

Perancangan Modul Pelatihan Stilasi Bentuk, Teori Warna, dan Quilting Sebagai Respon Terhadap Permasalahan Limbah di Ciakar

Yehezkiel Penalosa

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
yehezkielpenalosa@gmail.com

Diva Victoria Salsabila Syahirah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
divavss24@gmail.com

Brian Alvin Hananto

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

ABSTRAK

Dalam sebuah pengumpulan data yang dilakukan tim penulis pada akhir tahun 2019, Kampung Ciakar memiliki banyak limbah kain. Dalam upaya merespon limbah kain yang ada, maka tim penulis mempersiapkan pelatihan kepada warga yang ada dalam Kampung Ciakar untuk dapat menggunakan limbah-limbah kain tersebut untuk dijadikan produk untuk bisa dijual. Posisi penulis sebagai desainer komunikasi visual adalah mengajarkan pemahaman mengenai stilasi bentuk, teori warna, dan juga quilting, yang diharapkan dapat diimplementasikan dalam pembuatan produk-produk kerajinan oleh warga yang mengikuti pelatihan tersebut. Setelah persiapan pelatihan yang matang, kegiatan pelatihan tersebut akhirnya tidak dapat dikerjakan karena kondisi pandemi COVID-19 yang terjadi pada awal tahun 2020. Walau demikian, penulis menilai bahwa modul pelatihan yang telah dipersiapkan dapat menjadi referensi dalam pembuatan pelatihan-pelatihan serupa.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Grafis, Limbah Kain, Ciakar, Solusi

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang ada di Kampung Ciakar adalah kurangnya pengelolaan terhadap limbah. Dari hasil observasi dan wawancara, limbah yang masih belum diolah secara lebih spesifik dan relevan adalah limbah kering. Dalam buku yang ditulis oleh Asri "Dampak Limbah Dan Polusi Terhadap Manusia Dan Lingkungan", tertulis bahwa limbah merupakan bahan sisa yang dihasilkan dari suatu proses produksi, mencakup skala rumah tangga, skala industri, skala perkembangan, dan lain sebagainya (Sakka, 2016). Bentuk limbah kering yang banyak dihasilkan oleh masyarakat Ciakar adalah limbah kain, limbah bambu, dan limbah plastik. Lewat hasil wawancara kepada masyarakat, penulis mendapatkan informasi bahwa limbah kain dan bambu dihasilkan dari sisa produksi, sedangkan limbah plastik dihasilkan dari sampah-sampah yang dikumpulkan oleh masyarakat

setempat. Dari tiga limbah ini, hanya limbah kain yang belum memiliki produsen. Oleh karena itu, limbah kain mempunyai potensi untuk dikembangkan secara berlanjut, mengingat belum ada upaya pengolahan baik dari segi mikro atau segi makro.



Gambar 1 Limbah-limbah Kain yang ada di Kampung Ciakar.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan memiliki mata kuliah Desain Untuk Masyarakat yang menerjunkan mahasiswa-mahasiswi DKV UPH dalam masyarakat langsung dalam tujuan pembelajaran dari studi kasus yang nyata (*Kurikulum Operasional 2016 Program Studi Desain Komunikasi Visual*, 2016), atau desain komunikasi visual sosial. Desain komunikasi visual sosial adalah sebuah bentuk desain komunikasi visual yang berangkat dari isu sosial, memiliki pesan sosial, ataupun menggunakan pendekatan yang sosial (Hananto, 2020, p. 28). Salah satu tempat pelaksanaan DuM pada tahun akademik 2019/2020 berada di Kampung Ciakar. Penulis bersama tim mendapatkan bagian untuk membantu masyarakat yang ada di Kampung Ciakar untuk mengolah limbah lewat keilmuan desain komunikasi visual. Secara lebih spesifik, keilmuan desain yang disinggung adalah desain grafis.

Selama bulan Januari sampai Maret 2020, penulis bersama tim mengunjungi Kampung Ciakar secara bertahap untuk berdiskusi mengenai topik pengolahan limbah kain perca lewat keilmuan desain grafis. Melalui diskusi antara tim penulis dengan Ikatan Pemuda-Pemudi Desa Ciakar Dayak (IPPADA), penulis melihat bahwa masyarakat di Ciakar memiliki keinginan untuk mengolah limbah tersebut. Anggota IPPADA berpandangan bahwa tim penulis bisa berkolaborasi dengan tim jahit Kang Nunu (Ketua IPPADA) untuk mengatasi persoalan limbah kering di kampung Ciakar. Hasil dari diskusi selama beberapa bulan mewujudkan suatu rencana untuk mengadakan sebuah *workshop* pengenalan stilasi bentuk, *quilting*, dan teori warna. Menurut IPPADA dan tim penulis, *workshop* ini merupakan solusi yang cukup proporsional, mengingat *workshop* ini melibatkan kompetensi masyarakat dan juga kompetensi tim penulis. Secara lebih konkret, bentuk atau hasil dari kegiatan ini adalah perancangan desain totebag dengan teknik *quilting*.



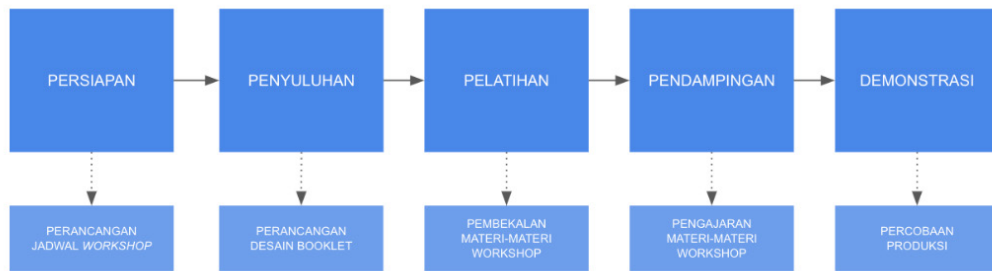
Gambar 2 Diskusi Bersama IPPADA, Penjahit di Kampung Ciakar, Logo IPPADA
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Tujuan dari *workshop* ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat melalui keilmuan desain komunikasi visual. Dalam *workshop* ini terkandung pembelajaran mengenai teori warna dan pengenalan stilasi bentuk sebagai sebuah basis pengembangan visual. Harapannya, masyarakat bisa mengolah dan meracik visual secara mandiri untuk diaplikasikan terhadap totebag atau limbah kain perca yang sudah diolah. Dengan adanya pengolahan limbah secara mandiri, potensi berkurangnya limbah juga semakin besar. Limbah-limbah tidak lagi menjadi masalah, tetapi justru diharapkan menjadi sebuah kesempatan agar masyarakat bisa melakukan inovasi-inovasi baru.

METODOLOGI

Secara umum, perancangan dan penelitian ini dilakukan dengan pandangan *research through design* dan pendekatan *participatory design*. *Research through design* adalah pendekatan pandangan yang berpendapat bahwa proses desain sendiri merupakan sebuah pendekatan riset (Martin & Hanington, 2012, p. 146). *Participatory design* dilihat sebagai sebuah metodologi yang memiliki metode-metode mendesain yang membangun relasi sejajar antara pengguna (atau user) dengan desainer dalam sebuah proses desain (Sanders & Stappers, 2008; Spinuzzi, 2005). Pendekatan ini dilakukan karena dengan pendekatan tersebut, dampak positif yang didapatkan cenderung lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pendekatan lain namun mendapatkan output desain yang sama (Hananto, Violetta, & Wongso, 2019, p. 130).

Dalam menjalankan *workshop*, tahapan atau metode pengabdian yang telah dilakukan memiliki lima tingkatan. Tahapan pertama, penulis bersama tim berdiskusi secara kolektif bersama IPPADA untuk mendapatkan jadwal yang proporsional. Setelah menetapkan jadwal, penulis bersama tim merancang sebuah desain booklet yang berisi pengajaran stilasi, dasar teori warna, aplikasi warna, sebagai sebuah pegangan materi untuk masyarakat Ciakar. Kemudian tahapan selanjutnya penulis melatih serta mendampingi masyarakat Ciakar supaya mendapatkan pembekalan dan pengajaran mengenai materi-materi *workshop*. Terakhir, penulis bersama IPPADA akan melakukan demonstrasi dengan mencoba memproduksi limbah kering yang sudah memiliki visual menjadi sebuah totebag, selimut kecil, taplak meja, atau produk-produk lainnya.



Gambar 3 Bagan Tahapan Pelaksanaan Workshop (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

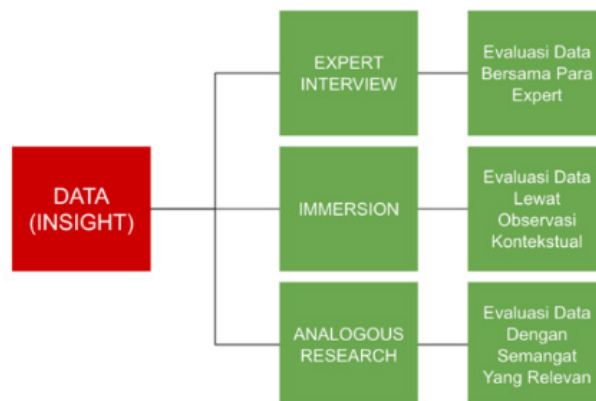
Menurut buku *The field guide to human-centered design* (“Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit,” n.d., p. 39), salah satu metode yang cukup efektif dilakukan untuk mengerti kemauan masyarakat adalah dengan melakukan sebuah wawancara. Buku ini menjelaskan bahwa metode wawancara memiliki daya untuk mendapatkan data potensi yang lebih berkualitas realistis, dan lebih faktual. Berangkat melalui pemahaman ini, tim penulis mengunjungi kampung ciakar secara berkala untuk mengumpulkan data serta melakukan wawancara kepada beberapa masyarakat Ciakar. Hasil dari wawancara ini adalah pengumpulan *insight* masyarakat Ciakar mengenai pengelolaan limbah, atau potensi apa yang dimiliki oleh masyarakat Ciakar dalam mengatasi permasalahan limbah kering. Secara konklusif, masyarakat Ciakar berpandangan bahwa baik secara makro atau mikro, kampung Ciakar memiliki kemauan untuk berkembang. Dari pandangan para pengrajin di sana, masyarakat Ciakar sudah memiliki bukti penanganan limbah di Ciakar, yaitu Pak Poneran. Pak Poneran adalah pengelola limbah plastik yang bersumber dari Kampung Ciakar. Mereka juga mengatakan bahwa masyarakat di Ciakar sudah memiliki kemampuan, hanya saja belum memiliki arahan dan pondasi pengembangan yang lebih jelas. Metode wawancara ini dilakukan sebagai sebuah variabel yang berpotensi bisa mengukur keberhasilan perencanaan ke depan.

FOTO	NAMA	JABATAN	POTENSI
	Kang Boim	Ustad	Potensi yang diutarakan oleh Kang Boim adalah kekeluargaan warga Ciakar yang sudah erat khususnya pada anak-anak muda nya. Mereka semua sudah saling membantu jika ada yang membutuhkan.
	Pak Semanti	Pengrajin	Potensi yang diutarakan oleh Pak Semanti adalah sumber daya manusia yang sudah mencakupi kegiatan mengelola sampah.
	Bu Siti Sauda	Guru	Potensi yang diutarakan oleh Bu Siti adalah hubungan warga Ciakar yang sudah erat khususnya pada anak-anak muda nya. Mereka semua sudah saling membantu jika ada yang membutuhkan. Anak-anak muda Ciakar juga bakal mudah untuk digangguh dalam melakukan sesuatu yang baik, namun sayang belum ada yang bisa memenui mereka dalam pengumpulan sampah.
	Kang Nunu	Penjahit	Potensi yang diutarakan dalam wawancara ini adalah banyaknya lahan yang dapat bisa dijadikan tempat pengelolaan limbah di Ciakar
	Pak Poneran	Pengelola Limbah	Potensi yang diutarakan dalam wawancara ini adalah pengalaman Pak Poneran yang dapat ditiru oleh warga sekitar meski hanya mengelola limbah dalam jumlah sedikit.
	Bu Lis	Ibu Rumah Tangga	Potensi yang diutarakan oleh Bu Lis adalah adanya beberapa tempat khusus untuk menampung sampah-sampah tersebut. Adanya juga orang seperti Pak Poneran, warga setempat, yang sudah mengelola limbah

Gambar 4 Data atau Insight dari Kegiatan Wawancara (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Tahapan evaluasi terhadap indikator keberhasilan dilakukan dengan tiga tahapan. Menurut buku *The field guide to human-centered design* (“Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit,” n.d., p. 43), diskusi bersama para experts menghasilkan sebuah nilai dan pandangan yang bisa mengevaluasi data yang telah penulis kumpulkan. Diskusi dilakukan bersama para Desainer, Dosen, dan juga Direktur Pengelolaan Sampah KLHK. Selain *expert interview*, menurut buku

ini evaluasi bisa dilakukan juga dengan *immersion* atau berbaur dengan konteks. Evaluasi ini dilakukan dengan belajar lewat kondisi eksisting serupa di tempat lain, sebagai bahan perbandingan. Kemudian untuk melengkapi evaluasi, penulis juga melakukan sebuah evaluasi *analogous research* untuk mencari suatu fenomena dengan semangat yang relevan. Evaluasi ini menghasilkan tiga kata kunci yaitu mencari sesuatu yang tidak berguna menjadi berguna, sesuatu yang terbengkalai menjadi sesuatu yang teratur, dan sesuatu yang berguna menjadi tidak berguna.



Gambar 5 Bagan Tahapan Evaluasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 6 Diskusi Bersama Expert, Immersion di Kampung Markisa, Kali Besar Kota Tua (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

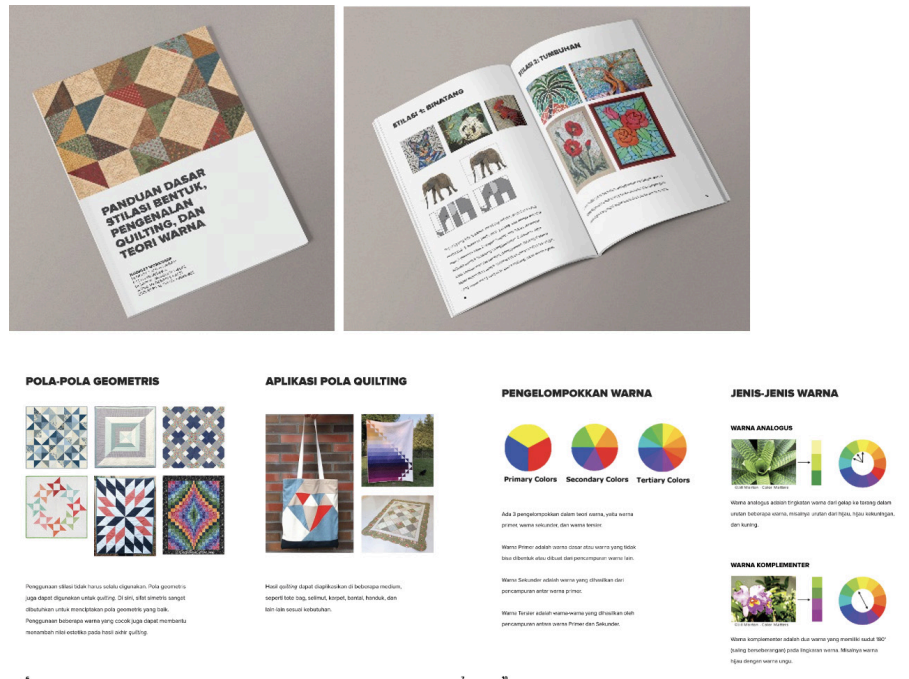
PEMBAHASAN

Indikator Keberhasilan

Hasil dari wawancara dan diskusi dengan masyarakat desa Ciakar, masalah utama yang ditemukan dalam kasus ini merupakan penumpukan limbah kain perca pasca pembuatan *sleeping bag*. Dengan kesepakatan bersama terbentuklah kegiatan berupa workshop (lokakarya) mengenai dasar stilasi bentuk, pengenalan teknik quilting dan juga teori warna dan penerapannya. Stilasi adalah metode penggambaran dari bentuk realis menjadi bentuk ornamentsal dengan cara disederhanakan meninggalkan kompleksitas dalam bentuk.

Dalam memanfaatkan limbah tersebut salah satu pemanfaatan kain perca merupakan pembuatan *quilting*. Quilting adalah teknik menjahit dengan cara menyatukan atau menggabungkan potongan-potongan kain perca menjadi satu kesatuan pola desain yang diinginkan. Dalam pembuatan pola ini teknik stilasi menjadi ilmu dasar yang akan diterapkan dalam *workshop*.

Materi workshop tersebut akan dikemas lengkap dalam bentuk *booklet* dengan beberapa metode didalamnya, seperti tata cara hingga varian pola yang akan diajarkan kepada peserta, termasuk teori warna sampai dengan psikologi warna dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian terdapat pembelajaran soal pengenalan warna, terminologi warna, pengelompokan warna (warna primer, warna sekunder, warna tersier), jenis-jenis warna (warna analogus, warna komplementer, warna triadik, warna tetradik), psikologi warna, dan penggunaan teori warna di kehidupan sehari-hari.



Gambar 7 Desain Buku Modul yang Dirancang (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dengan masyarakat ciakar, wujud berhasilnya dalam proyek ini adalah tim penulis berhasil merealisasikan menyatukan keinginan warga untuk menturut sertakan keaktifan organisasi IPPADA dalam melaksanakan kegiatan workshop dan keilmuan desain komunikasi visual dalam pengenalan stilasi bentuk, *quilting*, dan teori warna dengan harapan akan terus berjalan kedepannya. Semangat keterbukaan warga dalam perencanaan workshop ini juga didukung oleh kemauan langsung, juga kompetensi dan potensi dalam diri mereka dengan usaha kerajinan menjahit *sleepingbag*. Sangat disayangkan kegiatan workshop belum terlaksana dengan maksimal sesuai dengan waktu yang telah direncanakan akibat pandemi.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kegiatan workshop atau kolaborasi ini secara konklusif memiliki satu tujuan yaitu menciptakan sebuah solusi yang kolaboratif dan kontributif. Kolaboratif artinya sama-sama menyatukan kompetensi, bukan hanya salah satu pihak yang bekerja, sedangkan kontributif berarti berguna dan mengembangkan potensi masyarakat

Ciakar itu sendiri. Melihat dari sudut pandang masyarakat dalam pengumpulan data kualitatif, masyarakat Ciakar belum memiliki arahan dan fondasi yang jelas. Hal ini menyebabkan potensi yang selama ini dimiliki belum bisa diaplikasikan dengan efektif.

Melalui kegiatan ini, tim penulis berusaha membekali sebuah pengetahuan akan eksplorasi visual yang bisa dilakukan oleh masyarakat Ciakar, atau singkatnya memberikan arahan yang proporsional sebagai bentuk pengembangan potensi. Penulis bersama tim menyadari bahwa perencanaan ini mungkin belum sepenuhnya sempurna, terlebih karena kondisi pandemi rencana workshop secara langsung harus terhalang. Walaupun demikian, materi modul yang telah dipersiapkan penulis dalam buku modul itu tetap diserahkan kepada masyarakat Ciakar sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Penulis berharap dengan adanya modul tersebut, masyarakat Ciakar dapat memiliki bekal materi untuk bisa dipelajari, dikembangkan, dan juga disesuaikan kembali ketika kondisi memungkinkan.

Selama proses perancangan yang dilakukan, metode-metode desain partisipatif yang dilakukan dapat menjadi sebuah strategi komunikasi tersendiri yang mampu meningkatkan ketertarikan dan juga pengetahuan pihak-pihak yang dilibatkan dalam proses perancangan tersebut. Metode partisipatif ini menjadi sebuah bentuk perancangan dimana keberhasilannya tidak hanya tergantung pada hasil akhir rancangan, namun juga pada keseluruhan proses yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit. (n.d.). Retrieved August 20, 2020, from ideo.com website: <https://www.ideo.com/post/design-kit>
- Hananto, B. A. (2020). What is Social Visual Communication Design? Proposals on How to Identify and Define it. In J. Selamat, L. T. Pinasthika, & N. H. Ibrahim (Eds.), *Proceedings of the International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)* (pp. 27–31). <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.201202.049>
- Hananto, B. A., Violetta, F., & Wongso, S. (2019). Desain Partisipatoris dalam Perancangan Media Informasi Kesehatan untuk Posyandu Mekar Bakti. In B. A. Hananto (Ed.), *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS) 2019* (pp. 126–130). Retrieved from <https://ojs.uhp.edu/index.php/SNDS/article/view/3302>
- Kurikulum Operasional 2016 Program Studi Desain Komunikasi Visual* (1st ed.). (2016). Tangerang: Universitas Pelita Harapan.
- Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Sakka, A. (2016). *Dampak Limbah dan Polusi Terhadap Manusia dan Lingkungan* (1st ed.; Sukirman, Ed.). Gowa: Alauiddin University Press.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and The New Landscapes of Design. *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Spinuzzi, C. (2005). The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication*, 52(2), 163–174.