

Penerapan *Flat Design* dengan Elemen Visual Etnik Sunda pada Instagram Barak Karinding untuk Menjangkau Generasi Muda

Natashia Salim

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
natashia.salimm08@gmail.com

Shefira Marcelline

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

Hady Soenarjo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
hady.seonarjo@uph.edu

ABSTRAK

Barak Karinding (Bakkar) adalah sebuah sanggar musik yang berpusat di daerah Balaraja, tepatnya Kampung Pasir Jaha, Kabupaten Tangerang. Komunitas Barak Karinding, pertama didirikan pada tahun 2011 dengan jumlah anggota awal sebanyak 30 anggota. Dengan Ahmad Lamhatunnadzori sebagai ketua komunitas, Barak Karinding memiliki tujuan utama untuk melestarikan alat musik tradisional Sunda, yaitu Karinding. Akan tetapi, masih banyak orang yang belum mengenal komunitas Bakkar maupun alat musik Karinding, terutama anak-anak muda. Dengan ini, penulis berusaha untuk meningkatkan kesadaran akan alat musik Karinding kepada generasi muda. Gaya *flat design* sedang marak digunakan dalam berbagai macam aspek, karena memiliki tampilan yang sederhana. Perancangan ini juga dilakukan dengan harapan adanya peningkatan *awareness* komunitas Barak Karinding. Maka dari itu, sebagai penerapan dalam peminatan desain grafis, penulis akan melakukan penerapan *flat design* dengan elemen visual etnik Sunda pada Instagram Barak Karinding dengan sistem yang teratur. Karya tulis ini juga akan mencatat hasil dan kegiatan yang dilaksanakan oleh tim penulis bersama dengan Barak Karinding.

Kata Kunci: Desain Visual, Karinding, Komunitas, Musik Tradisional

PENDAHULUAN

Pada semester 7 dan 8, Mahasiswa Desain Komunikasi Visual belajar pada mata kuliah Desain untuk Lingkungan dan Desain untuk Masyarakat. Mata kuliah ini menuntut mahasiswa DKV untuk menerapkan sebuah pelayanan kepada suatu kelompok masyarakat yang membutuhkan. Pada kesempatan kali ini, para penulis melakukan mitra kegiatan pada komunitas musik Barak Karinding. Barak Karinding adalah sebuah komunitas musik tradisional yang berbasis di Kampung Pasir Jaha,

kecamatan Balaraja, kabupaten Tangerang. Komunitas ini telah berdiri sejak tahun 2011 dengan jumlah anggota 30 orang dan diketuai oleh Ahmad Lamhatunnadzori. Saat ini, Barak Karinding sedang berusaha membangun hubungan luar komunitas dengan latihan secara rutin untuk mengembangkan karyanya. Namun, semua kegiatan ini terhenti akibat pandemi Covid-19 yang tengah terjadi. Akibatnya, banyak kegiatan latihan bahkan pentas yang terhenti dan dibatalkan. Keterhambatan pada sebagian besar kegiatan Barak Karinding mengakibatkan pengalihan kegiatan berbasis daring, yaitu dengan meningkatkan kegiatan mereka melalui *platform* media sosial seperti Instagram. Kegiatan yang mereka lakukan dapat berupa konser virtual dan *live* di Instagram.

Mengingat adanya pandemi Covid-19, maka survei pada latar belakang dan analisis data dilakukan secara daring, yaitu dengan melakukan wawancara kepada beberapa narasumber yang bersangkutan. Setelah selesai melakukan survei, penulis menemukan permasalahan utama, yaitu kurangnya publikasi dan kualitas visual yang ditampilkan pada pengolahan visual Instagram Barak Karinding. Akibatnya, mereka sulit untuk meraih atau menarik minat masyarakat pada sosial media Barak Karinding di era modern ini, khususnya generasi muda. Hal ini berdampak pada *engagement* dan *awareness* masyarakat terhadap keberadaan komunitas tersebut. Melihat situasi ini, penulis mencoba untuk memberikan solusi dengan menerapkan metode *Design Thinking*, guna membantu pergumulan masalah yang tengah dialami oleh komunitas Barak Karinding.

Penulis memaparkan solusi, yakni dengan merancang desain visual yang konsisten dan modern pada Instagram Barak Karinding. Pada konsep perancangan visualnya, penulis menerapkan gaya *flat design*. *Flat Design* merupakan sebuah gaya desain yang menekankan pada penggunaan elemen dua dimensi yang sederhana dan warna-warna cerah (Rosenberg, 2013). Alasan digunakannya gaya *flat design*, yaitu kemudahannya untuk di *recreate* atau dilanjutkan bagi pihak pengelolaan sosial media komunitas Barak Karinding untuk kedepannya. Penulis juga tidak lupa untuk menerapkan unsur etnik kebudayaan Sunda agar tidak menghilangkan citra tradisional Barak Karinding. Dengan diciptakannya solusi ini, penulis berharap agar permasalahan yang dihadapi oleh Barak Karinding dapat berkurang baik selama pandemi maupun setelah pandemi ini berakhir kedepannya.

KAJIAN TEORI

Flat Design

Elemen terpenting untuk menciptakan gaya *flat design* adalah; kesederhanaan bentuk dan elemen, minimalis, *visual perception*, hirarki visual yang jelas dan ketat, menghindari penggunaan gradien, tekstur, dan bentuk yang kompleks (Tubik, 2017). Keunggulan Flat Design adalah; (1) Memiliki *readability* dan *legibility* yang sederhana; (2) memiliki hirarki visual yang jelas melalui bentuk, warna, dan *font*, dan (3) Memiliki tingkat efektivitas yang tinggi untuk mendukung navigasi intuitif yang cepat dalam layar antarmuka web atau seluler.

Gaya *Flat design* dapat dimengerti dengan membandingkannya pada gaya

skeuomorphic design. Jika disederhanakan, *skeuomorphic design* merupakan kebalikan dari *Flat Design*. *Skeuomorphic design* merupakan sebuah gaya desain yang berusaha untuk meniru suatu objek semirip mungkin dengan dunia asli. *Flat design* tidak memiliki sifat 3 dimensi dan tidak banyak menerapkan elemen seperti bayangan, tekstur, dan faktor lain yang mengarah kepada objek di dunia asli layaknya *skeuomorphic design*. *Flat design* sangat sesuai untuk digunakan pada *responsive design* seperti *web design* dan *mobile*. Sebab, *flat design* memiliki tampilan visual yang sederhana sehingga memudahkan penyampaian informasi, dan navigasi pengguna saat melihat.

Talk to Expert: Pendekatan anak muda

Anak muda memiliki banyak pengelompokannya baik dari segi usia, minat maupun hobinya. Berdasarkan wawancara dari seorang ahli Ilmu Komunikasi Universitas Pelita Harapan, Kevin Sutedja, pendekatan komunikasi yang paling mudah dalam menarik perhatian anak muda adalah dengan memasuki ranah yang bersifat persuasif. Hal ini dikarenakan, anak muda sangat mudah disentuh dari sisi emosionalnya.

Jika dilihat melalui perkembangan di Indonesia, anak muda cenderung meminati hal yang *trendy* dan *modern*. Hal ini sangat berpengaruh kepada kebudayaan asli atau tradisional Indonesia yang kian memudar. Salah satu kebudayaan tradisional yang sering kali dilupakan adalah pada pengenalan alat musik tradisional Indonesia. Pengetahuan mereka dapat tergolong kurang dikarenakan perilaku mereka yang tidak acuh pada segi tradisional. Hal ini disebabkan karena beberapa aspek, seperti peran orangtua, dimana mereka cenderung memiliki kesibukan masing-masing. Sehingga, anak-anak zaman sekarang tidak dikenalkan dengan alat musik tradisional. Kemudian, konten media sosial yang dapat menarik perhatian anak muda dapat berupa konten yang sifatnya lebih spesifik, dimana konten harus memiliki keunikannya sendiri. Dengan pengolahan media sosial yang spesifik, anak muda dapat lebih mudah dan terfokuskan untuk mendapat informasinya dari konten tersebut.

METODOLOGI

Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metodologi perancangan *Design Thinking*, yaitu metode yang berorientasi pada manusia (*human centered design*). Desain ini tidak perlu mengorbankan aspek apapun karena termasuk dalam aspek desain yang mudah digunakan (*usable*), mudah untuk dikerjakan dan juga menyenangkan untuk dilakukan (*enjoyable*). *Design Thinking* juga memungkinkan desainer untuk bekerja secara kolaboratif, berpikir secara komprehensif dan bertujuan untuk mengedepankan inovasi desain dalam menjamin keberlanjutan (*sustainability*) (Brown, Katz, 2019). Metode *human centered design* sendiri terdiri dari 3 tahapan utama yaitu *Discover*, *Ideate* dan *Prototype*.

- **Discover** : fase untuk mendengarkan, mengamati, dan terbuka terhadap hal-hal yang tidak terduga atau penemuan terbaru. Tujuannya ialah untuk memahami apa yang dibutuhkan dari kebutuhan riset dan desain yang akan dilakukan. Langkah ini diawali dengan menentukan rumusan masalah, seperti

“Bagaimana Kita Bisa...”. Langkah ini akan menjadi landasan dasar bagi semua aktivitas penyelesaian permasalahan di tahap berikutnya. Selanjutnya, akan dilakukan *research* pengumpulan data, seperti metode *People (Community Engagement)*, *Talk to Expert*, *Analogous Research*, dan *Immerse in Context*.

- **Ideate**: fase pengumpulan data yang didapat diubah menjadi sebuah konsep. Dengan ini, penulis menerjemahkan rumusan masalah menjadi suatu tema utama, yaitu “Bagaimana kita bisa menarik perhatian anak muda terhadap Barak Karinding melalui pengolahan visual media sosial?”.
- **Prototype**: memuat langkah dalam bagaimana suatu ide dapat direalisasikan menjadi nyata. Proses awal pada tahap ini dimulai dengan pemaparan beberapa ide visual, kemudian dipilih untuk dijadikan gaya dan tema utama pada perancangan visual Instagram. Selanjutnya, dengan penentuan tema yang ada, penulis akan menerapkan sistem agar perancangan dapat tersusun secara sistematis dan konsisten.

PEMBAHASAN

Setelah melakukan berbagai kegiatan untuk mengumpulkan sumber dan data pendukung, penulis memutuskan untuk mengolah desain pada unggahan Instagram Barak Karinding. Gaya desain yang dituju adalah penerapan gaya *flat design* tanpa menghilangkan unsur etnis Sunda. Secara keseluruhan, rumusan masalah yang dipilih oleh penulis adalah “Bagaimana kita dapat menarik perhatian anak muda Tangerang terhadap Barak Karinding melalui pengolahan visual media sosial, terkhususnya Instagram?”. Konsep yang ingin penulis tuju pada desain ini ialah menciptakan sebuah desain yang sederhana, berwarna, dan *playful*. Sebab, audiens yang ingin dituju ialah generasi muda. Dengan demikian, skema warna yang diterapkan ialah warna-warna yang cerah (gambar 1a). Kemudian, penulis juga menetapkan pola atau peta warna untuk *feeds* Instagram Barak Karinding (gambar 1b). Dengan demikian, Unggahan akun Instagram Barak Karinding dapat lebih terstruktur dan konsisten.



Gambar 1 (Kiri) Skema warna; (Kanan) Peta warna Instagram Barak Karinding
(Sumber: Penulis, 2021)

Setelah berdiskusi dengan salah satu perwakilan dari divisi Humas Barak Karinding, Pungky, Ia mengatakan bahwa mereka membutuhkan 3 jenis konten yang ingin mereka unggah di Instagram Barak Karinding, yaitu: Info mengenai alat musik karinding, pengenalan personil Barak Karinding, dan Jadwal pentas terdekat. Dengan demikian, penulis berfokus pada perancangan desain yang sesuai untuk ketiga topik tersebut. Desain yang dihasilkan berupa template transparan yang

telah didesain. Dengan demikian, mereka dapat dengan mudah tinggal menaruh foto dan teks pada template tersebut dengan desain yang telah rapi terstruktur. Berikut adalah hasil *prototype* final yang telah dirancang:



Gambar 2 (Atas) Post memperingati hari Ramadhan; (Bawah) jadwal countdown.
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 3 Template Instastory dan post untuk perkenalan anggota.
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 4 Gambar ilustrasi anggota Barak Karinding. (Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 5 (a) Instastory untuk memperingati Hari Kartini; (b) post perkenalan alat musik.
(Sumber: Penulis, 2021)

Secara keseluruhan, pengolahan visual pada *post* dan *story* Instagram Barak Karinding menggunakan elemen-elemen tradisional yang terbentuk dari ukiran dan motif batik asal Jawa Barat, Mega Mendung, sehingga terlihat unsur etnik. Gambar ilustrasi maupun elemen visual yang dibentuk terbagi atas dua ciri khas yaitu penerapan garis yang kaku pada ilustrasi alat musik, kemudian, garis yang dinamis dan menggunakan outline pada ilustrasi motif, ukiran dan karakter anggota. Penggunaan *outline* bertujuan membuat penekanan sehingga ilustrasi dapat lebih menonjol. Selain itu, penulis juga mempermudah penggambaran ilustrasi dengan menggunakan elemen yang sama, tetapi disesuaikan kembali dengan fitur masing-masing anggotanya. Dengan ini, ilustrasi juga dapat dibuat lagi kedepannya oleh pihak Barak Karinding dengan mudah dan sistematis, yaitu dengan menggunakan *template* dan panduan yang telah dibuat dan disusun pada buku panduan.



Gambar 6 Buku panduan mengenai pengolahan template desain Instagram Barak Karinding. (Sumber: Penulis, 2021)

Jadwal *Launching*

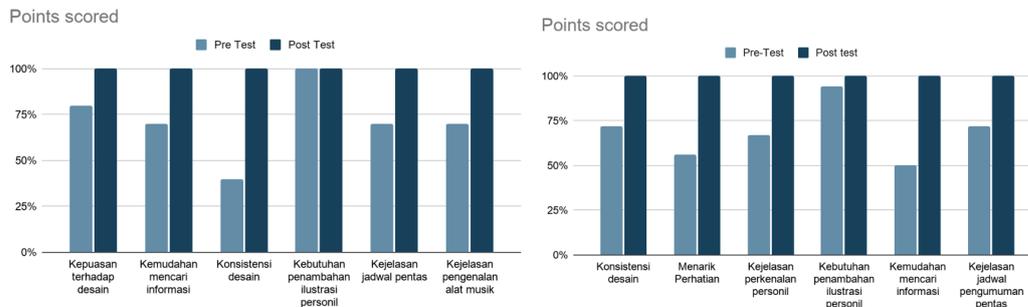
Tabel 1 Keterangan jadwal kegiatan *Launching*. (Sumber: Penulis, 2021)

Tanggal	Kegiatan
5 April 2021	Berdiskusi dengan pihak Barak Karinding mengenai pelaksanaan <i>launching</i> dan penyebaran kuesioner pre-test dan post-test.
12 April 2021	Mulai menyebarkan kuesioner pre-test
19 April 2021 - 24 April 2021	<i>Launching</i> desain Instagram
23 April 2021	Menyebarkan kuesioner post-test

Hasil survei *pre-test* dan *post-test*

Setelah memfinalisasi perancangan desain pada Instagram Barak Karinding, penulis melakukan perencanaan pada penyebaran survei pre-test dan post test. Pelaksanaan kedua survei akan dilakukan kepada beberapa pihak, yaitu pihak Barak Karinding sendiri dan pihak warga sekitar maupun *followers* Instagram Barak Karinding. Pre-test dilakukan dengan upaya mengukur konsistensi tema dan sistem, serta gaya visual ataupun ulasan dari desain pada unggahan Instagram Barak Karinding, sebelum didesain oleh para penulis. Pertanyaan akan dijawab secara deskriptif oleh responden. Kemudian, setelah melakukannya penyebaran kuesioner pre-test, penulis akan melakukan proses *launching* secara bertahap yang dilakukan dengan mengunggah desain pada Instagram Barak Karinding. Pada

akhir proses *launching*, penulis akan membagikan kuesioner post-test sebagai ulasan dengan membandingkan pola dan konsistensi tema serta gaya visual dalam tiap desain pada unggahan Instagram Barak karinding yang sebelumnya dengan yang telah kami rancang. Berikut merupakan hasil pre-test dan post-test pada pihak Barak Karinding (gambar 7a), serta pada pihak warga dan *followers* Instagram Barak Karinding (gambar 7b).



Gambar 7 Hasil pre-test dan post-test pada (a) pihak Barak Karinding; (b) pihak warga dan followers Instagram Barak Karinding. (Sumber: Penulis, 2021)

Jika dilihat melalui kedua hasil survei yang telah dibagikan, penulis dapat menyimpulkan bahwa mayoritas dan semua hasil dari post-test mendapatkan respon yang positif. Jika dibandingkan antara pre-test dan post-test, perancangan desain yang dilakukan penulis mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Setelah semua pelaksanaan yang telah dilakukan dengan komunitas Barak Karinding, penulis menyadari betapa pentingnya sikap yang kooperatif antar tim dan *stakeholder*. Meskipun prototype yang telah dihasilkan telah berhasil untuk direalisasikan. Namun, terdapat beberapa kendala yang mengakibatkan hasil yang kurang maksimal. Kejadian tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa aspek seperti, sulitnya untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi yang diperlukan dengan *stakeholder*. Meskipun demikian, melalui kegiatan ini, penulis dapat belajar untuk mengaplikasikan desain dan terlibat pada kebutuhan masyarakat di sekitar, terkhususnya dalam melestarikan kebudayaan Indonesia yang kian memudar di tengah berkembangnya era globalisasi. Pembelajaran ini menyadarkan penulis dalam melihat kurangnya apresiasi masyarakat terhadap kultur tradisional Indonesia. Selain itu, kegiatan ini juga membuat penulis menyadari bahwa hal kecil yang dilakukan menjadi suatu bantuan yang dapat berdampak besar dan bermakna terhadap suatu komunitas.

Mengingat adanya pandemi yang masih berlangsung, kegiatan ini juga tidak memungkinkan untuk melakukan kegiatan secara langsung di lingkungan Barak Karinding. Penulis berharap untuk kegiatan kedepannya dapat menyadari bahwa diperlukannya riset yang lebih terperinci dan terstruktur untuk menjalankan kegiatan dengan maksimal. Selain itu, terkhususnya pada desain dalam unggahan media sosial juga diperlukannya penetapan tema, sistem, dan struktur yang jelas untuk

menambah nilai dan ciri khas yang ingin ditampilkan pada akun media sosial. Untuk perihal desainnya sendiri juga diharap dapat lebih disesuaikan dengan target audiens mereka agar tujuan awal dapat tersampaikan dengan tepat.



Gambar 7 Poster Infografis sebagai rangkuman proses kegiatan perancangan desain untuk komunitas Barak Karinding. (Sumber: Penulis, 2021)

DAFTAR PUSTAKA

Brown, T., & Kätz, B. (2019). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York, NY: HarperCollins Publ.

Tubik. (2017, January 13). Flat design. history, benefits and practice. Retrieved April 25, 2021, from <https://uxplanet.org/flat-design-history-benefits-and-practice-c2b092955f14>

Rosenberg, D. (2013) What is flat design?. Retrieved April 25, 2021, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/flat-design>