknya poin kelebihan yang dimiliki dibandingkan dengan alternatif desain lainnya yang ditinjau kebutuhan pembelajaran anak usia 7-10 tahun berupa kognitif, motorik, integrasi indera, teknologi, hiburan, kosakata dan interaksi sosial.

Pemilihan konfigurasi *puzzle* alas didasari oleh aktivitas yang dibutuhkan anak-anak disabilitas netra untuk melatih motorik dan kognitif pemahaman konsep dasar serta interaksi sosial. *Puzzle* alas yang terpilih yaitu berbentuk lingkaran yang terbagi menjadi 16 bagian dan dapat dibuat menjadi berbagai macam alternatif model pemakaian yang dapat dilihat pada gambar 8, di antaranya:

- Model melingkar utuh, konsep sosiopetal ini akan mempermudah pengguna untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara posisi duduk mereka melingkari *puzzle* dan bermain bersama.
- Model melingkar dengan *puzzle* tengah dihilangkan, masih berkonsep sosiopetal dan bagian tengah yang tidak terisi oleh *puzzle* alas dapat dijadikan area tempat *puzzle* bangun agar tidak tercecer, sehingga pengguna lebih mudah menggunakan dan mencari bentuk bangun tertentu
- Model zigzag, digunakan untuk memaksimalkan pelatihan motorik anak disabilitas netra. Mereka dapat berjalan diatas *puzzle* alas dan mengikuti alur, selain itu dengan model zigzag akan menjadikan tubuh anak bergerak dan berpindah
- Model piramid, digunakan untuk menyusun *puzzle* secara semi vertikal. Dengan variasi ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan anak, khususnya dalam bidang ruang.

Pada saat *usability testing*, anak dengan *low vision* merasa sangat antusias untuk mengoperasikan produk sesuai dengan petunjuk yang telah dijelaskan. Sesuai dengan harapan, tujuan dari pengembangan produk ini untuk melatih konsep pada anak cukup terakomodir.



Gambar 11. *Usability testing*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

4. KESIMPULAN

Diharapkan produk ini dapat memfasilitasi anak-anak *low vision* usia 7-10 tahun untuk mengeksplor kognitif, motorik, integrasi antarindra, interaksi sosial, pengayaan kosa kata, teknologi dan juga hiburan sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran tidak merasa membosankan dan menambah pengalaman baru dalam kehidupannya. Produk yang dikembangkan memiliki dampak positif bagi pengguna, khususnya dalam usia perkembangan yang berkaitan dengan pemahaman konsep. Dengan mengaplikasikan prinsip belajar sambil bermain, produk ini sesuai dengan usia anak-anak dan dapat digunakan untuk sarana belajar di sekolah luar biasa maupun inklusif. Dengan tetap memperhatikan aspek kenyamanan dan keamanan pada saat penggunaan, produk ini menggunakan material yang aman untuk anak-anak. Dengan berbagai kekurangannya, pengembangan desain *puzzle* interaktif sebagai media permainan inklusif edukatif untuk *low vision* usia 7-10 tahun terbuka untuk saran dan kritik.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis berterima kasih kepada guru, siswa dan wali murid SDLB A Bandung atas izin, kesempatan dan ilmu yang penulis dapatkan selama observasi berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mahalli. "Hari Penglihatan Sedunia. Internet: <https://aidran.org/hari-penglihatan-sedunia-2020/>, 6 Oktober, 2020 [May. 05, 2022].
- [2] PERTUNI. "Siapa Tunanetra?. Internet: <https://pertuni.or.id>, [May. 05, 2022].
- [3] W H. Organization. *Vision 2020, Global Right to Sigh. Global Initiative for the Elimination of Avoidable Blindness: action plan 2006-2011*, France: WHO Press, 2007.
- [4] Lowenfeld, B. (ed.). *The Visually Handicapped Child li School*, New York: The John Day Company, 1973.
- [5] J. Piaget, *Tingkat Perkembangan Kognitif*, Jakarta: Gramedia, 2002.
- [6] Rohmat.G. "*Penyesuaian Diri Anak Tunanetra di Sekolah: Studi Kasus di Smp Ekakapti Karangmojo dan SLB Baktiputra Ngawis*", Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017.
- [7] Yuliarti. Permana. "Pengembangan Desain Produk Papan Tulis dengan Metode Quality Function Deployment (QFD)", *Jurnal Ilmiah PASTI.*, vol. VI Edisi 1 – ISSN 2085-5869
- [8] R. Djaja, *Sistem Pengajaran Modul Orientasi dan Mobilitas*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010.
- [8] Fitriani. Ehan. "Metode Reality Therapy Untuk Mengurangi Perilaku Blindism Pada Anak Tunanetra," *JASSI_ anaku.*, vol. 19 No. 2, Desember 2018.
- [9] Nawawi,A., *Pendidikan Anak Tunanetra 1*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2007.
- [10] F. P. S. d. P. F. N. Yawla Ismarch Priadi. "Implementasi Permainan Tradisional pada Perancangan Desain Elemen Interior untuk Anak-Anak," *JURNAL INTRA.*, vol. 5, No. 2, pp. 663-672.2017.
- [11] C. Tanuwijaya. "Plastik ABS," Surya Indo Utama. Internet: <https://www.linkedin.com/pulse/plastik-abs-chandra-tanuwijaya/>, 21 October, 2021 [May. 05, 2022].

PENGEMBANGAN KOMPONEN ANATOMI MANUSIA SEBAGAI INSPIRASI DESAIN BATIK MUSKULOSKELETAL

Arif Pristianto¹, Wulan Adis Aranti²

^{1,2}Program Studi Fisioterapi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jl. A. Yani, Pabelan, kartasura-Surakarta, 57102

e-mail: arif.pristianto@ums.ac.id¹, j120180099@student.ums.ac.id²

Received: Mei, 2022

Accepted: Mei, 2022

Published: Juni, 2022

Abstract

Batik is an artistic and cultural asset that has a variety of colors and patterns with high aesthetics. Batik art shows the identity of the Indonesian nation. Along with the times and technology, the ability of human innovation is also growing so that many innovations are emerging. Innovation in batik design can be inspired from everyday life, one of the unique things that is interesting is the complexity of the structure of the human body. Physiotherapy studies the structure of human body and movement systems as well as problems related to movement. This inspired the birth of batik designs with the theme of bone and muscle (musculoskeletal) components in the human body. This research was conducted by using the Research and Development method which begins with the design. After the design is made and perfected using expert judgment by batik experts and physiotherapists. The results of the expert judgment test show the feasibility of this design, although there are some shortcomings. However, this is not too significant so that the musculoskeletal batik design which is inspired by the anatomical system of the human body remains in accordance with its function. Printing is done on the fabric using a canting stamp.

Keywords: batik design, science of physiotherapy, musculoskeletal, Research and Development

Abstrak

Batik merupakan aset seni dan budaya yang memiliki ragam warna dan corak dengan estetika yang tinggi. Seni batik menunjukkan identitas bangsa Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, kemampuan inovasi manusia juga semakin berkembang sehingga banyak inovasi yang bermunculan. Inovasi dalam desain batik dapat terinspirasi dari kehidupan sehari-hari, salah satu hal unik yang menarik adalah kompleksitas struktur tubuh manusia. Fisioterapi mempelajari struktur tubuh manusia dan sistem gerakan serta masalah yang berkaitan dengan gerakan. Hal ini mengilhami lahirnya desain batik dengan tema komponen tulang dan otot (musculoskeletal) pada tubuh manusia. Penelitian dilakukan dengan metode *research and development* yang diawali dengan pembuatan desain. Setelah desain dibuat dan disempurnakan menggunakan penilaian ahli oleh ahli batik dan fisioterapis. Hasil uji *expert judgement* menunjukkan kelayakan desain ini, meskipun terdapat beberapa kekurangan. Namun hal tersebut tidak terlalu signifikan agar desain batik musculoskeletal yang terinspirasi dari sistem anatomi tubuh manusia tetap sesuai dengan fungsinya. Pencetakan dilakukan pada kain menggunakan canting cap.

Kata Kunci: desain batik, keilmuan fisioterapi, musculoskeletal

1. PENDAHULUAN

Seni batik merupakan aset budaya dari leluhur yang mempunyai nilai estetika yang tinggi, dengan beberapa warna dan corak yang menunjukkan identitas bangsa Indonesia. Batik adalah salah satu adiknya bangsa Indonesia yang mahsyur dan mencerminkan budaya bangsa yang adiluhung^[1]. Batik yang terus bertahan hingga sekarang tidak luput dari pelestarian budaya tradisional yang terus dikembangkan hingga masa kini^[2]. Batik dapat diartikan dengan suatu proses seni menghias dengan media dasar kain dengan pola-pola tertentu menggunakan malam^[3]. Batik juga kerap diartikan sebagai suatu teknik penciptaan desain dengan canting, lilin, atau alat lain yang berfungsi sebagai penghalang zat warna dengan motif tradisional tertentu dan dituangkan pada media kain. Corak pada batik memiliki filosofi yang berhubungan dengan kebudayaan Jawa dengan simbol yang sangat kental dalam falsafah kehidupan masyarakat Jawa^[4]. Batik diakui secara sah oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) tepatnya pada tahun 2009 selaku warisan budaya non bendawi dengan julukan *Masterpieces of the Oral and the Intangible Heritage of Humanity*^[5].

Batik terlahir sebagai karya yang memiliki watak *intricate* yakni mempunyai tingkat kerumitan yang sangat kompleks baik dari segi motif maupun pemberian corak warna. Kerajinan batik sudah menjadi suatu industri sejak kurang lebih 300 tahun yang lampau, tepatnya sejak kain mulai marak diperdagangkan^[2]. Batik awal mulanya hanya dikenakan pada kawasan kraton saja. Kesenian batik mulai memasuki wilayah Jawa pada abad XVIII khususnya area kraton. Kemudian para pengrajin batik diangkat kedudukannya dengan status *abdi dalem*^[6].

Teknologi dan zaman yang semakin futuristik berdampak kian berkembangnya kreatifitas manusia. Hal ini menjadi salah satu alasan industri batik di Nusantara beberapa tahun belakang berada pada puncak popularitas. Perkembangan batik terus meningkat tak hanya di wilayah Indonesia saja. Sedikit demi sedikit batik mulai menyentuh kancah Internasional. Industri batik mampu menyentuh nilai produksi sekitar 407,5 miliar rupiah per bulan atau sekitar 4,89 triliun per tahun. Menurut data, diketahui nilai produksi batik mencapai sejumlah 6.120 unit dengan tenaga kerja 37.093 orang^[7]. Kota Solo sendiri terdapat Kampung Batik Laweyan yang terdiri dari beberapa pabrik produksi batik. Menurut data tahun 2016 terdapat 84 Showroom Batik yang ada pada Kelurahan Laweyan^[8].

Berbagai motif batik dapat menjadi ciri dari daerah di mana dan untuk apa batik tersebut dibuat. Bahkan sekarang kerap dijumpai batik sebagai bentuk penciri identitas. Seiring berkembangnya zaman dan meleknya teknologi, kemampuan berinovasi manusia juga makin berkembang. Komponen desain batik semakin beraneka ragam, karena banyaknya inovasi yang bermunculan. Inovasi dapat didefinisikan sebagai adanya hal yang baru untuk mengembangkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya, inovasi memiliki kelebihan sebagai nilai positif bagi konsumen^[9]. Inovasi dalam desain dapat terinspirasi dari kehidupan sehari-hari maupun paparan bentuk dari berbagai macam hal yang ditemui dalam proses pembelajaran. Salah satu hal unik yang menarik adalah kompleksitas struktur tubuh manusia. Fisioterapi juga dikenal sebagai "*Art of Science*" di mana dengan keilmuan yang mengkaji anggota tubuh manusia berpotensi melahirkan suatu desain batik dengan menjadikan anatomi tubuh sebagai inspirasinya.

Terkait anatomi tubuh manusia mengkaji beberapa sistem yang ada di tubuh seperti Kardiovaskular, Neurosensori, Integumen, dan Muskuloskeletal. Sistem Muskuloskeletal mengacu pada sistem otot yang melekat pada rangka tubuh. Sistem muskuloskeletal mempelajari bagian tubuh manusia, terutama otot, tulang, kartilago, ligamen, tendon, fascia, sendi, dan bursa. Tulang dan otot bekerja secara sinergis dalam sistem gerak manusia, di mana tulang merupakan penggerak pasif sedangkan otot adalah penggerak aktif. Sementara otot menyusun 40-50% dari berat badan total, yang berfungsi untuk pergerakan, dan stabilisasi tubuh manusia di mana 85% panas tubuh manusia dihasilkan oleh otot^[10].



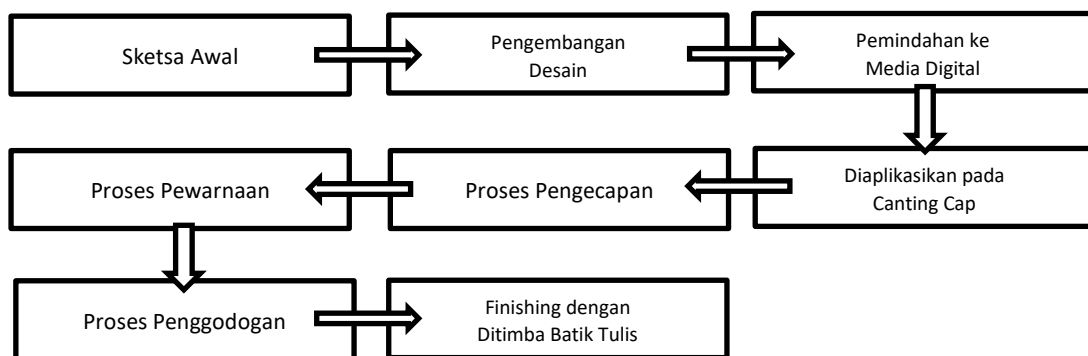
Gambar 1. Otot dan Tulang Rangka Manusia ^[11]

Upaya inovasi ini juga merupakan sarana fisioterapi untuk *down to earth* dengan budaya lokal berupa media batik. Desain dan penataan letak merupakan dua komponen penting yang mengantongi peran untuk menyampaikan suatu pesan. Perkembangan teknologi dalam bidang seni, mampu mewujudkan desain yang lebih estetis ^[12]. Hal ini yang mendasari bahwa kajian Muskuloskeletal pada Profesi Fisioterapi merupakan suatu hal yang menarik untuk dikembangkan menjadi desain batik. Desain batik ini berhubungan dengan pengembangan seni di bidang keilmuan fisioterapi berupa Desain Batik Muskuloskeletal yang menggambarkan peran tulang dan otot pada tubuh manusia sebagai inspirasi desain.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Research and Development (R&D)*. Berasal dari dua kata yakni penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*), yakni adanya penambahan atau peningkatan baik aspek kuantitas dan kualitas pada objek suatu kegiatan ^[13].

Penelitian pengembangan dengan membuat desain batik bertemakan sistem muskuloskeletal dalam keilmuan fisioterapi sebagai inspirasi pembuatan desain. Pengembangan desain ini menggunakan tahap awal *Research and Development*. Peneliti melakukan pengembangan pembuatan motif desain batik. Selanjutnya diuji kelayakan motifnya dengan menggunakan *Expert Judgment*, yakni penilaian kelayakan oleh orang yang ahli dalam bidang Batik dan keilmuan Fisioterapi. penilaian kelayakan dilakukan oleh seorang berlatar belakang fisioterapi dengan gelar minimal profesi atau Magister (S2) juga penilaian dari ahli pembatik dengan minimal pengalaman di dunia batik selama 2 tahun. *Expert judgment* dilakukan dua kali yakni saat pracetak dan pascacetak.



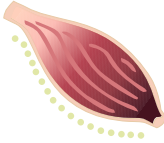






Gambar 2. Alur Pembuatan dan Pengembangan
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

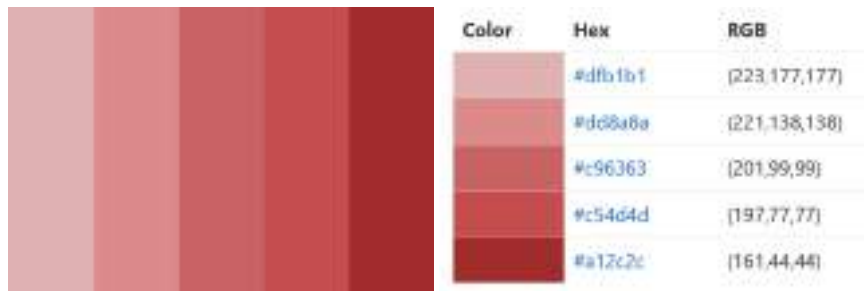
3.1 Deskripsi Desain

Desain motif batik muskuloskeletal ini menggambarkan berbagai macam struktur tulang serta jaringan otot. Batik yang terinspirasi dari motif kawung ini menggunakan otot dan tulang sebagai kerangka batik. Kemudian ada delapan komponen tulang yang menjadi fokus utama pada desain batik ini.

Tabel 1: Komponen Gambar Desain Batik Muskuloskeletal
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

Komponen Gambar	Penjelasan
	Gambar otot rangka, dimana berfungsi untuk mengendalikan gerakan dengan adanya aktivasi dari somatik percabangan sistem saraf perifer.
	Tulang merupakan salah satu jaringan tubuh yang memiliki berbagai macam komponen seperti kolagen dan kalsium. Tulang berfungsi sebagai penopang tubuh dan membentuk struktur pada tubuh manusia
	Tulang Vertebra atau tulang punggung yang terdiri dari <i>cervical</i> , <i>thoracal</i> , <i>lumbal</i> , dan <i>sacrum</i> . Selain untuk penyangga utama, vertebra juga berfungsi dalam melindungi kanal dan sumsum tulang belakang pada manusia.
	Tulang tengkorak tersusun dari beberapa komponen tulang. Tulang ini memiliki peran untuk membentuk struktur kepala. Fungsi utama tulang tengkorak adalah melindungi otak dan organ sensorik yang ada di dalamnya.
	Pelvis merupakan salah satu regio yang ada di tubuh manusia. Pelvis sering dikenal dengan tulang panggul. Salah satu fungsi dari pelvis ini diantaranya adalah penampungan urine yang dihasilkan dari filtrasi ginjal.
	Gambar Thorax merupakan bagian tubuh yang tersusun dari komponen tulang dada, ruas tulang belakang dan beberapa tulang rusuk. Fungsi utamanya yakni melindungi organ vital jantung dan paru paru serta membantu pernapasan.
	Motif flora di samping menggambarkan fisioterapi yang berperan penting dalam menganalisis biomekanik manusia, yakni berupa "movement". Bunga di tengah tersusun dari <i>icon</i> yang menggambarkan hal tersebut, yakni ilustrasi manusia yang melakukan gerakan (<i>movement</i>).

Warna desain batik ini menggunakan warna dasar biru (R: 2 G:10 B:66 #020A42) dengan *RGB Color Model*. Lalu menggunakan *Palette Color Hex* untuk mengakses *Palette Color* ^[14]. Komponen otot diberi warna *Raw Muscles Color Palette* dan untuk tulang menggunakan *Bone Silver Color Palette*.



Gambar 3. Raw Muscles Color Palette ^[14]



Gambar 4. Bone Sliver Color Palette ^[14]

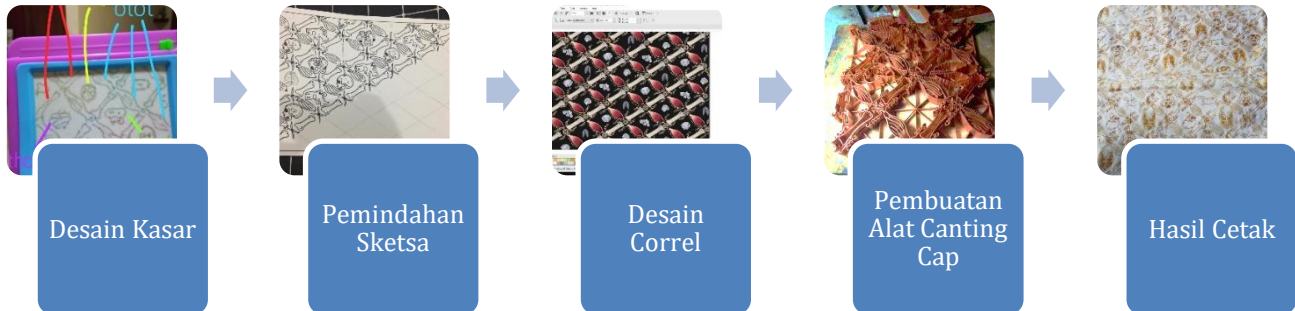
Pengembangan untuk pembuatan dari desain batik ini dilakukan peneliti dan dibantu oleh pengrajin tembaga di Surakarta. Tepatnya pada Yudi Cap Batik, Pajang, Kecamatan Laweyan, Surakarta. Waktu pelaksanaan riset dan pengerjaan selama satu bulan, yakni bulan November hingga Desember 2021.

Proses pengembangan desain juga melibatkan dua orang ahli untuk memberikan *expert judgement*. Formulir pengisian *expert judgment* menggunakan skala *likert* di mana para *expert judgment* mengekspresikan perasaan dalam bentuk persetujuan dengan mencentang kolom yang tersedia. Penilaian dari ahli terkait keilmuan fisioterapi dilakukan oleh *Expert 1* yaitu Bapak Noor Sadhono K., SST.Ft., M.Sc. beliau merupakan Fisioterapis senior di RS Orthopedi Prof. Dr. Soeharso Surakarta sekaligus pengurus Perkumpulan Fisioterapi Indonesia (PERFI) Pusat. Selanjutnya dilakukan oleh *Expert 2* yakni bapak Hartono selaku praktisi batik yang sudah memiliki pengalaman terkait batik di kota Solo. Saat pracetak, *Expert 1* memberikan masukan untuk menambahkan penciri fisioterapi, dari situ muncullah desain motif bunga dengan *icon movement*. *Icon* ini menggambarkan manusia yang sedang aktif bergerak. Berikut hasil *expert judgement* yang dilakukan pra cetak dan pasca cetak.

Tabel 2: Hasil *Expert Judgement*
[Sumber: Dokumentasi Peneliti]

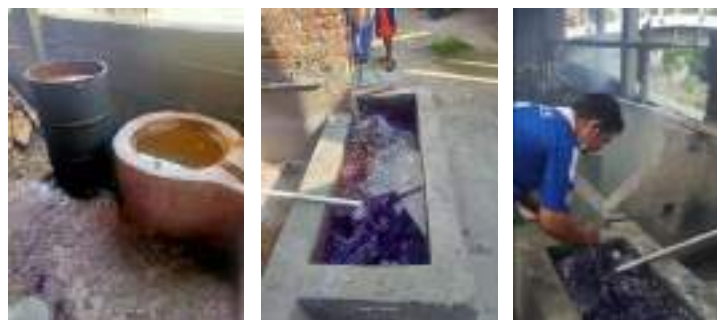
No	Aspek	Pra Cetak						Pasca Cetak					
		Ahli Fisioterapi			Ahli Batik			Ahli Fisioterapi			Ahli Batik		
		Baik	Cukup	Buruk	Baik	Cukup	Buruk	Baik	Cukup	Buruk	Baik	Cukup	Buruk
1	Warna Desain	✓			✓			✓			✓		
2	Penataan Komponen Desain		✓		✓			✓			✓		
3	Kelayakan Desain Disebut Karya Batik		✓		✓			✓			✓		
4	Aspek Estetika Dan Aspek Identitas Fisioterapi			✓		✓		✓			✓		

Proses pembuatan desain serta pencetakan hasil desain pada kain dapat dilihat pada gambar alur berikut:



Gambar 5. Proses Pembuatan Desain Batik Muskuloskeletal [Sumber: Dokumentasi Peneliti]

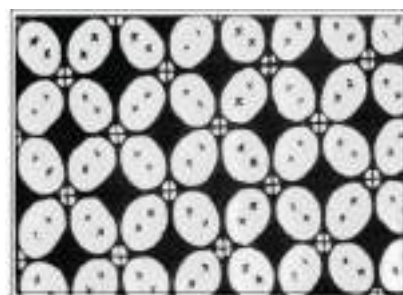
Setelah kain batik dicap dengan motif muskuloskeletal menggunakan canting cap, selanjutnya adalah tahap pewarnaan.



Gambar 6. Proses pewarnaan pada kain batik [Sumber: Dokumentasi Peneliti]

3.2 Pembahasan

Desain batik yang dihasilkan berupa Desain Batik Muskuloskeletal yang terinspirasi dari sistem otot dan rangka manusia dalam keilmuan Fisioterapi. Pengembangan pada pembuatan desain batik kontemporer yakni bersifat modern dengan adanya inovasi tanpa terikat aturan tradisi. Komponen desain dikembangkan yakni dengan tulang tengkorak, toraks, vertebra, dan pelvis. Batik ini terinspirasi dari motif batik kawung yang dikembangkan dengan sedemikian rupa. Bunga pada titik tengah motif Kawung dapat diinterpretasikan sebagai pertemuan otot dan tulang menggambarkan fisioterapi yang berkaitan dengan “movement”, yang dilambangkan dengan orang yang sedang melakukan pergerakan.



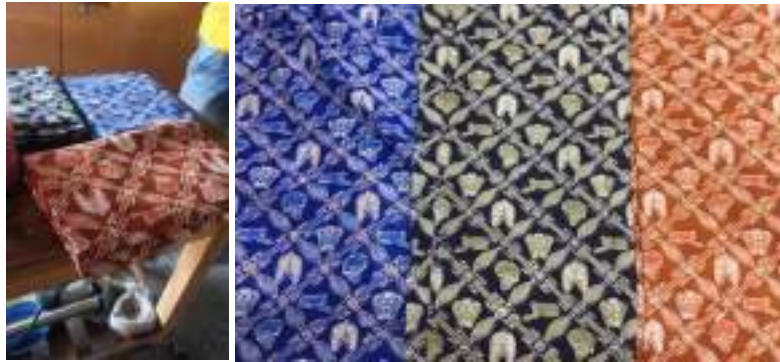
Gambar 7. Batik Motif Kawung [15]

Cap batik atau sering disebut canting cap batik dibuat dari bahan dasar tembaga. Bentuk canting sangat beragam jenisnya, hal ini dikarenakan tiap-tiap daerah memiliki ragam motif dan spesifikasi yang berbeda [16]. Setelah motif dan pola selesai tahap desain, selanjutnya membentuk pola pada tembaga dengan menyesuaikan motif anatomi pada desain. Pembuatan canting cap tembaga memerlukan estimasi sekitar satu minggu. Canting cap memiliki fungsi utama yakni melekatkan malam pada media kain. Canting batik ini memiliki tiga bagian utama, yang pertama ada muka canting yang disusun dari plat tembaga yang membentuk pola batik muskuloskeletal, lalu kedua ada bagian dasar canting sebagai tempat melekatnya bagian muka, dan ketiga ada tangkai cap yakni untuk pegangan saat melakukan proses mengecap kain.

Selanjutnya setelah canting cap batik jadi, dilakukan proses cap batik pada media kain. Jenis kain yang digunakan yakni kain primisima, yang berasal dari bahan katun atau sering disebut katun jepang. Kain primisima memiliki permukaan tekstur yang lembut karena volume benang yang digunakan lebih kecil. Selain itu kain primisima mengandung serat benang yang rapat, tebal dan halus sehingga benangnya tidak mudah lepas dan tidak luntur ataupun mengkerut saat dicuci.

Proses pembuatan batik cap ini menggunakan canting cap yang kemudian dicelupkan ke dalam malam/lilin yang telah dipanaskan sekitar 60-70°C. Canting cap dicelupkan kurang lebih dengan kedalaman 1cm pada bagian bawah canting. Perlu melakukan kibasan kecil saat sebelum mengaplikasikan ke atas canting agar malam yang terangkat dan menempel tidak terlalu banyak. Canting cap diletakkan pada kain primisima dan ditekan dengan kekuatan sedang lalu cairan malam akan meresap pada pori-pori kain [17]. Canting cap diletakkan pada kain primisima dan ditekan dengan kekuatan sedang. Lalu cairan malam akan meresap pada pori-pori kain. Proses ini diulangi hingga seluruh kain sudah tertutup dengan cairan malam sesuai sketsa pola motif batik.

Setelah kain selesai pengecapan maka lanjut ke proses pewarnaan. Kain primisima yang sudah diberi cairan malam, dicelupkan pada cairan pewarna. Setelah itu masuk ke proses *penggodogan* atau *ngelorat*. Proses ini dilakukan untuk memisahkan beberapa warna, yakni warna dasar kain primisima dan warna yang telah diaplikasikan saat pewarnaan. Proses ini dilakukan untuk memisahkan beberapa warna, yakni warna dasar kain primisima dan warna yang telah diaplikasikan saat pewarnaan [17]. Dalam konsep awal desain utama dari batik ini menggunakan warna dasar biru tua yang menggambarkan kepercayaan dan profesionalisme. Sedangkan pada bagian struktur tulang diberikan warna abu-abu muda yang bermakna kesederhanaan, selain itu warna abu-abu muda ini dipilih karena kontras dengan warna biru tua sehingga komponen struktur tulang dapat terlihat dengan jelas. Otot pada desain diberikan gradasi warna merah dengan maksud mencerminkan warna otot pada tubuh manusia, dan pada tulang diberi warna silver bone untuk mencerminkan warna tulang. Bunga dengan *icon movement* diberikan warna coklat muda untuk kesan hangat dan lembut. Namun karena rumitnya proses pewarnaan serta metode cap, maka hasil cetak yang diaplikasikan pada kain hanya bisa dua warna. Berikut adalah bentuk akhir dari batik dengan motif muskuloskeletal. Untuk tahap awal kami mencetak dengan tiga warna. Ke depannya akan dilakukan riset pasar terkait pengembangan warna untuk nilai ekonomis. Selain itu akan dicoba untuk pembuatan batik secara tulis atau semi-tulis agar kesan warna yang telah dirumuskan tadi dapat diwujudkan.



Gambar 8. Desain Akhir Batik Muskuloskeletal
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dengan pengembangan pembuatan desain batik muskuloskeletal dapat dikategorikan diperlukan sebagai bentuk seni dari keilmuan Fisioterapi. Hasil dari uji *expert judgment* menunjukkan adanya kelayakan pada desain ini walaupun ada beberapa sedikit kekurangan yang tidak terlalu signifikan sehingga desain batik muskuloskeletal ini masih layak sesuai dengan fungsinya. Hasil akhir dari desain yang diaplikasikan pada kain masih kurang sesuai dengan gambaran awal terkait warna. Hal ini dikarenakan proses pengecapan yang menggunakan canting cap untuk menekankan makna tradisional tidak memungkinkan untuk pengaplikasian ragam warna. Pengembangan desain batik dengan mengkaji anatomi manusia diharapkan tidak berhenti disini saja. Kedepannya bagi peneliti lain dapat memperbaiki kekurangan dari desain ini dan bisa mengembangkan komponen lain misalnya seperti desain batik dengan komponen sistem Neurosensori, Kardiovaskular, Integumen, dan lain sebagainya.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu mewujudkan desain batik bertema muskuloskeletal ini. Ucapan terima kasih kepada para *expert* serta pembatik dan pengrajin cap batik di Laweyan, Surakarta. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih pada pihak Sentra Kekayaan Intelektual (Sentra KI) UMS yang telah membantu hingga terbit hak cipta dari desain batik muskuloskeletal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. R. Salma & E. Eskak. "Kajian Estetika Desain Batik Khas Sleman Semarak Salak", *Dinamika Kerajinan dan Batik: Majalah Ilmiah*, vol. 32, no. 2, pp. 1–8. 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.22322/dkb.v32i2.1026>
- [2] E. Suyikno, Bain, & R. Suharso. "Perkembangan Kerajinan Batik Tradisional di Desa Bakaran Kecamatan Juwana Kabupaten Pati 1977-2002", *Journal of Indonesian History (JIH)*, vol. 5, no. 1, pp. 18–25. 2016.
- [3] F. Rahmadani. "Motif Batik Kasih Sayang Ibu Untuk Memaknai Hari Ibu". *IKONIK : Jurnal Seni dan Desain*, vol. 1, no. 1 pp. 7-12. 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.51804/ijds.v1i1.420>
- [4] Iskandar & E. Kustiyah. "Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia Di Era Globalisasi", *Gema*, vol. 30, no. 52, pp. 2456–2472. 2017.
- [5] Sujanto, M, Suparno, & Zaini, R. Public Interest With Increase of Sale in Product of “ Batik. *Business Management and Strategy*, 4. 2010.
- [6] Dharsono. "Batik Klasik: Aspek, Fungsi, Fiosofis dan Estetika Batik dalam Pandangan Budaya Nusantara", *Jurnal Budaya Nusantara*, vol. 1, no. 1, pp. 64–73. 2014. DOI: <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol1.no1.a297>
- [7] A. P. Siregar, A. B. Raya, A. D. Nugroho, F. Indana, I. M. Y. Prasada, R. Andiani, T. G. Y. Simbolon, & A. T. Kinasih. "Upaya Pengembangan Industri Batik di Indonesia", *Dinamika Kerajinan dan Batik: Majalah Ilmiah*, vol. 37, no. 1, pp. 79-92. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.22322/dkb.v37i1.5945>

- [8] E. A. Mangedaby, B. Setioko, & S. R. Sari. "Pengaruh Desa Wisata Kampoeng Batik Laweyan terhadap Fungsi Permukiman di Kelurahan Laweyan Kota Surakarta", *Teknik*, vol. 38, no. 1, pp. 28-34. 2017. DOI: <https://doi.org/10.14710/teknik.v38i1.12057>
- [9] A. Curatman, Rahmadi, S. Maulany, & M. M. Ikhsani. "Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Inovasi Produk yang Berdampak pada Keunggulan Bersaing UKM Makanan dan Minuman di Wilayah Harjamukti Kota Cirebon", *Jurnal Logika*, vol. 18, no. 3, pp. 61–75. 2016.
- [10] S. Wangko. "Jaringan Otot Rangka Sistem membran dan Struktur Halus Unit Kontraktil", *Jurnal Biomedik : JBM*, vol. 6, no. 3. pp. 27-32. 2014. DOI: <https://doi.org/10.35790/jbm.6.3.2014.6330>
- [11] F. Paulsen & J. Waschke. *Sobotta Atlas Anatomi Manusia: Anatomi Umum dan Sistem Muskuloskeletal*, Jakarta: EGC, 2013.
- [12] R. C. R. W. Putri. "Ilmu Desain Untuk Kebersahajaan Manusia". *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 9, no. 2, pp. 8-15. 2016. DOI: <https://doi.org/10.31937/ultimart.v9i2.744>
- [13] S. Rabiah. "Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi". Presented at *Seminar Nasional dan Launching Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (ADOBSI)*, oleh Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (ADOBSI), 2015.
- [14] Color-Hex. Informasi tentang warna termasuk model warna (RGB, HSL, HSV dan CMYK). Diakses pada 29 Desember 2021, dari <https://www.color-hex.com>
- [15] K. Parmono. "Nilai Kearifan Lokal Dalam Batik Tradisional Kawung". *Jurnal Filsafat*, vol. 23, no. 2, pp. 134-146. 2013. DOI: <https://doi.org/10.22146/jf.13217>
- [16] N. L. K. R. Kerdiati & P. A. Darmastuti. "canting Cap Batik Sebagai Elemen Pembentuk Suasana Etnik pada Interior Komersil". Presented at *Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, Sekolah Tinggi Desain Bali, 2019.
- [17] H. Syamsuri & Z. Abidin. "Re-Desain Canting Listrik untuk Meningkatkan Produktivitas Pengrajin Batik Ciamisan", *Jurnal Media Teknologi*, vol. 3, no. 1, pp. 71-84. 2016.

PERAN BECAK TRADISIONAL DALAM MENDUKUNG PARIWISATA DI KAWASAN MALIOBORO YOGYAKARTA

Laurensius Windy Octanio Haryanto ¹, Rahmania Almira ², Ahmad Rieskha Harseno³

¹Prodi Desain Produk, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. D.I. Panjaitan No.128, Purwokerto, Indonesia

²Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Bandung
Jl. Palasari No.9A, Bandung, Indonesia

³Research and Development Product, PT Mega Kapuas Dinamik
Jl. R.E. Martadinata 18-19, Jakarta Utara, Indonesia

e-mail: ¹windy@ittelkom-pwt.ac.id, ²rahmania@unisa-bandung.ac.id, ³Ahmadharseno@gmail.com

Received : Mei, 2022

Accepted : Mei, 2022

Published : Juni, 2022

Abstract

In modern times, Yogyakarta city develops by maintaining its cultural and historical values as a regional identities. This identity makes Yogyakarta a tourist attraction for both domestic and international tourists. One of the cultural heritages in the field of transportation that still exists in Yogyakarta is the traditional pedicab. In the era of technological development, traditional pedicab are still the main source of livelihood for most pedicab drivers. In realizing conservation efforts, now traditional pedicab are used as alternative transportation to support tourism in the city of Yogyakarta. Based on this, this study discusses the role of traditional pedicab in increasing tourism potential in the city of Yogyakarta, especially the Malioboro tourist area and various supporting factors. The study used a qualitative approach with data acquisition through observation and interviews by purposive sampling. The results of this study found that traditional pedicab are a means that are able to introduce various tourist attractions in the city of Yogyakarta and promote various business places in the Malioboro area.

Keywords: Malioboro area Yogyakarta, tourism, traditional pedicab, transportation

Abstrak

Di masa perkembangan zaman yang semakin modern ini, Kota Yogyakarta berkembang dengan mempertahankan nilai kebudayaan dan kesejarahan yang dimiliki sebagai identitas daerah. Identitas tersebut menjadikan Kota Yogyakarta memiliki daya tarik wisata baik oleh wisatawan domestik maupun internasional. Salah satu warisan budaya di bidang transportasi yang masih ada di Kota Yogyakarta adalah becak tradisional. Di era perkembangan teknologi yang pesat, becak tradisional masih menjadi sumber mata pencaharian utama bagi sebagian besar pengemudi becak. Dalam mewujudkan upaya pelestarian, kini becak tradisional dimanfaatkan sebagai transportasi alternatif pendukung pariwisata di Kota Yogyakarta. Berlandaskan hal tersebut, maka penelitian ini membahas peran becak dalam meningkatkan potensi wisata di Kota Yogyakarta, khususnya kawasan wisata Malioboro dan berbagai faktor pendukungnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan perolehan data melalui observasi dan wawancara secara *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menemukan bahwa becak tradisional menjadi sarana yang mampu memperkenalkan berbagai tempat wisata di Kota Yogyakarta dan promosi berbagai pelaku usaha yang berada di kawasan Malioboro.

Kata Kunci: becak tradisional, kawasan Malioboro Yogyakarta, pariwisata, transportasi

1. PENDAHULUAN

Aktivitas mobilitas manusia berkaitan erat dengan sejarah panjang perkembangan transportasi. Berbagai jenis transportasi baik udara, darat, dan laut telah diciptakan oleh manusia untuk meningkatkan akses ke berbagai wilayah. Seiring dengan kemajuan teknologi transportasi berubah untuk memudahkan manusia dalam menggunakannya. Berdasarkan sudut pandang sosial dan ekonomi, keberadaan sarana transportasi berperan dalam terwujudnya kepentingan umum, kemajuan daerah, serta tidak dapat dipisahkan dari program pembangunan daerah. Secara strategis, transportasi menjadi faktor penting yang dapat dikembangkan demi menunjang sektor lain untuk meningkatkan pembangunan daerah [1].

Beberapa wilayah di Indonesia hingga kini masih terdapat berbagai jenis transportasi tradisional, salah satunya adalah becak. Meski keberadaannya kurang populer karena kemunculan transportasi modern, becak tradisional masih eksis dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Terdapat beberapa hal yang menjadi keunggulan becak jika dibandingkan dengan transportasi modern, yaitu sebagai sebuah sarana pelestarian budaya nenek moyang yang unik, memiliki biaya produksi dan operasional yang ekonomis, serta ramah lingkungan [2]. Keunggulan yang ada pada becak tradisional menjadi sorotan di beberapa daerah untuk tetap melestarikannya, seperti yang terjadi di Kota Yogyakarta.

Dalam Peraturan Daerah (Perda) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) menjelaskan bahwa dalam prinsip pembangunan daerah, DIY memiliki tiga buah landasan yaitu pendidikan, budaya, dan pariwisata [3]. Perda tersebut juga menjelaskan bahwa dalam upaya pengembangan sistem transportasi yang berkelanjutan harus dapat melestarikan dan memilih moda transportasi tradisional yang ramah lingkungan salah satunya becak untuk meningkatkan citra transportasi daerah. Upaya pelestarian becak tradisional di wilayah DIY dibuktikan secara nyata melalui terbitnya Perda mengenai pengembangan transportasi wilayah.

Keberadaan becak tradisional di Yogyakarta secara komprehensif diatur dalam Perda DIY Nomor 5 Tahun 2016 Tentang Moda Transportasi Tradisional Becak dan Andong [4]. Perda tersebut mencakup aturan berbagai aspek yang mampu mendukung keberlangsungan becak tradisional meliputi aspek keselamatan, pelestarian, penyelenggaraan dan penataan. Dalam Perda tersebut juga mengatur persyaratan teknis becak tradisional, sehingga tampak secara jelas mengenai rancang dan bentuk becak khas tradisional Yogyakarta (Gambar 1).



Gambar 1. Desain becak tradisional khas Yogyakarta

[Sumber: Perda DIY Nomor 5 Tahun 2016 tentang Moda Transportasi Tradisional Becak dan Andong]

Kota Yogyakarta tidak hanya menjadi ibu kota Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), namun juga menjadi pusat sejarah dan simbol keistimewaan bagi DIY. Berbagai situs sejarah dan budaya yang dimiliki menjadikan Kota Yogyakarta sebagai salah satu tujuan wisata. Terdapat alasan becak tradisional masih dipertahankan di Kota Yogyakarta. Sri Sultan Hamengkubuwono IX sebagai Gubernur DIY dalam pernyataannya menyebutkan bahwa keberadaan becak tradisional harus tetap dipertahankan karena menjadi identitas lokal budaya Jawa [5]. Selain itu, dalam upaya mewujudkan pariwisata berbasis budaya, becak tradisional masih menjadi salah satu bagian dari kepariwisataan Kota Yogyakarta.

Kondisi Terkini

Seiring dengan perkembangan transportasi yang semakin modern, kini becak tradisional telah menjadi salah satu transportasi alternatif. Hal tersebut memberikan dampak pada pengurangan jumlah becak tradisional yang beroperasi di wilayah DIY. Berdasarkan data dari berbagai sumber yang diperoleh membuktikan penurunan jumlah tersebut. Pada Tahun 2015 jumlah becak tradisional mencapai 8.000 unit [6]. Kemudian di Tahun 2016 terjadi penurunan jumlah hingga 5.080 unit. Dalam Laporan Akhir Penanganan Kajian Angkutan Tradisional oleh Dishub DIY, diketahui bahwa pada tahun 2017 jumlah becak tradisional terus berkurang hingga 3.415 unit [7]. Hingga pada Tahun 2018 jumlah becak tradisional mencapai 3.325 unit [8].

Pelestarian becak tradisional di wilayah DIY menemui tantangan dengan jumlah yang semakin berkurang. Pengurangan jumlah tidak hanya memberikan dampak pada keberlangsungan becak tradisional saja namun juga mengancam pekerjaan para pengemudi becak. Berdasarkan data yang dirilis oleh Dishub DIY tahun 2017 menunjukkan bahwa dari 325 responden pengemudi becak di wilayah DIY, sebesar 85%-nya merupakan status pekerjaan tetap [7]. Data tersebut membuktikan bahwa masih banyak pengemudi becak yang mencari nafkah melalui becaknya. Fenomena tersebut menjadi kekhawatiran yang harus segera ditanggapi melalui berbagai upaya penanganan sekaligus melibatkan berbagai pihak demi melestarikan becak tradisional.

Salah satu sektor yang mampu mengangkat potensi dan menjaga keberadaan becak tradisional untuk tetap bertahan adalah pariwisata. Perpaduan antara pariwisata dan becak menjadikan Yogyakarta memiliki ikon destinasi pariwisata yang unik dan tidak dimiliki oleh daerah lain [2]. Salah satu tempat di Kota Yogyakarta yang menjadi pusat konsentrasi sejumlah becak tradisional yaitu kawasan Malioboro. kawasan Malioboro telah ada sejak 200-an tahun lalu dan menjadi saksi perkembangan Kota Yogyakarta hingga sekarang. Oleh karena itu, kawasan Malioboro sarat akan nilai budaya, sejarah dan filosofis [9]. kawasan Malioboro dengan daya tarik tempat yang dimiliki menjadi salah satu destinasi wisata unggulan di Kota Yogyakarta, sekaligus tempat strategis bagi becak tradisional untuk menawarkan jasa transportasi kepada para wisatawan.

Tujuan dari upaya pelestarian becak tradisional telah didukung dengan adanya peraturan daerah yang juga sekaligus melindungi keberadaan transportasi tersebut. Dalam rencana pembangunan daerah, becak tradisional dimanfaatkan untuk menjadi transportasi alternatif yang mampu mendukung sektor pariwisata. Peningkatan sektor pariwisata dapat terjadi salah satunya dipengaruhi oleh daya dukung yang dimiliki kawasan Malioboro dalam penyelenggaraan becak tradisional dan pemanfaatan becak tradisional itu sendiri di kawasan tersebut. Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian adalah untuk menjelaskan secara deskriptif peran becak tradisional dalam meningkatkan pariwisata di kawasan Malioboro, Kota Yogyakarta.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif diawali dengan studi literatur terhadap topik terkait. Adapun sumber literatur utama yang digunakan adalah Perda DIY yang mengatur tentang transportasi tradisional becak dan Laporan Akhir Kajian Penanganan Angkutan Tradisional 2017 oleh Dishub DIY. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan kemudian dilanjutkan dengan pembuktian secara empiris di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi serta wawancara. Observasi dilakukan di kawasan Malioboro sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Kota Yogyakarta. Pengamatan memfokuskan pada kondisi geografis, fasilitas atau sarana yang mampu mendukung keberadaan becak tradisional dan karakteristik kawasan Malioboro.

Wawancara yang dilakukan adalah jenis *purposive sampling* dengan memilih narasumber berdasarkan pertimbangan tertentu. Adapun narasumber terpilih yaitu beberapa pengemudi becak yang mencari atau menunggu penumpang di kawasan Malioboro. Narasumber pertama yaitu seorang pengemudi becak

tradisional yang juga merupakan ketua paguyuban becak dan telah mencari penumpang di kawasan Malioboro sejak tahun 1997. Narasumber kedua adalah seorang pengemudi becak tradisional bertenaga listrik yang telah menjadi pengemudi becak sejak tahun 1985. Sedangkan narasumber ketiga adalah seorang pengemudi becak tradisional bertenaga listrik yang telah menjalani profesinya sejak tahun 1984.

Analisis dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh melalui studi literatur dan primer, kemudian hasil analisis diuraikan dalam bentuk deskriptif. Pembahasan diawali dengan menganalisis karakteristik kawasan Malioboro dilanjutkan dengan peran becak tradisional dalam mendukung pariwisata di kawasan tersebut. Hasil observasi terkait sarana operasional becak tradisional ditampilkan dalam bentuk gambar. Sedangkan data perbandingan jumlah pengunjung dan berbagai tempat wisata dalam Kota Yogyakarta ditampilkan dalam bentuk tabel.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Karakteristik Kawasan Wisata Malioboro

Jalan Malioboro secara geografis terletak di tengah Kota Yogyakarta, membujur dari utara menuju selatan dan menghubungkan Jalan Margautama dengan Jalan Margamulya. Berdasarkan pengukuran melalui program komputer *Google Earth* diketahui Jalan Malioboro memiliki panjang 1 km dengan kelandaian tanah 1,5% hingga 1,9% atau tergolong datar. Kelandaian tersebut memudahkan akses becak tradisional dalam melakukan perjalanan, mengingat transportasi tersebut masih dijalankan dengan cara dikayuh.

Pada era modern kawasan Malioboro telah berkembang menjadi kawasan komersial dan menjadi pusat daya tarik para wisatawan yang datang ke Kota Yogyakarta. Hasil observasi menunjukkan bahwa kawasan Malioboro terdiri dari berbagai jenis tempat perbelanjaan seperti mal, ruko dan pasar tradisional serta penginapan. Selain itu terdapat para pedagang kaki lima yang menjual berbagai souvenir, kerajinan daerah dan kuliner khas Yogyakarta.

Pengembangan terhadap kawasan wisata Malioboro telah direncanakan dalam Perda DIY Nomor 1 tahun 2019 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2012 – 2025 atau disebut juga dengan RIPPARDA [10]. RIPPARDA memiliki visi yaitu terwujudnya DIY sebagai Destinasi Pariwisata berbasis budaya terkemuka berkelas dunia, berdaya saing, berkelanjutan, dan menyejahterakan masyarakat. Perda tersebut menyebutkan bahwa Malioboro dikembangkan sebagai kawasan wisata cagar budaya dan koridor belanja. Dalam implementasinya, maka pada tahun 2019 kawasan Malioboro mengalami penataan secara fisik. Perencanaan *Malioboro Pedestrian* diwujudkan dengan tujuan menjadikan Malioboro sebagai kawasan ramah pejalan kaki dan khusus transportasi tradisional termasuk becak [11].

Dukungan kawasan Malioboro terhadap keberadaan becak tradisional terwujud dengan pembuatan tempat parkir khusus transportasi tradisional berupa ceruk pada trotoar (Gambar 2). Tempat parkir tersebut berjumlah 23 dan terletak di sejumlah titik sepanjang sisi barat Jalan Malioboro. Dalam Laporan Akhir Kajian Penanganan Angkutan Tradisional 2017 diketahui bahwa tempat parkir transportasi tradisional memiliki dimensi panjang 9,5 meter dan lebar 2,5 meter.



Gambar 2. Tempat parkir khusus transportasi tradisional
[Sumber: Sumber: Dokumentasi Pribadi]

Sebagai destinasi wisata kawasan Malioboro telah berkembang menjadi salah satu pusat perbelanjaan di Kota Yogyakarta. Kawasan Malioboro menjadi tempat bagi para wisatawan untuk mencari suvenir, kerajinan maupun berbagai produk khas Yogyakarta. Selain itu dengan tersedianya penginapan menjadi nilai tambah kawasan dalam memenuhi kebutuhan akomodasi para wisatawan. Karakteristik yang dimiliki oleh kawasan Malioboro menjadikannya strategis bagi penempatan dan jalur becak tradisional sebagai transportasi alternatif wisata. Wujud pelestarian becak tradisional pun dilibatkan dalam upaya penataan dan pembuatan tempat parkir khusus di kawasan Malioboro.

3.2 Becak Tradisional dan Pariwisata

Dalam sektor pariwisata, keberadaan pengemudi becak tidak dapat dilepaskan dari para penjual kerajinan, penjual makanan, penjual oleh-oleh, pemandu wisata, serta para abdi dalem keraton [12]. Pada perkembangan transportasi modern kini, becak tradisional di Kota Yogyakarta masih digunakan oleh para pengemudi sebagai sarana dalam mencari nafkah. Oleh karena itu dalam upaya pelestarian, pengemudi menjadi salah satu aspek yang diperhatikan karena mampu menentukan keberlangsungan dari transportasi becak tradisional. Dalam menjalani profesinya para pengemudi juga mengoptimalkan potensi becak tradisional. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, telah diketahui peran pengemudi dalam memberikan layanan transportasi becak tradisional untuk wisatawan di kawasan Malioboro.

Para pengemudi becak tradisional di kawasan Malioboro tergabung dalam suatu paguyuban. Dalam kawasan Malioboro pun terdiri dari beberapa paguyuban becak tradisional yang berbeda dan memiliki pangkalannya masing-masing. Tujuan dari dibentuknya suatu paguyuban becak tradisional salah satunya adalah untuk menjalin `hubungan kekerabatan antaranggota pengemudi becak. Jumlah anggota dalam satu paguyuban dapat mencapai belasan hingga puluhan orang.

Kawasan Malioboro terletak di tengah kota sehingga secara strategis dikelilingi oleh beberapa destinasi wisata lain dalam Kota Yogyakarta. Kota Yogyakarta mempunyai luas 30,5 km² dan 60%-nya merupakan kawasan wisata budaya unggulan. Karakteristik wilayah Kota Yogyakarta mendukung becak tradisional untuk menjadi transportasi optimal bagi pengguna baik penumpang masyarakat maupun wisatawan dengan jangkauan 2 hingga 4 km [13].

Berdasarkan data yang diperoleh dari laporan Statistik Kepariwisata tahun 2019 dan 2020 oleh Dinas Pariwisata DIY, terdapat 7 destinasi wisata unggulan dalam Kota Yogyakarta karena memiliki tingkat pengunjung tertinggi [14][15]. Melalui pengukuran dengan aplikasi Google Maps, berikut merupakan tabel jarak antara kawasan Malioboro dengan 7 tempat wisata unggulan dalam Kota Yogyakarta:

Tabel 1: Jarak kawasan wisata Malioboro dengan destinasi wisata unggulan dalam kota Yogyakarta
 [Sumber: Analisis Pribadi. Data jumlah pengunjung diperoleh dari Statistik Kepariwisataaan DIY tahun 2019 dan 2020.
 Pada tahun 2020 menunjukkan tren penurunan jumlah akibat pandemi COVID-19]

No	Nama Tempat Wisata	Jumlah Pengunjung per Tahun		Jarak (dalam meter)
		2019	2020	
1	Taman Pintar	922.575	272.366	1300
2	Kebun Binatang Gembira Loka	894.874	301.426	4500
3	Keraton Yogyakarta	505.214	119.760	1600
4	Pagelaran Keraton	485.627	114.369	1600
5	Taman Sari	478.202	293.866	2600
6	Museum Benteng Vredeburg	471.638	105.016	850
7	De Mata Art Museum	243.445	48.717	4700

Kawasan Malioboro yang strategis memberikan peluang bagi para pengemudi becak untuk memperkenalkan sekaligus mengantarkan wisatawan menuju destinasi wisata lain dalam Kota Yogyakarta. Berdasarkan hal tersebut maka pengemudi becak sekaligus menjadi seorang informan yang sanggup memberikan informasi mengenai berbagai destinasi wisata terkait. Dalam kenyataannya, upaya tersebut telah dilakukan para pengemudi becak pada saat menawarkan layanan transportasi kepada para wisatawan yang berjalan di sepanjang trotoar Jalan Malioboro. Hasil wawancara menunjukkan destinasi wisata yang sering dituju adalah Museum Benteng Vredeburg, Keraton Yogyakarta dan Taman Sari. Berdasarkan pengukuran jarak tempuh melalui aplikasi *Google Maps* diketahui bahwa ketiga tempat tersebut memiliki jarak yang dekat dari kawasan Malioboro dan mampu diakses oleh becak tradisional, seperti yang tertera pada Tabel 1.

Keberadaan becak tradisional di kawasan Malioboro mampu menjadi transportasi alternatif yang dapat digunakan wisatawan untuk mengakses destinasi wisata lain dalam lingkup kota. Para pengemudi tidak hanya berperan sebagai operator yang menjalankan becaknya saja, melainkan juga dapat menjadi seorang informan bagi para wisatawan yang menggunakan jasa transportasi becak. Adanya informasi mengenai berbagai destinasi wisata unggulan kepada para wisatawan memberikan dampak pada peningkatan potensi kepariwisataan Kota Yogyakarta, seiring dengan pemberian layanan transportasi oleh pengemudi becak di kawasan Malioboro.

Berdasarkan analisis karakteristik kawasan Malioboro, telah diketahui bahwa kawasan tersebut memiliki berbagai jenis pelaku usaha yaitu penginapan dan perbelanjaan. Potensi yang dimiliki oleh kawasan Malioboro mendukung ekosistem bisnis di kalangan pengemudi becak tradisional. Beberapa pengemudi becak tradisional atau paguyuban dapat menjalin kerja sama dengan para pelaku usaha. Pelaku usaha dapat menjadikan para pengemudi becak tradisional sebagai mitra yang mampu mendatangkan pelanggan. Atas dasar kerja sama tersebut, maka dalam menawarkan jasa transportasi becak para pengemudi juga menawarkan atau memberikan informasi kepada para wisatawan khususnya mereka yang sedang mencari penginapan atau oleh-oleh.

Sebagai contoh yaitu salah satu narasumber yang memiliki pangkalan becak di depan sebuah hotel sekitar kawasan Malioboro. Selain menunggu dan mencari penumpang, pengemudi becak tersebut memprioritaskan layanan transportasi untuk tamu hotel, baik mengantarkannya menuju berbagai destinasi wisata maupun mempromosikan hotel tersebut kepada para wisatawan di kawasan Malioboro. Atas dasar usaha tersebut, maka pengemudi becak akan mendapatkan bonus atau upah dari pelaku usaha yang bekerja sama karena telah mendatangkan pelanggan.

Kerja sama antara pelaku usaha dengan para pengemudi becak secara khusus terjadi di kawasan Malioboro. Oleh karena itu besar tarif becak tradisional di kawasan Malioboro relatif murah berkisar antara Rp 5.000,00 hingga Rp 10.000,00 rupiah. Tarif tersebut merupakan tarif khusus menuju pusat oleh-oleh atau penginapan yang bekerja sama. Bentuk kerja sama yang terjadi dapat dengan mudah diidentifikasi melalui tampilan visual becak. Bagi para pengemudi becak yang menjalin kerja sama, pada sepatbor becak miliknya memiliki logo atau nama pelaku usaha terkait. Salah satu contoh bentuk visualisasi kerja sama yang terjadi ditunjukkan oleh Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan sepatbor becak bertuliskan Hotel "ibis"
[Sumber: Sumber: Dokumentasi Pribadi]

4. KESIMPULAN

Salah satu warisan budaya yang dilestarikan oleh Daerah Istimewa Yogyakarta adalah transportasi becak tradisional. Wujud dukungan terhadap keberlangsungan dari becak tradisional dibuktikan dengan pengesahan peraturan daerah sebagai acuan arah pengembangan dan mengatur penyelenggaraan transportasi tersebut secara teknis maupun operasional. Becak tradisional dalam perannya mampu mendukung sektor pariwisata baik dalam lingkup kawasan Malioboro maupun Kota Yogyakarta. Becak tradisional di kawasan Malioboro menjadi sarana bagi pengemudi untuk mempromosikan berbagai destinasi wisata dalam Kota Yogyakarta kepada para wisatawan yang menggunakan jasa transportasi becak. Karakteristik kawasan Malioboro yang didominasi oleh pertokoan dan penginapan juga memberi peluang terhadap pemanfaatan becak tradisional sebagai sarana promosi usaha serta mampu mendatangkan pelanggan melalui kerja sama dengan para pengemudi becak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andriansyah, *Manajemen Transportasi dalam Kajian dan Teori*. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama, 2015.
- [2] L. Suranny, "Moda Transportasi Tradisional Jawa (Traditional Transportation Equipment in Java)," *J. Penelit. Arkeol. Papua*, vol. 8, no. 2, pp. 217–231, 2016.
- [3] *Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 8 Tahun 2015 Tentang Pola Pengembangan Transportasi Wilayah*. 2015.
- [4] *Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2016 Tentang Moda Transportasi Tradisional Becak dan Andong*. 2016.
- [5] H. Pramudia, "Tingkat Kepuasan Wisatawan Terhadap Kualitas Pelayanan Becak Wisata Kota Yogyakarta," Universitas Gadjah Mada, 2013.
- [6] Risdiyanto, I. J. Koenti, and E. U. Hasanah, "Karakteristik Pengemudi, Layanan, Serta Fisik Becak Dan Andong Di DIY," *Pros. Semin. Nas. Tek. Sipil V*, no. 55, pp. 91–99, 2015.
- [7] Dinas Perhubungan Daerah Istimewa Yogyakarta, "Laporan Akhir Kajian Penanganan Angkutan Tradisional 2017," Yogyakarta, 2017.
- [8] E. A. Rusqiyati, "Dishub Yogyakarta: jumlah becak kayuh makin berkurang," *AntaraNews.com*, 2018. <https://www.antaranews.com/berita/733582/dishub-yogyakarta-jumlah-becak-kayuh-makin-berkurang> (accessed Apr. 07, 2019).
- [9] P. A. Rahayu, "Polemik Kebijakan Penataan Kawasan di Kota Yogyakarta (Studi Kasus : Kebijakan

- Penataan Kawasan Malioboro menjadi Kawasan Semi Pedestrian),” Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2015.
- [10] *Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun . 2019.*
- [11] I. K. S. Mustika, “Hanya Andong, Becak, dan Trans Jogja yang Boleh Lewat Malioboro Tahun Depan,” *HarianJogja.com*, 2018. <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2018/03/31/510/907185/hanya-andong-becak-dan-trans-jogja-yang-boleh-lewat-malioboro-tahun-depan> (Diakses 14 Mei 2019).
- [12] H. Van Yogya, *The Becak Way, Ngudoroso Inspiratif di Jalan Becak*. Solo: Metagraf, 2011.
- [13] B. Suwarmintarta, “Becak Pariwisata Yogyakarta dan Kesahajaan Promosi Pariwisata,” *Buletin Tata Ruang*, 2008.
- [14] Statistik Kepariwisata Yogyakarta 2019
- [15] Statistik Kepariwisata Yogyakarta 2020

askara

Jurnal Seni dan Desain

Vol.1, No.1, Juni 2022

PEDOMAN PENULISAN NASKAH JURNAL ASKARA

I. Ruang Lingkup

Redaksi menerima hasil tulisan dalam bahasa Indonesia, berupa ringkasan hasil penelitian, hasil penelitian sementara, laporan penelitian atau esai dalam bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual, desain produk dan seni visual secara umum. Naskah yang dikirimkan harus disertai dengan pernyataan bahwa naskah tersebut adalah karya sendiri dan belum pernah diterbitkan atau dikirimkan ke organisasi/lembaga lain.

II. Ketentuan Teknis

Redaksi telah menyediakan panduan penulisan dan panduan ketentuan dalam mengirimkan naskah yang bisa diakses di *website* resmi jurnal ASKARA.

<https://journal.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/askara>

III. Kepastian Pemuatan

Redaksi akan memberikan kepastian pemuatan atau penolakan naskah secara tertulis melalui surat elektronik. Pernyataan terkait submisi artikel dan status artikel yang telah dikirimkan dapat melalui email ke askara@ittelkom-pwt.ac.id



INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
Jl. D.I. Panjaitan No. 128, Purwokerto, Banyumas,
Jawa Tengah 53147
Email: askara@ittelkom-pwt.ac.id

