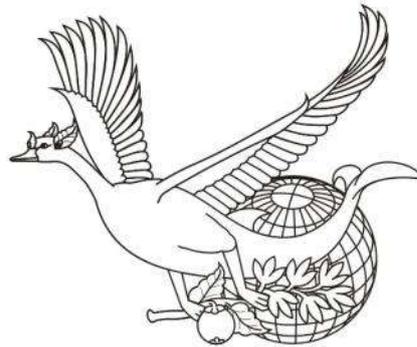


**LAPORAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



**Revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai Struktur Bentuk Produk
dalam Usaha Inovasi dan Peningkatan Daya Saing Desain Furnitur di Surakarta**

TIM PENELITI

Ketua:

**Taufik Murtono, M.Sn
NIDN 0015037005**

Anggota:

**Raden Ersnathan Budi Prasetyo, M.Sn
NIDN 0004106909**

Dibiayai oleh:

DIPA Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jendral
Pendidikan Tinggi, Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2016, tanggal 7 Desember 2015
Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Penelitian
Hibah Bersaing Tahun Anggaran 2016, No. Kontrak: 2160B/IT.1/LT/2016,
14 Maret 2016

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
OKTOBER 2016**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING**

Judul Penelitian : Revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai Struktur Bentuk Produk dalam Usaha Inovasi dan Peningkatan Daya Saing Desain Furnitur di Surakarta

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 708/Desain Komunikasi Visual

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Taufik Murtono, M.Sn
b. NIDN : 0015037005
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
e. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
f. Nomor HP : 087735050508
g. Email : taufik_murtono@yahoo.com

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Raden Ersnathan Budi Prasetyo, M.Sn
b. NIDN : 0004106909
c. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta

Lama Penelitian Keseluruhan : 3 tahun
Penelitian Tahun ke : 1
Biaya Tahun Berjalan : - Dibiayai DIKTI Rp 50.000.000,-

Surakarta, 20 Oktober 2016

Mengotakan
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ketua Peneliti

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
NIP. 197111102003121001

Taufik Murtono, M.Sn
NIP. 197003152005011001

Menyetujui
Ketua DPM ISI Surakarta

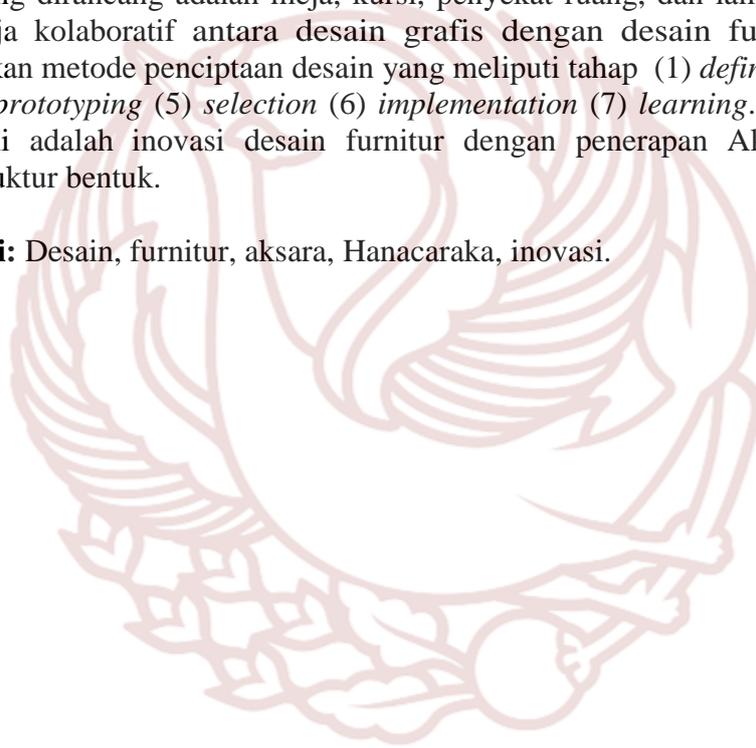


Dr. RM. Pramudomo, M.Hum
NIP. 196810121995021001

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan melakukan eksperimentasi aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk furnitur di Surakarta. Aksara dalam penelitian ini diperlakukan tidak sebagai medium pesan semata, namun menjadi satu kesatuan dalam struktur produk. Eksperimentasi desain memiliki dua tujuan. Pertama, sebagai usaha inovasi desain. Kurangnya terobosan desain furnitur di Surakarta bisa mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk menghadapi pasar bebas. Penggunaan Aksara Hanacaraka pada struktur bentuk furnitur menghasilkan produk yang berkarakter kuat. Kedua, sebagai usaha mendekatkan masyarakat dengan aksara Hanacaraka. Penempatan aksara dalam struktur bentuk produk akan mampu menarik perhatian pengguna. Ketertarikan pengguna akan mengundang keingintahuan terhadap pembacaan aksara tersebut. Dengan begitu aksara Hanacaraka lebih dikenal oleh masyarakatnya. Produk furnitur yang dirancang adalah meja, kursi, penyekat ruang, dan lampu. Penelitian ini adalah kerja kolaboratif antara desain grafis dengan desain furnitur. Penelitian menggunakan metode penciptaan desain yang meliputi tahap (1) *define* (2) *research* (3) *ideate* (4) *prototyping* (5) *selection* (6) *implementation* (7) *learning*. Hasil pada tahun pertama ini adalah inovasi desain furnitur dengan penerapan Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk.

Kata kunci: Desain, furnitur, aksara, Hanacaraka, inovasi.

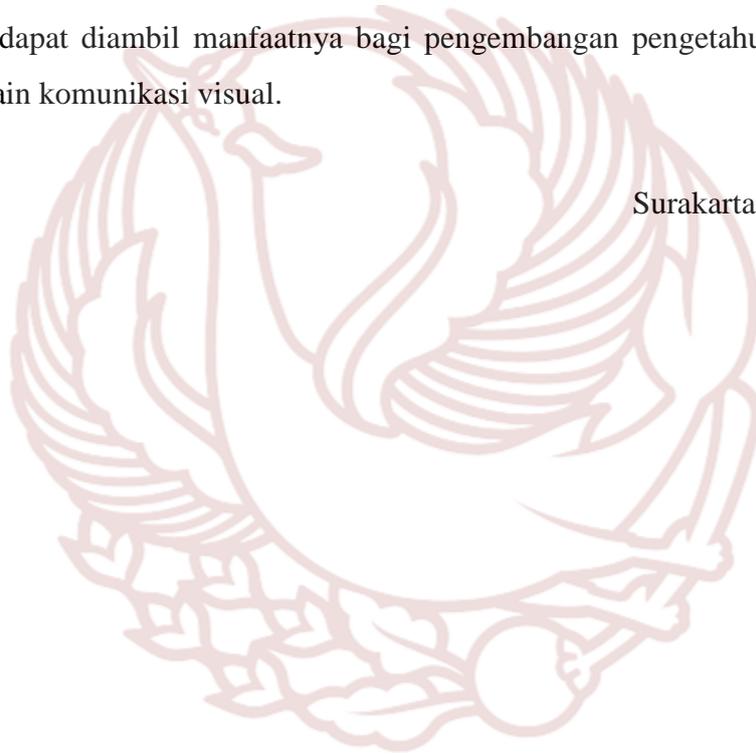


PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatNya hingga diselesaikannya laporan penelitian Hibah Bersaing tahun pertama berjudul “Revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai Struktur Bentuk Produk dalam Usaha Inovasi dan Peningkatan Daya Saing Desain Furnitur di Surakarta” ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya disampaikan kepada Institut Seni Indonesia Surakarta atas kesempatan yang telah diberikan, terutama kepada Ketua LPPMPP ISI Surakarta beserta reviewer dan staf Unit Penelitian ISI Surakarta. Disadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna, namun dengan segala keterbatasannya, semoga tulisan ini dapat diambil manfaatnya bagi pengembangan pengetahuan, khususnya di bidang desain komunikasi visual.

Surakarta, 20 Oktober 2016

Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
RINGKASAN	3
PRAKATA	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	6
BAB 1. PENDAHULUAN	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	15
BAB 4. METODE PENELITIAN	18
BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	23
BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	40
BAB 7. KESIMPULAN	41
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Produk furnitur di Surakarta	14
Gambar 2. Produk referensi	14
Gambar 3. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 1	
Gambar 4. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 2	32
Gambar 5. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 3	33
Gambar 6. Rancangan kursi dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 1	34
Gambar 7. Rancangan kursi dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 2	35
Gambar 8. Rancangan penyekat ruang dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 1	36
Gambar 9. Rancangan penyekat ruang dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 2	37
Gambar 10. Rancangan lampu berdiri dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 1	38
Gambar 11. Rancangan lampu berdiri dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi 2	39

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya masyarakat mengenal aksara sebagai sistem tanda yg digunakan untuk berkomunikasi dan mewakili ujaran. Aksara yang umum digunakan saat ini adalah Aksara Latin. Aksara menjadi medium pesan desain grafis dan periklanan seperti poster, brosur, billboard, iklan cetak, dan elektronik. Aksara digunakan sebagai sarana penyampaian pesan selain gambar, grafik, dan ilustrasi.

Sampai saat ini tidak ada bahasan hasil penelitian tentang kolaborasi aksara dengan desain furnitur. Penelitian ini merupakan revitalisasi aksara di luar fungsinya sebagai medium pesan semata, namun menjadi satu kesatuan dalam struktur produk. Sementara struktur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti 1) cara sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan; 2) yang disusun dengan pola tertentu; 3) pengaturan unsur atau bagian suatu benda. Revitalisasi aksara sebagai sruktur berarti menjadikannya sebagai penyusun bentuk dari produk yang dirancang.

Inovasi desain furnitur di wilayah Surakarta sangat diperlukan, seperti terungkap dalam seminar ”Pengembangan Desain Inovatif Dalam Rangka Meningkatkan Daya Saing Furniture Nasional di Pasar Global” yang diadakan oleh Asosiasi Industri Permebelan dan Kerajinan Indonesia (ASMINDO) pada tahun 2014. Kurangnya inovasi desain furnitur di Surakarta diperkuat oleh pernyataan calon mitra penelitian ini yang mengatakan bahwa kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean (Wawancara dengan Bibit Waluyo di Surakarta pada 2 April 2015).

Aksara Hanacaraka pada saat ini banyak digunakan sebagai pelengkap nama wilayah dan nama jalan. Penelitian ini tidak hanya menempelkan aksara sebagai hiasan, namun menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari struktur produk. Penggunaan Aksara Hanacaraka pada struktur desain furnitur didasari kebutuhan akan kekhasan produk yang akan menjawab tantangan inovasi seperti yang dikemukakan dalam seminar dan pernyataan narasumber tersebut.

Penelitian dilakukan secara lintas disiplin dengan melibatkan peneliti bidang Desain Grafis dan Desain Interior. Kedua disiplin tersebut diperlukan mengingat ranah penelitian ini mencakup desain huruf dan desain furnitur. Kolaborasi lintas disiplin seperti ini akan menjadi model inovasi desain yang mendukung kepentingan nasional dan daerah tentang peningkatan daya saing industri kreatif.

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang produk revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta?
2. Bagaimana mewujudkan produk revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta?
3. Bagaimana mempromosikan produk revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta?

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa pustaka yang menjadi acuan dalam penelitian ini antara lain pustaka tentang desain furnitur dan desain tipografi, hasil penelitian mengenai desain furnitur dan desain tipografi, serta studi pendahuluan yang telah dilakukan tim peneliti.

Pustaka acuan tentang desain furnitur dan tipografi antara lain.

Jim Postell (2007) dalam buku *Furniture Design*, membahas desain furnitur secara komprehensif, menyangkut aspek teknologi, estetika, ergonomi, produksi, dan hubungan antara desain furnitur dengan interior, arsitektur, serta seni

Andrew Glasgow (2009) *500 Tables: Inspiring Interpretations of Function and Style*, adalah buku yang menginspirasi perancangan furnitur, dengan bahasan tentang bahan hingga aspek estetika.

Brigitte Durieux (2012) menulis buku *Industrial Chic: 50 Icons of Furniture and Lighting Design*, yang berisi analisis desain furniture yang paling mempengaruhi gaya desain di era industri sekarang. Desain produk yang dianalisis meliputi semua elemen furnitur dalam desain interior masa kini.

Stuart Lawson (2013) *Furniture Design: An Introduction to Development, Materials and Manufacturing*, merupakan buku yang membahas secara mendalam tentang desain furnitur kontemporer. Bahasan mencakup fungsi, bahan, proses produksi yang berkelanjutan.

Surianto Rustan (2011) dengan buku *Font dan Tipografi* merupakan panduan memilih dan memadukan huruf, solusi berbagai kasus penerapan tipografi pada media, sampai eksperimen kreatif berkenaan dengan huruf.

Danton Sihombing (2001) menulis buku *Tipografi dalam Desain Grafis* yang cukup lengkap menyangkut sejarah dan aspek teknik serta estetika dari ragam huruf.

Taufik Murtono (2013) *Sejarah, Karakter, Kaidah dan Proses Penciptaan Huruf* merupakan buku yang membahas dunia tipografi secara rinci menyangkut aspek sejarah aksara dunia dan aksara yang berkembang di Nusantara, karakter dan keunikan huruf, kaidah aplikasi huruf, serta proses penciptaan huruf.

Hasil penelitian tentang furnitur dan desain tipografi yang telah dilakukan peneliti-peneliti lain tidak satu pun yang membahas tentang kolaborasi tipografi dengan desain furnitur.

Eddy Supriyatna Marizar (2003) menulis hasil penelitian tentang berjudul “Tafsir Industri di Era Globalisasi Studi Kasus Industri Mebel untuk Pasar Ekspor”. Tulisan ini membantu mengenali kebutuhan dan standar ekspor produk-produk industri.

Dina Fatimah, Febry Maharlika (2010) “Analisis Penerapan Gaya Desain dan Eksplorasi Bentuk Yang Digunakan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Desain Mebel I Fakultas Desain Unikom” merupakan tulisan yang mengulas gaya desain kontemporer yang dapat menjadi acuan dalam perancangan furnitur ini.

Syarif Beddu, Rahmi Amin Ishak & Effendy Rauf (2012) “Studi Ergonomi Furnitur Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin (studi Kasus : Meja Dan Kursi Di Jurusan Arsitektur)” dalam Prosiding Hasil

Penelitian Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin, merupakan studi kasus yang mengetahakan betapa vital kebutuhan ergonomi bagi setiap desain furnitur.

Salah satu tulisan yang penting ditinjau dalam penelitian ini adalah Indra Gunara Rochyat (2013) “Peningkatan Daya Jual Produk Furniture Melalui Pemberdayaan Rekayasa Teknik Re-Design dan Refurnish pada Hasil Akhir Obyek Kayu Jati dengan Acuan Model Produk Merk Dagang Rosewood Living”. Penelitian yang dilakukan dapat menjadi rujukan penelitian terapan. Hasil penelitian dalam tulisan ini memberikan pedoman kepada pemilik rodruk furnitur berbahan dasar kayu Jati akan pentingnya nilai ketahanan yang dikemas dalam satu kesatuan desain produk, sehingga memiliki nilai yang akan berdaya jual tinggi. Target khusus dari penelitian ini adalah mengenalkan metodologi desain praktis guna meningkatkan daya saing produk furnitur berbahan dasar kayu jati.

Hasil penelitian tentang tipografi pun juga tidak ada yang membahas tentang sinergi desain tipografi dengan desain furnitur. Beberapa tulisan tipografi antara lain.

“Kajian Huruf dan Tipografi Pada Majalah Indie” adalah hasil penelitian Natalia Ira Kartika yang mengungkap tipografi atau ilmu tentang huruf sudah ada sejak manusia berusaha menuangkan pesan-pesan yang ingin disampaikannya melalui sebuah tulisan. Huruf adalah bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Sedangkan tipografi adalah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk

menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Huruf dan tipografi merupakan bahan dasar dalam menyusun sebuah halaman publikasi seperti majalah, surat kabar, tabloid dan lain sebagainya.

Penelitian tipografi yang ada lebih banyak berupa tinjauan mengenai aplikasi tipografi di masyarakat dan industri, seperti penelitian Ganeshya Nathagracia (2010) berjudul “Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster”. Pada penelitian ini diketahui bahwa poster film memiliki elemen-elemen visual dimana tipografi film adalah salah satunya. Hal yang menarik perhatian adalah adanya kecenderungan kemiripan visual pada poster.

A. Studi Pendahuluan

Studi yang telah dilakukan tim peneliti mengenai desain tipografi dan desain furnitur antara lain.

Taufik Murtono, ketua peneliti (2012) melakukan penelitian dengan judul ”Studi Karakter Aksara Etnik Nusantara sebagai Model Perancangan Font Baru untuk Penguatan Citra Produk Lokal melalui Desain Kemasan” telah menghasilkan Jenis-jenis huruf dengan karakter aksara Nusantara yaitu Palawa, Kawi, Hanacaraka, Batak, Rejang, dan Bugis. Hasil penelitian ini akan mampu member citra Nusantara yang kental dari aspek tipografi.

Ersnathan Budi Prasetyo, anggota peneliti (2013) “Studi Antrophometri dan Ergonomi pada Halte Solo Batik Trans di Surakarta” merupakan penelitian yang telah dilakukan yang membantu memahami aspek perancangan interior.

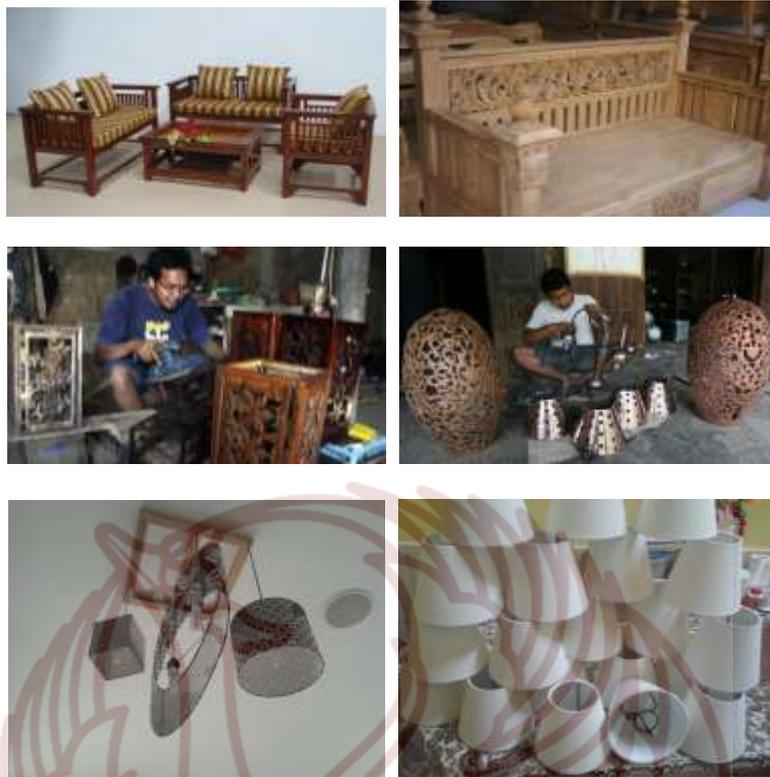
Taufik Murtono (2008) menulis artikel “Arketipe: Identifikasi Pola Dasar Persuasi Iklan” yang menganalisis hubungan antara pola psikologis manusia yang dapat dimanfaatkan dalam sistem komunikasi visual.

Taufik Murtono (2009) “Muatan Tradisi Dalam Iklan Tv Indonesia” adalah tulisan yang membantu memahami peran tradisi dalam dunia desain komunikasi visual.

Taufik Murtono (2009) “Identitas Lokal Dan Global Dalam Iklan” merupakan studi yang dapat memberi penjelasan mengenai kedudukan identitas dalam dinamika desain komunikasi visual

Taufik Murtono (2010) menulis jurnal “Mengenai Semiotika Desain Komunikasi” yang membantu memahami peran semiotika sebagai model pembacaan dan penerapannya pada kajian dan penciptaan desain komunikasi visual.

Studi pendahuluan juga mengkaji desain yang beredar di pasar saat ini serta beberapa desain yang akan dijadikan acuan pada penelitian.



Gambar 1. Beberapa produk meja, kursi, dan kap lampu di wilayah Surakarta.



Gambar 2. Beberapa produk dari Eropa dan Amerika yang dijadikan acuan penelitian.

BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah merancang, mewujudkan, dan mempromosikan produk furnitur revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta.

Tahun Pertama

1. Perancangan aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk. Aneka produk furnitur yang akan dirancang adalah meja, kursi, penyekat ruang, dan lampu.
2. Evaluasi rancangan melalui FGD dengan narasumber dan mitra untuk mendapatkan umpan balik.
3. Mewujudkan prototipe untuk mengetahui tingkat keberhasilan rancangan yang direkomendasikan dalam FGD.

Tahun Kedua

1. Evaluasi prototipe aneka furnitur Aksara Hanacaraka struktur bentuk produk melalui FGD untuk mendapatkan umpan balik kembali.
2. Produksi prototipe hasil evaluasi dan pelatihan mitra.
3. Pengurusan dan pendaftaran HKI sebagai langkah perlindungan desain aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk.

Tahun Ketiga

1. Evaluasi hasil pelatihan dan produksi mitra.

2. Pembuatan sarana penjualan aneka furnitur Aksara Hanacaraka struktur bentuk produk.
3. Pameran hasil produksi.

A. Urgensi (keutamaan) Penelitian

Industri kecil dan menengah yang memproduksi furnitur di Surakarta membutuhkan terobosan kreatif untuk menggairahkan pasar permebelan. Rancangan kreatif hasil riset diperlukan karena kemampuan pelaku UKM mebel kebanyakan hanya sebagai pekerja, bukan perancang. Penelitian ini akan memacu gairah produksi melalui kebaruan desain dan meningkatkan kemampuan pelaku melalui transfer pengetahuan oleh peneliti. Penelitian ini pada akhirnya akan menghasilkan produk yang mampu meningkatkan daya saing UKM mebel di Surakarta.

E. Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini adalah:

1. Rancangan

Rancangan aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk. Rancangan meliputi gambar tampak, detail, dan potongan. Produk yang dirancang adalah meja, kursi, penyekat ruang, dan lampu.

2. Prototipe

Prototipe adalah perwujudan rancangan sebagaimana tertuang dalam gambar kerja beserta spesifikasi teknisnya.

3. Media Promosi Produk

Media promosi berupa ruang pajang, website, dan katalog.

4. Pendaftaran HKI

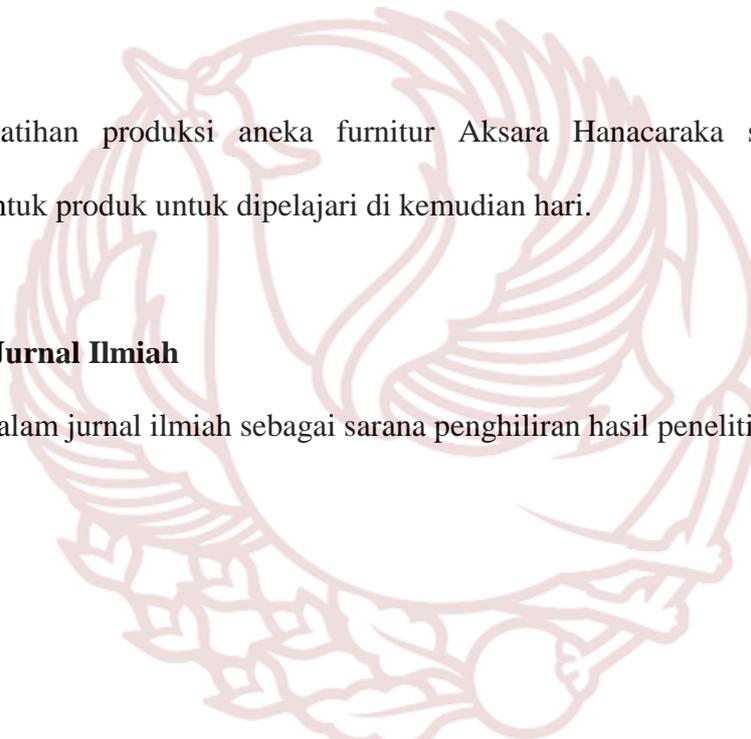
Pendaftaran hak kekayaan sebagai usaha perlindungan desain.

5. Modul

Modul pelatihan produksi aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk untuk dipelajari di kemudian hari.

6. Publikasi Jurnal Ilmiah

Publikasi dalam jurnal ilmiah sebagai sarana penghiliran hasil penelitian.



BAB 4. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Surakarta dengan menyertakan mitra UKM produk furnitur pimpinan Bapak Bibit Waluyo yang bealamat di Kecamatan Jebres, Kodya Surakarta. Waktu penelitian selama 10 (sepuluh) bulan.

B. Langkah Penelitian

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian mencakup revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk yang akan dilakukan bersama mitra. Produk yang dihasilkan meliputi meja, kursi, penyekat ruang, dan lampu.

2. Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa:

b. Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan analisis tentang desain huruf dan desain furnitur.

c. Narasumber, yang dimaksud para pengusaha furnitur, desainer, dan pengamat desain di Surakarta. Sumber ini diharapkan mampu memberikan masukan informasi untuk mendukung landasan teori, maupun gambaran empiris.

d. Dokumen yaitu hasil pencatatan resmi dan tak resmi. Produk sejarah tentang desain furnitur, desain huruf, dan aksara sebagai sumber data historis.

3. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian dan jenis sumber data yang dipergunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

a. Observasi langsung

Observasi dilakukan untuk mengamati beragam penampilan produk dari tiap pengusaha furnitur di Surakarta, perilaku pembelinya, serta potensi lokal yang mendukung..

b. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen serta peristiwa yang terjadi pada waktu penelitian.

c. Wawancara mendalam

Wawancara jenis ini bersifat lentur dan terbuka, tidak menggunakan struktur yang ketat dan formal, serta bisa dilakukan berulang pada informan yang sama. Pertanyaan yang diajukan bisa semakin terfokus, sehingga informasi yang dikumpulkan semakin rinci dan mendalam. Struktur tersebut dimaksud agar informasi yang diperoleh memiliki kedalaman yang cukup. Kelonggaran cara ini mampu mengorek kejujuran informan dalam memberikan informasi yang sebenarnya, terutama yang berkaitan dengan perasaan, sikap, dan pandangan mereka terhadap keberadaan desain furnitur. Teknik wawancara ini akan dilakukan pada semua informan atau narasumber yang dibutuhkan, sesuai sumber data dalam penelitian ini.

4. Analisis Data

Ulasan yang menyangkut analisis dalam penelitian ini, lebih menekankan pada model interaksi analisis data kualitatif menggunakan pendekatan kebudayaan. Interaksi analisis dilakukan untuk menganalisis data kualitatif hasil pengumpulan data empiris untuk mendapatkan hasil yang akurat dari pemilahan secara klasifikasi dan identifikasi.

Model ini dipilih karena memungkinkan untuk lebih banyak memberikan satu pencandraan yang mampu menjaring masukan serta paparan dalam rangkuman yang bersifat reduksi data dan penyimpulannya. Model yang digunakan dalam menganalisis data kualitatif dengan menerapkan sistem siklus, artinya peneliti selalu bergerak dan menjelajahi objeknya selama proses berlangsung (Rohidi, 1992:19-20).

5. Proses Penciptaan

Metode yang digunakan adalah metode penciptaan desain. Desain dilihat sebagai sistem yang berkelanjutan. Cara berpikir. Desain sebagai cara berpikir yang melibatkan beberapa tahapan. Desain sebagai sebuah cara berpikir yang menghasilkan solusi.

Proses desain melibatkan langkah-langkah (1) *define* (2) *research* (3) *ideate* (4) *prototyping* (5) *selection* (6) *implementation* (7) *learning* (Ambrose dan Harris, 2010: 11).

1. *Define*

Langkah pertama dalam proses desain adalah identifikasi permasalahan dan target audiennya. Pemahaman yang benar mengenai permasalahan dan kendala yang dihadapi menjadi penentu tepat tidaknya solusi desain yang akan dihasilkan. Tahap ini dilakukan dengan menentukan segala hal yang diperlukan untuk mendapatkan keberhasilan desain.

2. *Research*

Tahap penelitian meliputi analisis temuan yang dihasilkan. Temuan dapat berupa fakta-fakta sejarah permasalahan desain, hasil riset terhadap konsumen dan

opini-opini yang dihasilkan dari diskusi terbatas, serta identifikasi hambatan-hambatan yang terjadi.

3. Ideate

Perumusan gagasan adalah usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini bisa dilakukan tim desain dengan cara diskusi grup yang terarah.

4. Prototyping

Prototip diperlukan untuk mengetahui beberapa solusi desain dapat bekerja atau tidak melalui presentasi terbatas sebelum dipaparkan ke klien.

5. Selection

Seleksi merupakan proses mengetahui apakah satu solusi tepat atau tidak dalam menjawab brief. Beberapa kemungkinan bisa terjadi, seperti solusi yang terlihat praktis namun ternyata tidak sesuai dengan tujuan dari brief.

6. Implementation

Penerapan adalah tahap penentuan desain yang akan dijadikan karya final untuk klien.

7. Learning

Tahap peninjauan adalah cara desainer meningkatkan performanya dengan cara mencari tanggapan klien dan target audien. Peninjauan akan menghasilkan pengetahuan apakah solusi desain sudah menjawab tujuan dalam brief dengan bantuan klien dan target audien.

Proses desain sepertinya berlaku linier, namun tidak menutup kemungkinan suatu langkah peninjauan kembali beberapa tahap terdahulu bila diperlukan. Proses ini dapat dilakukan secara terus menerus.



BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pada umumnya masyarakat mengenal aksara sebagai sistem tanda yg digunakan untuk berkomunikasi dan mewakili ujaran. Aksara yang umum digunakan saat ini adalah Aksara Latin. Aksara menjadi medium pesan desain grafis dan periklanan seperti poster, brosur, billboard, iklan cetak, dan elektronik. Aksara digunakan sebagai sarana penyampaian pesan selain gambar, grafik, dan ilustrasi.

Sampai saat ini tidak ada bahasan hasil penelitian tentang kolaborasi aksara dengan desain furnitur. Penelitian ini merupakan revitalisasi aksara di luar fungsinya sebagai medium pesan semata, namun menjadi satu kesatuan dalam struktur produk. Sementara struktur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti 1) cara sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan; 2) yang disusun dengan pola tertentu; 3) pengaturan unsur atau bagian suatu benda. Revitalisasi aksara sebagai sruktur berarti menjadikannya sebagai penyusun bentuk dari produk yang dirancang.

Inovasi desain furnitur di wilayah Surakarta sangat diperlukan, seperti terungkap dalam seminar "Pengembangan Desain Inovatif Dalam Rangka Meningkatkan Daya Saing Furniture Nasional di Pasar Global" yang diadakan oleh Asosiasi Industri Permebelan dan Kerajinan Indonesia (ASMINDO) pada tahun 2014. Kurangnya inovasi desain furnitur di Surakarta diperkuat oleh pernyataan calon mitra penelitian ini yang mengatakan bahwa kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean (Wawancara dengan Bibit Waluyo di Surakarta pada 2 April 2015).

Aksara Hanacaraka pada saat ini banyak digunakan sebagai pelengkap nama wilayah dan nama jalan. Penelitian ini tidak hanya menempelkan aksara sebagai hiasan,

namun menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari struktur produk. Penggunaan Aksara Hanacaraka pada struktur desain furnitur didasari kebutuhan akan kekhasan produk yang akan menjawab tantangan inovasi seperti yang dikemukakan dalam seminar dan pernyataan narasumber tersebut.

Penelitian dilakukan secara lintas disiplin dengan melibatkan peneliti bidang Desain Grafis dan Desain Interior. Kedua disiplin tersebut diperlukan mengingat ranah penelitian ini mencakup desain huruf dan desain furnitur. Kolaborasi lintas disiplin seperti ini akan menjadi model inovasi desain yang mendukung kepentingan nasional dan daerah tentang peningkatan daya saing industri kreatif.

Industri kecil dan menengah yang memproduksi furnitur di Surakarta membutuhkan terobosan kreatif untuk menggairahkan pasar permebelan. Rancangan kreatif hasil riset diperlukan karena kemampuan pelaku UKM mebel kebanyakan hanya sebagai pekerja, bukan perancang. Penelitian ini akan memacu gairah produksi melalui kebaruan desain dan meningkatkan kemampuan pelaku melalui transfer pengetahuan oleh peneliti. Penelitian ini pada akhirnya akan menghasilkan produk yang mampu meningkatkan daya saing UKM mebel di Surakarta.

Aksara seperti halnya bahasa memiliki kedudukan dan fungsi penting dalam kehidupan suatu masyarakat. Aksara ditempatkan setara dengan unsur-unsur pendukung kebudayaan, karena mampu memberi makna bagi masyarakat penggunanya. Aksara pada masa lampau memiliki peran menunjukkan identitas suatu masyarakat, menjadi simbol ungkapan pikiran, perasaan, spiritualitas, perilaku, asal-usul etnis, peradaban, dan seni yang berkembang dalam masyarakat tersebut.

Salah satu aksara di Nusantara yang menonjol adalah aksara Jawa yang biasa digunakan masyarakat Jawa Tengah. Disebut aksara *Hanacaraka* karena memiliki unsur abjad *Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga*. Saat ini aksara *Hanacaraka* masih diajarkan di sekolah-sekolah di Jawa dan masih digunakan untuk menuliskan nama kantor-kantor pemerintah namun hanya sebagai keterangan tambahan. Walaupun masih diajarkan di sekolah-sekolah, aksara Jawa telah lama tidak menjadi bagian dari budaya tulis masyarakat di Jawa (Murtono, 2012, p. 97).

Terbatasnya penggunaan aksara Jawa juga dipengaruhi sejarah penggunaan aksara pada masa lalu yang terbatas di lingkungan pujangga. Hal ini berbeda dengan aksara Latin yang penyebarannya meluas melalui perdagangan dan imperialisasi sejak jaman Romawi hingga masa penjelajahan benua baru oleh orang-orang Eropa (Rustan, 2011, p. 3).

Penelitian tentang aksara Jawa selama ini terpusat pada pengembangan media pembelajaran dengan metode yang semakin canggih, seperti penelitian As'ad Arismadhani, Umi Laili Yuhana, dan Imam Kuswardayan yang mengembangkan media belajar menulis Aksara Jawa pada perangkat Android. Pengembangan dan pembuatan aplikasi menggunakan teknologi bahasa pemrograman Java dan XML Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa perangkat Android dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis aksara Jawa. Pola-pola yang digunakan pada proses uji coba dapat dikenali oleh aplikasi aksara Jawa dan pola-pola tersebut dapat dicocokkan dengan daftar Aksara Jawa yang terdapat pada berkas pustaka.

Penelitian tindakan kelas dengan metode komputerisasi juga telah dilaksanakan melalui metode Learning Vector Quantization/LVQ ternyata tidak menghasilkan

pengaruh signifikan terhadap peningkatan pembelajaran menulis dan membaca aksara Jawa (Agustina, A. C., Suwarno, S., Proboyekti, U. 2011). Proses pengenalan aksara Jawa dengan cara ini dimulai dari mengubah gambar menjadi biner terlebih dahulu, kemudian dari data ini dilakukan proses pelatihan dengan menggunakan metode LVQ yang pada akhirnya digunakan oleh sistem untuk mengenali aksara Jawa tersebut. Pada beberapa kali percobaan ternyata memperlihatkan bahwa metode jaringan saraf tiruan yang dipilih yaitu metode LVQ tidak mampu mengenali pola aksara Jawa dengan baik. Proses pengenalan tidak berjalan dengan baik karena beberapa hal yaitu banyaknya target yang pada akhirnya mempengaruhi perhitungan bobot. Aksara Jawa memiliki bentuk unik dan terdapat aksara yang mirip mempengaruhi proses pengenalan aksara Jawa.

Pengenalan aksara Jawa dengan metode yang lebih menyenangkan ternyata memiliki dampak lebih baik, seperti dalam penelitian Amri Koswati (2013). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan peningkatan metode PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dalam pembelajaran menulis paragraf beraksara Jawa. disimpulkan bahwa dengan metode PAKEM mampu meningkatkan keterampilan menulis paragraf beraksara Jawa.

Semua penelitian tentang aksara Jawa bidang pembelajaran bertujuan memudahkan masyarakat membaca dan menulis dengan aksara etnik ini, namun kenyataannya aksara etnik tidak menjadi budaya tulis yang meluas di masyarakat sampai saat ini. Penelitian ini bertujuan merespons pergeseran fungsi aksara Jawa di masyarakat dari medium bahasa tulis menjadi fungsi dekoratif dengan penciptaan furnitur berbasis aksara Jawa.

Desain posmodern

Rancangan desain ini dilandasi pergeseran fungsi aksara dari medium bahasa tulis menjadi medium kepuasan visual. Metode penciptaan desain menggunakan konsep seni posmodern yakni pastiche atau pseudo art dengan meminjam aksara sebagai bentuk visual serta konsep camp yang merupakan pemikiran keindahan dengan mengedepankan keartifisialan, stilasi, dan dekorasi. Hasil penelitian ini adalah desain yang menjadikan aksara sebagai pemuasan visual, melampaui fungsinya sebagai medium bahasa verbal. Furnitur yang dihasilkan merupakan wujud kreativitas dari kerja kolaborasi desain grafis dan desain interior.

Ciri utama budaya postmodern adalah pluralisme. Untuk merayakan pluralisme ini, seniman postmodern mencampurkan berbagai komponen yang saling bertentangan menjadi sebuah karya seni, seperti yang terjadi dalam penelitian ini mencampurkan aksara dengan desain furnitur. Gaya seni yang demikian bukan hanya merayakan pluralisme, tetapi merupakan reaksi penolakan terhadap dominasi rasio melalui cara yang khas. Karya postmodernisme sering kali ambigu (mengandung dua makna). Kalaupun para seniman ini menggunakan sedikit gaya modern, tujuannya adalah menolak atau mencemooh sisi-sisi tertentu dari modernisme. Postmodernisme adalah campuran antara macam-macam tradisi dan masa lalu. Posmodernisme adalah kelanjutan dari modernisme, sekaligus melampaui modernisme. Ciri khas karya-karyanya adalah makna ganda,ironi, banyaknya pilihan, konflik, dan terpecahnya berbagai tradisi, karena heterogenitas sangat memadai bagi pluralism (Jencks,1989: 7).

Dunia desain modern berkembang dan menjadi arus dominan. Modernitas mengusung program industrialisasi yang berdampak pengesampingan aneka potensi

corak lokal. Akibatnya ekspansi desain modern sering meniadakan struktur bangunan tradisional. Modernitas tidak terbatas pada ranah desain saja. Cita-cita modernitas ingin agar perubahan dalam bidang desain, terjadi juga dalam bidang-bidang seni, ilmu pengetahuan, dan industri. Desain postmodern muncul sebagai reaksi terhadap desain modern. Postmodern merayakan sebuah konsep keragaman melawan makna tunggal dari modernisme. Desain postmodern menolak tuntutan modern di mana sebuah rancangan harus mencerminkan kesatuan. Justru sebaliknya karya postmodern berusaha menunjukkan dan memperlihatkan gaya, bentuk, corak, yang saling bertentangan, beragam, dan memungut dari macam-macam sumber.

Karya desain dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai penolakan terhadap desain modern karena nampak jelas sengaja memberikan ornamen dalam gaya desain minimalis. Selera minimalis adalah jiwa desain modern yang memiliki prinsip *form follow function*, yang membuang segala hiasan yang tidak perlu. Hal lain dalam penelitian ini adalah menggunakan beberapa teknik dan gaya seni tradisional yang diperjuangkan oleh semangat postmodern. Berlawanan dengan desain modern membuang segala gaya dan teknik seni tradisional. (Gropius, 1970: 25).

Modernisasi mencakup proses alienasi karya-karya klasik dan warisan masa lampau, karena modernitas pada hakekatnya mengambil posisi yang berlawanan dengan hal-hal lama demi terciptanya hal-hal baru dengan kekuatan rasio yang menjadi sentralnya. Dengan demikian, modernisasi adalah pandangan dan sikap hidup dalam menghadapi kenyataan hidup masa kini. Modernisasi ditandai oleh pemutusan hubungan secara tegas terhadap nilai-nilai tradisional; berkembangnya sistem ekonomi kapitalisme progresif; rasionalisasi administratif; serta diferensiasi sosial dan budaya

(Featherstone, 1988: 197). Penciptaan desain dalam penelitian ini erat kaitannya dengan selera *camp* yang populer di kalangan pemikir posmodern. Menurut Sontag (1964:278) *camp* secara umum adalah model estetika, sebuah cara melihat dunia dari kaca mata estetik tidak terbatas pada keindahan semata tetapi lebih melihat tingkat kecerdasan dan gaya yang ditampilkan. Selera *camp* memiliki hubungan untuk seni tertentu dari pada selera yang lain. Fesyen, furnitur, semua elemen dekorasi visual, misalnya, kebanyakan diciptakan dengan selera *camp*. Seni berselera *camp* tampil bebas dengan balutan dekoratif, menekankan permukaan, tampilan, dan gaya dari pada makna atau konten.

Proses Penciptaan

Identifikasi permasalahan dan target audiennya telah dilakukan. Pengrajin furniture di Surakarta memerlukan terobosan desain seperti diungkapkan Bapak Bibit Waluya yang menyatakan bahwa kurangnya inovasi desain furnitur di Surakarta diperkuat oleh pernyataan calon mitra penelitian ini yang mengatakan bahwa kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean.

Dari sudut pandang konsumen hasil riset membuktikan kebutuhan akan desain sudah semakin mendesak. Konsumen sepanjang tahun hanya melihat desain yang tidak beranjak dan berubah. Penelitian ini menghasilkan rumusan gagasan sebagai usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini didasari tujuan awal untuk memanfaatkan aksara Jawa sebagai unsur visual pada desain furnitur. Penggunaan aksara Jawa memiliki dua keuntungan. Pertama, tampilan aksara Jawa dalam sebuah komposisi kaligrafis mampu memberikan nuansa dan sentuhan kebaruan.

Kedua, aksara yang ditempatkan dalam desain merupakan media pembelajaran secara natural. Konsumen yang menikmati produk akan tertarik untuk mengetahui isi pesan dalam tulisan.

Kaligrafi aksara Jawa yang dipilih dalam tahap pertama penelitian ini adalah kaligrafi gaya kufi. Kaligrafi dalam bahasa Yunani disebut *kalligraphía*, berasal dari kata *kallos* (*καλλος*) berarti indah dan *graphos* (*γραφος*) berarti tulisan. Seni menulis indah adalah bagian penting dalam sejarah seni Islam. Bahkan kaligrafi dapat dikatakan sebagai ekspresi utama seni visual Islam. Kaligrafi merupakan media konvensional dalam dunia Islam yang berfungsi sebagai sarana ekspresi dan penyampaian pesan secara simbolik (Gabriel, 2006: 180).

Salah satu gaya kaligrafi yang paling awal adalah Kufi. Karakter kaligrafi Kufi adalah gagah, menggunakan garis-garis kuat dan pendek untuk setiap hurufnya dengan bagian-bagian berbentuk persegi. Karena karakternya yang kuat dan tebal, kaligrafi Kufi sering digunakan pada ukiran batu dan koin mata uang. Selama 300 tahun lebih kaligrafi Kufi memiliki kedudukan penting dan dimanfaatkan sebagai bagian dari replikasi Al-Qur'an dan masih digunakan hingga saat ini. Dalam tulisan ini metode gaya penulisan kaligrafi Kufi dinilai yang efisien dan mudah dilakukan. Penulisan kaligrafi Kufi mudah dilakukan dengan bantuan papan grid dan dapat sebagai alat yang baik untuk belajar menulis kaligrafi. Kemudahan ini didukung kaligrafi gaya Kufi yang memiliki komponen geometris beraturan yang dapat tumpang tindih dan melilit yang dapat dihasilkan dengan mudah (Abdelkebir, Mohammed. 2001:239).



Gambar 3. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi dengan kalimat “Urip iku urub”
(Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 5. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi dengan kalimat “Ing ngarsa sung
tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani” (Dok. Penelitian Taufik
Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

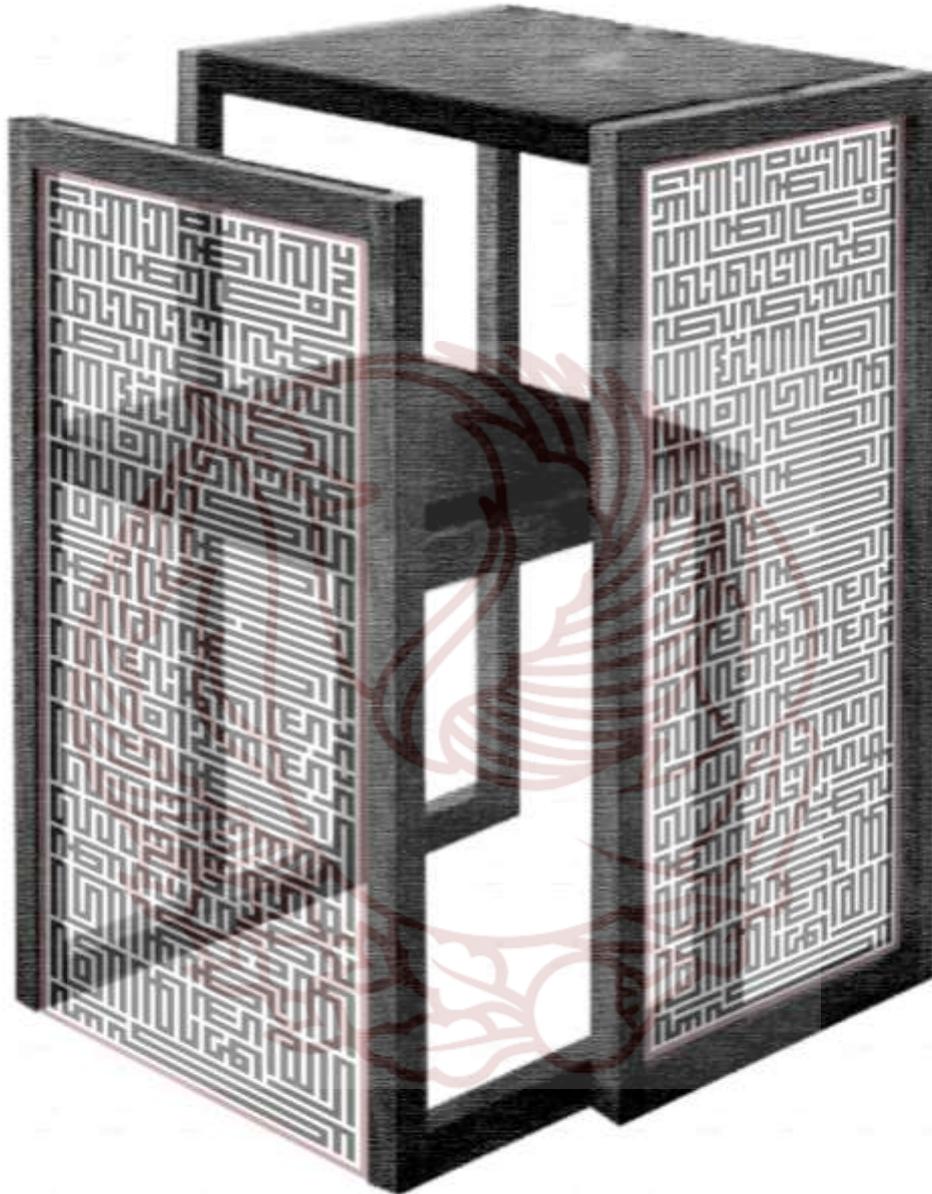


Gambar 4. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi dengan kalimat tembang Asmaradana (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

Langkah berikutnya adalah pembuatan prototip yang diperlukan untuk mengetahui beberapa solusi desain dapat bekerja atau tidak melalui presentasi terbatas sebelum dipaparkan ke klien. Seleksi dilakukan sebagai proses mengetahui apakah satu solusi tepat atau tidak dalam menjawab brief. Beberapa kemungkinan bisa terjadi, seperti solusi yang terlihat praktis namun ternyata tidak sesuai dengan tujuan dari brief.

Langkah selanjutnya adalah penerapan sebagai tahap penentuan desain yang akan dijadikan karya final untuk klien. Tahap peninjauan akan dilakukan kemudian sebagai cara desainer meningkatkan performanya dengan cara mencari tanggapan klien dan target audien. Peninjauan akan menghasilkan pengetahuan apakah solusi desain sudah menjawab tujuan dalam brief dengan bantuan klien dan target audien.

Proses desain sepertinya berlaku linier, namun tidak menutup kemungkinan suatu langkah peninjauan kembali beberapa tahap terdahulu bila diperlukan. Proses ini dapat dilakukan secara terus menerus.



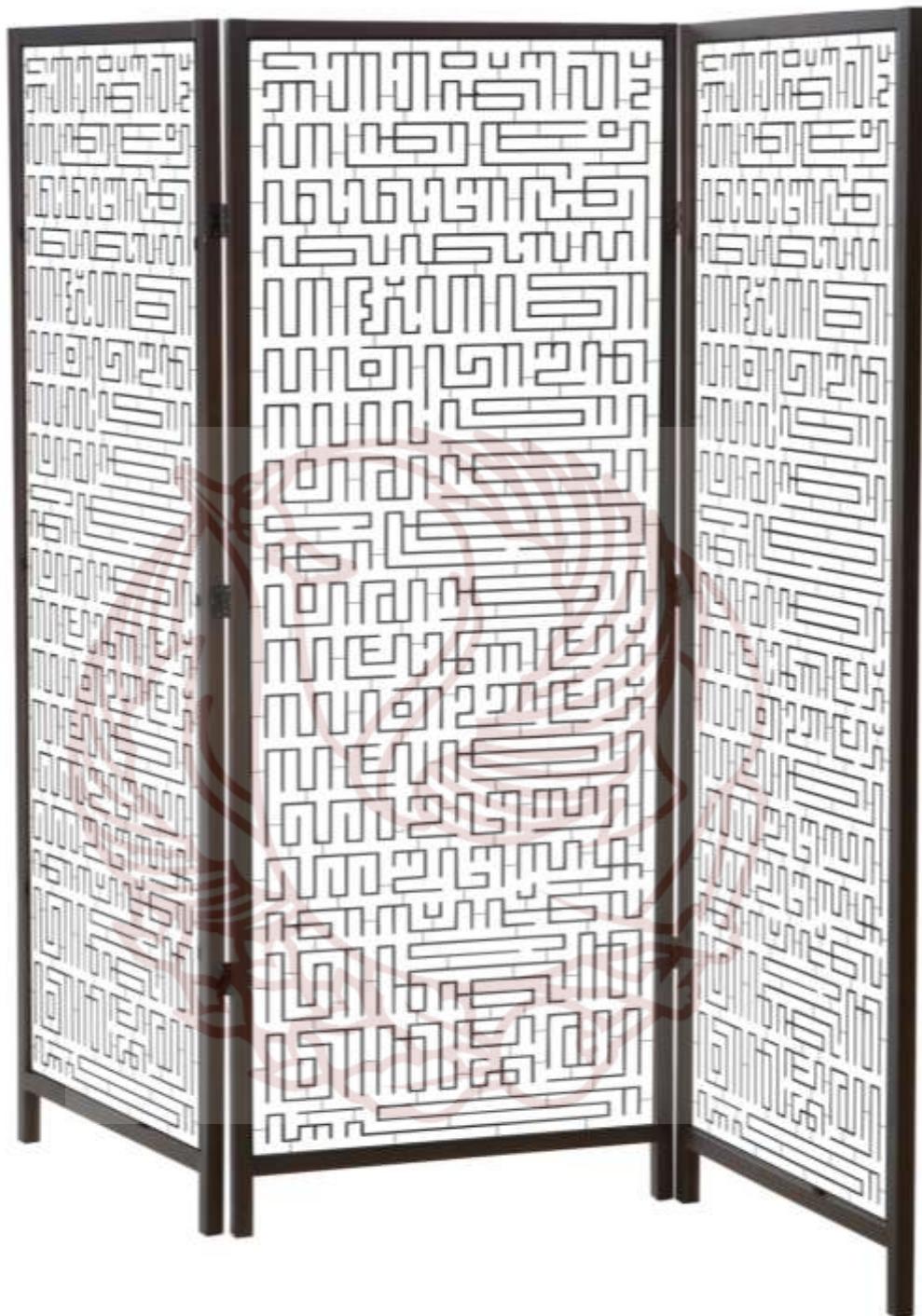
Gambar 6. Rancangan kursi dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembeng Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material kursi dirancang menggunakan besi dan papan akrilik yang digrafir. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



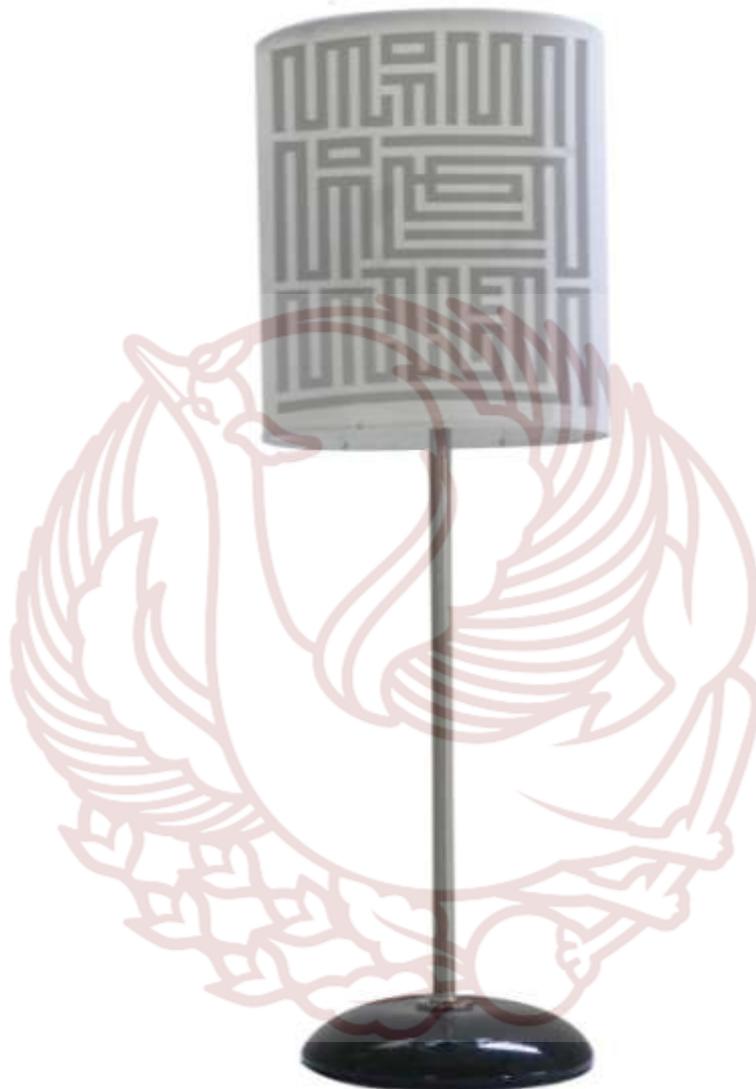
Gambar 7. Rancangan kursi dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi ajaran mengenai hidup “Ing ngarsa sung tuladha, ing madya manyun karsa, tut wuri handayani” yang berarti di depan member contoh, di tengah menyemangati, dan dibelakang merestui. Material kursi dirancang menggunakan lembaran besi dan papan akrilik yang digrafi. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 8. Rancangan penyekat ruang dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembang Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumah tangga. Material dirancang menggunakan lembaran plat yang dipahat dengan teknik laser. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



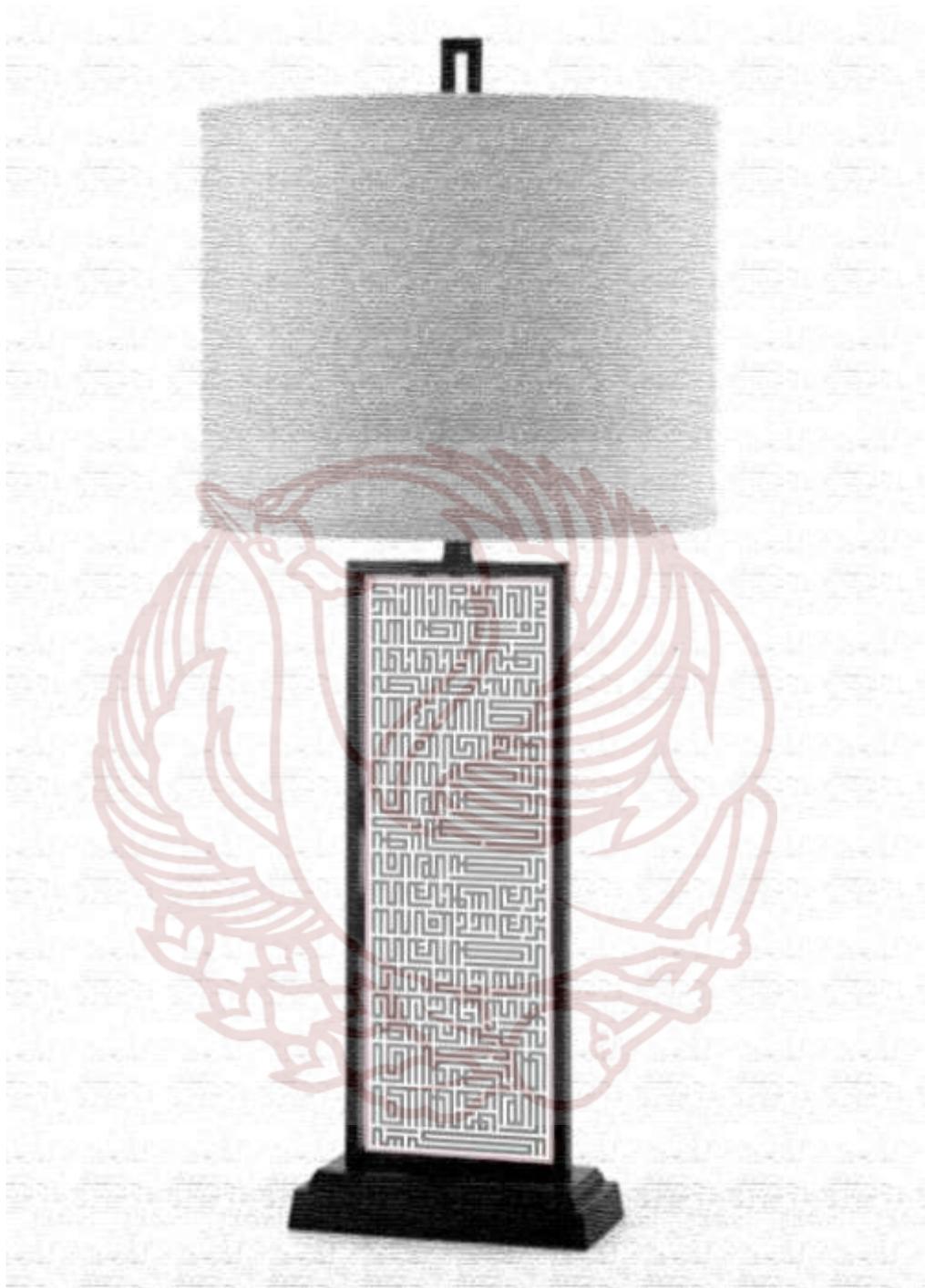
Gambar 9. Rancangan penyekat ruang berdaun tiga dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembeng Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material dirancang menggunakan lembaran plat yang dipahat dengan teknik laser. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 10. Rancangan lampu berdiri dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi ajaran mengenai hidup “Urip iku urub” yang berarti hidup harus bermanfaat bagi sesama.

Material lampu dirancang menggunakan besi dan papan akrilik yang digrafir.

(Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

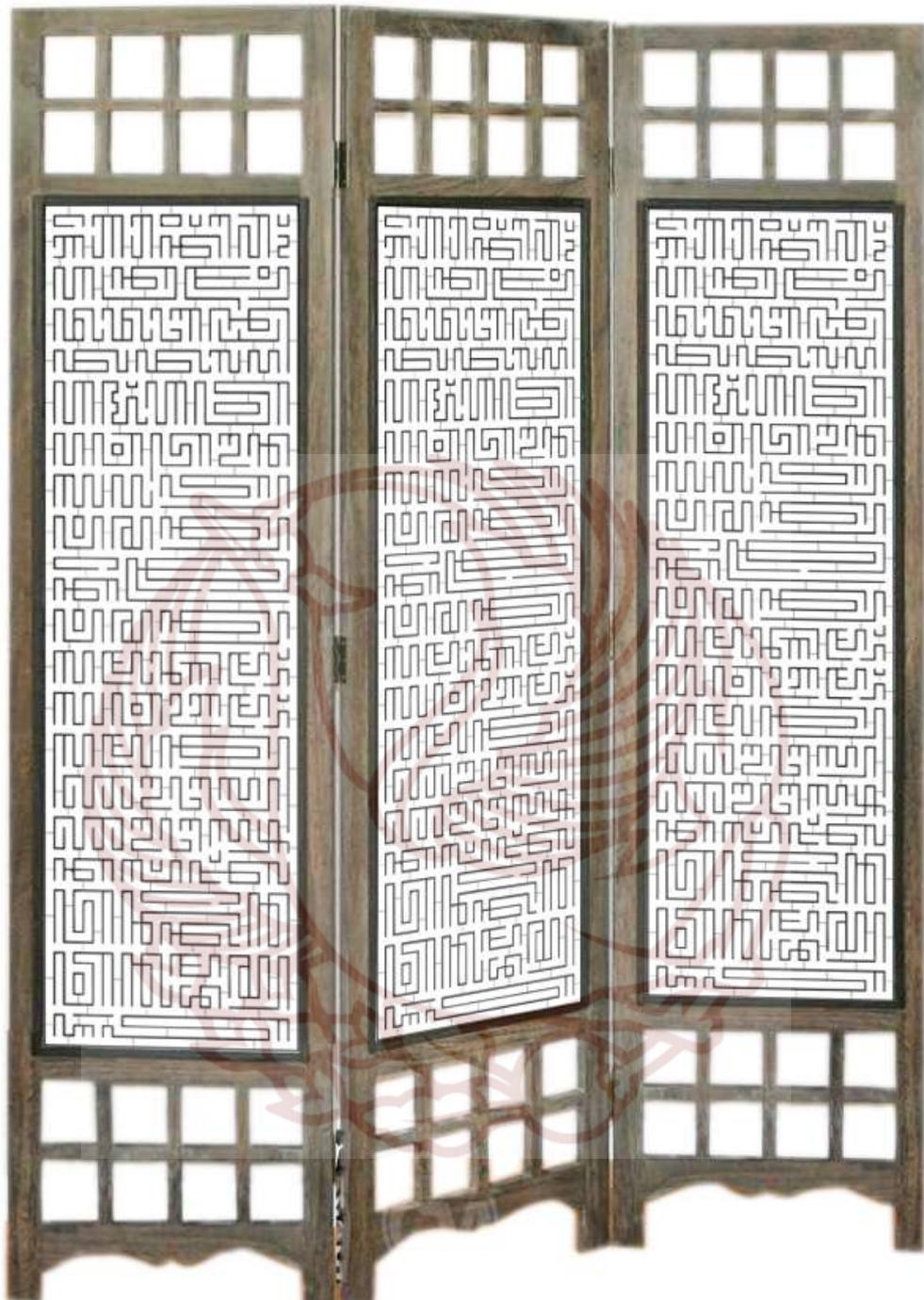


Gambar 11. Rancangan lampu berdiri dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembang Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material struktur lampu dirancang menggunakan lembaran besi yang dipahat dengan teknik laser. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 12. Rancangan tempat tidur dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembang Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material struktur dirancang menggunakan lembaran besi yang dipahat dengan teknik laser. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

Hasil diskusi dengan pengrajin ada kecenderungan ingin memberi perhatian lebih untuk aplikasi kaligrafi pada desain penyekat ruangan. Alasan yang utama karena penyekat ruangan memiliki keleluasaan lebih baik dalam aplikasi kaligrafi dari pada jenis furnitur lain seperti kursi dan meja.



Gambar 13. Rancangan penyekat ruang berbahan kayu dan besi.



Gambar 14. Rancangan penyekat ruang berbahan kayu be dakasn besi.



Gambar 13. Rancangan penyekat ruang berbahan besi.

Luaran tahun pertama

Pelaksanaan penelitian tahun pertama telah menghasilkan:

1. Desain dan prototip dasar kaligrafi aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk furnitur.
2. Keikutsertaan dalam seminar nasional dan pameran hasil penelitian “Seni, Teknologi dan Masyarakat” di Surakarta.
3. Memasukan naskah pada jurnal Gelar ISI Surakarta.



BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Tujuan penelitian ini adalah merancang, mewujudkan, dan mempromosikan produk furnitur revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta. Pada tahun pertama ini dilakukan perancangan aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk. Aneka produk furnitur yang dirancang adalah kursi, penyekat ruang, dan lampu. Selanjutnya dilakukan evaluasi rancangan melalui FGD dengan narasumber dan mitra untuk mendapatkan umpan balik. Akhir penelitian tahun ini adalah mewujudkan prototipe untuk mengetahui tingkat keberhasilan rancangan yang direkomendasikan dalam FGD.

Pada tahun kedua dilakukan evaluasi prototipe aneka furnitur Aksara Hanacaraka struktur bentuk produk melalui FGD untuk mendapatkan umpan balik kembali. Produksi prototipe hasil evaluasi dan pelatihan mitra adalah tujuan utama pada tahap ini. Selanjutnya dilakukan pengurusan dan pendaftaran HKI sebagai langkah perlindungan desain aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk.

Pada tahun ketiga dilakukan evaluasi hasil pelatihan dan produksi mitra. Pembuatan sarana penjualan aneka furnitur Aksara Hanacaraka struktur bentuk produk. Pameran hasil produksi.

BAB 7. KESIMPULAN

Pengenalan aksara Jawa dengan metode yang lebih menyenangkan ternyata memiliki dampak lebih baik. Semua penelitian tentang aksara Jawa bidang pembelajaran bertujuan memudahkan masyarakat membaca dan menulis dengan aksara etnik ini, namun kenyataannya aksara etnik tidak menjadi budaya tulis yang meluas di masyarakat sampai saat ini. Penelitian ini bertujuan merespons pergeseran fungsi aksara Jawa di masyarakat dari medium bahasa tulis menjadi fungsi dekoratif dengan penciptaan furnitur berbasis aksara Jawa.

Rancangan desain ini dilandasi pergeseran fungsi aksara dari medium bahasa tulis menjadi medium kepuasan visual. Metode penciptaan desain menggunakan konsep seni posmodern yakni pastiche atau pseudo art dengan meminjam aksara sebagai bentuk visual serta konsep camp yang merupakan pemikiran keindahan dengan mengedepankan keartifisialan, stilasi, dan dekorasi. Hasil penelitian ini adalah desain yang menjadikan aksara sebagai pemuasan visual, melampaui fungsinya sebagai medium bahasa verbal. Furnitur yang dihasilkan merupakan wujud kreativitas dari kerja kolaborasi desain grafis dan desain interior.

Dunia desain modern berkembang dan menjadi arus dominan. Modernitas mengusung program industrialisasi yang berdampak pengesampingan aneka potensi corak lokal. Akibatnya ekspansi desain modern sering meniadakan struktur bangunan tradisional. Modernitas tidak terbatas pada ranah desain saja. Cita-cita modernitas ingin agar perubahan dalam bidang desain, terjadi juga dalam bidang-bidang seni, ilmu pengetahuan, dan industri. Desain postmodern muncul sebagai reaksi terhadap desain modern. Postmodern merayakan sebuah konsep keragaman melawan makna tunggal

dari modernisme. Desain postmodern menolak tuntutan modern di mana sebuah rancangan harus mencerminkan kesatuan. Justru sebaliknya karya postmodern berusaha menunjukkan dan memperlihatkan gaya, bentuk, corak, yang saling bertentangan, beragam, dan memungut dari macam-macam sumber.

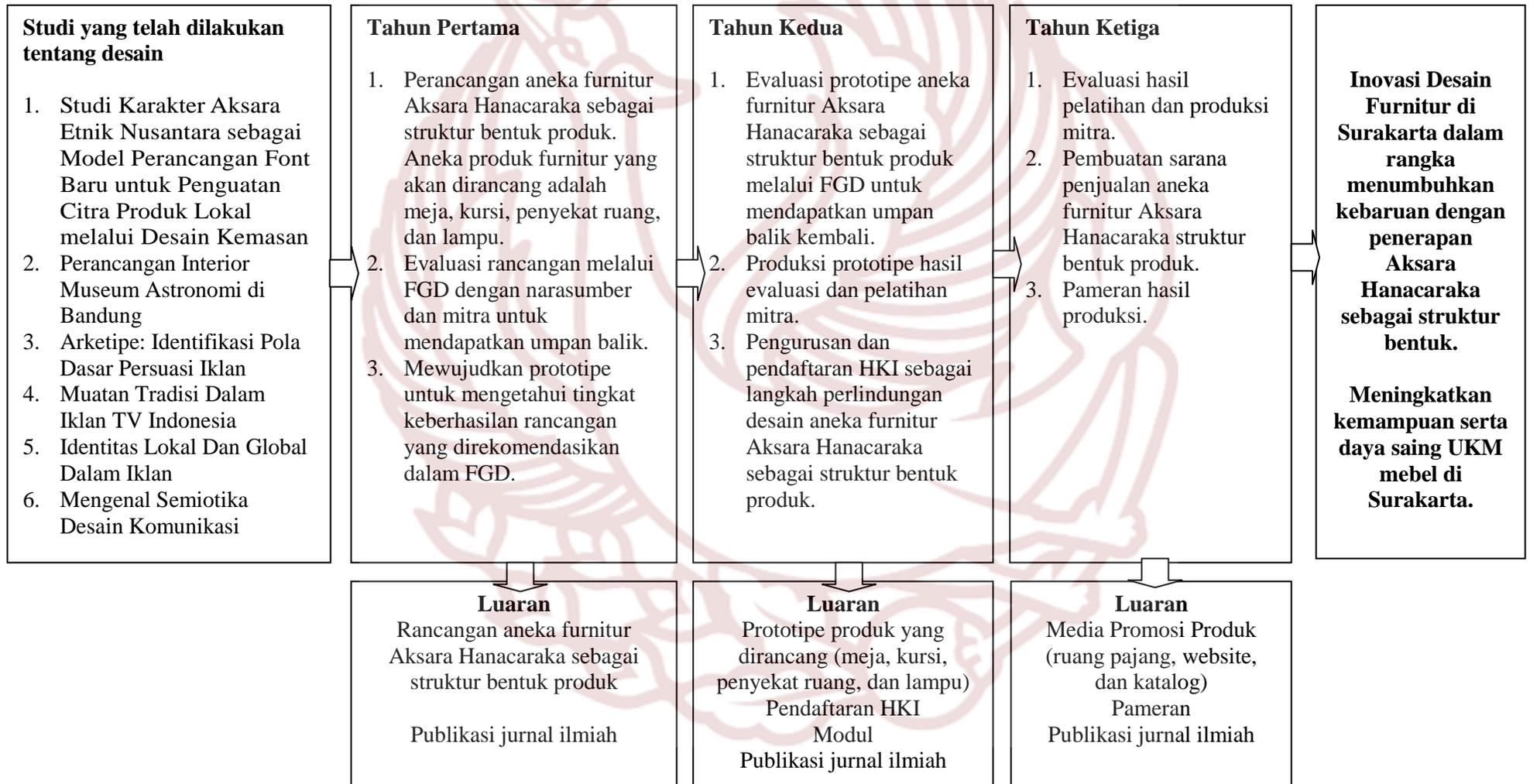
Karya desain dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai penolakan terhadap desain modern karena nampak jelas sengaja memberikan ornamen dalam gaya desain minimalis. Selera minimalis adalah jiwa desain modern yang memiliki prinsip *form follow function*, yang membuang segala hiasan yang tidak perlu. Hal lain dalam penelitian ini adalah menggunakan beberapa teknik dan gaya seni tradisional yang diperjuangkan oleh semangat posmodern. Berlawanan dengan desain modern

Pengrajin furniture di Surakarta memerlukan terobosan desain. Kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean. Dari sudut pandang konsumen hasil riset membuktikan kebutuhan akan desain sudah semakin mendesak. Konsumen sepanjang tahun hanya melihat desain yang tidak beranjak dan berubah. Penelitian ini menghasilkan rumusan gagasan sebagai usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini didasari tujuan awal untuk memanfaatkan aksara Jawa sebagai unsur visual pada desain furnitur. Penggunaan aksara Jawa memiliki dua keuntungan. Pertama, tampilan aksara Jawa dalam sebuah komposisi kaligrafis mampu memberikan nuansa dan sentuhan kebaruan. Kedua, aksara yang ditempatkan dalam desain merupakan media pembelajaran secara natural. Konsumen yang menikmati produk akan tertarik untuk mengetahui isi pesan dalam tulisan.

Gaya kaligrafi Kufi dipilih karena karakternya yang kuat dan tebal. Penulisan kaligrafi Kufi mudah dilakukan dengan bantuan papan grid dan dapat sebagai alat yang baik untuk belajar menulis kaligrafi bagi pemula seperti dalam penelitian ini. Kemudahan ini didukung kaligrafi gaya Kufi yang memiliki komponen geometris beraturan yang dapat tumpang tindih dan melilit yang dapat dihasilkan dengan mudah.



BAGAN ALIR PENELITIAN
Revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai Struktur Bentuk Produk dalam Usaha Inovasi Desain Furnitur di Surakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Abdelkebir K., Mohammed S. 2001. *The Splendor of Islamic Calligraphy*. Thames and Hudson, London.
- Danton Sihombing. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- FX. Widyatmoko dkk, *Aksara-aksara Nusantara*, Yogyakarta: Zat Publishing, 2010.
- Gabriel M. 2006. *Arabic Script: Styles, Variants, and Calligraphic Adaptations*. Abbeville Press Publisher, New York.
- Rohidi, T. R. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STSI Press, 2000.
- Surianto Rustan, *Font dan Tipografi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Jurnal dan Tesis**
- Deddi Duto Hartanto, *Pemilihan Tipografi pada Judul Film*, Jurnal Nirmana Vol. 5, No. 2, Juli 2003.
- I Made Suastra. *Bahasa Bali sebagai Simbol Identitas Manusia Bali*, Jurnal Linguistika edisi Maret 2009.
- Eddy Supriyatna Marizar (2003) “Tafsir Industri di Era Globalisasi Studi Kasus Industri Mebel untuk Pasar Ekspor” Prosiding Seminar Hasil Penelitian Unika Sugijapranata.
- Dina Fatimah, Febry Maharlika 2010 “Analisis Penerapan Gaya Desain dan Eksplorasi Bentuk Yang Digunakan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Desain Mebel I Fakultas Desain Unikom” Majalah Ilmiah Unikom Vol.12 No. 2.
- Syarif Beddu, Rahmi Amin Ishak & Effendy Rauf Studi Ergonomi Furnitur Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin (studi Kasus : Meja Dan Kursi Di Jurusan Arsitektur) Prosiding Hasil Penelitian Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin Volume 6: Desember 2012
- Indra Gunara Rochyat, Peningkatan Daya Jual Produk Furniture Melalui Pemberdayaan Rekayasa Teknik Re-Design dan Refurnish pada Hasil Akhir Obyek Kayu Jati dengan Acuan Model Produk Merk Dagang Rosewood Living, Inosains Volume 8 Nomor 2, Agustus 2013
- Natalia Ira Kartika, 2010. “Kajian Huruf dan Tipografi Pada Majalah Indie”. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Ganeshya Nathagracia, 2010 Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster” Skripsi tidak dipublikasikan.

- Taufik Murtono, 2010 “Mengenal Semiotika Desain Komunikasi Visual“. Jurnal Capture Vol 1, No 2.
- , 2009. “Muatan Tradisi Dalam Iklan TV Indonesia”. Jurnal Capture Vol 1, No 1
- , 2009. “Identitas Lokal Dan Global Dalam Iklan“.Jurnal Capture Vol 1, No 1
- , 2008. “Arketype: Identifikasi Pola Dasar Persuasi Iklan”. Capture Vol 5, No 1



LAMPIRAN

Artikel ilmiah

AKSARA SEBAGAI UNSUR VISUAL DALAM PERANCANGAN DESAIN FURNITUR

Taufik Murtono*¹, Raden Ersnathan Budi Prasetyo²

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta

Email: taufik@isi-ska.ac.id

²Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta

Email: ernesthan@isi-ska.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menciptakan desain furnitur dengan memanfaatkan aksara etnik Hanacaraka sebagai unsur pembentuk visual. Hanacaraka disebut juga aksara Jawa karena digunakan oleh masyarakat yang tinggal di Jawa. Aksara dalam karya ini tidak difungsikan sebagai medium bahasa tulis namun diambil karakter visualnya sebagai unsur dekoratif. Penentuan aksara sebagai unsur dekoratif desain furnitur dilandasi fakta bahwa aksara etnik Hanacaraka saat ini tidak lagi digunakan sebagai sarana komunikasi tulis walaupun masih diajarkan di sekolah-sekolah di Jawa. Aksara etnik Hanacaraka juga digunakan untuk menuliskan nama kantor-kantor pemerintahan saat ini tetapi fungsinya hanya sebagai dekorasi karena pada umumnya masyarakat tidak lagi membacanya. Pada titik ini aksara etnik berakhir sebagai pemenuhan identitas dan kepuasan visual semata. Rancangan desain ini dilandasi pergeseran fungsi aksara dari medium bahasa tulis menjadi medium kepuasan visual. Metode penciptaan desain menggunakan konsep seni posmodern yakni pastiche atau pseudo art dengan meminjam aksara sebagai bentuk visual serta konsep camp yang merupakan pemikiran keindahan dengan mengedepankan keartifisialan, stilasi, dan dekorasi. Metode sebagai proses desain melalui tahap Hasil penelitian ini adalah desain yang menjadikan aksara sebagai pemuasan visual, bertolak belakang. Furnitur yang dihasilkan merupakan wujud kreativitas yang dengan fungsinya selama ini yakni sebagai medium pesan verbal.

Kata kunci: Desain, aksara Jawa, dekoratif, kepuasan visual.

PENDAHULUAN

Aksara seperti halnya bahasa memiliki kedudukan dan fungsi penting dalam kehidupan suatu masyarakat. Aksara ditempatkan setara dengan unsur-unsur pendukung kebudayaan, karena mampu memberi makna bagi masyarakat penggunaannya. Aksara pada masa lampau memiliki peran menunjukkan identitas suatu masyarakat, menjadi simbol ungkapan pikiran, perasaan, spiritualitas, perilaku, asal-usul etnis, peradaban, dan seni yang berkembang dalam masyarakat tersebut.

Salah satu aksara di Nusantara yang menonjol adalah aksara Jawa yang biasa digunakan masyarakat Jawa Tengah. Disebut aksara *Hanacaraka* karena memiliki unsur abjad *Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga*. Saat ini aksara *Hanacaraka* masih diajarkan di sekolah-sekolah di Jawa dan masih digunakan untuk menuliskan nama kantor-kantor pemerintah namun hanya sebagai keterangan tambahan. Walaupun masih diajarkan di sekolah-sekolah, aksara Jawa telah lama tidak menjadi bagian dari budaya tulis masyarakat di Jawa (Murtono, 2012, p. 97).

Terbatasnya penggunaan aksara Jawa juga dipengaruhi sejarah penggunaan aksara pada masa lalu yang terbatas di lingkungan punggawa. Hal ini berbeda dengan aksara Latin yang penyebarannya meluas melalui perdagangan dan imperialisasi sejak jaman Romawi hingga masa penjelajahan benua baru oleh orang-orang Eropa (Rustan, 2011, p. 3).

Penelitian tentang aksara Jawa selama ini terpusat pada pengembangan media pembelajaran dengan metode yang semakin canggih, seperti penelitian As'ad Arismadhani, Umi Laili Yuhana, dan Imam Kuswardayan yang mengembangkan media belajar menulis Aksara Jawa pada perangkat Android. Pengembangan dan pembuatan aplikasi menggunakan teknologi bahasa pemrograman Java dan XML. Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa perangkat Android dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis aksara Jawa. Pola-pola yang digunakan pada proses uji

coba dapat dikenali oleh aplikasi aksara Jawa dan pola-pola tersebut dapat dicocokkan dengan daftar Aksara Jawa yang terdapat pada berkas pustaka.

Penelitian tindakan kelas dengan metode komputersasi juga telah dilaksanakan melalui metode Learning Vector Quantization/LVQ ternyata tidak menghasilkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pembelajaran menulis dan membaca aksara Jawa (Agustina, A. C., Suwarno, S., Proboyekti, U. 2011). Proses pengenalan aksara Jawa dengan cara ini dimulai dari mengubah gambar menjadi biner terlebih dahulu, kemudian dari data ini dilakukan proses pelatihan dengan menggunakan metode LVQ yang pada akhirnya digunakan oleh sistem untuk mengenali aksara Jawa tersebut. Pada beberapa kali percobaan ternyata memperlihatkan bahwa metode jaringan saraf tiruan yang dipilih yaitu metode LVQ tidak mampu mengenali pola aksara Jawa dengan baik. Proses pengenalan tidak berjalan dengan baik karena beberapa hal yaitu banyaknya target yang pada akhirnya mempengaruhi perhitungan bobot. Aksara Jawa memiliki bentuk unik dan terdapat aksara yang mirip mempengaruhi proses pengenalan aksara Jawa.

Pengenalan aksara Jawa dengan metode yang lebih menyenangkan ternyata memiliki dampak lebih baik, seperti dalam penelitian Amri Koswati (2013). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan peningkatan metode PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dalam pembelajaran menulis paragraf beraksara Jawa. Disimpulkan bahwa dengan metode PAKEM mampu meningkatkan keterampilan menulis paragraf beraksara Jawa.

Semua penelitian tentang aksara Jawa bidang pembelajaran bertujuan memudahkan masyarakat membaca dan menulis dengan aksara etnik ini, namun kenyataannya aksara etnik tidak menjadi budaya tulis yang meluas di masyarakat sampai saat ini. Penelitian ini bertujuan merespons pergeseran fungsi aksara Jawa di masyarakat dari medium bahasa tulis menjadi fungsi dekoratif dengan penciptaan

furnitur berbasis aksara Jawa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penciptaan desain. Desain dilihat sebagai sistem yang berkelanjutan. Cara berpikir. Desain sebagai cara berpikir yang melibatkan beberapa tahapan. Desain sebagai sebuah cara berpikir yang menghasilkan solusi.

Proses desain melibatkan langkah-langkah (1) *define* (2) *research* (3) *ideate* (4) *prototyping* (5) *selection* (6) *implementation* (7) *learning* (Ambrose dan Harris, 2010: 11).

1. *Define*

Langkah pertama dalam proses desain adalah identifikasi permasalahan dan target audiennya. Pemahaman yang benar mengenai permasalahan dan kendala yang dihadapi menjadi penentu tepat tidaknya solusi desain yang akan dihasilkan. Tahap ini dilakukan dengan menentukan segala hal yang diperlukan untuk mendapatkan keberhasilan desain.

2. *Research*

Tahap penelitian meliputi analisis temuan yang dihasilkan. Temuan dapat berupa fakta-fakta sejarah permasalahan desain, hasil riset terhadap konsumen dan opini-opini yang dihasilkan dari diskusi terbatas, serta identifikasi hambatan-hambatan yang terjadi.

3. *Ideate*

Perumusan gagasan adalah usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini bisa dilakukan tim desain dengan cara diskusi grup yang terarah.

4. *Prototyping*

Prototip diperlukan untuk mengetahui beberapa solusi desain dapat bekerja atau tidak melalui presentasi terbatas sebelum dipaparkan ke klien.

5. *Selection*

Seleksi merupakan proses mengetahui apakah satu solusi tepat atau tidak dalam menjawab brief. Beberapa kemungkinan bisa terjadi, seperti solusi yang terlihat praktis namun ternyata tidak sesuai dengan tujuan dari brief.

6. *Implementation*

Penerapan adalah tahap penentuan desain yang akan dijadikan karya final untuk klien.

7. *Learning*

Tahap peninjauan adalah cara desainer meningkatkan performanya dengan cara mencari tanggapan klien dan target audien. Peninjauan akan menghasilkan pengetahuan apakah solusi desain sudah menjawab tujuan dalam brief dengan bantuan klien dan target audien.

Proses desain seperti ini berlaku linier, namun tidak menutup kemungkinan suatu langkah peninjauan kembali beberapa tahap terdahulu bila diperlukan. Proses ini dapat dilakukan secara terus menerus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada umumnya masyarakat mengenal aksara sebagai sistem tanda yg digunakan untuk berkomunikasi dan mewakili ujaran. Aksara yang umum digunakan saat ini adalah Aksara Latin. Aksara menjadi medium pesan desain grafis dan periklanan seperti poster, brosur, billboard, iklan cetak, dan elektronik. Aksara digunakan sebagai sarana penyampaian pesan selain gambar, grafik, dan ilustrasi.

Sampai saat ini tidak ada bahasan hasil penelitian tentang kolaborasi aksara dengan desain furnitur. Penelitian ini merupakan revitalisasi aksara di luar fungsinya sebagai medium pesan semata, namun menjadi satu kesatuan dalam struktur produk. Sementara struktur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti 1) cara sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan; 2) yang disusun dengan pola tertentu; 3) pengaturan unsur atau bagian suatu benda. Revitalisasi aksara sebagai struktur berarti menjadikannya sebagai penyusun bentuk dari produk yang dirancang.

Inovasi desain furnitur di wilayah Surakarta sangat diperlukan, seperti terungkap dalam seminar "Pengembangan Desain Inovatif Dalam Rangka Meningkatkan Daya Saing Furniture Nasional di Pasar Global" yang diadakan oleh Asosiasi Industri Permebelan dan Kerajinan Indonesia (ASMINDO) pada tahun 2014. Kurangnya inovasi desain furnitur di Surakarta diperkuat

oleh pernyataan calon mitra penelitian ini yang mengatakan bahwa kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean (Wawancara dengan Bibit Waluyo di Surakarta pada 2 April 2015).

Aksara Hanacaraka pada saat ini banyak digunakan sebagai pelengkap nama wilayah dan nama jalan. Penelitian ini tidak hanya menempatkan aksara sebagai hiasan, namun menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari struktur produk. Penggunaan Aksara Hanacaraka pada struktur desain furnitur didasari kebutuhan akan kekhasan produk yang akan menjawab tantangan inovasi seperti yang dikemukakan dalam seminar dan pernyataan narasumber tersebut.

Penelitian dilakukan secara lintas disiplin dengan melibatkan peneliti bidang Desain Grafis dan Desain Interior. Kedua disiplin tersebut diperlukan mengingat ranah penelitian ini mencakup desain huruf dan desain furnitur. Kolaborasi lintas disiplin seperti ini akan menjadi model inovasi desain yang mendukung kepentingan nasional dan daerah tentang peningkatan daya saing industri kreatif.

Industri kecil dan menengah yang memproduksi furnitur di Surakarta membutuhkan terobosan kreatif untuk menggairahkan pasar permebelan. Rancangan kreatif hasil riset diperlukan karena kemampuan pelaku UKM mebel kebanyakan hanya sebagai pekerja, bukan perancang. Penelitian ini akan memacu gairah produksi melalui kebaruan desain dan meningkatkan kemampuan pelaku melalui transfer pengetahuan oleh peneliti. Penelitian ini pada akhirnya akan menghasilkan produk yang mampu meningkatkan daya saing UKM mebel di Surakarta.

Desain posmodern

Rancangan desain ini dilandasi pergeseran fungsi aksara dari medium bahasa tulis menjadi medium kepuasan visual. Metode penciptaan desain menggunakan konsep seni posmodern yakni pastiche atau pseudo art dengan meminjam aksara sebagai bentuk

visual serta konsep camp yang merupakan pemikiran keindahan dengan mengedepankan keartifisialan, stilasi, dan dekorasi. Hasil penelitian ini adalah desain yang menjadikan aksara sebagai pemuasan visual, melampaui fungsinya sebagai medium bahasa verbal. Furnitur yang dihasilkan merupakan wujud kreativitas dari kerja kolaborasi desain grafis dan desain interior.

Ciri utama budaya postmodern adalah pluralisme. Untuk merayakan pluralisme ini, seniman postmodern mencampurkan berbagai komponen yang saling bertentangan menjadi sebuah karya seni, seperti yang terjadi dalam penelitian ini mencampurkan aksara dengan desain furnitur. Gaya seni yang demikian bukan hanya merayakan pluralisme, tetapi merupakan reaksi penolakan terhadap dominasi rasio melalui cara yang khas. Karya postmodernisme sering kali ambigu (mengandung dua makna). Walaupun para seniman ini menggunakan sedikit gaya modern, tujuannya adalah menolak atau mencemooh sisi-sisi tertentu dari modernisme. Postmodernisme adalah campuran antara macam-macam tradisi dan masa lalu. Posmodernisme adalah kelanjutan dari modernisme, sekaligus melampaui modernisme. Ciri khas karya-karyanya adalah makna ganda, ironi, banyaknya pilihan, konflik, dan terpecahnya berbagai tradisi, karena heterogenitas sangat memadai bagi pluralism (Jencks, 1989: 7).

Dunia desain modern berkembang dan menjadi arus dominan. Modernitas mengusung program industrialisasi yang berdampak pengesampingan aneka potensi corak lokal. Akibatnya ekspansi desain modern sering meniadakan struktur bangunan tradisional. Modernitas tidak terbatas pada ranah desain saja. Cita-cita modernitas ingin agar perubahan dalam bidang desain, terjadi juga dalam bidang-bidang seni, ilmu pengetahuan, dan industri. Desain postmodern muncul sebagai reaksi terhadap desain modern. Postmodern merayakan sebuah konsep keragaman melawan makna tunggal dari modernisme. Desain postmodern menolak tuntutan modern di mana sebuah rancangan harus mencerminkan kesatuan.

Justru sebaliknya karya postmodern berusaha menunjukkan dan memperlihatkan gaya, bentuk, corak, yang saling bertentangan, beragam, dan memungut dari macam-macam sumber.

Karya desain dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai penolakan terhadap desain modern karena nampak jelas sengaja memberikan ornamen dalam gaya desain minimalis. Selera minimalis adalah jiwa desain modern yang memiliki prinsip *form follow function*, yang membuang segala hiasan yang tidak perlu. Hal lain dalam penelitian ini adalah menggunakan beberapa teknik dan gaya seni tradisional yang diperjuangkan oleh semangat posmodern. Berlawanan dengan desain modern membuang segala gaya dan teknik seni tradisional. (Gropius, 1970: 25).

Modernisasi mencakup proses alienasi karya-karya klasik dan warisan masa lampau, karena modernitas pada hakekatnya mengambil posisi yang berlawanan dengan hal-hal lama demi terciptanya hal-hal baru dengan kekuatan rasio yang menjadi sentralnya. Dengan demikian, modernisasi adalah pandangan dan sikap hidup dalam menghadapi kenyataan hidup masa kini. Modernisasi ditandai oleh pemutusan hubungan secara tegas terhadap nilai-nilai tradisional; berkembangnya sistem ekonomi kapitalisme progresif; rasionalisasi administratif; serta diferensiasi sosial dan budaya (Featherstone, 1988: 197).

Selera camp

Menurut Sontag (1964:278) *camp* secara umum adalah model estetika, sebuah cara melihat dunia dari kaca mata estetika tidak terbatas pada keindahan semata tetapi lebih melihat tingkat kecerdasan dan gaya yang ditampilkan. Selera *camp* memiliki hubungan untuk seni tertentu dari pada selera yang lain. Fesyen, furnitur, semua elemen dekorasi visual, misalnya, kebanyakan diciptakan dengan selera *camp*. Seni berselera *camp* tampil bebas dengan balutan dekoratif, menekankan permukaan, tampilan, dan gaya dari pada makna atau konten.

Desain posmodern

Rancangan desain ini dilandasi pergeseran fungsi aksara dari medium bahasa tulis menjadi medium kepuasan visual. Metode penciptaan desain menggunakan konsep seni posmodern yakni *pastiche* atau *pseudo art* dengan meminjam aksara sebagai bentuk visual serta konsep *camp* yang merupakan pemikiran keindahan dengan mengedepankan keartifisialan, stilasi, dan dekorasi. Hasil penelitian ini adalah desain yang menjadikan aksara sebagai pemuasan visual, melampaui fungsinya sebagai medium bahasa verbal. Furnitur yang dihasilkan merupakan wujud kreativitas dari kerja kolaborasi desain grafis dan desain interior.

Ciri utama budaya postmodern adalah pluralisme. Untuk merayakan pluralisme ini, seniman postmodern mencampurkan berbagai komponen yang saling bertentangan menjadi sebuah karya seni, seperti yang terjadi dalam penelitian ini mencampurkan aksara dengan desain furnitur. Gaya seni yang demikian bukan hanya merayakan pluralisme, tetapi merupakan reaksi penolakan terhadap dominasi rasio melalui cara yang khas. Karya postmodernisme sering kali ambigu (mengandung dua makna). Kalaupun para seniman ini menggunakan sedikit gaya modern, tujuannya adalah menolak atau mencemooh sisi-sisi tertentu dari modernisme. Postmodernisme adalah campuran antara macam-macam tradisi dan masa lalu. Posmodernisme adalah kelanjutan dari modernisme, sekaligus melampaui modernisme. Ciri khas karya-karyanya adalah makna ganda, ironi, banyaknya pilihan, konflik, dan terpecahnya berbagai tradisi, karena heterogenitas sangat memadai bagi pluralism (Jencks, 1989: 7).

Dunia desain modern berkembang dan menjadi arus dominan. Modernitas mengusung program industrialisasi yang berdampak pengesampingan aneka potensi corak lokal. Akibatnya ekspansi desain modern sering meniadakan struktur bangunan tradisional. Modernitas tidak terbatas pada

ranah desain saja. Cita-cita modernitas ingin agar perubahan dalam bidang desain, terjadi juga dalam bidang-bidang seni, ilmu pengetahuan, dan industri. Desain postmodern muncul sebagai reaksi terhadap desain modern. Postmodern merayakan sebuah konsep keragaman melawan makna tunggal dari modernisme. Desain postmodern menolak tuntutan modern di mana sebuah rancangan harus mencerminkan kesatuan. Justru sebaliknya karya postmodern berusaha menunjukkan dan memperlihatkan gaya, bentuk, corak, yang saling bertentangan, beragam, dan memungut dari macam-macam sumber.

Karya desain dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai penolakan terhadap desain modern karena nampak jelas sengaja memberikan ornamen dalam gaya desain minimalis. Selera minimalis adalah jiwa desain modern yang memiliki prinsip *form follow function*, yang membuang segala hiasan yang tidak perlu. Hal lain dalam penelitian ini adalah menggunakan beberapa teknik dan gaya seni tradisional yang diperjuangkan oleh semangat posmodern. Berlawanan dengan desain modern membuang segala gaya dan teknik seni tradisional. (Gropius, 1970: 25).

Modernisasi mencakup proses alienasi karya-karya klasik dan warisan masa lampau, karena modernitas pada hakekatnya mengambil posisi yang berlawanan dengan hal-hal lama demi terciptanya hal-hal baru dengan kekuatan rasio yang menjadi sentralnya. Dengan demikian, modernisasi adalah pandangan dan sikap hidup dalam menghadapi kenyataan hidup masa kini. Modernisasi ditandai oleh pemutusan hubungan secara tegas terhadap nilai-nilai tradisional; berkembangnya sistem ekonomi kapitalisme progresif; rasionalisasi administratif; serta diferensiasi sosial dan budaya (Featherstone, 1988: 197). Penciptaan desain dalam penelitian ini erat kaitannya dengan selera *camp* yang populer di kalangan pemikir posmodern. Menurut Sontag (1964:278) *camp* secara umum adalah model estetika, sebuah cara melihat dunia dari kaca mata estetik tidak terbatas pada keindahan

semata tetapi lebih melihat tingkat kecerdasan dan gaya yang ditampilkan. Selera *camp* memiliki hubungan untuk seni tertentu dari pada selera yang lain. Fesyen, furnitur, semua elemen dekorasi visual, misalnya, kebanyakan diciptakan dengan selera *camp*. Seni berselera *camp* tampil bebas dengan balutan dekoratif, menekankan permukaan, tampilan, dan gaya dari pada makna atau konten.

Proses Penciptaan

Identifikasi permasalahan dan target audiennya telah dilakukan. Pengrajin furniture di Surakarta memerlukan terobosan desain seperti diungkapkan Bapak Bibit Waluya yang menyatakan bahwa kurangnya inovasi desain furnitur di Surakarta diperkuat oleh pernyataan calon mitra penelitian ini yang mengatakan bahwa kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean.

Dari sudut pandang konsumen hasil riset membuktikan kebutuhan akan desain sudah semakin mendesak. Konsumen sepanjang tahun hanya melihat desain yang tidak beranjak dan berubah. Penelitian ini menghasilkan rumusan gagasan sebagai usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini didasari tujuan awal untuk memanfaatkan aksara Jawa sebagai unsur visual pada desain furnitur. Penggunaan aksara Jawa memiliki dua keuntungan. Pertama, tampilan aksara Jawa dalam sebuah komposisi kaligrafis mampu memberikan nuansa dan sentuhan kebaruan. Kedua, aksara yang ditempatkan dalam desain merupakan media pembelajaran secara natural. Konsumen yang menikmati produk akan tertarik untuk mengetahui isi pesan dalam tulisan.

Kaligrafi aksara Jawa yang dipilih dalam tahap pertama penelitian ini adalah kaligrafi gaya kufi. Kaligrafi dalam bahasa Yunani disebut kalligraphía, berasal dari kata *kallos* (καλλος) berarti indah dan *graphos* (γραφος) berarti tulisan. Seni menulis indah adalah bagian penting dalam sejarah seni Islam. Bahkan kaligrafi dapat dikatakan sebagai ekspresi utama seni visual Islam. Kaligrafi

merupakan media konvensional dalam dunia Islam yang berfungsi sebagai sarana ekspresi dan penyampaian pesan secara simbolik (Gabriel, 2006: 180).

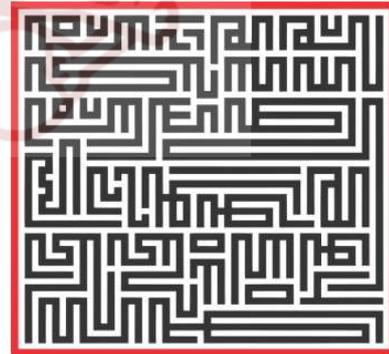
Salah satu gaya kaligrafi yang paling awal adalah Kufi. Karakter kaligrafi Kufi adalah gagah, menggunakan garis-garis kuat dan pendek untuk setiap hurufnya dengan bagian-bagian berbentuk persegi. Karena karakternya yang kuat dan tebal, kaligrafi Kufi sering digunakan pada ukiran batu dan koin mata uang. Selama 300 tahun lebih kaligrafi Kufi memiliki kedudukan penting dan dimanfaatkan sebagai bagian dari replikasi Al-Qur'an dan masih digunakan hingga saat ini. Dalam tulisan ini metode gaya penulisan kaligrafi Kufi dinilai yang efisien dan mudah dilakukan. Penulisan kaligrafi Kufi mudah dilakukan dengan bantuan papan grid dan dapat sebagai alat yang baik untuk belajar menulis kaligrafi. Kemudahan ini didukung kaligrafi gaya Kufi yang memiliki komponen geometris beraturan yang dapat tumpang tindih dan melilit yang dapat dihasilkan dengan mudah (Abdelkebir, Mohammed, 2001:239).



Gambar 4. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi dengan kalimat tembang Asmaradana (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 3. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi dengan kalimat "Urip iku urub" (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

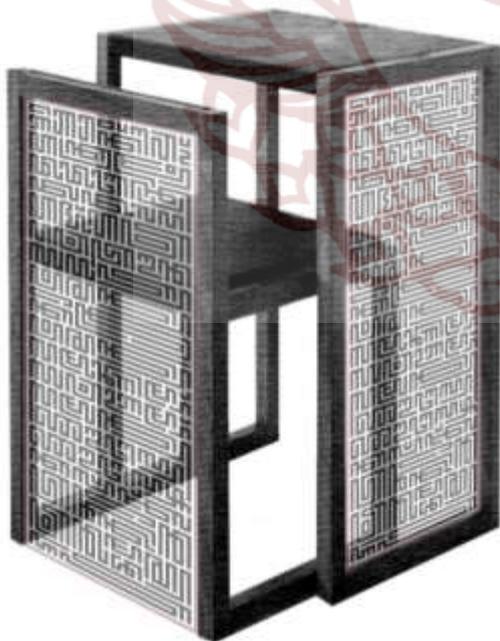


Gambar 5. Rancangan kaligrafi Jawa bergaya Kufi dengan kalimat "Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani" (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

Langkah berikutnya adalah pembuatan prototip yang diperlukan untuk mengetahui beberapa solusi desain dapat bekerja atau tidak melalui presentasi terbatas sebelum dipaparkan ke klien. Seleksi dilakukan sebagai proses mengetahui apakah satu solusi tepat atau tidak dalam menjawab brief. Beberapa kemungkinan bisa terjadi, seperti solusi yang terlihat praktis namun ternyata tidak sesuai dengan tujuan dari brief.

Langkah selanjutnya adalah penerapan sebagai tahap penentuan desain yang akan dijadikan karya final untuk klien. Tahap peninjauan akan dilakukan kemudian sebagai cara desainer meningkatkan performanya dengan cara mencari tanggapan klien dan target audien. Peninjauan akan menghasilkan pengetahuan apakah solusi desain sudah menjawab tujuan dalam brief dengan bantuan klien dan target audien.

Proses desain seperti ini berlaku linier, namun tidak menutup kemungkinan suatu langkah peninjauan kembali beberapa tahap terdahulu bila diperlukan. Proses ini dapat dilakukan secara terus menerus.

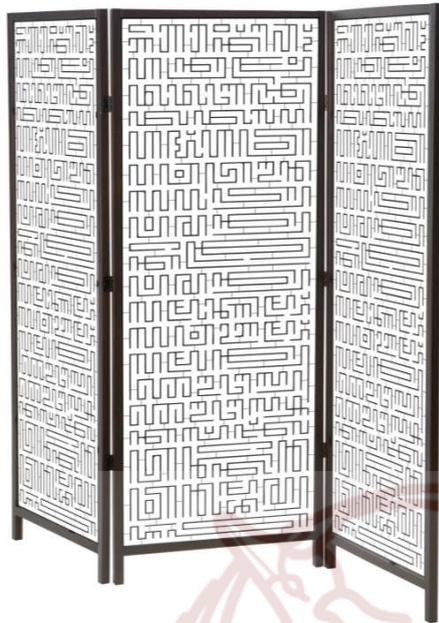


Gambar 6. Rancangan kursi dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembang Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material kursi

dirancang menggunakan besi dan papan akrilik yang digrafir. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 7. Rancangan penyekat ruang dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembang Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material dirancang menggunakan lembaran plat yang dipahat dengan teknik laser. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 8. Rancangan penyekat ruang berdaun tiga dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembang Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material dirancang menggunakan lembaran plat yang dipahat dengan teknik laser. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 9. Rancangan lampu berdiri dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi ajaran mengenai hidup “Urip iku urub” yang berarti hidup harus bermanfaat bagi sesama. Material lampu dirancang menggunakan besi dan papan akrilik yang digrafir.

(Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

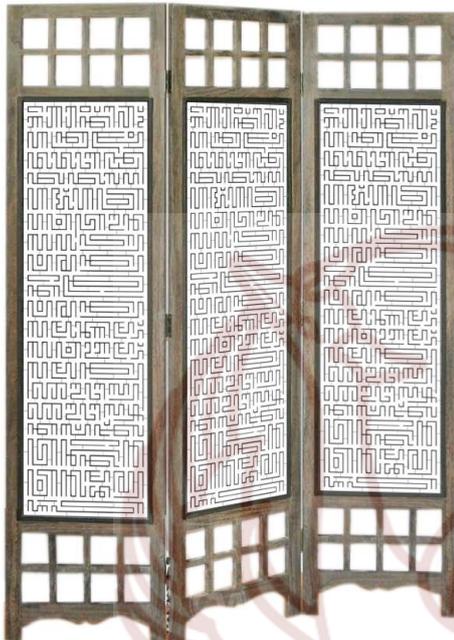


Gambar 10. Rancangan lampu berdiri dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembang Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material struktur lampu dirancang menggunakan lembaran besi yang dipahat dengan teknik laser. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)



Gambar 11. Rancangan tempat tidur dengan kaligrafi Jawa bergaya Kufi. Berisi naskah tembang Asmaradana yang bercerita mengenai prinsip-prinsip orang berumahtangga. Material struktur dirancang menggunakan lembaran besi yang dipahat dengan teknik laser. (Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

Hasil diskusi dengan pengrajin ada kecenderungan ingin memberi perhatian lebih untuk aplikasi kaligrafi pada desain penyekat ruangan. Alasan yang utama karena penyekat ruangan memiliki keleluasaan lebih baik dalam aplikasi kaligrafi dari pada jenis furnitur lain seperti kursi dan meja.



Gambar 12. Rancangan penyekat ruang berbahan kayu dan besi.



Gambar 14. Rancangan penyekat ruang berbahan besi.

4. KESIMPULAN

Pengenalan aksara Jawa dengan metode yang lebih menyenangkan ternyata memiliki dampak lebih baik. Semua penelitian tentang aksara Jawa bidang pembelajaran bertujuan memudahkan masyarakat membaca dan menulis dengan aksara etnik ini, namun kenyataannya aksara etnik tidak menjadi budaya tulis yang meluas di masyarakat sampai saat ini. Penelitian ini bertujuan merespons pergeseran fungsi aksara Jawa di masyarakat dari medium bahasa tulis menjadi fungsi dekoratif dengan penciptaan furnitur berbasis aksara Jawa.

Rancangan desain ini dilandasi pergeseran fungsi aksara dari medium bahasa tulis menjadi medium kepuasan visual. Metode penciptaan desain menggunakan konsep seni posmodern yakni pastiche atau pseudo art dengan meminjam aksara sebagai bentuk visual serta konsep camp yang merupakan pemikiran keindahan dengan mengedepankan keartifisialan, stilasi, dan dekorasi. Hasil penelitian ini adalah desain yang menjadikan aksara sebagai pemuasan visual, melampaui fungsinya sebagai medium bahasa verbal. Furnitur yang dihasilkan merupakan wujud kreativitas dari kerja kolaborasi desain grafis dan desain interior.

Dunia desain modern berkembang dan menjadi arus dominan. Modernitas mengusung program industrialisasi yang berdampak pengesampingan aneka potensi corak lokal. Akibatnya ekspansi desain modern sering meniadakan struktur bangunan tradisional. Modernitas tidak terbatas pada ranah desain saja. Cita-cita modernitas ingin agar perubahan dalam bidang desain, terjadi juga dalam bidang-bidang seni, ilmu pengetahuan, dan industri. Desain postmodern muncul sebagai reaksi terhadap desain modern. Postmodern merayakan sebuah konsep keragaman melawan makna tunggal dari modernisme. Desain postmodern menolak tuntutan modern di mana sebuah rancangan harus mencerminkan kesatuan. Justru sebaliknya karya postmodern berusaha menunjukkan dan memperlihatkan gaya, bentuk, corak, yang saling bertentangan,

beragam, dan memungut dari macam-macam sumber.

Karya desain dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai penolakan terhadap desain modern karena nampak jelas sengaja memberikan ornamen dalam gaya desain minimalis. Selera minimalis adalah jiwa desain modern yang memiliki prinsip *form follow function*, yang membuang segala hiasan yang tidak perlu. Hal lain dalam penelitian ini adalah menggunakan beberapa teknik dan gaya seni tradisional yang diperjuangkan oleh semangat posmodern. Berlawanan dengan desain modern

Pengrajin furniture di Surakarta memerlukan terobosan desain. Kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean. Dari sudut pandang konsumen hasil riset membuktikan kebutuhan akan desain sudah semakin mendesak. Konsumen sepanjang tahun hanya melihat desain yang tidak beranjak dan berubah. Penelitian ini menghasilkan rumusan gagasan sebagai usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini didasari tujuan awal untuk memanfaatkan aksara Jawa sebagai unsur visual pada desain furnitur. Penggunaan aksara Jawa memiliki dua keuntungan. Pertama, tampilan aksara Jawa dalam sebuah komposisi kaligrafis mampu memberikan nuansa dan sentuhan kebaruan. Kedua, aksara yang ditempatkan dalam desain merupakan media pembelajaran secara natural. Konsumen yang menikmati produk akan tertarik untuk mengetahui isi pesan dalam tulisan.

5. REFERENSI

- Agustina, A. C., Suwarno, S., & Proboyekti, U. 2011. Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Learning Vector Quantization (LVQ). *Jurnal Informatika*, Vol. 7 No. 1.
- Amri Koswati, Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Beraksara Jawa dengan Metode PAKEM Siswa VIII B SMPN 1 Ayah, *Jurnal Aditya - Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa* Vol 3, No 4. Tahun 2013.

As'ad Arismadhani, Umi Laili Yuhana, dan Imam Kuswardayan, Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android. *Jurnal Teknik Pomits* Vol. 2, No. 1. Tahun 2013.

Charles Jencks, *What is Post-Modernisme?* 3d ed. New York: St Martin's Press, 1989.

Sontag, Susan, 1964, *Against Interpretation and Other Essays*, London: Penguin, p.275-292

Taufik Murtono. 2012. Adaptasi Karakter Aksara Nusantara dalam Perancangan Font Baru sebagai Penguat Citra Produk Indonesia. *Perguruan Tinggi Seni dalam Era Ekonomi Kreatif* (p. 97). Surakarta: Program Pascasarjana ISI Surakarta.

Rustan, S. 2011. *Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Walter Gropius, 1970, *Programmes and Manifestos on Twentieth-Century Architecture*, ed. Ulrich Conrads, terj. Michael Bullock, London: Lund Humphries.
