

Vol. 3, No. 2, Oktober 2024

# Candra Rupa

Jurnal of Art, Design, and Media

**Identifikasi Aspek Elemen Desain Pada  
Gim a Space for the Unbound**

Ika Resmika Andelina, Martinus Eko Prasetyo, Sherly Theresia

**Pengaruh Pencahayaan di Kamar Kos Wisma  
Serasi Terhadap Perilaku Penghuni**

Devin Alexander, Tessa Eka Darmayanti

**Produksi Film Dokumenter Budaya Seni  
Beladiri Pencak Silat PSHT**

Siti Nurhidayah, Yunanto Tri Laksono, Mega Pandan Wangi

**Kajian Struktur Bentuk dan Ruang pada Karya  
Komposisi 2 Dimensi Sebagai Media  
Peningkatan Pemahaman Estetika**

Komang Wahyu Sukayasa

**Alih Kode sebagai Penguat Komedi dalam Dialog  
Antartokoh pada Struktur Naratif Film  
Srimulat: Hil yang Mustahal**

Wimby Fajar Herlambang, Donie Fadjar Kurniawan

**Potensi Media Pendukung Belajar Pra-Aksara Berbasis  
Augmented Reality Dalam Meningkatkan Literasi  
Digital Anak Usia Dini**

Nasywa Arrasyafitri, Muhamad Bentang Nurgama, Fahri Hikmanda Haruman,  
Ahmad Reza Afandi, Muhammad Rizky Suryadi, Agustina Kusuma Dewi

**Kajian Estetika pada Ornamen Jendela Kaca Patri di Gereja  
Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya**

Bonaventura Mario

**Hiking Backpack Design Development with Integrated  
Splint Feature for Fracture Injuries**

Gregorius Lunsa, Winta Adhitia Guspara, Daniel Pandapotan

**CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media** merupakan jurnal ilmiah yang berbasis seni, desain dan media. Jurnal CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media diterbitkan oleh Universitas Dinamika memuat tentang konseptual, resume penelitian, serta tinjauan buku, perkembangan seni, desain dan media menjadi tujuan utama dalam jurnal sebagai landasan utama dalam bentuk teoritis maupun praktis. CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media terbit dua kali dalam setahun yaitu Maret dan Oktober, dengan e-ISSN: 2714-8076, yang diterbitkan oleh Universitas Dinamika pertama kali tahun 2019.

## TEAM EDITORIAL

### Editor In Chief:

- Dr. Mochammad Arifin, S.Pd., M.Si. from Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.

### Managing Editor:

- Harpang Yudha Karyawanto, S.Pd., M.Pd from Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia.
- Fika Khoirun Nisa, S.Pd., M.Sn. from Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia.
- Dr. Gaston soehadi, S.S., M.A. from Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.

### Editorial Member:

- Martiyadi Nurhidayat, S.Pd., M.Sn from Universitas Telkom, Bandung, Indonesia.
- Mochammad Charis Hidayatullah, S.T., M.Ds. from Politeknik ATK Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia.
- Eko Agung Syaputra, S.Ds., M.Ds. from Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia.
- Abdul Aziz, S.Sn., M.Med.Kom. from Universitas Bina Nusantara, Jakarta Barat, Indonesia.
- Desita Rizky Amelia Kusumaningtyas, S.T., M.Ds. from Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.
- Sutikno, S.Kom., M.Sc. from Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.

### Assistant Editor:

- Siti Zubaidah, S.E. dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.

### Technical Handle:

- Atika Ilma Yani, A.Md dari Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.

### Mitra Bestari:

- Dr. I Made Marthana Yusa, S.Ds., M.Ds from Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Bali, Indonesia.
- Dr. Anne Nurfarina, M.Sn from Universitas Multimedia Nusantara, Banten, Indonesia.
- Dr. Drs. Bramantjo., M.Sn. from Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta, Surabaya, Indonesia.
- Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom from Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.
- Karsam, M.A., Ph.D from Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia.
- Dr. Christin Agustina Purba, SS, M.Si. from Universitas Prima Indonesia, Medan, Indonesia.
- Totok Wahyu Abadi, SS., M.Si., Dr from Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia.
- Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds. from Universitas Multimedia Nusantara, Banten, Indonesia.
- Hanif Azhar, S.T., M.Sc. from Universitas Telkom, Bandung, Indonesia.
- Dara Bunga Rembulan, S.Sn., M.Sn from Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Bandung, Indonesia.
- Olivia Febrianty Ngabito, S.Sn., M.Sn from Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia.
- Sasferi Yendra S.Pd., M.Sn from Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia.
- Fulkha Tajri M, S.Pd., M.Sn. from Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan, Indonesia.
- Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds. from Universitas Telkom, Bandung, Indonesia.
- Dr. Koko Hari Pramono, M.Pd from Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta, Surabaya, Indonesia.

- 
- Dr. Daniel Susilo, S.I.Kom., M.I.Kom. from Universitas Multimedia Nusantara, Banten, Indonesia.
  - Hairunnas, S.Ds., M.MT from Universitas Surabaya, Indonesia.
  - Dr. Karman from Badan Riset dan Inovasi Nasional, Jakarta Pusat, Indonesia.

**Publisher:**

- Universitas Dinamika

**Website:**

- <https://e-journals.dinamika.ac.id/Candrarupa>

**Email:**

- [Candrarupa@dinamika.ac.id](mailto:Candrarupa@dinamika.ac.id)

**Editor's Address:**

- Raya Kedung Baruk No. 98 Surabaya

## TABLE CONTENT

<b>Identifikasi Aspek Elemen Desain Pada <i>Gim A Space for the Unbound</i></b> Ika Resmika Andelina, Martinus Eko Prasetyo, Sherly Theresia	64-70
<b>Pengaruh Pencahayaan di Kamar Kos Wisma Serasi Terhadap Perilaku Penghuni</b> Devin Alexander, Tessa Eka Darmayanti	71-78
<b>Produksi Film Dokumenter Budaya Seni Beladiri Pencak Silat PSHT</b> Siti Nurhidayah, Yunanto Tri Laksono, Mega Pandan Wangi	79-89
<b>Kajian Struktur Bentuk dan Ruang pada Karya Komposisi 2 Dimensi Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Estetika</b> Komang Wahyu Sukayasa	90-96
<b>Alih Kode sebagai Penguat Komedi dalam Dialog Antartokoh pada Struktur Naratif Film Srimulat: Hil yang Mustahal</b> Wimby Fajar Herlambang, Donie Fadjar Kurniawan	97-105
<b>Potensi Media Pendukung Belajar Pra-Aksara Berbasis <i>Augmented Reality</i> Dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini</b> Nasywa Arrasyafitri, Muhamad Bentang Nurgama, Fahri Hikmanda Haruman, Ahmad Reza Afandi, Muhammad Rizky Suryadi, Agustina Kusuma Dewi	106-112
<b>Kajian Estetika pada Ornamen Jendela Kaca Patri di Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya</b> Bonaventura Mario	113-122
<b>Hiking Backpack Design Development with Integrated Splint Feature for Fracture Injuries</b> Gregorius Lunsu, Winta Adhitia Guspara, Daniel Pandapotan	123-130

## Kata Pengantar

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya makalah ilmiah Jurnal CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media dapat terbit sebagaimana yang telah direncanakan.

Sebagai Tenaga Profesional Dosen, memiliki kewajiban mengajar, meneliti, dan melakukan pengabdian masyarakat. Setiap hasil penelitian sebaiknya dipublikasikan untuk membagi apa yang telah diteliti dan memberitahu kepada masyarakat luas mengenai hasil penelitian. CandraRupa diharapkan, menjadi wadah dan sarana untuk penyebaran ilmu pengetahuan dan hasil penelitian di bidang seni, desain dan media secara berkelanjutan. CandraRupa juga diharapkan menjadi wadah pertemuan para penelitian dan dunia industri yang tertarik pada hasil penelitian. Terbitan CandraRupa dilakukan dua kali (Maret dan Oktober) dalam satu tahun melalui proses *review* yang berpengalaman dan sudah memiliki makalah yang diterbitkan di jurnal Internasional.

Kami mengucapkan terimakasih kepada peneliti yang telah mengirimkan hasil penelitiannya lewat CandraRupa, kepada Mitra Bestari yang sudah meluangkan waktu guna *me-review* makalah yang kami ajukan, serta kepada Universitas Dinamika yang mendukung penuh atas pengelolaan jurnal ini, dan kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak, baik yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung.

Ketua Redaksi



Dr. Mochammad Arifin, S.Pd., M.Si.

## Identifikasi Aspek Elemen Desain Pada *Gim A Space for the Unbound*

Ika Resmika Andelina<sup>1</sup>, Martinus Eko Prasetyo<sup>2</sup>, Sherly Theresia<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia  
Email: iandelina@bundamulia.ac.id

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia  
Email: mprasetyo@bundamulia.ac.id

<sup>3</sup>Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia  
Email: sherlythresiaaa@gmail.com

\* Penulis Korespondensi: E-mail: iandelina@bundamulia.ac.id

**Abstrak:** Seiring perkembangan teknologi, kini bentuk dan jenis media hiburan sudah beragam, antara lain, film, gim, film animasi, buku, dan sebagainya. Gim adalah salah satu media hiburan yang sudah sangat dikenal dan beredar masif di masyarakat, dengan banyaknya kategori yang ada. Salah satu gim yang berhasil menggaet banyak perhatian dan respons positif adalah *A Space for the Unbound*, yang dikembangkan dan diproduksi oleh Mojiken Studio & Toge Production dari Indonesia. Gim ini berhasil menyabet banyak penghargaan internasional dengan menggunakan gaya visual *pixel art*, disertai pemilihan *setting* negara Indonesia pada era tahun 90-an, penggunaan *setting* ini mendapat sambutan yang sangat baik terutama dari pemain di Indonesia salah satunya karena unsur nostalgia dari adaptasi budaya yang ada. Tujuan penelitian ini untuk membedah lebih mendalam untuk mengetahui adaptasi elemen visual budaya dalam pembangunan dunia di dalam gim. Analisis dilakukan secara kualitatif deskriptif untuk mengkomparasi elemen visual pembangunan dunia dalam gim dengan referensi dunia nyata. Komparasi ini dilakukan dengan teknik pendekatan teori Filsafat Seni tentang Seni sebagai mimesis (imitasi) yang dikemukakan oleh Plato. Yang pertama adalah dunia ide, yang merupakan sebuah bentuk konsep tentang sesuatu yang bersumber di dalam pikiran manusia sendiri dan tidak dapat tersentuh oleh alat indra dari manusia, lalu dunia indra, yakni tempat segala hal yang dapat ditangkap oleh indra-indra manusia. Di antara keduanya, yang dianggap realita adalah dunia ide, karena di sana letaknya konsep kesempurnaan, sebuah kebenaran. Ditemukan bahwa penggambaran visualisasi pada gim dibuat semirip mungkin secara visual (baik bentuk, warna, pengaturan interior, barang-barang yang digunakan) dengan referensi yang ada pada dunia nyata terutama pada era-90an. Hal ini sesuai dengan teori mimesis milik Plato yang menyatakan penggambaran dunia indrawi yang sesuai dengan dunia ide yakni pengangkatan budaya dan lingkungan era-90an (pada hal yang bersifat non fiksi, seperti penggambaran lingkungan dan keseharian masyarakat di kota Indonesia) agar terjadi adaptasi budaya yang sesuai.

**Kata Kunci:** Elemen Visual; Gim; Mimesis

**Abstract:** As technology develops, nowadays there are various forms and types of entertainment media, including films, games, animated films, books, and so on. Games are an entertainment medium that is very well known and circulates massively in society, with many existing categories. One game that has managed to attract a lot of attention and positive responses is *A Space for the Unbound*, which was developed and produced by Mojiken Studio & Toge Production from Indonesia. This game succeeded in winning many international awards by using a *pixel art* visual style, accompanied by the choice of setting Indonesia in the 90s era. The use of this setting received positive reception, especially from players in Indonesia, one of which was because of the nostalgic element of the existing cultural adaptation. The aim of this research is to find out the adaptation of cultural visual elements in world building inside the game. The analysis was carried out in descriptive qualitative style to compare the visual elements of world building in the game with real world references. This comparison was carried out using the philosophical approach to art

*regarding art as mimesis (imitation) proposed by Plato. The first is the world of ideas, which is a form of concept about something that originates in the human mind itself and cannot be touched by the human senses, then the world of senses, namely the place of everything that can be captured by the human senses. Research sample objects will be taken from the world in the game (the world of ideas), which will then be compared with the real world (the world of the senses), and then the similarities and differences in the visual adaptations will be described.*

**Keywords:** Game; Mimesis; Visual Elements

## PENDAHULUAN

Gim merupakan jenis hiburan yang disukai oleh semua orang dari usia anak-anak, dewasa maupun tua. Selain digunakan untuk menghilangkan kepenatan dalam beraktivitas, sebuah gim juga dapat berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang untuk mencari solusi memecahkan suatu permasalahan yang ada di sebuah gim. Dalam perkembangannya sejak gim generasi pertama di tahun 1972, gim terus mengalami peningkatan seiring dengan arus kemajuan teknologi. Saat ini gim sudah dapat dinikmati berbagai kalangan dengan beragam *genre* dengan konsep dan tema yang berbeda-beda sesuai dengan target yang dituju oleh produsen gim (*developer*) [1].

Gim kemudian mengalami penambahan fungsi selain sebagai media hiburan semata, dapat dilihat bahwa kini gim sering kali digunakan sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi serta tradisi dan budaya, yang saat ini sering kali ditemukan dalam berbagai *genre* yang dikemas dalam visual menarik seperti ilustrasi karakter dan sebagainya yang saat ini memang disukai [2]. Sejak dulu, permainan merupakan salah satu media yang erat dengan anak. Karena itulah permainan dinilai dapat menjadi media pembelajaran yang cukup efektif. Lewat gim edukasi, ajaran dapat disampaikan dengan menyenangkan; apalagi saat ini lewat perkembangan teknologi, gim juga menjadi media bagi orang dewasa. Oleh karena itu, menyampaikan sebuah nilai lewat gim merupakan salah satu cara potensial untuk menyapa masyarakat yang lebih luas. Tak hanya dimainkan untuk mengisi waktu atau menyenangkan diri, gim juga dapat memberikan pelajaran yang baik [3].

Pada industri *video game* sendiri, perkembangan teknologi ini terlihat dari makin variatifnya *gameplay* dan tampilan grafis yang ditampilkan. Efek lanjutan dari hal ini berdampak pada tata cerita dan tata visual yang menjadi inti dari sebuah judul *video game* [4], hal yang sama juga dikemukakan [5] di mana tampilan visual yang meliputi elemen visual seperti: *worldbuilding*, desain karakter, objek (bentuk dan warna), animasi & tampilan grafis yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan seni rupa merupakan daya tarik dalam sebuah gim.

Namun, di antara gempuran gim-gim luar negeri

dengan tampilan grafis 3D memukau, sebuah gim berjudul *A Space for the Unbound* yang diproduksi oleh studio *developer indie* dalam negeri bernama Mojiken, muncul menjadi kuda hitam dan berhasil memikat banyak penikmat gim serta menyabet banyak penghargaan [6] *A Space for the Unbound* sendiri merupakan sebuah gim petualangan *genre slice-of-life* dengan gaya *pixel art*.



Gambar 1. Ilustrasi Cover, Tangkapan Layar dalam Permainan

(<https://www.rpgfan.com/review/a-space-for-the-unbound>, 10 Februari 2023 [7]).

*Pixel art* merupakan gaya visualisasi yang populer hingga pertengahan 90-an sebelum kepopulerannya perlahan tergeser ke gaya visual 3D [8] Walau termasuk gaya visual klasik, *pixel art* untuk gim masih terlihat indah walaupun sederhana. Selain itu, *pixel art* memiliki ukuran *file* yang kecil karena memanfaatkan setiap bagian atau detail *pixel* dalam satu *sprite* dan melalui perhitungan komputasi dalam penyimpanannya. Selain itu *pixel art* juga memiliki karakteristik yang masih sangat digemari oleh pemain, terutama pada gim yang dirilis di *Steam* [9]. Tak hanya itu, di *Steam*, game tersebut juga mendapatkan status “Overwhelmingly Positive”. Hal itu berarti, sekitar 95-99% reviews akan game itu bersifat positif [10].



Gambar 2. Gaya Pixel Art pada Gim

(<https://www.rpgfan.com/review/a-space-for-the-unbound>, 10 Februari 2023 [7])

Selain gaya visual klasik yang nostalgia, seperti fungsi penyampaian informasi yang dijabarkan di atas, salah satu daya tarik utama pada gim ini adalah cerita yang menggambarkan budaya di salah satu kota di Indonesia pada era tahun 90-an. Para pemain akan mengikuti keseharian dua karakter utama, yaitu Atma dan Raya. Kedua remaja SMA tersebut akan melakukan petualangan untuk dapat saling mengenal. Petualangan yang akan diikuti pemain juga tidak akan monoton, sebab Mojiken Studio menyuntikkan beberapa elemen fantasi dan supranatural ke dalam ceritanya. Penggunaan latar belakang budaya Indonesia ini ternyata banyak mendapat sambutan baik dari pemain di luar Indonesia bahkan meraih banyak penghargaan internasional sehingga berhasil menduduki peringkat atas di Steam [11].

Indonesia sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya melimpah, memiliki potensi besar yang dapat dikembangkan menjadi muatan dalam *video game*. Indonesia juga mempunyai banyak studio *game developer*, namun hingga saat ini tidak banyak yang berhasil mereplikasi keberhasilan *A Space For The Unbound* dalam menyajikan interpretasi budaya Indonesia dan mendapat penerimaan internasional [12].

Pada penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa perhatian terhadap detail dan juga pemahaman akan budaya yang kemudian diangkat dalam elemen estetika merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan *A Space For The Unbound* dalam menciptakan imersi dan nostalgia. Penelitian ini mengkaji bagaimana imersi terjadi dalam gim serta apa saja hal-hal yang merupakan indikator terjadinya imersi, hasil dan temuan pada penelitian tersebut akan dijadikan panduan pengambilan sampel visual yang ada pada gim dan akan dibahas pada penelitian kali ini [12]. Contoh pada penelitian sebelumnya dapat dilihat pada Gambar 3.

Kotak Surat	Kotak yang digunakan untuk berkirim pesan pada masa korespondensi berbasis kertas.	Penanda basecamp sebagai rumah Item yang bisa diinteraksi oleh player pada progres lanjut cerita game.	Kebudayaan Fisik	Audio Visual Narasi Ludic/ Gameplay
Jembatan Hijau	Jembatan <i>Belay</i> yang menghubungkan antara Medokan Semampir dan Kedung Baruk di era 1990an	Jembatan yang menghubungkan basecamp dengan jalan utama menuju pemukiman.	Kebudayaan Fisik	Audio Visual Ludic/ Gameplay
Polisi Cepek	Pengatur lalu lintas swasta di ruang urban seperti jembatan hijau dengan ruang gerak terbatas sehingga menggunakan sistem buka tutup.	<i>Non playable character</i> yang berdiri jembatan dan dapat berinteraksi dengan player.	Kebudayaan Fisik Kebudayaan Aktivitas Terpolo	Audio Visual Narasi Ludic/ Gameplay

Gambar 3. Contoh Tabel Hasil Penelitian Sebelumnya

Sumber: Pandu Rukmi Utomo, Krishna Utama, & Yan Yan Sunarya, 2022 [12].

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang gim komersial berjudul *A Space For The Unbound*, namun perbedaannya terdapat pada pendekatan penelitian sebelumnya lebih menitik beratkan pencarian indikator pada imersi dan emosi nostalgia, maka yang dilakukan lebih ke kajian visualisasi penggambaran dunia di dalam gim serta komparasi terhadap referensi yang digunakan dengan menggunakan pendekatan yang berbeda pula, yakni Mimesis Plato.

Konsep Plato tentang seni sebagai mimesis didasarkan kepada paham terhadap dua dunia. Yang pertama adalah dunia ide, yang merupakan sebuah bentuk konsep tentang sesuatu yang bersumber di dalam pikiran manusia sendiri dan tidak dapat tersentuh oleh alat indra dari manusia, lalu dunia indra, yakni tempat segala hal yang dapat ditangkap oleh indra-indra manusia. Di antara keduanya, yang dianggap realita adalah dunia ide, karena di sana letaknya konsep kesempurnaan, sebuah kebenaran [1]. Jika disederhanakan, sebuah seni yang baik menurut Plato adalah seni yang mirip/menyerupai dengan alam.

Berdasarkan pemaparan di atas, akan diangkat penelitian adaptasi budaya dalam visualisasi dunia gim agar dapat menjadi bahan pembuka wawasan bagi pelaku industri *video game* dan dunia pengajaran terkait bidang kreatif *game* untuk bisa lebih banyak lagi mengembangkan dan menciptakan gim dengan konten dan muatan yang berasal dari budaya lokal dan nasional Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Pada menganalisis gim ini, akan digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif komparasi. Metode ini merupakan usaha dalam mengeksplorasi dan mengklarifikasi suatu objek dengan cara mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan objek yang diteliti; yang kemudian dijabarkan dengan pendekatan teori Filsafat Seni tentang Seni

sebagai mimesis (imitasi) yang dikemukakan oleh Plato. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *netnografi* [13] sebagai proses pengumpulan data. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti teknik adaptasi budaya Indonesia ke dalam visualisasi dunia gim yang mendapat banyak pujian dan *review* baik karena dapat menggambarkan Indonesia pada era 90-an secara tepat. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik pendekatan teori Filsafat Seni tentang Seni sebagai mimesis (imitasi) yang dikemukakan oleh Plato.

Objek-objek sampel penelitian akan diambil dari dunia di dalam gim (dunia ide), yang kemudian akan dikomparasikan dengan dunia nyata (dunia indra), dan akan dideskripsikan persamaan serta perbedaan yang ada di dalam adaptasi visual yang dilakukan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Aspek yang akan diangkat pada penelitian ini adalah adaptasi budaya Indonesia ke dalam visualisasi dunia di dalam gim. Adaptasi visual dianalisis dengan membandingkan referensi dunia nyata dan aplikasi visualnya di dalam gim. Pada aspek visual, penggunaan gaya *pixel art* menambahkan kesan klasik dan nostalgia 90an yang kental pada gim ini.

Seperti yang sudah dijabarkan di atas, *A Space for the Unbound* ber-setting di Indonesia tahun-90an, kota yang digambarkan, adalah sebuah kota bernama Loka, yang merupakan kota kecil yang padat dan hidup ketika dijelajahi, pinggiran Indonesia pada puncak musim kemarau. Ceritanya mengikuti sepasang kekasih di sekolah menengah, Atma dan Raya, dalam perjalanan kesehariannya. Namun, ternyata cerita tidak berputar hanya di keseharian Atma dan Raya, perlahan mulai bermunculan unsur-unsur fantasi dan kepercayaan lokal berkaitan dengan *puzzle* dan alur cerita yang muncul sepanjang permainan. Selain itu gim ini juga menggambarkan masalah perundungan dan juga kesehatan mental yang bisa dialami oleh siapapun seperti *anxiety* (kecemasan berlebih), depresi yang berujung dengan percobaan bunuh diri.

Dari *setting-an* lokasi, dengan jelas menggambarkan perkotaan di Indonesia pada tahun 90an, hal ini dapat dilihat dari penggunaan ikon-ikon atau pop kultur yang populer di Indonesia pada saat itu, seperti parodi makanan, poster film & gim yang populer, gaya pakaian yang umum ditemui di pelosok bagian kota-kota di Indonesia (seperti bapak-bapak menggunakan sarung, blankon), bangunan dan tokoh ikonik seperti pos hansip dan hansip yang bisa dilihat pada kumpulan Gambar 4.

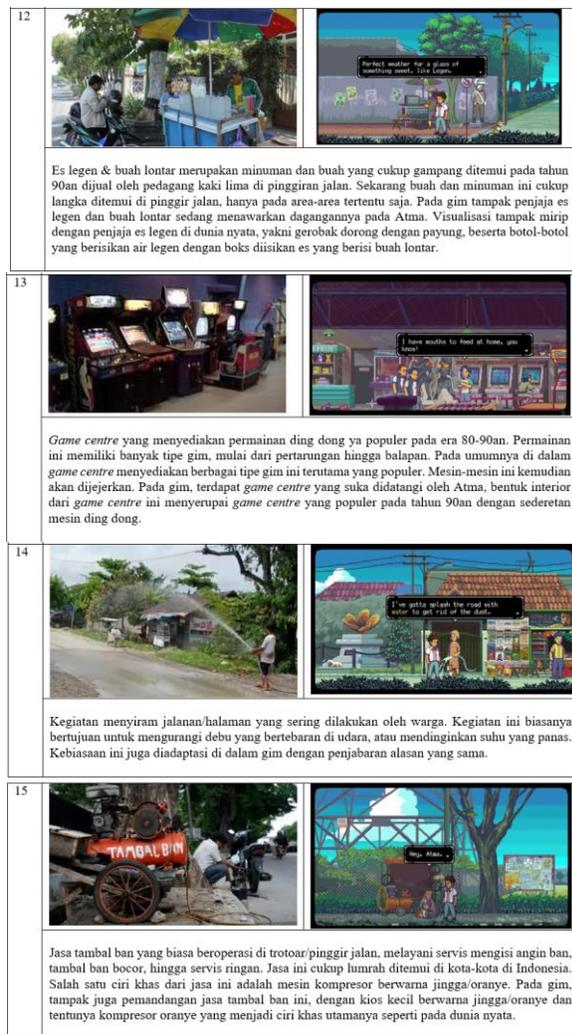


Gambar 4. Suasana dalam Gim  
Sumber: Tangkapan layar gim *A Space for the Unbound*, 2024

Gaya *pixel art* banyak digunakan pada awal tahun 90an karena keterbatasan teknologi, ternyata dapat menggambarkan visualisasi yang cukup detail pada gim ini, sehingga adaptasi referensi nyata ke dalam dunia gim masih terlihat dengan cukup jelas. Secara lebih jelas, perbandingan antara dunia ide dengan indrawi ada pada Gambar 5, yang merupakan hasil analisis perbandingan sampel-sampel antara dunia indrawi dengan ide berdasarkan teori mimesis Plato:

	Penggambaran di dunia nyata	Hasil mimesis/adaptasi/olah visual di dalam gim
1		
	<p>Penggambaran siswa SMA dengan seragam pada era 90an di kiri, diterjemahkan ke dalam bentuk visual di dalam gim pada bagian kanan. Di sini dapat dilihat kemiripan yang jelas pada bentuk asli dan bentuk visualisasi, seperti warna seragam, bentuk seragam terutama pada rok di seragam wanita. Sepatu kets dengan kaus kaki di bawah lutut untuk kedua siswa/siswi. Pada umumnya, sepatu yang digunakan untuk sekolah negeri pada tahun 90-an adalah sepatu berwarna hitam.</p>	
2		
	<p>Suasana kelas sekolah negeri pada era 90-an, interior kelas diisi oleh kursi dan bangku yang dibuat dari kayu. Pada sebelah kiri adalah penggambaran image asli interior kelas, pada sebelah kanan adalah hasil adaptasi visual di dalam gim. Dari gambar di kanan dapat dilihat ruangan yang menggunakan interior seperti pada referensi di kiri, dilengkapi dengan furniture yang secara visual menggambarkan material kayu (dilihat dari warna dan tekstur), ditambah dengan pintu dan jendela yang ada di dalam ruangan.</p>	
3		
	<p>Gerobak pedagang kaki lima (cilok pedas) yang umumnya mangkal berjualan di trotoar, merupakan salah satu pemandangan umum yang nampak di jalanan di kota-kota kecil maupun besar di Indonesia. Pada gambar sebelah kiri adalah foto referensi gerobak yang mirip dengan visualisasi pada gim, dengan dialog yang memperjelas bahwa ini adalah produk cilok pedas.</p>	
4		
	<p>Tenda acara (umumnya) pernikahan/sunatan yang dipasang pada tengah jalan/jalan umum. Pemandangan yang kerap dapat dilihat di kota-kota pada akhir pekan, walau sering mendapat keluhan karena memblokir akses dari satu area ke area lain. Kebiasaan warga Indonesia yang satu ini juga diimplementasikan pada gim. Dalam gim, tenda di tengah jalan lebih spesifik ke arah pernikahan, dapat dilihat dari jamur yang menjuntai di tepi jalan di dekat tiang listrik. Sama dengan di dunia nyata, pada gim, tenda ini digunakan untuk menutup akses ke area yang belum bisa diakses oleh pemain.</p>	
5		
	<p>Gerbong kereta <i>commuter line</i> yang digunakan sebagai salah satu transportasi massal di area Jabodetabek. Gerbong ini muncul pada gim dengan perubahan. Pada gim, gerbong dipakai oleh pemain dan karakter untuk menjadi <i>basecamp</i> mereka karena sudah tidak terpakai dan terbelkangi, hal ini dapat dilihat dari warna yang kusam dan berkarat pada bagian badan gerbong. Terdapat juga coret-coretan dan tempelan poster-poster pada badan kereta. Namun ciri garis merah kuning khas tetap dapat terlihat walau sudah memudar.</p>	
6		
	<p>Jembatan dengan rangka baja yang umum terdapat di Indonesia, jembatan ini menggunakan rangka baja dengan pola segitiga + segitiga terbalik. Jembatan ini juga terdapat pada gim, dengan visualisasi yang serupa dengan dunia nyata. Pada gim jembatan ini juga berfungsi sebagai akses jalan yang menghubungkan satu area dengan area lainnya.</p>	

7		
	<p>Pos ronda/hansip. Pos yang biasanya dapat ditemukan di lingkungan yang padat penduduk, pos ini berfungsi sebagai tempat untuk hansip/aparat keamanan desa/wilayah untuk berjaga (<i>stanby</i>) jika tidak sedang keliling. Biasanya selain aparat keamanan, warga-warga juga dapat ditemukan sedang berada di lokasi karena berpartisipasi dalam ronda wilayah untuk menjaga daerah tempat tinggal mereka. Pos ronda/hansip ini juga dapat ditemui dalam gim dengan bentuk bangunan yang sederhana dan tidak terlalu besar. Dapat ditemukan juga aparat keamanan (hansip) dengan seragam khasnya, dan juga warga (pria) yang sedang duduk, menggunakan sarung dan membaca koran.</p>	
8		
	<p>Toko kelontong merupakan salah satu toko yang mudah ditemui hampir di tiap daerah di Indonesia, biasanya menjual bahan pokok, minuman &amp; makanan ringan serta jajanan <i>snack</i> yang populer di kalangan anak-anak. Pengaturan toko pada umumnya terdiri dari etalase kaca berisi berbagai macam produk, lemari pendingin berisikan beragam jenis minuman, produk-produk <i>sachet</i> yang digantung. Pada penggambaran di dalam gim, interior dan cara penataan toko kelontong juga sangat mirip dengan penataan umum yang ada di dunia nyata. Nama "Toko Karunia Djaya" juga merupakan nama yang sering dipakai di dalam penamaan badan usaha/usaha di Indonesia.</p>	
9		
	<p>Warung makan tenda merupakan warung makan yang umum ditemukan di emperan jalan terutama di kota-kota di Indonesia. Variasi makanan yang dijual di warung tenda ini bervariasi, mulai dari pecel lele, nasi uduk, bakso dll. Ciri yang menyamakan biasanya adalah bentuk interior dari warung tenda yang berisikan etalase makanan, meja sederhana berlapis plastik sebagai taplak, serta kursi plastik. Pada gim warung tenda juga muncul sebagai lokasi tokoh utama membeli makan (bakso) dengan visualisasi interior yang mirip dengan warung tenda yang ada di dunia nyata.</p>	
10		
	<p>Mural &amp; grafiti adalah sebuah karya seni yang umum ditemukan di tembok/dinding. Pada umumnya mural &amp; grafiti merupakan seni yang estetis dan berkonsep, namun banyak juga ditemukan mural yang hanya berisikan corat-corek tidak jelas, mural seperti ini umumnya disebut perlakuan vandalisme ketimbang aplikasi seni yang estetis. Mural yang ada di gim bisa dibilang sebagai bentuk vandalisme karena terdapat pada bagian luar dinding sekolah dengan bentuk visual tidak berkonsep yang campur aduk antara gambar, tipografi, coret-coretan tidak jelas sehingga membuat dinding tampak kotor ketimbang estetis. Hal seperti ini juga lazim ditemukan di dunia nyata (Indonesia), bahkan menjadi sebuah kasus yang cukup serius.</p>	
11		
	<p>Pada sebelah kiri merupakan pemandangan umum gerbang sekolah negeri terutama di daerah. Gerbang terdiri dari pagar, gapura serta papan nama sekolah. Pada visualisasi di dalam gim, beberapa elemen tetap dipertahankan seperti papan nama sekolah (SMA Loka), pagar, namun gapura di sini dikombinasikan/modifikasi dengan menambah tembok yang cukup tinggi, gapura sendiri tampak tidak ada karena bentuk bangunan SMA Loka yang menyatu antara pagar dengan bangunan utama sekolah. Terdapat juga petugas keamanan dengan seragam hijau khas hansip di depan pagar.</p>	



Gambar 5. Komparasi Dunia Nyata dengan Suasana dalam Gim

Sumber: Andelina, 2024

Berdasarkan Gambar 5, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggambaran visualisasi pada gim dibuat semirip mungkin secara visual (baik bentuk, warna, pengaturan interior, barang-barang yang digunakan) dengan referensi yang ada pada dunia nyata terutama pada era-90an. Hal ini sesuai dengan teori mimesis milik Plato yang menyatakan penggambaran dunia indrawi yang sesuai dengan dunia ide yakni pengangkatan budaya dan lingkungan era-90an (pada hal yang bersifat non fiksi, seperti penggambaran lingkungan dan keseharian masyarakat di kota Indonesia) agar terjadi adaptasi budaya yang sesuai.

Penggambaran adaptasi budaya yang benar-benar sesuai (dengan minim perubahan fiksi) inilah yang membangkitkan unsur nostalgia dan familiritas pada para pemain; karena pemain dapat menangkap

penggambaran budaya lokal dalam keseharian masyarakat Indonesia yang juga mereka alami/ambil andil. Unsur-unsur visualisasi adaptasi budaya Indonesia yang ditampilkan sesuai dengan referensi pada gim ini juga ternyata berhasil memikat para pemain dari luar negeri. Kesesuaian adaptasi ini membuat para pemain terutama pemain asing bisa mendapat gambaran mengenai keadaan, budaya, dan kebiasaan masyarakat kota-kota di Indonesia secara garis besar.

### KESIMPULAN

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa: 1). Penggambaran visualisasi pada gim *A Space for The Unbound* dibuat semirip mungkin secara visual (baik bentuk, warna, pengaturan interior, barang-barang yang digunakan) dengan referensi Indonesia pada era-90an, hal ini sesuai dengan teori mimesis Plato bahwa tiruan seni yang baik adalah yang sesuai dengan alam. 2). Penggunaan gaya *pixel art* masih dapat menggambarkan dengan cukup jelas detil-detil yang ingin divisualisasikan pada setting Indonesia pada tahun 90an. 3). Adaptasi visual yang digambarkan sangat mirip dengan dunia nyata ini dapat membangkitkan perasaan nostalgia dari para pemain yang berasal dari negara sumber referensi, sehingga selain dapat menimbulkan rasa familiaritas para pemain nasional, hal ini juga dapat menjadi jembatan pengenalan budaya nasional ke dunia internasional.

### SARAN

Bagi penelitian selanjutnya hasil penelitian ini berpotensi sebagai bahan acuan dalam penciptaan visual lingkungan sebuah cerita fiksi yang menggunakan unsur budaya dengan menggunakan teknik mimesis Plato. Dapat juga dikembangkan dengan meneliti *A Space for The Unbound* dengan menggunakan teknik pendekatan penciptaan yang berbeda, untuk mendapatkan alternatif pendekatan dan teknik-teknik dalam membangun dunia fiksi terutama yang bertema budaya sesuai dengan target pemain yang dituju.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Fauzhan, E. Alvian, S. Andreanto, and N. Amzy, "Analisis Elemen Visual Game 'Pamali' Dengan Menggunakan Pendekatan Teori Mimesis Plato" vol. 2, no. 02, pp. 89–95, 2020.
- [2] A. Ahmad, D. K., "Analisis Gim Edukasi Menggunakan Pendekatan Playcentric approach," *Jurnal Titik Imaji*. vol. 4, pp. 65–75, 2021.

- [3] I. Maulana, “Nilai Kerukunan Beragama dalam Game Lokal A Space for the Unbound,” *Islami.co*, 2023. <https://islami.co/nilai-kerukunan-beragama-dalam-game-lokal-a-space-for-the-unbound/>.
- [4] D. K. Salamoon and C. Muljosumarto, “Analisis Visual Warna Pada Game Post Apocalyptic,” vol. 06, no. 01, pp. 18–31, 2020, [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3232/1853>.
- [5] I. R. Andelina, “Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix,” *Narada Jurnal Desain dan Seni*, vol. 7, no. 1, p. 61, 2020, doi: 10.22441/narada.2020.v7.i1.005.
- [6] Galih, *Review A Space for the Unbound, Realita Kehidupan Berbalut Pikel*. 2023. <https://hybrid.co.id/post/review-a-space-for-the-unbound/> diakses pada 28 Februari, 2023.
- [7] A. Bowling. 2023. *A Space for The Unbound Review. RPG Fan*. <https://www.rpgfan.com/review/a-space-for-the-unbound>, diakses pada 10 Februari 2023.
- [8] T. Zufri, O. Frans, and D. Hilman, “Pixel Art for Game Character Design,” *J. Games, Game Art Gamification*, vol. 07, no. 01, pp. 27–31, 2022.
- [9] J. Prestiliano, D. P. Sarisih, and B. S. Utami, “Analisis dan Perancangan Asset Game Rumah dan Pakaian Adat Bali Berbasis Pixel Art 2D,” *J. Adat dan Budaya Indonesia*, vol. 1, no. 2, 2020, doi: 10.23887/jabi.v2i2.26458.
- [10] E. I. Amalia, *Cerita di Balik Pembuatan A Space for the Unbound, Hybrid, Gadget and Technology*, 2023. <https://hybrid.co.id/post/cerita-di-balik-pembuatan-a-space-for-the-unbound/>.
- [11] R. Wismiron, *A Space for the Unbound, Gim Lokal Teratas di Steam, Media Indonesia*, 2023. <https://mediaindonesia.com/teknologi/553960/a-space-for-the-unbound-gim-lokal-teratas-di-steam>.
- [12] Pandu Rukmi Utomo, Krishna Utama, and Yan Yan Sunarya, “Imersi Dan Nostalgia Dalam Game a Space for the Unbound,” *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 5, no. 1, pp. 55–80, 2022, doi: 10.25105/jsrr.v5i1.15276.
- [13] I. R. Andelina, “Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy VII Remake,” *Dimensi DKV. DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 6, no. 1, pp. 75–92, 2021.

## Pengaruh Pencahayaan di Kamar Kos Wisma Serasi Terhadap Perilaku Penghuni

Devin Alexander<sup>1</sup>, Tessa Eka Darmayanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Interior, FSRD, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia  
Email: devinalexander37@gmail.com

<sup>2</sup>Program Studi Desain Interior, FSRD, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia  
Email: tessaeka82@gmail.com

\*Penulis Korespondensi: E-mail: devinalexander37@gmail.com

**Abstrak:** Pencahayaan berfungsi sebagai penerangan saat berada di dalam bangunan, baik itu kantor, sekolah, ataupun rumah. Jika tidak ada pencahayaan, ruangan menjadi redup ketika siang hari dan gelap ketika malam hari. Hal ini tentu dapat menyulitkan seseorang ketika melakukan aktivitas seperti membaca, bekerja atau bahkan saat berjalan di dalam ruangan. Maka dari itu, pencahayaan merupakan salah satu faktor penting yang akan mempengaruhi kenyamanan bagi penghuni dalam melakukan aktivitas ketika sedang berada di dalam ruangan tersebut. Aktivitas tersebut meliputi membaca, menulis, memasak, dan lain sebagainya. Pencahayaan merupakan elemen desain yang penting, yang dapat membuat ruangan menjadi *liveable* atau nampak hidup. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh faktor pencahayaan terhadap perilaku atau aktivitas penghuni kamar kos, meningkatkan kenyamanan, menjaga kesehatan, serta meningkatkan efisiensi penggunaan energi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara kepada penghuni kamar kos serta melakukan survei secara langsung. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya solusi dari permasalahan pada kamar kos, yaitu dengan menyarankan penghuni untuk menggunakan tirai dengan jenis *vertical blind* untuk mengontrol cahaya, menjaga privasi, menjaga temperatur ruangan, serta tersedia berbagai desain dan warna. Alternatif berikutnya, yaitu dengan mengatur ulang *layout* atau letak *furniture* sehingga sinar matahari tidak mengarah langsung dan membuat kondisi kamar lebih nyaman.

**Kata Kunci:** Aktivitas; Kamar; Kos; Pencahayaan; Penghuni

**Abstract:** *Lighting functions as lighting when inside a building, be it an office, school or home. If there is no lighting, the room will be dim during the day and dark at night. This can certainly make it difficult for someone to do activities such as reading, working or even walking indoors. Therefore, lighting is an important factor that will influence the comfort of occupants in carrying out activities while in the room. These activities include reading, writing, cooking, and so on. Lighting is an important design element, which can make a room liveable or appear alive. The aim of this research is to determine the influence of lighting factors on the behavior or activities of boarding room residents, improve security, maintain health, and increase the efficiency of energy use. The research method used in this research is a qualitative method, by collecting data through interviews with boarding house residents and conducting direct surveys. The results of this research found a solution to the problems in boarding rooms, namely by advising residents to use vertical blinds to control light, maintain privacy, maintain room temperature, and provide various designs and colors. The next alternative is to rearrange the layout or place the furniture so that sunlight does not shine directly and makes the room conditions more comfortable.*

**Keywords:** Activity; Boarding House; Lighting; Occupant; Room

### PENDAHULUAN

Indekos atau umum disebut kos merupakan jasa yang menawarkan sebuah kamar untuk ditinggali dengan metode pembayaran untuk setiap waktu tertentu, yang umumnya dibayarkan setiap bulan. Pengertian kos atau sering disebut kos-kosan adalah sejenis kamar yang disewa (*booking*) selama

kurun waktu tertentu sesuai dengan perjanjian pemilik kamar dan harga yang disepakati. Umumnya booking kamar dilakukan selama kurun waktu satu tahun. Namun demikian ada pula yang hanya menyewakan selama satu bulan, tiga bulan, dan enam bulan [1]. Kost ini adalah salah satu sistem atau metode penyewaan kamar yang sering kali

dijumpai banyak ditemukan di Indonesia. Letak dari kos ini umumnya berada di dekat tempat pendidikan, seperti sekolah dan universitas ataupun pusat pekerjaan, seperti perkantoran dan pabrik. Hunian sewa atau yang biasa disebut kost merupakan tempat tinggal bagi para mahasiswa yang jauh dari rumah (kampung halamannya) [2]. Kos ini juga berfungsi sebagai rumah kedua karena hampir semua kegiatan atau aktivitas dilakukan di dalamnya. Umumnya, kamar pada kos memiliki luasan yang tidak terlalu besar. Maka dari itu, diperlukan pencahayaan yang cukup (tidak kurang dan tidak lebih) untuk menunjang penghuninya dalam melakukan aktivitas.

Pencahayaan ada 2 macam yaitu sumber cahaya alami (matahari) dan buatan (lampu). Cahaya buatan manusia harus dilihat dari segi kualitas dan kuantitasnya, karena cahaya yang dihasilkan sangat mempengaruhi kenyamanan kita di suatu tempat [3]. Salah satu pengaruh cahaya alam pada bangunan adalah suhu dari intensitas sinar matahari yang langsung dapat meningkatkan suhu dinding akibat konduksi dan suhu ruangan bila sinar matahari langsung masuk pada ruangan [4]. Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami. Pencahayaan buatan sangat diperlukan apabila posisi ruangan sulit dicapai oleh pencahayaan alami atau saat pencahayaan alami tidak mencukupi [5]. Maka dari itu, pencahayaan merupakan salah satu faktor penting yang akan mempengaruhi kenyamanan bagi penghuni dalam melakukan aktivitas ketika sedang berada di dalam ruangan tersebut. Aktivitas tersebut meliputi membaca, menulis, memasak, dan lain sebagainya. Pencahayaan merupakan elemen desain yang penting, yang dapat membuat ruangan menjadi *liveable* atau nampak hidup. Pencahayaan juga memiliki fungsi lain, seperti memberikan pencahayaan pada sebuah area agar objek atau benda yang berada pada area tertentu dapat terlihat lebih jelas, memberikan warna pada objek di area sekitar cahaya itu ditempatkan, serta memberikan kesan atau suasana dengan lebih baik.

Kos Wisma Serasi menjadi lokasi penelitian ini, karena memiliki lokasi yang strategis sehingga memudahkan akses penghuni yang berkuliah di Universitas Kristen Maranatha. Dengan jumlah 53 kamar, Kos Wisma Serasi memiliki beberapa fasilitas penunjang yang cukup lengkap, seperti kamar mandi dalam dan luar, air panas 24 jam, dapur bersama, jaringan *internet wifi* sampai dengan 300 Mbps, area parkir yang cukup luas dengan kapasitas 4 mobil, kasur dan dipan siap pakai, lemari baju 3 pintu, kursi dan meja belajar, rak serbaguna, dan *room service*. Penelitian ini dibatasi pada pembahasan terkait pencahayaan yang terdapat pada kamar kos di Wisma Serasi yang menjadi faktor penting penunjang kegiatan dan aktivitas penghuni. Pencahayaan pada kamar kos

merupakan faktor penting yang mempengaruhi penghuni kamar kos dalam beraktivitas, seperti belajar, membaca, menulis, maupun bergerak atau berjalan di dalam kamar yang tentunya penghuni kamar kos membutuhkan asupan cahaya yang cukup untuk menunjang aktivitasnya tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh faktor pencahayaan terhadap perilaku atau aktivitas penghuni kamar kos di Wisma Serasi, Bandung.

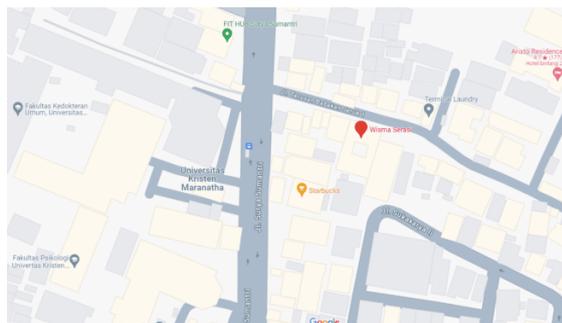
Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu untuk mengetahui pengaruh faktor pencahayaan terhadap perilaku atau aktivitas penghuni kamar kos dan cara meningkatkan kenyamanan penghuni dari segi pencahayaan. Kenyamanan merupakan faktor penting yang harus diperhatikan dalam proses perancangan arsitektur. Salah satu komponen dari kenyamanan tersebut adalah kenyamanan visual. Pencahayaan alami dipengaruhi oleh beberapa variabel yaitu desain bukaan jendela, bentuk dan kedalaman ruang, kenyamanan visual, dan faktor eksternal [6]. Beberapa ahli menerangkan faktor yang mempengaruhi kenyamanan visual yaitu kondisi pencahayaan, kondisi pengamat dan kegiatan yang dikategorikan sebagai berikut: (a) Kegiatan: ukuran jarak kedekatan, keterbatasan waktu, tingkat terang, kontras, keakraban; (b) Kondisi pencahayaan: tingkat iluminasi, *ratio* tingkat terang, silau; (c) Pengamat: kondisi mata, adaptasi, tingkat kesadaran [7].

Kenyamanan visual berhubungan dengan kenyamanan indera penglihatan berdasarkan kuat penerangan di sekelilingnya yang dapat dihitung dengan satuan *lux*. Sumber penerangan dapat berasal dari pencahayaan alami maupun pencahayaan buatan. Untuk itu, pemanfaatan pencahayaan alami tentunya dapat menghemat konsumsi energi yang dibutuhkan pada pencahayaan buatan, selain itu perlu diperhatikan pengkondisian kenyamanan visual yang baik untuk masyarakat yang beraktivitas sehari-hari. Ukuran standar kenyamanan visual dijabarkan pada SNI 03-6575-2001 dan dapat dijadikan acuan pengukuran kondisi kenyamanan visual suatu ruangan sesuai intensitas cahaya yang dibutuhkan [8]. Sebuah *review* pada reaksi penghuni terhadap lingkungan dalam bangunan menyatakan bahwa tersedianya pencahayaan alami secara optimal sangat diinginkan karena memenuhi dua kebutuhan dasar manusia: kebutuhan visual untuk melihat baik bidang kerja maupun ruangan dan untuk mengalami stimulasi lingkungan dari efek pencahayaan tersebut [9]. Dengan tujuan tersebut, maka timbul pertanyaan pada penelitian ini, yaitu Bagaimana pengaruh faktor pencahayaan terhadap perilaku atau aktivitas penghuni kamar kos dan bagaimana cara meningkatkan kenyamanan penghuni dari segi pencahayaan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengidentifikasi pengaruh pencahayaan di kamar Kos Wisma Serasi demi untuk mencapai kenyamanan penghuni yang tinggal sementara di sana. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam dan detail [10]. Peneliti kualitatif menjalin interaksi secara *intens* dengan realitas yang ditelitinya. Keterlibatan dan interaksi peneliti kualitatif dengan realitas yang diamatinya merupakan salah satu ciri mendasar dari metode penelitian ini. Jary and Jary mendefinisikan istilah *qualitative research techniques* sebagai setiap penelitian di mana ilmuwan sosial mencurahkan kemampuan sebagai pewawancara atau pengamat empatik dalam rangka mengumpulkan data yang unik mengenai permasalahan yang ia investigasi, lihat [11].

Pengumpulan informasi dan data dipenuhi dengan cara melakukan wawancara dilakukan kepada penghuni dari kos Wisma Serasi dengan inisial JE yang merupakan teman dari peneliti langsung yang menjadi narasumber sebagai acuan terhadap pembahasan terkait topik penelitian ini. Selain itu, survei secara langsung juga dilakukan dengan mendatangi kamar kos yang bersangkutan serta melakukan dokumentasi berupa foto dan melakukan pengukuran ruangan kamar kos. Hal ini dilakukan untuk memperkuat pendapat narasumber dan menjadi bahan pertimbangan untuk menemukan solusi yang tepat pada masalah yang ditemukan.



Gambar 1. Lokasi Kos Wisma Serasi  
(Sumber: Google Maps, 2023)



Gambar 2. Fasad Kos Wisma Serasi  
(Sumber: Google Maps, 2023)

Lokasi kos Wisma Serasi berada di Jl. Terusan Babakan Jeruk 1 No.117, Sukagalih, Kec.

Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat. Kos Wisma Serasi berada di dekat Universitas Kristen Maranatha. *Survey* secara langsung dilakukan pada hari Senin, tanggal 27 Maret 2023 siang hari pukul 15.00, sore hari pukul 16.50 dan malam hari pukul 21.30.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor pencahayaan tentu dapat berpengaruh terhadap perilaku atau aktivitas penghuni kamar kos. Faktor tersebut diantaranya adalah pencahayaan alami. Kalau penghuni ingin merasa nyaman saat berada di kamar kos, maka diperlukan akses sinar matahari yang cukup (tidak lebih dan tidak kurang). Cahaya alami yang baik bermanfaat untuk meningkatkan produktivitas, memperbaiki suasana hati, serta menjaga penglihatan agar tetap sehat. Faktor berikutnya, yaitu pencahayaan buatan. Jika pada saat siang atau sore hari masih terasa kurang, maka pencahayaan buatan sangat diperlukan. Cahaya buatan tentu didapat melalui lampu. Pemilihan lampu tentu perlu disesuaikan dengan ukuran ruangan dan kebutuhan penghuni. Kemudian faktor terkait warna dinding dan lantai. Warna dinding dan lantai yang cerah atau terang dapat memantulkan cahaya dengan baik di dalam ruangan. Berikutnya adalah faktor ventilasi. Perlu dipastikan bahwa kamar kost mempunyai jendela yang cukup dan dapat dibuka sebagai jalur sirkulasi udara serta sebagai jalur masuknya cahaya matahari ke dalam kamar kos. Faktor yang terakhir yaitu tata letak atau penempatan. Barang - barang atau *furniture* perlu diatur penempatannya, agar tidak menghalangi masuknya cahaya ke dalam kamar.

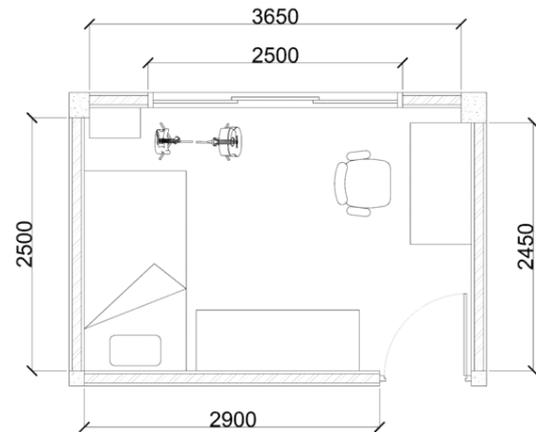
Perilaku atau aktivitas penghuni saat berada di kamar kos tentu dapat dipengaruhi oleh pencahayaan yang sesuai dengan waktu. Hal ini didasari oleh penelitian tentang panjang gelombang cahaya terbukti mempengaruhi produksi hormon melatonin, yang mengontrol siklus tidur dan kewaspadaan mental [12]. Dalam studi tahun 2003 mengenai kinerja pekerja kantor yang dilakukan oleh California Energy Commission (CEC), paparan sinar matahari secara konsisten dikaitkan dengan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi dan daya ingat jangka pendek yang lebih baik [13]. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh CEC pada tahun 1999 menemukan bahwa siswa di ruang kelas dengan tingkat pencahayaan siang hari tertinggi mempunyai nilai tes standar 7% hingga 18% lebih tinggi dibandingkan siswa dengan tingkat pencahayaan siang hari terendah [14]. Di San Juan Capistrano, California, siswa yang mendapat pencahayaan matahari paling banyak di ruang kelas mereka diketahui mengalami kemajuan 20% lebih cepat dalam ujian membaca selama satu tahun dibandingkan siswa yang berada di kelas dengan pencahayaan paling sedikit [15].

Pada saat siang hari, penghuni lebih cenderung untuk lebih produktif. Hal ini disebabkan karena pada saat siang hari, cahaya alami masuk dengan jumlah atau intensitas yang banyak sehingga membuat penghuni bersemangat untuk melakukan aktivitasnya, seperti membaca, mengerjakan tugas, bekerja di depan komputer tanpa perlu menggunakan cahaya buatan atau menggunakan tambahan lampu. Namun, jika ternyata ada kegiatan atau pekerjaan yang harus diselesaikan pada saat malam hari, penghuni dapat menggunakan cahaya buatan, yaitu dengan menggunakan lampu sebagai penerangan yang dapat membantu fokus dan membuat penghuni tetap aktif. Jika ternyata kamar kos memiliki pencahayaan yang kurang, tentu akan membuat penghuni kesulitan melakukan aktivitasnya dan membuatnya tidak nyaman untuk tinggal di kamar kos tersebut. Sebaliknya, pencahayaan yang berlebih juga dapat mengganggu kenyamanan. Seperti terganggunya waktu tidur karena cahaya dalam kamar terlalu terang. Oleh karena itu, penting bagi penghuni kamar kos mengatur dan memperhitungkan kapasitas pencahayaan dengan baik, karena hal ini dapat mempengaruhi produktivitas dan kesejahteraan penghuni kedepannya.

Ada beberapa teori yang membahas topik terkait pengaruh pencahayaan terhadap perilaku seseorang. Pertama ada teori psikologis pencahayaan oleh Stanley Smith Stevens. Stanley Smith Stevens adalah seorang psikolog yang telah melakukan banyak penelitian tentang persepsi manusia terhadap cahaya dan warna. Salah satu artikelnya yang berjudul "Brightness and Lightness" (*American Journal of Psychology*, 1957) membahas tentang pengaruh cahaya terhadap persepsi manusia. Dalam artikel tersebut, Stevens menunjukkan bahwa kecerahan cahaya dan kecerahan suatu warna dapat mempengaruhi persepsi warna dan kontras, yang pada akhirnya mempengaruhi emosi dan perilaku manusia.

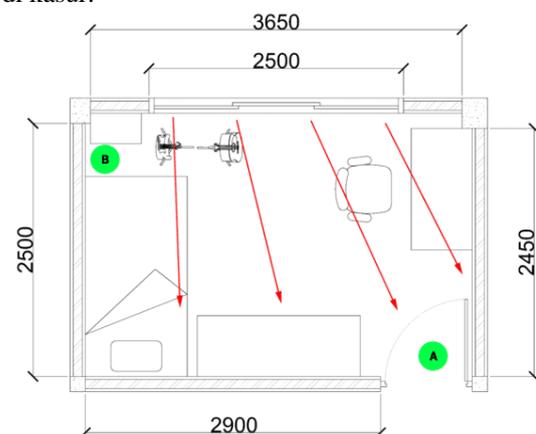
Selain itu, Stevens juga telah menulis banyak buku tentang psikologi dan persepsi, di antaranya "Psychophysics: Introduction to Its Perceptual, Neural, and Social Prospects" (Wiley, 1975), yang membahas tentang pengaruh cahaya dan persepsi manusia secara lebih detail. Hal ini menunjukkan bahwa teori psikologis pencahayaan yang dikembangkan oleh Stevens didukung oleh penelitian-penelitian dan bukti-bukti ilmiah yang telah dilakukan di bidang psikologi dan persepsi. Kedua ada teori fisika pencahayaan oleh David DiLaura. David DiLaura adalah seorang ahli pencahayaan yang telah berkontribusi dalam bidang pencahayaan dan menerbitkan beberapa karya dalam hal itu. Salah satu bukunya yang populer adalah "Electric Lighting Handbook. Teorinya mencakup faktor-faktor seperti intensitas cahaya, warna cahaya, dan distribusi cahaya yang dapat mempengaruhi penglihatan dan persepsi manusia. Ia

menekankan pentingnya pencahayaan yang sesuai dengan fungsi ruangan dan aktivitas yang dilakukan di dalamnya.



Gambar 3. Denah Eksisting Kamar Kos

Survei pada penelitian ini dilakukan di salah satu penghuni kamar kos dengan inisial JE yang tinggal di kamar yang terletak di lantai 2 kos Wisma Serasi. Jendela pada kamar kos ini memiliki ukuran lebar 2500 mm dan tinggi 1600 mm. Serta jendela menghadap ke arah utara. Dokumentasi dilakukan tiga kali, yaitu pada siang hari pukul 15.00, sore hari pukul 16.50 dan malam hari pukul 21.30. Menurut narasumber penghuni kamar kos, kamar ini memiliki pencahayaan berlebih. Hal ini didasari oleh adanya jendela yang terlalu besar bagi ukuran kamar tersebut. Pada denah yang terdapat pada Gambar 3, terlihat bahwa jendela yang menjadi sumber masuknya cahaya alami memiliki posisi langsung menghadap ke arah kasur. Tentunya membuat arah masuknya cahaya matahari langsung menyorot ke mata dari penghuni ketika sedang tidur di kasur.



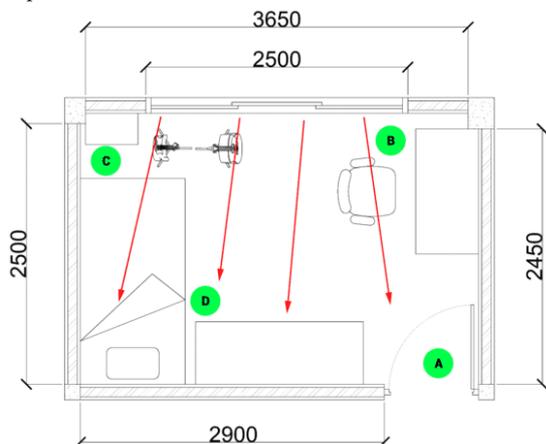
Gambar 4. Arah Cahaya Matahari Pada Siang Hari Sekitar Pukul 15.00 WIB



Gambar 5. Kamar Kos Pada Siang Hari Sekitar Pukul 15.00 WIB

Pada saat siang hari pukul 15.00 WIB, melalui foto dokumentasi pada Gambar 5, terlihat bahwa cahaya matahari begitu menyengat ke dalam ruangan kamar. Hal ini bisa saja bermanfaat kepada penghuni, karena penghuni tidak memerlukan cahaya buatan untuk menerangi kamar ketika sedang beraktivitas di dalam kamar. Pada Gambar 5.A, area meja belajar mendapatkan pencahayaan matahari yang terlalu berlebih, sehingga terasa silau. Pada Gambar 5.B, area tempat tidur atau kasur juga mengalami hal yang sama, yakni mendapatkan cahaya matahari yang berlebihan sehingga suhu ruangan pun terasa panas dan kurang nyaman. Namun, hal ini bisa diminimalisir dengan menutup jendela menggunakan tirai.

Melalui wawancara yang dilakukan melalui percakapan lewat *platform whatsapp*, JE mengatakan bahwa “kalau lagi terik matahari soalnya lumayan masuk cahayanya, makanya diakalin pake daluang”. Melalui pernyataan tersebut, JE merasa bahwa pada saat siang hari cahaya matahari terlalu terik atau terlalu terang. Maka dari itu, JE menutup bagian jendela menggunakan daluang untuk mengurangi intensitas cahaya yang masuk. Daluang adalah salah satu jenis dari karton yang biasa juga dikenal sebagai karton *duplex*.

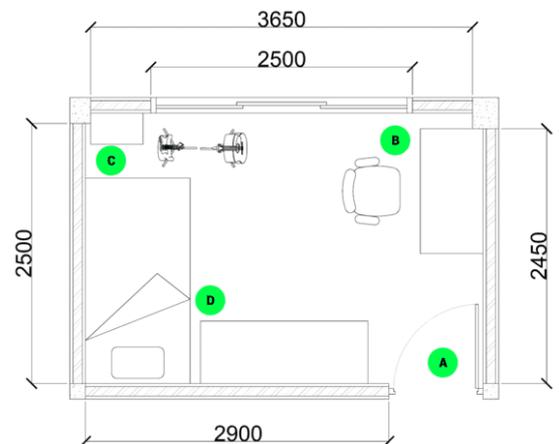


Gambar 6. Arah Cahaya Matahari Pada Sore Hari Sekitar Pukul 16.50 WIB



Gambar 7. Kamar Kos Pada Sore Hari Sekitar Pukul 16.50 WIB

Dari foto dokumentasi yang diambil pada waktu sore hari pukul 16.50 WIB pada Gambar 7, terlihat bahwa pada waktu sore hari cahaya alami matahari masuk dan dapat menerangi setiap sudut kamar. Hal ini mungkin terlihat baik, karena pada waktu sore hari cahaya matahari tidak terasa terlalu panas. Jika dibandingkan pada siang hari, cahaya matahari akan berpengaruh tidak kondusif karena dapat membuat ruangan kamar terasa panas. Agar dapat meminimalisir hal tersebut, maka pada bagian jendela tersebut dipasangkan tirai sebagai penghalang sinar matahari yang terlalu berlebihan dan juga dapat berfungsi sebagai penutup privasi bagi penghuni. Pada Gambar 7.C dan 7.D, area meja belajar terlihat mendapatkan cahaya matahari yang cukup dan tidak terlalu berlebihan. Kemudian pada Gambar 7.A dan 7.B, area tempat tidur mendapatkan cahaya alami yang cukup untuk menerangi sudut kamar kos. Secara keseluruhan, pada saat sore hari cahaya matahari dapat menerangi setiap sudut kamar dengan intensitas yang cukup sehingga penghuni dapat dengan jelas melihat sudut ruangan.



Gambar 8. Arah Pandangan Pada Malam Hari Sekitar Pukul 21.00 WIB



Gambar 9. Kamar Kos Pada Malam Hari Sekitar Pukul 21.00 WIB

Ketika malam hari, pencahayaan buatan dari lampu kamar terasa cukup untuk menerangi setiap sudut kamar seperti yang terlihat pada Gambar 9 yang didokumentasikan sekitar pukul 21.00 WIB. Pada Gambar 9.C dan 9.D, area meja belajar terlihat kurang mendapatkan cahaya yang optimal. Maka dari itu, penghuni merasa perlu untuk menambahkan lampu belajar pada area meja belajar guna untuk memfokuskan pandangan ketika sedang mengerjakan tugas ataupun beraktifitas di meja belajar. Pada Gambar 9.A dan 9.B, area tempat tidur mendapatkan pencahayaan yang cukup. Namun ketika ingin beristirahat, penghuni lebih memilih menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu *LED fairy light* agar membuat suasana kamar menjadi lebih redup yang membuat penghuni dapat tidur dengan tenang dan nyaman.

Tabel 1. Kegiatan Penghuni

Waktu	Jam	Kegiatan	Keterangan	Kenyamanan	
				Nyaman	Tidak
PAGI	05.00 – 10.00	Bangun tidur	Pada saat pagi hari, penghuni lebih banyak melakukan kegiatan di luar kamar kost, dan biasanya melakukan kegiatan kuliah di kampus		✓
		Bersiap – siap ke kampus	Pada saat siang hari,		✓

Waktu	Jam	Kegiatan	Keterangan	Kenyamanan	
				Nyaman	Tidak
SORE	16.00 - 18.00	Makan siang	penghuni lebih banyak melakukan kegiatan di luar kamar kost, karena kamar kost dirasa terlalu silau dan panas akibat dari cahaya matahari yang masuk ke dalam kamar		
		Jalan - jalan	Pada saat sore hari, penghuni lebih banyak melakukan kegiatan di luar kamar kost, karena memiliki kegiatan seperti olahraga ataupun bertemu atau bermain bersama teman - temannya		
		Jalan – jalan Bermain dengan teman	Pada saat malam hari, penghuni lebih banyak melakukan kegiatan di dalam kamar kost, seperti mengerjakan tugas karena memerlukan meja dan juga lampu belajar untuk mendukungnya. Kemudian sisanya yaitu bersantai, seperti menonton ataupun membaca	✓	
		Olahraga			
MALAM	19.00 - 00.00	Mengerjakan Tugas	Pada saat malam hari, penghuni lebih banyak melakukan kegiatan di dalam kamar kost, seperti mengerjakan tugas karena memerlukan meja dan juga lampu belajar untuk mendukungnya. Kemudian sisanya yaitu bersantai, seperti menonton ataupun membaca		✓
		Menonton Film			
		Tidur			

Faktor pencahayaan terhadap perilaku atau aktivitas penghuni atau penghuni kamar kos dapat terlihat dari perilaku sang penghuni kamar kos. JE selaku penghuni, lebih sering atau lebih banyak

melakukan kegiatan di luar kamar kost pada saat siang dan sore hari. JE melakukan kegiatan seperti kuliah, bermain bersama teman, ataupun berolahraga. Salah satu hal yang menyebabkan hal ini terjadi, yaitu JE merasa bahwa pada saat siang hingga sore hari kondisi kamar kos terasa terlalu silau dikarenakan cahaya matahari yang masuk pada saat siang hari terasa panas dan terlalu silau. Tentu kondisi ini terjadi karena ukuran jendela yang terlalu besar. Maka dari itu, JE lebih memilih untuk meluangkan waktunya di luar kamar kos dan kembali ke kamar kos pada saat malam hari. Ketika malam hari, JE lebih memilih mengerjakan tugas di dalam kamar kos, karena terdapat meja belajar dan juga lampu belajar untuk membantu menerangi serta untuk menambah fokus pada saat mengerjakan tugas. Selain itu, JE dapat bersantai seperti bermain game ataupun menonton film ketika sudah selesai mengerjakan tugas - tugasnya.

Ada beberapa faktor pencahayaan yang sesuai dengan penelitian ini. Faktor yang pertama adalah pencahayaan alami. Pencahayaan alami menjadi faktor yang sangat penting dan paling berpengaruh terhadap aktivitas penghuni. Hal ini bisa diketahui melalui kebiasaan dari penghuni yang lebih meluangkan waktunya di luar kamar kos dan kembali ke kamar kos pada saat malam hari. Hal ini diakibatkan karena cahaya matahari kurang nyaman untuk penghuni, terutama pada saat siang hari yang berlebih dan membuat suhu ruangan terasa lebih panas. Selanjutnya yaitu faktor ventilasi. Karena pada saat siang hari suhu ruangan dirasa terlalu panas, maka dapat diatasi juga dengan ventilasi yang cukup sebagai sirkulasi perputaran udara di dalam kamar kos penghuni. Terakhir yaitu faktor pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan merupakan faktor penting yang dibutuhkan oleh penghuni pada saat malam hari. Lampu kamar penghuni memiliki intensitas yang cukup untuk menerangi sudut kamar dengan baik. Penghuni juga menggunakan lampu belajar yang dapat mendukung aktivitasnya di area meja belajar. Sebagai tambahan, penghuni juga menggunakan lampu berjenis *fairy light* untuk membuat kesan yang estetik dan nyaman pada saat tidur.

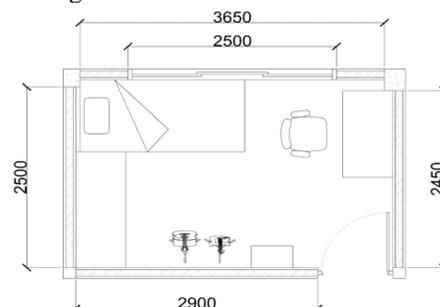
Demi untuk meningkatkan kenyamanan visual atau penglihatan ketika berada di kamar kos ini, ditemukan beberapa opsi yang dapat menjadi solusi. Pertama, yaitu dengan menggunakan tirai yang berjenis *vertical blind*.



Gambar 10. Contoh Tirai Vertical Blind [15]

Tirai *vertical blind* berfungsi untuk mengatur jumlah cahaya yang masuk ke dalam ruangan. Bilah - bilah vertikal pada tirai ini dapat diputar untuk membuka atau menutup celah di antara bilah - bilah tersebut, sehingga intensitas cahaya alami yang masuk dapat dikontrol sesuai kebutuhan. Tirai *vertical blind* juga dapat membantu menjaga privasi penghuni dengan menghalangi pandangan dari luar ke dalam ruangan. Bilah - bilah vertikal dapat ditutup rapat untuk mencegah orang di luar melihat ke dalam, sehingga penghuni dapat merasa lebih aman dan nyaman di dalam kamar kos. Tirai jenis ini juga dapat membantu mengontrol suhu ruangan dengan menghalangi sinar matahari langsung yang masuk. Hal ini dapat menjaga ruangan kamar tetap sejuk ketika siang hari. Selain itu, Tirai *vertical blind* dapat menambah sentuhan estetika pada ruangan dan membuat ruangan terlihat lebih menarik karena tersedia dalam berbagai macam pilihan, mulai dari warna, bahan, dan motif, sehingga disesuaikan dengan selera.

Selain menggunakan tirai *vertical blind*, opsi yang kedua yaitu dengan mengatur ulang *layout* atau tata letak dari *furniture* yang ada di dalam kamar penghuni, sehingga cahaya matahari dari jendela tidak langsung mengarah ke bagian kasur tempat penghuni beristirahat atau sekedar bersantai ketika siang hari.



Gambar 11. *Layout Furniture* Solusi Kamar Kos

Berdasarkan Gambar 11, letak kasur yang pada awalnya menghadap ke arah jendela atau ke arah utara, diubah menghadap ke arah timur untuk meminimalisir masuknya cahaya matahari dari jendela agar tidak langsung mengenai pandangan dari penghuni ketika sedang beristirahat atau sekedar bersantai ketika siang hari. Lemari pakaian ditempatkan di sebelah kasur untuk memudahkan akses penghuni ketika ingin membuka lemari. Untuk meja belajar masih ditempatkan di posisi yang sama seperti awal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, diketahui bahwa kenyamanan penghuni dapat dapat dicapai saat menggunakan pencahayaan alami pada waktu sore hari. Dalam artian cahaya matahari masih terasa, namun tidak begitu terik lagi seperti saat siang hari. Sementara itu penghuni dapat

menggunakan cahaya buatan dengan baik dan nyaman, yaitu pada saat malam hari. Karena cahaya buatan sangat dibutuhkan untuk menerangi kegiatan atau aktivitas penghuni ketika sedang membaca, menonton, ataupun mengerjakan tugas. Cahaya buatan ini bisa didapat melalui lampu kamar dengan jenis bohlam merk Philips LED Bulb 8 Watt E27 4000K Natural White Netral, lampu belajar, maupun lampu *LED fairy light* untuk membuat *ambience* pada saat malam hari.

#### SARAN

Saran untuk penelitian ini adalah menggunakan tirai yang berjenis vertical blind yang memiliki beberapa manfaat, seperti jumlah cahaya yang masuk dapat dikontrol sesuai kebutuhan, mampu menghalangi pandangan dari luar sehingga privasi penghuni terjaga, sinar matahari langsung dapat dihalangi sehingga ruangan terasa lebih sejuk dan nyaman, dapat menjadi dekorasi ruangan karena tersedia dalam berbagai desain dan warna. Alternatif lain adalah mengatur ulang tata letak *furniture* di dalam kamar. Penataan *furniture* yang tepat dapat menghalangi sinar matahari langsung, sehingga kasar terasa lebih nyaman untuk beristirahat atau bersantai di siang hari.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmawati, M., & Harahap, E. (2021). Analisis Keuntungan Usaha Kos-Kosan Menggunakan Program Linear Dengan Aplikasi Geogebra. *Matematika: Jurnal Teori dan Terapan Matematika*, 20(1), 59-66.
- [2] Sari, M. G., Princesca, G., & Hale, S. R. (2019, November). Karakteristik Ruang Komunal Penghuni Perumahan Klaster Khusus Kost (Kasus: Klaster Alloggio Gading Serpong Tangerang). In *SMART: Seminar on Architecture Research and Technology* (Vol. 4, No. 1, pp. 227-236).
- [3] Gusti, A., & Risandi, R. (2021). Sanitasi Lingkungan dan Perilaku Sehat pada Rumah Kos Mahasiswa di Lingkungan Kampus Universitas Andalas. *Jurnal Kesehatan Lingkungan Indonesia*, 20(2), 74-81.
- [4] Haryono, E. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *An-Nuur*, 13(2).
- [5] Somantri, G. R. (2005). Memahami metode kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57-65.
- [6] Hadiyani, F., Bagyono, T., & Rahardjo, F. A. (2015). Hubungan Intensitas Pencahayaan dan Penataan Kamar dengan Tingkat Konsentrasi Belajar di Rumah Kos Putri Kajor, Nogotirto, Gamping, Sleman, Yogyakarta. *Sanitasi: Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 6(4), 181-187.
- [7] Putri, S. I., & Sudarti, S. (2022). Analisis Intensitas Cahaya di Dalam Ruangan dengan Menggunakan Aplikasi Smart Luxmeter Berbasis Android. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 12(2), 51-55.
- [8] Ashadi, A., Nelfiyanti, N., & Anisa, A. (2016). Pencahayaan Dan Ruang Gerak Efektif Sebagai Indikator Kenyamanan Pada Rumah Sederhana Sehat Yang Ergonomis (Studi Kasus Rumah Sederhana Sehat Di Bekasi). *NALARs*, 15(1), 35-44.
- [9] Amin, N. (2011). Optimasi sistem pencahayaan dengan memanfaatkan cahaya alami (Studi kasus lab. elektronika dan mikroprocessor UNTAD). *Foristek*, 1(1), 43-50.
- [10] Rahadian, E. Y., Dwicahyo, S., Harmanda, S. J., Putra, D. K., & Wijaya, F. R. (2014). Kajian Pencahayaan Alami pada Bangunan Villa Isola Bandung. *Reka Karsa: Jurnal Arsitektur*, 2(1).
- [11] Adji, A. R. (2022). Kajian Kenyamanan Visual Melalui Pencahayaan Pada Ruang Kerja. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 6(1), 135-139.
- [12] Sihombing, S. B. (2019). Pengaruh Pencahayaan Terhadap Kenyamanan Visual Pada Starbucks Cambridge. *Jurnal Sains dan Teknologi ISTP*, 11(1), 50-61.
- [13] Thojib, J., & Adhitama, M. S. (2013). Kenyamanan visual melalui pencahayaan alami pada kantor. *Jurnal Ruas*, 11(2), 10-15.
- [14] Heschong Mahone Group. "Windows and Classrooms: a Study of Student Performance and the Indoor Environment (Technical Report)," for the California Energy Commission, 2003, p. 3.
- [15] Arum, D. (2023). *Vertical Blind*. <https://www.gordenjogja.co.id/produk/interior-blind/vertical-blind/>.

## Produksi Film Dokumenter Budaya Seni Beladiri Pencak Silat PSHT

Siti Nurhidayah<sup>1</sup>, Yunanto Tri Laksono<sup>2</sup>, Mega Pandan Wangi<sup>3</sup>,

<sup>1</sup>D4 Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

Email: 18510160024@dinamika.ac.id<sup>3</sup>

<sup>2</sup>D4 Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

Email: yunanto@dinamika.ac.id<sup>1</sup>

<sup>3</sup>D4 Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

Email: pandan@dinamika.ac.id<sup>2</sup>

\* Penulis Korespondensi: E-mail: yunanto@dinamika.ac.id

**Abstrak:** Seni tradisi pencak silat adalah warisan seni budaya asli Indonesia yang sangat kaya akan nilai-nilai sejarah, kebudayaan, dan filosofi serta mengangkat budaya beladiri Pencak Silat sebagai manifestasi kebudayaan melalui seni pertunjukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis dokumentasi visual berbentuk film dokumenter Pencak Silat PSHT (Persaudaraan Setia Hati Terate), salah satu aliran beladiri yang memiliki sejarah panjang dan nilai-nilai kebudayaan yang kaya. Pencak Silat PSHT merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia yang telah berkembang dan dilestarikan oleh komunitas PSHT di berbagai belahan dunia. Film dokumenter dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki potensi untuk menyampaikan informasi yang mendalam tentang praktik dan nilai-nilai beladiri Pencak Silat PSHT kepada penonton. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang keunikan dan keistimewaan Pencak Silat PSHT sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkuat identitas dan kebanggaan masyarakat PSHT serta mempromosikan keberagaman budaya Indonesia kepada masyarakat luas. Metode penelitian analisis digunakan sebagai dasar penelitian berbasis visual dan analisis konten terhadap dokumentasi video dan foto yang menggambarkan praktik Pencak Silat PSHT. Data yang dianalisis meliputi teknik beladiri yang ditampilkan, sejarah perkembangan Pencak Silat PSHT, nilai-nilai yang terkandung dalam beladiri tersebut, serta cara penyajian cerita dalam film dokumenter. Hasil analisis menunjukkan bahwa dokumentasi visual Pencak Silat PSHT mampu menggambarkan keindahan gerakan, kekuatan batin, dan kearifan lokal yang melekat dalam aliran beladiri ini. Selain itu, dokumentasi visual juga memperlihatkan semangat persaudaraan, disiplin, dan nilai-nilai moral yang diterapkan oleh praktisi Pencak Silat PSHT. Selain itu, film dokumenter juga mampu memperluas pemahaman penonton tentang sejarah dan makna filosofis beladiri Pencak Silat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya literatur tentang analisis film dokumenter serta meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya beladiri Indonesia, khususnya Pencak Silat.

**Kata Kunci:** Film Dokumenter; Pencak silat; PSHT; Seni Pertunjukan

**Abstract:** *Pencak Silat is an Indonesian cultural heritage that is rich in historical, cultural, and philosophical values and raises the culture of the Pencak silat as a cultural manifestation through the art of performance. The study aims to study and analyze visual documentation on the PSHT Silat Pencak (Persaudaraan Loyal Heart Terate), one of the rivers that has a long history and rich cultural values. The PSHT Silat Pencak is an important part of the Indonesian cultural heritage that has been developed and preserved by the PSHT community in various parts of the world. The documentary film was chosen as the subject of research because it has the potential to convey in-depth information about the practices and values of Pencak Silat PSHT to the audience. Through this research, it is expected to provide a deeper understanding of the uniqueness and speciality of Pencak Silat PSHT as part of the Indonesian cultural heritage. It is also expected to contribute to strengthening the identity and pride of the PSHT community and to promoting Indonesian cultural diversity to the wider community. The analytical method used in this study is visual analysis and content analysis of video and photo documentation depicting the practice of PSHT Silat Pencak. The data analyzed includes the displayed navigation*

*techniques, the history of the development of the PSHT silat pencak, the values contained therein, as well as the way the story is presented in a documentary film. The analysis shows that the visual documentation of the PST Silate Pencak is able to depict the beauty of movement, inner strength, and local wisdom inherent in the flow of this interaction. Besides, the visual documents also show the spirit of brotherhood, discipline, and moral values applied by the practitioners of PST silat. In addition, the documentary films are able to broaden the audience's understanding of the historical and philosophical significance of the pST Silat Decak. This research is expected to contribute to enriching literature on documentary film analysis as well as increasing public appreciation of Indonesian cultural heritage, Pencak Silat.*

**Keywords:** *Documentary; Martial Arts; PSHT; Performing Arts*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan yang sangat tinggi berupa tradisi dan budaya sebagai warisan budaya jangka panjang yang menjadi manifestasi. Indonesia terbagi atas beberapa provinsi dengan nilai keunikan akan tradisi serta ciri khusus yang bersifat kekhasan yang banyak menarik untuk menjadi tujuan wisata. Tradisi adalah sesuatu yang diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya. Menurut KBBI, tradisi adalah adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat. Tradisi juga berarti penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan yang paling baik dan benar [1]. Disisi lain adanya keberagaman suku, arsitektur bangunan, seni dan budaya, seni beladiri, dialektika bahasa, serta aktivitas lainnya terkait seni dan budaya belum banyak di eksplorasi. Maka dari itu perlunya perluasan penguatan informasi warisan tradisi melalui berbagai cara, sangat penting untuk membantu mengembangkan dan melestarikannya [2].

Dalam aktivitas tradisi yang berjalan secara teratur dan terus menerus menjadikan kegiatan tradisi memunculkan penguatan yang dinamakan budaya. Prinsip budaya adalah akal budi dan karakter adalah salah satu produknya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa konsep kebudayaan adalah peradaban, yang mencerminkan besarnya kekuatan dan keteguhan pemikiran untuk menciptakan produk yang dinikmati oleh banyak orang [3]. Dalam penumbuhan akar budaya yang lebih intensif maka perlunya sistem dan tata cara yang baik dalam pengelolaannya melalui budaya lokal. Budaya lokal akan lebih bermakna karena mampu mendorong semangat kecintaan pada kehidupan manusia dan alam semesta. Sementara teknologi sebagai hasil kebudayaan yang bersifat fisik tanpa spiritualitas nilai-nilai yang terkandung dalam adat istiadat, agama, kesenian akan kehilangan fungsi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Nilai, norma, etika yang terkandung dalam aturan adat tercermin dalam budaya lokal semestinya merupakan referensi-referensi yang bermanfaat di era globalisasi [4].

Dari penguatan tradisi yang mengakar pada masyarakat membuat satu rangkaian aktivitas yang

masif sehingga dari pelaksanaan tradisi yang menjadikan kebudayaan. Kebudayaan itu adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh budi manusia, kebudayaan adalah khas manusia, bukan ciptaan binatang ataupun tanaman yang tidak mempunyai akal budi. Binatang memang mempunyai tingkah laku tertentu menurut naluri pembawaannya yang berguna untuk memelihara kelangsungan hidupnya, akan tetapi binatang tidak mempunyai kebudayaan. Manusia (masyarakat) dan kebudayaan tidak bisa dipisahkan karena keduanya merupakan suatu jalinan yang saling erat berkait. Kebudayaan tidak akan ada tanpa masyarakat (manusia) dan tidak ada satu kelompok manusia pun, betapa terasing dan bersahaja hidup mereka yang tidak mempunyai kebudayaan. Semua kelompok masyarakat (manusia) pasti memiliki kebudayaan karena manusia merupakan subyek budaya [5].

Salah satu warisan budaya yang sampai hari ini masih dilestarikan adalah pencak silat. Pencak silat adalah olahraga dalam seni bela diri sekaligus budaya bangsa Indonesia dan salah satu pembinaan psikologi yang perlu dikembangkan untuk seorang atlet pencak silat adalah pembinaan kepribadian [6]. Seni beladiri tradisi berupa pencak silat terdapat 4 elemen yang terbagi yaitu kemampuan beladiri, penguatan bidang olahraga, keahlian dan kemampuan melindungi diri, serta keduniawian melalui penguatan mental. Aspek-aspek keluhuran seni pencak silat yang menjadi fondasi utama yang menjadi pilar penguatan bangsa. Banyaknya keinginan masyarakat yang ingin bergabung dan belajar pencak silat belum mampu diselaraskan dengan kemampuan daya ingat pada setiap gerakan. Dan juga kedisiplinan proses latihan harus diimbangi dengan keuletan membawakan gerakan yang diberikan sebagai penguat dasar seni pencak silat. Salah satu kelompok seni yang berpartisipasi aktif dalam silat ialah Persaudaraan Setia Hati Teratai (PSHT). PSHT adalah aliran pencak silat yang mengajarkan tentang tasawuf kepada pengikutnya, PSHT tersebar di seluruh penjuru pulau Jawa dengan keberagaman budaya yang dimiliki beberapa wilayah [7].

Dalam proses perjalanannya pencak silat memiliki masa keemasan sampai 1 abad. Hal ini terjadi karena PSHT mampu mengimplementasikan

berbagai ragam karakter. Mulai dari gerakan bela diri, adat istiadat sampai kepada kekhususan dalam struktur gabungannya. Namun dalam proses informasi tentang keberadaan seni bela diri ini belum begitu banyak ter-publikasikan, sehingga perlu adanya media yang mengkomunikasikannya kepada masyarakat secara luas. Aspek penting dalam tradisi juga melibatkan seni sebagai pertunjukkan. Kebudayaan dan kesenian berupa seni pertunjukan yang mempunyai peranan penting dalam pelestarian tradisi melalui persepsi semiotika komunikasi [8].

Proses transfer informasi bisa dilakukan dengan berbagai macam cara salah satunya adalah melalui film. Film adalah media komunikasi massa yang mampu mempresentasikan dan mengonstruksi realitas sosial yang terjadi dalam masyarakat. Film dapat menampilkan potret kenyataan dalam bentuk simbolik yang mempunyai makna, pesan, dan nilai estetikanya [9]. Selain itu Film adalah salah satu media komunikasi massa yang berpengaruh terhadap masyarakat. Film juga merupakan bentuk pesan yang terdiri dari berbagai tanda dan simbol yang membentuk sebuah sistem makna sehingga bisa diinterpretasikan oleh orang secara berbeda-beda, tergantung kepada referensi dan kemampuan berpikir orang tersebut [10].

Pada proses produksi film ini menggunakan genre dokumenter. Film dokumenter adalah sebuah film yang dibuat berdasarkan kejadian nyata [11]. Film dokumenter adalah program yang menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan eksistensial yang memiliki relevansi kehidupan, menuturkan fakta dan realita tanpa rekayasa. maka sebagai sumber belajar bagi siswa di sekolah, film dokumenter mempunyai manfaat pada proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu manfaat kognitif, manfaat psikomotorik, dan manfaat afektif [12]. Film dokumenter dipilih karena pesan *historical* yang dibawa oleh seni pencak silat PSHT, serta nilai-nilai penting dalam proses pembelajarannya untuk mampu diimplementasikan secara baik kepada masyarakat yang ingin mendalami seni bela diri ini.

Pada proses produksi, beberapa langkah-langkah dan tahapan yang dilakukan untuk menguatkan cerita secara fakta dan lugas, sehingga harapannya pesan yang disampaikan mampu memberikan nilai positif bagi penontonnya. Film sendiri dibuat dalam beberapa tahap: pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Ketiga tahap itu merupakan inti dari pembuatan film. Namun ada dua tahap yang belum banyak diketahui oleh *film Maker*: *Development* atau pengembangan skenario dan distribusi film atau pengiriman film agar bertemu dengan penonton [13]. Mulai dari lokasi latihan, sampai dengan detail gerakan yang diperagakan, dan dikuatkan dengan nilai filosofis pada saat proses awal latihan dilakukan.

Selain penguatan pada pemilihan genre pada film ini, dibutuhkan juga pematangan secara teknis

dalam proses pengambilan *footage*, agar proses dasar produksi yang dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik yang digunakan pada produksi film ini adalah *split screen*. Teknik ini membagi layar pada *screening* ataupun publikasi film yang banyak digunakan pada adegan-adegan film dan juga adegan-adegan pada penayangan di media televisi. Hampir kurang lebih sekitar 100 tahun lamanya sejak produksi pertama yang masuk pada penayangan layar kaca, dimana proses penayangan pada layar kaca telah mengalami beberapa proses rangkaian kreatif yang berubah-ubah. Beberapa perubahan yang muncul adalah penggunaan pada teknik bercerita atau narasi, kemudian teknik khusus pada pemanfaatan efek visual, serta keterlibatan pembuatan yang bersifat kontemporer maupun eksperimental. Sehingga perlu adanya pembaharuan secara implementatif agar mampu memberikan warna baru pada perubahan pola teknis yang digunakan melalui *split screen*.

## METODE PENELITIAN

Kualitatif deskriptif digunakan sebagai metode pada penelitian ini. Metode kualitatif deskriptif digunakan ketika penelitian bertujuan untuk memahami fenomena yang kompleks secara mendalam pada penelitian terkait dengan pencak silat PSHT. Metode ini digunakan dalam situasi di mana peneliti ingin menjelaskan dan menggambarkan suatu masalah atau fenomena tentang seni pencak silat PSHT tanpa mengukur atau menghitung variabel tertentu. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang dalam dan detail tentang subjek penelitian, sehingga dapat memberikan pemahaman yang kaya dan mendalam tentang fenomena yang diteliti. Selain itu, metode kualitatif deskriptif juga dapat membantu dalam mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, dan makna-makna yang muncul dari data yang diperoleh.

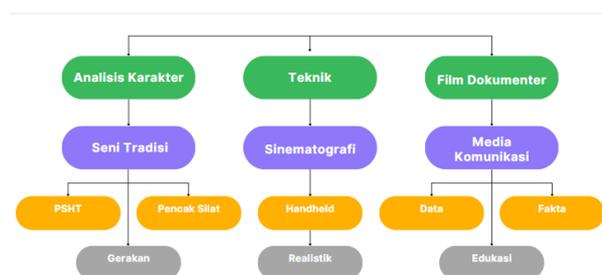
Wawancara bersama narasumber memiliki kompetensi dan nilai yang mampu memberikan pengetahuan dan informasi yang bersifat representatif dan juga menyeluruh. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami realitas sosial, yaitu melihat dunia dari apa adanya, bukan dunia yang seharusnya, maka seorang peneliti kualitatif haruslah orang yang memiliki sifat *open minded* [14]. Sedangkan Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan atau mendeskripsikan fenomena atau keadaan yang diamati secara objektif [15].

Metode penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami lebih dalam tentang seni bela diri PSHT. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam melakukan penelitian kualitatif deskriptif tentang seni bela diri PSHT:

1. Menentukan tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan ruang lingkup penelitian Anda terkait seni bela diri PSHT.
2. Melakukan pengumpulan data dengan

menggunakan berbagai teknik seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen terkait seni bela diri PSHT. Anda juga dapat menggunakan teknik observasi langsung pada praktik seni bela diri PSHT.

3. Analisis data yang terkumpul dengan cara mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, dan makna-makna yang muncul terkait seni bela diri PSHT.
4. Menginterpretasikan data yang telah dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang seni bela diri PSHT. Identifikasi temuan utama dan hubungkan dengan teori-teori yang relevan.
5. Menyajikan temuan penelitian Anda dalam bentuk laporan yang jelas dan sistematis. Pastikan untuk mencantumkan metodologi penelitian, temuan utama, interpretasi data, dan kesimpulan penelitian.



Gambar 1. Bagan Alir Penelitian

Berdasarkan data pada Gambar 1, tahapan metode dikelompokkan ke dalam 3 (tiga) bagian untuk mendeskripsikan kesesuaian alur perancangan sampai dengan produksi. Dari materi film dokumenter alur diawali dengan media komunikasi. media komunikasi adalah sebuah perantara dalam menyampaikan sebuah informasi dari komunikator kepada komunikan yang bertujuan agar efisien dalam menyebarkan informasi atau pesan [16]. Selain itu media komunikasi juga berperan untuk mengampanyekan informasi kepada masyarakat. Dalam penyampaian informasi yang dibuat melalui film dokumenter dibutuhkan validitas data dan juga fakta. Validitas data adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik, serta validitas isi. Teknis analisis data adalah analisis interaktif, teknik deskriptif komparatif, dan teknik analisis kritis [17]. Kemudian untuk fakta adalah hal atau keadaan yang merupakan kenyataan atau sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi [18]. Sehingga berdasarkan data dan fakta yang diperoleh tujuan akhir dari penelitian adalah edukasi.

Bagian kedua merupakan penggunaan teknik agar mampu disesuaikan dengan gambar visual yang dihasilkan, sehingga mampu memberikan visual yang menarik kepada penonton. melatih cara melakukan pengambilan gambar dari mulai dari pemilihan resolusi, ukuran pengambilan, sudut pandang kamera, pergerakan kamera. Alat yang

dapat digunakan antara lain kamera DSLR, kamera *mirrorless*, tablet, hingga *smartphone* [19]. Melalui beberapa tahapan dengan menggunakan teknik dasar *handheld* mampu memberikan visual yang nyata secara realistis.

Sedangkan pada bagian ketiga merupakan analisis karakter. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan karakter yang memerankan tokoh utama. Dalam proses analisis karakter keterlibatan *talent* disesuaikan dengan kebutuhan film dalam hal ini seni tradisi pencak silat. Pencak silat adalah olahraga beladiri tradisional asli Indonesia yang berakar dari budaya melayu. Meskipun pencak silat merupakan olahraga tradisional [20]. Pencak silat yang analisis untuk menjadi film dokumenter adalah PSHT. aliran pencak silat yang mengajarkan tentang tasawuf kepada pengikutnya, PSHT tersebar di seluruh penjuru pulau Jawa dengan keberagaman budaya yang dimiliki beberapa wilayah [20]. Kesimpulan dari deskripsi bagian ketiga adalah gerakan. Gerakan memiliki fungsi yang beragam, mulai dari sebagai kesehatan, gerakan juga merupakan seni.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring kemajuan dan perkembangan era serta tingginya pengaruh globalisasi tidak ditunjang dengan informasi edukatif yang cukup baik, sehingga peran serta budaya lokal juga terimbas dengan adanya kemajuan jaman ini salah satunya adalah seni beladiri pencak silat PSHT. Adanya tradisi, kebudayaan serta adat istiadat dianggap sebagai suatu sajian yang sudah usang dan kuno. Perlunya pelestarian melalui media yang bersifat informatif sebagai sarana pengintegrasian antara budaya dan masyarakat memungkinkan pelestarian budaya tetap terjaga dengan baik. Maka dari itu media visual berperan sebagai salah satu sarana publik yang bisa digunakan salah satunya adalah film.

Film dokumenter dipilih karena mampu memberikan sajian yang *original* dengan keaslian data dan fakta yang terjadi di lapangan. Melalui film dokumenter penulis mampu mengeksplorasi setiap gerakan yang ditampilkan. Melalui visual ini penonton dapat melihat setiap gerakan, olah tubuh dan juga bagian-bagian lain yang dipertunjukkan dalam proses berlatih. Harapannya adalah melalui visual ini penonton khususnya generasi *milenial* memiliki ketertarikan dalam belajar seni beladiri pencak silat PSHT.

*Treatment* disusun sebagai fondasi dasar untuk memberikan patokan atau rambu pada proses produksi agar kemasan cerita yang dibuat lebih terfokus salah satunya adalah gerakan dalam pencak silat PSHT. Setelah penyusunan *treatment* dilakukan maka tugas sutradara adalah melakukan penyesuaian skenario berdasarkan pada *treatment* yang sudah dibedah dan direvisi sebelumnya. karena proses penyusunan sebuah skenario membutuhkan waktu yang cukup lama, dan juga mengurangi intensitas

eksplorasi kreativitas yang dilakukan oleh sutradara. Dengan kata lain sutradara harus mampu melakukan komunikasi intens kepada penata kamera, penata cahaya, artistik untuk setiap perubahan adegan yang terjadi. Dengan memaksimalkan komunikasi maka, hasil produksi film dokumenter yang dikerjakan berjalan secara optimal.



Gambar 2. Bagan Perancangan Karya

Berdasarkan Gambar 2. bagan perancangan karya pembuatan film dokumenter tentang PSHT di atas, maka dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tujuan:
  - a. Membuat film dokumenter yang mendokumentasikan sejarah, filosofi, dan praktik seni bela diri PSHT.
  - b. Memperkenalkan PSHT kepada masyarakat luas dan mempromosikan nilai-nilai positif dari seni bela diri ini.
2. Ide:
  - a. Mengangkat kisah-kisah inspiratif dari para praktisi PSHT.
  - b. Menyoroti keunikan teknik dan filosofi bela diri PSHT. Menampilkan peran PSHT dalam memperkuat karakter dan moralitas individu.
3. Riset:
  - a. Mempelajari sejarah PSHT, filosofi bela diri, tokoh-tokoh terkemuka, dan perkembangan PSHT di berbagai daerah.
  - b. Mengumpulkan informasi dan materi visual terkait PSHT, seperti foto, video, dan dokumentasi lainnya.
4. Sketsa:
  - a. Menyusun *outline* atau rencana cerita film, termasuk pemilihan narasi, narasumber, dan lokasi pengambilan gambar.
  - b. Menyusun *storyboard* untuk menggambarkan visualisasi dari cerita yang akan disampaikan.
5. Bahan dan Teknik:
  - a. Menentukan peralatan yang diperlukan, seperti kamera, mikrofon, pencahayaan, dan perangkat *editing*.
  - b. Memilih gaya visual dan pengambilan gambar yang sesuai dengan tema dan suasana film dokumenter.
6. Proses Pembuatan:
  - a. Melakukan pengambilan gambar di lokasi-lokasi terkait PSHT, seperti perguruan,

latihan, dan *event-event* PSHT.

- b. Melakukan wawancara dengan narasumber terkait PSHT, seperti *grandmaster*, instruktur, dan anggota PSHT.
7. Evaluasi:
  - a. Melakukan *review* terhadap *footage* yang telah diambil untuk memastikan kualitas dan kecocokan dengan tema film.
  - b. Mendengarkan umpan balik dari tim produksi dan narasumber untuk memperbaiki dan menyempurnakan film.
8. Presentasi:
  - a. Mengedit *footage* menjadi sebuah film dokumenter yang menarik dan informatif.
  - b. Menyusun strategi distribusi dan promosi film, seperti pemutaran di festival film, pameran, atau media *online*.

Kemudian proses selanjutnya merupakan penyusunan *treatment* dalam pembuatan film pada Tabel 1, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan pada bagian gambar yang akan dipilih.

Tabel 1. Penyusunan *Treatment* Film Dokumenter

No	Footage	Deskripsi	Audio
1.	Opening (Pemandangan Tambar, gerakan silat)		Backsound music
2.	Tulisan (Judul Film)		Backsound music
3.	Wawancara, gerakan silat (Pembukaan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narasumber memperkenalkan diri dan menjelaskan tentang silat</li> <li>• Penjelasan proses berdirinya pencak silat PSHT</li> </ul>	Backsound music

*Treatment* film dokumenter adalah dokumen tertulis yang berisi konsep dan garis besar dari film yang akan dibuat. Berikut adalah penyusunan *treatment* film dokumenter yang berjudul: "Produksi Film Dokumenter Budaya Seni Beladiri Pencak Silat PSHT".

- a. Konsep:
  - a. Film dokumenter ini akan menggali lebih dalam tentang sejarah, filosofi, dan praktik seni bela diri PSHT.
  - b. Menyoroti nilai-nilai etika, kejujuran, disiplin, dan pengembangan diri yang diajarkan dalam PSHT.
  - c. Mengungkapkan peran PSHT dalam membangun karakter dan moralitas individu.
- b. Struktur Film:
 

Pendahuluan:

  - a. Pengantar tentang seni bela diri PSHT dan latar belakang singkat tentang sejarahnya.

Pengembangan:

  - a. Eksplorasi mendalam tentang filosofi, teknik, dan latihan dalam seni bela diri PSHT.

- b. Wawancara dengan *grand master*, instruktur, dan anggota PSHT untuk mendapatkan berbagai perspektif.

Klimaks:

- a. Menampilkan kegiatan latihan, demonstrasi, dan *event-event* PSHT yang menarik.

Kesimpulan:

- a. Merangkum nilai-nilai yang dipelajari dari PSHT dan pesan positif yang ingin disampaikan kepada penonton.

Narasi:

- a. Menggunakan narasi yang informatif namun juga memikat untuk menjelaskan sejarah, teknik, dan nilai-nilai PSHT.
- b. Menyelipkan kutipan-kutipan inspiratif dari tokoh-tokoh PSHT atau narasumber terkait.

Visual dan Suara:

- a. Menampilkan visual yang menarik dan informatif, termasuk *footage* latihan, demonstrasi, dan *event* PSHT.
- b. Menggunakan musik yang mendukung suasana film dan menyampaikan emosi yang diinginkan.

Durasi:

- a. Film dokumenter ini direncanakan memiliki durasi sekitar 30-45 menit, agar dapat menyampaikan informasi dan berjalan secara komprehensif namun tetap menarik bagi penonton.

Dengan menyusun *treatment* film dokumenter PSHT yang komprehensif dan terstruktur, hal ini dapat memperjelas konsep dan garis besar film yang akan dibuat. Bagian selanjutnya adalah penguatan pada *shootlist* dalam pembuatan film tersebut yaitu pada Tabel 2.

Tabel 2. *Shootlist*

Sc	Sh	Loc	Shot Type	Angle	Audio	Desc
1	1	Ext	Est. shot	Normal Angle	Music	Tambak
	5	Ext	Full Shot	Normal Angle	Music	Gerakan Talent
2	1				Music	Judul Film
3	2	Int	Medium Shot	Normal Angle	Music	Budaya Beladiri Pencak Silat
4	2	Ext	Medium Shot	Low Angle	Music	Diskusi
5	2	Int	Full Shot	Normal Angle	Music	Gerakan Alat

## Produksi

Produksi film dokumenter adalah proses pembuatan film yang bertujuan untuk mendokumentasikan kisah nyata, kejadian, atau subjek tertentu dengan tujuan menginformasikan, mengedukasi, atau menginspirasi penonton. Film dokumenter sering kali menampilkan kehidupan sehari-hari, peristiwa sejarah, masalah sosial,

budaya, atau lingkungan, dan dapat memberikan sudut pandang baru atau mendalam tentang topik yang dibahas.

Tahapan produksi film dokumenter meliputi penelitian, perencanaan, pengambilan gambar, wawancara, *editing*, dan penyelesaian film. Proses produksi film dokumenter biasanya melibatkan tim produksi yang terdiri dari sutradara, produser, kameramen, penulis, editor, dan kru teknis lainnya yang bekerja sama untuk menciptakan sebuah karya film yang berkualitas.

Film dokumenter dapat disajikan dalam berbagai gaya dan format, mulai dari naratif tradisional hingga eksperimental, dan dapat diproduksi untuk berbagai platform seperti televisi, bioskop, festival film, atau media digital. Tujuan utama produksi film dokumenter adalah untuk menyampaikan cerita yang faktual dan informatif dengan cara yang kreatif dan menarik sehingga dapat menginspirasi, menggerakkan, atau mengubah pandangan penonton terhadap suatu topik atau isu tertentu. Adapun tahapan yang dilakukan, yaitu:

### 1. Penentuan Lokasi

Penentuan lokasi adalah salah satu tahapan penting dalam produksi film dokumenter atau film pada umumnya. Lokasi yang dipilih akan mempengaruhi suasana, visual, dan keseluruhan kualitas produksi film. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan lokasi untuk produksi film:

- a. Lokasi memiliki hubungan sejarah atau signifikansi khusus dengan Pencak Silat PSHT.
- b. Lokasi yang mampu menampilkan keaslian dan keunikan dari Pencak Silat PSHT.
- c. Lokasi yang memungkinkan berinteraksi dengan narasumber yang relevan, seperti instruktur Pencak Silat PSHT, praktisi yang berpengalaman, atau anggota komunitas PSHT.
- d. Elemen visual dari lokasi, seperti pencahayaan alami, lanskap, dan arsitektur yang dapat menambah keindahan visual film dokumenter Anda.
- e. lokasi yang mudah diakses oleh tim produksi dan peralatan yang dibutuhkan. Pastikan lokasi dapat dijangkau dengan mudah dan aman.
- f. lokasi aman untuk tim produksi dan narasumber. Periksa potensi risiko dan ambil langkah-langkah keselamatan yang diperlukan selama proses produksi.
- g. izin dan perizinan yang diperlukan untuk melakukan pengambilan gambar di lokasi tersebut. Jangan lupa untuk mematuhi aturan dan regulasi yang berlaku.

### 2. Pengaturan Perekaman

Pengaturan gambar dalam film dokumenter tentang Pencak Silat PSHT memainkan peran penting dalam menyampaikan cerita dan atmosfer yang tepat kepada penonton. Berikut adalah beberapa *tips* untuk pengaturan gambar film dokumenter Pencak Silat PSHT:

- a. *Wide shot* digunakan untuk menunjukkan lokasi atau adegan secara keseluruhan, *medium shot* untuk fokus pada gerakan atau ekspresi wajah, dan *close-up* untuk menyoroti detail-detail penting.
- b. Teknik *framing* yang kreatif untuk menciptakan komposisi visual yang menarik, seperti *rule of thirds*, *leading lines*, dan *framing* dengan elemen-elemen lingkungan.
- c. Pemanfaatan pencahayaan alami atau buat pencahayaan buatan yang sesuai untuk menyoroti detail penting dalam adegan.
- d. Pencahayaan dramatis untuk menciptakan suasana yang kuat dan intens, sesuai dengan karakter Pencak Silat PSHT yang penuh semangat.
- e. Tangkap gerakan-gerakan Pencak Silat PSHT dengan cermat dan tajam untuk menunjukkan keindahan dan kekuatan dari seni bela diri tersebut. Gunakan komposisi yang dinamis dan berimbang untuk menciptakan visual yang menarik dan mengalir dengan lancar.
- f. Pengaturan gambar saat melakukan wawancara atau dialog dengan narasumber mencerminkan suasana yang sesuai dengan isi pembicaraan. Fokus pada ekspresi wajah, gerakan tangan, dan kontak mata untuk menambah kedalaman emosional dalam adegan wawancara.

#### Hari Pertama

Proses produksi hari ke 1 (pertama) film dokumenter pencak silat PSHT dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2021 pada Gambar 3. Adapun pelaksanaan produksi berlokasi di Jl. Wonorejo Indah Timur Rt. 04 Rw. 08, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya.



Gambar 3. *Syuting* Hari ke 1 (View Pagi Hari)

1. Pagi Hari
  - a. Tim produksi dan kru tiba di lokasi *syuting* yang telah dipersiapkan sebelumnya.
  - b. Dilakukan *briefing* awal tentang agenda hari ini, peran masing-masing anggota tim, dan pengaturan teknis.
2. Persiapan
  - a. Dilakukan persiapan peralatan kamera, audio, dan pencahayaan.
  - b. *Talent* dan praktisi Pencak Silat PSHT tiba di

- lokasi untuk persiapan *syuting*.
3. Pengambilan Gambar
  - a. Pengambilan gambar dimulai dengan adegan pembukaan yang menampilkan keindahan gerakan dan teknik Pencak Silat PSHT.
  - b. Direkam wawancara dengan tokoh-tokoh utama dan praktisi Pencak Silat PSHT untuk mendapatkan sudut pandang dan cerita mereka.
4. Demonstrasi dan Latihan
  - a. Dilakukan pengambilan gambar demonstrasi teknik dan latihan Pencak Silat PSHT untuk menunjukkan kekuatan dan keindahan dari seni bela diri ini.
  - b. Direkam interaksi antara praktisi Pencak Silat PSHT dalam rangkaian latihan dan pertunjukan seni bela diri.
5. Rekaman Suara dan Narasi
  - a. Pengambilan suara tambahan, narasi, dan dialog untuk mendukung cerita yang disampaikan dalam film.
  - b. Dilakukan rekaman suara *ambient* untuk menambahkan kedalaman dan atmosfer pada film.
6. Evaluasi dan Koreksi
  - a. Setelah selesai pengambilan gambar, dilakukan evaluasi singkat bersama tim produksi untuk mengevaluasi hasil *syuting*.
  - b. Diidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk *syuting-syuting* berikutnya.
7. Penyelesaian dan Penyimpanan
  - a. Peralatan disimpan dengan aman dan rapi setelah selesai *syuting*.
  - b. *Footage* dan *file* audio disimpan dalam sistem penyimpanan yang terorganisir untuk memudahkan proses *editing* pasca-produksi.

Alur hari pertama *syuting* film dokumenter Pencak Silat PSHT mencakup persiapan, pengambilan gambar, wawancara, demonstrasi teknik, rekaman suara, evaluasi, dan penyelesaian. Dengan mengikuti alur ini dan menjaga komunikasi yang baik antar tim, diharapkan hari pertama *syuting* berjalan lancar dan menghasilkan *footage* yang berkualitas untuk film dokumenter tersebut.



Gambar 4. *Syuting* Hari ke 1 (View Malam Hari)

Kemudian proses pengambilan gambar ke 2 (kedua) dilakukan pada malam hari yaitu pada tanggal 5 Desember 2021. Pada proses pengambilan gambar ke 2 (kedua) dilakukan di rumah Ketua PSHT yaitu Bapak Mulyadi yang beralamatkan di Jl. Wonorejo Indah Timur Rt 04 Rw 08. 57, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya pada Gambar 4.

### Hari Kedua

Pada hari ke 2 (kedua) pelaksanaan produksi dilakukan pada tanggal 12 Desember 2021, proses pengambilan gambar dilakukan di Jl. Wonorejo Indah Timur Rt. 04 Rw. 08, Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur).

#### 1. Pagi Hari

- a. Tim produksi dan kru tiba di lokasi *syuting* untuk hari kedua dengan persiapan yang telah disiapkan sebelumnya.
  - b. Dilakukan *briefing* awal untuk menjelaskan agenda hari ini dan memastikan semua anggota tim memahami tugas masing-masing.
- #### 2. Pengambilan Gambar Lanjutan
- a. Melanjutkan pengambilan gambar adegan lanjutan yang belum selesai pada hari pertama, seperti demonstrasi teknik, latihan, dan pertunjukan Pencak Silat PSHT.
  - b. Direkam wawancara tambahan dengan tokoh-tokoh dan praktisi Pencak Silat PSHT untuk mendalami cerita dan sudut pandang mereka.
- #### 3. Pengambilan Gambar Detail
- a. Fokus pada pengambilan gambar detail dari gerakan, ekspresi, dan peralatan yang digunakan dalam Pencak Silat PSHT untuk menampilkan aspek-aspek penting dari seni bela diri ini.
  - b. Rekam adegan yang menggambarkan nilai-nilai, filosofi, dan sejarah dari Pencak Silat PSHT.
- #### 4. Rekaman Suara dan Musik
- a. Dilakukan rekaman suara tambahan untuk mendukung narasi dan atmosfer film.
  - b. Jika diperlukan, rekam musik atau suara *ambient* yang sesuai untuk menambahkan kedalaman dan emosi pada film.
- #### 5. Eksplorasi Lokasi Tambahan
- a. Jika diperlukan, tim produksi dapat menjelajahi lokasi tambahan untuk menambah variasi dan keberagaman dalam pengambilan gambar.
  - b. Rekam adegan di lokasi-lokasi yang menarik dan berkesan untuk memperkaya visual dan narasi film.
- #### 6. Evaluasi dan Koreksi
- a. Setelah selesai *syuting*, dilakukan evaluasi singkat bersama tim untuk mengevaluasi hasil *syuting* hari kedua.
  - b. Identifikasi area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk memastikan kualitas film dokumenter tetap terjaga.

#### 7. Penyelesaian dan Penyimpanan

- a. Setelah selesai *syuting*, peralatan disimpan dengan aman dan rapi.
- b. *Footage*, rekaman suara, dan *file-file* lainnya disimpan dengan teratur dan aman untuk memudahkan proses *editing* pasca-produksi.

Alur *syuting* hari kedua dalam pembuatan film dokumenter Pencak Silat PSHT melibatkan pengambilan gambar lanjutan, fokus pada detail, rekaman suara dan musik, eksplorasi lokasi tambahan, evaluasi, dan penyelesaian. Dengan menjalani alur ini dengan teliti dan profesional, diharapkan film dokumenter dapat mencapai standar kualitas yang diharapkan dan menghasilkan karya yang informatif dan menginspirasi.



Gambar 5. *Syuting* Hari ke 2 (View Pagi Hari)

Pada saat proses pengambilan dilakukan pada pagi hari terlihat pada Gambar 5, hal ini dilakukan untuk mengambil cahaya matahari secara natural (*natural light*) agar fokus pada *talent* dan setiap gerakannya mampu diambil secara optimal dengan menghindari efek *noise* yang terlalu berlebihan. Sehingga mampu mengoptimalkan peran matahari alami secara langsung.

### Hari Ketiga

Pada hari ketiga produksi di tanggal 16 Desember 2021, proses *shooting* di dekat tambak pada malam hari (Jl. Wonorejo Indah Timur Rt. 04 Rw. 08, Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Jawa Timur).

#### 1. Pagi Hari

- a. Tim produksi dan kru tiba di lokasi *syuting* untuk hari ketiga dengan semangat dan persiapan yang matang.
  - b. Dilakukan *briefing* awal untuk mengatur agenda hari ini dan memastikan semua anggota tim siap untuk menjalani hari *syuting*.
- #### 2. Pengambilan Gambar Tambahan
- a. Melakukan pengambilan gambar adegan tambahan yang diperlukan untuk melengkapi cerita film dokumenter, seperti interaksi antar praktisi Pencak Silat PSHT, latihan lebih lanjut, atau demonstrasi teknik khusus.
  - b. Fokus pada aspek-aspek unik dan menarik dari Pencak Silat PSHT yang belum terdokumentasikan sebelumnya.
- #### 3. Wawancara
- a. Melakukan wawancara mendalam dengan

- tokoh-tokoh utama dan praktisi Pencak Silat PSHT untuk memperdalam pemahaman tentang sejarah, filosofi, dan nilai-nilai dari seni bela diri tersebut.
- b. Rekam cerita-cerita pribadi dan pengalaman yang dapat memberikan wawasan yang berharga bagi penonton.
4. Pengambilan Gambar *Drone* atau Aerial
    - a. Jika memungkinkan dan sesuai dengan konsep film, lakukan pengambilan gambar menggunakan *drone* atau kamera aerial untuk memberikan perspektif yang berbeda dan menarik.
    - b. Rekam adegan dari udara yang memperlihatkan keindahan lokasi dan gerakan Pencak Silat PSHT dari sudut pandang yang unik.
  5. Rekaman Suara Tambahan dan *Sound Effects*
    - a. Lakukan rekaman suara tambahan, narasi, atau *sound effects* yang diperlukan untuk memperkuat atmosfer dan emosi dalam film.
    - b. Pastikan kualitas suara terjaga dan sesuai dengan standar produksi yang diinginkan.
  6. Penutup dan Evaluasi
    - a. Setelah selesai *syuting*, lakukan sesi evaluasi bersama tim untuk mengevaluasi hasil *syuting* hari ketiga.
    - b. Diskusikan potensi perbaikan atau tambahan yang dapat dilakukan pada tahap *editing* pasca-produksi.
  7. Penyimpanan dan Persiapan Pasca-Produksi
    - a. Peralatan disimpan dengan aman dan rapi setelah selesai *syuting*.
    - b. Siapkan *footage*, rekaman suara, dan materi lainnya untuk proses *editing* dan produksi pasca-*syuting*.

Alur *syuting* hari ketiga dalam pembuatan film dokumenter Pencak Silat PSHT mencakup pengambilan gambar tambahan ditunjukkan pada Gambar 6, wawancara mendalam, pengambilan gambar *drone*, rekaman suara tambahan, evaluasi, dan persiapan pasca-produksi. Dengan menjalani alur ini dengan fokus dan dedikasi, diharapkan film dokumenter dapat mencapai visi dan tujuan yang telah ditetapkan sejak awal.



Gambar 6. *Syuting* Hari ke 3 (Halaman Pendopo)

Saat berkompetisi, penting untuk memperhatikan teknik dan kekuatan gerakan.

Pastikan gerakan terlihat tajam, kuat, dan akurat. Lakukan latihan yang teratur untuk meningkatkan kelincahan, kecepatan, dan kekuatan gerakan sesuai dengan tuntutan kompetisi. Dengan melakukan penyesuaian gerakan silat sesuai dengan konteks dan tujuan penampilan, dapat meningkatkan kualitas pertunjukan serta menghasilkan penampilan yang memukau dan mengesankan. Lakukan latihan, perhatikan detail, dan teruslah berusaha untuk terus berkembang dalam seni bela diri Pencak Silat.

Untuk melakukan penyesuaian gerakan silat dengan baik, penting untuk menjalani latihan rutin dan konsisten. Latihan yang teratur akan membantu menguasai teknik, kekuatan, dan kelincahan gerakan pada Gambar 7.



Gambar 7. *Syuting* Hari ke 3 (Halaman Pendopo)

### Pasca Produksi

Setelah proses produksi film dokumenter tentang Pencak Silat PSHT selesai, kemudian ada beberapa langkah pasca-produksi yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan film tersebut sebelum dapat dipublikasikan. Tahap *editing* melibatkan pengolahan dan penyuntingan *footage* yang telah diambil selama proses produksi. Di tahap ini, Anda dapat memilih adegan terbaik, menyusun urutan cerita, menambahkan musik atau efek suara, dan melakukan koreksi warna untuk menciptakan film yang kohesif dan berkualitas.

Proses post-produksi suara melibatkan penyuntingan dan *mixing* suara untuk memastikan kualitas audio yang baik dalam film. Ini termasuk menyeimbangkan tingkat suara, menambahkan efek suara, dan memperbaiki rekaman suara yang kurang jelas. Tahap *color grading* melibatkan penyesuaian warna dan *tone* gambar untuk mencapai estetika visual yang diinginkan. Ini dapat membantu menciptakan atmosfer yang sesuai dengan *mood* film dan meningkatkan kualitas visual secara keseluruhan.

Tambahkan judul, teks narasi, grafis, dan elemen-elemen visual lainnya yang diperlukan untuk memperjelas cerita atau menyampaikan informasi tambahan kepada penonton. Setelah tahap *editing* selesai, minta masukan dan *feedback* dari orang lain, seperti rekan kerja, teman, atau mentor, untuk membantu memperbaiki dan menyempurnakan film. Setelah semua revisi selesai, ekspor film ke format akhir yang sesuai untuk

distribusi. Pastikan film memiliki kualitas visual dan audio yang baik sebelum membuat master final.

Setelah film selesai, Anda dapat mempertimbangkan berbagai cara untuk mendistribusikannya, seperti mengirimkan ke festival film, membagikannya secara *online* melalui platform *streaming*, atau mengadakan pemutaran khusus untuk *audiens* tertentu. Dengan menyelesaikan tahapan pasca-produksi dengan teliti dan cermat, Anda dapat menghasilkan film dokumenter tentang Pencak Silat PSHT yang berkualitas dan siap untuk disajikan kepada penonton. Setelah melalui tahap produksi, maka tahap selanjutnya adalah tahap akhir yaitu tahap pasca produksi. Pada pasca produksi ini, Perlu melakukan dua fase, fase edit dan fase publikasi. Seluruh proses yang dikerjakan akan di jadikan satu karya film dokumenter.

### KESIMPULAN

Pencak Silat PSHT adalah seni bela diri yang kaya akan sejarah, budaya, dan filosofi. Film dokumenter dapat menjadi sarana yang efektif untuk menggali lebih dalam tentang asal-usul, perkembangan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam seni bela diri ini. Film dokumenter tentang Pencak Silat PSHT dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan seni bela diri tradisional Indonesia kepada masyarakat luas, baik di dalam maupun di luar negeri. Hal ini dapat membantu mempromosikan warisan budaya Indonesia dan meningkatkan pemahaman tentang keberagaman seni bela diri di Indonesia. Melalui film dokumenter, penonton dapat mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang latihan, teknik, dan filosofi Pencak Silat PSHT. Hal ini dapat memberikan apresiasi yang lebih besar terhadap keindahan dan kompleksitas dari seni bela diri ini. Film dokumenter juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan para praktisi Pencak Silat PSHT yang berdedikasi dan ahli dalam bidangnya.

### SARAN

Berdasarkan penelitian, film dokumenter Pencak Silat PSHT sebaiknya memberikan penekanan yang kuat pada aspek sejarah dan budaya dari seni bela diri tersebut. Jelaskan asal-usul, perkembangan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pencak Silat PSHT untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada penonton. Menyoroti Tokoh dan Praktisi Berpengalaman: Sertakan wawancara dan cerita dari tokoh-tokoh dan praktisi Pencak Silat PSHT yang berpengalaman dan berdedikasi. Mereka dapat menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan yang berharga dalam memperkaya narasi film dokumenter.

Film dokumenter Pencak Silat PSHT sebaiknya juga memperlihatkan demonstrasi teknik dan latihan yang autentik dan khas dari seni bela diri ini. Hal ini dapat membantu penonton untuk memahami kompleksitas dan keindahan gerakan Pencak Silat

PSHT. Gunakan pengaturan gambar yang kreatif dan estetika visual yang menarik dalam pembuatan film dokumenter. Pencak Silat PSHT memiliki gerakan yang indah dan dinamis, sehingga pengambilan gambar yang tepat dapat menyoroti kekuatan dan keindahan dari seni bela diri ini.

Pastikan film dokumenter memiliki narasi yang kuat dan alur cerita yang terstruktur dengan baik. Ceritakan perjalanan Pencak Silat PSHT secara menarik dan informatif agar penonton dapat terlibat dan terinspirasi oleh film. Libatkan ahli dan komunitas Pencak Silat PSHT dalam proses produksi film dokumenter. Kolaborasi ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam, memastikan akurasi informasi, dan memperkuat koneksi dengan komunitas PSHT.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. Ayu, "Tradisi adalah Kebiasaan yang Diturunkan, Kenali Bentuknya," *liputan 6.com*, 2021.
- [2] R. Haqu and D. Azzahra, "Makna Solidaritas pada Film Miss Congeniality," *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, vol. 3, no. 1, pp. 29–34, Mar. 2024, doi: 10.37802/candrarupa.v3i1.620.
- [3] Abdul Rohman Alasyari, Muhammad Ajid, Oka Nur Irpan, Syahrudin Alkhawas, and Sofrotun, "Pengaruh Budaya Organisasi terhadap Kepuasan Kerja Pegawai," *Jurnal Syntax Admiration*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.46799/jsa.v4i1.527.
- [4] N. D. Budi Setyaningrum, "Budaya Lokal Di Era Global," *Ekspresi Seni*, vol. 20, no. 2, 2018, doi: 10.26887/ekse.v20i2.392.
- [5] S. Sumarto, "Budaya, Pemahaman dan Penerapannya," *Jurnal Literasiologi*, vol. 1, no. 2, 2019, doi: 10.47783/literasiologi.v1i2.49.
- [6] D. B. Wahyudi and A. Mahendra, "Tinjauan Kepribadian Atlet Pencak Silat Perguruan Himssi Komisariat Iwari Kota Palembang," *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, vol. 9, no. 2, 2020, doi: 10.36706/altius.v9i2.12089.
- [7] S. Sutoyo, "Analisis Faktor Keberhasilan Penyebaran Ajaran Tasawuf Di Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Menggunakan Pendekatan Analytic Hierarcy Process (AHP)," *Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi dan Manajemen (JATIM)*, vol. 1, no. 2, 2020, doi: 10.31102/jatim.v1i2.971.
- [8] Y. T. Laksono, "Communication and ritual on jaranan pogogan: The semiotics of performing arts," *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.25139/jsk.v5i2.3061.
- [9] N. Novianti, D. T. Musa, and D. R. Darmawan, "Analisis Wacana Kritis Sara

- Mills Tentang Stereotipe Terhadap Perempuan Dengan Profesi Ibu Rumah Tangga Dalam Film Rumpuk Tetangga,” *Rekam*, vol. 18, no. 1, 2022, doi: 10.24821/rekam.v18i1.6893.
- [10] M. Pertiwi, I. Ri'aeni, and A. Yusron, “Analisis Resepsi Interpretasi Penonton terhadap Konflik Keluarga dalam Film ‘Dua Garis Biru,’” *Jurnal Audiens*, vol. 1, no. 1, 2020, doi: 10.18196/ja.1101.
- [11] S. Sofiyah, W. P. Hadi, N. Qomaria, A. Fikriyah, and A. Rakhmawan, “Pengembangan Film Dokumenter Berbasis Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pencemaran Lingkungan,” *Natural Science Education Research*, vol. 6, no. 1, 2023, doi: 10.21107/nser.v6i1.18979.
- [12] R. RIKARNO, “Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Siswa,” *Ekspresi Seni*, vol. 17, no. 1, 2015, doi: 10.26887/ekse.v17i1.71.
- [13] Studio Antelope, “5 Tahap Produksi Film Yang Harus Kamu Lalui,” *Studio Antelope*, 2021.
- [14] E. Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. 2020.
- [15] M. Ahmadi, S. D. Ardianti, and I. A. Pratiwi, “Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus,” *Progres Pendidikan*, vol. 2, no. 1, 2021, doi: 10.29303/prospek.v2i1.55.
- [16] N. Aini, “Bahasa Indonesia Sebagai Alat Media Komunikasi Sehari-Hari,” *Universitas Mitra Indonesia*, 2019.
- [17] D. C. Nurani, A. S. B. Rahardjo, and F. S. Adikara, “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Melalui Voice Note Sebagai Media Diskusi,” *Jurnal Kiprah Pendidikan*, vol. 1, no. 1, 2022, doi: 10.33578/kpd.v1i1.9.
- [18] Engel, “Pengertian Faktor,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014.
- [19] B. I. W. Aziz and Abd. A. Ahmad, “PKM pelatihan pembuatan video hasil-hasil pengabdian bagi dosen pengabdian dan staf LP2M UNM,” *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 2021.
- [20] N. M. Khoiril and A. Rizanul, “Pemahaman Pelatih Mengenai Penanganan Cedera Olahraga Pada Atlet Cabang Olahraga Pencak Silat Yang Tergabung Dalam Ipsi Kab. Madiun,” *Jurnal Prestasi Olahraga*, vol. 4, no. 5, 2021.

## Kajian Struktur Bentuk dan Ruang pada Karya Komposisi 2 Dimensi Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Estetika

**Komang Wahyu Sukayasa**

Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia

Email: komangwahyusukayasa@gmail.com

**Abstrak:** Pada proses studi mata kuliah Komposisi 2 Dimensi di tahun pertama dalam sistem pendidikan tinggi Seni Rupa dan Desain di Universitas Kristen Maranatha mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi sejauh mungkin kemampuan dasar pemahaman bentuk estetis yang didapat dari berbagai tahapan pengerjaan dan berbagai proses yang di dukung oleh pemahaman imajinasi dan proses berkarya untuk mendapatkan pengalaman estetis. Permasalahan dan tujuan dari kajian ini adalah: 1. Menemukan hubungan antara pentingnya memiliki metode pengerjaan karya Komposisi 2 Dimensi untuk mendapatkan peningkatan pengalaman estetika. 2. Mentransformasikan pengetahuan mahasiswa tentang prinsip bentuk, ruang dan estetika untuk peningkatan pengetahuan keilmuan desain komunikasi visual. Metode penelitian dengan menerapkan pengerjaan proyek berupa pembuatan karya, mulai dari pengumpulan informasi berupa teori pendukung, pembuatan sketsa untuk mencari potensi ideal karya, eksplorasi bentuk dan tata rupa dan evaluasi karya desain hingga hasil akhir berupa karya Komposisi 2 Dimensi dari obyek sederhana sampai pengembangan obyek dengan kerumitan yang tinggi. Proses ini pada akhirnya diharapkan dapat memberi pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman berkarya secara menyeluruh.

**Kata Kunci:** Estetika; Komposisi; Metode Berkarya; Tata Rupa

**Abstract:** *In the process of studying the 2-Dimensional Composition course in the first year of the Fine Arts and Design higher education system at Maranatha Christian University, students have the opportunity to explore as far as possible the basic abilities of understanding aesthetic form obtained from various stages of work and various processes supported by understanding imagination and the creative process to gain aesthetic experience. Problems and The purpose of this study is: 1. Finding the relationship between the importance of having a method for working on 2-Dimensional Composition works to get an increased aesthetic experience. 2. Transforming student knowledge about the principles of form, space and aesthetics to increase scientific knowledge of visual communication design. The research method applies project work in the form of creating works, starting from collecting information in the form of supporting theories, making sketches to find the ideal potential of the work, exploring the form and layout and evaluating design work to the final result in the form of 2 Dimensional Composition work from simple objects to developing objects with high complexity. Ultimately, this process is expected to provide comprehensive knowledge, skills and work experience.*

**Keywords:** *aesthetic; composition; working method; design basics*

### PENDAHULUAN

Pemahaman dan penguasaan bentuk ruang adalah salah satu hal penting yang menjadi penekanan dalam perkuliahan di tahun pertama mahasiswa Desain Komunikasi Visual[1]. Pemahaman dasar - dasar komposisi tersebut adalah penjabaran teori-teori dasar tata rupa yang di perkenalkan dalam mata kuliah Komposisi 2 Dimensi. Untuk menunjang peningkatan teori-teori dasar tata rupa dapat dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya, dimulai dengan pemahaman secara sederhana kemudian dikembangkan menjadi pemahaman komposisi secara berkelanjutan dengan penerapan secara langsung pada karya[2]. Tahapan

tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memahami konsep berkarya yang terarah pada tujuan akhir yaitu mencapai estetika bentuk[3].

Pengaplikasian tugas-tugas dalam matakuliah Komposisi 2 Dimensi yang seringkali dimulai dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kali mengundang pertanyaan bagi mahasiswa semester awal karena belum terbayang peran dan manfaat tugas-tugas tersebut dalam kaitannya dengan keilmuan bidang Desain Komunikasi Visual. Secara umum komposisi yang akan dibuat adalah sebagai aktivitas produktif yang dapat di pelajari, dapat dinikmati dan dapat dilihat sebagai proses

kreatif. Pada bagian inilah pemahaman tentang estetika menjadi penting karena estetika tidak hanya membicarakan karya-karya seni yang indah, tetapi juga membicarakan masalah cita-rasa dan patokan dalam membuat pertimbangan atau penilaian tentang nilai seni [4]. Estetika dapat membantu menelaah aktivitas mencipta, kesenangan tentang apresiasi, kritik seni, hubungan seni dengan kehidupan, dan tentang peran seni di dalam dunia[5].

Estetika diartikan sebagai sesuatu yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni yang dapat diserap oleh pancaindera. Oleh karena itu, estetika sering diartikan sebagai persepsi indera (*sense of perception*). Kelebihan dari estetika adalah dapat memberikan tekanan pada pengalaman seni sebagai suatu sarana untuk mengetahui (*the perfection of sentient knowledge*)[6].

Untuk mencapai pemahaman estetika bentuk dalam komposisi diperlukan pemahaman pengenalan bentuk, penerapan bentuk dan dilanjutkan dengan pengembangan susunannya yang tetap didasarkan pada teori-teori dasar tata rupa. Dasar-dasar tata rupa adalah ilmu dasar dalam mempelajari cara-cara menata unsur-unsur rupa atau disebut dasar-dasar merupa untuk memperoleh keindahan. Tata rupa ini merupakan ilmu yang sifatnya umum, di mana dapat diterapkan untuk bidang apa saja yang memerlukan keindahan[7]. Proses ini akan memperoleh hasil yang diharapkan apabila dilakukan dengan tahapan tahapan komposisi yang dipahami dan diaplikasikan secara terus menerus dan terpola yang dipahami sebagai pengalaman visual, yaitu kegiatan seseorang yang dengan sadar mempotensikan indra penglihatannya untuk menyerap berbagai gejala bentuk material untuk memberikan apresiasi awal dan mengungkapkannya menjadi ekspresi rasa keindahan[8].

Penerapan elemen dasar tata rupa seperti titik, garis dan bidang akan memberikan dampak yang memiliki tujuan yang terarah apabila diaplikasikan dengan pola komposisi yang tepat dan berkesinambungan. Pola tersebut dapat dijadikan sebagai panduan mencapai estetika berkaitan dengan bentuk dan susunan yang dimulai dari bentuk dan pola sederhana dan pengembangannya untuk memberikan pengalaman dan peningkatan pemahaman estetika bentuk yang mendasar dan menyeluruh meski dalam format komposisi yang abstrak[9].

Berdasarkan uraian di atas, dapat menggambarkan pentingnya urutan proses pengenalan bentuk yang bersinergi dengan pengembangan komposisi dan peningkatan elemen-elemen komposisi yang dapat menjadikan proses pengenalan bentuk-bentuk dasar menjadi pemahaman estetika bentuk yang memiliki peran penting bagi peningkatan pengetahuan keilmuan

Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi pondasi penting yang kuat bagi pengetahuan yang akan di terima selanjutnya. Adapun masalah dan tujuan dilakukannya kajian ini adalah:

- a) Bagaimana mensimulasikan dan merumuskan pentingnya pemahaman dan penguasaan bentuk, ruang secara pemahaman teori dan dalam bentuk visual karya untuk meningkatkan kepekaan estetika bentuk pada mahasiswa semester awal di jurusan Desain Komunikasi Visual sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pemahaman keilmuan desain pada materi kuliah di tingkat berikutnya.
- b) Bagaimana mendapatkan metode dan tahapan proses yang tepat, proposional dan berkelanjutan dalam setiap tingkatan tugas yang di berikan untuk menghasilkan perkembangan yang dapat dianalisa secara sistematis dan memiliki dampak pada peningkatan kepekaan Estetika bentuk pada Mahasiswa desain komunikasi visual semester pertama.

Dengan demikian, tujuan yang hendak dicapai berdasarkan permasalahan tersebut sebagai berikut:

- a) Menemukan hubungan antara pentingnya memiliki metode pengerjaan karya Komposisi 2 Dimensi dengan refleksi proses kreatif untuk mendapatkan peningkatan pemahaman estetika bentuk.
- b) Mentransformasikan pengetahuan awal mahasiswa tentang prinsip bentuk, ruang dan estetika sebagai informasi menuju pengetahuan lanjutan tentang estetika bentuk sebagai refleksi dari proses kreatif dan menghadirkan kesadaran baru atas kehadiran potensi lain yang dimiliki oleh pemahaman estetika bentuk sebagai pengetahuan dasar yang memiliki hubungan dengan peningkatan pengetahuan keilmuan Desain Komunikasi Visual pada semester selanjutnya.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan karya Komposisi 2 Dimensi merupakan hasil deskriptif kualitatif untuk menggali informasi secara mendalam dengan observasi, mendeskripsikan keadaan secara khusus, transparan dan mampu mengalisis masalah-masalah yang sulit di ukur secara angka [10].

Penelitian ini mempergunakan sampel bahan kajian perkuliahan terpilih dan sampel hasil eksperimen yang secara kualitatif dideskripsikan dalam transformasi pengetahuan alternatif pada mata kuliah Komposisi 2 Dimensi. Dilakukan dengan melibatkan partisipan yaitu mahasiswa pada setiap kelas tersebut. Partisipan tersebut merupakan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), di Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Metode lain yang di terapkan adalah *Project Based Learning*.

Metode *Project Based Learning* yang berfokus pada proyek, tugas nyata serta memberi ruang interaksi mulai dari peran serta dalam menentukan topik, mengumpulkan informasi, menentukan media dan menyelesaikan karya [11]. Metode ini mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif dan detail. Penerapan metode ini dimulai dengan tahapan perencanaan (sketsa), yaitu tahapan mencari informasi tentang prinsip-prinsip perancangan karya tata rupa. Tahapan ini akan memilih unsur bentuk yang akan dipakai dan prinsip-prinsip desain apa saja yang akan diterapkan. Jumlah sketsa yang dibuat dalam jumlah tertentu untuk mendapatkan pilihan komposisi yang memiliki potensi yang paling sesuai.

Tahapan berikutnya adalah pemindahan sketsa menjadi karya akhir dimana penerapan (pengkomposisian) yaitu tahapan yang sifatnya eksperimen bentuk, arah dan komposisi secara utuh dan menghasilkan sebuah karya Komposisi 2 Dimensi. Tahapan terakhir adalah evaluasi, pada tahapan ini karya yang sudah selesai dikerjakan di evaluasi kembali dengan menggunakan teori-teori tata rupa untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan proses perencanaan di bagian awal dan untuk mendapatkan informasi mendalam dari semua tahapan yang telah dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

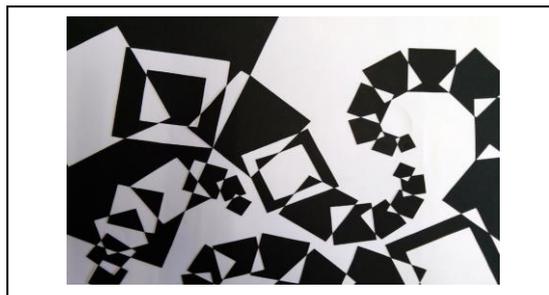
Secara umum komposisi dapat di kelompokkan menjadi dua yaitu komposisi 2 dimensi dan komposisi 3 dimensi. Dalam kajian ini akan terfokus pada pembahasan komposisi 2 dimensi saja meskipun dalam pengembangan proses komposisi akan terdapat penekanan pada elemen bentuk yang mengarah pada pencapaian 3 dimensi yang berupa ruang semu.

Pembuatan visual karya dalam tugas komposisi 2 dimensi ini secara umum melibatkan metode kepekaan menilai melalui perasaan dan metode ketepatan penyusunan komposisi. Kedua metode ini akan diterapkan secara seimbang dan melibatkan banyak latihan dalam bentuk alternatif komposisi untuk memberi ruang evaluasi penerapan dan menghasilkan panduan sederhana yang dapat dipakai sebagai masukan pembuatan karya yang memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi.

Beberapa pola inspirasi yang dapat di adaptasi untuk meningkatkan pengalaman estetis dalam mengkomposisi tugas 2 dimensi diantaranya:

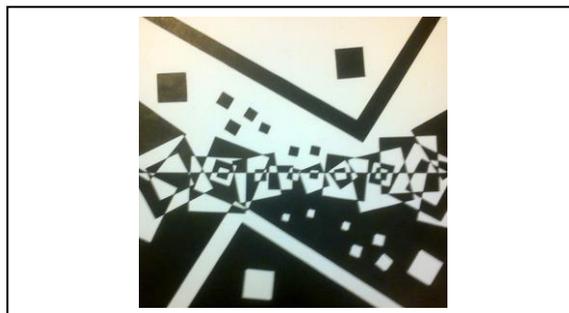
1. Memahami dan menyederhanakan unsur yang tersedia di alam.

Unsur tersebut dapat berupa bentuk yang sudah disederhanakan menjadi elemen organik dan bisa juga unsur irama yang bisa di temukan dalam gerak alami seperti angin, air dan lain-lain.



Gambar 1. Komposisi dengan menggunakan inspirasi dari gerak angin  
Sumber : karya Molyana

2. Memanfaatkan unsur terstruktur yang terdapat dalam unsur unsur rupa dan prinsip prinsip dasar tata rupa dalam penyusunan komposisi. Kedua hal ini dapat di susun berdasarkan kebutuhan dalam komposisi dan kombinasinya dapat di acak untuk mendapatkan pengalaman berbeda dalam penyusunan komposisi 2 dimensi.



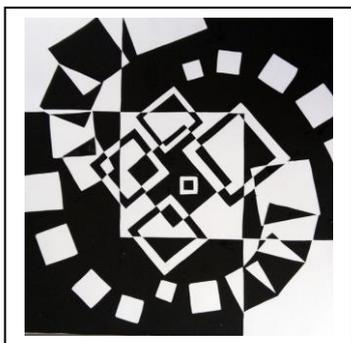
Gambar 2. Komposisi dengan menggunakan kombinasi keseimbangan dan irama berbentuk garis.  
Sumber : karya Erik

3. Memahami bentuk komposisi setelah komposisi tersebut sudah selesai di kerjakan. Analisa yang dapat dilakukan adalah dengan mengamati bagian komposisi yang dianggap belum memenuhi kriteria estetis dan melakukan perbaikan dengan menggunakan bantuan elemen penyusun bentuk.

Beberapa tahapan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman individu dalam melatih kepekaan estetis:

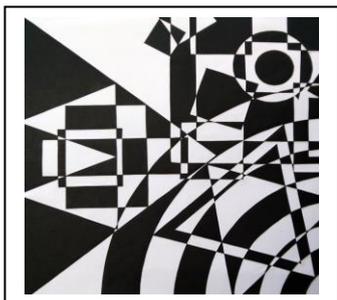
- a. Memberi apresiasi awal terhadap apa yang akan di komposisikan. Pada bagian ini dianggap menjadi bagian yang penting karena, seringnya muncul anggapan yang tidak tepat terhadap jumlah alternatif komposisi. Jumlah alternatif komposisi yang lebih dari satu seringkali dianggap sebagai beban, padahal hal tersebut di berikan untuk memberi kesempatan untuk mendapatkan pengalaman visual yang lebih banyak.

- b. Menganalisa potensi komposisi yang bisa didapatkan. Pengenalan unsur penyusunan komposisi menjadi penting untuk membantu memahami potensi komposisi yang bisa dikerjakan. Sebagai contoh untuk obyek obyek yang sejenis yang cenderung menghasilkan kesan membosankan dapat di atasi dengan mengembangkan pilihan obyek tanpa merubah karakteristik utama obyek.



Gambar 3. Komposisi dengan mengenali potensi bentuk penyusun komposisi.  
Sumber : karya Reza

- c. Mengembangkan potensi komposisi dengan proses analisa dan imajinasi.



Gambar 4. Komposisi dengan menggunakan kombinasi persegi , segitiga, dan lingkaran  
Sumber : karya Adrian

Pengembangan potensi komposisi dapat dilakukan untuk obyek yang memiliki karakter yang berbeda. Metode ini dapat dilakukan dengan mengelompokkan, membagi dan menyebarkan obyek kedalam kerangka besar bangun dominan yang menjadi bidang besar dominan. Metode ini bisa dimulai dengan menyiapkan komposisi bangun besar yang sifatnya statis terlebih dahulu dan kemudian komposisi dianalisa untuk mendapatkan kombinasi bangun sedang dan kecil yang disusun secara dinamis. Metode ini akan sangat terbantu dengan proses imajinasi karena melibatkan penggabungan dua pendekatan komposisi yang statis dan dinamis.



Gambar 5. Komposisi dengan menggunakan kombinasi persegi , segitiga, dan lingkaran  
Sumber : karya Grace

- d. Mengulang proses yang dilakukan untuk mencari potensi pengembangan dan untuk mendapatkan pengalaman secara individu berupa kepekaan visual yang dapat di jadikan panduan dalam berkarya selanjutnya.



Gambar 6. Pengulangan latihan dengan tema yang identik untuk menghasilkan kepekaan visual.  
Sumber : karya Febrina

### Eksperimen Pemanfaatan Unsur Tata Rupa Titik, Bidang Dan Garis

Elemen titik, bidang dan garis adalah bagian penting dalam pembuatan karya komposisi 2 dimensi karena peran masing masing dapat secara terstruktur maupun secara imajinasi dapat saling melengkapi pencapaian kesan pola, ruang dan keindahan karya.

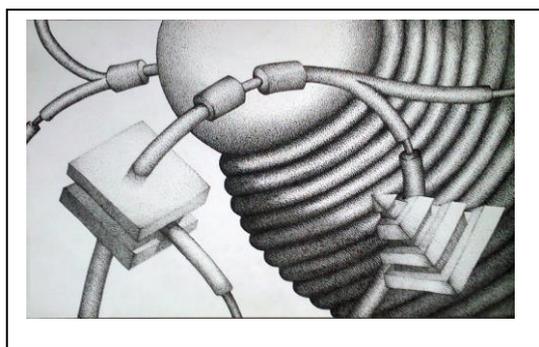
1. Eksperimen bentuk pada obyek komposisi Titik

Salah satu elemen dasar dari komposisi 2D adalah titik. Dalam komposisi 2 Dimensi Titik seringkali di salah artikan sebagai unsur yang kecil dan tidak terlalu berpengaruh karena fungsinya yang sering dipakai sebagai elemen pengisi bentuk saja, akan tetapi titik sebenarnya adalah elemen yang memiliki potensi sama pentingnya dengan bidang. Titik memiliki keluwesan yang bisa di terapkan secara proporsional dan dengan ukuran yang bervariasi. Titik juga memiliki potensi yang sangat besar

dalam menghasilkan ruang dan menjadinya sebagai *focal point* komposisi. Potensi tersebut menarik di analisa sebagai sebuah pendekatan pengkomposisian untuk mendapatkan pengalaman visual yang bisa memberi nilai tambah terhadap pemahaman estetika bentuk.

Estetika bentuk yang dihasilkan dari elemen titik adalah bagaimana unsur ini dapat di terapkan sebagai aplikasi dari proses imajinasi dan pola terstruktur. Kelebihan titik yang dapat di tempatkan sebagai elemen pegisi bentuk dan sekaligus bisa mejadi pembentuk ruang menjadikan titik dapat dijadikan ekesperimen penting yang akan memperkaya pegalaman visual dalam mengkomposisi.

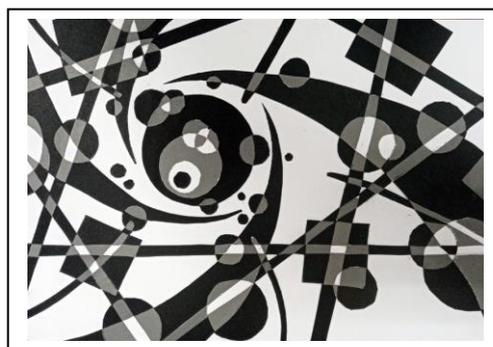
2. Eksperimen karya dengan elemen titik secara terstruktur
  - Pada eksperimen ini elemen titik lebih di terapkan sebagai elemen pendukung bidang. Unsur ruang yang ingin dicapai berdasarkan pengenalan potensi ruang dengan menerapkan gradasi dengan intensitas titik yang di terapkan pada komposisi.
  - Metode ini dapat dipakai sebagai pemahaman ruang dengan kombinasi titik yang beragam dan seperti memanfaatkan pemahan pencahaan untuk menghasilkan kesan ruang
  - Pada metode ini peranan sketsa atau perencanaan elemen komposisi menjadi sangat penting. Karena unsur koreksi setelah karya selesai akan sulit diterapkan karena akan berdampak pada kepekatan titik dan menghilangkan karakter efek titik.



Gambar 7. Komposisi bentuk titik, bidang dan garis menjadi *focal point* menjadi tidak jelas karena ke 3 unsur saling “berebut”  
Sumber : karya Ivena

1. Eksperimen komposisi dengan penekanan pada bidang organik geometris. Pada tahap pemahaman estetika bentuk ini mengalami penambahan karakteristik sudut dimana pada obyek organik yang memiliki elemen sudut tidak bisa diukur digabungkan dengan unsur geometris adalah proses pengenalan bentuknya sudah di pahami pada proses 1 dan 2. Pemahaman estetika pada tahap ini adalah

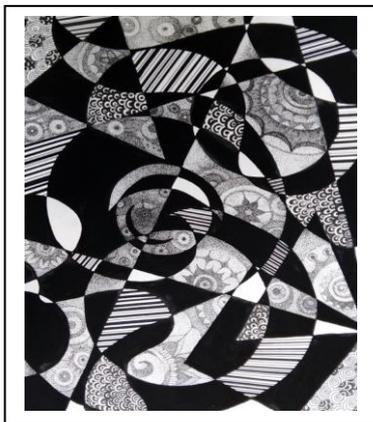
bagaimana memahami bentuk yang sangat “cair”, bergerak dinamis dan cenderung tidak beraturan di kombinasi dengan bangun geometris yang memiliki keteraturan yang sangat kuat. Penambahan unsur baru pada setiap eksperimen diharapkan menjadikan sebuah media pemahaman baru terhadap kepekaan bentuk sekaligus media “tantangan” untuk menciptakan komposisi baru. Pada tahap ini unsur pilihan obyek menjadi penting karena tidak semua obyek wajib ditampilkan, melainkan harus dipilih sesuai kebutuhan komposisi. Hal ini menjadi proses penting karena menentukan pilihan obyek melibatkan pengambilan keputusan dalam berkarya. Pengambilan keputusan ini juga melatih bagaimana melihat komposisi secara menyeluruh pada bagian awal, kemudian membantu memberi evaluasi untuk penyempurnaan karya. Hal penting yang di tekankan pada eksperimen ini adalah bagaimana pemahaman estetika bentuk yang bisa muncul dari berbagai sisi yang tidak terencana terbentuk dan kombinasi bentuk terukur yang terencana. Metode menyusun komposisi masih menggunakan cara yang sama yaitu bangun yang berbentuk bisa disusun berdasarkan dinamika ukuran yang sering disebut proporsi di kemas dengan membuat bentuk tersebut dalam berbagai ukuran, dengan pola membuat perubahan besar ke kecil, panjang ke lebar dan memutar obyek, di dukung oleh prinsip irama untuk menentukan arah komposisi obyek. Pada tahap ini pemahaman estetika bentuk di arahkan pada pencapaian keseimbangan dan tercapainya *point of interest*.



Gambar 8. Komposisi bentuk Organik geometris yang memiliki kemudahan dalam mencapai *point of interest*  
Sumber : karya Calvin

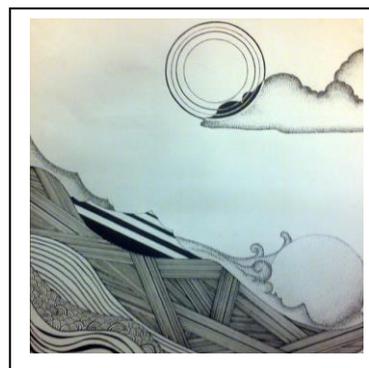
2. Eksperimen bentuk pada obyek bidang, titik dan garis. Pada eksperimen ini diterapkan 3 unsur penting dalam Komposisi 2 Dimensi yaitu bidang, titik dan garis. Ketiga elemen ini adalah unsur yang dikerjakan secara bertahap dari eksperimen awal sampai eksperimen ke 3. Pada tahap ini komposisi sudah menjadi lebih rumit dan beragam. Seperti pada pendekatan sebelumnya setiap unsur komposisi akan di memberi kontribusi sesuai karakteristiknya masing-masing untuk mencapai

target keutuhan komposisi. Pada tahapan penggabungan ini pemilihan unsur dominan dan pendukung menjadi sangat penting karena bila tidak diatur sejak awal maka unsur yang sama sama memiliki karakter dominan akan saling berebut dan menghilangkan potensi penting dalam komposisi yaitu *focal point*.



Gambar 9. Komposisi bentuk titik, bidang dan garis yang focal pointnya menjadi tidak jelas karena ke 3 unsur saling “berebut”  
Sumber : karya Ivena

Pada pola eksperimen ini sangat terbuka kesempatan untuk pengembangan komposisi dengan penerapan unsur yang terinspirasi dari gerak organik alam. Sifat unsur garis dan titik yang cenderung bebas bila di gabungkan akan membantu menguatkan potensi komposisi yang dinamis dan tidak terduga. Untuk menguatkan potensi komposisi tersebut maka unsur bidang yang sangat terukur dan terstruktur bisa di tempatkan sebagai pendukung dan penguat. Pola komposisi ini memerlukan analisa yang terencana dari awal sampai akhir agar menghasilkan karya yang estetis. Bidang, garis dan titik yang di terapkan dalam komposisi secara merata dan prosentasenya diatur akan menghasilkan karya yang cenderung seimbang. Pengalaman visual mengkomposisi pola ini akan dapat dipakai untuk memahami pola estetika bentuk yang stabil, diam dan tenang. Komposisi pola ini memiliki potensi yang besar dalam menghasilkan pengalaman visual dalam kombinasi pola. Potensi ini dapat dipakai sebagai latihan yang sangat baik untuk pemahaman estetika bentuk yang sifatnya eksperimental.



Gambar 11. Komposisi bentuk titik, bidang dan garis yang eksperimental 1meniru dari alam  
Sumber : karya Gladys

## KESIMPULAN

Keberhasilan eksperimen pembuatan komposisi pada obyek Komposisi 2 Dimensi sangat tergantung pada pengalaman visual yang dimiliki. Pengalaman visual tersebut bisa didapatkan salah satunya dengan cara mengerjakan karya melalui proses mengkomposisi dari bentuk yang paling sederhana kemudian secara bertahap terus ditingkatkan dan digabungkan dengan berbagai obyek yang memiliki karakter yang berbeda. Pengalaman visual tersebut bersifat individual, dimana proses yang sama tidak selalu menghasilkan hal yang sama bila dibandingkan dengan hasil komposisi yang dihasilkan oleh peserta eksperimen yang lain. Pengalaman visual ini menjadi bekal yang penting untuk mendapatkan pemahaman terhadap estetika bentuk secara menyeluruh, dimana pemahaman tersebut akan menjadi panduan untuk bisa membantu dalam proses penciptaan karya Komposisi 2 Dimensi dan sekaligus dapat juga dipakai sebagai alat untuk menilai hasil karya yang sudah dihasilkan.

## SARAN

Penelitian ini merupakan implementasi dari eksperimen penyusunan komposisi dalam rangka pembelajaran dan peningkatan kepekaan terhadap elemen elemen dasar desain dan bagaimana hal tersebut diterapkan dalam komposisi untuk mencapai estetika bentuk. Pola eksperimen dan hasil akhirnya akan sangat dinamis, akan tetapi secara umum hasil akhir yang dapat dicapai adalah peningkatan kepekaan estetika bentuk.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wahyuni, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*: Madura. UTM Press.
- [2] Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, dan Muh. Muhaimin (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*: Makassar. Badan Penerbit UNM.

- [3] Heince Andre Maahury, M. ArsAndi Andre Pratama Putra, (2024). *Buku Ajar Estetika Bentuk*: Sukoharjo. Tahta Media Group.
- [4] Destri Natalia, Elsa Magdalena, Andry Pranata, Nicolhas Jurdy Wijaya. (2022). Filsafat dan Estetika Menurut Arthur Schopenhauer. *Clef: Jurnal Musik dan Pendidikan Musik*. 3 (2). Hal. 61-77. <https://doi.org/10.51667/cjmpm.v3i2.1111>.
- [5] A. Matius, *Estetika Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan*. Jakarta: Sanggar Luxor, 2009.
- [6] D. S. Kartika, *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sain, 2004.
- [7] S. E. Sanyoto, *Dasar Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2005.
- [8] B. Pangarso, *Teknik Pendekatan Desain: Bentuk Estetik Arsitektural*. Yogyakarta: Kanisius, 2014.
- [9] Dyah Gayatri Puspitasari, James Darmawan (2014). Modifikasi Pembelajaran Desain Dasar (Nirmana) Bagi Program Studi Animasi. *Humaniora*. 5(2). Hal. 685-697. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3124>
- [10] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- [11] D. Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.

## Alih Kode sebagai Penguat Komedi dalam Dialog Antartokoh pada Struktur Naratif Film Srimulat: Hil yang Mustahal

Wimby Fajar Herlambang<sup>1</sup>, Donie Fadjar Kurniawan<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Film dan Televisi, ISI Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: wimbyfajar4@gmail.com

<sup>2</sup>Dosen Film dan Televisi, ISI Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: donie.fadjar.k@gmail.com

\* Penulis Korespondensi: E-mail: donie.fadjar.k@gmail.com

**Abstrak:** *Film Srimulat: Hil Yang Mustahal* merupakan film komedi biopik yang menceritakan tentang perjalanan anggota grup lawak Srimulat yang memulai karirnya di Ibu Kota. Film ini berkisah tokoh Gepeng yang menjadi anggota baru grup Srimulat yang sedang jatuh hati dengan anak pemilik kontrakan yang bernama Royani. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan alih kode dalam dialog yang diucapkan para tokoh sebagai pembentuk komedi dalam sebuah film. Penggunaan dialog film ini menggunakan 3 bahasa yaitu bahasa Jawa, Indonesia, dan Betawi sehingga terjadilah sebuah peralihan bahasa atau dikenal sebagai alih kode. Penggunaan alih kode pada penelitian ini diterapkan sebagai elemen pembentuk komedi yang memicu tawa dan kelucuan kepada penonton. Alih kode yang diteliti menggunakan pikiran dari Ronald Wardhaugh dimana alih kode terjadi karena 2 hal: Situasi dan metaforis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan data dari original film yang diakses melalui *Amazon Prime Video Mobile*. Setelah data terkumpul peneliti menonton film dan mencatat *scene* dan *time code* di setiap dialog yang mengandung alih kode, konsep film komedi, dan menggunakan pendekatan struktur naratif film. Hasil penelitian ini bahwa alih kode bisa digunakan untuk menciptakan sebuah komedi film. Selain itu, pentingnya penelitian ini adalah alih kode bisa dijadikan sebagai elemen dari pembentukan sebuah film.

**Kata Kunci:** Alih Kode Dialog; *Film Srimulat: Hil Yang Mustahal*; Komedi; Struktur Naratif

**Abstract:** *Srimulat: Hil Yang Mustahal* movie is a biopic comedy film about the journey of a member of the Srimulat comedy group who started his career in the capital city. This movie tells the story of the character Gepeng who is a new member of the Srimulat group falling in love with the son of the rent owner named Royani. The purpose of this study is to describe the use of code-switching in the dialog spoken by the characters as a form of comedy in a film. The use of dialog in this film uses 3 languages namely Javanese, Indonesian, and Betawi so there is a language switch known as code-switching. Code-switching in this study is applied as a comedy-forming element that triggers laughter and cuteness in the audience. The code-switching studied uses the thoughts of Ronald Wardhaugh where code-switching occurs because of 2 things: Situational and metaphorical. This research uses qualitative research methods. For data collection, researchers used data from the original movie accessed through *Amazon Prime Video Mobile*. After the data was collected, the researcher watched the film and recorded the scene and time code in each dialog that contained code-switching. The concept of comedy films, and used a film narrative structure approach. The result of this research is that code-switching can be used to create a comedy movie. In addition, the importance of this research is that code-switching can be used as an element of the formation of a movie.

**Keywords:** Code-Switching; Comedy; Dialogue; Narrative Structure; *Srimulat: Hil yang Mustahal* Movie

### PENDAHULUAN

Film merupakan media masa yang di dalamnya terdapat elemen seperti tokoh, naskah, visual, musik, tata artistik, dan pencahayaan yang berfungsi sebagai penguat cerita yang ingin disampaikan dalam format

audiovisual. Seperti yang dikatakan Himawan Pratista, Secara umum film dibagi menjadi 2 unsur yakni unsur naratif dan sinematik. Kedua unsur tersebut memiliki hubungan interaksi satu sama lain sehingga terbentuklah menjadi sebuah film. Unsur

naratif bekerja sebagai bahan untuk membuat film. Sedangkan unsur sinematik adalah gaya pengolahan dalam sebuah film[1].

Untuk menghasilkan film yang menarik, unsur naratif berfungsi sebagai aspek penting dalam cerita sebuah film. Di dalamnya terdapat elemen-elemen penting seperti tokoh, alur, dialog, bahasa, konflik, latar, dan waktu. Apabila masing-masing elemen bekerja secara berkesinambungan, maka pesan cerita dalam film tersebut akan dengan mudah tersampaikan kepada penonton[2].

Film *Srimulat: Hil Yang Mustahal Babak Pertama* merupakan film biopik bergenre komedi yang penggunaan dialognya lebih banyak menggunakan bahasa Jawa. Komedi yang ditunjukkan pada setiap *scene* atau adegan mampu menarik perhatian dan memicu tawa bagi penontonnya dengan adegan-adegan yang tak terduga dan percakapan lucu yang dilakukan oleh para tokohnya. Film yang disutradarai oleh Fajar Nugros ini ditayangkan perdana di seluruh Indonesia pada 19 Mei 2022[3]. Film ini merupakan film yang menceritakan kisah perjalanan grup lawak legendaris Indonesia yang berasal dari Kota Solo yang berkisah para anggota grup *Srimulat* yang berjuang dalam mencapai tujuan mereka untuk tampil di Ibu Kota. Tokoh di dalam film ini diperankan sesuai dengan tokoh anggota lawasnya diantaranya Tarzan, Ibu Djujuk, Timbul, Tessa, Nunung, Paul, Basuki, dan Gepeng.

Film *Srimulat: Hil Yang Mustahal* memiliki ciri khas penggunaan set tata artistik yang hampir keseluruhan di set menyerupai tempo dulu dan penggunaan warna yang kecoklat-coklatan. Beberapa *scene* diperlihatkan ketika suasana di Taman Balekambang, Pasar Gede Solo, Studio rekaman TV, dan panggung *Srimulat* di Istana Presiden ditampilkan semirip mungkin dengan *setting* tahun 80-an. Karakter masing-masing tokoh juga dibuat menyerupai tokoh aslinya seperti tokoh Tarzan yang digambarkan seorang tentara yang tegas, Tessa yang menyerupai perempuan, hingga tokoh Nunung yang menyerupai Nunung *Srimulat* ketika masih muda[3].

Bahasa yang digunakan pada film *Srimulat* ini menggunakan dialog bahasa Jawa[4]. Komedi bahasa Jawa yang dilontarkan para pemeran juga sangat menghibur bagi penontonnya. Dialog yang digunakan oleh para pemeran *Srimulat* ini menggunakan bahasa Jawa yang berlogat dari berbagai macam daerah. Sebagai contoh penggunaan Bahasa Jawa yang diterapkan oleh para grup *Srimulat* ketika *scene* yang berada di Ibukota Jakarta, menimbulkan terjadinya penggunaan tiga bahasa yakni bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Betawi. hal inilah yang memantik semangat peneliti untuk menggali lebih dalam film tersebut. Khususnya penerapan alih kode atau yang biasa dikenal sebagai *code switching*. Oleh karena itu, peneliti menganggap bahwa penelitian ini layak untuk dielaborasi lebih lanjut.

Alih kode atau *code switching* adalah penggunaan lebih dari satu bahasa ragam, atau gaya oleh seorang pembicara dalam suatu ujaran atau wacana, atau di antara lawan bicara atau situasi yang berbeda[5][6]. Alih kode dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti untuk mengekspresikan identitas, untuk menyampaikan makna sosial, untuk memfasilitasi komunikasi, dan untuk mencapai tujuan komunikatif tertentu[7][8].

Alih kode di dalam ilmu sosiolinguistik merupakan peristiwa pergantian dari bahasa satu ke bahasa lain yang lazim terjadi dalam masyarakat bilingual dan multilingual[7][9]. Fenomena alih kode di Indonesia banyak ditemui pada masyarakat daerah terutama yang menguasai bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan masyarakat sebagai bahasa kesatuan, sedangkan bahasa daerah digunakan sebagai bahasa adat dan kebudayaan daerah. Keberagaman bahasa di Indonesia karena banyaknya suku dan budaya yang berbeda-beda pada setiap daerah seperti Jawa, Bali, Sunda, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, dan Papua.

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat Jawa daerah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta[10]. Setiap daerah tersebut memiliki bahasa Jawa yang memiliki logat berbeda. Secara keseluruhan bahasa Jawa memiliki aturan dan etika yang digunakan seperti ketika berbahasa kepada orang yang setara menggunakan bahasa Jawa Ngoko, bahasa ngoko adalah bahasa Jawa yang kasar. Sedangkan dengan orang yang lebih tua atau yang memiliki strata lebih tinggi menggunakan bahasa Jawa Kromo[11]. Jawa Timur menjadi daerah yang memiliki bahasa Jawa yang lebih kasar dibanding dengan bahasa lain[12]. Masyarakat Jawa Timur sering menggunakan bahasa Jawa untuk menciptakan guyonan dan candaan untuk menjalin kedekatan dan rasa keakraban terhadap teman maupun keluarga. Guyonan khas Jawa Timuran ini mulai terkenal dan dibawakan melalui pertunjukan sebuah grup lawak *Srimulat* pada era 70-an. Pada tahun 2023 *Srimulat* resmi tampil kembali dalam bentuk sebuah film di layar bioskop.

Film *Srimulat: Hil Yang Mustahal* yang menggunakan 3 bahasa yang berbeda yakni bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Betawi. Adegan ini menceritakan tentang pindahnya para anggota grup *Srimulat* untuk tampil di sebuah stasiun TV di Jakarta. Tokoh Gepeng dan Basuki yang saat itu sedang di rumah kontrakan sedang melakukan percakapan dengan Babe Makmur (Pemilik Kontrakan) yang keduanya memiliki bahasa yang berbeda sehingga menciptakan sebuah peralihan bahasa.

Referensi yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini adalah melakukan pengamatan dengan menonton film. selain itu juga diperlukan beberapa sumber pustaka, berupa penelitian, buku, dan jurnal yang membahas

permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu yang hampir sama permasalahannya dijadikan pembandingan dengan penelitian yang dilakukan agar tidak terjadi penjiplakan karya, beberapa karya penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama, *An Analysis of Code-Switching In The Movie "Luca"* Skripsi Kezia Anindita Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma Indonesia. Skripsi ini membahas tentang analisis *code switching* pada film barat "Luca". penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat tiga jenis alih kode yang digunakan dalam film "Luca" yaitu *inter-sentential*, *intra-sentential*, dan *tag-switching*[5]. Selain jenis-jenisnya, penelitian ini juga juga mengungkapkan fungsi alih kode yang digunakan dalam film. Ada empat fungsi alih kode yang digunakan dalam film, yaitu fungsi referensial, direktif, ekspresif, dan fungsi fatis. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah penggunaan tema yang diangkat mengenai alih kode dan film.

Perbedaan antara Penelitian *An Analysis of Code-Switching In The Movie "Luca"* dengan penelitian penulis adalah dimana penelitian tersebut menggunakan ilmu sosiolinguistik digunakan sebagai acuan untuk meneliti *Code Switching*. Sementara di *Penerapan Alih Kode Sebagai Penguat Komedi Dalam Dialog Antar Tokoh Film Srimulat: Hil Yang Mustahal Melalui Struktur Naratif Film* ini menggunakan struktur film sebagai objek penelitian film dengan pendekatan struktur naratif dan struktur sinematik.

Kedua, *Penerimaan Mahasiswa ISI Surakarta Terhadap penggunaan Dialog Bahasa Malangan Dalam Film Yowis Ben* skripsi dari Maharani Buana Putri Program Studi Televisi dan Film ISI Surakarta[13]. Penelitian ini membahas mengenai penerimaan mahasiswa ISI Surakarta terhadap penggunaan dialog bahasa Malangan dalam film *YOWIS BEN*. menggunakan analisis *focused group discussion* yang telah dilakukan membahas mengenai penggunaan bahasa bicara Malangan dan aksen Malangan dalam film *YOWIS BEN*. Dari pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh peserta dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa mahasiswa dapat menerima penggunaan bahasa Malangan dalam film *YOWIS BEN*. Skripsi ini digunakan oleh peneliti sebagai panduan untuk penulisan penelitian ini.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah tata cara penulisan yang sama karena penelitian tersebut dari Prodi Film dan Televisi ISI Surakarta. Hal ini yang dijadikan penulis sebagai referensi penulisan skripsi film tentang kebahasaan. Persamaan lain yang terlihat yaitu film yang diangkat sama-sama tentang penelitian pada dialog film dan sama-sama menggunakan bahasa daerah (Bahasa Jawa). Perbedaan yang terlihat pada 2 penelitian ini, penelitian *Penerimaan Mahasiswa ISI Surakarta*

*Terhadap penggunaan Dialog Bahasa Malangan Dalam Film Yowis Ben* menggunakan metode studi khalayak dengan Mahasiswa ISI Surakarta sebagai audiensnya. Sementara di penelitian penulis, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data. Penulis akan meneliti tentang alih kode yang muncul pada setiap *scene*, lalu mengidentifikasi dengan pendekatan struktur film.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata atau gambar dan bukan angka-angka[14]. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok[15].

Objek yang dijadikan penelitian ini adalah Film Srimulat: Hil Yang Mustahal. Penelitian dilakukan dengan cara mengamati alih kode yang muncul di setiap *scene* yang ada di film tersebut. Film Srimulat menggunakan 3 bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Jawa dan bahasa Betawi, sehingga hal tersebut mampu diidentifikasi peralihan bahasa dengan menggunakan ilmu alih kode.

Untuk mengumpulkan data, peneliti mencari film dan naskah film dan naskah film tersebut di sumber-sumber terkait. Setelah mengumpulkan data, peneliti menonton dan membaca naskah film tersebut. Setelah itu memeriksa apakah naskah dan percakapannya sama, langkah selanjutnya adalah mengamati setiap *scene* yang memunculkan alih kode. Kemudian mengambil 1 dialog dalam 1 *scene* yang mengandung alih kode antara dialog pemeran utama dengan pemeran lain. Setiap dialog yang mengandung alih kode di data ulang menggunakan tabel lalu dianalisis makna dan tujuan penggunaan alih kode tersebut.

Data disajikan secara deskriptif analisis dari objek yang diteliti. Data disusun dengan sajian data yang sistematis dan logis kemudian diperjelas dan dilengkapi dengan gambar hasil *screenshot* untuk mendukung kekuatan sajian data. Peneliti mengelompokkan *scene* yang menampilkan dialog antar tokoh yang menggambarkan pembentukan alih kode dengan metode *screenshot*. Peneliti juga menampilkan tabel dialog percakapan antar tokoh yang mengandung alih kode.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi, *Film Srimulat: Hil yang Mustahal* ini berdurasi 1 Jam 48 menit 8 detik, 8 *squence* dan 58 *scene*. Beberapa data yang sudah diperoleh adalah terdapat 12 *scene* yang mengandung alih kode dan dilibatkan oleh 7 pemeran yakni Gepeng, Basuki, Babe Makmur, Tarzan, Nunung, Kabul, dan Royani.

Tabel 1. Pembagian *Scene* dan *Time Code*

No.	<i>Scene dan Time Code</i>	Deskripsi Adegan
1.	<i>Scene 13 time code</i> 00:21:45 – 00:22:15	Gepeng dan Basuki sedang memandangi Royani anak Babeh Makmur di depan warung nasi uduk.
2.	<i>Scene 14 time code</i> 00:22:56 – 00:23:04	Setelah bertemu di jalan, Gepeng, Basuki, dan Babeh Makmur berjalan menuju rumahnya. Namun Gepeng dan Basuki tidak menyadari bahwa Babeh Makmur adalah pemilik kontak.
3.	<i>Scene 15 time code</i> 00:24:00 – 00:24:16	Gepeng dan Basuki diajak makan bersama oleh Babeh Makmur untuk membahas keperluannya datang ke rumah.
4.	<i>Scene 16 time code</i> 00:25:22 – 00:25:40	Tarsiman datang ke kontrakan kemudian mengucapkan “Spada” yang tidak dipahami oleh Tarzan.
5.	<i>Scene 20 time code</i> 00:33:30 - 00:33:36	Babeh Makmur melakukan komedi <i>slapstick</i> dengan cara meminum teh melalui mata kemudian Gepeng dan Basuki merespons kejadian tersebut.
6.	<i>Scene 21 time code</i> 00:33:45 – 00:34:05	Babeh menyuruh Basuki dan Gepeng untuk menimba air karena mesin pompa air yang rusak. Gepeng tidak paham dengan perintah yang diberikan oleh Babeh Makmur karena menggunakan Bahasa Indonesia.
7.	<i>Scene 30 time code</i> 00:46:28 – 00:46:35	Nunung datang ke toko peralatan rias untuk membeli cat rambut. Kemudian mengatakan dengan Bahasa Jawa yang membuat penjaga toko tersebut tidak paham dengan apa yang di ucapkan Nunung.
8.	<i>Scene 36 time code</i> 01:00:17 – 01:00:35	Kabul berkumpul bersama para banci untuk mengubah tata rias Kabul. Alih Kode

No.	<i>Scene dan Time Code</i>	Deskripsi Adegan
		terjadi ketika salah satu banci menyarankan Kabul untuk memakai gincu.
9.	<i>Scene 40 time code</i> 01:05:10 – 01:05:36	Royani menjelaskan tentang isi siaran yang ada di televisi bahwa semuanya menggunakan Bahasa Indonesia, namun di situ Gepeng tidak setuju.
10.	<i>Scene 43 time code</i> 01:09:48 – 01:10:15	Gepeng menimba air di sumur kontrakan babeh. Disana Gepeng mencoba menanyakan tentang istri babeh.
11.	<i>Scene 47 time code</i> 01:19:00 – 01:19:12	Gepeng mengantar Royani kemudian ia mengajak Royani untuk menonton pertunjukan Srimulat di depan Presiden.
12.	<i>Scene 55 time code</i> 01:37:30 – 01:37:45	Gepeng mengantar Royani pulang kemudian Gepeng mengucapkan terima kasih kepada Royani.

Adegan memperlihatkan Gepeng dan Basuki yang sedang di tengah perjalanan melihat wanita cantik yang sedang membeli nasi uduk di sebuah warung. Kemudian muncul Babeh Makmur yang sedang menghampiri dan mengatakan sesuatu kepada Gepeng dan Basuki. Gepeng dan Basuki tidak menyadari bahwa Babeh Makmur adalah ayah dari Royani lalu mereka memberikan sindiran kepada Babeh Makmur.



Gambar 1. Gepeng dan Basuki sedang Memandangi Royani Anak Babeh Makmur (*time code* 00:21:45 – 00:22:15)

SCENE 13 EXT. DI DEPAN WARUNG -  
SIANG HARI

BABEH MAKMUR  
(Datang menghampiri Gepeng dan  
Basuki)  
Lu pada lihat apaan sih?

GEPENG  
Husstt, *lek arep melu ndelok meneng  
wae*

BABEH MAKMUR  
Gua kagak ngerti ngomong jawa,  
apaan?

GEPENG  
*Kowe ra mudeng boso jowo to?  
Bas, terjemahke bas  
Kui cah ayu anake sopo yo?*

BASUKI  
Itu cewek cantik anaknya siapa ya?

GEPENG  
Ndak mungkin anakmu to?

BASUKI  
Yo jelas ra mungkin, sing kae koyok  
gitar  
Sing iki koyok bedug  
Yang itu seperti gitar  
Yang ini seperti bedug

Transkrip Dialog 1. *Scene* Warung Nasi Uduk  
(time code 00:21:45 – 00:22:15)

Alih kode yang muncul pada *scene* ini merupakan alih kode situasional, dimana Babeh yang tiba-tiba datang untuk bertanya kepada Gepeng dan Basuki yang sedang memandangi putrinya. Karena Babeh Makmur yang tidak paham dengan bahasa Jawa, Gepeng dan Basuki memanfaatkan situasi untuk menyindir perbedaan fisik antara Babeh Makmur dengan anaknya. Hal inilah yang memicu konflik bagi Babeh Makmur dengan Gepeng dan Basuki. Alih kode yang digunakan oleh Basuki mampu menciptakan kelucuan karena termasuk kedalam komedi *banter* yang digunakan untuk memberikan sindiran kepada Babeh Makmur.



Gambar 2. Tarsiman Bertemu dengan Tarzan  
(time code 00:25:22 – 00:25:40)

SCENE 16. INT. DI RUANG TAMU -  
SIANG HARI

TARSIMAN  
(Mengetuk pintu)  
Spada!

TARZAN  
Bapak golek sepeda?

TARSIMAN  
Sepeda? Siapa yang nyari sepeda?

TARZAN  
Coba dibaleni

(Lalu Tarsiman mengulangnya  
kembali)

TARSIMAN  
Spada!

TARZAN  
Nah kui! Mriki niki kontrakan pak,  
Sanes toko sepeda

TARSIMAN  
Ya ya ya!

Transkrip dialog 2. *scene* Tarsiman bertemu dengan Tarzan  
(time code 00:25:22 – 00:25:40)

Alih kode yang muncul di *scene* ini merupakan alih kode metaforis yang terjadi karena ketidakpahaman Tarzan dengan singkatan-singkatan bahasa Indonesia modern. Kalimat yang pertama adalah ucapan Tarsiman “Spada” yang memiliki arti Siapa Ada, kata tersebut mulai menjadi tren ketika tahun 80-an untuk mengucapkan salam ketika sedang bertemu di rumah seseorang. Yang kedua, dialog yang diucapkan dari Tarzan “Bapak golek sepeda?” menggunakan bahasa Jawa kemudian dibalas oleh Tarsiman yang menggunakan bahasa Indonesia “Sepeda? Siapa yang nyari sepeda?” menunjukkan bahwa ketidakpahaman Tarzan menyebabkan Tarsiman harus mengulangnya kembali. Dan yang terakhir setelah Tarsiman mengulangi mengucapkan kembali “Spada” ternyata masih tetap belum

membuat Tarzan paham sehingga mengucap “Mriki niki kontrakan pak, Sanes toko sepeda” yang berarti tempat tersebut adalah kontrakan, bukan toko sepeda.



Gambar 3. Percakapan Nunung dengan Penjual Kosmetik  
(time code 00:46:28 – 00:46:35)

SCENE 30. EKT. DI TOKO KOSMETIK - SIANG HARI

PENJUAL TOKO  
(Bermain teka-teki silang)  
Empat kotak kebawah,  
Anak monyet

NUNUNG  
Kowe!  
\*Kamu!

PENJUAL TOKO  
"Kowe?"

NUNUNG  
Heeh

PENJUAL TOKO  
Pakai bahasa Indonesia!

Transkrip Dialog 3. Scene Percakapan Nunung dengan Penjual Kosmetik  
(Time Code 00:46:28 – 00:46:35)

Alih kode yang ditunjukkan pada *scene* ini termasuk jenis alih kode metaforis. Perubahan topik terlihat ketika adegan sedang memperlihatkan penjual toko yang bermain teka-teki silang kemudian Nunung tiba-tiba menjawabnya. Peralihan Bahasa yang ditunjukkan di sini adalah ketika penjual toko yang bermain teka-teki silang mengucapkan “Empat kotak kebawah, Anak monyet”, Kemudian secara spontan Nunung datang menjawab “Kowe!”. Cara bercanda atau guyonan seperti ini merupakan khas candaan yang sering dilakukan oleh orang-orang Jawa untuk mengubah istilah anak monyet menjadi “kowe” yang berarti dalam bahasa Indonesia adalah “kamu”. Guyonan ini membuat Nunung saja yang paham dan membuat penjual toko tidak memahami apa yang dikatakan Nunung. Karena tidak paham dengan maksud dan bahasa Nunung. Komedi yang digunakan Nunung kepada penjual kosmetik ini bisa

dikategorikan termasuk kedalam komedi “*banter*” atau istilahnya dalam bahasa Indonesia adalah komedi sindiran.



Gambar 4. Percakapan Kabul dengan Para Waria  
(Time Code 01:00:17 – 01:00:35)

SCENE 36. EKT. KONTRAKAN WARIA - SIANG HARI

WARIA I  
Eh, kamu kalo misalkan pengen lebih cantik  
Pakai gincu

KABUL  
*Opo iku gincu?*

WARIA I  
Lipen

KABUL  
*Lipen opo?*

WARIA I  
Gincu, ini loh  
(Sambil mengeluarkan gincu dari tas kosmetiknya)

KABUL  
*Jancok, koyok ngene iki nek gonku jenenge benges*

WARIA I  
Benges apa?

KABUL  
Gincu!

WARIA II  
Ginca-gincu ginca-gincu terus,  
Jancok!

WARIA I  
Oh di Jawa Namanya jancok

Transkrip Dialog 3. Scene Percakapan Kabul dengan Para Waria  
(Time Code 01:00:17 – 01:00:35)

Alih kode situasional terjadi di *scene* ini. Alih kode yang terjadi pada *scene* ini adalah ketika tokoh

waria 1 yang menyuruh Kabul untuk memakai gincu kemudian Kabul yang tidak paham mengatakan “*Opo iku gincu?*” terjadi perubahan dari Bahasa Indonesia yang dibalas dengan Bahasa Jawa. Yang kedua, perubahan Bahasa terjadi setelah waria 1 menunjukkan sebuah gincu kemudian Kabul menanggapi dengan Bahasa Jawa “*Jancok, koyok ngene iki nek gonku jenenge benges*”. Para waria yang tidak mengerti Bahasa Jawa kemudian mereka menanggapi dengan kalimat “*Ginca-gincu ginca-gincu terus, Jancok!*” kemudian terjadilah kesalah pahaman oleh waria 1 sehingga mengucapkan “*Oh di Jawa Namanya jancok*”.

Sementara komedi yang terjadi di *scene* ini menggunakan komedi *screwball* dimana pemeran menunjukkan diri untuk berpenampilan unik dan aneh. Di *scene* ini tokoh Tessy bertemu dengan para waria di sebuah pasar. Pada *scene* ini tokoh Tessy sedang mencari jati diri untuk menemukan karakter yang pas untuk dirinya di Srimulat. Pada akhirnya Tessy mengubah penampilannya menjadi waria dan menjadikan Tessy memiliki peran di Srimulat.

Setelah melakukan analisis *scene* dan *time code*, hasil dari penelitian ini adalah alih kode situasional terjadi lebih banyak dibanding alih kode metaforis pada film *Srimulat: Hil Yang Mustahal*. Ada 10 *scene* yang termasuk ke dalam alih kode situasional, lalu 2 *scene* untuk alih kode metaforis. Setiap *scene* memiliki peran sebagai penguat komedi masing-masing. Terdapat jenis komedi seperti *screwball comedy* (komedi berpenampilan seperti orang aneh), *comic scenes* (adegan komik) yang di dalamnya terdapat adegan *random*, *slapstick*, dan *banter*, serta *romantic comedy* (komedi romantis) yang diperlihatkan melalui kisah cinta antara tokoh Gepeng dan Royani.

Tabel 2. Hasil Analisis Alih Kode Film Srimulat

Scene	Tokoh	Time Code	Jenis Alih Kode	Komedi Film
13	1. Gepeng	00:21:45 –	Situasional	Terdapat komedi <i>banter</i> yang digunakan Gepeng dan Basuki untuk menyindir Babeh
	2. Basuki	00:22:15		
	3. Babeh Makmur			
14	1. Gepeng	00:22:56 –	Situasional	Gepeng menggunakan komedi <i>banter</i> untuk menyindir Babeh menggunakan kalimat bahasa Jawa “ <i>Rodok edan opo yo?</i> ” yang artinya “agak gila ya?”
	2. Basuki	00:23:04		
	3. Babeh Makmur			

Scene	Tokoh	Time Code	Jenis Alih Kode	Komedi Film
15	1. Gepeng	00:24:00 –	Situasional	Terjadi komedi <i>random</i> dimana Gepeng tiba-tiba mengaku namanya sebagai Fredy
	2. Basuki	00:24:16		
	3. Babeh Makmur			
16	1. Tarzan	00:25:22 –	Metaforis	Komedi <i>random</i> juga terjadi pada <i>scene</i> ini, tiba-tiba datang seorang pak RT yang diperankan oleh Toto Mulyadi (Pemeran asli Srimulat) bertemu dengan tokoh Tarzan di film ini.
	2. Tarsiman	00:25:40		
	3. Tarsiman			
20	1. Gepeng	00:33:30 –	Situasional	Komedi <i>slapstick</i> dilakukan oleh Babeh Makmur dengan minum kopi melalui mata.
	2. Basuki	00:33:36		
	3. Babeh Makmur			
21	1. Gepeng	00:33:45 –	Situasional	Babeh menggunakan komedi <i>banter</i> digunakan untuk menyindir bahasa Jawa yang digunakan Gepeng dan Basuki.
	2. Basuki	00:34:05		
	3. Babeh Makmur			
30	1. Nunung	00:46:28 –	Metaforis	Komedi <i>banter</i> digunakan Nunung untuk memberikan ejekan kepada penjual kosmetik
	2. Penjual Toko	00:46:35		
	3. Penjual Toko			
36	1. Kabul	01:00:17 –	Situasional	Komedi <i>screwball</i> terjadi karena tokoh Tessy berpenampilan seperti Wanita.
	2. Waria I	01:00:35		
	3. Waria			

Scene	Tokoh	Time Code	Jenis Alih Kode	Komedi Film
40	II 1. Asmuni 2. Royani 3. Gepeng	01:05:10 – 01:05:36	Situasional	Terdapat komedi <i>random</i> berupa <i>jumpscare</i> (mengagetkan) ketika Royani tiba-tiba datang menggunakan pakaian putih yang dikira hantu.
43	1. Gepeng 2. Babeh 3. Royani	01:09:48 – 01:10:15	Situasional	Gepeng menggunakan komedi <i>slapstick</i> memperlihatkan Gepeng sedang mengembalikan kembali air ke dalam sumur yang sudah ditimbanya.
47	1. Gepeng 2. Royani	01:19:00 – 01:19:12	Situasional	Komedi romantis terjadi ketika pengucapan Gepeng ke Royani yang ejaannya salah membuat Royani tertawa.
55	1. Gepeng 2. Royani	01:37:30 – 01:37:45	Situasional	Komedi <i>romantic</i> juga terjadi ketika Gepeng mengantarkan Royani pulang

## KESIMPULAN

Film Srimulat: Hil Yang Mustahal merupakan salah satu film komedi Indonesia terbaik yang menceritakan perjalanan legenda Srimulat yang berjuang dari bawah hingga ke puncak kesuksesan. Pesan moral dari film ini sangat bagus dan mampu memotivasi bagi penonton.

Dalam pembentukan sebuah film komedi, tidak mudah untuk menyampaikan guyonan-guyonan supaya bisa diterima kepada penontonnya. Untuk menciptakan sebuah *jokes* atau guyonan, diperlukan persiapan naskah dan dialog yang matang supaya komedi yang ingin dilemparkan mampu memicu tawa bagi penontonnya. Oleh karena itu, dialog sangat berperan penting dalam hal pembuatan

komedi di dalam sebuah film. Salah satu yang menarik dari percakapan antar tokohnya pada film ini adalah terdapat alih kode atau biasa dikenal sebagai *code switching*.

Alih kode merupakan sebuah peralihan Bahasa dari Bahasa satu ke Bahasa yang lain. Alih kode dapat digunakan sebagai pembentuk komedi dalam sebuah film. Hal ini bisa kita lihat pada film Srimulat: Hil Yang Mustahal yang terdapat alih kode di beberapa *scene* yang digunakan untuk menciptakan kelucuan pada film tersebut. Penyebab terjadinya alih kode bisa kita lihat dari berbagai macam faktor. Bisa terjadi karena faktor lingkungan (*culture*), latar belakang seseorang, dan bisa juga karena konflik sosial. Dalam penelitian ini bisa disimpulkan bahwa dari segi cerita, alih kode bisa menciptakan sebuah konflik/masalah pada film tersebut. Sedangkan dari segi komedi, penerapan alih kode pada dialog antar tokoh bisa dijadikan untuk menciptakan kelucuan pada sebuah film.

Berdasarkan penelitian ini, peran struktur film juga sangat penting dalam hal menganalisis alih kode pada film Srimulat: Hil Yang Mustahal. Terdapat unsur sinematik dan unsur naratif film. Unsur sinematik yang digunakan adalah salah satu elemen saja yakni sinematografi yang digunakan untuk mengidentifikasi *scene* dan *shot* yang terlibat alih kode pada dialog antar tokohnya. Sedangkan unsur naratif digunakan untuk menganalisis tokoh, konflik, dan latar belakang terjadinya alih kode pada dialog antar tokoh film Srimulat.

## SARAN

Penelitian tentang penerapan alih kode diharapkan semakin banyak digunakan oleh peneliti-peneliti selanjutnya karena alih kode merupakan ilmu yang menarik untuk dijadikan sebuah penelitian film.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- [2] G. P. P. A. Yasa, "Analisis Unsur Naratif sebagai Pembentuk Film Animasi Bul," *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 3, no. 2, 2022, doi: 10.30812/sasak.v3i2.1594.
- [3] L. D. Kinanthi and I. T. Puspita, "Sinopsis, Daftar Pemain, dan Jadwal Tayang Srimulat: Hil yang Mustahal," <https://www.kompas.com/hype/read/2023/03/30/133000966/sinopsis-daftar-pemain-dan-jadwal-tayang-srimulat--hil-yang-mustahal?page=all>.
- [4] M. Sulthan, A. Muzakky, S. Mahardika Munggaran, M. G. Rabbani, and A. R. Syaifullah, "Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure pada Film 'Srimulat: Hil Yang

- Mustahil-Babak Pertama,” *IDEOMATIK*, vol. 6, no. 2, pp. 145–156, Dec. 2023.
- [5] K. Anindita, “An Analysis Of Code-Switching In The Movie ‘Luca,’” *ELTR Journal*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.37147/eltr.v7i1.164.
- [6] D. M. Arrizki, Y. Mutiarsih, and I. Sopiawati, “An Analysis of Code Switching and Code Mixing in The Film ‘Tokyo Fiancée’ by Stefan Liberski,” 2020. doi: 10.2991/assehr.k.201215.029.
- [7] B. Dira and P. D. I. B. Lazar, “The Study of Code-Switching In Twivortiare Movie,” *ELTR Journal*, vol. 3, no. 2, 2019, doi: 10.37147/eltr.v3i2.75.
- [8] K. D. D. Hendryani, A. A. G. Y. Paramartha, and P. A. K. Juniarta, “An Analysis of Code Switching In Indonesian Movie ‘Bridezilla,’” *International Journal of Language and Literature*, vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.23887/ijll.v5i2.31762.
- [9] P. R. Natalia, “An Analysis of Code-Switching in ‘Ali & Ratu Ratu Queens’ Movie,” *Linguistics Initiative*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.53696/27753719.2126.
- [10] E. Kartikasari, “Pemakaian kode tutur bahasa Jawa oleh pedagang di pasar,” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 6, no. 3, 2023, doi: 10.30872/diglosia.v6i3.712.
- [11] Santo, “Mengenal 3 Tingkatan Bahasa Jawa dan Contohnya: Ngoko-Krama,” <https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6597458/mengenal-3-tingkatan-bahasa-jawa-dan-contohnya-ngoko-krama>.
- [12] D. C. Kurniawati, “Dikenal Kasar, Ini Faktor yang Mempengaruhi Logat Bahasa Jawa Timur,” <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/03/05/faktor-yang-mempengaruhi-logat-bahasa-jawa-timur>.
- [13] M. B. Putri, “Penerimaan Mahasiswa Isi Surakarta Terhadap Penggunaan Dialog Bahasa Malangan dalam Film Yowis Ben.” Accessed: Oct. 26, 2024. [Online]. Available: <http://repository.isi-ska.ac.id/3454/1/Maharani%20Buana%20P.pdf>
- [14] Sugiyono, “Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif),” *Metode Penelitian Kualitatif*, 2023.
- [15] M. Rijal Fadli, “Memahami desain metode penelitian kualitatif,” vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.

## Potensi Media Pendukung Belajar Pra-Aksara Berbasis *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini

Nasywa Arrasyafitri<sup>1</sup>, Muhamad Bentang Nurgama<sup>2</sup>, Fahri Hikmanda Haruman<sup>3</sup>, Ahmad Reza Afandi<sup>4</sup>, Muhammad Rizky Suryadi<sup>5</sup>, Agustina Kusuma Dewi<sup>6\*</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional (ITENAS), Bandung, Indonesia

Email: nasywa.arrasyafitri@mhs.itenas.ac.id<sup>1</sup>, muhamad.bentang@itenas.ac.id<sup>2</sup>, fahri.hikmanda@mhs.itenas.ac.id<sup>3</sup>, m.rizky@mhs.itenas.ac.id<sup>4</sup>, ahmad.reza@mhs.itenas.ac.id<sup>5</sup>, agustina@itenas.ac.id<sup>6</sup>

\*Penulis Korespondensi: E-mail: agustina@itenas.ac.id

**Abstrak:** Teknologi informasi dan komunikasi di era transformasi digital mengalami perkembangan pesat—termasuk pada area edukasi di pendidikan usia dini yang sebagian besar mulai mengembangkan modul ajar berbasis digital. Namun, perkembangan ini belum selaras dengan meratanya tingkat kecakapan digital di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi buku berbasis teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran pra-aksara yang dapat meningkatkan literasi digital pada anak usia dini. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan analisis data deskriptif, termasuk kuesioner, wawancara, observasi, dan studi literatur. Responden penelitian adalah guru di PG/TK Al Hasan Islamic Preschool, Kota Bandung, dengan analisis data dilakukan menggunakan metode Toulmin. Penelitian ini menunjukkan bahwa buku berbasis *augmented reality* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini, dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan perkembangan mereka. Namun, pencermatan terhadap kecakapan literasi digital pengajar pun perlu untuk terus ditingkatkan agar tetap selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era transformasi digital.

**Kata Kunci:** pra-aksara, *augmented reality*, media edukasi, literasi baca-tulis

**Abstract:** Information and communication technology in the era of digital transformation has experienced rapid development—including in the area of education in early childhood education, most of which have begun to develop digital-based teaching modules. However, this development is not yet in line with the even distribution of digital skills in Indonesia. This study aims to identify the potential of augmented reality-based books as pre-literacy learning media that can improve digital literacy in early childhood. Qualitative research methods were used with descriptive data analysis, including questionnaires, interviews, observations, and literature studies. The research respondents were teachers at PG/TK Al Hasan Islamic Preschool, Bandung City, with data analysis carried out using the Toulmin method. This study shows that augmented reality-based books can be an interesting and effective learning media to improve early childhood digital literacy, taking into account their characteristics and developmental needs. However, scrutiny of teachers' digital literacy skills also needs to be continuously improved so that they remain in line with the development of information and communication technology in the era of digital transformation.

**Keywords:** pra-aksara, *augmented reality*, educational media, basic literacy

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dalam mengembangkan potensi diri dalam kecerdasan, kepribadian, keagamaan dan hal lainnya yang diperlukan bagi diri sendiri ataupun di masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan, pendidikan perlu ditempuh oleh

manusia selama masa hidupnya. Sedangkan, pendidikan pada anak harus dimulai sejak dini karena memiliki peran yang sangat menentukan, pada usia ini berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak mulai dan sedang berlangsung yang akan menjadi dasar dan penentu bagi perkembangan anak selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas

perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilannya pada masa perkembangan berikutnya.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 (Permendikbud, 2014) tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 10 berbunyi 'keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dan cerita'. Jadi dapat dikatakan bahwa anak usia dini perlu untuk dapat memahami komponen-komponen keaksaraan yang berupa kosa kata, memahami suatu cerita dan dimungkinkan adanya kegiatan bermain yang dapat menstimulusi kemampuan membuat goresan huruf sebagai wujud perkembangan aspek keaksaraan [1]. Pada prinsipnya harus adanya dorongan pengembangan optimal untuk potensi peserta didik melalui pengalaman belajar bermakna, agar mereka memiliki kesiapan menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu yang dapat menjadi dorongan dalam optimalisasi potensi perkembangan kebahasaan anak yakni adanya integrasi hal yang kreatif, inovatif dan menarik seperti teknologi [1].

Penggunaan teknologi berdampak salah satunya memudahkan pekerjaan manusia. Namun, di area pendidikan, teknologi—khususnya yang bersifat interaktif—tidak hanya memberikan kemudahan pada penyampaian materi yang terkadang sulit untuk hanya dideskripsikan menggunakan buku cetak dan/atau kalimat verbal, melainkan juga berpotensi menarik perhatian siswa, sehingga secara tidak langsung dapat mendukung adanya rentang konsentrasi yang lebih panjang pada saat menerima dan menyerap pelajaran yang diberikan. Kondisi ini, juga terjadi pada usia pra-aksara.

Pra-aksara merupakan fase dimana manusia belum mengenal huruf hingga tulisan, hal ini bisa terjadi pada anak berusia 2-6 yang masih belajar. pembelajaran pra-aksara seperti huruf-huruf abjad merupakan pembelajaran yang wajib di Playgroup hingga taman kanak-kanak. Namun, dengan rentang konsentrasi yang relatif pendek, adakalanya pembelajaran menjadi kurang optimal terutama ketika menggunakan media ajar yang bersifat konvensional dengan tingkat interaktivitas yang minim. Rendahnya semangat hingga kurangnya minat pada anak—salah satunya bisa dikarenakan media pendukung pembelajaran kurang memotivasi semangat anak dalam belajar dapat menyebabkan adanya keterlambatan belajar pra-aksara. Tidak hanya diperkenalkan secara verbal dalam bentuk tulisan, adanya aktivitas lain yang bersifat interaktif dan visual berbasis teknologi, diasumsikan dapat menarik perhatian anak untuk belajar dalam rentang waktu yang lebih panjang. Merujuk pada situasi tersebut,

selaras dengan era transformasi digital, maka, media yang akan dikembangkan dan disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah media yang berpotensi membantu dan mendukung pembelajaran pra-aksara untuk pendidikan usia dini dengan menggunakan *Augmented Reality*.

Sejak dini, anak-anak tidak pernah lepas akan *smartphone* genggam milik orang tua dan membuat mereka ketergantungan akan *smartphone* sejak dini. Beragam informasi dari media digital *bersliweran*, dan dapat memberikan pengaruh [2]. Tak hanya ketergantungan, isi *smartphone* yang dapat menelusuri berbagai topik hingga mainan membawa mereka terbuka akan teknologi yang dapat memberikan informasi dan pelajaran yang luas. Meskipun begitu, sampai saat ini masih ada banyak pertanyaan yang belum terjawab mengenai dampak jangka panjang penggunaan *smartphone* dan media sosial pada anak-anak dan remaja [3]. Namun, penelitian yang telah dilakukan memberikan beberapa bukti mengenai risiko dan manfaatnya. Secara spesifik, menurut Oakes [4] meskipun belum ada bukti komprehensif yang menunjukkan bahwa kepemilikan ponsel atau penggunaan media sosial secara langsung membahayakan kesejahteraan anak-anak secara umum, namun pemahaman ini masih belum lengkap.

Selaras dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, pendekatan pembelajaran pun mau tidak mau harus berubah. Perubahan terbesar adalah dari bentuk media pengajaran, yang awalnya konvensional, menjadi berbasis teknologi, bersifat digital dan terkena digitisasi. *Smartphone*, kini, mulai difungsikan sebagai teknologi yang mempermudah manusia untuk berkomunikasi dapat juga menjadi sebuah alat belajar bagi anak-anak usia dini; misalnya, *smartphone* menjadi media yang dapat memudahkan si kecil untuk belajar huruf dengan visual yang seru. Namun, di sisi lain, perlu dicermati pula, bahwa belum semua guru di Indonesia, terutama pada pendidikan usia dini, telah siap dan sigap membekali diri dengan kecakapan literasi digital, khususnya, penerapan *Augmented Reality* yang meski sederhana, namun, dapat menghadirkan dunia yang 'sesungguhnya'-nya dalam pembelajaran. Fenomena tersebut di atas, adalah salah satu kondisi riil yang berlaku, terkait pembelajaran pra-aksara bagi anak usia dini di era transformasi digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis bersifat deskriptif. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner, observasi, wawancara, dan studi literatur. Responden kuesioner merupakan guru-guru dari PG/TK Al Hasan

Islamic Preschool yang merupakan lokasi penelitian. PG/TK Al Hasan sebagai sekolah yang menerapkan pendekatan inklusif, tidak hanya mengutamakan pendidikan akhlak dan pengetahuan berbasis pada nilai-nilai Islam, namun juga selalu berupaya memutakhirkan pendekatan pembelajaran agar selaras dengan kemajuan teknologi. Tidak hanya memiliki perhatian terhadap tumbuh kembang anak didik, namun, sekolah ini juga peduli terhadap perkembangan kompetensi pengajar. Saat ini, PG/TK Al Hasan Kota Bandung telah terakreditasi A. Hal-hal tersebut merupakan alasan yang mendasari PG/TK Al Hasan menjadi studi kasus pada penelitian ini.

Observasi dan wawancara yang dilakukan tidak hanya untuk mengidentifikasi media ajar pra-aksara yang selama ini telah digunakan di lingkungan sekolah, namun juga bagaimana ekosistem pembelajaran yang selama ini dijalankan. Hasil data observasi dan wawancara tersebut di atas dikuatkan dengan pemberian kuesioner, yang ditujukan untuk mengidentifikasi lebih jauh bagaimana proses belajar pra-aksara yang dilakukan berdampak pada minat dan perhatian anak-anak dalam belajar—juga, di dalamnya, mengidentifikasi tingkat kecakapan digital para pengajar. Data-data deskriptif hasil lapangan tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode Toulmin; dengan rujukan argumentasi berpijak pada studi literatur yang relevan.

Analisis Toulmin [5] adalah metode untuk mengevaluasi dan menyusun argumen secara sistematis yang dikembangkan oleh filsuf Stephen Toulmin. Metode ini membagi argumen menjadi beberapa komponen utama: klaim, alasan, dan dukungan. Klaim adalah pernyataan utama atau posisi yang diajukan, alasan adalah justifikasi atau bukti yang mendukung klaim tersebut, sedangkan dukungan mencakup data atau fakta konkret yang memperkuat alasan.

Analisis Toulmin [5] juga melibatkan "warrants" atau jembatan logis yang menjelaskan mengapa alasan tersebut mendukung klaim, serta "backing" yang memberikan dukungan tambahan terhadap warrants. Selain itu, metode ini mempertimbangkan "rebuttals" atau potensi kontra-argumen untuk menilai kekuatan dan kelemahan argumen secara keseluruhan. Dengan struktur yang jelas ini, analisis Toulmin membantu dalam mengorganisir argumen secara rasional dan mengidentifikasi titik-titik yang perlu diperkuat atau diklarifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi, diidentifikasi profil responden secara umum adalah sebagai berikut:

1. Al Hasan Islamic Preschool adalah sebuah tempat belajar bagi anak usia dini (PAUD) yang bertepatan di Jl. Situ Cipanunjang No.1A

Kelurahan Cijagra Kecamatan Lengkung Kota Bandung. PG/TK ini memiliki 1 bangunan dengan jumlah siswa mencapai 30 orang dan 10 guru. PG/TK ini menerapkan prinsip aqidah islami dalam pendidikannya, terakreditasi unggul oleh BAN PAUD dan PNF. PG/TK ini memiliki 5 prinsip mengajar yaitu *Growth Mindset* (seluruh anggota menikmati setiap proses pembelajaran), *Honesty* (mencintai kejujuran pada setiap nafas), *Awareness* (sadar & peduli terhadap lingkungan sekitar), Iman dan Taqwa (menikmati beribadah berdasarkan Al-Qur'an & Hadist), dan *Resilience* (tangguh & tidak mudah putus asa).

2. PG/TK ini memiliki visi dan misi sesuai dengan prinsip aqidah islami dalam pendidikannya. Visi dari PG/TK ini adalah "Menyiapkan generasi bangsa yang menjalankan nilai-nilai islami, memiliki intelegensi yang tinggi mandiri dan kreatif sehingga bermanfaat bagi keluarga masyarakat dan sekitarnya". Dan Misi dari TK ini adalah: [1] Menciptakan lingkungan sekolah yang ramah dan islami berdasarkan qur'an dan hadist; [3] Memberikan rasa aman dan nyaman kepada semua pihak sebagai rumah kedua untuk bertumbuh dan berkembang; [4] Mengembangkan metode pembelajaran yang berfokus pada kesempatan untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif; [6] Membiasakan untuk dapat memilih dan mengambil keputusan sendiri yang dapat dipertanggung jawabkan; [7] Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya tanggung jawab dan integritas; [8] Menjalinkan kerjasama antara guru, orang tua, anak dan masyarakat luas untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa empati serta toleransi.

Pada dasarnya, responden adalah para guru dan jajarannya yang membutuhkan media pendukung pembelajaran bagi anak-anak di PG/TK Al Hasan yang belum mengenal aksara atau pra-aksara. Peran Guru kepada murid-murid pastinya mengajarkan hal yang meningkatkan stimulasi sensorik seperti penglihatan, pendengaran, peraba, pengucapan, penciuman, keseimbangan, hingga gerak otot. Dari wawancara dengan Ema Maesyaroh, M.Pd. sebagai kepala sekolah, beliau dan guru-guru lebih sering menggunakan media konvensional dari barang bekas yang didaur ulang untuk meningkatkan kreativitas pada anak-anak untuk berkarya.

Tabel 1. Jumlah Guru, Staf, dan Anak di PG/TK Al Hasan Islamic Preschool Kota Bandung

No.	Jabatan	Jumlah
1	Guru Pengajar Kelas	6

2	Guru Pendamping	2
3	Guru Pengasuh	2
4	Anak/Pelajar/Murid	30

Hasil kuesioner yang direspon oleh berbagai guru dari PG dan TK Al-Hasan mengidentifikasi bahwa kesulitan dalam memberikan arahan kepada murid mendominasi kurangnya konsentrasi pada murid. Hal ini, disebabkan, salah satunya, kemutakhiran media pembelajaran yang digunakan (20%). Siswa tak jarang, mudah bosan dan terdistraksi pada saat belajar.



Gambar 1 Hasil kuesioner tentang kesulitan guru dengan media belajar konvensional

Gambar 1 menunjukkan bahwa 70% responden merasa guru menghadapi kesulitan karena kekurangan media pembelajaran visual. Tak jarang, kemudian, pengarahan dari guru menjadi kesulitan sendiri bagi murid-murid dalam memahami, karena tidak cukup banyak media pendukung visual yang mengakomodir pembelajaran yang ingin disampaikan.

Stimulasi sensorik [6] yang sangat penting diaplikasikan pada berbagai eksperien dan bermain merupakan faktor penting yang dapat berperan mengembangkan anak dalam konsentrasi, optimalisasi tumbuh kembang; termasuk juga berpengaruh pada keterampilan bahasa, sosial, kosakata, pemecahan masalah, dan koordinasi [7].

Pada Gambar 2 di bawah ini, dapat dilihat beragam tanggapan guru terkait eksperien dalam pemakaian *augmented reality*; 50% dari mereka pernah memakai dan 50% belum pernah memakai. Data kuesioner yang juga didukung dengan pertanyaan terbuka dan wawancara ini mengindikasikan bahwa *augmented reality* sendiri merupakan konsep yang baru bagi responden—dalam artian, mereka pernah mendengar, sebagian pernah menggunakan fitur AR sederhana yang terdapat di media sosial tanpa mengetahui bahwa fitur tersebut adalah bagian dari *augmented reality*.

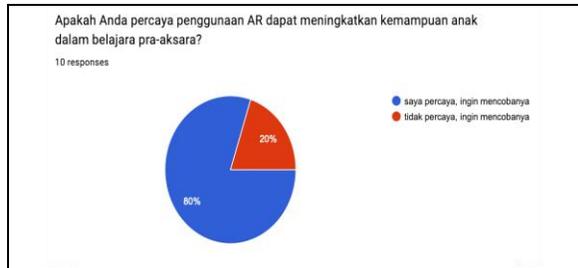
Berdasarkan hasil observasi, kuesioner, dan wawancara yang dapat dilihat pada Gambar 2 di

bawah ini, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan khalayak sasaran adalah belum adanya media pendukung pembelajaran anak-anak di PG/TK Al Hasan Islamic Preschool Bandung yang berbasis teknologi mutakhir. Hal tersebut didasari dengan perkembangan kognitif anak yang berada pada tahap anak berpikir pada tingkat simbolik tapi belum menggunakan operasi kognitif, secara mental mereka bisa merepresentasikan peristiwa dan objek (fungsi semiotik atau tanda), dan terlibat dalam permainan simbolik [9]. Pada Gambar 2 bagian pertanyaan terbuka, responden menanggapi bahwa stimulasi sensorik bagi anak usia dini adalah penting; sebab stimulasi sensorik dapat mendukung kerja panca indera secara optimal dalam mencerap materi pembelajaran. Dalam artian, stimulasi yang tepat, dapat menghadirkan sensasi belajar yang memaksimalkan daya tangkap anak.



Gambar 2 Hasil kuesioner campuran mengenai tingkat literasi digital khalayak sasaran

Dari data yang ditunjukkan pada Gambar 3 di bawah ini, diidentifikasi bahwa 80% responden yang adalah guru pengajar memiliki tingkat kepercayaan untuk mencoba teknologi digital berbasis *augmented reality* dalam pengajaran.



Gambar 3 Data Umum Tingkat Kepercayaan Khalayak Sasaran terhadap *Augmented Reality*

Dari data tersebut, menggunakan analisis deskriptif Toulmin *Analysis*, maka permasalahan khalayak sasaran adalah sebagai berikut :

1. *Backing* : Kesulitan yang dihadapi adalah para guru harus membuat perencanaan kegiatan maksimal. Dari pagi sampai sore hari anak-anak diharuskan beraktivitas, tidak boleh sampai ada waktu luang pada saat jam tersebut dilaksanakan. Di kegiatan harian ini juga para guru diharuskan mencari ide yang dapat membantu stimulasi tumbuh kembang anak. Hal ini dilakukan untuk membuat anak terus beraktivitas seharian tanpa merasa bosan. Jika ada jadwal yang terlewat atau pun kosong, akan ada kekhawatiran tahapan perkembangan anak terlewat. Jika hal ini terjadi, anak berkemungkinan masuk kedalam anak berkebutuhan Khusus.
2. *Warrant* : Para guru disini belum pernah menggunakan media *Augmented Reality*, tapi disisi lain, para guru menggunakan media interaktif lain berupa video dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini disebut bioskop Al Hassan. Para guru mengambil konten dari kanal Youtube lalu diperlihatkan melalui layar kepada anak-anak. Hal ini dilakukan selama 2 minggu sekali.
3. *Ground* : Sebelum pra-aksara anak-anak harus distimulasi melalui sensorik. Anak-anak diharuskan belajar melalui indera peraba. Hal yang dilakukan oleh anak pada tahap ini adalah dengan cara meremas, dan merobek. Setelah itu, anak-anak belajar mengenai kosakata dan bagaimana bentuk menggunakan benda dan media pasir. Barulah anak-anak belajar pra-aksara. Pembelajaran ini mulai dilakukan oleh anak-anak berusia 3 tahun. Yang perlu dikembangkan pada masa pra-aksara yaitu stimulus, sensorik, kemudian kognitif, dan warna.
4. *Qualifier* : Yang membuat anak antusias dalam belajar adalah tantangan, media, dan metode pembelajaran. Anak-anak sekarang diberi kebebasan dalam belajar. Tidak harus selalu mengikuti apa yang guru berikan.
5. *Claim* : Guru biasa menyiapkan alat atau bahan

untuk membantu perancangan media pra-aksara. Alat atau bahan biasanya bersifat bekas, hal ini digunakan untuk memaksimalkan penggunaan barang bekas.

6. *Rebuttal* : Harapan guru kedepannya ingin lebih baik lagi dalam perencanaan program kegiatan. Para guru juga ingin anak-anak berproses dengan gadget dengan batas waktu yang ditentukan.

Definisi literasi digital yang disusun oleh American Library Association (ALA) memberikan panduan yang penting dalam memahami kompleksitas dari konsep ini. Pentingnya literasi digital tidak terbatas pada kemampuan dasar menggunakan teknologi, seperti mengirim teks atau memposting di media sosial, tetapi juga melibatkan keterampilan kognitif dan teknis yang lebih mendalam [8]. Dalam konteks pendidikan—termasuk di dalamnya juga pendidikan usia dini—literasi digital melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi informasi online dengan kritis, memahami sumber daya yang tersemat seperti hyperlink, dan menguasai keterampilan untuk membuat, berkolaborasi, dan berbagi konten digital dengan bertanggung jawab. Dengan demikian, tingkat keberhasilan penerapan teknologi pada pengajaran usia dini ada pada penguasaan atau kecakapan literasi digital pengajarnya. Literasi digital yang dimiliki para pengajar di era transformasi digital, menjadi kunci untuk mempersiapkan siswa agar mampu berfungsi secara efektif sesuai dengan tingkat tumbuh kembangnya dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital.

Profesor literasi dan teknologi di North Carolina State University, Hiller Spiers [10], menguraikan literasi digital menjadi tiga tingkatan yang penting untuk dipahami: **pertama**, menemukan dan mengonsumsi konten digital; **kedua**, membuat konten digital; dan **ketiga**, berkomunikasi atau berbagi konten digital. Pada tingkatan pertama, pengguna belajar untuk memahami asal-usul konten online, menganalisis pesan yang disampaikan, serta menilai keakuratan dan kredibilitas informasi yang mereka temui. Tingkatan kedua melibatkan kemampuan untuk menjadi pencipta konten, termasuk menulis dan membuat media digital. Sedangkan pada tingkatan ketiga, fokusnya adalah pada kemampuan berkolaborasi dan mengkomunikasikan ide secara efektif dengan orang lain melalui media digital. Keseluruhan, literasi digital mencakup lebih dari sekadar konsumsi atau penggunaan teknologi, melainkan juga keterampilan kritis dan kreatif yang penting dalam era digital. Pada pendidikan usia dini, kecakapan digital merujuk pada tiga tingkatan di atas, memungkinkan para pengajar untuk tidak hanya mengunduh template yang disediakan di internet, namun juga dapat memproduksi konten digital sendiri, dan memanfaatkan aplikasi bebas-pakai untuk

membuat konten tersebut lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak belajar.

*Augmented Reality* (AR) [11] adalah teknologi yang menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata untuk menciptakan pengalaman interaktif yang imersif. Melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata khusus, AR menyajikan informasi tambahan—seperti gambar, teks, atau animasi—yang ditambahkan ke tampilan realitas fisik pengguna. Teknologi ini memiliki beragam aplikasi, mulai dari permainan dan hiburan hingga pendidikan dan pelatihan industri. Dalam pendidikan, misalnya, *augmented reality* dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan menyediakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik [12]. Dengan kemampuan untuk meningkatkan cara kita berinteraksi dengan informasi dan lingkungan sekitar, *augmented reality* menawarkan potensi besar untuk revolusi dalam berbagai bidang, termasuk pemasaran, desain, dan medis [13].

Dari data-data yang diperoleh mengenai khalayak sasaran, data referensi serta analisis akar permasalahan yang telah dilakukan pada bagian hasil, dapat diidentifikasi bahwa:

1. Responden masih belum bisa mengoptimalkan keterampilan literasi digital pada media berbasis *Augmented Reality*; disebabkan karena masih terpaku pada media-media yang interaksinya bersifat konvensional. Hal ini disebabkan juga karena secara psikologis, responden sudah merasa nyaman dengan pola pembelajaran yang dilakukan saat ini—selain juga perihal keterbatasan perangkat yang dapat mengakomodir produksi dan distribusi kontendigital interaktif yang dapat digunakan sebagai media pendukung belajar.
2. Dalam penelitian ini, diidentifikasi responden belum pernah mendapatkan wawasan tata kelola pembelajaran menggunakan media berbasis penerapan *Augmented Reality*.

Fase pra-aksara memegang peran penting dalam perkembangan anak usia dini karena merupakan tahap awal dalam membangun pemahaman mereka tentang bahasa dan komunikasi. Selama fase ini, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan pralinguistik seperti pengenalan pola suara, membedakan intonasi, dan memahami bahasa tubuh. Aktivitas seperti bermain dengan suara, menyimak dongeng, dan bernyanyi membantu membentuk dasar untuk kemampuan bahasa yang lebih kompleks di masa depan. Selain itu, fase pra-aksara mempersiapkan anak-anak untuk memahami konsep tulisan dan membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif yang penting seperti pengenalan huruf, memori visual, dan pemahaman tentang struktur bahasa.

Dengan memperhatikan fase pra-aksara dengan baik, pendidik dan orang tua dapat memberikan fondasi yang kuat bagi kemampuan bahasa dan literasi anak-anak di masa depan (Wawancara, 2024) Tapi pada sisi lain, percepatan teknologi informasi dan komunikasi tidak selalu selaras dengan media pendukung pra-aksara yang digunakan di sekolah-sekolah. Kenyataannya, masih banyak ditemukan di pendidikan usia dini, yang masih mengandalkan media pembelajaran konvensional yang mendorong hanya stimulasi motorik halus; tetapi, belum optimal menggunakan media yang sekaligus dapat mawadahi aktivitas yang mendorong tumbuhnya kecakapan literasi digital. Tidak hanya di kalangan murid, bahkan, kurang maksimalnya keterampilan literasi digital juga terjadi di para guru.

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* [14] ini dirasa efektif dan potensial untuk menarik perhatian dan menjaga fokus konsentrasi anak-anak usia pra-aksara dalam proses pembelajarannya. Kebaruan [15] dapat menjadi salah satu indikator yang membuat media pendukung pembelajaran pra-aksara berpotensi menarik perhatian anak usia dini, serta secara tidak langsung meningkatkan kecakapan literasi digital. Kebanyakan Guru merasa terbantu dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, dan mengasumsikan anak-anak akan menjadi sangat antusias dalam menumbuhkan minat baca.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis teknologi, tentu memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya, adalah tidak semuanya pendidik memiliki familiaritas dengan pemanfaatan teknologi digital, khususnya yang berbasis *Augmented Reality/Virtual Reality*. Oleh sebab itu, meski media berbasis pada teknologi baru perlu untuk disampaikan, namun, perlu juga mencermati pada bagaimana literasi digital bagi para pendidik menjadi salah satu kecakapan yang penting untuk dimiliki, meski dalam tingkatan yang sederhana. Dalam hal ini, adanya sosialisasi melalui penyuluhan berkaitan dengan dasar-dasar penggunaan media pendukung belajar aksara berbasis pada penerapan *Augmented Reality* hingga tata kelola produksi konten digital interaktif menggunakan aplikasi sederhana sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan – dapat menjadi salah satu upaya agar pembelajaran usia dini—khususnya dalam penelitian ini adalah anak-anak pada usia pra-aksara dapat tetap selaras dengan kemajuan teknologi media informasi dan komunikasi di era transformasi digital.

## SARAN

Sebagai keberlanjutan, selain sosialisasi melalui penyuluhan—penelitian ini dapat

dilanjutkan ke arah perancangan *prototyping* media pendukung belajar pra-aksara yang dapat diuji coba pada anak usia dini, untuk memperoleh wawasan lebih luas mengenai efektivitas potensi media baru dalam area pendidikan dasar. Isu lain penelitian juga dapat berkembang ke arah efektivitas media ajar berbasis *augmented reality* dengan beragam tema, diantaranya, juga menggunakan bahasa internasional—serta, meningkatkan tingkat kecakapan khalayak sasaran ke pengembangan potensi pembuatan animasi *augmented reality* sederhana secara mandiri sebagai salah satu luaran penelitian terapan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Hartanti and M. Kurniawan, "Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD," Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, [Online]. Tersedia: <https://web.archive.org/web/20220309091428/>. [Diakses: Mar. 9, 2024]. DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2042.
- [2] S. Rahmadini, "Studi Komparasi Maskot-Maskot Non-Manusia dalam Menggambarkan Citra Institusi di Media Sosial," *Candrarupa*, vol. 2, no. 2, pp. 1-1, Oct. 2023. doi: [10.37802/candrarupa.v2i2.446](https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i2.446).
- [3] D. S. Pratiwi, A. A. Widiastuti, and M. M. Rahardjo, "Persepsi Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Lingkungan RW 01 Dukuh Krajan Kota Salatiga," [Online]. Tersedia: <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1568>. [Diakses: Mar. 10, 2024].
- [4] K. Oakes, "Mulai Umur Berapa Seharusnya Anak-Anak Boleh Memiliki Ponsel?," *BBC Future*, 15 Okt. 2022. [Online]. Tersedia: <https://www.bbc.com/indonesia/articles/c16x03y1ggdo>. [Diakses: Mar. 22, 2024].
- [5] S. Toulmin, *The Uses of Argument*, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- [6] "Ibu, Kenali 5 Tanda-Tanda Anak Terlambat Membaca," *HALODOC*, 22 Okt. 2023. [Online]. Tersedia: <https://www.halodoc.com/artikel/ibu-kenali-5-tanda-tanda-anak-terlambat-membaca>. [Diakses: Mar. 18, 2024].
- [7] "7 Stimulasi Sensori yang Perlu Diperhatikan untuk Tumbuh Kembang Anak," *HaiBunda*, 30 Sep. 2023. [Online]. Tersedia: <https://www.haibunda.com/parenting/20230921211830-61-3172177-7-stimulasi-sensori-yang-perlu-diperhatikan-untuk-tumbuh-kembang-anak#:~:text=Dikutip%20dari%20Healthline%2C%20stimulasi%20sensori,anak%20berkembang%20dan%20saling%20terhubung>. [Diakses: Mar. 20, 2024].
- [8] Y. D. Carolina, "Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native," SMA Negeri 2 Wates, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, [Online]. Tersedia: <https://jurnal-dikpora.jogjapro.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/448>. [Diakses: Oct. 5, 2024].
- [9] A. K. Dewi and M. S. Maulani, "Persepsi Audiens Terhadap Logo 'Pemppek Nyonya Kamto'," *Candrarupa*, vol. 3, no. 1, pp. 1-1, Mar. 2024. doi: [10.37802/candrarupa.v3i1.634](https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.634)(<https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.634>).
- [10] H. A. Spires, "Critical Perspectives on Digital Literacies: Creating a Path Forward," *Media and Communication*, vol. 7, no. 2, pp. 1-3, Jun. 2019. DOI: 10.17645/mac.v7i2.2209.
- [11] N. A. Dewi, "Apa itu Augmented Reality (AR): Pengertian, Contoh, Kelebihan, Kekurangan, & Cara Kerjanya," [Online]. Tersedia: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-augmented-reality/>. [Diakses: Feb. 26, 2024].
- [12] N. L. Rochmah, S. Martono, and D. Y. Yurisma, "Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah," *Candrarupa*, vol. 3, no. 1, pp. 1-1, Mar. 2024. doi: [10.37802/candrarupa.v3i1.664](https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.664).
- [13] Budiartawan, "Apa itu Augmented Reality," [Online]. Tersedia: <https://uptik.undiksha.ac.id/apa-itu-augmented-reality/>. [Diakses: Feb. 26, 2024].
- [14] A. Wiharto and C. Budihartanti, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android," [Online]. Tersedia: <https://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/387/418>. [Diakses: Mar. 22, 2024].
- [15] A. K. Dewi and Y. A. Piliang, "Konsep Gerak pada Gambar: Kajian Faktor-Faktor Pembentuk Unsur Visual Konsep Gerak Untuk Menarik Atensi Audiens," *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, vol. 2, pp. 31-37, Feb. 2019.

## Kajian Estetika pada Ornamen Jendela Kaca Patri di Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya

**Bonaventura Mario**

<sup>1</sup>Pendidikan Seni Rupa, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

Email: 130174.venturamario@gmail.com

**Abstrak:** Umat beriman melakukan praktik hidup keagamaannya dengan menggunakan berbagai macam benda seni ataupun karya seni untuk mengungkapkan penghayatan iman mereka. Karya seni ornamen merupakan salah satu karya seni yang sering muncul di rumah ibadah, namun membutuhkan pengetahuan dan pemaknaan terlebih dahulu untuk dapat dijadikan sebagai salah satu sumber penghayatan iman umatnya. Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui makna estetik ornamen jendela kaca patri di Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara dan observasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ornamen di jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria dibuat dengan tujuan untuk memberikan makna keimanan dan ajaran iman dengan memberikan gambaran kisah-kisah kitab suci yang secara visual tampak indah atau estetik. Makna estetik ornamen ini adalah keindahan tampak dari keseimbangan, keselarasan, dan kesatuan diantara unsur-unsur seni rupa, mulai dari titik, garis, bidang, bentuk, & warna yang membentuk mozaik ornamen figuratif, ornamen flora, ornamen fauna, dan ornamen benda alam.

**Kata Kunci:** Estetika; Ornamen; Jendela Kaca Patri

*Abstract: In practical religious life, found that the use of various items of arts to express their faith. An ornament art masterpiece is one of the works of art that often uses in a church, but it also costs knowledge and beforehand to be one source of believers. A journal is organized in order to find out the meaning of aesthetic ornament stained glass windows in St. Virgin Mary Catholic Church Surabaya. The methodology uses qualitative description of interviews and observations. The conclusion of this research is stained glass window ornament at Born of Virgin Saint Mary Catholic Church. It is made to give the meaning of faith for better meanings and provide a holly story visually as it looks beautiful or aesthetic. The aesthetic meaning of this ornament is the beauty seen in the balance, alignment, and unity among the elements of the arts, starting from dots, lines, fields, shapes, & amp; colour that forms mozaic extract ornaments, floral ornaments, animal ornaments, and ornaments of nature's objects*

**Keywords:** Aesthetics ; Ornament ; Stained Glass

## PENDAHULUAN

Peneliti sering kali mengamati praktik hidup keagamaan umat beriman, ditemukan adanya penggunaan benda seni ataupun karya seni untuk mengungkapkan penghayatan iman mereka. Penulis mengamati ibadah di gereja Kristen Katolik pun juga sering kali menggunakan karya seni mulai dari seni patung, seni lukis, seni suara, ornamen, arsitektur, dan lain sebagainya. Karya seni lukis, patung, arsitektur, dan tarik suara cenderung mudah dipahami, sedangkan karya seni ornamen membutuhkan pengetahuan dan pemaknaan terlebih dahulu untuk dapat dijadikan sebagai salah satu sumber penghayatan iman umatnya. Penelitian ini sebagai bentuk pendalaman akan minat fokus dan perhatian secara pribadi. Penulis memilih judul penelitian ini karena untuk membantu penghayatan iman secara khusus untuk penulis dan secara umum untuk membantu penghayatan iman umat katolik lainnya ataupun para pemerhati seni ornamen. Penulis memilih gedung gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya karena yang merupakan gedung gereja tertua yang ada di kota Surabaya, sehingga ada banyak keunikan dan makna keimanan yang bersejarah di dalamnya.

Anselmus Joko Prayitno[1], dalam seminar nasional pendidikan dan agama berpendapat bahwa keindahan tidak serta merta memiliki formula tertentu. Keindahan ini berkembang tergantung pada penerimaan sosial terhadap ide-ide yang disajikan oleh penulis karya tersebut. Oleh karena itu, ada dua hal yang selalu diketahui saat menilai keindahan. Salah satunya adalah karya yang disetujui oleh banyak pemangku kepentingan untuk memenuhi standar keindahan. Boleh dikatakan keindahan, namun keindahan yang disebutkan dalam artikel ini berkaitan dengan ibadah di Gereja Katolik. Seperti yang diketahui semua orang, gedung gereja, baik di kota maupun di desa, tidak pernah lepas dari dekorasi. Ornamen-ornamen yang menghiasi gereja tersebut tidak hanya menciptakan keindahan pada gereja itu sendiri, namun juga memberikan nuansa lain pada ibadah.

Kajian terdahulu pernah dilakukan oleh Eileen Lee Sindhunata[2] dalam tesisnya yang berjudul *Makna ragam hias jendela gereja kelahiran Santa Perawan Maria* dari Universitas Petra Surabaya. Dalam tesis tersebut dijelaskan bahwa Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya adalah gereja Katolik kedua di Surabaya yang dibangun pada tanggal 19 Agustus 1899 dengan arsitektur Gothic, terlihat dari denah gereja yang berbentuk basilica dengan bentuk pintu, jendela dan langit-langit yang membentuk lengkungan menyudut ke arah vertikal, serta ragam hias jendela yang terdiri dari aneka macam bentuk dan warna kaca timah. Makna ragam hias jendela gereja Kelahiran Santa Perawan Maria merupakan penelitian yang mengkaji tentang makna ragam hias jendela gereja tersebut berkaitan dengan simbol Katolik serta peristiwa kitab

suci Perjanjian Baru, dengan analisis deskriptif kualitatif. Pada penelitian tersebut tidak menjelaskan secara khusus pada ornamen jendela kaca patri, kesamaan penelitian tersebut dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama mengkaji tentang kajian estetika pada Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya.

Agusta Pambayun S.[3] menjelaskan bahwa Gereja kelahiran Santa Perawan Maria merupakan salah satu bangunan bersejarah yang di jadikan sebagai cagar budaya oleh Pemerintah Kota Surabaya. Gereja ini terletak di Jl. Kepanjen Surabaya merupakan salah satu gereja tertua yang berdiri di Indonesia. Gereja ini mempunyai nilai sejarah dan seni yang sangat tinggi, salah satunya adalah hiasan ornamen jendela kaca patri yang berada di gereja. Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria yang terletak di pojok jalan Kepanjen dan Kebonrojo ini, pertama kali berdiri di Surabaya dengan gaya Eropa. Gereja ini pada awalnya didirikan oleh dua orang pastor pada tanggal 12 Juli 1810, Hendricus Waanders dan Phillipus Wedding yang datang dari Belanda. Seiring berjalannya waktu Gereja ini mengalami kerusakan, sehingga dipindah ke gedung baru di sebelah utaranya, tepatnya di jalan Kepanjen Kelurahan Krembangan Selatan di wilayah Surabaya Utara. Pada tahun 1867, bangunan gereja ini mengalami retak-retak akibat gempa bumi, sehingga tanggal 4 April 1899 dibangunlah gereja baru di sana dengan arsitek W. Weestmas. Dibangun di atas pondasi berjumlah 799 buah kayu galam yang didatangkan dari Kalimantan dan perletakan batu pertama gereja ini pada tanggal 19 Agustus 1899. Pada Gereja ini dipenuhi ornamen-ornamen yang sangat indah dan menarik dilakukan kajian estetis.

Restu Hendriyani Magh'firoh[4] menjelaskan bahwa kajian estetis adalah kajian atau penilaian terhadap suatu hal yang indah dan dinilai dari aspek-aspek teknik dalam membentuk suatu karya. Bentuk suatu karya itu banyak jenisnya, sehingga dalam penelitian perlu dilakukan batasan masalah.

Batasan masalah diperlukan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran pokok masalah dan agar penelitian lebih terarah dan mempermudah dalam pembahasan. Batasan masalah diperlukan juga sebagai upaya untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah dengan bantuan teori atau pendekatan keilmuan. Keilmuan-keilmuan yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah keilmuan seni rupa, seni kriya, seni kriya jendela kaca patri, seni rupa ornamen, dan estetika ornamen.

Berdasarkan identifikasi di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut yaitu bagaimana cara untuk mengetahui makna estetis ornamen jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya? dan apa tujuan dibuat ornamen jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya?.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui makna estetis ornamen jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya dan untuk mengetahui apa tujuan dibuat ornamen jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya. Jadi Fokus penelitian ini adalah makna visual dari ornamen Gereja Katolik Kelahiran Perawan Maria Surabaya.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena dalam pendekatan kualitatif ini terdapat beberapa keilmuan yang mendukung peneliti untuk mendapatkan data hasil penelitian yakni keilmuan seni rupa ornamen, kriya ornamen dan estetika.

Metode kualitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi yang mengarah pada makna estetis dan tujuan dari pembuatan ornamen jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya. Menurut Muliawan[5] Metode kualitatif adalah teknik yang mengandalkan pikiran dengan logika seperti sebab-akibat, jika-maka, aksi-reaksi. Kualifikasi teknik ini adalah kekuatan nalar dan imajinasi. Dalam penelitian ini obyek penelitian adalah ornamen jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya. Peneliti berusaha mencari dan menganalisa segala informasi yang berkaitan dengan objek penelitian. Gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya, seperti gambar 1.



Gambar 1. Foto tampak depan gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria, Surabaya[6]

Sedangkan menurut Saryono[7], “Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif”.

Menurut Kriyantono [8] “Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan mendalam-dalamnya melalui pengumpulan data”. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman

data yang didapatkan. Semakin dalam dan detail data penelitian yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif[9].

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa objek dalam penelitian kualitatif adalah objek yang bersifat ilmiah, yang bersifat deskriptif yakni berupa paparan suatu objek hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Unit analisis dan lokasi penelitian ini adalah ornamen jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria yang ada di jalan Kepanjen no. 4-6 Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah atau bidang-bidang tertentu[10].

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data hasil penelitian ini diperoleh peneliti dari observasi, wawancara dan dokumentasi informan, yang ada di gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya. Hasil wawancara yang didapatkan dari narasumber yang bernama Bapak Kusnadi selaku petugas sekretariat gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya dan Pak Herman selaku dosen pengampu mata kuliah ornamen di universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

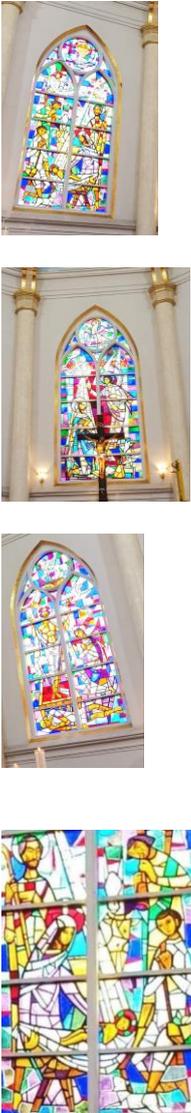
Ornamen yang terdapat di jendela kaca patri Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya adalah ornamen figuratif, ornamen fauna, ornamen flora, ornamen benda alam, dan ornamen khayalan.

Fokus penelitian di Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya ini adalah makna visual dari kedua ornamen tersebut. Dalam hal ini peneliti akan mengamati ornamen Jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya secara lebih komprehensif dan nantinya akan mendapatkan data penelitian yang lebih detail. Analisis data hasil penelitian ini adalah ilmu seni rupa, ornamen dan estetika ornamen.

#### **Pembahasan**

Data yang diperoleh dari hasil penelitian meliputi bahan dari observasi, wawancara, dan narasumber dalam menjawab pertanyaan di lapangan. Dalam pembahasan ini, peneliti akan menganalisis hasil data penelitian untuk menjawab setiap pertanyaan dari rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, seperti pada table 1 dan 2. Dalam hal ini, peneliti mengklasifikasikan data yang diperoleh dari lapangan. “Makna Estetis Ornamen Jendela Kaca Patri Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya”.

Tabel 1. Analisis Prinsip Ornamen Pada Makna Estetik Ornamen Jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya.

No.	Gambar	Interprestasi Narasumber	Prinsip Ornamen: Stilasi	Hasil Interpretasi Peneliti
1.		<p>Jendela ini disusun menggunakan teknik kriya mozaik kaca patri. Hal ini menjadi ciri khas bangunan gereja bertipe Neo Gothic. Ornamen ini estetik karena pengaturan bentuk kaca, kombinasi warna kacanya membentuk komposisi bentuk yang menyatu. Ornamen ini dibentuk dengan tujuan untuk memancarkan sinar warna-warni seperti cahaya ilahi agar umat semakin khusuk dalam berdoa dan menjadi media pengajaran iman yang mengandung makna kerohanian, peribadatan, dan pengabdian kepada Tuhan. ini disusun seperti mozaik yang membentuk ornamen figuratif, ornamen alam benda, ornamen flora, dan ornamen fauna.</p>	<p>Ornamen yang ada di dalam jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya ini hasil dari stilasi atau peng gayaan dan penyederhanaan bentuk objek manusia, sehingga terbentuklah ornamen figuratif dengan tokoh Bunda Maria, Tuhan Yesus, Santo Yosef, dan gembala. Selain itu ada pula penyederhanaan bentuk hewan burung merpati, anak domba, dan ikan sehingga terbentuklah ornamen fauna. Ada pula penyederhanaan dari bentuk benda alam yaitu bintang yang memancarkan cahayanya. Dan yang terakhir adalah penyederhanaan bentuk ornamen khayalan yang membentuk ornamen malaikat.</p> <p>Teknik pembuatan jendela kaca patri ini dengan cara menyusun potongan kaca menjadi mozaik yang bergambar. Gambar yang terbentuk dari mozaik kaca itu pun membentuk ornamen figuratif. Teknik yang digunakan untuk membuat ornamen ini adalah teknik stilasi atau penyederhanaan dan peng gayaan bentuk</p>	<p>Selain sebagai sumber cahaya dan pengatur sirkulasi udara, jendela kaca patri ini berfungsi sebagai media penyampaian ajaran iman kristiani yang mana di bagian kacanya diberi ornamen yang estetik dan berbentuk kisah-kisah yang ada di injil dengan menyertakan jenis ornamen figuratif, flora, fauna, benda alam, dan ornamen khayalan. Teknik mozaik dalam merangkai potongan kaca dan stilasi dalam pembuatan ornamen dipilih agar lebih menonjolkan kesederhanaan bentuk dan keindahan.</p> <p>Stilisasi dalam ornamen figuratif ini menekankan dan memperjelas bentuk benda atau objek dan karakteristik objek figur manusia tampak dan mewujudkan sesuai dengan karakter tokoh masing-masing.</p>
2.		<p>Ornamen bintang yang memancarkan cahaya ilahi ini merupakan petunjuk untuk yang menunjukkan lokasi Tuhan Yesus lahir</p>	<p>Ornamen bintang ini termasuk ornamen benda alam yang dibuat dengan teknik stilasi dan mozaik</p>	<p>Ornamen bintang timur ini menjadi petunjuk bagi para majus yang datang dari timur untuk menyembah bayi</p>

3.



Ada beberapa ornamen yang menggambarkan wujud hewan atau fauna yang mempunyai makna religius dalam agama katolik, hewan-hewan tersebut adalah anak domba, burung merpati, dan ikan. Anak domba merupakan hewan yang biasa dikurbankan untuk menebus dosa, sedangkan Tuhan Yesus menjadi lambang pengorbanan nyawa demi menebus dosa seluruh umat manusia. Lalu burung merpati merupakan wujud dari Roh Kudus yang menyertai karya pelayanan Tuhan Yesus di dunia ini. Dan yang terakhir adalah ikan. Tuhan Yesus pernah membuat mujizat penggandaan 5 buah roti dan 2 ikan menjadi ribuan roti dan ribuan ikan dan dibagikan kepada para murid-Nya. Ikan pun menjadi lambang kehadiran mujizat Tuhan Yesus

sehingga tampak sederhana dan estetik

Stilasi ornamen fauna pada hewan anak domba, burung merpati dan ikan ini menitik beratkan pada garis luar atau *outline* bentuk hewannya, sedangkan penggayaan bentuk bagian dalamnya menggunakan teknik mozaik yang memadukan penyusunan pecahan-pecahan kaca menjadi bentuk ornamen fauna yang utuh

Ornamen di samping merupakan salah satu jenis ornamen khayalan karena menggambarkan benda maupun makhluk yang tidak ada di dunia nyata. Motif ornamen khayalan muncul berdasarkan imajinasi, kreativitas, juga kepercayaan yang dianut seseorang. Teknik stilasi dan mozaik digunakan dalam menyusun ornamen ini

Tuhan Yesus. Pancaran cahayanya menunjukkan lokasi Tuhan Yesus berada. Bentuk ornamen ini sederhana dan estetik

Ornamen fauna dengan bentuk hewan anak domba, burung merpati dan ikan digunakan karena mempunyai makna religius dan melambangkan kehadiran Tuhan Yesus di dalam gedung gereja tersebut. Bentuk hewan-hewan tersebut dibuat dengan teknik stilasi dan teknik mozaik untuk menambah kejelasan objek dan keindahan bentuknya

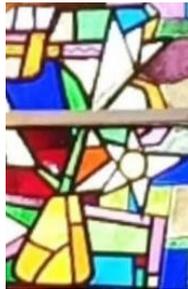
4.



Gambar di samping adalah gambar malaikat Gabriel yang memberikan kabar gembira kepada bunda Maria. Sosok malaikat ini digambarkan dengan adanya sayap di bagian pundak dan cahaya ilahi yang memancar di atasnya

Ornamen malaikat Gabriel yang memberitakan kabar gembira kepada Bunda Maria ini merupakan unsur yang penting di dalam kisah hidup Bunda Maria dan Tuhan Yesus yang berperan sebagai ajaran iman

5.



Ornamen flora ini merupakan penghias tambahan yang menambahkan keindahan ornamen secara keseluruhan

Ornamen flora ini merupakan stilasi dari bunga tulip. Gambar ornamen ini ditampakkan bunga yang tumbuh di atas bongkahan tanah dengan adanya 1 daun berwarna hijau dan 1 bunga tulip berwarna putih

katolik.  
Penggambaran bentuk ornamen malaikat dengan ciri khas sayapnya membuat ornamen ini semakin estetik saat dibentuk menggunakan teknik stilasi dan mozaik.

Ornamen bunga tulip berwarna putih melambangkan kesucian dan kerendahan hati. Kisah dalam ornamen tersebut adalah Bunda Maria yang dengan rendah hati menerima kabar dan perutusan dari malaikat Tuhan dengan berkata “Aku ini hamba Tuhan, terjadilah padaku menurut perkataanmu itu”. Ornamen ini menambah keindahan dan makna dari kisah tersebut

6.



Ornamen ini menceritakan tentang kisah hidup Bunda Maria dan juga Tuhan Yesus. Gambar di sebelah kiri atas adalah kisah tentang Bunda Maria yang menerima kabar gembira dari malaikat Tuhan yaitu bahwa ia akan mengandung bayi Tuhan Yesus. Sedangkan gambar yang di bagian bawah adalah kisah tentang kelahiran bayi Yesus yang disaksikan oleh para gembala dan para majus dari timur. Yang terakhir, adalah gambar ornamen Tuhan Yesus yang bangkit dari kubur

Teknik pembuatan jendela kaca patri ini dengan cara menyusun potongan kaca menjadi mozaik yang bergambar. Gambar yang terbentuk dari mozaik kaca itu pun membentuk ornamen figuratif. Teknik yang digunakan untuk membuat ornamen ini adalah teknik stilasi atau penyederhanaan dan penggayaan bentuk

7.



Ornamen bintang yang memancarkan cahaya ilahi ini merupakan petunjuk untuk yang menunjukkan lokasi Tuhan Yesus lahir

Ornamen bintang ini termasuk ornamen benda alam yang dibuat dengan teknik stilasi dan mozaik sehingga tampak sederhana dan estetik

8.



Ada beberapa ornamen yang menggambarkan wujud hewan atau fauna yang mempunyai makna religius dalam agama katolik, hewan-hewan tersebut adalah anak domba, burung merpati, dan ikan. Anak domba merupakan hewan yang biasa dikurbankan untuk menebus dosa, sedangkan Tuhan Yesus menjadi lambang pengorbanan nyawa demi menebus dosa seluruh umat manusia. Lalu burung merpati merupakan wujud dari Roh Kudus yang menyertai karya pelayanan Tuhan Yesus di dunia ini. Dan yang terakhir adalah ikan. Tuhan Yesus pernah membuat mujizat penggandaan 5 buah roti dan 2 ikan menjadi ribuan roti dan ribuan ikan dan dibagi-bagikan kepada para murid-Nya. Ikan pun menjadi lambang kehadiran mujizat Tuhan Yesus.

Stilasi ornamen fauna pada hewan anak domba, burung merpati dan ikan ini menitik beratkan pada garis luar atau *outline* bentuk hewannya, sedangkan pengayaan bentuk bagian dalamnya menggunakan teknik mozaik yang memadukan penyusunan pecahan-pecahan kaca menjadi bentuk ornamen fauna yang utuh

9.



Gambar di samping adalah gambar malaikat Gabriel yang memberikan kabar gembira kepada bunda Maria. Sosok malaikat ini digambarkan dengan adanya sayap di bagian pundak dan cahaya ilahi yang memancar di atasnya

Ornamen di samping merupakan salah satu jenis ornamen khayalan karena menggambarkan benda maupun makhluk yang tidak ada di dunia nyata. Motif ornamen khayalan muncul berdasarkan imajinasi, kreativitas, juga kepercayaan yang dianut seseorang. Teknik stilasi dan mozaik digunakan dalam menyusun ornamen ini

10.



Ornamen flora ini merupakan penghias tambahan yang menambahkan keindahan ornamen secara keseluruhan

Ornamen flora ini merupakan stilasi dari bunga tulip. Gambar ornamen ini ditampakkan bunga yang tumbuh di atas bongkahan tanah dengan adanya 1 daun berwarna hijau dan 1 bunga tulip berwarna putih

Tabel 2. Analisis Prinsip Estetika Makna Visual Dan Tujuan Dari Pembuatan Ornamen Jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya Pada Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya Di Surabaya.

No	Gambar	Interpretasi Narasumber	Prinsip Estetika Ornamen			Hasil
			Komposisi	Kesatuan	Keseimbangan	Interpretasi Peneliti
1		<p>Jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya ini berfungsi sebagai pengatur sirkulasi udara, sumber pencahayaan ruangan, dan sebagai media penyampaian ajaran iman katolik kepada umatnya.</p> <p>Ornamen ornamen ini tampak estetik dengan adanya perpaduan warna-warni yang melambangkan warna liturgi atau warna tema dasar dalam peribadatan</p>	<p>Ornamen pada jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya memiliki komposisi ornamen yang asimetris, Ornamen ini perpaduan yang terdiri dari ornamen flora, fauna, figuratif, benda alam, dan juga ornamen motif khayalan yang disusun acak, tidak sama posisinya tapi tetap memperhatikan keindahan, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan antar objek gambar. Komposisi warna yang ada di ornamen ini adalah perpaduan antara warna primer yaitu kuning, biru, dan merah. Sedangkan</p>	<p>Ornamen ini memiliki prinsip kesatuan yakni di dalamnya, terdapat komposisi yang utuh memenuhi bagian-bagian yang terdapat di bagian atas, bawah, kanan dan kiri jendela. Unsur utama gambar ornamen figuratif terletak di tengah dengan tokoh-tokoh penting dalam agama katolik, sedangkannya unsur ornamen pelengkap, yaitu ornamen flora, fauna, benda alam, dan khayalan dan ada di sisi lainnya. Unsur-unsur seni rupa dalam ornamen ini mengikat dan saling bertaut sehingga membentuk kesan satu</p>	<p>Ornamen jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya sesuai dengan prinsip keseimbangan . Ornamen figuratif terletak di tengah sedangkan ornamen flora, fauna, dan khayalan ada di sekitarnya. Penempatan unsur-unsur seni rupa (bentuk, warna, dan bidang) ditempatkan dalam bidang setengah oval secara beraturan dan secara acak dan menekankan aspek keseimbangan komposisi</p>	<p>Komposisi gambar dan komposisi warna pada ornamen ini membentuk ornamen yang menyatu. Komposisi gambar, komposisi warna kesatuan dan keseimbangan yang saling terkait meningkatkan nilai keindahan atau estetika ornamen dalam jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya ini</p>

Ket: 3 gambar ini sebenarnya jadi 1 berjejer

perpaduan komposisi warna sekunder yang tampak adalah hijau, orange, dan ungu	bentuk yang mengikat dan saling melengkapi antara yang satu dengan yang lain	seni rupa yang simetris dan penempatan bentuk yang dinamis.
---	--	---

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisa makna estetis ornamen jendela kaca patri gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya adalah sebagai berikut. Dari segi unsur-unsur seni rupa, unsur garis lurus vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung yang bertautan sedemikian rupa membentuk bidang geometris dan bidang yang tidak teratur. Bidang-bidang yang tidak teratur ini menjadi bagian dari kepingan mozaik. Kepingan mozaik dari berbagai bidang ini membentuk suatu gambar objek ornamen flora, fauna, figurative, khayalan, dan ornamen alam benda. Warna-warna yang digunakan dalam ornamen tersebut merupakan warna yang berkaitan dengan peribadatan dan membentuk warna yang kontras dan harmonis. Teknik mozaik dalam merangkai potongan kaca dan stilasi dalam pembuatan ornamen dipilih agar lebih menonjolkan kesederhanaan bentuk dan keindahan. Setelah terbentuk berbagai ornamen tersebut, penambahan warna yang sesuai pada tempatnya membentuk suatu gambaran utuh yang menceritakan tentang kisah dan ajaran iman kristiani. Sedangkan dari segi prinsip estetika ornamen diperoleh bahwa komposisi gambar dan komposisi warna pada ornamen ini membentuk ornamen yang menyatu. Komposisi gambar, komposisi warna, kesatuan dan keseimbangan yang saling terkait meningkatkan nilai keindahan atau estetika ornamen dalam jendela kaca patri di gereja katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya ini. Kemudian tujuan dibuatnya jendela kaca patri ini adalah sebagai sumber cahaya dan pengatur sirkulasi udara, serta sebagai media penyampaian ajaran iman kristiani yang mana di bagian kacanya diberi ornamen yang estetis dan berbentuk kisah-kisah yang ada di injil

## SARAN

Saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut

Bagi Masyarakat:

1. Bagi masyarakat diharapkan bisa membantu dalam melestarikan cagar budaya, khususnya masyarakat di daerah Surabaya utara yang terkenal akan banyaknya peninggalan gedung-gedung bangunan Belanda yang dapat dipelajari dalam menimbah ilmu sejarah agar peninggalan ini tidak terlupakan oleh zaman yang sudah modern ini. Selain itu tujuan adanya penelitian ini agar masyarakat dapat mengenal Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya lebih dalam lagi.

2. Diharapkan masyarakat juga dapat mengenal dan mempelajari makna ornamen yang ada di Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya. Agar nantinya dapat melestarikan ke generasi muda dan saling menjaga peninggalan bangunan cagar budaya.

Bagi Peneliti Selanjutnya:

1. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat ikut melestarikan warisan bangunan cagar budaya melalui penelitian yang dilakukan di Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya.
2. Bagi peneliti dan bagi pengajar diharapkan untuk tetap memberikan pengetahuan tentang peninggalan sejarah warisan bangunan cagar budaya agar para generasi muda tetap bisa mengenali dan mau ikut serta mempelajari dan menjaga peninggalan warisan bangunan cagar budaya ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Joko Prayitno, Anselmus. (2021). *SEMNASPA: Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, Vol.2, No.1 Mei 2021.
- [2] Sindhunata, Eileen Lee. (2006). Thesis. *Makna ragam hias jendela gereja kelahiran Santa Perawan Maria*. Surabaya: Universitas Petra.
- [3] Agusta Pambayun S. (2014). *Makna Simbolik Art Glasses Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria Surabaya*. *Jurnal Seni Rupa. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014*, 62-6.
- [4] Restu Hendriyani Magh'firoh. (2024). Kajian Estetika Seni Lukis Perhiasan Karya Lily Seniman Rusia. *Visual Heritage. Jurnal Kreasi Seni dan Budaya e-ISSN:2623-0305 Vol. 06 No. 03, Mei 2024 Page 433-441* 433.
- [5] Muliawan, Jasa Ungguh. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Dengan Studi Kasus*, 2014, Gaya Media.
- [6] cwinata, "Jadwal Misa (Berlaku Waktu Setempat)," 2024, <https://jadwal-misa.info/index.php/view/detil/244>.
- [7] Saryono. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Nuha Medika.
- [8] Rachmat, Kriyantono. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- [9] Moleong, Lexy J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018. Edisi revisi; Cetakan ketiga puluh delapan.
- [10] A. N., Chamdi, "Metode Penelitian Kualitatif: dalam Penelitian Ilmu Sosial," 2024, <https://library.uns.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/ANC-Metode-Penelitian-Kualitatif-OLS-2024.pdf>

# Hiking Backpack Design Development with Integrated Splint Feature for Fracture Injuries

Gregorius Lunsa<sup>1</sup>, Winta Adhithia Guspara<sup>2</sup>, Daniel Pandapotan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Product Design, Duta Wacana Christian University, Yogyakarta, Indonesia

Email: 62200171@students.ukdw.ac.id<sup>1</sup>, guspara@staff.ukdw.ac.id<sup>2</sup>, danpandapotan@staff.ukdw.ac.id<sup>3</sup>,

\* Corresponding Writer: E-mail: 62200171@students.ukdw.ac.id

**Abstract:** *The background of this design is the risk of fracture injury to climbers when mountaineering. According to the International Alpine Trauma Registry (IATR), there were 306 mountaineering accidents resulting in fractures in 2019. First aid for fractures requires standardized equipment and methods to assist the rescue process. The problem studied is the difficulty of climbers in utilizing climbing equipment as splints when treating fracture victims on the mountain. The purpose of this design is to develop climbing equipment so that it can be converted into a means of bandaging to perform first aid for fracture injuries. The design method used is Quality Function Deployment (QFD), to determine the priority aspects related to the specifications of the means of massaging that users want. The result of the design is a backpack product with an internal frame that applies a collapsible mechanism so that it can be quickly accessed in an emergency and can be adjusted according to the dimensions of the body part that has a fracture injury. The developed splint design successfully meets the criteria for dimensional customization to the user's body and can immobilize the fracture according to standard first aid procedures.*

**Keywords:** *Climber; Fracture; Mountain; Splint; Quality Function Deployment*

## INTRODUCTION

Mountain climbing in Indonesia is a popular and exciting activity for nature lovers and adventurers. According to the Association of Indonesian Mountain Guides (APGI), in 2020, the number of mountain climbers in Indonesia reached 3.15 million people, with 150 thousand of them being foreign nationals [1]. Correspondingly, mountaineering trips in the world's mountains are also growing significantly every year [2]. The global mountaineering market has grown significantly in recent years, due to the increasing availability of mountaineering products, rising public interest in outdoor activities, and increasing disposable income worldwide. The hiking market is projected to grow from \$5.21 billion in 2023 to \$8.72 billion by 2030, with a 6.5% annual increase [3]. However, mountaineering is a high risk activity for accidents that can cause foot injuries ranging from sprains, fractures, to bleeding due to impact.

The risk for climbers is the possibility of fracture injuries. Such injuries commonly occur in mountainous regions with difficult terrain [4]. According to the International Alpine Trauma Registry (IATR), there were 306 mountaineering accidents resulting in closed fractures in 2019 which accounted for approximately 37% of all mountaineering accidents [5].

Fracture is a condition when the bone is cracked or broken [6]. The procedure performed in handling fracture cases is examination and immobilization using a bandage. Bandaging is the use

of aids to avoid movement (immobilization), protect oneself, and stabilize the injured body part. Bandaging uses a tool in the form of a splint to help stop bleeding, reduce pain, and prevent further damage or injury [7].

Fracture injuries are serious cases that must be treated quickly due to the risk of increased damage and bleeding experienced by the victim [8]. Mountain climbers are not equipped with medical splints to treat fractures on the mountain. The condition of the mountain forest, which varies by altitude zone [9], makes it difficult for climbers to find alternative splints. Long distances and extreme environmental conditions require climbers to improvise in immobilization by using the available climbing equipment.

Climbers typically use mountain bags with a capacity exceeding 40 liters to carry all their necessary equipment [10]. These bags often feature internal frames that can serve as a makeshift splint in case of injuries. However, the internal frame in mountain bags has limitations in terms of its dimensions so that treatment cannot be carried out in the event of a thigh fracture in a climber. This is because fractures in climbers tend to occur in the body part, namely the legs [12].

The splinting procedure in the case of a thigh fracture is that the length of the splint needs to pass through two joints from the pelvis to through the knee, as shown in Figure 1.

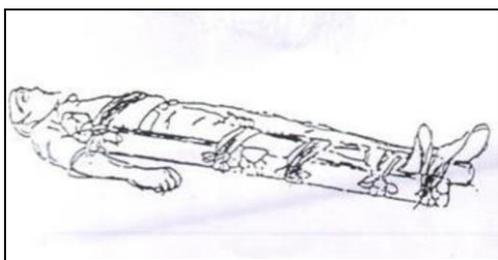


Figure 1: Illustration Of the Dressing Method for a Femur Fracture Injury  
(Source: <https://www.dictio.id/>, 2023)

Average hip height dimension of Indonesia society is 102.06 centimeters, while the internal frame dimension of the mountain bag is 55 centimeters. Therefore, we developed a mountain bag design with an internal frame feature that can be adjusted so that the handling of thigh leg fractures inclimbers can be carried out in accordance with the procedure, and the splint tool can be integrated with the mountain bag.

### RESEARCH METHOD

The method used in this research is qualitative research method. Focuses on the context of the phenomenon, develops, and fundamentally adheres to interpretative understanding. The data collection method was carried out by means of semi-structured direct interviews to obtain answers related to the knowledge and experience of the respondents in more depth and through direct simulation in performing first aid in fracture injuries in climbers.

The research was conducted in Yogyakarta, focusing on experienced climbers who are members of a nature-loving organization or community. The study involved 27 participants. Data was collected through face-to-face interviews with 7 individuals and online questionnaires from 20 others. Field data was collected using documentation techniques in the form of photos, audio recordings, and videos. In addition, data were also collected through online questionnaires distributed through social media groups of climbers in Yogyakarta. The approach in this qualitative research uses descriptive interpretation method.

The design method used in this research is Quality Function Deployment (QFD) by determining user needs related to the bedding product to be designed through questionnaires distributed so as to find out the priorities in product design. This method can translate and prioritize customer needs so that it can focus on customer satisfaction [13]. The stage begins with the process of collecting data in the form of user needs related to the product to be designed, and then processed to obtain the main priorities in the design using Quality of House. The priority criteria obtained are then translated through alternative design ideas to be

iterated to obtain a freeze design. The iteration results are then realized into prototype to conduct model studies and product tests. After evaluation, the prototype is then realized into a final product.

## RESULT AND DISCUSSION

### 1. Field Data Analysis

The data we collect is critical to understanding what problems we face when designing products. Accurate data will ensure the validity of the research results and conclusions drawn [14]. Therefore, the following data was collected.

- Mountain Environment Observation



Figure 2. Mountain Environment  
(Source: Lunsu, 2023)

Observations of the mountain environment were conducted on the Kledung basecamp of Mount Sundoro hiking trail, which is located between Temanggung and Wonosobo regencies, Central Java, Indonesia. This hiking trail is one of the favorite trails for hikers due to its close access to Temanggung City. The environment on the mountain has a diversity of vegetation that makes it difficult for hikers to find alternative splinting tools at certain locations and altitudes. The height of the mountain, which reaches 3150 meters above sea level, makes the sub-alpine zone the maximum limit for trees to grow [9]. The long distance and difficult access to the top of the mountain causes the need for a mountain bag with sufficient capacity to carry all equipment and supplies during the climb. Emergency equipment to perform rescue needs to be easily found by climbers.

- Interview

Tabel 1.

Splinting Criteria	Findings	Problem
Customizable size, lightweight, sturdy, straight, and multifunctional as a climbing tool	Frame carrier	Limited size, backpack load imbalance.
	Wood	There is no vegetation are, it takes more time and tools

Sumber : Lunsu, 2024

The frame is considered efficient in terms of ease of carrying and practicality of use because the backpack will always be carried by the climber, the number of pairs also meets the criteria of a splint. However, the limited length meant that the frames could not be used for splinting of upper leg fractures. The backpack will lose its stability when the frame is removed and used as a splint. Almost all hiking backpacks on the market use an internal frame model. Therefore, the back system design of the backpack needs to be strengthened to maintain stability and comfort when the frame is removed.

- Simulation of Splinting



Figure 3. Splinting Using Internal Frame (Source: Lunsu, 2023)

The customizable size factor is important when it comes to bandaging a fracture. The number of straps as *mitela* is also very important to fulfill, which is three to four pieces. Climbers will have difficulty finding wood and roots in mountain areas where there is no vegetation and will need sharp objects to use the wood as splints.

- Online Questionnaire

In addition to field data, data was collected through questionnaires to climbing groups in Yogyakarta. The data obtained from 20 respondents resulted in several design requirements regarding the criteria for splint tools based on the knowledge and insight of climbers, which are as follows.

- a) Practical

- b) Strong
- c) Foldable
- d) Can be assembled
- e) Has another function/multifunction
- f) Brief
- g) Easy to use/install
- h) Lightweight
- i) Cheap
- j) Straight

**2. Data Processing Using House of Quality**

The field data obtained is then processed using the House of Quality. The product design process will be easier to do because the information needed can be presented in the House of Quality [15]. This process will determine the priority aspects in designing splint products for mountain climbers, as follows.

1: low, 5: high		Desired direction of improvement (↑,0,↓)
Customer Importance	Relative Weight	Functional Requirements (How) →
		Customer Requirements - (What) ↓
5	8,62%	Lightweight
5	8,62%	Strong
4	6,9%	Foldable
3	5,16 %	Can be assembled
3	5,16 %	Multifunction
2	3,4%	Brief
4	6,9%	Easy to use/install
5	8,62%	Adjustable
5	8,62%	Practical
2	3,4%	Cheap
5	8,62%	Straight
5	8,62%	Flat surface
5	8,62%	Immobilizes
5	8,62%	Will not cause further damage

Figure 4. Customer Requirements (Source: Lunsu, 2023)

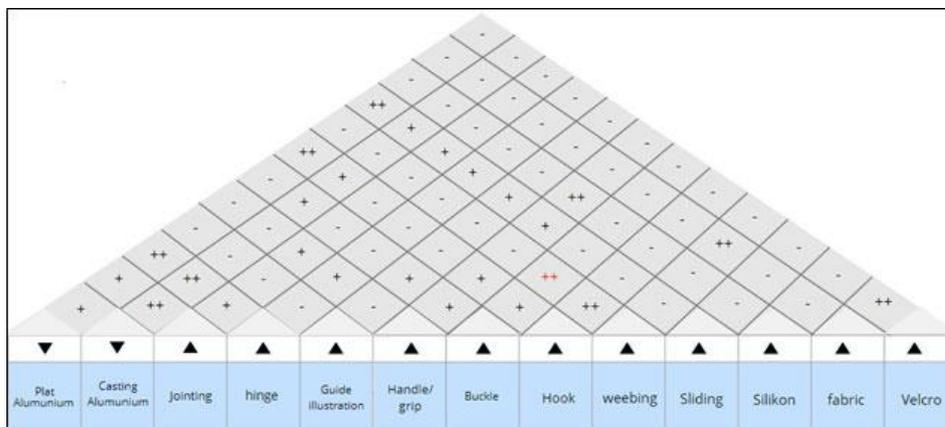


Figure 5. Functional Requirements (Source: Lunsu, 2023)

Desired direction of improvement (T.O.S.)	▼	▼	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Functional Requirements (How)	Plat Aluminium	Casing Aluminium	jointing	hinge	Guide illustration	Handle/ grip	Buckle	Hook	weebing	Sliding	Silikon	fabric	Velcro
Customer Requirements - (What)													
Lightweight	○	○	△	△	△	○	○	○	○	△	○	○	○
Strong	○	○	△	△	△	○	○	○	○	△	△	△	○
Foldable	○	○	△	○	△	△	△	△	○	○	△	○	○
Can be assembled	○	○	○	○	△	△	△	△	△	○	△	○	△
Multifunction	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	△	○	△
Brief	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	△	△	○
Easy to use/install	△	△	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	○
Adjustable	○	○	○	○	△	△	○	○	○	○	△	△	○
Practical	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Cheap	○	△	○	△	△	○	○	○	○	○	○	○	○
Straight	○	○	○	○	△	△	○	○	○	○	○	△	○
Flat surface	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Immobilizes	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Will not cause further damage	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	○	○
Technical importance score	5.7	4	2.7	3.1	2.5	3.4	5.5	4.7	4.2	5.3	2.7	3	5
Importance %	11%	7.7%	5.2%	6%	4.8%	6.6%	11%	9%	8%	10.2%	5.2%	5.7%	9.7%

Figure 6. Importance Score  
(Source: Lunsu, 2023)

The requirements that must be met in designing an internal frame that can be converted into a splint for mountain climbers are as follows:

- The backpack frame that is converted into a splint uses stainless material combined with aluminum. This functional aspect received the highest Importance score of 12%.
- Using the collapsible sliding principle with an importance value of 10.2%. This aspect can be combined with the hinging principle.
- Using a buckle with a webbing strap. This functional aspect received an importance score of 11%.

### 3. Design Recommendations

Based on the results of the research and data analysis, the product design recommendations for splints for mountain climbers are as follows.

- Splints should be easy for climbers to carry and find.
- Hiking splints are straight and can be customized to fit the injured body part.
- The hiker's splint is equipped with four strands of rope.
- Climbers' splints have another function when not in use.
- The hiking splint is a development of the frame on the backpack used when hiking. The frames on hiking backpacks are detachable and use strong, light weight materials, and have a straight shape.
- Apply a collapsible mechanism to the frame to meet the size criteria in accordance with the procedures in the dressing of fracture injuries.
- Backpack products have additional frames to maintain the shape of the product.

### 4. Design

- Iterations

The following are alternative product sketches generated from the iteration stage of product sketch ideas.

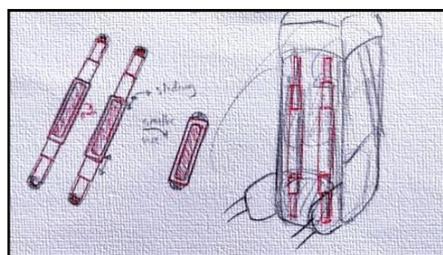


Figure 7. Internal Frame Sketch Iteration  
(Source: Lunsu, 2023)

The design iteration in Figure 5. Applies the principle of multilevel sliding. In this concept, the frame does not feature a strap.

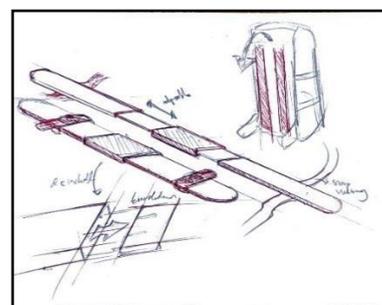


Figure 8. Internal Frame Sketch Iteration  
(Source: Lunsu, 2023)

The design iteration in Figure 6. Combines the sliding and assemble principles. The operation of the assemble or detachable feature is by unplugging, while sliding is by pulling. The webbing feature is modular.

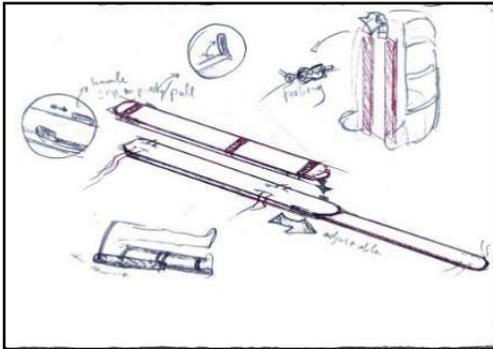


Figure 9. Selected Internal Frame Design Sketch (Source: Lunsu, 2023)

The design iteration in Figure 7. Applies a sliding mechanism to each frame blade. Sliding operation by pushing from the side, there is a strap that has been integrated into the splint.

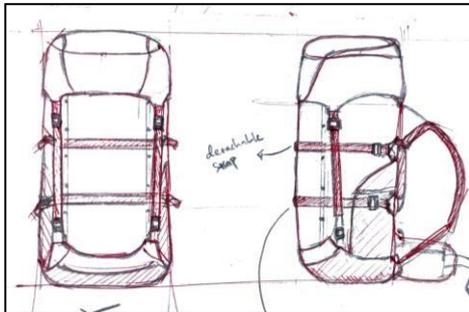


Figure 10. Bag Design Sketch (Source: Lunsu, 2023)

Exploration design of the mountaineering bag according to the standard equipment of mountaineers. With a capacity of over 40 liters, it features a top lid to store small-sized equipment that needs to be used while on the hiking trail, two straps to lock the lid, and two more straps for compression straps on the sides. The mountaineering bag is equipped with an internal frame.

- Freeze Design



Figure 11. Freeze Design Frame (Source: Lunsu, 2023)

The internal frame uses stainless material on the outer cover. There is a feature to hook the straps at several points that are adjusted to the user's body. The frame applies a collapsible sliding mechanism, so it can be adjusted to the dimensions of the user's fractured body.

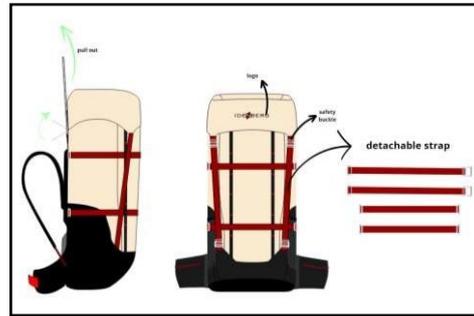


Figure 12. Bag Freeze Design (Source: Lunsu, 2023)

The bag design features a detachable compression strap that can be used as a splint strap. The bag is 60 liters in size so it can be used in hiking activities of sufficient duration, which is 3 - 4 days. There is a top lid section with space that can be used to store equipment while traveling. It also features pockets on the side and on the hip belt.

- Model Study



Figure 13. Frame Model (Source: Lunsu, 2023)

After the initial model study, a frame model study was developed with features that consider a sliding mechanism for ease of use, the strap is not on the frame but on the mountain, bag used, there is a hole to hook the strap when installed, the strap lock uses a buckle safety harness type.

## 5. Final Product



Figure 14. Model Iteration (Source: Lunsu, 2023)

Tests were conducted on the model to determine the dimensions and mechanisms applied to the product.

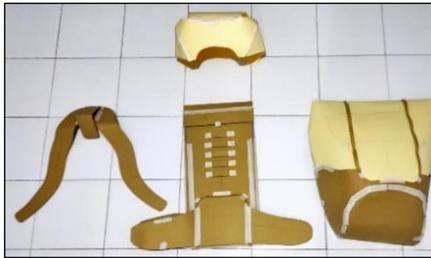


Figure 15. Bag Model  
(Source: Lunsu, 2023)

The next model study is to create a bag model by conducting discussions with vendors to produce a pattern that is suitable and easy for the production process.

- Prototype



Figure 16. Prototype  
(Source: Lunsu, 2023)

Prototypes are made using actual materials. Trials are conducted to evaluate the function of the product until the final product is obtained.



Figure 17. Final Product  
(Source: Lunsu, 2023)

The production process was carried out in Yogyakarta and took 3 weeks. The mountain bag

product with integrated splint feature on the *internal frame* has the following specifications.

Tabel 2.

Bag specifications		
Material	Top lid	Cordura, Furring, Nylon strap
	Body	Cordura, Furring, Nylon strap
	Back system	PVC, Cordura, Furring, Mesh, Foam
	Frame	Stainless steel, Aluminum
	Shoulder Strap	Cordura, Mesh, Foam, PE Foam, Nylon strap
	Hip belt	Cordura, Mesh, Foam, PE Foam, - Nylon strap
Dimensions	30cm x 20cm x 80cm	
Colors	Cream, black, red	
Weight	1.380gr	

Tabel 3.

Internal frame specifications	
Material	Stainless Steel 1,2mm (Cover)
	Aluminum plat 3mm (internal)
Dimensions	60cm x 5,7x 0,54 cm Maximum length: 110 cm
Weight	1.265gr

## 6. Final Product Testing



Figure 18. Climber Using the Product  
(Source: Lunsu, 2023)



Figure 19. Leg Immobilized Using a Splint from the Bag Frame  
(Source: Lunsu, 2023)

## CONCLUSION

The developed splint design successfully fulfillsthe criteria of dimensional customizability. The *collapsible-sliding* mechanism on the *frame* simplifies the operation and installation of the product as a splint, allowing the splint to accommodate various limb sizes. The splint feature is applied to the *internal frame*, in addition there is a strap feature that is integrated with the *compression strap feature* on the bag. This integration not only saves space but also facilitates access when needed.

## SUGGESTION

Suggestions given by researchers for further product development are the development of *frame* materials that can use lighter materials such as duraluminor carbon to increase product mobility with a lighter weight. Add other features related to climbing activities to further optimize the multifunctional aspect of the product.

## REFERENCES

- [1] I. Zalnika, "Sepanjang 2023, Gunung-Gunung di Indonesia Didaki 350 Ribu Turis Asing dan 9 Juta Wisatawan Nusantara," Media Indonesia. Accessed: Jun. 20, 2024. [Online]. Available: [https://mediaindonesia.com/nusantara/617193/sepanjang-2023-gunung-gunung-di-indonesia-didaki-350-ribu-turis-asing-dan-9-juta-wisatawan-nusantara#google\\_vignette](https://mediaindonesia.com/nusantara/617193/sepanjang-2023-gunung-gunung-di-indonesia-didaki-350-ribu-turis-asing-dan-9-juta-wisatawan-nusantara#google_vignette)
- [2] Wahyudi Ade, Saskuandra Bima, Mukhlis Rahmat Abbas Rahman, Dasirun, and HaryoP Benediktus Ivoni, *Thrilling Volcanoes In Tropical Archipelago Pola Perjalanan Wisata Perjalanan Indonesia Volcano SUMMIT*. Jakarta: Direktorat Wisata Alam, Budaya, dan Buatan Deputi Bidang Produk Wisata dan Penyelenggaraan Kegiatan (Events) Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020.
- [3] Verified Market Reports, "Global Hiking Market by Type (Island, landscape), By Application (Millennial, Generation X), By Geographic Scope And Forecast," Verified Market Reports. Accessed: Jul. 29, 2024. [Online]. Available: <https://www.verifiedmarketreports.com/product/hiking-market/>
- [4] R. A. Edo, "Perancangan Visual Panduan

- Pertolongan Pertama Pada Kejadian Darurat Saat Pendakian," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, Jun. 2015, Accessed: Jul. 18, 2024. [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/84478/perancangan-visual-panduan-pertolongan-pertama-pada-kejadian-darurat-saat-pendak#id-section-content>
- [5] S. Rauch, B. Wallner, M. Ströhle, T. Dal Cappello, and M. B. Maeder, "Climbing accidents—prospective data analysis from the international alpine trauma registry and systematic review of the literature," *Int J Environ Res Public Health*, vol. 17, no. 1, Jan. 2020, doi: 10.3390/ijerph17010203.
- [6] P. Triono and Murinto, "Aplikasi Pengolahan Citra Untuk Mendeteksi Fraktur Tulang Dengan Metode Deteksi Tepi Canny," *Jurnal Informatika*, vol. 9, no. 2, p.1115, Jul. 2015.
- [7] P. Sukma Parahita and P. Kurniyanta, "Penatalaksanaan Kegawatdaruratan Pada Cedera Fraktur Ekstrimitas," *E-Jurnal Medika Udayana*, vol. 2, no. 9, p. 1597, 2013.
- [8] Y. P. Sismoyo, "Patah Tulang bila Tidak Ditangani dengan Tepat akan Menyebabkan Kecacatan, Bahkan Kematian," [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/435/patah-tulang-bila-tidak-ditangani-dengan-tepat-akan-menyebabkan-kecacatan-bahkan-kematian](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/435/patah-tulang-bila-tidak-ditangani-dengan-tepat-akan-menyebabkan-kecacatan-bahkan-kematian).
- [9] N. Sumedi, *Buku Strategi Pengelolaan Ekosistem Gunung*. Balikpapan: Balai Penelitian Teknologi Konservasi Sumber Daya Alam, 2013. Accessed: Jul. 17, 2024. [Online]. Available:<https://samboja.bsilhk.menlhk.go.id/wp-content/uploads/2018/08/3-Buku-Strategi-Pengelolaan-Ekosistem-Gunung.pdf>
- [10] A. Mulyanto, A. Mulyana, and D. Syarifudin, *Panduan Pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango*. Cibodas: Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, 2015.
- [11] W. Y. C. Chu, Y. C. Chong, and W. Y. Mok, "Hiking-related orthopaedic injuries: Another epidemic during the COVID-19 pandemic," *Journal of Orthopaedics, Trauma and Rehabilitation*, vol. 28, 2021, doi: 10.1177/22104917211059543.
- [12] dr. L. Sarana et al., *Pedoman Pertolongan Pertama*, 2nd ed. Jakarta: Markas Pusat Palang Merah Indonesia, 2009.
- [13] H. A. Jatmiko and D. S. Nugroho, "Penerapan Metode Kansei Engineering dan Quality Function Deployment dalam perancangan sepatu : Studi Kasis di Rejowinangun Original Leather," *Jurnal Desain dan Teknologi Rekayasa*, vol. Vol.22, p. 70, 2022.
- [14] D. Y. Riyanto, H. Budiarmo, and F. F. Mahmud, "Pengembangan Desain Produk Tas Kuliah Yang Efisien Bagi Mahasiswa Desain

Di Stikom Surabaya,” CandraRupa:Journal of Art, Design and Media, no. 1, [Online]. Available: [www.gotomall.com/articles](http://www.gotomall.com/articles)

- [15] P. Yunesti, A. R. Wijaya, I. G. B. B. Dharma, and F. Paundra, “Perancangan Bidai Infus Untuk Anak Usia Sekolah,”*Journal of Science and Applicative Technology*, vol. 5, no. 2, p. 285, Jul. 2021, doi: 10.35472/jsat.v5i2.451.

# CANDRA RUPA

Journal of Art, Design, and Media  
Fakultas Desain dan Industri Kreatif

- Universitas Dinamika
- Jl. Raya Kedung Baruk No. 98, Surabaya, 60298
- Telp. 0812-3056-9533
- Email: [candrarupa@dinamika.ac.id](mailto:candrarupa@dinamika.ac.id)

e-ISSN: 2714-8076

*CandraRupa*

Journal of Art, Design, and Media