

PERANCANGAN GRAPHIC ZINE EKSPERIMENTAL MENGENAI WARNA ORANG JAWA DALAM DESAIN GRAFIS INDONESIA

Muhammad Nabil Zidan Alfarizy¹, Asep Kadarisman²

¹²*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Univeristas Telkom Jl. Telekomunikasi No. 01,
Terusan Buah Batu, Bandung, Indonesia*

¹danzidan@student.telkomuniversity.ac.id, ²kadarisman@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kebudayaan terbagi menjadi dua bentuk, berwujud dan tak berwujud. Di Indonesia tepatnya di kebudayaan Jawa, mereka mempunyai konsepsi klasifikasi simbolik budaya Jawa dan konsepsi sistem warna Mancawarna yang berkaitan dengan *papat genep kalimo pancer* sebagai salah satu bentuk kebudayaan tak berwujud mereka. Hingga kini memang belum banyak ditemukan sumber tertulis yang secara khusus memuat bahasan warna Jawa, dan ini menjadi kekhawatiran terhadap nilai budaya yang akan tergerus oleh perkembangan zaman karena jarang ditemui sumber yang masih relevan dengan budaya masa kini. Sampai saat ini upaya untuk tetap mempertahankan nilai budaya lampau dan melestarikan hal tersebut untuk masa yang akan datang masih menjadi persoalan yang tak kunjung usai. Hal tersebut disebabkan oleh cepatnya kita dipengaruhi oleh budaya asing dari luar dan merasa nilai budaya yang lampau sudah tidak relevan lagi. Pada perancangan *graphic zine* eksperimental ini ditujukan untuk mengangkat kembali nilai budaya lampau agar tetap relevan dan dapat menarik perhatian khalayak sasaran di masa kini, serta sebagai upaya pelestarian nilai-nilai budaya untuk masa yang akan datang.

Kata Kunci : *Warna, Budaya, Jawa, Zine.*

Muhammad Nabil Zidan Alfarizy adalah mahasiswa S1 (S.Ds) studi desain komunikasi visual di Universitas Telkom, Bandung. Asep Kadarisman adalah dosen studi desain komunikasi visual di Universitas Telkom, Bandung.

Abstract: Culture is divided into two forms, tangible and intangible. In Indonesia, to be precise in Javanese culture, they have a conception of the symbolic classification of Javanese culture and a conception of the Mancawarna color system related to the *papat genep kalimo pancer* as a form of their intangible culture. Until now, there have not been many written sources that specifically discuss Javanese colors, and this is a concern about cultural values that will be eroded by the times because it is rare to find sources that are still relevant to today's culture. Until now, efforts to maintain the cultural values of the past and to preserve them for the future is still a problem that never ends. This is due to the ease with which we are influenced by foreign cultures from outside and feel that past cultural values are no longer relevant. This final project will discuss and design about this experimental graphic zine, that is intended to bring back cultural values of the past so that they remain relevant and can attract the attention of target audiences in the present, as well as as an effort to preserve cultural values for the future.

Keywords : *Color, Culture, Java, Zine.*

PENDAHULUAN

Budaya pada umumnya berkaitan erat dengan cara hidup sebuah masyarakat yang diturunkan dari generasi ke generasi. Di Indonesia, tepatnya di pulau Jawa juga tentu mempunyai masyarakat Jawa dengan budayanya sendiri. Selayaknya sebuah aset penting dalam suatu masyarakat, nilai-nilai budaya sepatutnya dijaga agar tidak hilang tersapu oleh pengaruh dari luar. Tetapi di era ini kita sudah terpengaruhi oleh proses globalisasi dan tanpa disadari telah terjadi pertukaran kebudayaan dengan cepat melalui perkembangan teknologi yang memudahkan untuk mengakses dan menyerap kebudayaan lain dari luar, yang pada sisi baiknya kita dapat mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Untuk menanggulangi hal tersebut negara turut berperan

untuk mempertahankan aset kebudayaan nasional seperti yang tercantum pada Pasal 4 Ayat 1 UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, disebutkan bahwa pemajuan kebudayaan bertujuan untuk melestarikan warisan budaya bangsa dan mempengaruhi arah perkembangan dunia, sehingga kebudayaan menjadi haluan pembangunan nasional.

Dalam memahami warisan budaya dan upaya pelestariannya, pemahaman mengenai bentuk kebudayaan dapat menjadi dasar dalam topik penelitian ini. Terdapat dua jenis bentuk kebudayaan yaitu berwujud dan tak berwujud. Hal ini masih menjadi fokus UNESCO sejak tahun 2003 untuk mempertahankan bentuk warisan dari generasi lampau yang terus dijaga dan dilestarikan di masa sekarang dan dianugerahkan untuk kepentingan generasi mendatang. Warisan budaya tak berwujud pada umumnya kita ketahui dalam bentuk bahasa asli daerah, seni pertunjukkan, pengetahuan lokal dan keterampilan tradisional. Sedangkan warisan budaya berwujud adalah suatu hal yang berkaitan dengan kehadiran fisik seperti artefak, bangunan, tempat dan monumen. Pada dekade ini hal tersebut juga menjadi fokus Rencana Strategis Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015-2019 yang dinamakan "Program Pelestarian dan Pemajuan Kebudayaan" yang dilaksanakan oleh Ditjen Kebudayaan. Terdapat pada Sasaran Program Nomor 2 (SP2) yang disasarkan untuk mewujudkan akses yang meluas, merata dan berkeadilan di bidang kebudayaan, dengan kebijakan untuk meningkatkan pelibatan masyarakat dalam melestarikan dan menciptakan ekspresi budaya serta menyelenggarakan kegiatan budaya yang ditempuh melalui pendukung kegiatan penciptaan dan pelestarian ekspresi budaya.

Dalam upaya kegiatan penciptaan dan pelestarian budaya, desain grafis dapat menjadi sebuah medium yang terlibat sebagai bentuk pengekspresian budaya serta untuk perluasan informasi budaya tersebut agar memudahkan akses informasi yang dimuat dalam rancangan yang akan dibuat. Keterkaitan desain dengan budaya juga

sudah terjalin sejak lama. Salah satu contoh keterkaitan desain grafis dengan budaya orang Jawa terdapat pada pertunjukkan Wayang Kulit, yang pada dasarnya adalah rangkaian cerita yang ditampilkan dengan objek yang di desain sedemikian rupa wujudnya sebagai media yang berfungsi untuk mendukung rangkaian cerita tersebut. Di dalam objek tersebut terdapat garis, bentuk, warna, tekstur, ruang dan ukuran. Hanya saja terkadang keterkaitan tersebut terdapat pergeseran nilai-nilai budaya yang terkandung demi kepentingan estetis ataupun hal lainnya dalam praktik desain grafis di Indonesia.

Terdapat nilai-nilai yang lahir dan terimplementasikan dalam warisan budaya berwujud dalam keseharian orang Jawa. Salah satu hal yang terwujud adalah pemaknaan terhadap warna dalam kehidupan mereka. Warna merupakan sebuah elemen budaya yang mengandung nilai-nilai luhur dan menjadi salah satu pedoman dalam kehidupan orang Jawa. Nilai-nilai yang terkandung dalam warna merupakan sebuah pemahaman estetika nusantara yang memperlihatkan sifat khas mulai dari mistis hingga religius. Mancapat, sebuah sistem klasifikasi simbolik 5 kategori dalam budaya orang Jawa, terdiri dari 4 arah mata angin dan 1 pusat, dipakai sebagai basis pengetahuan terhadap pemaknaan warna. Tiap arah mata angin memiliki warna yang merepresentasikan posisinya antara lain: Utara-Hitam, Selatan-Merah, Timur-Kuning, Barat-Putih dan spektrum warna keseluruhan berada pada posisi pusat.

Sistem warna atau pemahaman mengenai warna dalam suatu budaya bukanlah hal yang baru ditemukan, tetapi pada kenyataannya masih kurang diketahui oleh khalayak luas mengenai pemahaman tersebut. Rancangan mengenai Mancawarna ini dilakukan terkait dengan kurangnya publikasi dan pemahaman mengenai informasi mancawarna yang kerap membuat sering terjadinya penyalahgunaan warna dalam konteks kebudayaan saat diterapkan, hal tersebut dikarenakan kurangnya sumber yang memuat muatan lokal seperti ini. Tetapi saat ini muncul gagasan baru oleh Kresna Dwitomo pada tahun 2020 yang disebut Neo-Indonesiana yaitu suatu frasa, ideologi

atau gaya baru yang dimanifestasikan oleh kekayaan seni dan budaya Nusantara dari nilai lampau, dalam konteks kontemporer dan untuk preservasi identitas di masa yang akan datang. Sebuah gerakan yang diharapkan dapat mengembalikan kembali warisan budaya dengan pendekatan yang lebih modern dan dapat diterima oleh khalayak luas saat ini.

Warisan tak berwujud dan berwujud membutuhkan pendekatan yang berbeda untuk pelestariannya. Rancangan ini akan melalui pendekatan desain grafis eksperimental dengan batasan eksperimental yang mengacu pada gagasan Neo-Indonesiana. Media yang akan memuat tentang pemahaman warna ini akan dibuat dalam medium graphic zine yang terdapat lembaran warna di dalamnya untuk keperluan desain grafis. Zine masih menjadi pilihan media cetak yang cukup populer dan penting dalam perkembangan media informasi dan komunikasi pada saat ini, bahkan di Indonesia pun mulai ada event tahunan yang mewadahi para desainer grafis yang ingin mengedarkan zine buatan mereka di *Jakarta Art Book Fair* pada tanggal 13-15 Desember 2019 lalu. Selain itu juga dalam rancangan zine ini akan terdapat lembaran warna yang berfungsi sebagai katalog warna dari serial warna nusantara yang dimulai dari warna orang Jawa untuk diterapkan dalam praktik desain grafis.

Perlu diketahui pada rancangan ini dilakukan untuk turut berperan dalam bentuk pelestarian dan pemajuan budaya di tengah perkembangan dan pengaruh globalisasi peradaban dunia, dan juga sebagai upaya peningkatan informasi dan publikasi kebudayaan Indonesia. Perancangan grafis eksperimental ditempuh untuk mengetahui apakah jika dalam perancangan yang dikontrol secara ketat perlakuannya terdapat perubahan dalam proses hingga akhir rancangan akan dibuat. Selain itu eksperimentasi pada perancangan ini juga akan ditempuh melalui pendekatan frasa Neo-Indonesiana yang tergolong baru dengan metode Tridaya sebagai metode alternatif dalam merancang. Dengan adanya rancangan ini diharapkan dapat mengingatkan kembali tentang pemahaman warna orang Jawa ini ke permukaan

zaman sekarang dan sebagai bentuk media referensi baru untuk lebih memahami penerapannya dalam desain grafis. Serta nilai tambah untuk mempertahankan dan melestarikan warisan budaya ini di masa sekarang dan memberikan pengetahuan baru dalam proses desain grafis dan juga untuk kepentingan di masa yang akan datang nanti.

KAJIAN TEORI

Zine menurut Skripцова, L. (2017), zine adalah suatu bagian media pers komunitas, sebuah tulisan cetak yang berasal dari suatu kelompok atau komunitas maupun suatu gerakan yang disebar luaskan melalui media alternatif. Menurut Resmadi, I. (2018), zine menawarkan kesan intim dan personal kepada pembacanya melalui bentuk-bentuknya yang beragam. Entah itu melalui foto, kolase, atau ilustrasi. Selain tentu saja melalui tulisan-tulisan di dalamnya. Pemahaman media cetak menurut Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan* ia mengatakan bahwa media cetak memiliki dua komponen utama yaitu teks (verbal) dan bahan visual.

Pemahaman bahan cetak khususnya bahan kertas menurut Wasono, A. B. (2008). *Teknik Grafika dan Industri Grafika* ia mengatakan bahwa bahan cetakan khususnya kertas adalah merupakan bahan yang sangat penting di dalam pekerjaan cetak sehingga penyesuaian kualitas dari kertas (bahan cetakan) akan sangat dominan di dalam menentukan/menghasilkan kualitas cetak. Seperti yang tertera pada Pasal 1 Ayat 1 UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dikatakan bahwa Kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan cipta, rasa, karsa, dan hasil karya masyarakat.

Hal tersebut juga dipaparkan oleh Soemardi S. dan Soemardjan S. (1964), mereka mengatakan bahwa budaya adalah segala hasil cipta, rasa, dan karsa masyarakat yang meliputi jiwa manusia yang selaras dengan nilai dan normal sosial

dalam mengamalkan apa yang diketahui manusia, dan juga karya yang meliputi produk teknologi dan kebendaan lainnya.

menurut Sutoto B. H. (1984), secara antropologi budaya dapat dikatakan bahwa yang disebut suku bangsa Jawa atau orang Jawa adalah orang-orang yang berbicara bahasa Jawa dengan beragam dialeknya secara turun-temurun dalam kesehariannya dan tinggal di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur, serta berasal dari daerah-daerah tersebut.

Kebudayaan yang akan dirancang berupa kebudayaan tak berwujud, melainkan suatu sistem nilai budaya pada kebudayaan orang Jawa. Hal tersebut dijelaskan oleh Koentjaraningrat (2000) bahwasanya suatu sistem nilai-budaya terdiri dari konsepsi-konsepsi, yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat, mengenai hal-hal yang harus mereka anggap amat bernilai dalam hidup.

Eksperimentasi seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2011), penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu percobaan yang berusaha mencari pengaruh beberapa variabel tertentu dengan variabel yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Eksperimentasi dalam desain grafis menurut Zhuang J. (2014) dapat dikategorikan ke dalam empat hal yaitu, bentuk visual, metode, partisipasi pengguna atau audiens, serta identitas dan representasi. desain grafis masih lekat dalam praktik eksperimentasi desain grafis modern.

Terdapat unsur-unsur dalam pengaplikasian desain grafis seperti yang dinyatakan oleh Kusrianto, (2007) ia menyatakan bahwa unsur-unsur tersebut yaitu titik, garis, bentuk, warna dan tekstur. Pemahaman book design menurut Tang, R. F. (2004). *New Book Design* terdapat faktor yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain buku yaitu *packaging, navigation structure*.

Pemahaman *layout* menurut Ambrose, G. dan Harris, P. (2005). *Basics Design 02: Layout* mereka menjabarkan bahwa dalam *layout* adalah pengaturan elemen desain dalam kaitannya dengan bidang dan ruang di mana elemen-elemen tersebut berada, dan dalam keserasian dengan tampilan secara keseluruhan dari segi estetis. Menurut Rustan, S. (2008), elemen-elemen desain yang terdapat dalam sebuah *layout* yaitu elemen teks, elemen visual, elemen tak terlihat.

Pemahaman warna menurut Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain* ia mengatakan bahwa warna secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Menurut Boyd, H. (2000), promosi adalah sebuah upaya membujuk orang untuk menerima produk, konsep, dan gagasan.

Pemahaman tipografi menurut Zapf, H. (1954). *Manuale Typographicum* ia mengatakan bahwa tipografi dapat diartikan sebagai seni pemilihan dan penataan huruf secara benar yang dipilih dan diatur sesuai dengan tujuan tertentu agar dapat menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Pemahaman tipografi menurut Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis* ia mengatakan bahwa perancangan dengan menggunakan huruf merupakan tahapan yang paling menentukan dalam solusi masalah tipografi, seorang designer akan bertindak sebagai komunikator visual yang memiliki berbagai peluang mengontrol setiap keputusan kreatif yang dapat memperkuat efektivitas dan efisiensi dari sebuah pesan yang akan disampaikan kepada penerima.

Pemahaman identitas visual menurut Hidayat, S. (2017), ia menyatakan bahwa perancangan identitas visual menggunakan prinsip dan elemen-elemen desain berupa bentuk, warna, ilustrasi, tipografi, dan *layout*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku zine eksperimental yang dapat membantu mempertahankan warisan budaya dan melestarikan pemahaman budaya tersebut untuk masa yang akan datang sehingga dapat membantu para generasi sekarang dan mendatang untuk memahami warna budaya orang Jawa dalam pembelajaran ataupun dalam praktik dalam dunia industri kreatif. Khalayak sasaran dari rancangan ini dituju kepada audiens di rentang usia 21-25 tahun sebagai sasaran primer seperti mahasiswa tingkat akhir dan praktisi desain grafis di Indonesia. Rentang usia tersebut dipilih dikarenakan usia tersebut adalah usia peralihan memasuki masa dewasa awal yang sedang mengalami perluasan pemikiran, termasuk kesadaran akan permasalahan kebudayaan lokal dan juga peralihan dari masa perkuliahan akhir ke masa memasuki industri untuk praktik desain grafis yang dapat berguna dan diaplikasikan dalam bidang tersebut. Pengumpulan data perancangan ini dilakukan dari Bandung dan juga penelitian pustaka yang berisi muatan dari Jawa Tengah dan Jawa Timur. Proses waktu yang digunakan dalam perancangan ini dilakukan mulai dari bulan September 2020 hingga bulan Desember 2020. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan studi pustaka, sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah eksperimental dengan metode tridaya yang terdiri dari cipta, rasa, dan karsa. Cipta sebagai bentuk penelitian budaya, perencanaan, dan sketsa. Rasa sebagai bentuk eksplorasi, visualisasi dan perbaikan. Lalu ada Karsa sebagai bentuk manifestasi dan produksi. Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan mencari informasi dengan melakukan riset dari sumber pustaka seperti buku, jurnal penelitian sejenis, pemberi proyek (Projek Agni) hingga artikel yang berkaitan dengan topik yang mendukung penelitian seperti media dan bahan cetak, pemajuan kebudayaan, konsep pemahaman warna jawa, bentuk eksperimentasi dalam desain grafis hingga desain buku. Setelah mendapatkan informasi dari berbagai sumber melakukan proses perancangan dengan menggunakan metode eksperimetasi tridaya yang di dalamnya

terdapat tiga proses tahapan yaitu cipta, rasa dan karsa. Konsep yang digunakan dalam proses perancangan eksperimentasi ini akan memuat pemahaman warna orang Jawa atau Mancawarna sebagai topik utama yang akan dimuat dalam medium zine, serta menyajikan visualnya melalui pendekatan desain Neo-Indonesiana dan dilandasi dengan contoh data objek penelitian mengenai penggeseran makna atau penyelewengan yang terdapat dalam pengaplikasian warna Jawa. Setelah itu penulis menyimpulkan hasil proses eksperimentasi yaitu Dengan menggunakan metode eksperimentasi Tridaya, proses yang dilakukan tetap pada jalurnya dan membuat rancangan *graphic zine* Mancawarna ini berkesinambungan dengan pendekatan visual yang dituju. Seperti pada halnya ketika media utama dan media pendukung disatukan, semua akan memiliki keselarasan yang saling berhubungan hingga terjadilah pengejawantahan Neo-Indonesiana dengan konsepsi *past*, *present*, dan *future*. Hingga frasa tersebut menjadi sebuah semangat untuk mengangkat kembali nilai budaya lampau ke masa kini, agar tetap relevan dan juga turut meningkatkan kesadaran terhadap pelestarian budaya demi kepentingan di masa yang akan datang.

HASIL

Dalam rancangan ini yang berdasarkan latar belakang, konsep eksperimentasi dan data yang telah dijabarkan sebelumnya mengenai upaya bentuk pelestarian dan pemajuan kebudayaan mengenai jenis nilai budaya tak wujud yaitu mancawarna masyarakat Jawa. Dalam hubungannya dalam desain grafis, mancawarna dalam rancangan disasarkan kepada mahasiswa desain grafis dan praktisi desain grafis agar dapat menjadikan mancawarna ini sebagai acuan dan penyampaian pesan mengenai sistem warna masyarakat Jawa untuk dapat diaplikasikan kedalam praktik desain grafis mereka. Dengan khalayak sasaran yang bertuju pada mahasiswa desain grafis tingkat akhir dan praktisi desain grafis dengan rentang umur 21-25 tahun. Pendekatan yang dilakukan pada rancangan ini akan berfokus pada frasa Neo-Indonesiana yang

Klasifikasi mancapat dalam konsepsi warna Jawa digambarkan dengan empat arah mata angin dan titik kelima berada pada pusatnya. Empat titik arah mata angin tersebut memiliki warna, jenis logam, nama hari, sifat seseorang, hingga bermacam benda dan sifatnya yang saling terhubung. Selain itu pengaplikasian sistem warna Jawa ini juga dapat ditemui pada produk seni tradisional Jawa dengan isi makna dan simboliknya masing-masing seperti contohnya pada penokohan wayang dengan warna kulit yang berbeda-beda.

Setelah melakukan cultural research, rancangan dapat masuk ke *design personality* untuk merepresentasikan sebuah rancangan menjadi hidup dalam tahap Cipta sebagai proses perencanaan dan sketsa awal. Dalam tahap ini termasuk proses pemikiran *design purpose* dan *design value* dalam sebuah rancangan. *Design personifications* yang terkandung dalam rancangan ini yaitu *preservation, guidance, applicable, graphic, experimental, dan odd*. Tiap kata kunci tersebut akan tertuang dalam rancangan yang akan dibuat pada proses Rasa. Kemudian dilanjutkan dengan *ideascape*, sederhananya *ideascape* adalah sebuah *moodboard* bisa berupa warna, jenis huruf yang akan digunakan, elemen grafis seperti apa saja yang akan digunakan dan juga *design personality* yang mewakili keseluruhan rancangan sebagai sebuah bentuk pengekspresian perancang menuangkan proses citra akulturasi di satu tempat. Terdapat 4 warna yang akan digunakan dalam perancangan *graphic zine* Mancawarna ini, keempat warna tersebut diambil dari sistem warna budaya Jawa itu sendiri. Hitam, merah, kuning, dan putih.

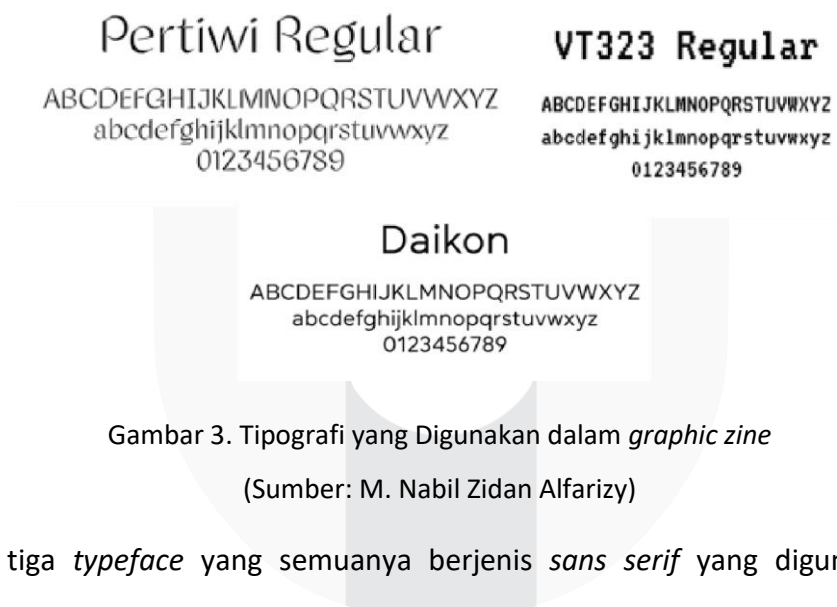


Gambar 2. Warna yang Digunakan dalam *graphic zine*

Sumber: M. Nabil Zidan Alfarizy

Pada sistem tata letak (*layout*) yang digunakan berupa modular grid yang bertujuan untuk mendapatkan kesan yang lebih leluasa dan eksploratif dalam peletakan konten-konten di dalam *artboard* tersebut.

Pada proses tahapan Rasa, semua yang telah ditentukan pada tahapan Cipta mulai dilebur ke dalam bentuk visual. Bentuk visual yang dituju dalam tahapan Rasa ini adalah pendekatan visual Neo-Indonesiana yang mempunyai tiga poin yang saling berhubungan yaitu *past* (nilai lampau), *present* (relevansi masa kini), dan *future* (mengacu ke masa depan). Dalam proses eksplorasi visual ditentukan elemen-elemen grafis seperti *typeface* dan penggambaran ilustrasi yang akan digunakan yang sesuai dengan kaidah yang terdapat dalam frasa Neo-Indonesiana.



Gambar 3. Tipografi yang Digunakan dalam *graphic zine*
(Sumber: M. Nabil Zidan Alfarizy)

Terdapat tiga *typeface* yang semuanya berjenis *sans serif* yang digunakan dalam rancangan *graphic zine* ini, yaitu, Pertiwi Regular, *typeface* ini digunakan untuk membawa poin *past* ke dalam konsep rancangan dengan kesan sentuhan *typeface* bernuansa Nusantara, Daikon, *typeface* ini hadir merepresentasikan poin *present*, VT323 Regular, *typeface* dengan bentuk *pixelated* menggambarkan poin *future*.



Gambar 4. Ilustrasi yang Digunakan dalam *graphic zine*

(Sumber: M. Nabil Zidan Alfarizy)

Sedangkan ilustrasi dengan modifikasi teknik grafis *halftone* menjadi bagian dari poin *past*, ilustrasi dengan modifikasi teknik grafis *vector* merepresentasikan poin *present*, ilustrasi dengan gaya *pixel art* menjadi bagian dari poin *future* dikarenakan letak dengan sentuhan teknologi seperti pada *typeface* VT323 Regular di atas. Pada proses terakhir dalam metode eksperimentasi Tridaya ini, tahapan Karsa akan melalui proses pengaplikasian garapan visual ke media utama dan turunan rancangan atau *collaterals design* sebagai media pendukung dan dicakup dengan pengejawantahan sebagai finalisasi akhir. Kemudian pada tahap akhir berupa rancangan *graphic zine* "Mancawarna" yang merupakan hasil dari metode eksperimentasi Tridaya dengan frasa Neo-Indonesiana sebagai pendekatannya.



Gambar 5. Cover graphic zine “macawarna”
 (Sumber: M. Nabil Zidan Alfarizy)

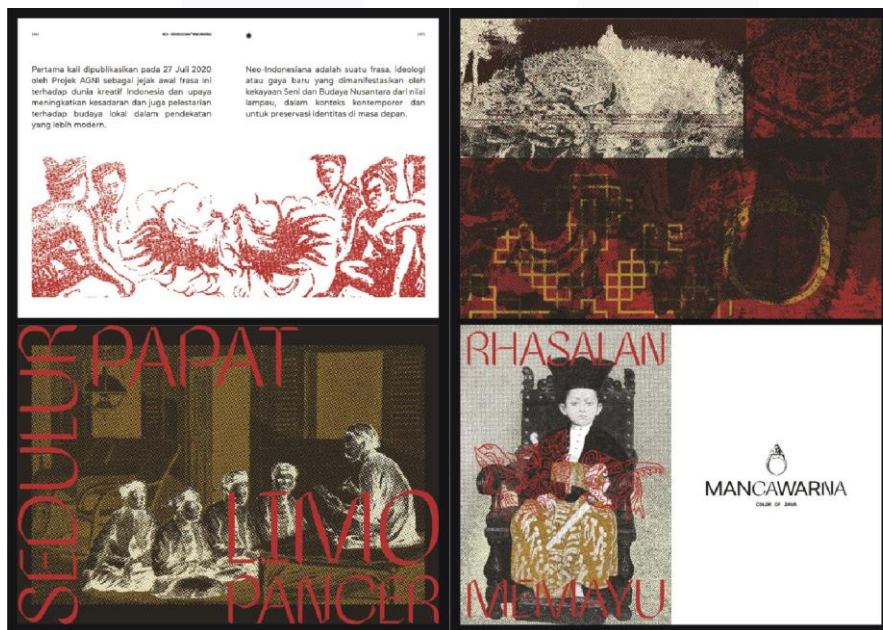


Gambar 6. Isi graphic zine “macawarna” 1
 (Sumber: M. Nabil Zidan Alfarizy)



Gambar 7. Isi graphic zine “macawarna” 2

(Sumber: M. Nabil Zidan Alfarizy)



Gambar 8. Isi graphic zine “macawarna” 3

(Sumber: M. Nabil Zidan Alfarizy)

DISKUSI

Metode eksperimentasi Tridaya dapat dijadikan suatu landasan yang kuat untuk sebuah rancangan yang memuat pemahaman suatu budaya dan secara metodis dapat dikembangkan lebih jauh lagi kedepannya. Dalam pendekatan visual, Neo-Indonesiana juga dapat membantu mendorong semangat untuk kembali mengangkat nilai lampau ke masa kini sebagai bentuk partisipasi pelestarian budaya Indonesia ke khalayak luas dalam konteks kontemporer yang lebih modern.

KESIMPULAN

Kembali mengangkat nilai budaya lampau ke masa sekarang dengan tujuan pelestarian budaya memanglah penting dan menjadi kewajiban. Meskipun terjadi banyaknya perkembangan teknologi, hal tersebut tetap bisa dicapai dengan beradaptasi seiring berjalannya waktu. Dengan adanya Neo-Indonesiana, semangat tersebut menjadi suatu frasa yang relevan untuk digunakan saat ini dengan penggabungan *past*, *present*, dan *future* yang terimplementasikan ke dalam produk kebudayaan yang mempunyai warnanya masing-masing. Termasuk juga metode eksperimentasi Tridaya yang menjadi landasan rancangan kali ini yang terkandung tahapan-tahapan yang berkesinambungan dengan konsep Neo-Indonesiana. Sehingga dapat menghasilkan suatu rancangan yang dapat menjawab permasalahan Tugas Akhir ini ke dalam medium *graphic zine* berisi pemahaman sistem warna Jawa atau mancawarna sebagai media penyampaian pesan nilai budaya dengan kemasan yang relevan pada khalayak sasaran.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Projek Agni sebagai pemberi proyek sekaligus menjadi narasumber dalam memberikan informasi yang berhubungan mengenai perancangan penelitian tugas akhir ini.

REFERENSI

Adi Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset

Ambrose, G. dan Harris, P. (2005). *Basics Design 02: Layout*. Lausanne: AVA Publishing

Boyd, Walter, Larreche et. al. (2000). *Manajemen pemasaran: suatu pendekatan strategis dengan orientasi global, jilid 1-2/E*. Jakarta: Erlangga

Koentjaraningrat. (1994). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia.

Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN Balai Pustaka.

Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 90037-3

Resmadi, Idhar. (2018). *Jurnalisme Musik dan Selingkar Wilayahnya*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama

Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2005). *Dasar-dasar tata rupa & desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran

Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Soemardjan, S., & Soemardi, S. (1964). *Setangkai Bunga Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Sudjana, N. dan Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Sugiyama, Kotaro dan Tim Andree. (2011). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. Pennsylvania: Mcgraw Hill Professional

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.

Tang, R. F., Caroline R. (2004). *New Book Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.

Wasono, A. B. dkk. (2008). *Teknik Grafika Dan Industri Grafika*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

Zapf, H. (1954). *Manuale Typographicum*. Massachusetts: The MIT Press

JURNAL

Skripcova, L. (2017), *Motivations And Incentives Of Community Media Content Creators: A Case Study Of Spodnás*. Vol.8 No.2 2017.

Syarip Hidayat *Jurnal "Penerapan Identiras Visual Pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah"* 2017

Zhuang, J., Wei, G., Carlsen, R. W., Edwards, M. R., Marculescu, R., Bogdan, P., & Sitti,

M. (2014). Analytical modeling and experimental characterization of chemotaxis in *serratia marcescens*. *Physical Review E*, 89(5), 052704.

WEBSITE

Avira, P (2020, Juli 28). Mau Promosi Bisnismu lebih Efektif? Simak Fungsi Cetak Sticker Berikut! [Unggahan Artikel]. Diakses dari <https://www.tokopedia.com/blog/fungsi-cetak-stiker-hbl/> (diakses pada tanggal 11 Desember 2020)

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2017/11/UU-No-5-Tahun-2017-tentang-Pemajuan-Kebudayaan.pdf> (diakses pada tanggal 5 Desember 2020)

<https://www.thelogocreative.co.uk/designer-interview-with-david-carson> (diakses pada tanggal 5 Desember 2020)

<https://subjek-agni.medium.com/neo-indonesiana-gerakan-ide-frasa-baru-dinuantara-part-1-awal-e76d81234c3c> (diakses pada tanggal 5 Desember 2020)

Sakimun (2013, Februari 23). Mengain Warisan Budaya Leluhur [5]. [Unggahan Artikel]. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/pakde-sakimun/552a56046ea834e017552d04/mengais-warisan-budaya-leluhur-5> (diakses pada tanggal 11 Desember 2020)

Nurul, Fitriyah (2019, November 3). Hilangnya Budaya Jawa Karena Pengaruh Budaya Asing. [Unggahan Artikel]. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/fitriyahnurul/5dbec732097f3677895eab02/hilangnya-budaya-jawa-karena-pengaruh-budaya-asing?page=all> (diakses pada tanggal 11 Desember 2020)