

July 2023 | Vol. 3 | No. 1
Page 1-60

de-lite:
*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*



July 2023 | Vol. 3 | No. 1

de-lite:
*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

July 2023 | Vol. 3 | No. 1

de-lite:

*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

Editor in Chief

Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si.
Universitas Pelita Harapan

Managing Editor

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Editor

Ellis Melini, S.Sn., M.T.
Universitas Pelita Harapan

Kartika Magdalena Suwanto, S.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Reviewer

Dr. Elda Franzia Jasjfi, S.Sn., M.Ds.
Universitas Trisakti

Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si.
Universitas Pelita Harapan

Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.
Universitas Mercu Buana

Naldo Yanuar, S.Sn., MT.
Universitas Pelita Harapan

Salima Hakim S.Sn., M.Hum
Universitas Multimedia Nusantara

Design

Fredella Agatha
Universitas Pelita Harapan

Editorial

Jl. M.H. Thamrin Boulevard 1100
Lippo Village – Tangerang
Banten 15811
Telp: +62-21-5460901
Fax: +62-21-5460910
sod.uph@uph.edu

Email

de.lite.journal@uph.edu

Website

<https://ojs.uph.edu/index.php/DE-LITE>

**labdep
uph**


**PENERBIT
FAKULTAS
DESAIN
UPH**

UPH 
School of
Design

de-lite:

*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

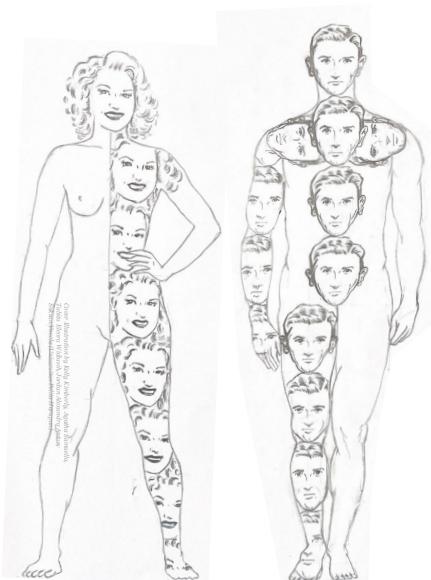
ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

Cover Photo

July 2023 | Vol. 3 | No. 1

de-lite:

*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*



Metode Menggambar dari Jack Hamm

*Illustration by Tiara Kitama, Ferdinand Indrajaya,
Angeline Alexandra, Leony Kurniawan
(Universitas Pelita Harapan)*

Preface

Welcome to de-lite: Journal of Design Studies and Projects's third Volume. This journal combines various articles that delve into design aspects, from branding and semiotics to character design and design education. With a focus on theoretical and practical applications, we aim to enrich the understanding and practice of design across different disciplines.

In design studies, the journal presents insightful articles that shed light on the effectiveness of branding strategies using intellectual property characters. Case studies examining the public response to brand promotions utilizing well-known characters like "Tahilalats" and "Si Juki" on Instagram offer valuable insights into contemporary marketing practices.

Additionally, semiotics takes center stage in understanding design elements, as explored in the analysis of color palettes in the application "Grow Up" and the semiotic theory approach to dissecting the animated film "The Addams Family" (2019). These studies contribute to the design field and demonstrate semiotics' significance in various design contexts.

The journal also features innovative design projects that inspire creativity and imagination. Articles showcase the artistic journey behind character design, as exemplified in the creation of "Putri Jembersari," a captivating character for the children's book "Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari." Moreover, the journal highlights the adaptation of Indonesia's endemic wildlife into character design, presenting "Pipin and Friends" as an outcome of this harmonious fusion of creativity and conservation.

Education is crucial in nurturing the next generation of designers, and the journal delves into this aspect by exploring how empirical approaches from renowned artists like George Stubbs and teaching methods from Jack Hamm have shaped the drawing curriculum in Visual Communication Design (DKV) programs. Additionally, articles delve into the factors influencing students' motivation to learn, such as the quality of instructors and learning facilities in Design Education.

In conclusion, the Journal of Design Studies and Projects provides a comprehensive platform for researchers, practitioners, and educators to share their insights and discoveries in the dynamic and ever-evolving design field. We hope that the articles in this journal inspire creativity, spark meaningful discussions, and contribute to advancing design knowledge and practices worldwide.

Table of Contents

vii Preface

viii Table of Contents

Design Studies

- 1 Efektivitas Branding Menggunakan IP Karakter Studi Kasus Respon Masyarakat dalam Promosi Brand Menggunakan IP Tahilalats dan Si Juki di Instagram

Dyllan Johnathan

Universitas Ciputra

- 8 Analisis Semiotika Palet Warna pada Aplikasi “Grow Up”

Elisabeth Katie Soleman, Naldo Yanuar Heryanto,

Tabita Eleora Widiasih

Universitas Pelita Harapan

- 14 Semiotic Theory Approach to Pragmatic Analysis in The Addams Family (2019) Animated Film

Nurrahma Fadhila Salam, Rr. Mega Iranti Kusumawardhani

Universitas Multimedia Nusantara

Design Projects

- 23 Perancangan Desain Karakter Putri Jembersari untuk Buku Anak “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari”

Salsabilla Melinia Amanah, Jazuli Abdin Munib

Universitas Sebelas Maret

- 30 Perancangan Karakter Pendukung Pinpin and Friends dengan Mengadaptasi Satwa Endemik Khas Indonesia**
Adiel Calvin Cahyadi, Marina Wardaya
Universitas Ciputra

Design Education

- 36 Penerapan Pendekatan Empiris dari George Stubbs dalam Metode Menggambar dari Jack Hamm dan Kontribusinya bagi Mata Kuliah Gambar di Program Studi DKV UPH**
Tiara Kitama, Ferdinand Indrajaya, Angeline Alexandra,
Leony Kurniawan
Universitas Pelita Harapan
- 50 Pengaruh Kualitas Pengajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**
Brian Alvin Hananto
Universitas Pelita Harapan

Efektivitas Branding Menggunakan IP Karakter

Studi Kasus Respon Masyarakat dalam Promosi Brand Menggunakan IP Tahilalats dan Si Juki di Instagram

Dyllan Johnathan

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
djohnathan@student.ciputra.ac.id

Diterima: Juli, 2022 | Disetujui: Agustus, 2022 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Sebuah “tanda pengenal” atau simbol adalah bahan diferensiasi identitas utama dari sebuah *brand*, seperti logo, *jingle*, ataupun maskot. Tanda pengenal tersebut dapat termasuk ke dalam sebutan *Intellectual Property*, dikarenakan hal itu semua merupakan karya yang dihasilkan oleh kemampuan intelektual manusia. Tetapi masih banyak perusahaan yang belum memakai metode penggunaan karakter *IP* untuk mengembangkan bisnisnya. Maka dari itu mencari tahu respon audiens dalam penggunaan karakter *IP* sebagai strategi dalam mempromosikan sebuah *brand* adalah tujuan dari penelitian ini. Pengumpulan data akan memakai metode observasi berdasarkan pengamatan *IP* Si Juki dan Tahilalats di Instagram sebagai bahan studi kasus, dan juga studi literatur berdasarkan jurnal, tesis, dan buku sebagai data sekunder. Dikarenakan dengan perkembangannya dari tahun ke tahun, karakter *IP* sekarang sudah digunakan sebagai bahan untuk *branding* seperti yang dilakukan beberapa *brand* dengan kolaborasi bersama *IP* Tahilalats dan Si Juki, yang terbukti mendapatkan banyak respon positif dari masyarakat pada media sosial Instagram. Kedua *IP* tersebut mencampurkan informasi yang ingin disampaikan di kontennya dengan taburan *entertainment* membuat audiens tidak merasa bosan dan mendapat lebih banyak *engagement*. Tetapi tentu saja tidak semua *brand* dapat mengimplementasikan strategi ini, karena setiap *brand* memiliki strategi, keunikan, dan target market-nya tersendiri. Banyaknya *brand* yang unik inilah yang membuat kompetisi bisnis lebih “panas” dan kreatif.

Kata Kunci: Brand, IP, Kolaborasi, Si Juki, Tahilalats

PENDAHULUAN

Setiap *brand* memiliki identitas dan ciri khasnya masing-masing sebagai daya tarik dan elemen pembeda dengan kompetitor-kompetitornya. Memperkenalkannya adalah suatu langkah untuk membuat audiensnya tahu dan tertarik. Salah satu strategi mereka yaitu dengan membuat “representasi” dari identitas *brand* itu, seperti *Intellectual Property* (*IP*) berupa karakter maskot. Selain itu, beberapa *brand* juga menggunakan strategi kolaborasi dengan *brand* lain. Kolaborasi dalam konsep bisnis merupakan proses kerjasama antar dua *brand* atau lebih untuk membuat semacam kampanye / acara / produk baru yang bertujuan agar dapat mempromosikan *brand* dan meningkatkan *awareness*-nya satu sama lain. Dengan adanya perbedaan identitas dan keunikan antar dua *brand* itu, perlu diketahui bahwa sinergi kolaborasi dapat berdampak positif atau negatif bagi perusahaan dan juga konsumen (Kim, Misra, & Shapiro, 2020).

IP mulai dianggap sebagai salah satu aset investasi penting bagi Indonesia. Pada tahun 2019, penghasilan dari ekonomi kreatif ini sebesar 1% dari seluruh total pendapatan Indonesia per tahunnya (Widiastomo, 2021). Hal ini menunjukkan potensi perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia yang semakin meningkat dan berkualitas. Akan tetapi masih sedikit di Indonesia yang mempergunakan karakter *IP* sebagai teknik marketing *brand* mereka. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini yaitu mencari tahu respon audiens dalam



penggunaan karakter *IP* sebagai strategi dalam mengenalkan dan mempromosikan sebuah *brand*. Dengan cara mengamati *IP* karakter Si Juki dan Tahilalats yang sudah mengadakan kolaborasi dengan beberapa *brand* di media sosial Instagram.

STUDI PUSTAKA

Brand merupakan aset penting yang bersifat tangible sekaligus intangible bagi diri sendiri dan perusahaan (Foroudi & Foroudi, 2021; Kartajaya, 2019). Sedangkan *branding* merupakan kegiatan mengkomunikasikan *brand* dengan tujuan untuk dapat dikenal, dan juga mendapat citra yang baik dari calon konsumen serta berbagai mitra bisnis (Prasetyo & Febriani, 2020). Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, strategi *branding* terus mengalami perubahan agar tetap relevan dalam kompetisi pasar sekarang. Dengan penggunaan teknologi terbaru seperti *e-commerce* dan media sosial, mereka dapat lebih mudah menjangkau dan memberikan informasi kepada sasaran audiensnya dikarenakan mayoritas masyarakat sudah menggunakan internet di *smartphone*-nya.

Instagram merupakan salah satu platform yang dapat digunakan sebagai *branding*. Mengingat bahwa Instagram merupakan media sosial terbesar di dunia, dengan rata-rata penggunanya adalah generasi muda seperti generasi Z dan *millennial* (Almirana & Megawati, 2021). Berdasarkan laporan We Are Social dari website dataindonesia.id, pengguna aktif media sosial di Indonesia telah mencapai jumlah sebanyak 191 juta orang dalam tahun 2022 ini, dengan persentase pengguna Instagram sebesar 84,8% (Mahdi, 2022). Unsur-unsur *brand* seperti logo, nama *brand*, representasi karakter, dan variasi unsur lainnya itu merupakan beberapa faktor yang dapat berpotensi memperkuat ekuitas dan *awareness* pada *brand* (Hadiprawiro, 2018). Semua itu termasuk dalam istilah yang disebut dengan Kekayaan Intelektual, atau *Intellectual Property* yang memiliki perlindungan haknya tersendiri. Jika didefinisikan secara umum, *IP* merupakan sebuah karya orisinal hasil dari kemampuan intelektual dan kreativitas manusia yang dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain (Chazawi, 2019).

Si Juki merupakan salah satu *IP* berbasis komik yang sukses di Indonesia sejak tahun 2010 oleh kreator bernama Faza Meonk (Widiastomo, 2021). Konten yang disuguhkan berupa komik bertemakan kehidupan mahasiswa kos-kosan Juki sehari-hari dengan genre komedi. Dari tahun ke tahun *IP* ini mengalami beberapa pengembangan, yang terdiri dari *short comics*, buku komik fisik dan non-fisik, *webtoon*, *Line stickers*, serial animasi via Disney Plus, animasi film, *game*, *merchandise*, konten media sosial, dan juga NFT. Untuk kondisi akun Instagram @jukihoki sendiri telah memiliki 800.000 *followers* dengan rata-rata *likes* kontennya sebanyak 1500.

Sedangkan Tahilalats selaku kompetitor dari Si Juki, merupakan *IP* serial komik pendek harian sejak tahun 2013 oleh Nurfadli Mursyid, yang sekarang merupakan salah satu *IP* populer di Indonesia (Ramadhan & Rasuardie, 2020). Sebagai diferensiasi dari kompetitornya, setiap konten karakternya selalu berganti-ganti tetapi tetap mempertahankan ciri khas gambarnya. Sekarang akun utama Tahilalats memiliki 4.8 juta *followers* dengan *likes* sebanyak 50.000 sampai 200.000 buah. Pengembangan jenis *IP*-nya meliputi *short comics*, animasi, musik, dan beberapa jenis *merchandise*.

METODOLOGI DESAIN

Penelitian ini menggunakan metode analisis konten berdasarkan konteks pembuatan beberapa konten kolaborasi *brand* yang diunggah oleh *IP* Si Juki dan Tahilalats di Instagram, serta respon masyarakat pada kontennya berupa komentar dan jumlah *likes*. Selain itu, beberapa data sekunder dari jurnal, tesis, dan buku juga digunakan untuk melengkapi teori dasar serta mendukung argumentasi dalam penelitian ini.

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan beberapa jenis *IP* seperti karakter maskot mulai dimanfaatkan oleh beberapa perusahaan sebagai diferensiasi *brand* itu dari kompetitor-kompetitor. *Brand* yang tidak menggunakan strategi ini memiliki cara alternatif. Memakai strategi kolaborasi dengan pemilik *IP* untuk mempromosikan *brand*-nya adalah alternatif yang mereka gunakan. Seperti yang dilakukan kedua pelopor komik digital asal Indonesia Si Juki dan Tahilalats.

Promosi Brand melalui IP Si Juki

Si Juki tidak hanya meng-upload *short comic* sebagai kontennya, tapi juga ada konten kolaborasi dengan *brand* lain. Beberapa konten kolaborasinya berupa animasi iklan, konten lomba berhadiah, dan seri karya NFT.



Gambar 1 Kondisi Postingan Konten Animasi Iklan Si Juki dengan Produk Pop Mie.
(Sumber: Instagram @jukihoki, 2021)

Gambar 1 terlihat karakter Juki berkolaborasi dengan Pop Mie untuk mempromosikan *brand*-nya yang sudah menyentuh umur ke-30 tahun. Dapat terlihat komentar para followers-nya banyak yang merasa relate dan suportif dengan kontennya, dengan 18.000 kali dilihat, 1.990 *likes*, dan 17 komentar. Konten ini cocok dengan *IP* Si Juki karena penceritaan Juki sendiri yang bertemakan anak kos, dan Pop Mie merupakan makanan “legendaris” kesenangan para anak kos. Maka dari itu kedua *brand* tersebut dapat saling menguntungkan satu sama lain dalam hal awareness.

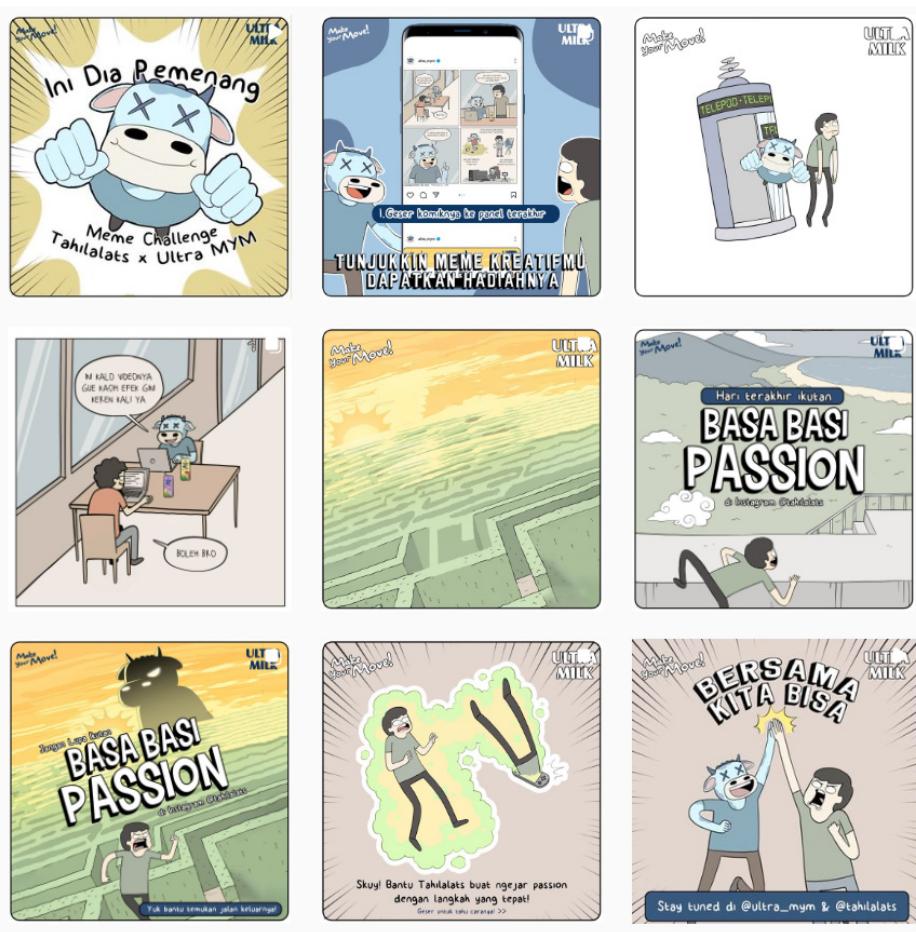


Gambar 2 Kondisi Post Konten Promosi NFT Jukiverse
Hasil Kolaborasi dengan 34 artis NFT Indonesia.
(Sumber: Instagram @jukihoki, 2022)

NFT merupakan hal yang *trending* di dunia sekarang, dan Si Juki mulai mengembangkan *IP*-nya dalam bentuk karya NFT dengan nama Jukiverse. Gambar 2 merupakan promosi proyek kolaborasi NFT “Jukiverse X” dengan artis-artis NFT Indonesia. Proyek ini dapat membantu memperbanyak variasi NFT Jukiverse dengan harga yang lebih tinggi, sekaligus dapat mempromosikan *brand* artis-artis yang berpartisipasi. Dengan 1858 *likes*, 24 komentar, dan 34 artis yang berpartisipasi, proyek ini dapat dikatakan cukup sukses untuk mempromosikan kolaborasi NFT-nya yang dijual di situs Opensea.

Kolaborasi Brand dengan IP Tahilalats

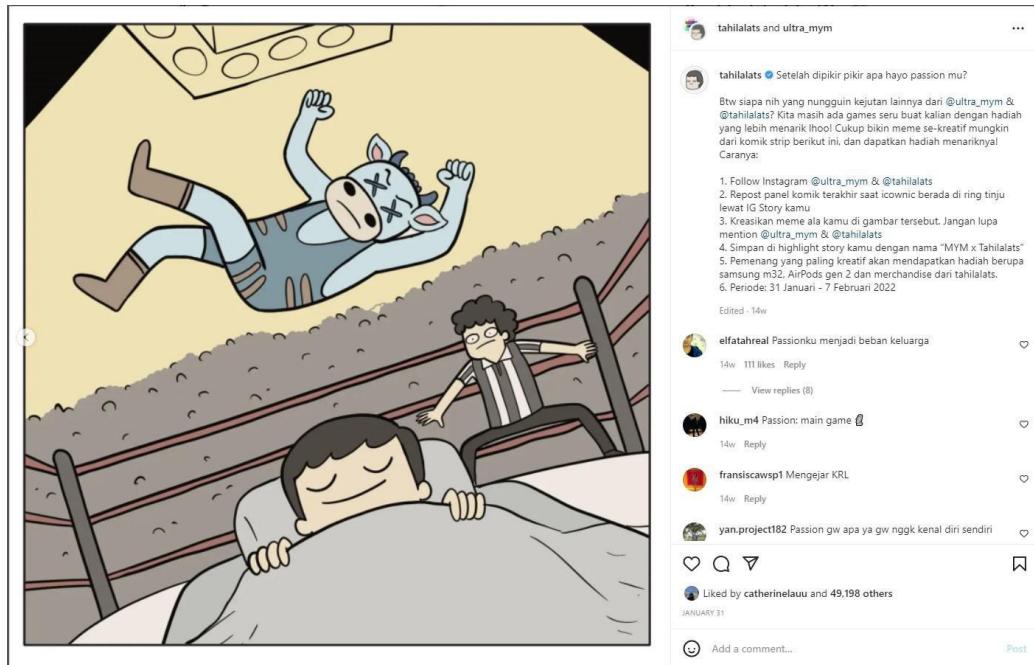
Sama seperti kompetitornya, Tahilalats juga melakukan kolaborasi dengan *brand* lain. Konten kolaborasinya disuguhkan dalam bentuk seri cerita komik singkat, seperti kolaborasi Tahilalats dengan Ultra Milk berikut ini.



Gambar 3 Beberapa Postingan Konten Komik Kolaborasi antara Maskot Ultra Milk dengan Tahilalats.
(Sumber: Instagram @ultra_mym, 2022)

Dalam gambar 3 terlihat beberapa konten komik dan lomba *giveaway* yang diadakan oleh kolaborasi Tahilalats dengan *brand* Ultra Milk, menggunakan maskotnya yang bernama Icownic sebagai representasi. Konten yang dihasilkan berupa lomba pembuatan meme dari template yang sudah disediakan, dengan hadiah berupa smartphone, airpods, dan merch Tahilalats.

de-lite:



Gambar 4 Salah Satu Post Kolaborasi Tahilalats dengan Ultra Milk.
(Sumber: Instagram @ultra_mym, 2022)

Konten ini terbukti berhasil untuk kedua belah pihak, dan sudah mengundang banyak partisipasi audiens. Pernyataan itu dapat dilihat dari jumlah *likes* sebanyak 49.000 dan komentar positif sebanyak 304 netizen. Dari pihak Ultra Milk, konten-konten yang biasanya memiliki *likes* dibawah 100 lebih meningkat dengan adanya kolaborasi ini.



Gambar 5 Salah satu post kolaborasi Tahilalats dengan Coldplay x BTS.
(Sumber: Instagram @tahilalats, 2021)

Salah satu kolaborasi terbesar Tahilalats yaitu saat mereka berkolaborasi dengan musisi terkenal Coldplay dan boyband fenomenal asal Korea BTS di tahun 2021. Kolaborasi ini diselenggarakan untuk meningkatkan *awareness* dari perilisan lagu Higher Power dan My Universe oleh Coldplay dan BTS. Dapat dilihat dari gambar 5 menggambarkan anggota-anggota BTS dengan artstyle khas Tahilalats dalam penceritaan komiknya. Dalam 4.800 komentarnya memperlihatkan fans BTS, fans Coldplay, serta fans Tahilalats berkomentar positif dan juga bersifat mendukung karena Tahilalats sudah dianggap “*go international*”. Kolaborasi ini membuktikan dapat meningkatkan keuntungan dari pihak Tahilalats dalam hal *brand awareness* dan kualitas *brand*.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Metode penggunaan *IP* ini adalah salah satu teknik marketing yang cukup efektif bagi beberapa *brand*, karena dapat mengkomunikasikan dan mempromosikan produk yang dilengkapi dengan unsur *entertainment*, jadi tidak terkesan membosankan bagi audiens. Selain sebagai *entertainment*, dapat berguna juga sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan ekuitas *brand*-nya, dan juga menjadi bahan diferensiasi dari kompetitor-kompetitornya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan karakter *IP* Si Juki dan Tahilalats memiliki banyak respon positif dan mendukung dari masyarakat, yang berarti dapat berpengaruh bagi peningkatan *awareness brand*. Mereka terbukti memiliki *engagement* yang baik dalam konten-konten kolaborasinya.

Sebuah *brand* dapat mempergunakan metode kolaborasi ini untuk mempromosikan produknya sebagai alternatif pembuatan *IP* maskot. Tetapi kembali lagi ke *brand*-nya itu sendiri sebelum berkeputusan. Beberapa aspek yang harus diperhatikan yaitu segmentasi *target market* yang ingin dituju, konten yang akan dihasilkan, bahasa, dan cara pendekatan *brand* ke audiens. Dengan itu tidak semua *brand* dapat berkolaborasi dengan karakter *IP*, karena setiap *brand* memiliki keunikan dan cara mengembangkannya tersendiri.

Berhubung dengan terjawabnya tujuan dari penelitian ini, adapun rekomendasi pengembangan penelitiannya yaitu meneliti lebih dalam tentang potensi pengembangan *IP* dalam bentuk NFT. Selain itu penulis juga dapat meneliti lebih jauh tentang *branding* dan sistem kolaborasi *brand* menggunakan *IP* karakter dalam era marketing selanjutnya. Berhubung dengan *brand* *IP* Si Juki yang mulai membuat lini karya NFT-nya guna mengikuti *trend* dan juga tetap relevan di jaman sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Almirana, A., & Megawati, S. (2021). PERANCANGAN KOMIK INSTAGRAM TENTANG KEPRIBADIAN INTROVERT. *Jurnal VICIDI*, 11(2), 1–14. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v11i2.2389>
- Chazawi, A. (2019). *Tindak pidana hak atas kekayaan intelektual (HaKI): penyerangan terhadap kepentingan hukum kepemilikan dan penggunaan hak atas kekayaan intelektual*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Foroudi, M. M., & Foroudi, P. (2021). *Corporate Brand Design*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003054153>
- Hadiprawiro, Y. (2018). Desain Logo dan Maskot “Difabel Klaten” sebagai Brand Awareness Kampanye Sosial Peduli Masyarakat Disabilitas di Klaten, Jawa Tengah. *Jurnal Desain*, 5(02), 135. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i02.2270>
- Kartajaya, H. (2019). *Momentum: 18 Kunci Utama Penggerak Bisnis*. Gramedia Pustaka Utama. Dikutip dari <https://books.google.co.id/books?id=OCvGDwAAQBAJ>
- Kim, Y., Misra, S., & Shapiro, B. (2020). Valuing Brand Collaboration: Evidence From a

de-lite:



- Natural Experiment. SSRN Electronic Journal. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3335833>
- Prasetyo, B. D., & Febriani, N. S. (2020). Strategi Branding: Teori dan Perspektif Komunikasi dalam Bisnis. Universitas Brawijaya Press. Dikutip dari <https://books.google.co.id/books?id=wholEAAAQBAJ>
- Mahdi, M. I. (2022, February 25). Pengguna Media sosial di indonesia capai 191 Juta Pada 2022. Dikutip May 10, 2022, dari <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie. (2021). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. JSRW (Jurnal Senirupa Warna), 8(1), 2–18. <https://doi.org/10.36806/v8i1.79>
- Widiastomo, Y. M. (2021). Business Aspect of Intellectual Properties “Si Juki.” IMOVICCON Conference Proceeding, 2(1), 64–72. <https://doi.org/10.37312/imoviccon.v2i1.63>

Analisis Semiotika Palet Warna pada Aplikasi “Grow Up”

Elisabeth Katie Soleman

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
elisabethkatie11@gmail.com

Naldo Yanuar Heryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

Tabita Eleora Widiasih

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
tabitaeleora@gmail.com

Diterima: Oktober, 2022 | Disetujui: November, 2022 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Pemakaian warna merupakan aspek yang sangat penting dalam membangun suasana dalam suatu karya. Permainan warna juga dapat menyampaikan suatu cerita dan pesan yang ingin disampaikan dalam karya. Metode eksperimental yang dipakai untuk menentukan palet warna dan sebagai aspek menyampaikan suatu jalan cerita yang akan dihadapi oleh karakter. Metode yang diterapkan untuk mendapatkan palet warna yang diinginkan ini sesuai dengan psikologis warna. Diharapkan pemakaian warna ini dapat menunjukkan secara jelas akan pesan dan bocoran jalan cerita.

Proyek “Grow Up” ini merupakan *video game* yang ditujukan untuk umur diatas 17 tahun. Menurut Riset Kesehatan Dasar 2013, dimana kurang dari 10 persen dari orang yang memiliki gangguan jiwa ini mendapatkan layanan terapi. Selain itu pada tahun 2018 Indonesia mengalami angka kenaikan prevalensi gangguan jiwa dari tahun 2013 (Wijaya, 2019). Menurut Dr. Namora Lumongga, M.Sc. bahwa trauma masa kecil yang merupakan aspek besar dalam pengaruh depresi pada seseorang (Dr. Namora Lumonggalubis, 2016). Tentunya hal ini patut diperhatikan sehingga proyek ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan besarnya pengaruh kondisi lingkungan, keluarga dan orang sekitar dalam tahap perkembangan psikologis anak dan juga untuk peka akan kondisi kesehatan mental mereka.

Kata Kunci: Semiotika, Palet Warna, Latar

PENDAHULUAN

Arti dari *video game* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan berkat peralatan audiovisual yang berbasis dengan sebuah cerita naratif. Definisi ini menurut Esposito, berbasis dengan pemikiran terkenal tentang permainan, bermain, interaktivitas, dan naratif (Esposito 2005). *Video game* menjadi sebuah media interaktif yang memancing interaksi dari manusia dengan komputer. Hal tersebut yang membedakan dari permainan tradisional yang tidak menggunakan peralatan elektronik, seperti yang dikutip oleh Esposito dari Jasper Juul: “*The main difference between the computer game and its nonelectronic precursors is that computer*

games add automation and complexity — they can uphold and calculate game rules on their own, thereby allowing for richer game worlds; this also lets them keep pace.”

Dalam beberapa kasus, sebuah *video game* dapat dibasiskan dengan sebuah cerita naratif. Terdapat banyak cara untuk memasukan elemen naratif ke dalam *video game* seperti cerita latar belakang, *cut-scenes* diantara *levels*, pengenalan awal untuk sebuah *event*, atau diskusi dengan karakter dalam *video game* tersebut (Esposito 2005).

Satu hal penting yang perlu diketahui tentang fokus permainan adalah bagaimana pemain bermain. Tidak seperti sebuah literatur ataupun sebuah film yang memfokuskan cerita naratif di dalamnya, sebuah permainan hanya berputar dengan pengalaman pemain dan cara bermainnya (Esposito 2005). Desainer *video game* memberikan pemain pengalaman akan cerita naratif dan mengalami simulasi yang persis dengan yang ada pada cerita yang digunakan.

Sebuah naratif adalah salah satu pemain yang penting yang mencapai lebih dari karya sastra dan secara signifikan dapat mendefinisikan seni visual yang interaktif. Hal ini sudah menjadi sesuatu yang sudah terlihat jelas dengan media fotografi, desain, gambar gerak, dan sekarang naratif juga mulai memberikan dampak pada *video games* (Ikeda et al. 2015). Dengan bagaimana *video games* sudah masuk ke dalam kehidupan sehari-hari orang-orang sebagai hiburan dan juga edukasi, *video games* juga sekarang dipandang sebuah media seni interaktif. Dalam pandangan ini, *video games* dapat berperan dalam memecahkan masalah sosial atau meningkatkan kesadaran pada masyarakat seperti yang dikatakan oleh Ikeda, Herr, Holzer dan Kaijima di *Video game Narratives: Beyond the Game-Play*.

“This broadening of video game reach and appeal also transforms the nature of gaming itself, from linear gameplay and problem solving to social activism and storytelling. Applications of gaming, so-called gamification, need to incorporate a broad range of devices such as user input, social networks (interconnectivity), and narratives to effectively address these new needs.” (Ikeda et al. 2015)

Pengaruh *video games* bisa memberikan dampak kepada masyarakat sesuai apa yang dibutuhkan oleh masyarakat tersebut. Maka terdapat pengaplikasian dengan topik-topik tertentu yang dibantu oleh *video game* untuk disampaikan.

Sebuah naratif dapat disampaikan dengan visual *storytelling*. Salah satu elemen visual yang memberikan dampak dalam visual story-telling adalah palet warna. Sebuah palet warna yang sesuai dapat memberikan kedalaman dalam cerita naratif yang ingin disampaikan. Cerita naratif menjadi elemen yang esensial karena elemen warna berkorespondensi dengan skenario yang ada pada narasi. Attademo dalam analisis warna dalam film Wes Anderson mengatakan sebagai berikut:

“Among the formal elements of visual language used in cinema, color is certainly one of the most effective tools, because, in addition to contributing to the determination of tones, atmospheres and rhythms of the narrative, it is endowed with great psychological power, able to convey messages by leveraging emotional and perceptual factors of the audience.” (Attademo, n.d.)

Attademo menjelaskan bagaimana warna adalah alat yang efektif dalam menceritakan suatu situasi. Warna memberikan kedalaman dengan aspek-aspek warna seperti *hue*, *saturation*, *value*, dan *tone*. Dari aspek-aspek ini, memberikan warna sebuah peran dalam mempengaruhi pesan-pesan yang ada pada narasi.

STUDI PUSTAKA

Dalam artikel *Colors and emotions in Video games* karya Evi Joosten, Giel van Lankveld, and Pieter Spronck, dibahas bahwa orang-orang mengalami perubahan emosi disaat

mereka memainkan sebuah *video game* dan perasaan emosi inilah yang menjadi alasan orang-orang memainkan *video game* tersebut. Pada artikel ini, diteliti masing-masing seberapa jauh pengaruh warna dalam perasaan seorang pemain. Hasil dari penelitian tersebut dikatakan bahwa penggunaan warna terdapat efek yang signifikan untuk beberapa pemain yang tidak berpengalaman. Seperti warna merah yang memberikan kesan amarah dan emosi negatif, sedangkan warna kuning memberikan kesan perasaan senang dan respon emosi yang positif (Joosten, van Lankveld, and Spronck, n.d.).

Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Erik Geslin, Laurent Jégou, dan Danny Beaudoin yang memainkan warna dengan *saturation*, *brightness*, *value* pada *video game* dan pengaruhnya dengan perasaan pemain. Didapatkan hasil bahwa penelitian mereka menyiratkan adanya koneksi perasaan dengan ciri lingkungan pada *video game* tersebut yang merupakan *brightness*, *value*, *saturation*, *chroma*, dan *lightness*. Untuk gambar yang mempunyai *brightness* dan *saturation* yang tinggi, makin tinggi valensi perasaan positif yang didapat. Dan dengan koneksi yang sama juga memperhatikan perasaan ketakutan atau kepercayaan diri. Pada gambar lingkungan yang mempunyai *saturation* yang rendah memberikan valensi perasaan negatif dan perasaan takut yang tinggi. Ditambah juga dengan *brightness* yang rendah dapat menyebabkan nalar ketakutan, berbeda dengan *brightness* yang tinggi memberikan pemain kepercayaan diri yang lebih (Geslin, Jégou, and Beaudoin 2016).

METODOLOGI DESAIN

Dalam proses pembuatan proyek dari *video game* “Grow Up” ini kita mencari informasi beserta dengan sumber secara studi pustaka. Mencari berbagai sumber dan juga teori-teori yang berasal dari internet dan mencari jurnal yang pada akhirnya akan dipakai dan diaplikasikan kedalam komposisi warna dari proyek “Grow Up”. Teori beserta informasi lebih lengkap tentang makna dan penggunaan warna inilah yang bertujuan agar dapat mencapai komposisi warna yang dapat membawa suasana dalam proyek “Grow Up”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam awal permainan ini pemain akan dihadapkan dengan karakter anak kecil dengan latar belakang keluarga dan lingkungan yang kurang begitu mampu dan tidak harmonis. Didikan dan juga lingkungan yang tidak baik ini mempengaruhi karakter dalam bertumbuh dan dalam memilih pilihan hidup sekalipun pilihan itu terlihat sepele. Dalam memilih opsi yang sudah disiapkan, pemain akan mendapatkan poin sesuai dengan pilihan dan jalan cerita yang mereka pilih.

Ada dua jenis poin yang akan didapatkan oleh pemain yaitu poin biru dan juga poin merah. Disini poin merah merupakan poin yang menuju *bad ending*, karakter menjadi korban sekaligus pelaku yang berdampak buruk bagi dia sendiri dan bagi orang sekitarnya. Namun sebaliknya, apabila pemain mendapatkan poin biru akan mengantar karakter menuju *good ending* dimana karakter menyadari akan kondisi dia dan merubah dirinya menjadi lebih baik.



Gambar 1 Palet Warna untuk Lingkungan “Grow Up”. (Sumber: Dokumentasi sendiri, 2021)

de-lite:

Dari penjelasan singkat dari konsep “Grow Up” ini, kami menerapkan permainan komposisi warna dengan tujuan memberikan kesan dan juga beberapa jalan cerita, sehingga pemain dapat merasakan perubahan dari kondisi psikologis karakter tersebut. Kami menggunakan warna komplementer yang gelap sebagai sisi *bad ending* dan warna cerah untuk *good ending*.

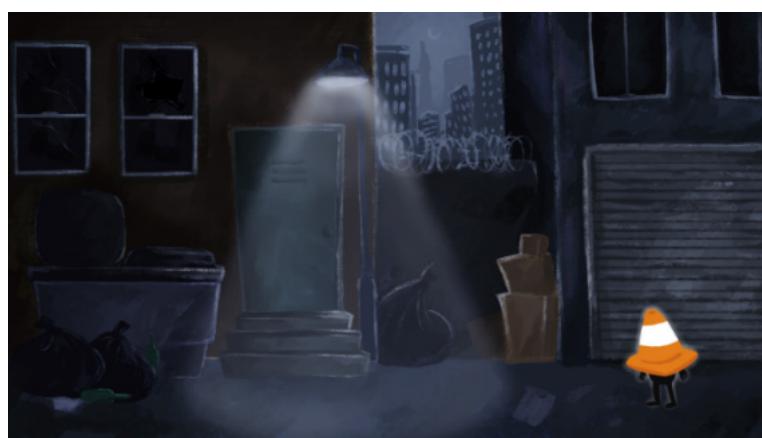


Gambar 2 Alternatif dari Latar Lingkungan “Grow Up”. (Sumber: Dokumentasi sendiri, 2021)

Di saat *game* dimulai, maka latar tempat dan lingkungan tidak memiliki warna. Warna hitam yang lebih mendominasi ini sendiri bertujuan akan makna dari warna hitam itu sendiri yaitu hampa dan hampa (Pack, n.d.). Adanya penjelasan warna hitam oleh Tracy Edward yang mengatakan:

“black is a mysterious color associated with fear and the unknown.”(Edwards-Wright, 2011)

Permulaan dari cerita karakter yang belum menentukan pilihan hidup dia sendiri merupakan tujuan menggunakan warna hitam putih sehingga pemain tidak tau akan cerita selanjutnya.



Gambar 3 Alternatif dari Latar Lingkungan “Grow Up”. (Sumber: Dokumentasi sendiri, 2021)

Seiring berjalannya permainan yang pemain lakukan beserta dengan pilihan jalan cerita yang mereka pilih menentukan jalan cerita dan akhir cerita, Ketika jalan cerita karakter menuju ke *bad ending*, warna latar akan semakin gelap dan pudar. Karakter yang tidak mau terbuka dan terbawa arus dari lingkungan dan pergaulan yang tidak sehat ini mengalami depresi. Warna biru seringkali dianggap merupakan warna yang melambangkan akan kesedihan dan juga depresi (Fikriany et al., 2018). Sehingga palet warna ini cocok dengan suasana yang ingin diangkat dari jalan cerita tersebut.

de-lite:

*Jurnal of Visual Communication
Design Study & Practice
Vol. 3 No. 1 July 2023*



Gambar 4 Alternatif dari Latar Lingkungan “Grow Up”. (Sumber: Dokumentasi sendiri, 2021)

Warna kuning dan hijau yang cerah digunakan ketika karakter memilih ke *good ending*. Kuning yang menunjukkan rasa kebahagiaan, kehangatan dan optimis. Sedangkan warna hijau yang memiliki makna akan kestabilan dan akan ketenangan akan keterbukaan diri (Pack, n.d.). Kedua warna ini dipadukan dan menyampaikan pesan kehangatan dan keterbukaan diri dari karakter kepada pemain dengan alur cerita *good ending* dari permainan.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Aplikasi teori warna sangatlah penting dalam pengaplikasian segala hasil karya, termasuk dalam *video games*. Banyaknya teori warna beserta dengan makna di masing-masing warna membuat penyampaian cerita dan lingkungan sangat dipengaruhi oleh komposisi warna yang dipakai. Dalam proyek “Grow Up” ini, pemakaian warna yang komplementer sangat diperlukan dalam membawa suasana dan juga alur cerita yang dihadapi oleh pemain.

Menggunakan warna gelap dan pudar pada alur cerita *bad ending* dan pemakaian warna cerah seperti kuning, oranye pada latar cerita *good ending*. Dalam menggunakan proyek “Grow Up” kedalam permainan yang dapat dijangkau oleh masyarakat, diharapkan dapat menjadi pengaruh positif bagi lingkungan sekitar akan pentingnya *mental health*.

Adanya penelitian dan observasi lebih lanjut dan lebih dalam terhadap konsep teori psikologi dan juga gestur dari seseorang. Memahami konsep teori psikologi anak dan juga lingkungan yang tidak baik serta perilaku anak dan orang tua yang merupakan korban dari perlakuan yang tidak baik dan lingkungan yang tidak sehat. Selain itu, memahami tingkah laku anak dalam bertumbuh dan juga berkembang yang sangat dipengaruhi oleh didikan orang tua dan orang sekitarnya dan lingkungan yang ditinggalinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Attademo, Greta. n.d. “Color and/Is Narration. The Narrative Role of Color in Wes Anderson’s Filmic Images.” *Color Culture and Science Journal* Vol 13, no. 1. <https://doi.org/10.23738/CCSJ.130101>.
- Esposito, Nicolas. 2005. “Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views- Worlds in Play. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is.”
- Geslin, Erik, Laurent Jégou, and Danny Beaudoin. 2016. “How Color Properties Can Be Used to Elicit Emotions in Video games.” *International Journal of Computer Games Technology* 2016. <https://doi.org/10.1155/2016/5182768>.

de-lite:

- Ikeda, Y, C M Herr, D Holzer, S Kaijima, and M J Kim. 2015. “Emerging Experience in Past, Present and Future of Digital Architecture.” <https://www.researchgate.net/publication/277076223>.
- Joosten, Evi, Giel van Lankveld, and Pieter Spronck. n.d. “COLORS AND EMOTIONS IN VIDEOGAMES.”
- Dr. Namora Lumonggalubis, M. S. (2016). *Depresi: Tinjauan Psikologis*. KENCANA.
- Edwards-Wright, T. (2011). *Your Favorite Color Has a Meaning*. Lulu Enterprises.
- Fikriany, F., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Movie, S. (2018). *Perancangan Environment Sebagai Pendukung Dalam Animasi Pendek 2D Mengenai Gangguan Depresi Pada Remaja Environment Design As Supporter in 2D Short Animation*. 5(3), 1693–1700. <https://core.ac.uk/download/pdf/299926885.pdf>
- Pack, P. D. F. (n.d.). *Jurnal ergonomi patrycia z. 1*.
- Wijaya, Y. D. (2019). Kesehatan Mental di Indonesia : Kini dan Nanti. *Buletin Jagaddhita*, 1(1), 1–4. <https://ugm.ac.id/id/berita/9715-%0Ahttps://buletin.jagaddhita.org/id/publications/276147/kesehatan-mental-di-indonesia-kini-dan-nanti>

Semiotic Theory Approach to Pragmatic Analysis in The Addams Family (2019) Animated Film

Nurrahma Fadhila Salam

The Faculty of Art and Design, Universitas Multimedia Nusantara
nurrahma.fadhila@student.umn.ac.id

Rr. Mega Iranti Kusumawardhani

The Faculty of Art and Design, Universitas Multimedia Nusantara
rr.mega@lecturer.umn.ac.id

Diterima: Juli, 2023 | Disetujui: Juli, 2023 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRACT

Depending on the communicator, language can give a wide range of meanings and significance. The Addams Family (2019) is an animation film with a unique communication style for conveying messages and information to the audience. Each of the characters' conversations has several layers, so the audiences have to interpret the messages from various points of view. The authors tried to connect the characters' conversations from the film with the pragmatic theory to decode the meaning. In addition to pragmatic theory, a semiotic approach to denotative and connotative meanings was applied as well. Authors utilized both quantitative and qualitative methods to calculate, observe and explore a deeper meaning of language. The result is a Pragmatic Analysis from the film characters, as shown in The Addams Family (2019) animated film version.

Keywords: *The Addams Family, Animation, Pragmatic, Semiotics.*

INTRODUCTION

Film and animation are rich media in conveying information through their characters (Niatri in Nawangsih, 2019). As it communicates meaning, animated films can be dissected not only from the production process point of view, but also from how they create meaning to the audiences (Kusumawardhani & Daulay, 2022). Characters in Film and animation communicate using various strategies to present diverse contexts to audiences. Chair in Widayanti 2019 stated that in defining meanings and intentions, Pragmatics, as one of the existing branches of communication science, is a tool to connect communication structures in the context of meaning that can be analyzed in different situations and contexts.

The film characters' use of language becomes a research subject in Semiotics; in terms of denotation meaning and connotation meaning. Denotation meaning stands for its literal meaning, while connotation meaning gives an additional context, such as emotion, feeling, or even image, to a meaning. In the animated Film, the combination of Pragmatics and Semiotics in the characters' language style will give specific interpretations or intentions that depend on various contexts, such as scenes, characters' three dimensional, body language, and facial expressions.

The Addams Family (2019) is an animated film by Universal Pictures that was released in October 2019. The Film portrays the story of the Addams family—a fictional family created by Charles Addams—who transfers to New Jersey to find a quiet life; however, they end up living in a modern society that is very different from their lifestyle. Some research

articles studied the uniqueness of the Addams family, especially their use of language. In his article, Lubab, S. M. (2021) studied how this family express their refusal or objection using a different strategy from ordinary people. Obeso, K. D. (2019) studied the characters' traits from the Addams family members using a psychoanalytic approach. There are many versions of The Addams Family films; the authors will focus on The Addams Family (2019), the film version that gives a more precise use of dialogue and point of view from each of the Addams family members and how they interact with each other, and to their environment. This article tries to analyze the following inquiries:

1. Pragmatics in the dialogue style of The Addams Family (2019) members; Gomez Addams, Morticia Addams, Fester Addams, Wednesday Addams, and Pugsley Addams. There is plenty of research about Pragmatics in Film. The authors studied research from Papilaya (2016), which analyzed Pragmatics in Film in the use of language in pointing out a character as first, second, and third persons.
2. Denotation and connotation meaning of the dialogue style of the Addams family members. The study of denotation and connotation meanings has been part of the Semiotics and Linguistics study rather than the Film study. However, Mudjiono (2011) in his article emphasized the importance of Semiotics study in Film as a part of comprehending how the film (and animation) narration is related to the audience. Semiotics study in Film has been done plentifully as well in Rahma (2014), Azzirohman (2020), Aditia (2021), Nawangsih (2021), and Andrian (2022).
3. The use of each character's body gestures and facial expressions to suit the context. Kendon (2015) implied that gesture study is essential to comprehend the layers of meaning in the person or character's use of language. Using Kendon's research, the authors included gestures and facial expressions in the considerations. There were some contradictions in including gestures and facial expressions in an animated film; animation lacks believability in accurately visualizing gestures and facial expressions. However, the study from Nayak and Turk (2005) has confirmed that the existing animation technology has given more possibility for audiences to be able to connect gestures and facial expressions with characters' emotional states and feeling.

METHODOLOGY

During the initial research stage, the authors observed all The Addams Family film versions to discover the uniqueness that could be brought as a topic. Ricciardelli (2020) stated that selecting and exploring films is a form of research that should be prepared to observe and comprehend how a film and a film character is portrayed. Using some research papers, the authors studied how Pragmatics analysis is applied in Film. Gumono (2017) analyzed a film's structure using Pragmatics, while Panji, et.al (2022) described a variety of idioms that were utilized by the characters from The Addams Family. In Widayanti (2019), the speech of the act of Disney's animated films was analyzed and connected with how it is imitated by children in real situations.

After the topic was selected, the authors tried to gather data from all the film versions to define the universe of The Addams Family. After the universe of The Addams Family was defined, the authors began to create a tabulation of the characters, and started to gather and compare the pragmatic, denotative, and connotative meanings from each character's dialogue style using The Addams Family 2019 version. The next stage was to analyze the dialogue style of all characters to comprehend the whole context.

The authors chose to present the outcome of the gathered data by mapping The Addams Family Tree. The family tree below shows that Gomez's mother, Eudora Addams, is

a witch, and she has two sons, Fester and Gomez Addams. On Morticia's side, her parents were Hester Frump (deceased) and Grandpa Frump (deceased), who was also associated with magic and witch power. This information concludes that the Addams' family members are not pure humans in general, which makes their descendants distinctive from other human beings.

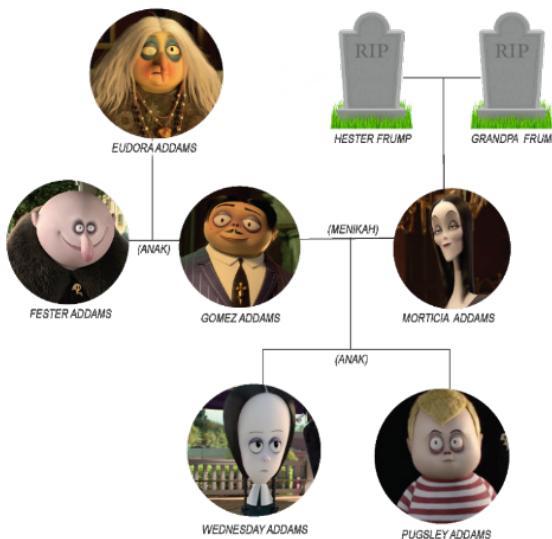


Image 1. Addams's Family Tree. (Personal Source)

To quantify each character's dialogue style, the authors used a tabulation to show the number of dialogues on members of the Addams family with layers of meaning. There were 32 dialogues with layers of meanings found in the film from each Addams family; Gomez Addams, Morticia Addams, Fester Addams, Wednesday Addams, and Pugsley Addams. To describe the Pragmatic and Semiotic in each character, the authors selected a sample of dialogues that most represent the case and will be elaborated on in the Result and Discussions section. The following table records the findings of those total 32 dialogues:

Table 1 Distribution of 32 Dialogues with Layers of Meaning in The Addams Family (2019). (Personal Source)

No	Character's Name	Status in the Family	Total
1.	Gomez Addams	Father	8
2.	Morticia Addams	Mother	10
3.	Fester Addams	Uncle	4
4.	Wednesday Addams	Daughter	8
5.	Pugsley Addams	Son	2

RESULT AND DISCUSSIONS

1. Gomez Addams

Context: Margaux arrived at the Addams family residence in the morning.

Duration: 00:32:32 – 00:32:40

Margaux Needler: “Good morning! I hope this isn’t a bad time.”

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

Gomez Addams: “***The worst!*** Do come in”.

Layers of meaning:

Perceiving from the literal meaning (denotation) of Barthes' semiotics, Gomez's response was a form of disapproval for Margaux's arrival at the Addams family residence since she came at the unanticipated time. However, when perceived from the film context, the sentence “worst” uttered by Gomez was the opposite; Margaux's arrival was anticipated. In this scene, the denotation meaning becomes connotation meaning since it has additional context.



Image 2. Gomez Addams' Body Gesture. (Source: *The Addams Family* (2019))

The word “the worst (time)” implies how Gomez disagreed with Margaux's visit, which inconveniences him. Perceiving from a Pragmatics point of view, a disclosure can be assumed otherwise. The word “worst” became a reverse vocabulary that Gomez applied to imply “the best; or the most suitable (time).” Perceiving from his body gestures, movements, and expressions, Gomez was smiling while waving his arms as a sign of welcoming; the movement presumably is a form of expression to welcome Margaux as she came at the right time.

2. Morticia Addams

Context: Morticia reads out letters from the guests who were invited to the Mazurka ceremony

Duration: 00:17:17 – 00:17:24

Morticia Addams: “Gomez, everyone that we've invited to the Mazurka **has threatened to come**”.

Gomez Addams: “I know. **Isn't it wonderful?**”

Layers of Meaning:

The word “threatening” has a negative form of expression; it can be interpreted that the guests of the Addams family sent a negative reply. In pragmatics, a statement will produce different meanings if it is seen from a different context of a relationship. Otherwise, the response from Gomez indicated an inverse situation, and we may assume both of them did not feel threatened at all, instead were excited about it.



Image 3. Gomez Addams's Response. (Source: *The Addams Family* (2019))

Through Gomez's different response, Morticia's words also implied different meanings. The word "threatened to come" becomes a cheerful expression and is interpreted as the guests being excited about the Mazurka ceremony.

3. Fester Addams

Context: The Addams family met Margaux who offered them a house renovation service.

Duration: 00:30:00 – 00:30:08

Margaux: "... *I can beautify that old house of yours so fast, it will make your head spin.*"
Fester Addams: "*I don't want to brag, but mine already does that. Look*".

Layers of Meaning:

Margaux offered the Addams family a quick home renovation and implied that it would not take long by adding, "It makes your head spin." Margaux persuaded the family to agree to her offers. However, Fester's response was unusual. Fester took Margaux's words literally and spunned his head, which caused Margaux reacted uncomfortably.



Image 4. Fester Addams and Margaux's Response.

(Source: *The Addams Family* (2019))

From Pragmatic perspective, the context and language will produce meaning depending on how the language is understood and translated. Due to the difference in cultural background and the use of language style between Fester and Margaux, Fester's refusal strategy of taking her words literally was misunderstood. It confused Margaux, which resulted in disconnected interaction.

4.Wednesday Addams

Context: Wednesday offered some help and advice to her brother, Pugsley, who was rehearsing for the Mazurka ceremony.

Duration: 00:22:42 – 00:22:52

Pugsley: "You're going to help me? Why?".

Wednesday: "Because you are my brother. **And I...love...you**".

Layers of Meaning:

The word "love" is interpreted positively in a denotation way. It means Wednesday is affectionate to her brother, Pugsley. Nonetheless, the vibes when Wednesday implied her words were far from positive vibes. Wednesday's eyes were wide open, and her pupils turned smaller while she smiled cynically.

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC



Image 5. Wednesday Addams's Expression. (Source: *The Addams Family* (2019))

Wednesday's words, contrasting her facial expressions and gestures, will confuse others. Otherwise, Pugsley, who knew her personally, knew how to respond and acted normally as Wednesday did those words, gestures, and expressions repetitively previously. Despite her facial expressions, Wednesday Addams implied denotation meaning in her words that Wednesday cared and was willing to help Pugsley.



Image 6. Pugsley Addams's Response. (Source: *The Addams Family* (2019))

Both Wednesday and Pugsley existed in the same family, understood each other personally, and understood each other's uniqueness to comprehend each other's language style.

A different context performed when Wednesday Addams met her new friends, Layla and Kayla, and Parker Neddler, who invited her to go to the city mall.

Duration: 00:44:47 – 00:45:00

Layla and Kayla: "*It is an honor and a privilege to watch your work*".

Parker Neddler: "*Hey, do you want to go to the mall?*".

Wednesday Addams: "*Why not? I have not seen a good mauling in ages.*"

Layers of Meaning:

Parker invited Wednesday to go to the city mall. For common sense, a mall is where people socialize while shopping or having something to eat for entertainment. However, Parker's invitation was comprehended with a different concept of 'mall' for Wednesday. She punned

'mall' as 'maul,' which changed the context entirely to what she responded afterward; 'mall' as a common place for socializing becomes 'maul' as a violent action to attack or to injure others.



Image 7. Wednesday with Her Friends
(Source: *The Addams Family* (2019))

To Parker's responses, her facial expressions and gestures displayed a normal reaction since Parker understood Wednesday's family background and behavior personally. She knew that Wednesday had a different way of expressing her thoughts and responses and had a family background far from ordinary. To explain Wednesday and Parker's communication context in the discussed scene, they have different cultural and family backgrounds; however, during their interactions, they have exceptionally built certain understandings of each other. Even though Parker and Wednesday communicated in a different context, lead to different meanings, they can comprehend each other's considerations. As a result, they have a unique style of communication that only works with common sense if it is perceived as a whole context.

5. Pugsley Addams

Context: Wednesday said goodbye to Pugsley as she ran away from home.

Duration: 00:57:00 – 00:57:06

Wednesday: "Good luck with your Mazurka".

Pugsley: "Wait! You're leaving? Who's gonna torment me every day?".

Layers of Meaning:

The word "torment" implies an adverse action, an intentional act to injure or harm others in purpose. When the dialogue is interpreted denotatively, it implies that Wednesday Addams purposely annoyed and injured her brother, Pugsley, on a daily basis.



Image 8. Pugsley Addams's Expression
(Source: *The Addams Family* (2019))

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

However, the negative impression of the word “torment” contrasts with the facial expressions and gestures that Pugsley Addams revealed in the film scene. His facial expression was gloomy as he found out that his tormenter would be gone, which gave room for the audience to comprehend the layer of connotative meaning behind his words. The word “torment” turned out to be an adequate expression to Wednesday, Pugsley’s sibling that, despite her actions, is endearment to him.

CONCLUSION

Based on the displayed findings, the Addams family’s language style is unique in terms of structure and speech. The Addams family uses words, facial expressions, and gestures to reverse the meaning of their speeches from connotative to denotative or vice versa. Other characters in the film might understand or misunderstand the Addams family members, depending on how close they are to those family members. The film audiences need to observe the dialogue, the characters’ gestures, facial expressions, and the whole context of the film to comprehend the whole context of the story.

Further, the uniqueness of the Addams family does not occur for itself. The Addams members’ family tree indicates that they are an unusual family associated with non-human characters. Those conditions eventually created individual differences in the family background, cultures, and communication methods carried out long before. Gomez and Morticia Addams have a unique practice of implying good intentions through negative words. Fester Addams turns the connotative words into literal acts, which confuses other characters. Wednesday, Addams misleads gestures and facial expressions and deforms her speech from its context to alter the whole context of her statement. Pugsley uses negative words to express positive implications.

This research is limited in scope and sequence; it provides room for further research. The cultural background of the Addams family, which affect the characters’ use of language, the psychological impact of each character, and how they adapt to comprehend the ‘regular’ language usages, are some topics that can be carried out in the future.

REFERENCES

- Aditia, S. (2021). *Analisa Makna Gestur Tangan dalam Film Ayah Maafin Dea*. Jurnal. Universitas Riau.
- Andrian, K. (2022). *Analisis Semiotika Terhadap Konsep Antinatalisme di Film “Pintu Terlarang (2009)*. Skripsi. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.
- Azzirohman, M. (2020). *Analisis Tindak Tutur Pada Film the Raid Redemption Dalam Kajian Pragmatik*. Jurnal. Universitas Dr. Soetomo.
- Gumono, A.T. (2017). *Analisis Film Denias dengan Pendekatan Pragmatik*. A Journal of Language, Literature, Culture and Education. Polygot Vol.13 No.1. Universitas Pelita Harapan.
- Hidayat, A. (2010). Bahasa Tubuh: Tanda dalam Sistem Komunikasi. *Jurnal*: Vol. 4 No.2 Juni-Desember 2010 pp 224-234. Komunika.
- Kendon, A. (2015). *Gesture: Visible Action as Utterance*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kusumawardhani M., & Daulay M. (2022). *Revisiting Collective Memory of the Nation Through Cartoon Violence*. ISSN: 2186-5906-The Asian Conference on Media,

Communication & Film 2022: Official Conference Proceedings. <https://doi.org/10.22492/issn.2186-5906.2022.10>

- Lubab, S. M. (2021). *Refusal Strategy Employed by Characters in The Animation Movie "The Addams Family 2019"*. Thesis. Walisongo State Islamic University. Semarang.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138. <https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125-138>
- Nawangsih, P.E. (2021). *Implikatur Percakapan Dalam Film Yowis Ben the series (Kajian Pragmatik)* Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Surabaya.
- Nayak V. & Turk M. (2005). *Emotional Expression in Virtual Agents Through Body Language*. International Symposium on Visual Computing.
- Obeso, K. D. (2019). *Psychoanalytical of the Selected Characters in The Addams Family*. Vol. 7, Issue 4, pp: (739-744). International Journal of Social Science and Humanities Research. Cebu Normal University.
- Panji, N. I., Santika, M. D., & Ariyaningsih, D. N. (2022). *The Type of Idiom in The Addams Family Movie*. Journal of Language and Applied Linguistic.Vol.03 No.02, pp:(306-314). Mahasaraswati Denpasar. University. <https://dx.doi.org/10.22334/traverse.v3i2>
- Papilaya, Y. (2016). *Deiksi Persona Dalam Film Meleficent: Analisis Pragmatik*. Jurnal Skripsi. Universitas Sam Ratulangi: Manado.
- Rahma, N.A. (2014). *Analisis Tindak Tutur Ilokusi Dalam Dialog Film Animasi Meraih Mimpi*. Vol. 2, No. 2, pp: (13-24). Skriptorium. Fakultas Ilmu Budaya.
- Ricciardelli L., Shanahan A. J., & Young, G. (2020). *Undergraduate Research in Film*. Bridgewater State University.
- Sumendap, N. I. (2021). *Makna Denotasi dan Makna Konotasi pada Film 3 Idiots Karya Rajkumar Hirani*. Skripsi. Universitas Sam Ratulangi.
- Widayanti, S. R. (2019). *Analisis Pragmatik pada Fungsi Tindak Tutur dalam Film Karya Walt Disney. Prasasti: Journal of Linguistic*, Vol 4, Number 2 November 2019.

de-lite:

Perancangan Desain Karakter Putri Jembersari untuk Buku Anak “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari”

Salsabilla Melinia Amanah

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
salsabillamelinia25@student.uns.ac.id

Jazuli Abdin Munib

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
jazuliabdin@staff.uns.ac.id

Diterima: Juli, 2022 | Disetujui: Agustus, 2022 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Sebuah karakter atau tokoh merupakan sebuah unsur penting dalam membawakan jalan dan pesan yang ingin disampaikan. Perancangan desain karakter dalam “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari” ini merupakan sebuah upaya dalam mengenalkan budaya lokal yang ada. Konsep buku cerita anak ini dirancang untuk anak usia 9-12 tahun sehingga desain karakter yang dibuat akan menyesuaikan dengan target audiens. Anak dengan usia 9-12 tahun pada umumnya sudah memiliki daya pikir yang lebih kompleks dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan sekitarnya. Hal ini dapat dijadikan sebagai upaya dalam mengenalkan budaya lokal sejak dini. Perancangan ini menggunakan sumber data yang dikumpulkan melalui *depth interview*, kuesioner serta studi literatur dan teori-teori terkait. Hasil dari perancangan ini adalah tokoh utama dalam buku cerita “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari” dengan berbagai ekspresi, gestur, palet warna dan pakaian yang diharapkan mewakili karakteristik sesungguhnya dari tokoh cerita rakyat yang ada sekaligus dapat menarik perhatian anak-anak.

Kata Kunci: Desain Karakter, Cerita Rakyat Jember, Anak

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang menarik untuk dilestarikan dan dikembangkan. Ragam motif, bahasa, adat istiadat hingga legenda menjadi kekayaan nusantara yang tidak ternilai harganya. Budaya lokal yang juga merupakan kekayaan budaya Indonesia juga memiliki potensi kuat yang perlu dikembangkan. Salah satu ragam budaya lokal adalah legenda, dimana legenda secara turun-temurun dipercaya oleh masyarakat setempat.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu alternatif sebagai alat edukasi dan hiburan yang efektif. Dalam proses pembuatannya, sebuah buku cerita membutuhkan desain karakter untuk membawakan plot dan alur cerita agar pesan yang ingin disampaikan tersampaikan. Tokoh atau karakter yang lucu serta memiliki alur cerita yang rapi merupakan hal yang penting dalam menarik perhatian anak dalam berbagai konten mulai dari film, animasi hingga buku cerita anak. Ide dan konsep merupakan kunci penting dalam suksesnya sebuah konten agar pesan yang dimuat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Salah satu perancangan yang dibuat oleh peneliti adalah buku cerita anak yang berjudul “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari”. Buku ini menceritakan



mengenai kisah kehidupan, jasa dan kebaikan Jembersari hingga namanya diabadikan menjadi nama dari suatu kota.

Kurangnya pengenalan cerita rakyat nusantara pada anak-anak sangat disayangkan karena akan sangat ideal jika anak-anak muda mendapatkan edukasi mengenai budaya lokal sehingga mereka bisa lebih mengenal identitas daerahnya sendiri. Selain itu, hingga saat ini cerita rakyat yang banyak dibukukan sebagian besar merupakan cerita rakyat yang terkenal dan diketahui semua orang. Padahal pada umumnya suatu daerah pasti memiliki sebuah cerita rakyat yang merupakan salah satu warisan budaya lokal daerah tersebut. Untuk itu pengenalan cerita rakyat lokal kepada anak-anak menggunakan media yang tepat dan menarik sangat diperlukan. Dengan adanya buku ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal salah satu budaya lokal nusantara dalam wujud cerita rakyat.

Desain karakter mengacu pada penampilan, kepribadian, karakteristik hingga watak tokoh yang mudah dipahami (Hermanudin dan Ramadhani, 2019). Anak-anak cenderung untuk menyukai sebuah visualisasi yang memiliki warna *colorful* dan desain yang tidak terlampatidak terlampau rumit. *Style* yang dirancang dalam pembuatan desain karakter ini memiliki gaya ilustrasi anak-anak dengan sentuhan tekstur sebagai tambahan estetika. Gaya gambar ini memberikan keunikan tetapi tetap menjaga proporsi tubuh karakter yang dirancang.

Agar tercipta buku cerita anak yang menarik, perlu diciptakan sebuah konsep cerita secara keseluruhan yang harmonis dan sesuai dengan psikologis anak. Dengan begitu diperlukan adanya **“Perancangan Desain Karakter Putri Jembersari Untuk Buku Anak “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari”**.

STUDI PUSTAKA

Karakter dalam karya ilustrasi merupakan simbol representasi dari tokoh asli dari cerita history, namun telah mengalami transformasi, baik dari sisi visual, komponen, struktur dan perilaku. Dengan melihat latar belakang cerita bagi seorang perancang karakter dapat menvisualisasikan kedalam Bahasa gambar yang disesuaikan dengan tokoh dari legenda sebenarnya. Proses rancangan karakter harus seimbang dengan hasil riset dan observasi terkait objek tokohnya.

Desain Karakter

Menurut Bryan Tillman (2011), dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design*, plot sebuah cerita merupakan elemen dalam menciptakan sebuah karakter. Cerita akan menjadi sebuah *background* yang membangun sifat karakter tersebut sehingga kita akan mendapatkan gambaran yang kuat dan berkesan dalam mendesain karakter tersebut.

Sajian visual yang terlihat bagus, fungsional, informatif mampu menarik perhatian pembaca yang menyaksikan desain dari sebuah karakter (Cikita dan Murwonugroho, 2018). Oleh karena itu visualisasi desain pada suatu tokoh hendaknya memiliki karakteristik yang sesuai dengan watak yang ingin ditunjukkan. Tampilan fisik akan mempengaruhi dan membentuk ekspektasi terhadap nilai - nilai lain dalam diri karakter tersebut (Haake dan Gulz, 2008).

Melalui pendapat ini dapat dipahami jika sebuah representasi melalui visualisasi karakter berperan dalam menunjukkan nilai, identitas dan watak yang dimilikinya. Tokoh dalam cerita juga dapat memiliki posisi sebagai pembawa dan penyampai pesan baik amanat, pesan moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada audiens.

Cerita Rakyat Jember

Jember sendiri pada dasarnya merupakan sebuah kota yang dikenal dengan budaya

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

pandalungannya. Budaya ini tercipta dari percampuran suku Madura dan Jawa hingga membentuk subkultur sendiri. Cerita rakyat merupakan salah satu budaya yang diwariskan di Kota Jember. Cerita rakyat Jember ini juga merupakan salah satu bentuk budaya lokal nonmateril yang masih ada dan berkembang di kota Jember.

Widodo (2014) dalam bukunya yang berjudul Djember Tempoe Doeloe menyebutkan bahwa cerita rakyat ini menceritakan kehidupan Putri Jembersari. Seorang gadis yang baik hati, pemberani, dan suka menolong. Atas jasanya, namanya pun diabadikan sebagai nama sebuah kota. Cerita ini dipercaya secara turun-temurun sebagai sejarah asal-usul nama Jember didapatkan.

Perkembangan Anak Usia 9-12 Tahun

Dalam buku Psikologi Perkembangan oleh Drs. Zulkifli (2009) menyebutkan bahwa pada usia 8-12 tahun anak memasuki masa *Robinson Crusoe* dimana anak-anak tidak lagi menyukai dongeng khayal yang fantastis. Mereka lebih menyukai cerita yang logis dan beralasan seperti cerita perjalanan, roman, mite dan sebagainya.

Dalam usia ini perkembangan kognitif anak juga sudah lebih kompleks sehingga mereka memiliki kemampuan memahami dan mengolah informasi secara baik. Anak pada usia ini juga memiliki rasa ingin tahu akan segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya dan rasa ingin tahu ini akan mendorong mereka untuk menemukan informasi tersebut. Pada masa inilah waktu yang tepat untuk membantu anak menyerap lebih banyak informasi termasuk mengenalkan budaya dan nilai-nilai yang dikandungnya. Sehingga dapat membentuk kepribadiannya dan lebih mengenal serta mencintai budaya bangsa.

METODOLOGI DESAIN

Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan desain karakter ini digunakan sebuah metode deskriptif kualitatif. Menurut Kumar (2011) metode deskriptif adalah sebuah penelitian yang fokus utamanya adalah sebuah deskripsi daripada meneliti hubungan atau asosiasi. Sebuah studi deskriptif mencoba menggambarkan situasi, masalah, fenomena atau menggambarkan sikap terhadap suatu masalah. Sementara metode penelitian kualitatif menurut Shank (2002) adalah suatu bentuk penyelidikan empiris yang sistematis ke dalam makna. Dengan sistematis penelitian tersebut berarti telah direncanakan, teratur dan umum. Secara empiris berarti penelitian ini berdasarkan pada pengalaman nyata. Sehingga dalam penelitian ini dapat dikatakan peneliti berusaha untuk memahami pengalaman yang mereka rasakan. Data yang akan dikumpulkan berupa data gambar dan tulisan yang tidak bersifat kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yakni:

1. Data Primer

Metode ini mengumpulkan data wawancara dan penyebaran kuesioner secara *online*. Wawancara digunakan dengan harapan memperoleh informasi dengan realibilitas dan validasi yang lebih tinggi. (Koentjaraningrat, 1977). Sementara sebaran kuesioner digunakan untuk menjangkau lebih banyak orang dan melihat referensi yang lebih diminati pasar.

2. Data Sekunder

Metode ini mengumpulkan data melalui berbagai media publikasi dan informasi yang dikeluarkan di berbagai organisasi atau perusahaan termasuk buku, majalah, jurnal (Koentjaraningrat, 1977). Data yang didapatkan akan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan desain karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Cerita Rakyat Jember

Cerita rakyat yang diyakini merupakan asal-usul dari nama kota Jember menceritakan tentang kehidupan Putri Jembersari. Putri Jembersari kecil dan sebagian warga desa yang melarikan diri ke sebuah daerah setelah desa mereka diserang. Putri Jembersari hidup dan membaur bersama dengan para warga desa tersebut. Ia banyak belajar dan bekerja dengan tekun sehingga ketika pemilihan kepala desa berikutnya warga pun banyak yang menaruh kepercayaan padanya. Ia berhasil memajukan daerah tersebut dan menjadi pemimpin. Hingga suatu hari, datang segerombolan perampok yang mengincar Putri Jembersari untuk menguasai daerah maju tersebut dan akhirnya menyerang Putri Jembersari. Pertarungan tak terelakkan dan memakan banyak korban di kedua belah pihak termasuk Putri Jembersari sendiri. Untuk mengenang daerah tersebut, masyarakat menamainya sebagai Kota Jember.

Proses Desain

Istilah “proses” dalam kamus Bahasa Indonesia (2020) sementara desain berasal dari kata “*design*” dalam bahasa Inggris yang berarti rancang/rancangan/merancang. Clara Lundwall (2017) dalam *Creating Guidelines for Game Character Designs* menjelaskan bahwa proses pembuatan dalam mendesain sebuah karakter mencakup tiga langkah yakni:

1. *Riset*
Riset digunakan untuk mencari inspirasi dan referensi dari karakter yang dirancang. Karakteristik, watak dan cerita latar belakang tokoh menjadi sumber utama inspirasi dan informasi desain karakter yang dirancang.
2. *Konsep*
Konsep didapatkan berdasarkan data referensi dan inspirasi yang dikumpulkan. Konsep karakter yang dibuat bisa memiliki banyak satu sketsa yang memiliki berbagai variasi desain yang berbeda.
3. *Finishing*
Pada proses ini desain karakter yang telah dibuat sudah disetujui dan siap untuk dilakukan *test drive*.

Visualisasi Desain Karakter

Dalam perancangan ini karakter yang didesain adalah karakter Putri Jembersari dalam cerita rakyat yang menceritakan asal-usul nama kota Jember. Dalam website resmi Pemerintah Daerah Kabupaten Jember, Jember banyak dikenal orang dengan julukan Kota Tembakau, Kota Karnaval dan Kota Seribu Bukit. (Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Jember, 2022). Sehingga dalam perancangannya peneliti akan memasukkan unsur-unsur tersebut.

Putri Jembersari dalam cerita dikenal sebagai gadis muda yang baik hati, pemberani, dan suka menolong. Warna cerah yang terkesan hangat serta wajah yang penuh senyum akan digunakan untuk membangun watak ini pada tokoh. Warna cerah juga digunakan untuk menarik perhatian anak-anak. Pada pakaiannya, Putri Jembersari akan menggunakan kebaya untuk menyesuaikan latar waktu di masa lampau dan kain bermotif batik tembakau yang merupakan batik khas Jember sebagai roknya.

de-lite:

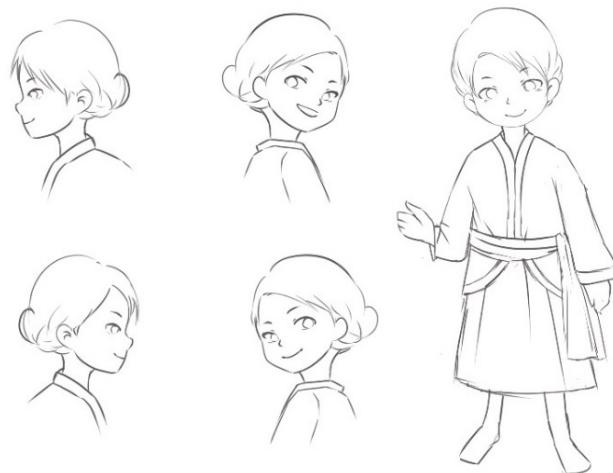
Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC



Gambar 1 Sketsa Desain Putri Jembersari. (Sumber: Amanah, 2022)



Gambar 2 Visualisasi Desain Putri Jembersari. (Sumber: Amanah, 2022)

Implementasi Desain

Berikut ini merupakan implementasi dari desain karakter dan *environtment* pada buku cerita dalam “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari”. Implementasi ini untuk memberikan gambaran penggabungan antar desain karakter dan desain *environtment*.



Gambar 3 Implementasi Desain Karakter Putri Jembersari. (Sumber: Amanah, 2022)



**Gambar 4 Implementasi Desain Karakter Putri Jembersari dalam Buku.
(Sumber: Amanah, 2022)**

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Mengenalkan dan mengajarkan kepedulian terhadap budaya sangat penting untuk menjaga eksistensi budaya yang ada. Akan sangat disayangkan jika banyak anak muda tidak mengenal budaya lokal yang ada di daerah mereka sendiri sehingga akan penting untuk memberikan edukasi mengenai identitas budaya mereka sejak dini agar nilai budaya dan identitas daerah mereka melekat dan tidak hilang tergerus modernisasi.

Perancangan desain karakter Putri Jembersari ini merupakan sebuah rancangan sebagai salah satu upaya mengenalkan cerita rakyat yang termasuk dalam budaya lokal dari kota Jember. Hal ini penting mengingat dengan derasnya arus globalisasi cenderung menggeser keberadaan cerita rakyat nusantara sebagai bacaan anak. Harapan dari adanya perancangan ini agar anak lebih mengenal dan menyukai kembali cerita rakyat yang ada. Perancangan desain karakter ini menggunakan beberapa unsur identitas kota Jember dalam implementasinya sehingga anak-anak dapat lebih mengapresiasi ide dan karakteristik dari suatu daerah, khususnya Jember.

de-lite:

DAFTAR PUSTAKA

- Cikita, A., dan Murwonugroho, W. (2018). *Analisis Kebaruan Komposisi Simetrik Pada Kedinamisan Visual Film "Fantastic Mr. Fox"*. Seminar Nasional Cendikiawan Ke 4, Buku 2, 873–878.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Jember. (2022). *Selayang Pandang*. Pemerintah Daerah Kabupaten Jember. <https://www.jemberkab.go.id/selayang-pandang/> (Diakses pada 15 Juni 2022)
- Drs.Zulkifli L. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Bagian Penerbitan PT. Remaja Rosdakarya.
- Haake, M. dan Gulz, A. (2018) *Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents*. *J. Educ. Technol. Soc.* 11: 1-15.
- Hermanudin, D. C. dan Ramadhani, N. (2019). *Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D "Puyu to The Rescue" Dengan Mengapresiasi Biota Laut*. *Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 8, No. 2 (2019), 2337-3520 (2301-928X Print)*
- Koentjaraningrat. (1977). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: P.T Gramedia
- Kumar, R. (2011). *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners*. Sage Publications: 3rd Ed. Pp-334
- Lundwall, C. (2017) *Creating Guidelines for Game Character Designs: Bachelor Thesis In The Subject Of Computer Graphics Arts*. Luleå University of Technology Department of Arts, Communication and Education
- Shank, G. (2002) *Qualitative Research. A Personal Skills Approach*. Merril Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780240814964>
- Widodo, D. I. (2014). *Djember Tempoe Doeoe*. Surabaya: PT. Jepe Press Media Utama

Perancangan Karakter Pendukung Pinpin and Friends dengan Mengadaptasi Satwa Endemik Khas Indonesia

Adiel Calvin Cahyadi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
acahyadi03@student.ciputra.ac.id

Marina Wardaya

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
marina.wardaya@ciputra.ac.id

Diterima: Oktober, 2022 | Disetujui: November, 2022 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting yang akan selalu ada dalam kehidupan manusia, dalam proses menerima pendidikan, anak memiliki cara dan karakteristik yang berbeda dari cara belajar orang dewasa. Pendidikan tidak hanya melulu hanya tentang berhitung, namun belajar dapat dilakukan dalam segala konteks. Salah satunya yaitu belajar dan mewariskan kebudayaan mereka disaat derasnya arus globalisasi, dikarenakan budaya yang lebih tinggi akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya. Teori tersebut sangat didukung dengan melihat fakta yang ada saat ini banyak masyarakat yang lebih bangga untuk mewarisi budaya asing dibandingkan budaya mereka sendiri. Perancangan ini berfokus pada penciptaan desain karakter pendukung yang memiliki keterikatan kuat dengan hewan endemik khas daerah tersebut dalam serial buku "Pinpin and Friends" yang mengangkat tema pengenalan kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia. Metode dalam perancangan ini menggunakan metode sampling secara geografis, demografis, dan psikografis target audiens. Pengumpulan data primer dilakukan secara kualitatif dengan pencarian sumber berupa literatur-literatur ilmiah, observasi hewan endemik khas Indonesia, wawancara terhadap ilustrator buku anak, serta studi eksperimental terhadap konsep dasar karakter. Hasil rancangan karakter ini berupa sketsa 7 karakter pendukung yang berisi tentang deskripsi dan penjelasan setiap karakter. Selain itu dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kajian dan referensi dan dapat menjadi hal baru dalam pengembangan karakter untuk intelektual properti.

Kata Kunci: Perancangan karakter, Hewan endemik khas Indonesia, Intelektual properti, Budaya Indonesia, Edukasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting yang akan selalu ada dalam kehidupan manusia, dalam proses berjalannya pendidikan maka dibutuhkan pembelajaran yang bermakna. Menurut Howard Gardner, otak merupakan organ yang sangat kompleks dengan kapasitas yang jauh lebih besar untuk belajar dibandingkan dengan yang selama ini digunakan oleh manusia. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi secara dinamis dan terus menerus sehingga menyebabkan terjadinya perubahan dalam diri. Perubahan yang terjadi bisa dalam bentuk pengetahuan atau yang biasa disebut knowledge ataupun dalam bentuk kebiasaan / behavior. Pada anak usia pertumbuhan, bermain merupakan hal yang sangat penting dan aktivitas yang digemari. Maka dari itu konsep belajar sambil bermain kian digemari dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak pada usia dini dan umumnya diterapkan guna meminimalisir rasa bosan dan dapat menerima

informasi sebaik mungkin serta membantu anak dalam memproses informasi tersebut secara lebih baik.

Pembelajaran tidak harus hanya tentang berhitung dan ilmu pengetahuan, namun pembelajaran sifatnya sangat luas dan tidak terbatas dalam konteks apapun. Salah satunya mengenal dan mencintai kekayaan serta keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Budaya adalah hasil ciptaan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, budaya merupakan hal yang diturunkan dari generasi ke generasi oleh suatu kelompok. Budaya indonesia memiliki banyak kebudayaan mulai dari kuliner, pakaian, bahasa, kesenian, rumah adat, flora, fauna, rumah adat, dan masih banyak lagi. Namun seiring berkembangnya jalan pola hidup masyarakat yang berubah-ubah, juga merupakan dampak dari perubahan budaya dan globalisasi yang ada, seiring derasnya arus globalisasi tentunya hal ini sangat mempengaruhi tentang pemahaman masyarakat tentang budaya yang ada di Indonesia serta resiko terburuknya jika tidak dimanfaatkan secara bijak perubahan ini dapat merusak moral dan nilai para penerus bangsa generasi bangsa Indonesia.

Melihat kondisi dan masalah tersebut, maka penulis mengangkat pentingnya mengenal budaya Indonesia sejak dulu dan menggunakan kekayaan alam dan keanekaragaman yang berada di tanah air guna menciptakan sebuah Education and Activity book berjudul “Pinpin and Friends Keliling Nusantara”. Pinpin sendiri merupakan karakter yg sudah ada sejak tahun 2021 Merupakan karakter yg terkenal di sosial media dengan memiliki 3246 follower di Instagram.

Buku ilustrasi anak ini nantinya akan menceritakan tentang perjalanan Pinpin dan teman-temannya dalam proses mengenal dan mencintai keberagaman yang terdapat di seluruh Indonesia. Diharapkan dengan adanya buku ini juga mampu membantu para orang tua untuk memperkenalkan bahasa, hewan endemik, makanan khas, budaya, hingga tradisi yang tersebar di seluruh daerah di Indonesia yang begitu beragam dan kaya. Untuk menciptakan buku yang bisa berbicara pada anak dibutuhkan karakter yang mendukung. Perlu dilakukan penelitian yang mendalam untuk menciptakan karakter Pinpin dan teman-temannya.

Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan karakter pendukung dengan mengadaptasi hewan endemik khas Indonesia dalam buku edukasi “Pinpin and Friends Keliling Nusantara”?

Tujuan

1. Tujuan dari studi literatur ini adalah untuk menentukan jenis hewan, pakaian, corak yang sesuai dengan ciri khas dan kebudayaan setiap karakter hewan.
2. Menemukan bentuk karakter yang sesuai dengan peranan masing masing dalam buku ilustrasi anak “Pinpin and Friends Keliling Nusantara”

STUDI PUSTAKA

Untuk memfasilitasi perkembangan pola pikir yang positif pada anak terutama dalam proses pembelajaran, dapat digunakan strategi yang sesuai agar dapat mempermudah anak dalam melakukan pembelajaran dan menangkap informasi yang mereka terima. Menurut Kemp and Dayton (1985) media pengajaran yang menarik dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran bisa memberikan dampak positif dan mendorong suksesnya pembelajaran.

Karakter/Tokoh

Karakter figuran yang merupakan karakter pelengkap dalam sebuah buku ataupun cerita,

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023

Tokoh figur atau yang biasa disebut karakter pendukung adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita dan itu pun dalam porsi penceritaan yang relatif singkat (Nurgiyantoro, 1995:76).

Filosofi Warna

Dalam kehidupan sehari-hari, warna memberi efek secara langsung bagi psikologis orang yang melihatnya. Setiap warna mempunyai arti dan pengaruh yang berbeda, oleh karena itu warna merupakan salah satu elemen yang cukup sulit untuk diarahkan karena harus mengetahui kecocokan warna yang dipilih dengan target yang akan dituju. Dengan pemilihan warna yang baik, tentunya dapat membantu untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter akan menggunakan warna-warna terang karena warna terang yang tidak terlalu ramai agar bisa menarik perhatian anak (Rumsiah, 2019).

METODOLOGI DESAIN

Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan terhadap hewan-hewan endemik khas Indonesia yang dapat mewakili tiap daerah yang ada di Indonesia.

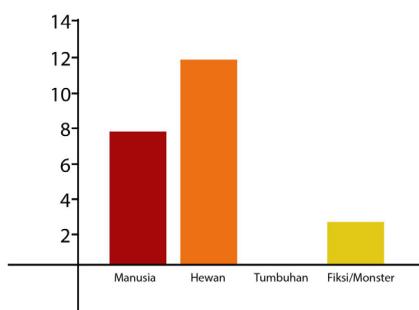
Wawancara

Wawancara dilakukan kepada seorang ilustrator yang sudah berkecimpung dalam dunia ilustrasi buku anak lebih dari 5 tahun agar dapat membantu dalam proses perancangan karakter hewan endemik yang penulis buat dan para orang tua yang memiliki anak usia 8-10 tahun

Riset Eksperimental

Dalam proses riset ini dilakukan riset eksperimental karakter guna mengetahui tanggapan tentang konsep karakter yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1 Diagram batang hasil survei karakter favorit yang disukai oleh anak-anak usia 8-10 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian di atas diciptakan konsep perancangan karakter zuntuk Konsep cerita buku Pinpin and Friends Keliling Nusantara dimana terdapat 7 karakter pendukung yang berperan sebagai karakter pendukung dalam petualangan Pinpin and Friends keliling Nusantara. Jenis binatang sesuai dengan jumlah daerah yang diangkat. Masing-masing binatang dipilih berdasarkan binatang khas daerah masing-masing. Berikut merupakan karakter-karakter yang berperan.

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC



Gambar 2 Desain Karakter Pipin and Friend

Otan

Karakter Otan diambil dari salah satu hewan yang hanya dapat dijumpai di Indonesia yaitu Orang utan. Sama halnya dengan Orang utan, karakter Otan berasal dari pulau Kalimantan. Otan fasih berbahasa Dayak serta memiliki ciri khas yaitu selalu memakai rompi kebanggaan suku Dayak dan sangat menyukai kue Lepet dan buah Kasturi yang berasal dari Kalimantan. Hewan orang utan dipilih karena Pongo Pygmaeus Morio merupakan spesies Orang Utan yang memiliki sebaran alami khususnya di sekitar wilayah Kalimantan bagian Timur (Goosens et al, 2009)

Bagas

Karakter Bagas diambil dari salah satu hewan yang berasal dari Sumatra yaitu Badak Sumatera. Bagas fasih berbahasa padang serta memiliki rumah makan padang yang sangat populer di kotanya. Makanan kesukaan dari Bagas yaitu Rendang dan Sate padang. Habitat badak Sumatera meliputi hutan rawa dataran rendah hingga hutan perbukitan meskipun umumnya binatang langka ini lebih suka di hutan bervegetasi lebat, namun sering dijumpai di hutan sekunder dataran rendah yang memiliki air, tempat teduh, dan sumber makanan tumbuh rendah. Satwa karismatik yang menghuni area hutan di Provinsi Kalimantan Timur adalah badak sumatera (*Dicerorhinus sumatrensis*) yang keberadaannya dicatat di daerah Kutai Barat dan Mahakam Ulu. WWF Indonesia-Kutai Barat di tahun 2013 yang mengindikasikan masih adanya badak di Kalimantan Timur.

Andi

Karakter Andi diambil dari seekor Anoa. Hewan yang berbentuk seperti kerbau ini merupakan salah satu hewan endemik khas Indonesia yang dilindungi. Andi berasal dari Sulawesi, maka dari itu makanan kesukaannya yaitu Es pisang ijo dan Coto Makassar. Jahidin, (2003) mengungkapkan bahwa penyebaran Anoa sangat terbatas, dikarenakan populasi dan habitatnya semakin lama semakin menurun baik kuantitas maupun kualitasnya. Penurunan populasi terjadi akibat kehilangan habitat karena perusakan habitat, maupun perburuan yang berlebihan. Dalam keadaan-keadaan demikian spesies dapat berkang dengan cepat dan menuju kepunahan, untuk itu perlu adanya upaya pelestarian yang bertujuan khusus untuk melindungi spesies yang terancam punah.

Komi

Komi merupakan karakter yang terinspirasi dari seekor Komodo. Komi merupakan komodo betina yang sangat suka sekali berjemur di pantai pulau NTT yang begitu indah. Saat ini habitat komodo telah dianggap sebagai warisan dunia yang telah ditetapkan oleh UNESCO.

Candra

Candra diambil dari salah satu burung endemik yang berasal dari bagian timur Indonesia yaitu Papua. Sama halnya dengan Burung Cendrawasih, Sandra juga berasal dari Papua. Sandra memiliki rumah yang sangat unik yaitu rumah Honai dan makanan kesukaannya yaitu Papeda. Habitat burung Cenderawasih di Irian dan Pulau Aru hampir sama (Widyastuti, 1993) dalam (Latupapua, 2006).

Jali

Jali merupakan karakter yang juga terinspirasi dari salah satu burung endemik khas Indonesia yang berasal dari Pulau Bali. Jali terinspirasi dari seekor burung Jalak bali yang memiliki ciri khas memiliki corak berwarna biru di area matanya. Jali begitu pandai menari dan sangat menyukai sate lilit dan Ayam betutu khas Bali.

Owi

Karakter selanjutnya yaitu Owi, ia merupakan Owa yang berasal dari pulau Jawa. Ciri khas dari hewan ini yaitu tidak memiliki ekor, dan berwarna cenderung hitam gelap. Owi berasal dari kota Yogyakarta, maka dari itu ia begitu suka bermain wayang dan mengenakan batik setiap hari. Makanan favorit Owi yaitu Gudeg, Klepon, dan Lumpia.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan dari hasil perancangan karakter pendukung buku edukasi “Pinpin and Friends Keliling Nusantara” dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemilihan karakter dipilih sesuai dengan wilayah darimana karakter tersebut berasal, selain itu hewan yang dipilih juga merupakan hewan endemik asal daerah tersebut yang memperkenalkan adat istiadat,budaya, ciri khas dan tradisi dari wilayah asal mereka masing-masing
2. Setiap karakter hewan mewakili hewan asli dari daerah tersebut, dan sulit ataupun jarang ditemukan tempat lain.
3. Karakter yang dibuat selalu mungkin agar menarik perhatian pembaca terutama anak-anak yang berusia 8-10 tahun
4. Setiap hewan yang ditemui memiliki sifat, ciri khas dan kegemarannya masing-masing sesuai asal daerah mereka.
5. Pemilihan karakter dan alur cerita dibuat sesederhana dan semenyenangkan mungkin agar proses pembelajaran menjadi tidak membosankan
6. Desain karakter diharapkan dapat menarik secara visual dan dapat menggambarkan perbedaan serta kekayaan yang ada di Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

Nurgiyantoro, Burhan. 2015 . Teori Pengajaran Fiksi. Yogyakarta: Gadjah

Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). Planning and producing instructional media. Harper & Row.

Rumsiah, Z. Z., & Nurhafizah, N. (2019). Analisis Profesionalisme Guru Anak Usia Dini Dalam Manajemen Pengelolaan Kelas Di Tk Sabbihisma Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(1), 730-738.

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

IUCN. (2007). Red List of Threatened Species. Species Survival Commission, International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources.

Gland, ISSN: 2087-8788 Vol. 2 No. 2 (2013) 64 Swotrand and Cambridge, UK: Species Survival Comision IUCN.

Prawilidaga (2019). Keanekaragaman dan Strategi Konservasi Burung Endemik Indonesia. Jakarta: LIPI

Setyawan, Joko (2013) Seri Binatang Langka Indonesia. Jakarta: Elex Media Komputindo

Shofi, Nurun (2015) Ayo! Mengenal hewan langka Indonesia. Jakarta: Lembar Langit Indonesia.

Jahidin. 2003. Populasi dan Perilaku Anoa Pegunungan (Bubalus (Anoa) quarlesi Owens) di Taman Nasional Lore Lindu. Tesis. Institut Pertanian Bogor. Bogor.

Latupapua L. 2006. Kelimpahan dan Sebaran Burung Cenderawasih (Paradisaea apoda) di Pulau Aru Kabupaten Kepulauan Aru Propinsi Maluku. Jurnal Agroforestri. 1(3): 40-49.

Penerapan Pendekatan Empiris dari George Stubbs dalam Metode Menggambar dari Jack Hamm dan Kontribusinya bagi Mata Kuliah Gambar di Program Studi DKV UPH

Tiara Kitama

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
araitkiatama@gmail.com

Ferdinand Indrajaya

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
ferdinand.indrajaya@uph.edu

Angeline Alexandra

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
angelinealexandra04@gmail.com

Leony Kurniawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
leonykurniawan26@gmail.com

Diterima: Juli, 2023 | Disetujui: Juli, 2023 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Empirisme adalah teori yang menyatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui aktivitas-aktivitas inrawi seperti memperoleh pengalaman, melakukan observasi, dan melakukan eksperimen (University of Shed, 2015). Sebuah pernyataan baru dapat diverifikasi apabila dapat dibuktikan secara empiris. Pengumpulan data secara inrawi atau metode empiris telah berhasil menunjang banyak penelitian dan kemajuan dalam berbagai bidang studi baik sains, seni, dan sebagainya (Awati, 2022). George Stubbs dan Jack Hamm merupakan dua tokoh seni yang mengimplementasikan metode empiris dalam pembuatan karyanya. Buku *Drawing the Head and Figure* karya Hamm khususnya telah memberikan dampak bagi banyak seniman pemula, termasuk mahasiswa program studi DKV UPH. Topik ini penting untuk dibahas dan penting untuk dibahas karena dua hal. Pertama, pembahasan akan menyentuh pemahaman tentang metode empiris yang diterapkan oleh George Stubbs dan Jack Hamm. Kedua, pembahasan juga dapat menunjukkan bagaimana metode tersebut turut berlaku dalam mata kuliah Gambar mahasiswa/i terkait proporsi anatomi tubuh manusia. Secara sistematis, kedua hal pokok tersebut akan dibahas secara bertahap.

Kata Kunci: Empirisme, George Stubbs, Jack Hamm, Studi Gambar.

PENDAHULUAN

Empirisme merupakan salah satu cara pandang atau cara berpikir tentang pengetahuan yang berkembang pada abad ke-18 (Smith, 1992). John Locke (1632-1704), sebagai salah satu tokoh Empirisme yang paling berpengaruh dalam modernitas, berargumen bahwa manusia lahir ke dalam dunia dengan kondisi *tabula rasa* (University of Shed, 2015). Frasa dalam bahasa Latin ini dapat diterjemahkan sebagai batu tulis yang kosong. *Tabula rasa*,

sederhananya adalah frasa yang digunakan Locke untuk menunjukkan bahwa manusia lahir tanpa memiliki pengetahuan atau ide bawaan. Manusia dapat memperoleh atau mengisi diri mereka dengan pengetahuan ketika mereka mengalami hal-hal, melakukan observasi dan melakukan eksperimen terhadapnya (University of Shedd, 2015). Ketiga aktivitas inidrawi tersebut merupakan aktivitas-aktivitas yang pada akhirnya membangun sebuah metode, yakni metode empiris. Seseorang tidak dapat menyatakan sebuah kebenaran jika kebenaran tersebut tidak dapat dibuktikan dan dialami secara inidrawi. Locke sendiri menekankan bahwa pengetahuan manusia tidak mungkin bisa melampaui pengalamannya (University of Shedd, 2015).

Doktrin atau paham Empirisme ini pun berkembang dan mempengaruhi bidang-bidang studi lainnya terutama sebagai metode dasar untuk memperoleh pengetahuan dan pengumpulan data (Awati, 2022; Whaley, 2022). Pengumpulan data secara empiris dapat dilakukan dengan secara langsung melibatkan panca indera manusia seperti penglihatan, penciuman, pengcap, pendengaran, dan peraba. Atas nama objektivitas, aktivitas tersebut biasanya juga dibantu oleh berbagai alat ukur ilmiah seperti penggaris, timbangan, termometer, dan sebagainya (Whaley, 2022). Pengalaman yang diperoleh dari eksperimen dan observasi ini pun dapat dikumpulkan sebagai fakta yang dapat diverifikasi. Metode empiris telah berhasil menunjang banyak penelitian dan kemajuan dalam berbagai bidang studi baik sains maupun seni (Awati, 2022).

Empirisme dalam bidang seni dapat ditunjukkan melalui karya seni lukis dari salah satu perupa Inggris yang hidup di abad ke-18, yakni George Stubbs (1724-1806) (Smith, 1992). Stubbs dikenal sebagai pelukis hewan terbaik pada masanya, bahkan juga sebagai pelopor dalam seni ilustrasi dengan anatomi hewan sebagai subjek lukisannya (Smith, 1992). Selain terkenal karena lukisannya yang teliti dan terperinci, Stubbs juga dikenal oleh pendekatan empirisnya saat melukis anatomi hewan (Jones, 2019; Smith, 1992). Ia tidak hanya mengamati hewan tersebut secara langsung, tetapi juga melakukan pembedahan bangkai untuk memahami lebih dalam struktur hewan yang ia lukis (Jones, 2019). Kekhasan penerapan metode empiris dalam bidang seni tidak hanya dapat ditemukan pada Stubbs, tetapi juga dalam teknik menggambar menggambar dari Jack Hamm (1916-1996).

Hamm merupakan seorang seniman dan kartunis Amerika yang muncul pada pertengahan hingga akhir abad ke-20 (Lambiek, 2021). Selama 80 tahun masa hidupnya, Hamm berhasil menyusun lebih dari 4 buku teknik menggambar, termasuk *Drawing the Head and Figure* (Lambiek, 2021). Serupa dengan Stubbs, Hamm juga melakukan penelitian empirisnya untuk buku *Drawing the Head and Figure* melalui observasi model hidup serta banyak literatur mengenai anatomi manusia. Buku-buku Hamm terus menginspirasi serta membantu banyak seniman pemula, termasuk mahasiswa/i tingkat awal program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan (DKV UPH).

Hubungan-hubungan antar variabel yang telah dijabarkan di atas telah membuat kami merasa topik ini relevan untuk dibahas. Relevansi ditemukan pada bagaimana pendekatan metodologis dari Subbs dan Hamm turut mempengaruhi serta terimplementasi dalam mata kuliah Gambar di prodi DKV UPH. Pembahasan akan dilakukan secara bertahap mulai dari (1) penerapan metode empiris dari George Stubbs dan Jack Hamm, kemudian (2) analisis implementasi metode empiris mahasiswa/i dalam perkuliahan Gambar program studi DKV UPH.

STUDI PUSTAKA

Pandangan teoretis yang ditempatkan sebagai sebuah orbit konseptual bagi pembahasan dalam makalah ini adalah Empirisme. Beberapa sumber pustaka yang dirujuk untuk menjelaskan apa yang dimaksudkan dengan Empirisme hadir dalam bentuk buku.

Penjelasan baik secara umum ataupun khusus yang berkenaan dengan istilah tersebut merujuk pada buku *The Concise Encyclopedia of Western Philosophy* (2005) dan *Thinking through Philosophy: An Introduction* (2000). Buku rujukan pertama merupakan sebuah ensiklopedia singkat yang disunting oleh Jonathan Rée dan J.O. Urmson. Pokok bahasan yang berkenaan dengan Empirisme-nya sendiri ditulis oleh Errol Bedford. *Thinking through Philosophy: An Introduction*, sebagai buku rujukan kedua, ditulis oleh Chris Horner dan Emrys Westacott. Buku rujukan kedua ini menyediakan pejelasan yang lebih definitif tentang Empirisme.

Secara umum atau dalam lingkup kehidupan sehari-hari, istilah “empirisme” (dari Bahasa Yunani *empeiria* yang berarti “pengalaman”) menyiratkan penerapan berbagai metode dengan pengalaman praktis sebagai pijakannya (Bedford, 2005). Secara khusus, terutama dalam konteks studi filsafat, istilah tersebut menunjuk pada salah satu doktrin/paham filosofis tentang pengetahuan, yakni Epistemologi; Empirisme merupakan cabang dari Epistemologi. Doktrin/paham filosofis ini mengajarkan bahwa satu-satunya jalan yang harus ditempuh untuk mencapai kebenaran pengetahuan adalah melalui persepsi inderawi (Horner & Westacott, 2000). Pengetahuan akan objek-objek (di luar subjek) mampu didapatkan seutuhnya dengan dilihat, didengar, diraba, dikecap, dan sebagainya. Berpijak pada kedua sumber pustaka tersebut, kita dapat mengatakan bahwa Empirisme adalah sebuah pandangan teoretis-filosofis yang menempatkan pengamatan inderawi sebagai jalan royal untuk mencapai kebenaran pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksudkan oleh pandangan ini adalah pengetahuan yang objektif (seturut objek).

Pemahaman tentang keterkaitan antara pengalaman inderawi dengan kebenaran pengetahuan akan realitas tersebut dapat kita temui dalam pandangan dari sekurang-kurangnya tiga filosof modern, yakni John Locke (1632-1704), George Berkeley (1685-1753), dan David Hume (1711-1776) (Bedford, 2005). Pemahaman sangat pendek dari ketiga filosof empiris tersebut akan merujuk ke sumber pustaka yang berbeda, yakni ke buku *Pemikiran-pemikiran yang Membentuk Dunia Modern: Dari Machiavelli sampai Nietzsche* (2011) yang ditulis oleh F. Budi Hardiman. Buku rujukan ini sekiranya dapat membantu untuk memberikan pemahaman singkat namun mendasar tentang Empirisme dari pandangan ketiga filosof tersebut.

Locke menekankan bahwa asalnya, pikiran seseorang adalah sebuah *tabula rasa* atau kertas kosong (Hardiman, 2011). Kertas kosong ini, dengan berjalanannya waktu, akhirnya akan terisi dengan pengetahuan tentang realitas yang diperoleh melalui pengalaman inderawi. Pengalaman melihat, mendengar, mengecap, meraba, dan sebagainya inilah yang pada akhirnya mengisi pikiran kita dengan pengetahuan. Berkeley, dengan *esse est percipi* atau *being is being perceived*-nya menekankan bahwa adanya dari sesuatu (realitas) merupakan kesan-kesan yang teramat (secara inderawi) oleh subjek pengamat (Hardiman, 2011). Pendeknya, realitas adalah apa yang teramat. Hume, secara lebih radikal, menyatakan bahwa kesadaran diri (*self*) yang muncul dalam bentuk “aku” pun muncul sebagai akumulasi dari kumpulan kesan-kesan inderawi. Dari perspektifnya, sebagaimana ditulis oleh Hardiman, “panas, dingin, berat, senang, sedih, nikmat, dan seterusnya” memberi “kesan bahwa ada suatu kesatuan ciri yang senantiasa ada bersama-sama dan kita sebut ‘diriku’” (Hardiman, 2011). Bagi Hume, pemahaman akan realitas, termasuk tentang kesadaran diri (atau “aku”) tidak lebih dari kumpulan persepsi belaka atau *a bundle of perceptions*.

Kendati pandangan dari ketiga filosof tersebut tidak sama persis, akan tetapi mereka sama-sama sepakat bahwa pengalaman atau *empeiria* merupakan landasan bagi kita untuk mencapai kebenaran pengetahuan. Hal ini menjadi berlawanan dengan aliran epistemologis lain, yakni Rasionalisme. Rasionalisme adalah salah satu doktrin/paham filosofis tentang pengetahuan yang menekankan bahwa “pengetahuan diperoleh tidak

de-lite:



lewat pengalaman, melainkan diturunkan lewat asas-asas *apriori*" (Hardiman, 2011). Istilah *apriori* menunjuk pada jenis pengetahuan yang didapatkan melalui inferensi logika secara deduktif dan tidak berdasarkan observasi atau pengamatan inderawi. Gagasan inti dari Rasionalisme adalah pengetahuan akan adanya realitas sepenuhnya bergantung pada rasio atau kesadaran kita dan bukan pada hal-hal material di luar diri (*self*). Tentang Rasionalisme tidak akan dipaparkan lebih lanjut lagi dalam bagian ini. Aliran pemikiran ini hanya disinggung dalam batasan untuk membantu kita dalam memahami Empirisme secara lebih kaya.

METODOLOGI DESAIN

Salah satu pandangan teoretis yang ditempatkan sebagai pijakan metodologis untuk penyusunan makalah ini adalah Hermeneutika. Hermeneutika (*hermeneia* dalam bahasa Yunani) secara umum dapat dimengerti sebagai praktek dan teori tentang interpretasi (Rée , 2005). Salah satu teori tentang Hermeneutika yang dilibatkan dalam penulisan makalah ini adalah Hermeneutika dari salah satu filosof Jerman, yakni Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Aktivitas menafsir, dari perspektif Gadamer, bukan sebuah aktivitas yang berciri reproduktif. Gadamer menolak pandangan tentang tafsiran atau pemahaman akan sebuah teks ataupun karya seni sebagai sebuah hasil reproduksi dari intensi asali sang penulis ataupun seorang seniman. Reproduksi intensi asali penulis ataupun seorang seniman, bagi Gadamer, adalah sebuah ketidakmungkinan.

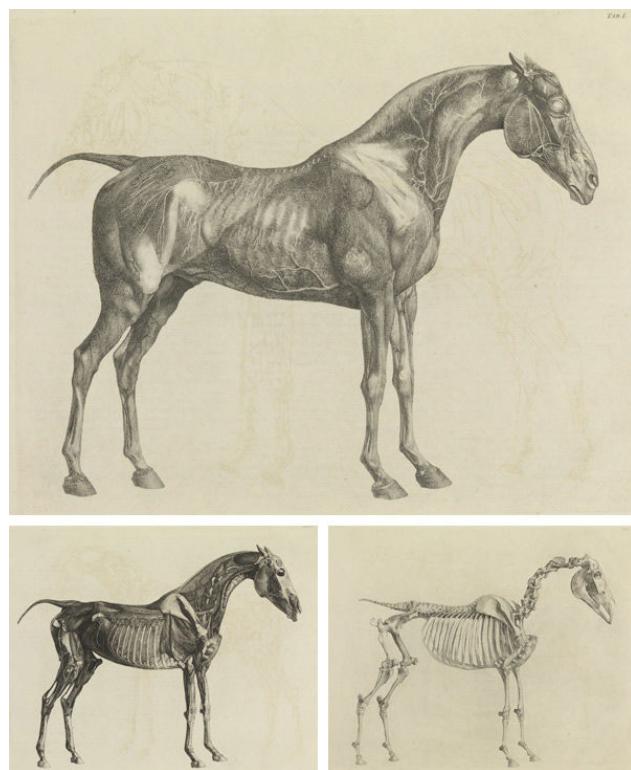
Dari perspektif Gadamer, sebagaimana ditulis oleh Braembussche, ketidakmungkinan tersebut disebabkan oleh dua hal (Braembussche, 2009). Pertama, pengetahuan dan realitas tidak merupakan dua divisi yang terpisah. Pengetahuan tentang realitas sudah selalu berada di dalam realitas; subjek peneliti/penafsir tidak berada di luar realitas yang diteliti/ditafsirkannya. Dunia, ruang, dan waktu (era, zaman) di mana subjek penafsir bermukim sudah selalu mempengaruhi bagaimana ia menafsir hal yang hendak dipahaminya. Pandangan Gadamer dalam hal pertama ini mengantarkan kita pada persoalan kedua, yakni sebuah tafsiran ataupun pemahaman akan hal tertentu tidak dapat imun dari kekhasan pribadi sang penafsir. Interpretasi itu sendiri, dapat dikatakan sebagai sebuah peristiwa perjumpaan "kekinian pembaca" dengan "tradisi yang melingkupi teks" yang dibacanya (Hardiman, 2015). Cakrawala atau horizon sang pembaca bergerak melebur (berfusi) dengan cakrawala teks.

Penulisan makalah ini merupakan contoh praktis dari Hermeneutika Gadamerian itu sendiri. Mahasiswa yang membaca pustaka utama (primer) yang ditulis oleh Edward Lucie-Smith juga membaca sumber lain yang lebih kini tentang salah satu pokok bahasan dalam pustaka utama tersebut. Hal ini tidak menyiratkan bahwa sumber terkini yang dibaca lebih baik dari pada sumber pustaka utama. Akan tetapi, sumber terkini dapat tersebut menyajikan pandangan tentang pokok bahasan dalam sumber pustaka utama secara lebih erat dengan kekinian sang pembaca. Pemahaman yang berbeda tentang sebuah teks dimungkinkan menyembul sebagai wujud dari peleburan cakrawala-cakrawala dari penulis dan pembaca.

PEMBAHASAN

Secara garis besar, isi bagian Pembahasan ini akan berupaya menunjukkan dua pokok bahasan. Pokok bahasan pertama berkenaan dengan bagaimana Stubbs dan Hamm menerapkan pendekatan empiris di dalam karya-karyanya. Analisis tentang bagaimana metode menggambar anatomis tubuh manusia dari Hamm diterapkan dalam mata kuliah Gambar di prodi DKV UPH, akan diposisikan sebagai pokok bahasan selanjutnya. Pada pokok pertama, pembahasan diawali dengan menceritakan bagaimana akurasi adalah persoalan penting bagi Stubbs dalam berkarya. George Stubbs memulai kisahnya sebagai pelukis hewan oleh karena ketertarikannya akan anatomi hewan. Ketertarikannya membuat

ia sadar bahwa penting untuk memiliki pengetahuan anatomi hewan yang memadai untuk menggambarkan hewan tersebut secara akurat. Stubbs memulai perjalanan empirisnya dengan mempelajari buku-buku anatomi hewan (khususnya kuda) serta pengamatan secara langsung. Melalui pengamatannya, Stubbs mempelajari anatomi hewan tersebut dengan mengaplikasikan teknik gambar proyeksi. Tampak sisi depan, samping, dan belakang adalah sekurang-kurangnya tiga sisi dari seekor hewan yang diamati dan dianalisis (Santoleri, 2015). Hal ini diterapkannya hingga pada anatomi khusus tertentu, seperti tulang, tulang rawan, arteri, ligamen, otot, saraf, dan sebagainya (Santoleri, 2015). Jones (2019) mencatat bahwa Stubbs telah membedah sejumlah 12 kuda selama 18 bulan untuk mempelajari struktur anatomi kuda secara rinci dan akurat. Hal ini tercermin dalam salah satu bukunya, yakni *The Anatomy of the Horse* yang ditulis dan diliustrasikan oleh Stubbs pada tahun 1766. Isi buku ini merupakan hasil upaya Stubbs untuk menunjukkan sistem muscular dan skeletal dari hewan kuda.



Gambar 1 Contoh Salah Satu Tampilan dalam *The Anatomy of the Horse*.
(Sumber: Santoleri, 2015)

Selain sistem muscular dan skeletal dari hewan kuda, Stubbs juga menunjukkan kehandalannya dalam mengkomposisikan berbagai hewan kuda (dengan tingkat akurasi yang tidak kalah tinggi) secara terstruktur dalam lukisannya. Hal ini ditunjukkannya pada karya lukisnya yang berjudul *Mares and Foals in a River Landscape*. Tiga kuda betina beserta anaknya terbentuk seperti kerucut dalam lukisan tersebut. Kepala mereka berfungsi sebagai puncak dari kerucut dan bokong mereka sebagai garis kelilingnya. Komposisi tradisional ini mempertahankan keseimbangan secara menyeluruh. Anak kuda yang menunduk untuk menyusu sangat penting untuk komposisi. Hal ini memungkinkan pengamat atau spektator untuk menangkap gerak ritmik dalam lukisan tersebut. Dalam *Mares and Foals in a River Landscape*, Stubbs tidak hanya menunjukkan ketelitian observasionalnya, akan tetapi juga pemahamannya tentang komposisi bentuk.

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023

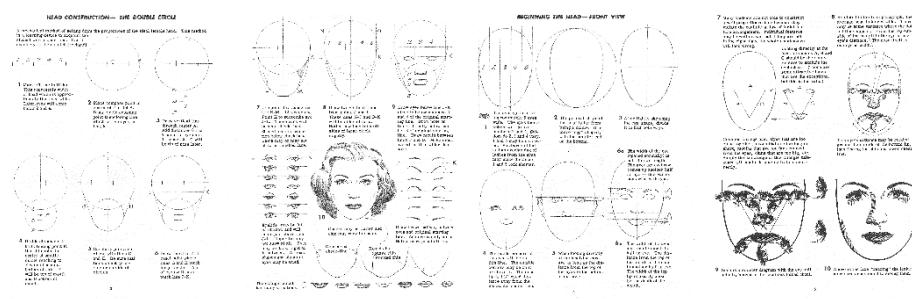


This work is licensed under a CC-BY-NC



Gambar 2 George Stubbs, *Mares and Foals in a River Landscape* c. 1763-8.
(Sumber: Riggs, 1998)

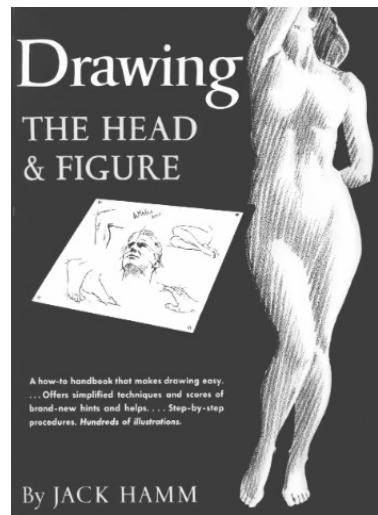
Pendekatan empiris dalam seni rupa tidak hanya berhenti pada Stubbs. Pada era abad ke-20, pendekatan empiris yang sistematis dan terstruktur juga turut ditemukan pada karya-karya Jack Hamm dengan anatomi tubuh manusia sebagai subjeknya. Hamm memperdalam pemahamannya mengenai anatomi manusia dengan cara mengamati model hidup secara langsung, mengamati karya-karya seni terkenal, serta mempelajari banyak literatur dan sumber kredibel ilmiah lainnya seperti buku ilmiah dan jurnal-jurnal medis (Browne & Hamm, 2021). Beberapa buku yang dianggap Hamm sebagai sumber literatur akurat adalah buku karya Dr. Paul Richer, Andrew Loomis, dan George Bridgman. Seluruh penelitiannya pun membawakan hasil dalam bentuk buku *Drawing the Head and Figure* (Browne & Hamm, 2021).



Gambar 3 Instruksi Cara Menggambar Proporsi Kepala Manusia (1963)
(Sumber: Hamm, 1963)

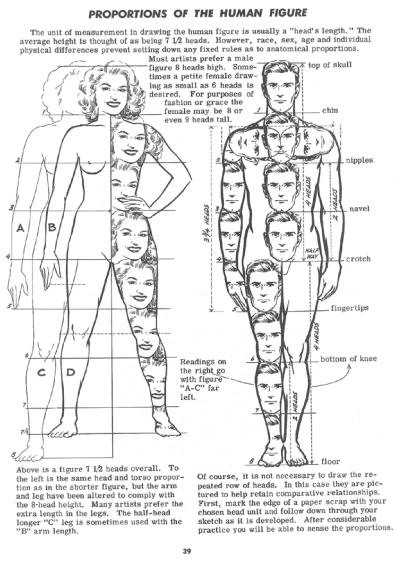
Berkat kerja keras Hamm, buku *Drawing the Head and Figure* yang ditulis Hamm kini telah membantu banyak seniman ilustrator lainnya sebagai sumber rujukan penting dalam mempelajari anatomi manusia yang benar (Lambiek, 2021). Hamm khususnya memanfaatkan rasio ukuran dan bentuk-bentuk geometris sebagai bagian dari metodenya. Sebagai contohnya, dalam **Gambar 3**, Hamm menggunakan lingkaran untuk menggambar proporsi kepala manusia (Hamm, 1963). Buku ini tidak hanya memberikan gambar ilustrasi yang jelas, tetapi juga membahas teori anatomi manusia secara mendalam dan terperinci. Buku *Drawing the Head and Figure* menjadi referensi penting bagi seniman yang ingin mempelajari proporsi figur manusia (Lambiek, 2021). Buku ini juga banyak dipelajari oleh para mahasiswa/i di fakultas seni dan desain pada umumnya. Secara khusus, *Drawing*

the Head and Figure ditempatkan sebagai sumber pustaka utama yang dirujuk oleh para peserta kuliah Gambar dalam prodi DKV UPH.



Gambar 4 Tampilan Sampul Buku *Drawing the Head & Figure* (1963)
(Sumber: Hamm, 1963)

Mahasiswa program studi DKV UPH menggunakan buku *Drawing the Head and Figure* karya Jack Hamm sebagai buku pegangan menggambar proporsi tubuh manusia. Pada halaman 39 dalam buku tersebut (**Gambar 5**) ditunjukkan oleh Hamm bahwa proporsi tubuh pria pada umumnya memiliki tinggi tubuh sebanyak 8 kali ukuran kepala, sedangkan wanita hanya memiliki lebar bahu sebanyak 7.5 kali ukuran kepala (Hamm, 1983).



Gambar 5 Perbedaan Anatomi dan Proporsi Tubuh Pria dan Wanita dalam *Drawing the Head & Figure* (1963). (Sumber: Hamm, 1963)

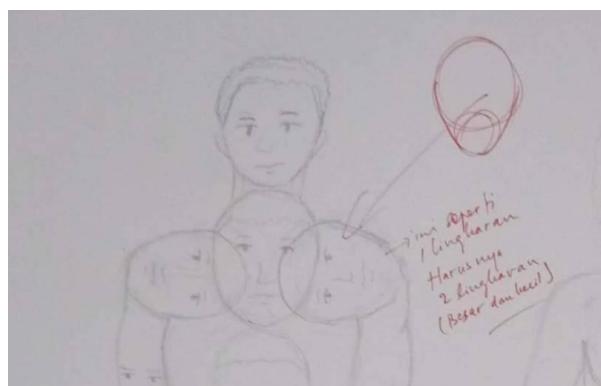
Berikut di bawah ini adalah beberapa contoh penerapan pemahaman tentang anatomi tubuh manusia tersebut dari sekurang-kurangnya empat mahasiswa/i.

de-lite:

Tabel 1.1 Tabel Perbandingan Hasil Pembelajaran Proporsi Tubuh Manusia dari Mahasiswa Alfian Setiawan. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

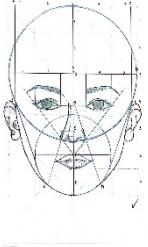
		
Hasil pembelajaran Alfian Setiawan di kelas. Latihan gambar proporsi manusia: pria	Hasil pembelajaran mandiri (Jurnal) Alfian Setiawan. Latihan gambar proporsi manusia: pria	Referensi pembelajaran mandiri (Jurnal) Alfian Setiawan. Latihan gambar proporsi manusia: pria
		
Hasil pembelajaran Alfian Setiawan di kelas. Latihan gambar proporsi manusia: wanita	Hasil pembelajaran mandiri (Jurnal) Alfian Setiawan - Latihan gambar proporsi manusia: wanita	Referensi pembelajaran mandiri (Jurnal) Alfian Setiawan. Latihan gambar proporsi manusia: wanita

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa upaya mahasiswa terkait untuk menerapkan metode menggambar dari Hamm, belum sungguh-sungguh mencukupi. Hal ini ditunjukkan dengan komentar dosen sekaligus pembimbing mata kuliah Gambar yang menuliskan bahwa Setiawan tidak menggambar 2 lingkaran untuk proporsi kepala manusia (Lih. **Gambar 6**).

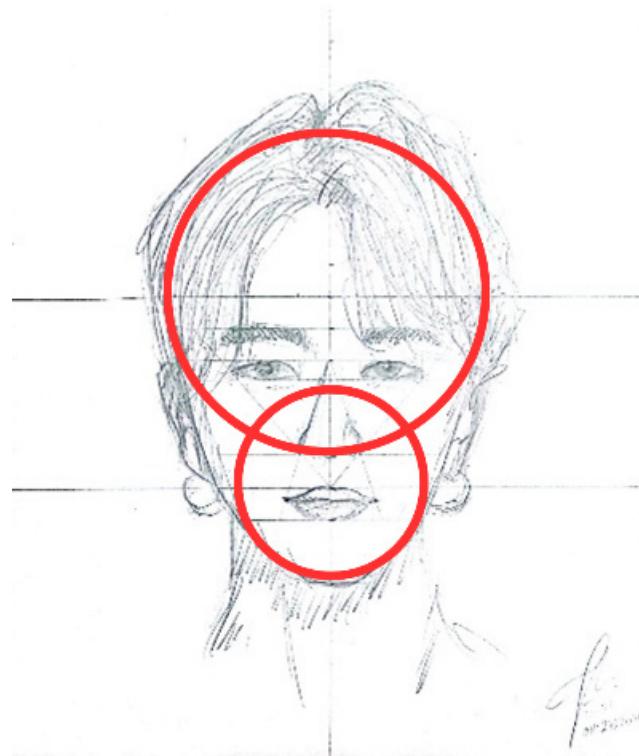


Gambar 6 Komentar Terkait Proporsi Kepala Manusia. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tabel 1.2 Tabel Perbandingan Hasil Pembelajaran Proporsi Kepala Manusia dari Mahasiswa Tiara Kiatama. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

		
Hasil pembelajaran Tiara Kiatama di kelas. Latihan gambar proporsi kepala manusia	Hasil pembelajaran mandiri (Jurnal) Tiara Kiatama. Latihan gambar proporsi kepala manusia: pria	Referensi pembelajaran mandiri (Jurnal) Tiara Kiatama. Latihan gambar proporsi kepala manusia: pria

Berpijak pada isi **Tabel 1.2**, hasil pembelajaran mahasiswa Tiara Kiatama, menunjukkan bahwa mahasiswa telah berupaya untuk mengaplikasikan pemahaman proporsi dan bentuk geometris-struktural kepala manusia dari Hamm secara mencukupi. Kiatama juga melakukan latihan mandiri pada jurnal (**Lih. Gambar 7**) dengan kemampuan observasi yang baik. Kata-kata “observasi yang baik” menunjuk pada pemahaman akan kaidah kaidah teknis menggambar dari Hamm yang berhasil diterapkan. Misalnya, visualisasi penggunaan 2 lingkaran untuk membentuk kepala manusia dari Hamm (lih. **Gambar 3**).



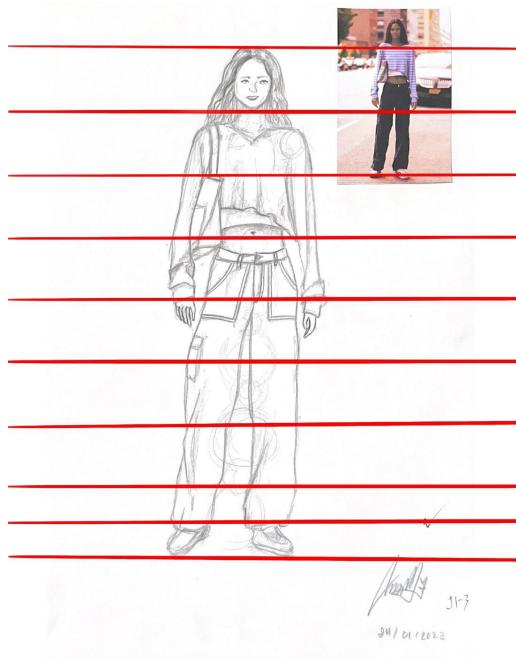
Gambar 7 Hasil Pembelajaran Mandiri (dalam Jurnal) Tiara Kiatama.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

de-lite:

Tabel 1.3 Tabel Perbandingan Hasil Pembelajaran Proporsi Tubuh Manusia dari Mahasiswi Angeline Alexandra. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

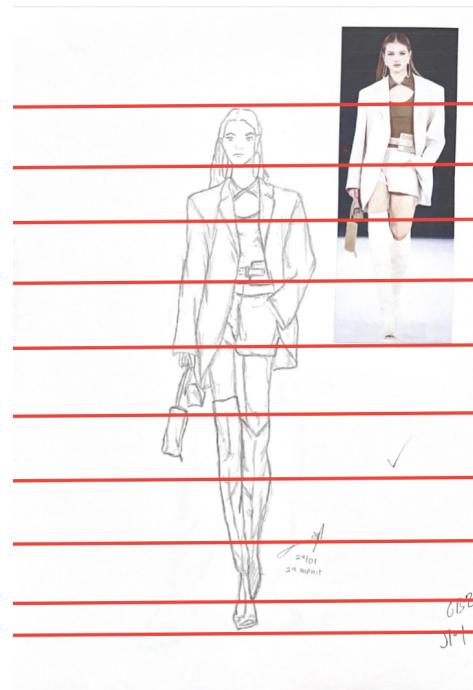
		
Hasil pembelajaran Angeline Alexandra di kelas. Latihan gambar proporsi manusia: pria	Hasil pembelajaran mandiri (Jurnal) Angeline Alexandra. Latihan gambar proporsi manusia: pria	Referensi pembelajaran mandiri (Jurnal) Angeline Alexandra. Latihan gambar proporsi manusia: pria
		
Hasil pembelajaran Angeline Alexandra di kelas. Latihan gambar proporsi manusia: wanita	Hasil pembelajaran mandiri (Jurnal) Angeline Alexandra. Latihan gambar proporsi manusia: wanita	Referensi pembelajaran mandiri (Jurnal) Angeline Alexandra. Latihan gambar proporsi manusia: wanita

Berdasarkan **Tabel 1.3**, hasil pembelajaran mahasiswi Angeline Alexandra, menunjukkan bahwa mahasiswi telah mampu melakukan observasi terhadap buku Jack Hamm dan mengimplementasikan teori proporsi tubuh manusia dari Hamm dengan mencukupi. Alexandra juga melakukan latihan mandiri pada jurnal (**Lih. Gambar 8**) dengan kemampuan observasi yang baik. "Observasi yang baik" menunjuk pada pemahaman akan kaidah kaidah teknis menggambar dari Hamm yang berhasil diterapkan. Misalnya, visualisasi garis-garis horizontal pada **Gambar 8** adalah cara sang mahasiswi untuk menerapkan pembagian struktur anatomi tubuh dari Hamm (lih. **Gambar 5**).



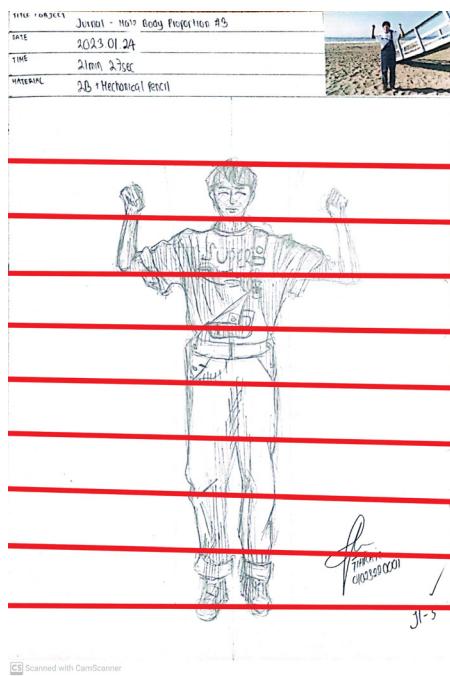
Gambar 8 Hasil Pembelajaran Mandiri (dalam Jurnal) Angeline Alexandra.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Contoh lain yang sekiranya mampu menjadi cerminan upaya yang cukup baik terkait penerapan pendekatan empiris (dengan merujuk ke Hamm) dalam menggambar anatomi tubuh manusia, ditunjukkan oleh Kurniawan (**Gambar 9**) dan Kiatama (**Gambar 10**).



Gambar 9 Hasil Pembelajaran Mandiri (dalam Jurnal) Leony Kurniawan.
Sumber: Dokumentasi pribadi.

de-lite:



Gambar 10 Hasil pembelajaran mandiri (dalam jurnal) Tiara Kiatama.
Sumber: Dokumentasi pribadi.

Garis maya formal yang tampil sebagai garis bantu untuk menggambarkan anatomi tubuh manusia secara proporsional tersebut, merupakan abstraksi dari observasi inderawi. Elemen visual abstrak dalam bentuk garis tersebut tidak muncul dari kekosongan, akan tetapi berpijak pada pengalaman observasional melihat itu sendiri.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan mengenai implementasi metode empiris George Stubbs, Jack Hamm, serta mahasiswa DKV UPH, dapat dipahami bahwa memang observasi dan penelitian sangat dibutuhkan untuk mencapai akurasi tampilan visual. Andaikan Stubbs tidak melakukan observasi secara langsung dan menghabiskan 18 bulan mengamati dan membedah kuda, mungkin ia tidak akan memperoleh hasil lukisan yang begitu akurat dan rinci. Apabila Hamm tidak melakukan observasi anatomi manusia, mungkin buku *Drawing the Head and Figure* yang telah banyak menuntun seniman dan ilustrator saat ini tidak akan muncul. Berdasarkan apa yang telah dipaparkan sejauh ini, dapat dikatakan bahwa latihan-latihan observasional bagi mahasiswa/i DKV berpotensi meningkatkan kepekaan mereka akan bentuk, ukuran, dan proporsi dari objek-objek di sekitarnya. Kepekaan akan hal-hal tersebut (bentuk, ukuran, dan proporsi) pastinya sungguh bernilai bagi mahasiswa/i desain pada umumnya (tidak hanya DKV).

Kendati demikian, penerapan pendekatan empiris dalam seni rupa dan desain tersebut tidak sepenuhnya paripurna dan imun dari kritik. Sekurang-kurangnya ada dua hal yang dapat kita permasalahkan dari pendekatan empiris tersebut. Pertama, konsep tentang garis yang diterapkan sebagai alat bantu untuk menstrukturkan penglihatan, tidak dapat diamati secara inderawi. Apabila kita hendak konsisten sepenuhnya dengan Empirisme, seharusnya alat bantunya-pun harus dapat teramatii secara inderawi, sedangkan garis bukanlah sebuah objek yang dapat teramatii. Garis dapat divisualisasikan, akan tetapi asalnya, garis bukanlah sesuatu yang dapat ditangkap oleh penglihatan. Hal kedua yang dapat dipermasalahkan berkenaan dengan persoalan penilaian keindahan. Baik Stubbs

maupun Hamm menekankan pentingnya akurasi. Hal ini menyiratkan adanya kesejajaran antara akurasi dengan keindahan; yang indah adalah yang akurat. Apabila keakuratan sebuah tampilan visual dengan objek yang divisualisasikannya menjadi satu-satunya pijakan bagi penilaian keindahan, bagaimana kita dapat mengapresiasi lukisan-lukisan abstrak? Apakah karena subjek dari sebuah lukisan abstrak tidak merujuk ke objek-objek yang teramat, maka lukisan abstrak tersebut pantas dinilai buruk? Pertanyaan-pertanyaan ini pastinya menantang untuk dijawab apabila kita hendak sungguh-sungguh konsisten dengan Empirisme. Kedua permasalahan beserta pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak akan digeluti dalam makalah ini, akan tetapi diangkat karena berpotensi untuk ditempatkan sebagai tema atau topik pembahasan lebih lanjut. Pada hakikatnya, batasan-batasan dari pendekatan empiris dalam lingkup seni dan desain dapat direkomendasikan sebagai persoalan yang berharga untuk dicakup oleh makalah lain di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Awati, R. (2022, September 07). *What is empiricism?* TechTarget. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/empiricism#:~:text=Simply%20put%2C%20empiricism%20is%20the,conceptual%20understanding%20of%20the%20world>
- Bedford, E. (2005). Empiricism. In J. Ree & J.O. Urmson (Eds.), *The Concise Encyclopedia of Western Philosophy* (3rd Edition, pp. 106-109). Routledge.
- Braembussche, A. (2009). *Thinking Art: An Introduction to Philosophy of Art*. Springer.
- Browne, P. D., & Hamm, J. B. (2021, August 31). *Jack Hamm Illustration collection, Inclusive: 1941-1960, undated*. Txarchives. https://txarchives.org/baytc/finding_aids/10647.xml
- Hamm, J. (1983). *Drawing the Head and Figure: A How-To Handbook That Makes Drawing Easy*. Penguin.
- Hardiman, F.B. (2011). *Pemikiran-pemikiran yang Membentuk Dunia Modern: Dari Machiavelli sampai Nietzsche*. Erlangga.
- Hardiman, F.B. (2015). *Seni Memahami: Hermenutik dari Schleiermacher sampai Derrida*.
- Kanisius.
- Horner, C., & Westacott, E. (2000). *Thinking through Philosophy*. Cambridge.
- Jones, J. (2019, April 17). *He Was Learning About Life by Studying the Dead': The Ghastly Secret Behind Artist George Stubbs's Beloved Paintings of Horses*. Artnet News. <https://news.artnet.com/art-world/jonathan-jones-on-george-stubbs-1518118#:~:text=Stubbs%20paints%20the%20horse%20as,the%20folk%20who%20ride%20them>
- Lambiek. (2021, October 13). *Jack Hamm*. Lambiek. https://www.lambiek.net/artists/h_hamm_jack.htm
- Santoleri, C. (2015). *Elegant and exact: George Stubbs's the anatomy of the horse*. The MET. <https://www.metmuseum.org/blogs/now-at-the-met/2015/anatomy-of-the-horse>

de-lite:

Smith, E. L. (1992). *Art & Civilization*. Laurence King.

University of Shed. (2015, July 14). *John Locke - a 5-minute summary of his philosophy*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=i-a4ueSsa3Y>

Whaley, J. (2022, August 06). *Empirical research provides reliable data*. Ovation MR. <https://www.ovationmr.com/understanding-empirical-research/>

DAFTAR GAMBAR

Riggs, T. (1998, January). *George Stubbs: Mares and Foals in a River Landscape*. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/stubbs-mares-and-foals-in-a-river-landscape-t00295>

Santoleri, C. (2015, July 16). *Elegant and Exact: George Stubbs's The Anatomy of the Horse*.

MET Museum. <https://www.metmuseum.org/blogs/now-at-the-met/2015/anatomy-of-the-horse>

Pengaruh Kualitas Pengajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Brian Alvin Hananto

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu

Diterima: April, 2023 | Disetujui: Juni, 2023 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Kembalinya perkuliahan dalam format *offline* pasca pandemi COVID-19 ditemukan memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal ini kemudian ditelusuri lebih lanjut untuk mengetahui apa yang mempengaruhi peningkatan motivasi belajar tersebut? Dua faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah Kualitas Pengajar dan Fasilitas Belajar selaku variabel independen, dengan Motivasi Belajar sebagai variabel dependen. Sampel penelitian ini merupakan mahasiswa tahun pertama pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan tahun akademik 2022/2023. Jumlah sampel penelitian ini adalah 58 dari total jumlah mahasiswa tahun pertama sejumlah 66. Instrumen pengumpulan data adalah angket tertutup dengan menggunakan item indikator dari penelitian terdahulu. Analisis data dilakukan dengan menggunakan PLS-SEM. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa Kualitas Pengajar memiliki pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar, sedangkan Fasilitas belajar tidak memiliki pengaruh signifikan. Penelitian ini juga menganalisis lebih lanjut indikator apa saja yang dinilai penting dan memiliki efek dengan menggunakan IPMA. Hasil dari analisis IPMA adalah bahwa pengajar dinilai memiliki kompetensi yang baik, namun masih kurang proaktif dalam memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Kualitas Pengajar, Fasilitas Belajar

PENDAHULUAN

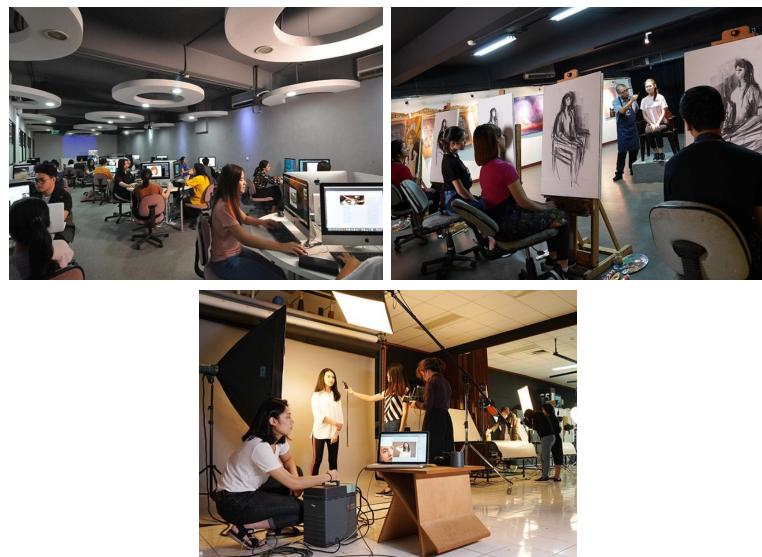
Setelah pelaksanaan perkuliahan dilakukan secara daring karena adanya pandemic COVID-19, banyak institusi pendidikan mulai melaksanakan Kembali perkuliahan secara luring. Salah satu universitas yang mulai menjalankan perkuliahan secara luring adalah Universitas Pelita Harapan. Pembelajaran secara luring dinilai sebagai bentuk pembelajaran yang baik karena mahasiswa dapat lebih aktif dan merasa lebih nyaman dalam proses belajar (Hananto, 2022).

Kenyamanan mahasiswa dalam belajar ini tidak lepas karena pengalaman mahasiswa yang hadir langsung dalam ruang kelas dan berinteraksi secara langsung dengan para pengajar. Hal ini kemudian mengundang pertanyaan sebesar apa pengaruh fasilitas belajar dan juga kualitas pengajar dalam motivasi belajar para mahasiswa.

Dalam upaya meneliti bagaimana Fasilitas Belajar dan Kualitas Pengajaran memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar, penulis melakukan penelitian kepada mahasiswa tahun pertama Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan tahun akademik 2022/2023. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat apakah ada pengaruh dari Fasilitas Belajar dan Kualitas Pengajar terhadap Motivasi Belajar mahasiswa desain komunikasi visual.

Penelitian ini secara umum meneliti pengaruh dari Fasilitas Belajar dan Kualitas Pengajar dari mahasiswa tahun pertama pada tahun akademik 2022/2023. Sampai pada waktu pengumpulan data ini dilakukan, mahasiswa-mahasiswa tersebut baru saja melewati Ujian

Tengah Semester dari semester kedua mereka. Mata kuliah pokok yang sudah diambil oleh para mahasiswa-mahasiswi ini adalah “Studio Dasar 1”, “Gambar 1”, “Komputer Grafis 1”, “Fotografi 1”, “Sejarah Seni Rupa & Peradaban 1”, “Budaya Visual Indonesia”, “Desain & Warna”, “Studio Dasar 2”, “Gambar 2”, “Komputer Grafis 2”, “Fotografi 2”, “Sejarah Seni Rupa & Peradaban 2”, dan “Waktu & Gerak”. Fasilitas Belajar yang telah dirasakan oleh mahasiswa-mahasiswi ini adalah ruangan kelas studio, ruang kelas teori, Lab Fotografi, Lab Komputer Grafis, dan Lab Ilustrasi.



Gambar 1 (Kiri) Lab Komputer Grafis, (Tengah) Lab Ilustrasi, (Kanan) Lab Fotografi.

KAJIAN TEORI

Motivasi Belajar adalah kondisi atau faktor psikologis yang menentukan, menimbulkan, mendasari, dan juga mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar (Muhammad, 2016; Rahman, 2021; Werdayanti, 2008). Motivasi Belajar bagi para mahasiswa sendiri dapat dipicu dengan berbagai cara. Faktor yang mendorong Motivasi Belajar sendiri dapat dilihat secara internal maupun secara eksternal (Anggraini, 2011). Secara internal, motivasi belajar didasari oleh kemauan mahasiswa untuk belajar, seperti cita-cita ataupun ketertarikannya terhadap materi ajar. Secara eksternal, Motivasi Belajar dapat terbentuk karena dorongan keluarga, pengaruh sosial teman belajar, dosen, dan juga lingkungan belajar.

Kualitas Pengajar adalah kemampuan guru atau dosen dalam menunjukkan kecakapan dan kompetensi yang diiliki dalam proses pembelajaran, seperti penyampaian ilmu, organisasi kelas, dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif (Aryuni, 2019; Widoyoko & Rinawati, 2012). Pemahaman dari kualitas pengajar ini dapat dibagi menjadi dua faktor berbeda, yakni kompetensi dan juga kepekaan terhadap situasi siswa dan kelas. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kinerja dan kompetensi guru yang baik memiliki pengaruh signifikan kepada motivasi belajar siswa (Werdayanti, 2008; Widoyoko & Rinawati, 2012). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa perhatian guru terhadap siswa memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Rahmanezi, 2018).

Fasilitas adalah sarana yang membantu kelancaran dan memudahkan untuk pelaksanaan suatu usaha atau kegiatan (Werdayanti, 2008). Fasilitas belajar dapat meliputi peralatan dan perlengkapan yang digunakan selama proses pembelajaran, seperti ruang kelas, meja, kursi, alat peraga, dst. (Aryuni, 2019). Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan

bahwa Fasilitas Belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar (Arumi, 2021; Aryuni, 2019; Putri, 2019).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

H1: Kualitas Pengajar memiliki pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar

H2: Fasiltias Belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar

METODOLOGI

Desain penelitian ini adalah dengan penelitian kuantitatif dengan pengukuran data secara *cross sectional*. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah variabel-variabel penelitian yang ada dalam model penelitian. Untuk mengukur variabel-variabel tersebut, digunakan indikator-indikator dari penelitian sebelumnya (Aryuni, 2019). Terdapat 21 indikator yang diadaptasi untuk variabel Kualitas Pengajar, 13 indikator untuk Fasilitas Belajar, dan 20 indikator untuk Motivasi Belajar. Responden diminta untuk memberikan penilaian “1” (Sangat Tidak Setuju) sampai “5” (Sangat Setuju) pada setiap indikator sebagai respon dari pernyataan indikator. Indikator untuk masing-masing variabel dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Variabel & Indikator Penelitian

Variabel	Indikator	
Kualitas Pengajar	KUA1	Dosen menguasai materi pelajaran
	KUA2	Dalam mengajar, dosen terlalu banyak membaca
	KUA3	Dosen menyampaikan materi pelajaran dengan disertai contoh-contoh
	KUA4	Dosen memberikan penjelasan yang jelas terhadap pertanyaan mahasiswa
	KUA5	Dosen menyampaikan materi dengan urut
	KUA6	Dosen memberikan peringatan kepada mahasiswa yang tidak memperhatikan pelajaran
	KUA7	Dosen menyampaikan materi dengan suara yang jelas
	KUA8	Dosen membantu mahasiswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas
	KUA9	Dosen memperhatikan seluruh mahasiswa
	KUA10	Dosen berkeliling kelas saat mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
	KUA11	Dosen memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
	KUA12	Dosen menanyakan kepada mahasiswa tentang materi pelajaran yang belum dipahami oleh mahasiswa
	KUA13	Dosen membangkitkan motivasi mahasiswa
	KUA14	Dosen menasehati mahasiswa untuk giat belajar
	KUA15	Dalam mengajar, dosen menggunakan bahasa yang mudah dipahami mahasiswa
	KUA16	Dosen memberikan tugas pekerjaan rumah yang kompleks kepada mahasiswa
	KUA17	Dosen memberikan tugas pekerjaan rumah yang kompleks kepada mahasiswa

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

	KUA18	Dosen menginformasikan hasil penilaian kepada mahasiswa
	KUA19	Dosen memberikan latihan setelah materi disampaikan
	KUA20	Dosen memberikan penilaian secara objektif tanpa membeda-bedakan
	KUA21	Dosen menegur siswa yang tidak mengerjakan tugas sendiri
Fasilitas Belajar	FAS1	Peralatan belajar yang ada di kampus memadai untuk digunakan setiap siswa
	FAS2	Semua keperluan belajar disediakan oleh kampus
	FAS3	Terdapat media penunjang pembelajaran selain papan tulis di kelas
	FAS4	Fasilitas yang disediakan di kampus sebagian besar kondisinya baik
	FAS5	Jika ada fasilitas yang rusak, kampus segera memperbaikinya
	FAS6	Fasilitas yang ada di kampus dalam kondisi terawat
	FAS7	Ruangan kelas dalam kondisi rapi
	FAS8	Suhu udara di ruang kelas terasa nyaman
	FAS9	Ruang kelas cukup luas untuk menampung seluruh mahasiswa
	FAS10	Ruang kelas selalu dalam kondisi bersih
	FAS11	Ruang kelas tidak bocor pada saat hujan
	FAS12	Ruang kelas mendapatkan penerangan yang cukup untuk belajar
	FAS13	Ruang kelas mendapatkan penerangan yang cukup untuk belajar

Motivasi Belajar	MOT1	Saya mengerjakan semua tugas yang diberikan dosen dengan sungguh-sungguh
	MOT2	Saya mengerjakan tugas yang diberikan dosen dengan tepat waktu
	MOT3	Saya rajin mengerjakan tugas karena tidak ingin nilai tugas saya kosong
	MOT4	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas yang diberikan dosen walaupun mengalami kesulitan
	MOT5	Saya tetap mengerjakan tugas yang diberikan dosen walaupun tidak dikumpulkan
	MOT6	Saya tidak akan berhenti mengerjakan tugas sebelum selesai
	MOT7	Saya selalu memperhatikan ketika dosen sedang menjelaskan materi
	MOT8	Saya sering mengobrol dengan teman ketika dosen sedang menjelaskan materi
	MOT9	Saya pernah tidur ketika dosen sedang menjelaskan materi
	MOT10	Saya belajar sendiri di rumah
	MOT11	Saya membaca buku referensi diluar jam pelajaran
	MOT12	Saya mencari buku referensi tanpa diinstruksikan dosen
	MOT13	Saya berani menjawab ketika ditunjuk oleh dosen
	MOT14	Saya berani menjawab walaupun tidak ditunjuk oleh dosen
	MOT15	Saya rajin belajar agar cita-cita saya tercapai
	MOT16	Saya rajin belajar karena tidak ingin nilai saya jelek
	MOT17	Saya belajar dengan rajin sampai nilai yang saya targetkan tercapai
	MOT18	Saya selalu belajar tiap malam di rumah
	MOT19	Saya tidak pernah bolos pada jam pelajaran
	MOT20	Saya tidak pernah terlambat masuk pelajaran

Untuk penelitian ini, sampel penelitian adalah mahasiswa tahun pertama DKV UPH. Sample ini ditentukan dengan pertimbangan bahwa mahasiswa-mahasiswi tahun pertama tahun akademik 2022/2023 ini adalah mahasiswa yang memasuki perkuliahan secara *on-site* karena pandemi COVID-19.

Total jumlah mahasiswa tahun pertama adalah 66. Dengan menggunakan kalkulasi sample berdasarkan populasi, *confidence level* sebesar 95%, *margin of error* sebesar 5%, dan population proportion sebesar 50%, maka didapat minimum sampel yang dibutuhkan adalah sejumlah 57. Jumlah responden yang didapatkan untuk penelitian ini adalah sebesar 58, sehingga data yang digunakan dalam penelitian ini sudah memenuhi minimum sample yang dibutuhkan.

Untuk analisis data, penulis menggunakan *partial least squares structural equation modeling* (PLS-SEM) untuk kalkulasi dan analisis data. Terdapat dua tahapan dasar dalam analisis PLS-SEM, yaitu *measurement model* dan *structural model* (Hair et al., 2017). *Measurement model* adalah tahapan untuk bisa menilai reliabilitas dan validitas dari instrumen penelitian. Tahapan selanjutnya adalah *structural model* yang digunakan untuk

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

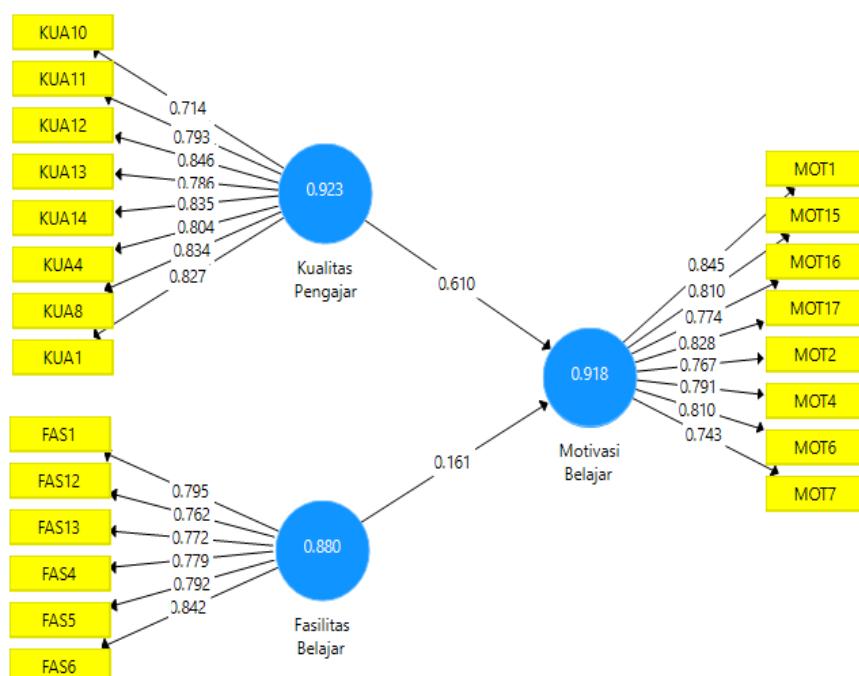
menguji hipotesis penelitian. Setelah melakukan analisis *measurement* dan *structural model*, penulis juga melakukan analisis *importance-performance map analysis* (IPMA) yang digunakan untuk mengetahui hal-hal yang dipersepsikan sebagai penting dan memiliki efek oleh para responden yang mengisi survei (Ringle & Sarstedt, 2016).

PEMBAHASAN

Pembahasan Data

Dari 58 responden yang mengisi survei ini, 16 merupakan laki-laki (27.6%), dan 42 merupakan perempuan (72.4%). Distribusi jenis kelamin ini masih proporsional, dimana total perbandingan mahasiswa laki-laki dan perempuan pada mahasiswa angkatan 2022 adalah 30% untuk mahasiswa laki-laki, dan 70% untuk mahasiswa perempuan.

Measurement Model



Gambar 2 Measurement Model.

Untuk tahapan pertama dari *measurement model*, penulis memeriksa *indicator reliability* dengan melihat nilai dari *outer loading* setiap indikator. Nilai *outer loading* yang dianggap baik adalah diatas 0.708 (Hair et al., 2017). Penulis membuang beberapa indikator yang tidak memenuhi nilai minimum. Setelah mendapatkan *indicator reliability*, penulis memeriksa *construct reliability*, yang didapatkan dari nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* diatas 0.7 hingga 0.95 (Hair et al., 2017). Setelah memastikan *indicator* dan *construct reliability*, penulis melihat *convergent validity* berdasarkan nilai *average variance extracted* (AVE) untuk setiap variabel. Nilai AVE yang baik adalah diatas 0.5 (Hair et al., 2017). Tabel 2 menunjukkan nilai *outer loading*, *cronbach's alpha*, *composite reliability* dan AVE untuk setiap indikator dan variabel.

Tabel 2 Outer Loading, Cronbach's Alpha, Composite Reliability, dan AVE

Variabel	Indikator	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
Kualitas Pengajar	KUA1	0.827	0.923	0.937	0.649
	KUA4	0.804			
	KUA8	0.834			
	KUA10	0.714			
	KUA11	0.793			
	KUA12	0.846			
	KUA13	0.786			
	KUA14	0.835			
Fasilitas Belajar	FAS1	0.795	0.880	0.909	0.625
	FAS4	0.779			
	FAS5	0.792			
	FAS6	0.842			
	FAS12	0.762			
	FAS13	0.772			
Motivasi Belajar	MOT1	0.845	0.918	0.933	0.634
	MOT2	0.767			
	MOT4	0.791			
	MOT6	0.810			
	MOT7	0.743			
	MOT15	0.810			
	MOT16	0.774			
	MOT17	0.828			

Berdasarkan Tabel 2, dapat dikatakan bahwa setiap indikator dan variabel yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi *indicator reliability*, *construct reliability* dan *convergent validity*. Selanjutnya, penulis melihat nilai HTMT untuk memeriksa *discriminant validity*. Nilai HTMT yang baik adalah dibawah 0.9 (Hair et al., 2017). Nilai dari HTMT dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 3. Discriminant Validity

	Fasilitas Belajar	Kualitas Pengajar	Motivasi Belajar
Fasilitas Belajar			
Kualitas Pengajar	0.717		
Motivasi Belajar	0.604	0.755	

Berdasarkan Tabel 3, didapatkan bahwa model penelitian ini memenuhi *discriminant validity*. Dengan demikian, penulis dapat melanjutkan pada tahap analisis *structural model*.

Structural Model

Sebelum melakukan uji hipotesis, penulis melakukan uji kolinearitas dengan melihat nilai *inner variance inflation factor* atau *inner VIF*. Penulis mendapatkan nilai *inner VIF* untuk model ini adalah sebesar 1.724.

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

Nilai *inner VIF* yang baik adalah dibawah 5, karena jika nilai *inner VIF* berada diatas 5, maka dapat dikatakan bahwa terdapat variabel-variabel yang memiliki korelasi yang sangat kuat (Hair et al., 2017).

Kemudian, penulis melakukan uji hipotesis dengan analisis jalur. Analisa jalur dapat dilakukan dengan melihat nilai T-Statistics dan p-Values dari jalur. Apabila nilai T-statistics ada diatas 1.645, dan p-Values dibawah 0.05, maka hipotesis tersebut dapat diterima (Hair et al., 2017). Analisis jalur dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Jalur

Hipotesis	Jalur	Standardised Coefficients	T-Statistics	P-Values	Hasil
H1	Kualitas Pengajar -> Motivasi Belajar	0.610	4.841	0.000	Hipotesis Diterima
H2	Fasilitas Belajar -> Motivasi Belajar	0.161	1.123	0.131	Hipotesis Ditolak

Dari Tabel 4 dapat dilihat bahwa H1 dapat diterima, sedangkan H2 tidak dapat diterima.

Importance-Performance Map Analysis

Selain melakukan analisis jalur untuk menguji hipotesis, penulis melakukan analisis *importance-performance map analysis* atau IPMA. IPMA dilakukan agar penulis dapat menemukan variabel dan indikator apa yang penting dan memiliki dampak, sehingga hasil penelitian ini bisa memiliki kontribusi praktis kepada entitas yang terlibat. IPMA dilakukan dengan memetakan variabel dan indikator pada grafik *importance* dan *performance*. Untuk mengetahui variabel dan indikator yang memiliki dampak dan dinilai penting, penulis menghitung nilai rata-rata dari *importance* dan *performance* sebagai acuan.

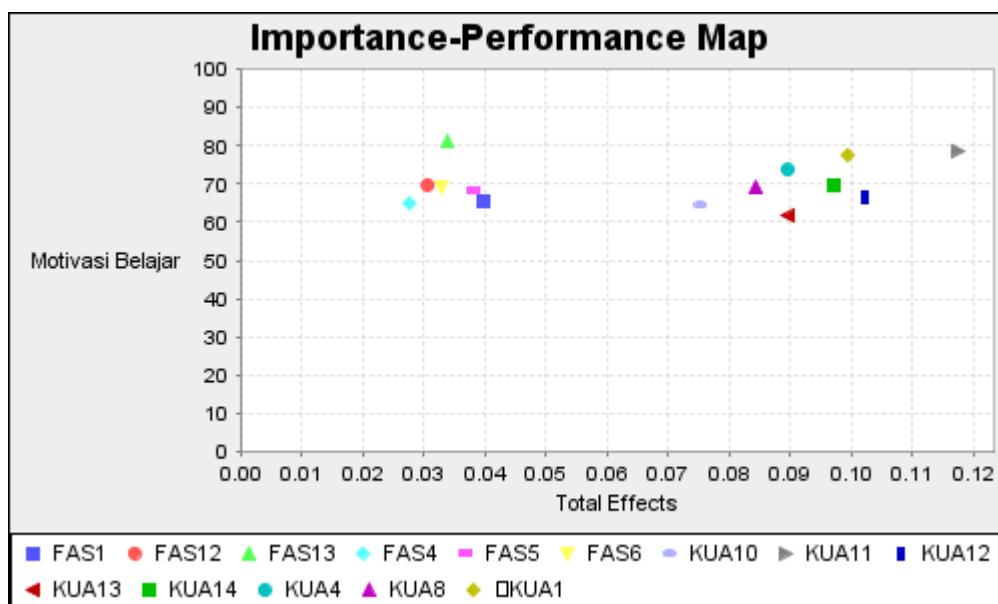
Karena hanya terdapat dua variabel, penulis langsung melakukan analisis IPMA kepada indikator-indikator, dan tidak kepada variabel. Kalkulasi rata-rata *importance* dan *performance* indikator dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Importance dan Performance dari Indikator

Variabel	Indikator	Indikator <i>Importance</i> untuk Motivasi Belajar	Indikator <i>Performance</i> untuk Motivasi Belajar
Fasilitas Belajar	FAS1: Peralatan belajar yang ada di kampus memadai untuk digunakan setiap siswa	0.040	65.517
	FAS4: Fasilitas yang disediakan di kampus sebagian besar kondisinya baik	0.028	64.943
	FAS5: Jika ada fasilitas yang rusak, kampus segera memperbaikinya	0.038	68.534
	FAS6: Fasilitas yang ada di kampus dalam kondisi terawat	0.033	68.966

	FAS12: Ruang kelas mendapatkan pen-erangan yang cukup untuk belajar	0.031	69.828
	FAS13: Ruang kelas mendapatkan pen-erangan yang cukup untuk belajar	0.034	81.034
Kualitas Pengajar	KUA1: Dosen menguasai materi pelajaran	0.099	77.586
	KUA4: Dosen memberikan penjelasan yang jelas terhadap pertanyaan mahasiswa	0.090	73.707
	KUA8: Dosen membantu mahasiswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas	0.084	69.397
	KUA10: Dosen berkeliling kelas saat mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	0.075	64.655
	KUA11: Dosen memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	0.117	78.736
	KUA12: Dosen menanyakan kepada mahasiswa tentang materi pelajaran yang belum dipahami oleh mahasiswa	0.102	66.667
	KUA13: Dosen membangkitkan motivasi mahasiswa	0.090	61.638
	KUA14: Dosen menasehati mahasiswa untuk giat belajar	0.097	69.828
Rata-rata		0.068	70.074

Setelah mendapatkan nilai rata-rata untuk *importance* dan *performance*, penulis kemudian memetakan setiap indikator dalam grafik yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. IPMA Indikator

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pada Gambar 3, kita dapat melihat indikator-indikator yang dinilai penting dan juga memiliki dampak baik, yaitu KUA4, KUA1, dan KUA 11. Ketiga indikator ini merupakan *competitive advantage*, dimana hal ini memang penting dan merupakan hal yang memiliki efek dengan baik, sehingga perlu dipertahankan.

Indikator-indikator yang dinilai penting namun belum memiliki efek yang baik adalah KUA14, KUA12, KUA8, KUA13, dan KUA10. Indikator-indikator ini perlu menjadi salah satu fokus evaluasi dan pengembangan pada program studi agar kelak bisa memiliki efek yang lebih baik lagi.

Indikator FAS13 merupakan indikator yang dinilai tidak penting, namun memiliki efek yang baik. Indikator FAS12, FAS6, FAS5, FAS1, FAS4 merupakan indikator yang dinilai tidak penting dan memang tidak memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Diskusi

Berdasarkan analisis jalur yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa Kualitas Pengajar memiliki pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar mahasiswa. Sedangkan berdasarkan analisis, Fasilitas Belajar ditemukan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar mahasiswa. Hasil ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pada mahasiswa tahun pertama Program Studi Desain Komunikasi Visual TA. 2022/2023, fasilitas belajar tidak memiliki pengaruh pada motivasi belajar mereka. Justru mahasiswa-mahasiswa ini memiliki motivasi belajar karena kualitas dari pengajar atau dosen yang ada didalam kelas.

Hasil bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara fasilitas belajar dan motivasi belajar bertolak belakang dari hasil penelitian-penelitian perihal pengaruh fasilitas belajar dan motivasi belajar (Arumi, 2021; Aryuni, 2019; Putri, 2019). Perlu diperhatikan juga bahwa hasil penelitian terdahulu umumnya menggunakan responden siswa-siswi pada tingkat SD, SMP, dan SMA, sedangkan penelitian penulis menggunakan responden mahasiswa-mahasiswa. Perbedaan tingkat pendidikan ini mungkin memberikan perbedaan perspektif mengenai pentingnya fasilitas belajar. Fasilitas belajar mungkin merupakan sesuatu yang dinilai standar dan lumrah, sehingga tidak memiliki peranan khusus atau penting dalam mempengaruhi motivasi belajar. Sedangkan pengajar merupakan sosok yang secara konkret dan dominan diperhatikan oleh mahasiswa, sehingga kualitas pengajar memberikan pengaruh kepada motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan IPMA, didapati bahwa indikator KUA 1, KUA4, dan KUA11 merupakan hal yang penting dan sudah memiliki efek yang baik. Ketiga indikator tersebut berbicara mengenai penguasaan dosen terhadap materi pelajaran (KUA1), kemampuan menjelaskan dan merespon pertanyaan mahasiswa (KUA4), dan pemberian kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya (KUA11). Namun kendati demikian, indikator yang perlu diperhatikan karena penting namun belum memiliki efek yang baik adalah KUA14, KUA12, KUA8, KUA13, dan KUA10. Indikator-indikator tersebut berbicara mengenai sikap dosen terhadap mahasiswa yang proaktif untuk menanyakan kesulitan (KUA12), memberikan nasehat (KUA14), dan motivasi (KUA 10, KUA13). Dosen juga perlu namun belum banyak membantu mahasiswa yang kesulitan dalam mengerjakan tugasnya (KUA8).

Dari hasil analisis IPMA, dapat dikatakan bahwa mahasiswa menilai dosen-dosen tahun pertama merupakan dosen-dosen yang terampil dan baik dalam menerangkan materi didalam kelas, namun dosen belum menjadi sosok yang kontributif secara praktis dalam membantu mengerjakan tugas, dan belum proaktif dan memperhatikan sisi personal mahasiswa. Walaupun demikian, perlu diperhatikan dengan bijak apakah hal-hal ini realistik dan baik untuk dilakukan dalam proses pembelajaran formal didalam kelas, karena jangan sampai kontribusi langsung seorang dosen membuat hasil tugas dan pembelajaran mahasiswa menjadi tidak objektif.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Hasil dari penelitian ini adalah fasilitas belajar tidak memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa, sedangkan kualitas pengajaran memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Batasan dalam penelitian ini adalah bahwa penelitian ini dilakukan secara general, dan tidak merujuk kepada satu mata kuliah spesifik. Dengan demikian hasil dari penelitian ini tidak dapat secara praktis menjadi pertimbangan evaluasi untuk satu mahasiswa atau satu dosen semata. Apabila penelitian ini ingin digunakan secara spesifik untuk evaluasi mengenai kualitas belajar dan fasilitas belajar sebuah mata kuliah, maka survei ini perlu disesuaikan kembali dan diberikan sebagai bagian dari evaluasi mata kuliah tersebut di dalam kelas.

Terlepas dari manfaat praktis secara spesifik, untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penilaian mahasiswa tahun pertama atas fasilitas belajar dan kualitas pengajar dari mata kuliah di tahun pertama ini. Program Studi dapat mempertimbangkan waktu dan tenaga untuk mengembangkan dan melatih para pengajar tahun pertama untuk bisa lebih kontributif dan juga proaktif terhadap sisi personal mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, I. S. (2011). Motivasi Belajar dan Faktor-faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 1(2), 100–109. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/39>
- Arumi, B. A. (2021). *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Babat Kabupaten Lamongan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Aryuni, W. (2019). *Pengaruh Kualitas Pembelajaran dan Fasilitas Belajar di Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TGB SMK Negeri 2 Klaten pada Mata Pelajaran MDPL (Menggambar Dengan Perangkat Lunak)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2017). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* (Second). SAGE Publishing.
- Hananto, B. A. (2022). Evaluation of Pengenalan Tipografi 2021/2022 Course's Hybrid Learning Format. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 1(2), 95–105.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87–97.
- Putri, K. (2019). *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 18 Seluma*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.
- Rahmanezi, D. (2018). *Pengaruh Perhatian Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMAN 1 Candung*. Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi.
- Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2016). Gain more insight from your PLS-SEM results. *Industrial Management & Data Systems*, 116(9), 1865–1886. <https://doi.org/10.1108/IMDS-10-2015-0449>
- Werdayanti, A. (2008). Pengaruh Kompetensi Guru dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 79–92.
- Widoyoko, S. E. P., & Rinawati, A. (2012). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 278–289.

Design Studies

1-7

Efektivitas Branding Menggunakan IP Karakter Sub Judul: Studi Kasus Respon Masyarakat dalam Promosi Brand Menggunakan IP Tahilalats dan Si Juki di Instagram
Dyllan Johnathan
Universitas Ciputra

8-13

Analisis Semiotika Palet Warna pada Aplikasi “Grow Up”
Elisabeth Katie Soleman, Naldo Yanuar Heryanto, Tabita Eleora Widiasih
Universitas Pelita Harapan

14-22

Semiotic Theory Approach to Pragmatic Analysis in The Addams Family (2019) Animated Film
Nurrahma Fadhlila Salam, Rr. Mega Iranti Kusumawardhani
Universitas Multimedia Nusantara

Design Projects

23-29

Perancangan Desain Karakter Putri Jembersari untuk Buku Anak “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari”
Salsabilla Melinia Amanah, Jazuli Abdin Munib
Universitas Sebelas Maret

30-35

Perancangan Karakter Pendukung Pinpin and Friends dengan Mengadaptasi Satwa Endemik Khas Indonesia
Adiel Calvin Cahyadi, Marina Wardaya
Universitas Ciputra

Design Education

36-49

Penerapan Pendekatan Empiris dari George Stubbs dalam Metode Menggambar dari Jack Hamm dan Kontribusinya bagi Mata Kuliah Gambar di Program Studi DKV UPH
Tiara Kitama, Ferdinand Indrajaya, Angeline Alexandra, Leony Kurniawan
Universitas Pelita Harapan

50-60

Pengaruh Kualitas Pengajar dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Brian Alvin Hananto
Universitas Pelita Harapan

Managed by:

Laboratorium Desain Editorial & Publikasi Universitas Pelita Harapan
Penerbit Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan

Published by:

Visual Communication Design Department
Universitas Pelita Harapan

labdep.uph.edu

ojs.uph.edu/index.php/DE-LITE
de.lite.journal@uph.edu

Cover Illustration by Tiara Kitama,
Ferdinand Indrajaya, Angeline Alexandra,
Leony Kurniawan (Universitas Pelita Harapan)

labdep
uph


PENERBIT
FAKULTAS
DESAIN
UPH

UPH
School of
Design

ISSN 2798-3609

