

**KETRAMPILAN DESAIN ORNAMEN
MENUJU SISWA YANG UNGGUL DAN TERAMPIL
PADA MA MIFTAHUL HUDA BULUNGAN JEPARA**

Agus Setiawan ¹⁾, Dzuha Hening Yanuarsari ²⁾, Toto Haryadi ³⁾
^{1,2,3)} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer
 Universitas Dian Nuswantoro

¹⁾ Email: agus.setiawan@dsn.dinus.ac.id

²⁾ Email: dzuha.hening.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id

³⁾ Email: toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 6 Agustus 2019

Disetujui : 16 September 2019

Kata Kunci :

seni, label kemasan, ornamen, poster.

ABSTRAK

Sebagai salah satu sekolah menengah atas di Jepara, Madrasah Aliyah Miftahul Huda Bulungan membekali siswa kelas XII dengan seni rupa, seni tari, serta seni musik yang ada dalam mata pelajaran Seni Budaya. Namun, ketrampilan tersebut belum mengeksplorasi identitas khas Jepara sebagai kota ukir. Hal ini melatarbelakangi kegiatan pengabdian untuk memperkenalkan desain ornamen kepada para siswa yang dilaksanakan tanggal 20 – 22 Juli 2019 di lab komputer MA Miftahul Huda. Siswa belajar tentang pembuatan desain ornamen secara manual, yang kemudian dikembangkan menjadi desain ornamen digital, desain label kemasan, serta poster kegiatan. Kegiatan ini diawali dengan presentasi materi, dilanjutkan dengan praktik menggambar ornamen secara manual dan digital menggunakan komputer dan perangkat lunak pengolah grafis. Hasil dari kegiatan ini yaitu gambar ornamen, label kemasan, serta poster kegiatan yang menggunakan elemen ornamen khas Jepara sebagai identitas visualnya. Para siswa menjadi mengerti tentang ornamen beserta potensi pemanfaatannya dalam karya desain.

ARTICLE INFO

Article History :

Received: August 6, 2019

Accepted: September 16, 2019

Keywords:

art, label packaging, ornament, poster

ABSTRACT

As on of the senior high school on Jepara, the Miftahul Huda Islamic Senior High School of Bulungan provides skills for third-grade students about fine art, traditional dance art, and musical art in Cultural Art subjects. However, these skills have not explored yet the unique identity of Jepara which known as a Carving city. This problem becomes the background of an educational activity to introduce ornament design for students held on July 20-22, 2019 in the computer lab of the Miftahul Huda Islamic Senior High School. The students learned about drawing ornament, then developed it become a digital ornament, packaging label, and poster designs. This activity was begun with a presentation about ornament, then continued by practicing drew ornament manually and digitally used the computer and graphics processing software. The result of this activity is ornamented drawing, packaging label, and also poster designs which used Jepara's unique ornament elements as a visual identity. The students became understand about ornaments and their potential usage in design artwork.

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah (MA) dalam sistem pendidikan Indonesia merupakan jenjang sekolah paling atas sebelum menuju ke perguruan tinggi, yang mengarahkan siswa memiliki kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang matang secara usia. Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab yang besar dalam membangun ketiga aspek pendidikan tersebut secara seimbang (Tokan, 2016, p. 176). Khususnya di madrasah aliyah, siswa diarahkan tidak hanya fasih belajar ilmu agama, tetapi juga pengetahuan umum serta ketrampilan yang bermanfaat dalam kehidupan setelah lulus sekolah untuk dapat bersaing. Hal ini sebagaimana diterapkan oleh Madrasah Aliyah Miftahul Huda Bulungan Jepara, yang membekali siswa dengan ketrampilan seni rupa, seni tari, serta seni musik melalui mata pelajaran Seni Budaya.

Di sisi lain, ketrampilan tersebut pada dasarnya kurang mengeksplorasi identitas Jepara sebagai kota ukir. Jepara memiliki sentra industri kerajinan ukiran kayu yang menjadi leading sektor perekonomian, hingga terkenal mengeksport produk ke dunia internasional (Mardiatno, 2018, p. 169). Kekhasan tersebut seharusnya diangkat dan diperkenalkan. Kurikulum MA memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang perlu ditampakkan (At-Taubany and Suseno, 2017, p. 26). Belum adanya mata pelajaran maupun ekstrakurikuler yang fokus dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ornamen ukir khas Jepara. Padahal, hal ini bisa menjadi peluang sebagai upaya melestarikan ornamen ukir Jepara melalui sistem pendidikan formal yang ditujukan untuk siswa-siswi yang siap memasuki usia produktif kerja. Selain itu juga keberadaan motif ukir tidak bisa dipisahkan dari masyarakat Jepara, yang memuat realitas politik, kultural, serta ekonomi dalam dimensi ruang dan waktu (Setiawan and Sulaiman, 2017, p. 32).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis serta tim pelaksana yang terdiri dari Agus Setiawan, Dzuha Hening Yanuarsari, serta Toto Haryadi bekerja sama dengan Madrasah Aliyah Miftahul Huda Bulungan sebagai mitra melalui program Kemitraan Masyarakat Stimulus yang fokus pada ketrampilan desain ornamen menuju siswa yang unggul dan terampil. Program ini mengarah pada pemberian workshop dalam

melatih dan mengeksplorasi ketrampilan siswa kelas XII MA Miftahul Huda Bulungan untuk membuat motif desain ornamen khas Jepara secara manual hingga digital yang diimplementasikan pada label kemasan serta poster kegiatan. Target luaran dari kegiatan ini yaitu publikasi di media massa, video dokumentasi pelaksanaan kegiatan, serta publikasi karya ilmiah pengabdian masyarakat.

2. METODE

Kegiatan workshop ketrampilan desain ornamen bagi siswa-siswi MA Miftahul Huda Bulungan dilaksanakan selama tiga hari pada tanggal 20 s/d 22 Juli 2019 di laboratorium sekolah menggunakan metode praktik yaitu prosedur penelitian bagian dari praktik (Arikunto, 1996, p. 15). Peserta dari kegiatan ini yaitu siswa-siswi kelas XII MA Miftahul Huda yang berjumlah 30 orang. Pada hari pertama, metode yang digunakan yaitu presentasi teoritis / ceramah untuk setiap materi, yang diawali dengan materi desain ornamen oleh Agus Setiawan. Setelah itu dilanjutkan dengan ceramah tentang label kemasan oleh Toto Haryadi, dan berikutnya ceramah tentang poster kegiatan oleh Dzuha Hening Yanuarsari. Kegiatan hari pertama ditutup dengan praktik membuat desain ornamen yang dipandu oleh Agus Setiawan. Ornamen digambar secara manual di kertas gambar dan diwarnai menggunakan pensil warna. Hasil desain ornamen digunakan sebagai bekal untuk kegiatan hari kedua. Pada hari kedua, metode yang digunakan yaitu praktik demonstrasi yaitu digitalisasi desain ornamen menggunakan komputer dan perangkat lunak pengolah grafis (*Corel Draw*) yang diisi oleh Toto Haryadi. Hasil digitalisasi selanjutnya digunakan untuk membuat desain label kemasan. Praktik demonstrasi berikutnya yaitu pembuatan poster kegiatan sekolah menggunakan perangkat lunak pengolah foto (*Photoshop*) yang dipandu oleh Dzuha Hening Yanuarsari. Poster menggunakan elemen desain ornamen yang telah dihasilkan pada praktik sebelumnya. Pada hari ketiga, karya yang telah dibuat oleh peserta kegiatan dikumpulkan oleh tim pelaksana kegiatan dan dipilih karya terbaik sebagai wujud apresiasi untuk peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari pertama kegiatan workshop ketrampilan desain ornamen, peserta memperoleh pengetahuan tentang desain ornamen, label kemasan, dan poster kegiatan. Ornamen adalah susunan pola hias yang menggunakan motif dan kaidah-kaidah tertentu pada suatu bidang atau ruang, sehingga bentuk yang dihasilkan menjadi lebih indah dan menarik perhatian (Saragi, 2012, p. 67). Berdasarkan pengamatan, hal ini menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta. Khususnya desain ornamen, keberhasilan peserta tampak pada hasil gambar ornamen manual yang telah dibuat hingga tahap pewarnaan, yang mana mencerminkan diri khas Jepara sebagai kota ukir. Ukiran Jepara terlihat dari motif Jumbai atau ujung relung yaitu daunnya mekar menyerupai kipas, sementara pada ujung daunnya meruncing (Setiawan and Sulaiman, 2017, p. 40). Meskipun pada awalnya peserta butuh dipandu, peserta mampu menyelesaikan tugas berupa gambar desain ornamen tepat waktu sesuai dengan *brief* yang diberikan tim pelaksana.

penggayaan bentuk, pemilihan warna, serta komposisi. Penggunaan warna yang padu, kontras, serta sesuai membuat motif ini enak dipandang. Motif tidak terlalu banyak elemen bentuk, sehingga memberi kemudahan dalam proses digitalisasi ornamen pada tahap selanjutnya.



Gambar 1 Hasil desain ornamen manual 1 (foto Agus Setiawan, 20 Juli 2019)



Gambar 2 Hasil desain ornamen manual 2 (foto Agus Setiawan, 20 Juli 2019)

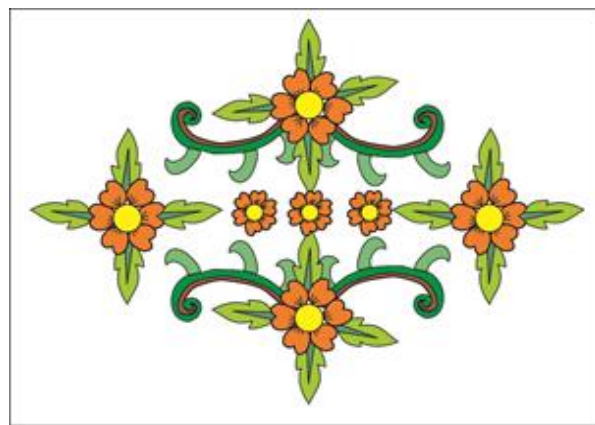
Pada desain ornamen di atas, meskipun hanya tersusun dari beberapa objek saja, namun hasilnya sederhana dan bagus. Objek yang simpel disertai penempatan yang tepat membuat motif di atas menjadi enak dilihat. Selain itu, penggunaan warna yang hampir semuanya hijau tepat karena sesuai dengan karakteristik objek yang digambar yakni bunga dan daun.



Gambar 3. Hasil digitalisasi desain ornamen 1 (Foto Toto Haryadi, 21 Juli 2019)

Gambar di atas merupakan salah satu hasil desain ornamen terbaik yang bisa dilihat dari

Gambar di atas merupakan hasil digitalisasi desain ornamen sebagaimana tampak pada gambar 1. Meskipun hasilnya tidak 100% mirip dengan gambar manualnya, penggabungan antara elemen sulur, bunga, dengan daun menjadi serasi. Teknik yang digunakan yaitu stilasi simplifikasi, dengan membuat garis-garis lengkung dengan menyederhanakan bentuk-bentuk objek yang rumit. Desain ornamen digital di atas kemudian dikembangkan menjadi elemen visual label kemasan yang terlihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 5. Hasil digitalisasi desain ornamen 2
(Foto Toto Haryadi, 21 Juli 2019)

Jika dilihat, gambar di atas memiliki komposisi yang tidak sama dengan gambar manualnya. Namun di sisi lain, upaya improvisasi dalam komposisi ornamen patut apresiasi. Pengembangan ornamen tersebut dalam label kemasan bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Hasil desain label kemasan 1
(Foto Toto Haryadi, 21 Juli 2019)

Penerapan ornamen digital dalam label kemasan memberi kesan khas, unik, serta tetap menampilkan identitas Jepara sebagai kota ukir. Ornamen bunga yang selama ini banyak dijumpai pada produk mebel kini menjadi identitas dalam label kemasan yang sederhana namun unik dan informatif.



Gambar 6. Hasil desain label kemasan 2
(Foto Toto Haryadi, 21 Juli 2019)



**Gambar 7. Hasil desain poster
(Foto Dzuha Hening Yanuarsari, 22 Juli 2019)**

Ucapan Terima Kasih

Penulis atau tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekdikti atas bantuan dana yang dialokasikan untuk melaksanakan kegiatan program masyarakat stimulus dan juga kepada LPPM Universitas Dian Nuswantoro.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan program kemitraan stimulus workshop ketrampilan desain ornamen, bisa dilihat bahwa pengetahuan, kemampuan, serta ketrampilan siswa meningkat. Pada awalnya, sebelum pengenalan materi teori dan praktik, hampir semua peserta belum pernah menggunakan komputer untuk membuat ornamen, mendesain label kemasan, serta membuat poster sendiri secara digital. Selain itu, tim pelaksana benar-benar memperkenalkan materi baik teori maupun praktik dari “nol”, karena sebelumnya peserta tidak banyak memiliki pengalaman menggunakan komputer. Antusiasme peserta dalam mengikuti step by step desain ornamen membuat tim pelaksana tetap semangat meskipun jam / durasi kegiatan

cukup lama. Peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga selesai dengan tertib, sesuai rencana yang telah disusun, serta mengikuti panduan atau tutorial yang telah diberikan oleh para pemateri.

4.2. Saran

Bagi dosen lain yang akan mengajukan atau melaksanakan program ini khususnya terkait desain ornamen maupun desain lain yang melibatkan proses kreatif menggunakan alat gambar manual maupun digital (komputerisasi), pahami betul karakteristik dan kemampuan calon peserta. Hal ini akan mempermudah saat pelaksanaan. Materi dan metode yang akan digunakan setidaknya dipertimbangkan dan disesuaikan dengan peserta.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1996) *Prosedur Penelitian Suatu Metode Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, cet. IX.
- At-Taubany, T. I. B. and Suseno, H. (2017) ‘Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah’, *Depok: Kencana*.
- Mardiatno, D. (2018) *Potensi Sumberdaya Pesisir Kabupaten Jepara*. UGM PRESS.
- Saragi, D. (2012) ‘Mengungkap Nilai Pedagogis dan Ajaran Moral yang Terkandung Dalam Makna Ornamen tradisional Rumah Adat Batak Simalungun Sebagai Kontribusi’, in Yulistio, D. and Lubis, B. (eds) *Prosiding Seminar Nasional “Bahasa dalam Perspektif Globalisasi*. Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB, pp. 67–79.
- Setiawan, A. and Sulaiman, A. M. (2017) ‘Pengembangan Desain Motif Ukir Untuk Aktualisasi Identitas Jepara Sebagai Kota Ukir’, *ANDHARUPA*, 03(01), pp. 31–48.
- Tokan, P. R. I. (2016) *Sumber Kecerdasan Manusia*. Gramedia Widiasarana.