



Universitas
Pembangunan Jaya

Volume 4, Nomor 1, 2025
ISSN: 2830-2966

**Analisis Semiotik Identitas Kultural Komunitas Maiyah
Kenduri Cinta Sebagai Simbol Spiritual, Sosial, dan Interaksi**

*Eko Wahyu Sentavito, Shinta Irmayanti, Ryan Fauzy,
Muhammad Zulyan Fakhri, Timothy Farrel Anthonio*

**Potensi Buku Interaktif Mengenai Edukasi Konsumsi Energi
Berlebihan**

Regita Mahira Wudyatami, Sri Retnoningsih

**Tinjauan Perancangan Video Pendek Mengenai Gejala Stres
sebagai Pemicu Insomnia pada Mahasiswa Tingkat Akhir**

Grace Sitta Mariszka, Rosa Karnita

**Peran Konten Video Review dalam Memengaruhi Gaya
Overconsumption di Kalangan Generasi Z**

Maharani Lathifah Sofyan, Eka Noviana

Visual Struktur Sci-Fi Motorcycle dalam Ilustrasi 3 Dimensi

Rachel Zefanya Oranto

**Processing Recycled Brass Plate into Jewellery in Small and
Medium Industries (SMEs): Medividi**

Fauzia Trivana Putri, Maharani Dian Permanasari

**Mencintai Alam Melalui Buku Cerita: Pendekatan Visual
Storytelling pada Anak**

Andre Akbar Nugraha, Ganis Resmisari

**Processing Recycled Brass Plate into Jewellery in Small and
Medium Industries (SMEs): Medividi**

Fauzia Trivana Putri, Maharani Dian Permanasari

**Meningkatkan Peran Keilmuan Desain Produk Bagi
Kemampuan Dasar Mahasiswa Fakultas Ilmu Rekayasa
Universitas Paramadina Melalui Evaluasi Pembelajaran Mata
Kuliah Berpikir Desain**

*Noel Febry Ardian, Ira Handayani Samri, Farahiyah Inarah
Putri*

**Analisis Potensi Perubahan Brand Image Sepatu Kodachi
dari Tahun 1975-2024**

Bintang Ardiana Muharam, Wiwi Isnaini

DESAINPEDIA

JURNAL DESAIN PRODUK DAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

ISSN 2830-2966



9 772830 296007

Analisis Semiotik Identitas Kultural Komunitas Maiyah Kenduri Cinta Sebagai Simbol Spiritual, Sosial, dan Interaksi

Eko Wahyu Sentavito¹, Shinta Irmayanti², Ryan Fauzy³, Muhammad Zulyan Fakhri⁴, Timothy Farrel Anthonio⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya
Jl. Cendrawasih Raya B7/P, Sawah Baru, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15413, Indonesia
eko.wahyusentavito@student.upj.ac.id

Received 21 Desember 2024, Revised 15 Maret 2025, Accepted 25 April 2025

Abstract - The Maiyah community initiated by Emha Ainun Nadjib, better known as Cak Nun, emphasizes the concept of *Sinau Bareng* as a form of shared learning that includes cultural, spiritual and intellectual aspects. This research aims to identify the cultural and ideological identity of the Maiyah community, explore this subculture's role in shaping its members' spiritual and social understanding, and examine the social interaction model applied in the community. Using a descriptive qualitative method, this research goes in-depth into the formation and development process of the Maiyah community. The results show that Maiyah is a discussion forum and a movement that encourages togetherness, openness and love of knowledge. The values of tolerance, pluralism and nationalism applied in this community strengthen social cohesion between members and create space for cross-cultural dialog. Through Roland Barthes' semiotic approach, it is revealed that elements in Maiyah, such as Kiai Kanjeng's music, the community's visual identity such as peci and white shirts, have connotative meanings that depict social alternative education relevant to the context of Indonesian society.

Keywords: Maiyah Community; Subculture; Cultural Identity; Sinau Bareng

Abstrak — Komunitas Maiyah yang diinisiasi oleh Emha Ainun Nadjib, atau yang lebih dikenal sebagai Cak Nun, menekankan pada konsep *Sinau Bareng* sebagai bentuk pembelajaran bersama yang mencakup aspek budaya, spiritual dan intelektual. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi identitas kultural dan ideologis komunitas Maiyah, mengeksplorasi peran subkultur ini dalam membentuk pemahaman spiritual dan sosial anggotanya, serta mengkaji model interaksi sosial yang diterapkan dalam komunitas. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini mendalami pada proses pembentukan dan perkembangan komunitas Maiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Maiyah tidak hanya merupakan forum diskusi tetapi juga sebuah gerakan yang mendorong kebersamaan, keterbukaan dan cinta ilmu. Nilai-nilai toleransi, pluralisme, dan nasionalisme yang diterapkan dalam komunitas ini memperkuat kohesi sosial antara anggota dan menciptakan ruang untuk dialog lintas budaya. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, terungkap bahwa elemen-elemen dalam Maiyah, seperti musik Kiai Kanjeng, identitas visual komunitas seperti peci dan baju putih, memiliki makna konotatif yang menggambarkan pendidikan alternatif sosial yang relevan dengan konteks masyarakat Indonesia.

Kata Kunci: Komunitas Maiyah; Subkultur; Identitas Kultural; Sinau Bareng

PENDAHULUAN

Perkotaan sering kali dikenal sebagai pusat aktivitas ekonomi dan sosial dengan ritme kehidupan yang cepat. Dalam lingkungan seperti ini, banyak individu mengalami tekanan hidup yang tinggi akibat tuntutan pekerjaan dan dinamika sosial yang kompleks. Di tengah kesibukan tersebut, muncul berbagai komunitas yang menawarkan ruang refleksi dan diskusi bagi mereka yang mencari keseimbangan intelektual dan spiritual. Salah satu komunitas yang berkembang di lingkungan urban adalah Komunitas Maiyah Kenduri Cinta, sebuah forum diskusi yang tidak hanya membahas isu-isu agama, tetapi juga mencakup aspek sosial, budaya, dan intelektual dengan pendekatan yang inklusif (Pratama, 2017).

Maiyah Kenduri Cinta berakar pada gerakan yang diinisiasi oleh Emha Ainun Nadjib atau yang lebih dikenal sebagai Cak Nun. Sejak era Reformasi, Cak Nun memilih jalur kultural sebagai medium dakwah dan pendidikan sosial (Ulwiya, 2021). Forum-forum diskusi yang ia gagas awalnya berkembang dari pengajian kecil di Jombang, yang kemudian dikenal sebagai *Padhang Mbulan*. Forum ini memberikan ruang bagi masyarakat untuk berdiskusi secara terbuka dan reflektif terhadap berbagai isu kehidupan (Suprpto & Handoyo, 2021). Setelah mendapatkan respons positif dari masyarakat, konsep ini diperluas ke berbagai daerah,

termasuk Kenduri Cinta di Jakarta, yang menjadi wadah bagi masyarakat urban dalam mengeksplorasi pemahaman spiritual dan sosial mereka (Nadjib, 2015).

Salah satu ciri khas utama komunitas Maiyah adalah pendekatan *Sinau Bareng*, yang mengedepankan pembelajaran kolektif dalam suasana egaliter. Dalam pendekatan ini, setiap individu diberikan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi tanpa melihat status sosial, ekonomi, atau akademiknya. Hal ini berbeda dengan banyak forum keagamaan lainnya yang sering kali menempatkan satu pihak sebagai pemberi ilmu dan pihak lain sebagai penerima pasif. Pendekatan *Sinau Bareng* menekankan bahwa setiap orang memiliki pengetahuan yang bisa dibagikan, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara dialogis dan interaktif (Albab, 2017).

Selain aspek diskusi, elemen budaya juga menjadi bagian integral dari Komunitas Maiyah. Musik Kiai Kanjeng, yang memadukan gamelan tradisional dengan berbagai aliran musik modern, menjadi salah satu sarana penyampaian pesan dalam komunitas ini. Musik dalam Maiyah tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media dakwah dan ekspresi nilai-nilai spiritual serta kebangsaan. Kiai Kanjeng sering kali mengiringi forum Maiyah dengan komposisi musik yang memperkuat pesan yang disampaikan dalam diskusi, menjadikan suasana lebih dinamis dan menyentuh aspek emosional serta reflektif para peserta (Pratama, 2017).

Selain itu, identitas visual dalam komunitas Maiyah juga memiliki makna yang mendalam. Peci dan kemeja putih yang dikenakan oleh sebagian besar anggota komunitas mencerminkan nilai kesederhanaan, kesetaraan, dan spiritualitas. Warna putih pada kemeja melambangkan keterbukaan terhadap ilmu dan kebersihan hati, sementara peci berfungsi sebagai simbol tradisi keislaman yang tetap relevan dalam konteks budaya modern (Effendy, 2009). Pakaian ini bukan sekadar atribut fisik, tetapi memiliki makna simbolik yang memperkuat identitas komunitas Maiyah sebagai ruang dialog yang inklusif dan berbasis nilai-nilai kebersamaan (Sofaer, 1999).

Sebagai subkultur dalam masyarakat urban, Maiyah Kenduri Cinta menawarkan alternatif dalam memahami agama dan kehidupan sosial melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan humanis. Diskusi dalam komunitas ini tidak hanya berfokus pada aspek ritual agama, tetapi juga membahas isu-isu kemasyarakatan dengan perspektif yang luas. Pendekatan ini memberikan ruang bagi berbagai kalangan untuk berpartisipasi tanpa sekat ideologi, menjadikannya forum yang lebih terbuka dan adaptif terhadap dinamika sosial yang terus berkembang (Saputra, 2012).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana subkultur komunitas Maiyah Kenduri Cinta memengaruhi pemahaman spiritual dan sosial anggotanya, serta bagaimana interaksi sosial dalam komunitas ini terbentuk dan dipertahankan. Penelitian ini juga mengkaji simbol-simbol budaya dalam komunitas Maiyah menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi makna denotatif dan konotatif dari elemen-elemen seperti pakaian, musik, dan pola diskusi dalam forum *Sinau Bareng*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini berfokus pada analisis karakter identitas kultural komunitas Maiyah Kenduri Cinta dengan menggunakan pendekatan semiotik Roland Barthes. Identitas kultural yang dimaksud mencakup elemen-elemen simbolik yang terdapat dalam komunitas, seperti pakaian, musik, dan pola interaksi dalam forum *Sinau Bareng*, yang merepresentasikan nilai-nilai spiritual, sosial, dan intelektual yang dianut oleh para anggotanya. Selain itu, penelitian ini juga berupaya memahami bagaimana komunitas Maiyah Kenduri Cinta memengaruhi lingkungan sekitarnya, baik dalam aspek sosial maupun

budaya, serta bagaimana interaksi sosial yang terjadi di dalam komunitas dapat membentuk pola pikir dan pemahaman anggota terhadap isu-isu spiritual dan kemasyarakatan.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis identitas kultural dan ideologis komunitas Maiyah melalui kajian semiotika guna mengungkap makna denotatif dan konotatif yang terkandung dalam berbagai simbol komunitas. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran subkultur Maiyah dalam membentuk pemahaman spiritual dan sosial anggotanya, termasuk bagaimana pola interaksi dan nilai-nilai yang dianut dalam komunitas ini memengaruhi cara pandang mereka terhadap kehidupan, keberagaman, dan relasi sosial dalam masyarakat yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk menginterpretasikan makna simbol-simbol budaya dalam komunitas Maiyah Kenduri Cinta. Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji bagaimana elemen visual, musik, dan interaksi sosial dalam komunitas ini memiliki makna denotatif dan konotatif yang berkontribusi terhadap pemahaman spiritual dan sosial anggotanya.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, studi literatur, serta dokumentasi (Sugiyono, 2016) dari berbagai sumber yang berkaitan dengan aktivitas komunitas Maiyah. Observasi dilakukan dengan menghadiri beberapa pertemuan komunitas Maiyah Kenduri Cinta untuk memahami secara langsung pola interaksi dan simbol yang digunakan. Studi literatur mencakup kajian terhadap tulisan-tulisan Emha Ainun Nadjib, penelitian terdahulu, serta dokumentasi dalam bentuk video dan artikel yang membahas komunitas Maiyah.

Analisis dilakukan dengan menggunakan dua tahapan utama dalam teori semiotika Barthes, yaitu makna denotatif yang melihat objek atau simbol pada level permukaan, dan makna konotatif yang menggali lebih dalam terhadap nilai-nilai yang direpresentasikan oleh simbol tersebut dalam konteks budaya dan sosial. Beberapa elemen utama yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup penggunaan pakaian khas komunitas (peci dan kemeja putih), musik dari Kiai Kanjeng, serta pola diskusi dalam forum *Sinau Bareng*. Hasil analisis bertujuan untuk memahami bagaimana komunitas Maiyah membangun identitas budaya yang unik dan bagaimana identitas tersebut memengaruhi pemikiran serta interaksi sosial anggotanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Kultural dalam Komunitas Maiyah Kenduri Cinta

Komunitas Maiyah Kenduri Cinta memiliki identitas kultural yang kuat yang ditunjukkan melalui berbagai simbol yang digunakan dalam setiap kegiatan mereka. Identitas ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda visual tetapi juga memiliki makna mendalam yang mencerminkan nilai-nilai yang dianut oleh komunitas. Simbol utama dalam komunitas Maiyah mencakup elemen pakaian seperti peci dan kemeja putih, musik dari Kiai Kanjeng, serta model diskusi *Sinau Bareng* yang bersifat egaliter.

Tabel 1 Identitas Kultural dalam Komunitas Maiyah Kenduri Cinta

Instrumen	Makna Denotatif	Makna Konotatif
Forum Diskusi	Forum di mana masyarakat berkumpul untuk pengetahuan	Tempat pembelajaran egaliter yang mendekonstruksi hierarki formal (Suprpto & Handoyo, 2021)
Kehadiran Cak Nun	Seorang pembimbing diskusi memberikan wawasan	Figur bapak yang mengayomi, memberikan inspirasi, dan mengarahkan peserta menuju kebijaksanaan hidup yang lebih dalam (Mustofa, 2017)

Instrumen	Makna Denotatif	Makna Konotatif
Kemeja Putih dan Peci	Atribut pakaian yang mencerminkan nilai keislaman dan budaya lokal	Simbol kesederhanaan, kesetaraan, kebersamaan, serta identitas spiritual (Nadjib, 2015)
Kiai Kanjeng	Grup musik yang memainkan berbagai genre musik dari tradisional hingga modern	Musik yang melambangkan pluralisme dan keterbukaan budaya, mencerminkan bagaimana identitas budaya yang berbeda dipadukan dalam harmoni (Pratama, 2017)

Makna Simbol Peci Merah Putih dalam Komunitas Maiyah

Peci merah putih seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 1 merupakan salah satu simbol yang unik dalam komunitas Maiyah. Secara umum, peci dalam budaya Islam Indonesia sering digunakan sebagai simbol keislaman dan ketaatan dalam menjalankan ajaran agama. Namun, dalam konteks Maiyah, peci merah putih memiliki makna yang lebih luas, tidak hanya mencerminkan aspek spiritual, tetapi juga menekankan nilai-nilai kebangsaan dan kepemimpinan yang inklusif.



Gambar 1 Peci yang Dikenakan Cak Nun dalam Komunitas Maiyah

Secara denotatif, peci merah putih hanyalah penutup kepala yang dikenakan oleh anggota komunitas. Namun, secara konotatif, peci ini mencerminkan simbol nasionalisme dan persatuan dalam keberagaman. Warna merah dan putih yang identik dengan bendera Indonesia menunjukkan bahwa komunitas Maiyah tidak hanya berfokus pada aspek keagamaan tetapi juga menanamkan rasa cinta tanah air di antara para anggotanya. Selain itu, penggunaan peci ini melambangkan kepemimpinan berbasis kebersamaan, di mana setiap individu dalam komunitas memiliki peran dalam membangun lingkungan yang harmonis dan toleran.

Tabel 2 Makna Simbol Peci Merah Putih dalam Komunitas Maiyah

Warna dan Bentuk	Makna Denotatif	Makna Konotatif
Warna merah putih dengan bentuk oval	Peci merah dan putih digunakan oleh jamaah Maiyah	Warna merah dan putih menyerupai warna bendera Indonesia, serta melambangkan kepemimpinan

Makna Simbol Baju Koko dalam Komunitas Maiyah

Baju koko berwarna putih seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 2 sering dikenakan oleh anggota komunitas Maiyah dalam berbagai pertemuan dan diskusi keagamaan. Pakaian ini bukan sekadar elemen estetika, tetapi juga memiliki nilai filosofis yang mencerminkan prinsip dasar komunitas Maiyah. Warna putih dalam budaya Islam sering dikaitkan dengan kesucian dan keterbukaan terhadap ilmu pengetahuan. Dalam komunitas Maiyah, penggunaan baju koko menjadi simbol dari kesederhanaan, kebersamaan, dan komitmen terhadap nilai-nilai spiritual.



Gambar 2 Baju Koko

Secara denotatif, baju koko yang dikenakan oleh jamaah Maiyah adalah pakaian khas pria Muslim yang sering dipakai dalam kegiatan keagamaan. Namun, secara konotatif, penggunaan baju koko mencerminkan filosofi kesederhanaan yang dianut oleh komunitas. Warna putih tidak hanya menandakan aspek religiusitas, tetapi juga menggambarkan identitas budaya yang lebih luas. Dalam konteks ini, baju koko bukan sekadar pakaian tradisional, melainkan media komunikasi non-verbal yang menggambarkan nilai-nilai kesederhanaan, ketulusan, dan keterbukaan dalam memahami ajaran Islam serta aspek sosial-budaya lainnya.

Tabel 3 Makna Simbol Baju Koko dalam Komunitas Maiyah

Warna dan Jenis Pakaian	Makna Denotatif	Makna Konotatif
Warna putih pada baju koko	Baju koko yang digunakan oleh jamaah Maiyah	Warna putih mencerminkan keislaman dan budaya lokal
-	-	Baju koko dalam busana muslim kini menjadi multi tren fashion, yang selain kereligiusan dapat berfungsi sebagai media komunikasi non-verbal yang menggambarkan identitas dan nilai-nilai pemakainya.

Makna Musik Kiai Kanjeng sebagai Simbol Dakwah dan Pelestarian Budaya

Musik Kiai Kanjeng (Gambar 3) merupakan salah satu elemen yang membedakan Maiyah dari forum diskusi lainnya. Grup ini memainkan berbagai genre musik, mulai dari gamelan Jawa hingga musik modern, yang dikombinasikan dengan pesan-pesan spiritual dan sosial. Musik dalam Maiyah tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan pesan-pesan kebijaksanaan, membangun suasana reflektif, dan melibatkan audiens secara emosional.



Gambar 3 Grup Musik Kiai Kanjeng dalam Pertunjukan di Forum Maiyah

Dalam perspektif semiotika, musik yang dimainkan oleh Kiai Kanjeng memiliki makna yang lebih dalam. Secara denotatif, musik ini adalah bentuk seni pertunjukan, tetapi secara konotatif, ia berfungsi sebagai jembatan antara agama, budaya, dan masyarakat luas. Penggunaan alat musik tradisional menunjukkan upaya Maiyah dalam melestarikan budaya lokal, sementara integrasi dengan musik modern mencerminkan keterbukaan terhadap berbagai pengaruh budaya (Albab, 2017). Musik ini juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun suasana kebersamaan dan memperkuat identitas komunitas (Saputra, 2012).

Forum Diskusi *Sinau Bareng* sebagai Pendidikan Alternatif

Diskusi dalam Maiyah tidak seperti pengajian konvensional yang bersifat hierarkis. Dalam forum *Sinau Bareng*, peserta dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan pendidikan diberikan kesempatan yang sama untuk berbicara dan bertukar pikiran. Pendekatan ini memperkuat nilai-nilai demokrasi dalam pendidikan dan mencerminkan inklusivitas dalam pembelajaran agama serta sosial.



Gambar 4 Diskusi Terbuka dalam Forum *Sinau Bareng* Komunitas Maiyah

Dalam pendekatan semiotika Barthes, forum diskusi ini memiliki makna denotatif sebagai ruang diskusi terbuka, tetapi secara konotatif, forum ini menjadi bentuk dekonstruksi terhadap sistem pendidikan formal yang sering kali bersifat kaku dan hierarkis. Melalui interaksi yang egaliter, peserta forum diberikan ruang untuk mengeksplorasi berbagai perspektif tanpa adanya tekanan ideologis tertentu (Mustofa, 2017).

Selain itu, *Sinau Bareng* juga memiliki peran sebagai terapi spiritual dan mental bagi para anggotanya. Banyak peserta yang menganggap kehadiran dalam forum Maiyah sebagai sarana untuk mendapatkan ketenangan batin dan refleksi atas kehidupan sehari-hari (Pratama, 2017).

Diskusi yang berlangsung hingga larut malam menunjukkan bahwa keinginan untuk belajar dan berdialog dalam komunitas ini bukan sekadar formalitas, tetapi merupakan kebutuhan kolektif akan kebijaksanaan dan pemahaman yang lebih luas (Iqbal et al., 2023)

Melalui semiotika Barthes, dapat dipahami bahwa komunitas Maiyah Kenduri Cinta bukan hanya sekadar forum diskusi keagamaan, tetapi juga sebuah subkultur yang memiliki nilai sosial, budaya, dan intelektual yang kompleks. Identitasnya terbentuk dari simbol-simbol yang terus diwariskan dan berkembang seiring waktu, menjadikannya fenomena unik dalam konteks masyarakat urban Indonesia.

Ideologi dalam Maiyah Kenduri Cinta

Maiyah beroperasi berdasarkan segitiga cinta antara Allah, Rasulullah, dan manusia, dengan tujuan untuk menghidupkan prinsip *rahmatan lil 'alamin* atau Islam sebagai rahmat bagi seluruh alam. Ideologi ini berpusat pada pemahaman agama yang mengedepankan keterbukaan pikiran dan orisinalitas hati nurani setiap individu. Dalam komunitas ini, anggota diberi kebebasan untuk menafsirkan Islam secara personal dengan menggunakan akal dan hati mereka, sehingga pemahaman agama menjadi lebih inklusif dan relevan dengan kehidupan mereka.

Kegiatan utama Maiyah, seperti pengajian rutin di berbagai kota di Indonesia (Jakarta, Yogyakarta, Semarang, Jombang, Surabaya), menjadi wadah untuk diskusi, pemahaman, dan penerapan nilai-nilai keagamaan. Maiyah menekankan pentingnya kebersamaan lintas agama dan budaya, serta aktif dalam mediasi konflik sosial-keagamaan, seperti kasus lumpur Lapindo dan deklarasi damai antara Islam, Yahudi, dan Kristen.



Gambar 5 Kegiatan Toleransi Komunitas Maiyah

Dalam setiap kegiatan, anggota Maiyah diarahkan untuk menjadi agen perubahan (*agent of change*), yang berupaya menyebarkan nilai toleransi dan mengapresiasi perbedaan. Ini diharapkan dapat menciptakan masyarakat yang rukun dan multikultural. Komunitas ini bertujuan untuk menghadirkan solusi atas tantangan sosial-keagamaan melalui dialog dan tindakan kolektif berbasis cinta kasih dan nilai-nilai Islam yang inklusif.

Pengaruh Maiyah pada Lingkungan Masyarakat

Maiyah telah memberikan dampak signifikan pada masyarakat melalui berbagai platform media dan aktivitas sosialnya. Pengaruh ini dapat dianalisis melalui beberapa aspek utama, salah satunya adalah media publikasi dan jangkauan digital. Komunitas Maiyah telah mengembangkan jaringan media yang luas untuk menyebarkan gagasan dan nilai-nilainya. Dalam ranah digital, *Caknun.com* menjadi website resmi yang berfungsi sebagai pusat informasi utama tentang kegiatan Maiyah serta pemikiran Cak Nun. Selain itu, *Progress (Progressive Rock of Spirituality)* hadir sebagai majalah digital yang memuat artikel-artikel

mendalam tentang spiritualitas dan kehidupan sosial. Kanal YouTube *Caknun.com* juga menjadi sarana penting dalam menyiarkan rekaman kegiatan Maiyah serta ceramah-ceramah yang disampaikan oleh Cak Nun, memungkinkan audiens yang lebih luas untuk mengakses diskusi-diskusi yang berlangsung. Selain itu, *Podcast Kenduri Cinta* memberikan alternatif lain dalam menyebarkan pemikiran Maiyah dalam format audio digital, menjangkau pendengar yang lebih fleksibel dalam menerima informasi.

Selain platform digital, media sosial juga menjadi sarana penting dalam menyebarkan nilai-nilai Maiyah. Akun Instagram seperti *@caknun.net* dan *@kenduricinta* berperan dalam membagikan kutipan, jadwal kegiatan, serta dokumentasi acara yang telah diselenggarakan. Twitter dengan akun *@caknun* menjadi media interaksi langsung dengan masyarakat, di mana berbagai pemikiran dan isu sosial keagamaan dapat didiskusikan secara lebih luas. Sementara itu, Facebook melalui grup *Jamaah Maiyah* difungsikan sebagai ruang diskusi dan berbagi wawasan antaranggota komunitas, menciptakan interaksi yang lebih erat di antara para pengikut Maiyah.



Gambar 6 Cak Nun dan Sabrang Mowo Damar Panuluh

Tokoh-tokoh berpengaruh dalam komunitas Maiyah juga memainkan peran penting dalam penyebaran nilai-nilai komunitas. Emha Ainun Nadjib atau yang dikenal sebagai Cak Nun adalah pendiri dan pemimpin spiritual Maiyah yang telah menulis lebih dari 30 buku serta aktif memberikan ceramah di berbagai forum. Sebagai budayawan, penyair, dan pemikir yang berpengaruh dalam wacana nasional, Cak Nun sering muncul di berbagai program televisi dan media massa, memperluas jangkauan ide-idenya ke masyarakat yang lebih luas. Selain itu, Sabrang Mowo Damar Panuluh, yang merupakan putra Cak Nun dan juga direktur musik Kiai Kanjeng, memiliki peran penting dalam pengembangan musik yang memadukan unsur tradisional dan modern. Melalui pendekatan musik kontemporer, Sabrang berhasil menjangkau generasi muda dan memperkenalkan konsep Maiyah melalui media yang lebih dekat dengan keseharian mereka. Keaktifannya di media sosial dan program televisi semakin memperkuat daya tarik komunitas Maiyah di kalangan masyarakat luas.

Forum Maiyah telah memberikan dampak sosial yang signifikan pada masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan alternatif. Forum ini menciptakan ruang belajar non-formal yang inklusif, di mana peserta dari berbagai latar belakang dapat terlibat dalam diskusi yang konstruktif. Dengan menerapkan metode pembelajaran dialogis, forum ini mendorong pengembangan pemikiran kritis di kalangan peserta, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan mereka. Selain itu, forum Maiyah juga berfungsi sebagai wadah untuk meningkatkan toleransi dan pemahaman lintas agama. Dalam komunitas ini, setiap individu diberikan kebebasan untuk mengekspresikan pemikirannya, menciptakan jaringan sosial yang solid antar peserta dan meningkatkan kepekaan sosial serta empati terhadap isu-isu yang berkembang di masyarakat (Pratama, 2019).

Di luar pendidikan alternatif, Forum Maiyah juga memiliki kontribusi besar dalam pelestarian budaya. Melalui integrasi unsur budaya dalam dakwah, forum ini berhasil menjaga nilai-nilai tradisional dalam konteks modern, menjadikannya tetap relevan di tengah perubahan zaman. Penggunaan musik Kiai Kanjeng sebagai media dakwah menunjukkan bagaimana Maiyah berkomitmen terhadap promosi kesenian tradisional, sekaligus membangun apresiasi terhadap kekayaan budaya lokal. Dengan cara ini, forum Maiyah tidak hanya menjadi ruang diskusi spiritual, tetapi juga platform yang aktif dalam memperkuat identitas budaya masyarakat.

Di tingkat akademik, Maiyah telah menjadi fenomena yang menarik perhatian berbagai kalangan intelektual dan akademisi. Banyak penelitian di universitas-universitas yang mulai mengeksplorasi model pendidikan alternatif yang diterapkan oleh komunitas ini. Para akademisi melihat pendekatan Maiyah sebagai gerakan sosial-spiritual yang unik, yang menggabungkan elemen spiritual dan sosial ke dalam metode pendidikan yang lebih fleksibel. Dengan melampaui batas-batas pendidikan formal, model pembelajaran yang diterapkan di komunitas ini diakui sebagai metode efektif dalam memfasilitasi pembelajaran lintas disiplin dan generasi.

Di tingkat masyarakat umum, keberadaan Maiyah mendapatkan respons positif dari berbagai kalangan. Forum ini tidak hanya dianggap sebagai tempat belajar dan berdiskusi, tetapi juga sebagai ruang dialog yang netral dan inklusif. Dalam konteks masyarakat Indonesia yang plural, pendekatan seperti ini sangat diperlukan untuk mencegah konflik sosial yang sering kali muncul akibat perbedaan pandangan. Maiyah berperan sebagai platform yang terbuka bagi semua pihak untuk berinteraksi secara harmonis, menciptakan kohesi sosial yang kuat dalam masyarakat.

Liputan media terhadap Maiyah juga menunjukkan bagaimana komunitas ini telah menjadi gerakan kultural yang berpengaruh dalam diskursus sosial-keagamaan. Berbagai media memberikan perhatian pada kegiatan Maiyah, mengakui bahwa pendekatan dialog dan keterbukaan yang digunakan oleh komunitas ini dapat menjadi model dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sosial. Media massa sering kali mengundang perwakilan dari komunitas Maiyah untuk membahas isu-isu yang berkembang di masyarakat, menunjukkan bahwa gerakan ini telah melampaui ranah spiritual dan merambah ke bidang sosial, pendidikan, dan budaya yang lebih luas (Suprpto & Masrukhi, 2022).

Secara keseluruhan, Maiyah tidak hanya berdampak pada aspek spiritual, tetapi juga membawa perubahan yang signifikan dalam bidang sosial, pendidikan, dan media di Indonesia. Dengan dukungan dari berbagai tokoh berpengaruh serta jangkauan platform yang luas, komunitas ini berhasil menciptakan jaringan yang solid dan kohesif. Pendekatan kultural-spiritual yang diusung oleh Maiyah telah terbukti sebagai katalis yang efektif dalam perubahan sosial, membangun dialog yang inklusif, serta memperkuat nilai-nilai toleransi dan kebersamaan dalam masyarakat.

KESIMPULAN

Komunitas Maiyah Kenduri Cinta bukan sekadar forum diskusi keagamaan, tetapi juga sebuah gerakan sosial dan budaya yang menawarkan pendidikan alternatif berbasis nilai-nilai kebersamaan, keterbukaan, dan cinta ilmu. Dengan pendekatan *Sinau Bareng*, komunitas ini menciptakan ruang egaliter bagi individu dari berbagai latar belakang untuk mendiskusikan isu-isu spiritual, sosial, dan kebangsaan dalam suasana yang inklusif dan reflektif.

Analisis semiotika Roland Barthes terhadap simbol-simbol dalam komunitas Maiyah mengungkapkan bahwa elemen-elemen seperti pakaian (peci dan kemeja putih), musik Kiai Kanjeng, dan struktur forum diskusi memiliki makna yang lebih dalam daripada sekadar atribut

visual. Pakaian putih dan peci mencerminkan kesederhanaan dan kebersamaan, sementara musik Kiai Kanjeng berfungsi sebagai jembatan antara budaya tradisional dan modern dalam konteks dakwah yang inklusif. Forum diskusi *Sinau Bareng* menjadi bentuk dekonstruksi terhadap sistem pendidikan hierarkis, di mana setiap peserta memiliki kebebasan untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman tanpa batasan status sosial.

Keberadaan komunitas ini menunjukkan bahwa pendidikan nonformal berbasis komunitas dapat menjadi instrumen penting dalam membangun kesadaran sosial, memperkuat nilai toleransi, serta melestarikan budaya lokal. Dengan pendekatan yang mengakomodasi berbagai perspektif, Maiyah menjadi contoh model pendidikan alternatif yang relevan bagi masyarakat urban yang mencari ruang belajar di luar sistem formal.

Sebagai implikasi dari penelitian ini, pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam komunitas Maiyah dapat menjadi inspirasi bagi model pendidikan yang lebih inklusif dan demokratis. Studi lebih lanjut dapat mengeksplorasi bagaimana metode *Sinau Bareng* berkontribusi terhadap perkembangan intelektual dan spiritual anggota komunitas serta bagaimana model ini dapat diterapkan dalam konteks pendidikan formal maupun nonformal yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, A. U. (2017). *Pop Culture Maiyah Gambang Syafaat di Semarang* [Universitas Islam Negeri Walisongo]. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/7916/1/134111032.pdf>
- Effendy, A. F. (2009). *Ma'iyah di dalam Al-Quran*.
- Iqbal, M., Kristanto, D. D., & Maulana, R. R. (2023). PERANCANGAN BUKU VISUAL BAHASA ISYARAT GAUL SEBAGAI MEDIA EDUKASI "TEMAN DENGAR." *JURNAL ADAT-Jurnal Seni, Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan*, 5(1), 43–55. <https://jurnaladat.or.id/artikel-106.html>
- Mustofa, Muh. A. (2017). MAIYAH MOCOPAT SYAFAAT DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI. *Lentera: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi*, 1(01). <https://doi.org/10.21093/LENTERA.V1I01.839>
- Nadjib, E. A. (2015). *Orang Maiyah*. Benteng Pustaka.
- Pratama, R. K. (2017). Maiyah sebagai Pendidikan Alternatif Sosial Kemasyarakatan. In S. Margana, Baha'uddin, & A. Faisol (Eds.), *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia Jilid 4*. Penerbit Ombak.
- Saputra, P. R. (2012). *Spiritual Journey: Pemikiran & Perenungan Emha Ainun Nadjib*. Kompas. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=877168>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprpto, Y., & Handoyo, E. (2021). Konsep Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Sinau Bareng Komunitas Maiyah Galuh Kinasih Bumiayu. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 88–95. <https://doi.org/10.24176/WASIS.V2I2.6283>
- Suprpto, Y., & Masrukhi. (2022). MODEL SINAU BARENG PADA JAMAAH MAIYAH. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(1). <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v4i01.749>
- Ulwiya, S. (2021, October 20). *Maiyah Advancing Humanity Bawa ITS untuk Kemaslahatan Bangsa - ITS News*. <https://www.its.ac.id/news/2021/10/20/maiyah-advancing-humanity-bawa-its-untuk-kemaslahatan-bangsa/>

Potensi Buku Interaktif Mengenai Edukasi Konsumsi Energi Berlebihan

Regita Mahira Wudyatami^{1,*}, Sri Retnoningsih²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124
gitamw013@gmail.com*

Received 2 Februari 2025, Revised 12 Maret 2025, Accepted 13 Maret 2025

Abstract — *Climate change is an ongoing global challenge. According to the Meteorology, Climatology, and Geophysics Agency (BMKG), Indonesia recorded its highest average air temperature in September 2024 at 27.4 °C, the highest since 1981. A survey of 106 respondents aged 18–25 on the island of Java revealed that 91.5% feel the impact of climate change, while 5.7% do not, and 2.8% are unsure. Although factors such as greenhouse gas emissions, deforestation, and industrial waste contribute significantly, excessive energy consumption—especially from fossil fuels—plays a major role. This research aims to identify existing energy-saving practices and measure public awareness. A literature review and online survey methods were used to analyze this behavior. The findings highlight a significant gap: 75.5% of respondents understand the importance of energy saving, yet their daily actions do not fully reflect this awareness. To address this discrepancy, this research proposes the development of an interactive book as an innovative educational tool. With engaging visual and interactive elements, the book aims to increase understanding and encourage behavioral change among the younger generation toward more sustainable lifestyles.*

Keywords: *Interactive book; Climate change; Energy conservation*

Abstrak — Abstrak — Perubahan iklim merupakan tantangan global yang sedang berlangsung. Berdasarkan data dari Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG), Indonesia mencatat suhu rata-rata udara tertinggi pada September 2024 sebesar 27,4 °C, tertinggi sejak tahun 1981. Survei terhadap 106 responden berusia 18–25 tahun di Pulau Jawa menunjukkan bahwa 91,5% merasakan dampak perubahan iklim, 5,7% tidak merasakannya, dan 2,8% tidak yakin. Meskipun emisi gas rumah kaca, deforestasi, dan limbah industri menjadi faktor penyebab utama, konsumsi energi yang berlebihan—terutama dari bahan bakar fosil—berperan besar. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi praktik hemat energi yang telah dilakukan serta mengukur tingkat kesadaran masyarakat. Penelitian dilakukan dengan metode gabungan antara studi literatur dan survei daring. Hasilnya menunjukkan adanya kesenjangan: 75,5% responden memahami pentingnya penghematan energi, namun tindakan sehari-hari mereka belum sepenuhnya mencerminkan kesadaran tersebut. Untuk mengatasi kesenjangan ini, penelitian ini mengusulkan pengembangan buku interaktif sebagai media edukasi inovatif. Dengan elemen visual yang menarik dan interaktif, buku ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan mendorong perubahan perilaku generasi muda menuju gaya hidup yang lebih berkelanjutan.

Kata Kunci: : Buku interaktif; Perubahan iklim; Hemat Energi

PENDAHULUAN

Energi merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia (*Apa Itu Energi Dan Manfaatnya Bagi Kehidupan Manusia*, 2022). Sejak zaman purba, manusia telah memanfaatkan berbagai bentuk energi untuk bertahan hidup dan mengembangkan peradaban. Mulai dari energi matahari untuk menjemur makanan, energi angin untuk menggerakkan perahu layar, hingga energi air untuk menggerakkan roda penggilingan.

Permasalahan perubahan iklim menjadi hal yang tidak pernah berhenti dibahas. Perubahan iklim ditandai dengan perubahan pola curah hujan, peningkatan frekuensi, intensitas bencana alam dan peningkatan suhu rata-rata permukaan bumi. Berdasarkan data dari Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG), suhu rata-rata udara Indonesia pada bulan September 2024 sebesar 27.4 °C (Adityo Wicaksono, 2024), di mana angka ini menjadi kenaikan tertinggi ke-1 sepanjang periode pengamatan sejak tahun 1981 (Adityo Wicaksono, 2024).



Gambar 1. Normal suhu rata-rata bulanan Indonesia tahun 2024
Sumber: BMKG

Dunia saat ini tengah mengalami krisis iklim yang semakin parah. Istilah *"global warming"* yang selama ini kita kenal, kini telah digantikan oleh *"global boiling"* (Arrijal Rachman, 2023). Pemanasan global yang ekstrem ini telah mendorong planet kita ke ambang titik didih. Salah satu faktor utama penyebab krisis ini adalah pemborosan energi dalam skala besar. Kebiasaan boros energi, seperti lupa mematikan lampu (Lundberg et al., 2019), membiarkan peralatan elektronik menyala dalam keadaan siaga, atau menggunakan kendaraan pribadi untuk jarak dekat, berkontribusi pada peningkatan emisi gas rumah kaca seperti karbon dioksida (CO₂). Mungkin terlihat sepele, namun kebiasaan-kebiasaan kecil seperti lupa mematikan lampu atau membiarkan AC menyala terus-menerus ternyata memiliki dampak yang signifikan terhadap lingkungan. Ketika kita memboroskan energi, permintaan akan listrik pun meningkat. Permintaan akan energi listrik yang terus meningkat menjadi tantangan besar bagi lingkungan. Untuk memenuhi permintaan tersebut, pembangkit listrik harus beroperasi lebih lama dan membakar lebih banyak bahan bakar fosil, sehingga semakin banyak pula gas rumah kaca yang dilepaskan ke atmosfer (Nandy, n.d.). Lalu, bagaimana tindakan perilaku hemat energi dapat berdampak besar pada perubahan iklim? Perilaku hemat energi yang dilakukan masyarakat memberikan dampak positif yang besar bagi lingkungan, terutama dalam mengurangi emisi gas rumah kaca yang menjadi penyebab utama pemanasan global dan perubahan iklim, karena dengan mengurangi penggunaan energi, kita secara langsung mengurangi pembakaran bahan bakar fosil yang menghasilkan polutan berbahaya. Selain itu, dengan mengurangi penggunaan listrik, penurunan biaya tagihan listrik akan semakin ringan. Dengan demikian, setiap tindakan hemat energi, sekecil apa pun, memiliki peran penting dalam menciptakan masa depan yang lebih berkelanjutan. Sayangnya, banyak di antara kita yang belum menyadari bahwa tindakan sehari-hari yang sederhana seperti menggunakan transportasi umum, mematikan lampu saat tidak digunakan, mengurangi penggunaan *water heater* dan membawa tas belanja sendiri dapat berkontribusi pada masalah global seperti perubahan iklim. Padahal, dengan mengubah sedikit kebiasaan, kita dapat berkontribusi dalam mengurangi emisi gas rumah kaca dan memperlambat laju perubahan iklim.

Perubahan iklim merupakan ancaman nyata yang dihadapi oleh seluruh umat manusia. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya bersama. Hal ini yang mendasari tujuan dari penelitian ini, yaitu mengedukasi masyarakat dalam kebiasaan sehari-harinya mengonsumsi

energi untuk menjaga lingkungan berkelanjutan. Berdasarkan kajian dalam jurnal “Pengaruh Kesadaran Hemat Energi Terhadap Perilaku Hemat Energi”(Al Bahij & Bachtiar, 2020), meningkatkan kesadaran akan pentingnya hemat energi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti program literasi, forum diskusi bersama, kampanye dan penggunaan media sosial yang interaktif(Al Bahij & Bachtiar, 2020). Dari berbagai upaya yang dilakukan, lalu bagaimana cara yang efektif dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya hemat energi?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggabungkan metode kualitatif (literatur *review*) dan metode kuantitatif (survei daring). Melalui literatur *review*, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kesadaran dan perilaku hemat energi berdasarkan studi-studi sebelumnya. Penulis mengumpulkan informasi mengenai faktor-faktor yang memicu perubahan iklim, dampak perubahan iklim terhadap kehidupan sehari-hari, serta solusi yang dapat diterapkan mencakup berbagai sumber ilmiah, laporan penelitian, dan publikasi relevan untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh dan mendalam melalui analisis konten komparatif yang membandingkan persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih sumber yang berbeda.

Sementara itu, untuk menganalisis kesenjangan antara kesadaran dan tindakan hemat energi, indikator *gap* yang tepat perlu mencakup aspek-aspek yang dapat mengukur perbedaan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku masyarakat terkait hemat energi. Survei daring digunakan untuk mengukur secara langsung tingkat kesadaran dan perilaku hemat energi masyarakat. Terdapat tiga tahap pengumpulan data, tahap pertama pertanyaan mengenai kondisi cuaca yang dirasakan responden, pada tahap pertama ini peneliti ingin fokus pada persepsi responden terhadap kondisi cuaca di berbagai daerah. Pada tahap kedua pertanyaan mengenai perilaku pemborosan energi, peneliti ingin mengetahui seberapa sering responden melakukan konsumsi energi berlebihan. Tahap terakhir yaitu, perilaku hemat energi, dalam tahap terakhir ini, peneliti ingin mengetahui seberapa banyak responden yang melakukan perilaku hemat energi, dan juga seberapa banyak responden yang mengetahui bahwa perilaku hemat energi dapat berdampak pada perubahan iklim. Dengan demikian, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai *gap* antara pengetahuan teoritis dan praktik di lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

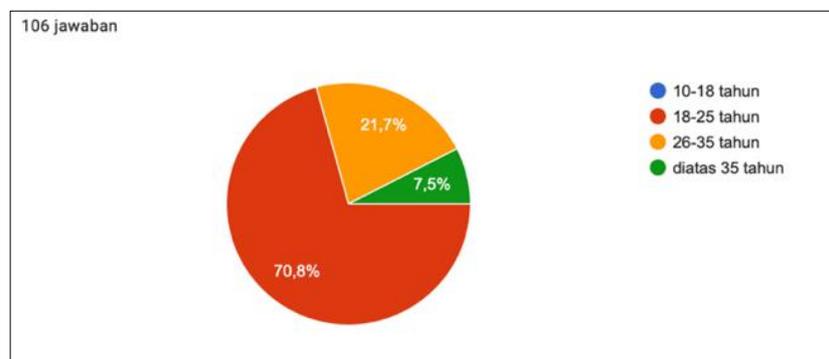
Melalui kajian mendalam terhadap berbagai publikasi ilmiah, penelitian ini berhasil mengidentifikasi konsensus ilmiah yang kuat mengenai peran manusia dalam perubahan iklim. Berikut adalah hasil kajian literatur yang dapat dilihat di tabel 1.

Tabel 1. Hasil kajian literatur

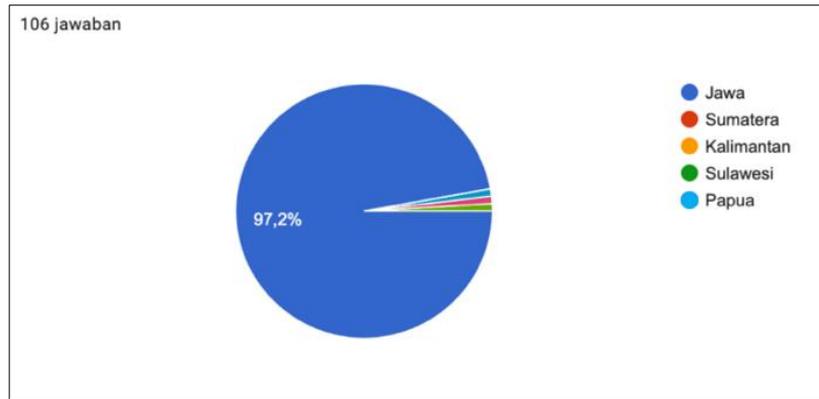
No	Judul	Prosedur Penelitian	Hasil
1	Perubahan Iklim, Siapa Yang Bertanggung Jawab? Penulis: Handrix Chris Haryanto, Sowanya Ardi Prahara	Penelitian ini menggunakan analisis data induktif dengan teknik <i>intercoder agreement</i> untuk memastikan reliabilitas temuan dari 267 mahasiswa di Jakarta dan Yogyakarta. Proses analisis meliputi <i>open coding</i> , kategorisasi, dan abstraksi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat terhadap perubahan iklim cukup tinggi, terutama terkait dengan dampak yang dirasakan secara langsung. Namun, masih terdapat kesenjangan antara kesadaran dan tindakan. Temuan ini mengindikasikan pentingnya upaya edukasi yang lebih intensif untuk mendorong perubahan perilaku menuju gaya hidup yang lebih berkelanjutan. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan individu dalam mengatasi perubahan iklim(Haryanto & Prahara, 2019a)

<p>2 Implementasi Energi Terbarukan dan Urgensinya Dalam Lingkungan Hidup <i>Society</i> 5.0</p> <p>Penulis: Juan Michael Afandi, Aji Prasetya Wibawa</p>	<p>Metode penelitian pustaka dan literatur. Penulis mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis informasi dari berbagai sumber yang sudah ada sebelumnya, seperti artikel ilmiah, jurnal, dan buku.</p>	<p>Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kolaborasi antara manusia dan teknologi dalam kerangka <i>Society</i> 5.0 diharapkan dapat mengatasi permasalahan energi dan lingkungan, terutama dalam menghadapi perubahan iklim yang disebabkan oleh aktivitas manusia (Afandi & Wibawa, 2022)</p>
<p>3 Studi Awal Dampak Perubahan Iklim Berbasis Analisis Variabilitas Co2 Dan Curah Hujan (Studi Kasus; Semarang Jawa Tengah)</p> <p>Penulis: Rahmat Gernowo, Kusworo Adi dan Zaenal Arifin</p>	<p>Metode kajian Pustaka dan analisis eksploratif. Penulis ingin mengetahui apakah perubahan iklim sudah terjadi di Semarang dengan cara menganalisis data konsentrasi co2 dari berbagai sumber.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa lahan permukiman semakin meluas, sementara lahan hijau dan perairan semakin berkurang. Perubahan penggunaan lahan yang signifikan ini meningkatkan emisi CO2 di kota Semarang. Kenaikan CO2 dan curah hujan yang tidak menentu adalah indikasi kuat terjadinya perubahan iklim. Perubahan iklim ini berdampak negatif pada kehidupan manusia. Oleh karena itu, perencanaan tata kota di Semarang perlu lebih memperhatikan aspek iklim dan lingkungan untuk menciptakan lingkungan hidup yang lebih berkelanjutan (Gernowo & Adi dan Zaenal Arifin, 2012)</p>
<p>4 Fenomena <i>Global Boilling</i> Tantangan <i>Global</i> yang Membutuhkan Aksi Bersama</p> <p>Penulis: Alia Amalia</p>	<p>Metode kajian Pustaka. Penulis menjelaskan mengenai fenomena <i>global boiling</i> dan langkah yang dapat dilakukan masyarakat dalam upaya mengurangi dampak <i>global boiling</i></p>	<p>Fenomena <i>global boiling</i> terjadi karena aktivitas manusia yang berkontribusi pada peningkatan gas rumah kaca di atmosfer. Aktivitas industri, pembakaran bahan bakar fosil, deforestasi, serta praktik pertanian yang tidak berkelanjutan, semuanya menyebabkan pelepasan karbon dioksida (CO2) dan gas rumah kaca lainnya ke atmosfer. Tindakan individu sangat penting dalam melawan <i>global boiling</i>. Mulai dari mengubah kebiasaan sehari-hari, seperti hemat energi dan mengurangi penggunaan kendaraan pribadi, hingga mendukung kebijakan yang lebih hijau (Amalia, 2023)</p>

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa sebagian besar meyakini perubahan iklim merupakan fenomena yang sedang terjadi, yang disebabkan oleh emisi gas rumah kaca, deforestasi, dan pembuangan limbah industri, tetapi perilaku konsumsi energi berlebihan yang dilakukan manusia, terutama dari pembakaran bahan bakar fosil, menjadi pendorong utama. Penelitian ini tidak hanya mengandalkan data kualitatif, tetapi juga dilengkapi dengan data kuantitatif yang diperoleh dari survei daring terhadap 106 responden, sebagian besar merupakan penduduk Pulau Jawa berusia 18-25 tahun.



Gambar 2. Data usia responden



Gambar 3. Data tempat tinggal responden

Untuk memahami lebih dalam mengenai peran perilaku manusia dalam memicu perubahan iklim, dilakukan survei yang berfokus pada tingkat konsumsi energi berlebihan. Hasil survei secara terperinci dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Survei perilaku konsumsi energi berlebihan

Skala linier	Lupa mematikan lampu	Meninggalkan peralatan elektronik dalam keadaan menyala	Menggunakan penghangat air dalam waktu yang lama	Menggunakan kendaraan pribadi untuk jarak yang dekat? (<500m)
1	13,2%	19,8%	29,2%	26,4%
2	22,6%	18,9%	17%	30,2%
3	11,3%	25,5%	9,4%	18,9%
4	22,6%	22,6 %	8,5%	15,1%
5	30,2%	13,2%	35,8%	9,4%

Diagram 1. Survei perubahan cuaca



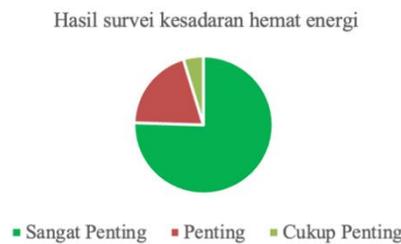
Diagram 2. Survei terjadinya perubahan cuaca panas



Hasil survei terhadap 106 responden menunjukkan bahwa mayoritas 92% merasakan perubahan iklim saat ini, 6% responden menyatakan tidak merasakan perubahan iklim, dan 3% responden menyatakan ragu-ragu yang dapat dilihat pada diagram 1, temuan ini sejalan dengan penelitian ilmiah sebelumnya (Haryanto & Prahara, 2019b). Selain itu, 96% responden setuju bahwa cuaca panas semakin meningkat yang dapat dilihat pada diagram 2, sebuah temuan yang didukung oleh data empiris yang menunjukkan peningkatan suhu tertinggi sejak tahun

1981(Adityo Wicaksono, 2024) seperti terlihat pada Gambar 1. Hasil survei juga mengungkapkan perilaku pemborosan energi oleh masyarakat yang dapat dilihat pada tabel 2

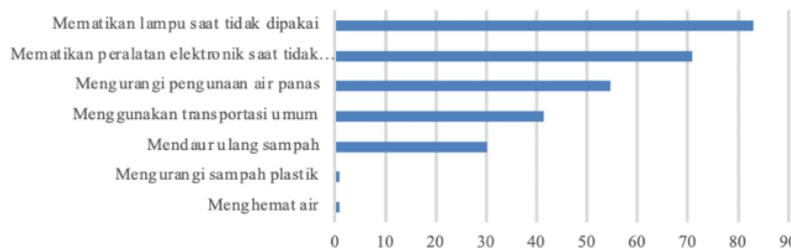
Diagram 3. Hasil survei tingkat kesadaran hemat energi



Analisis data survei mengungkapkan adanya kontras signifikan antara tingkat kesadaran responden mengenai pentingnya hemat energi pada diagram 3. Sebesar 75,5% responden cukup sadar bahwa perilaku hemat energi sangat penting, akan tetapi tidak sejalan dengan tindakan nyata yang dilakukan oleh responden mengenai perilaku hemat energi yang dapat dilihat pada tabel 2. Hal ini membuktikan perilaku hemat energi harus ditingkatkan.

Setiap individu memiliki peran penting dalam mengatasi perubahan iklim, dengan mengubah kebiasaan kecil, kita dapat menciptakan dampak besar. Data survei mengungkapkan bahwa tindakan hemat energi paling umum dilakukan responden adalah mematikan lampu saat tidak digunakan (83%), diikuti oleh mematikan elektronik saat tidak digunakan (70,8%), mengurangi penggunaan air (54,7%), dan tindakan lainnya yang dapat dilihat pada diagram 4.

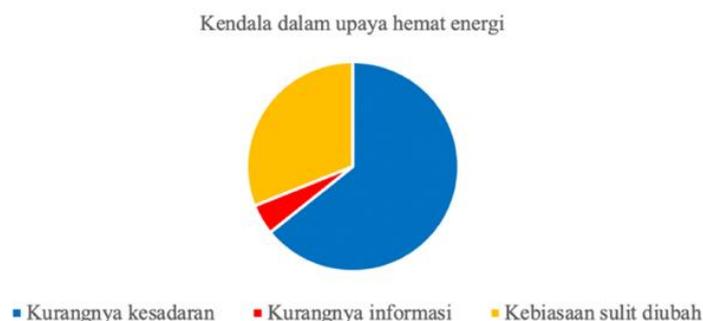
Diagram 4. Hasil survei tingkat perilaku hemat energi



■ Perilaku hemat energi

Berdasarkan hasil kuesioner pada diagram 5, yang melibatkan 106 responden, kendala terbesar dalam upaya menghemat energi adalah kurangnya kesadaran (64,2%). Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang belum menyadari pentingnya menghemat energi dan dampaknya terhadap lingkungan. Selain itu, kurangnya informasi (31,1%) juga menjadi kendala yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa masyarakat membutuhkan lebih banyak edukasi dan informasi terkait praktik hemat energi. Kombinasi antara kurangnya kesadaran dan kebiasaan yang sulit diubah (9,4%) juga menjadi faktor penghambat yang cukup besar.

Diagram 5. Hasil survei kendala dalam upaya hemat energi



Hasil survei yang menunjukkan rendahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya hemat energi mendorong peneliti untuk mengembangkan solusi inovatif untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menghemat energi. Dalam upaya mengatasi krisis energi global dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya kelestarian lingkungan, berbagai upaya edukasi telah dilakukan. Namun, tantangan untuk mendorong generasi muda agar mengadopsi perilaku hemat energi masih cukup besar. Hasil survei menunjukkan bahwa kelompok usia 18-25 tahun memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai dampak perilaku hemat energi. Namun, implementasi perilaku hemat energi dalam kehidupan sehari-hari masih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya upaya edukasi sejak dini melalui media yang menarik. Melihat potensi teknologi digital dalam mengubah perilaku, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas buku interaktif sebagai alat edukasi yang inovatif. Dengan menggunakan elemen interaktif dan visual yang menarik, buku interaktif ini dirancang untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya hemat energi pada anak sejak usia dini. “Rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya”(Yenny hardiyanti, n.d.) ujar Yenny Hardiyanti pada keterangan tertulisnya. Harapannya, melalui pengalaman belajar yang menyenangkan ini, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang memiliki kebiasaan hemat energi dan turut berkontribusi dalam menjaga kelestarian lingkungan di masa depan. Untuk menggali lebih dalam potensi buku interaktif dalam mendorong perilaku hemat energi, peneliti melakukan analisis SWOT. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam pengembangan dan penerapan buku interaktif sebagai alat edukasi.

Analisis SWOT:

Strength

1. Interaktif dan Menarik: Elemen interaktif seperti teknik *pop-up*, *pull tab*, kuis, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan mudah diingat.
2. Fleksibilitas: Buku interaktif dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat usia dan latar belakang pengetahuan.
3. Visualisasi yang Efektif: Ilustrasi dan animasi membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana.

Weakness

1. Potensi Distraksi: Fitur-fitur interaktif yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian pembaca dari pesan utama.
2. Biaya Produksi: Pengembangan buku interaktif yang berkualitas membutuhkan biaya yang cukup besar, terutama untuk desain grafis, animasi, dan fitur interaktif lainnya.
3. Kurangnya Standarisasi: Belum adanya standar yang jelas dalam pengembangan buku interaktif dapat menyebabkan kualitas yang tidak merata.
4. Persaingan dengan Buku Digital: Buku interaktif cetak akan bersaing dengan buku digital yang menawarkan fitur-fitur interaktif yang lebih canggih dan fleksibel. Buku digital juga lebih mudah diperbarui dan didistribusikan.

Opportunities

1. Peningkatan Kesadaran Publik: Isu perubahan iklim semakin mendapat perhatian publik, sehingga minat masyarakat untuk mempelajari lebih lanjut tentang topik ini juga meningkat.

2. Kolaborasi dengan Berbagai Pihak: Buku interaktif dapat dikembangkan melalui kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti pemerintah, lembaga swadaya masyarakat, dan sektor swasta.

Threats

1. Persaingan dengan Media Lain: Buku interaktif harus bersaing dengan berbagai media lain yang juga menyampaikan informasi tentang perubahan iklim, seperti media sosial, berita, dan film dokumenter.
2. Ketidaktepatan Informasi: Informasi yang tidak akurat atau menyesatkan dapat merusak kredibilitas buku interaktif dan justru menimbulkan kebingungan di kalangan masyarakat.
3. Perubahan Cepat dalam Tren Konsumsi Media: Tren konsumsi media terus berubah dengan cepat, terutama di kalangan generasi muda. Munculnya *platform* dan format media baru dapat mengalihkan minat pembaca dari buku interaktif.

Untuk menyusun strategi pengembangan yang efektif, peneliti telah melakukan analisis SWOT terhadap buku interaktif ini. Hasil analisis matriks SWOT tersebut disajikan dalam gambar 4.

	Strength 1. Interaktif dan Menarik 2. Fleksibilitas penyesuaian target audiens 3. Visualisasi yang Efektif	Weakness 1. Biaya Produksi 2. Potensi Distraksi 3. Kurangnya Standarisasi 4. Persaingan dengan Buku Digital
Threats 1. Persaingan dengan Media Lain 2. Ketidaktepatan Informasi 3. Perubahan Cepat dalam Tren Konsumsi Media	Meskipun buku interaktif menawarkan fleksibilitas dalam menyesuaikan konten dengan berbagai tingkat usia dan topik, perubahan cepat dalam tren konsumsi media dan persaingan dengan produk edukasi digital menjadi tantangan dalam menjaga relevansi dan menarik minat pengguna secara terus-menerus.	Kurangnya standarisasi mengenai isi buku tersebut, membuat buku interaktif rentan terhadap penilaian yang subjektif dari masing-masing lembaga, sehingga sulit untuk mendapatkan pengakuan secara luas.
Opportunities 1. Peningkatan Kesadaran Publik 2. Kolaborasi dengan berbagai pihak	Dengan berkolaborasi dengan acara kampanye hemat energi dan berbagai organisasi terkait, serta menghadirkan elemen interaktif dan visual yang menarik, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam upaya menghemat energi.	Kurangnya standarisasi dalam pengembangan buku interaktif dapat menjadi peluang untuk berkolaborasi dengan sekolah dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan kerangka kerja yang jelas, sehingga meningkatkan kredibilitas dan penerimaan buku interaktif dalam lingkungan pendidikan

Gambar 4. Matriks SWOT buku interaktif

Meskipun buku interaktif memiliki potensi besar, analisis SWOT juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam pengembangan dan implementasinya. Penelitian ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai potensi dan tantangan dalam pengembangan buku interaktif sebagai alat edukasi hemat energi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan kebijakan dan program yang lebih komprehensif dalam mendorong masyarakat untuk mengadopsi perilaku hemat energi.

KESIMPULAN

Permasalahan perubahan iklim yang semakin mendesak telah mendorong penelitian ini untuk menggali lebih dalam mengenai peran konsumsi energi kehidupan sehari-hari. Metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan yaitu literatur review dan survei daring. Metode analisis yang digunakan adalah analisis konten komparatif membandingkan studi literatur dari dua atau lebih sumber yang berbeda. Hasil penelitian terhadap 106

responden yang Sebagian besar berusia 18-25 tahun dan berdomisili di Pulau Jawa, menunjukkan bahwa mayoritas 91,5% merasakan perubahan iklim. Pembakaran bahan bakar fosil untuk menghasilkan energi, deforestasi untuk pertanian dan pembangunan, serta produksi limbah industri merupakan penyebab utama peningkatan konsentrasi gas rumah kaca di atmosfer. Selain itu, gaya hidup konsumsi energi berlebihan juga berkontribusi pada peningkatan emisi gas rumah kaca. Hampir semua aspek kehidupan kita, dari transportasi hingga industri, bergantung pada energi. Sayangnya, konsumsi energi yang berlebihan, terutama dari pembakaran bahan bakar fosil, telah menjadi pendorong utama perubahan iklim. Perilaku konsumsi kita sehari-hari, seperti penggunaan kendaraan pribadi dan peralatan elektronik, semakin memperburuk masalah ini.

Studi ini mengungkapkan adanya kesenjangan antara pemahaman dan tindakan terkait perilaku hemat energi, terutama pada kelompok usia produktif. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan edukasi mengenai konservasi energi sejak usia dini melalui buku-buku interaktif yang dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kesadaran dan perilaku hemat energi pada generasi mendatang. Dengan menambahkan elemen visual dan melibatkan berbagai pihak dalam proses pengembangan, diharapkan buku interaktif dapat menjadi solusi yang berkelanjutan dalam mengatasi permasalahan perubahan iklim. Namun, karena penelitian ini belum menguji efektivitas buku interaktif secara langsung, maka tawaran penelitian lanjutan adalah eksplorasi perancangan buku interaktif sebagai media edukasi perilaku konsumsi energi berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityo Wicaksono. (2024, October 7). *Anomali Suhu Udara Bulan September 2024 / BMKG*. <https://www.bmkg.go.id/iklim/anomali-suhu-udara-bulanan.bmkg?p=anomali-suhu-udara-bulan-september-2024&tag=&lang=ID>
- Afandi, J., & Wibawa, A. (2022). Implementasi Energi Terbarukan dan Urgensinya Dalam Lingkungan Hidup Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 2(1), 44–49. <https://doi.org/10.17977/um068v2i12022p44-49>
- Al Bahij, A., & Bachtiar, R. (2020). Pengaruh Kesadaran Hemat Energi Terhadap Perilaku Hemat Energi. *Jurnal PGSD*, 6(1).
- Alia Amalia. (2023, December 27). *Fenomena Global Boilling Tantangan Global yang Membutuhkan Aksi Bersama Halaman all - Kompasiana.com*. https://www.kompasiana.com/aliaamalia/658b899512d50f5d2360f4d3/fenomena-global-boilling-tantangan-global-yang-membutuhkan-aksi-bersama?page=all&page_images=1
- Apa Itu Energi dan Manfaatnya bagi Kehidupan Manusia*. (2022, January 25). <https://universitaspertamina.ac.id/berita/detail/apa-itu-energi-dan-manfaatnya-bagi-kehidupan-manusia>
- Arrijal Rachman. (2023, August 9). *Ini Bukan Lagi Era Global Warming, Tapi Global Boiling!* <https://www.cnbcindonesia.com/news/20230809062618-4-461295/ini-bukan-lagi-era-global-warming-tapi-global-boiling>
- Gernowo, R., & Adi dan Zaenal Arifin, K. (2012). *STUDI AWAL DAMPAK PERUBAHAN IKLIM BERBASIS ANALISIS VARIABILITAS CO 2 DAN CURAH HUJAN (Studi Kasus; Semarang Jawa Tengah)* (Vol. 15, Issue 4). <http://www.ngdc.noaa.gov..>
- Haryanto, H. C., & Prahara, S. A. (2019a). PERUBAHAN IKLIM, SIAPA YANG BERTANGGUNG JAWAB? *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 21(2), 50. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v21i2.811>

- Haryanto, H. C., & Prahara, S. A. (2019b). PERUBAHAN IKLIM, SIAPA YANG BERTANGGUNG JAWAB? *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 21(2), 50. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v21i2.811>
- Lundberg, D. C., Tang, J. A., & Attari, S. Z. (2019). Easy but not effective: Why “turning off the lights” remains a salient energy conserving behaviour in the United States. *Energy Research & Social Science*, 58, 101257. <https://doi.org/10.1016/J.ERSS.2019.101257>
- Nandy. (n.d.). *Pengertian Efek Rumah Kaca, Proses Terjadinya & Dampaknya – Gramedia Literasi*. Retrieved October 20, 2024, from <https://www.gramedia.com/literasi/efek-rumah-kaca/>
- Yenny hardiyanti. (n.d.). *Pentingnya Pendidikan Bagi Anak Usia Dini - News Schoolmedia*. Retrieved November 26, 2024, from <https://news.schoolmedia.id/artikel/Pentingnya-Pendidikan-Bagi-Anak-Usia-Dini-55>

Tinjauan Perancangan Video Pendek Mengenai Gejala Stres sebagai Pemicu Insomnia pada Mahasiswa Tingkat Akhir

Grace Sitta Mariszka¹, Rosa Karnita²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung
Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia
¹gracesitta.mar@gmail.com

Received 10 Maret 2025, Revised 23 April 2025, Accepted 23 April 2023

Abstract — *Insomnia is often experienced by final year students with great academic pressure, making them more susceptible to sleep disorders. Insomnia not only reduces sleep quality but also negatively impacts mental, physical, and overall quality of life. This study aims to examine the effect of insomnia on the mental health and quality of life of final-year students. This mixed-methods study used semiotic analysis of a short video on insomnia and a quantitative survey of 40 university students. According to the survey findings, 70% of respondents have excessive anxiety that interferes with their ability to sleep, and semiotic analysis of how video storytelling is effective in delivering educational messages about insomnia. The findings are expected to be the basis for developing video-based educational media as an inclusive learning model to improve students' sleep awareness and quality. Short videos are proven to be a medium that can increase awareness of insomnia, which is beneficial for the productivity and mental health of final-year students.*

Keywords: *academic stres; sleep disorders; insomnia educational video; semiotic analysis*

Abstrak — Insomnia sering dialami oleh mahasiswa tingkat akhir dengan tekanan akademik yang besar, sehingga lebih rentan terhadap gangguan tidur. Insomnia tidak hanya menurunkan kualitas tidur tetapi juga berdampak negatif pada kesehatan mental, fisik, dan kualitas hidup secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh insomnia terhadap kesehatan mental dan kualitas hidup mahasiswa tingkat akhir. Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan menggunakan analisis semiotika terhadap video pendek mengenai insomnia dan survei kuantitatif terhadap 40 mahasiswa. Menurut temuan survei, 70% responden memiliki kecemasan berlebih yang mengganggu kemampuan mereka untuk tidur, dan analisis semiotika bagaimana video storytelling efektif dalam menyampaikan pesan edukatif tentang insomnia. Temuan ini diharapkan menjadi dasar dalam pengembangan media edukatif berbasis video sebagai model pembelajaran inklusif untuk meningkatkan kesadaran dan kualitas tidur mahasiswa. Video pendek terbukti menjadi media yang mampu meningkatkan kesadaran akan insomnia, yang bermanfaat bagi produktivitas dan kesehatan mental mahasiswa tingkat akhir.

Kata Kunci: stres akademik; gangguan tidur; video edukasi insomnia; analisis semiotika

PENDAHULUAN

Tidur merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia dengan manfaat dan dampak yang tidak dapat diabaikan (Abraham & Scaria, 2015). Tubuh menyembuhkan dirinya sendiri untuk mengisi kembali energi semaksimal mungkin saat tidur. Namun kurang tidur dapat menyebabkan penurunan fungsi kognitif, pengambilan keputusan, dan fungsi sehari-hari (Nilifda, 2016). Kemampuan seseorang untuk memenuhi kebutuhan tidur yang cukup dipengaruhi oleh kuantitas dan kualitas tidurnya, bukan hanya jumlah jam yang dihabiskan untuk tidur. Baik dari faktor yang memengaruhi kualitas tidur seperti lamanya tidur, waktu yang dibutuhkan untuk tertidur, dan frekuensi terbangun di malam hari. Ketika tidak ada gejala kurang tidur atau gangguan tidur yang terjadi, seseorang dikatakan mendapatkan kualitas tidur yang baik (Nilifda, 2016). Gangguan tidur tersebut disebut dengan insomnia.

Insomnia merupakan gangguan tidur yang cukup umum terjadi di berbagai kalangan, terutama mahasiswa tingkat akhir. Insomnia memiliki efek yang merugikan pada kesehatan mental dan fisik seseorang selain menurunkan kualitas tidur. *International of Sleep Disorders* menyatakan bahwa stres, faktor fisik, dan faktor gaya hidup, seperti ketergantungan alkohol, keterlambatan tidur, dan kegelisahan adalah penyebab utama insomnia (Nurdin et al., 2018). Penelitian telah menunjukkan bahwa stres situasional, atau stres yang dialami karena seseorang berada dalam situasi yang mengganggu pikiran, dapat mengakibatkan masalah tidur (Nurdin

et al., 2018). Di kalangan mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Makassar, terdapat korelasi antara stres dengan insomnia (Shaalihah, 2024). Temuan menunjukkan bahwa mahasiswa yang menderita stres maupun depresi cenderung memiliki tingkat insomnia yang lebih tinggi, dengan 44,4% responden melaporkan insomnia ringan (Shaalihah, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa mungkin ada hubungan antara stres akademik dan masalah kesehatan mental, terutama bagi mahasiswa akhir yang berada di bawah banyak tekanan akademik lebih mudah mengalami insomnia. Mahasiswa yang mengalami insomnia memiliki gangguan kognitif, sehingga lebih sulit bagi mereka untuk fokus selama melakukan suatu pekerjaan maupun berada di dalam kelas (Ruswati et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa sulit tidur berdampak pada kesehatan mental selain mungkin menghambat tujuan akademik dan kualitas hidup mahasiswa.

Akibatnya, penting untuk mencari solusi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman mahasiswa mengenai insomnia dan pentingnya pola tidur yang sehat. Salah satu pendekatan yang potensial untuk menyampaikan informasi secara visual dan audio secara menarik, mudah dipahami, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja mengenai insomnia dapat disampaikan melalui media seperti video pendek.

Meski terdapat visual dan audio, video dan film memiliki gaya yang berbeda, video tidak bergantung pada banyak landasan yang menjadi sandaran sinema/bioskop, seperti film (Sun, 2024). Perbedaan utama antara video pendek dan film pendek terletak pada durasi dan format, di mana video pendek biasanya memiliki durasi yang lebih singkat (di bawah 10 menit) dan sering kali digunakan untuk konten yang lebih ringan atau informatif, seperti video sosial, persebaran awareness, tutorial, vlog, atau iklan (Sun, 2024). Sementara itu, film pendek memiliki durasi yang lebih panjang (biasanya kurang dari 40 menit) dan fokus pada narasi yang lebih terstruktur dan mendalam (Sun, 2024).

Media edukasi berbasis video pendek memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan informasi secara visual dan audio secara lebih emosional dan menarik, sehingga mampu memudahkan pemahaman dan ingatan (Maharani et al., 2021). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan efektivitas video pendek sebagai media edukasi insomnia bagi mahasiswa tingkat akhir. Diharapkan agar mahasiswa mampu mengelola stres, pola tidur, dan tanda insomnia lebih dini, sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas akademik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode campuran yang menggabungkan analisis semiotika dan metode kuantitatif (kuesioner) untuk mendapatkan pemahaman lebih mengenai insomnia pada mahasiswa tingkat akhir. Metode semiotika digunakan untuk menganalisis video-video pendek mengenai insomnia yang dipilih dari Youtube, sedangkan metode kuantitatif dilakukan melalui kuesioner.

Metode semiotika dilakukan untuk memahami bagaimana insomnia direpresentasi secara visual dan naratif melalui media video pendek. Semiotika digunakan untuk mengaitkan antara objek dengan tanda, tanda dengan maknanya, dan makna yang berlaku (Purba, 2022). Maka, dengan menganalisis video-video pendek yang relevan dengan insomnia, dibutuhkan analisis elemen visual seperti warna, ekspresi wajah, kegiatan yang dilakukan, serta elemen naratif, seperti alur cerita maupun karakter. Hal ini dibutuhkan untuk mengidentifikasi makna denotatif dan konotatif dari elemen tersebut, serta bagaimana dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman tentang insomnia.

Selain metode semiotika, penelitian ini menganalisis dengan metode kuantitatif yang merupakan metode ilmiah untuk menyelidiki fenomena dan hubungan sebab akibat (Rustamana et al., 2024). Dengan kuesioner *online* yang disebarakan kepada 40 mahasiswa tingkat akhir yang bersedia untuk berpartisipasi, kuesioner dibagi menjadi 3 bagian, yaitu mencakup informasi demografis, pertanyaan tentang kebiasaan tidur dan variabel terkait (lama tidur, penggunaan gawai sebelum tidur, kondisi lingkungan tidur, dan kualitas tidur), dan skala Likert untuk mengukur produktivitas belajar dan stres akademik. Pertanyaan terbuka juga disertakan dalam kuesioner untuk menggali lebih dalam tentang penyebab tidur larut malam, dampak insomnia, dan cara tanggulang yang dilakukan oleh mahasiswa, serta dianalisis dengan menggunakan pendekatan analitik konten untuk memeriksa data kualitatif dari tanggapan terbuka.

Dengan menggabungkan metode analisis semiotika dan kuantitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang masalah insomnia di kalangan mahasiswa tingkat akhir, serta menawarkan solusi melalui media yang relevan dan efektif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa tingkat akhir (N=40), yang berada pada rentang usia 20-23 tahun yang bersedia menjadi responden. Seluruh responden (N=40) mengetahui bahwa insomnia merupakan sebuah gangguan tidur, dengan 24 responden (60%) memahami tentang pentingnya menjaga pola tidur untuk menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh dalam melakukan aktivitas esok hari. Namun, 16 responden (40%) menyatakan bahwa memulai tidur di larut malam merupakan hal yang lumrah, hal ini menunjukkan adanya normalisasi insomnia di kalangan mahasiswa, yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa program studi kesehatan masyarakat di Universitas Nusa Cendana Kupang, ditemukan bahwa tekanan akademis dan sosial menyebabkan mahasiswa sering mengabaikan masalah tidur tanpa menyadari dampaknya terhadap aktivitas sehari-hari (Radja et al., 2024).

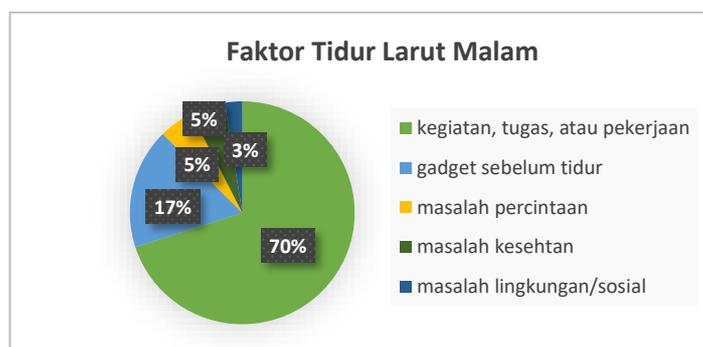


Diagram 1. Faktor dari Memulai Tidur Larut Malam

Waktu tidur yang dibutuhkan manusia dewasa sekitar 7 – 8 jam semalam. Meski sebanyak 24 responden (60%) menyatakan bahwa penting dalam memperhatikan pola tidur untuk menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh, hanya 9 responden (22,5%) yang tidur selama lebih dari 6 jam per harinya. Dengan kurangnya waktu tidur yang dibutuhkan oleh tubuh, 2 responden (5%) menyatakan bahwa kondisi tubuh yang dirasakan di pagi hari sangat tidak segar, sebanyak 18 responden (45%) merasa kurang segar di pagi hari, dan 17 responden (42,5%) merasa agak segar saat bangun di pagi hari. Hasil ini membuktikan bahwa gangguan tidur yang dialami mahasiswa akhir ini mempengaruhi aktivitas sehari-hari (87,5%), yang menyebabkan merasa lelah / tidak bertenaga, malas bersosialisasi, nafsu makan menurun, lebih

mudah sakit, kehilangan fokus saat di kampus maupun kantor, dan tidak dapat melakukan kegiatan lainnya karena tertidur di siang hari.

Salah satu penyakit mental yang paling umum yang masih dapat mempengaruhi fungsi sehari-hari seseorang adalah kecemasan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, 28 dari 40 responden merasa depresi atau cemas selama beberapa bulan terakhir akibat beban kerja akademik maupun pekerjaan. Dua puluh satu diantaranya (52%) mengalami kesulitan tidur.

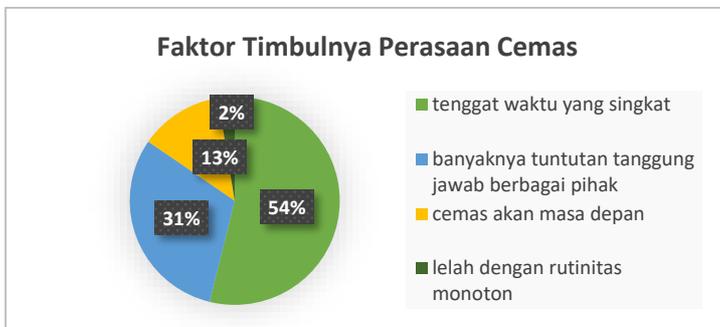


Diagram 2. Faktor Timbulnya Perasaan Cemas

Kecemasan muncul ketika seseorang mengalami sesuatu yang tidak seharusnya terjadi pada dirinya, seperti sesaat setelah ujian, sebelum dikelompokkan dengan orang lain, saat bekerja atau sekolah, atau dalam situasi lainnya (Putri, 2020). Seperti seorang mahasiswa kedokteran berusia 22 tahun yang pada tahap preklinik dan klinik, di Universitas Lampung, di mana sering merasa tertekan karena tuntutan akademik yang tinggi, beban tugas yang banyak, terutama menjelang ujian dan sering kali terbangun di malam hari memikirkan tugas yang belum selesai (Putri, 2020). Akibatnya, sering mengalami kesulitan untuk tidur dan sering terbangun di tengah malam, sehingga merasa lelah dan tidak fokus saat belajar (Putri, 2020). Di mana suasana yang kompetitif di lingkungan pendidikan kedokteran memperburuk tingkat stres dan insomnia (Putri, 2020).

Aktivitas rutin yang dilakukan mahasiswa dan tuntutan pendidikan yang dijalani dapat menyebabkan timbulnya rasa khawatir, takut, tegang, cemas, dan tertekan pada diri mahasiswa (Goszal & Yuwono, 2022; Johannes & Kristanto, 2023). Selain itu, pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa hampir semua dampak dari gangguan tidur atau insomnia dapat mempengaruhi produktivitas mahasiswa tingkat akhir.



Diagram 3. Dampak Insomnia yang Mempengaruhi Produktivitas

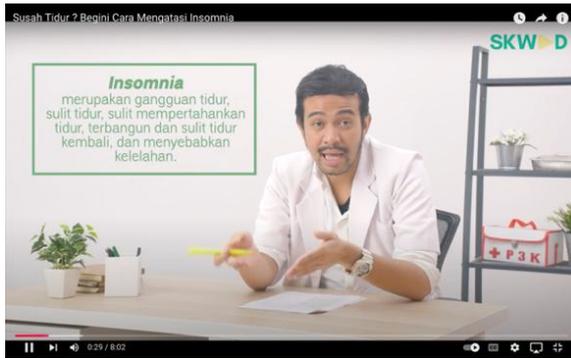
Hasil tersebut menunjukkan bahwa gangguan tidur atau insomnia memberikan dampak signifikan terhadap produktivitas mahasiswa tingkat akhir. Tidak bertenaga (70%) dan tidak ingin melakukan apapun (67%) menunjukkan penurunan motivasi dan energi yang menjadi faktor penting dalam menyelesaikan tugas akademik. Lebih mudah sakit (40%) menggambarkan penurunan kondisi fisik yang dapat mengganggu konsistensi dan efektivitas

belajar. Malas bersosialisasi (37.5%) dapat menyebabkan isolasi sosial, yang pada akhirnya mengurangi dukungan emosional dan kesempatan kolaborasi akademik, dan tidak dapat melakukan kegiatan (27.5%) secara langsung menunjukkan hilangnya kemampuan untuk berfungsi secara optimal dalam aktivitas sehari-hari, termasuk tugas-tugas akademik. Dengan demikian, data tersebut memperkuat fakta bahwa gangguan tidur secara langsung berhubungan dengan penurunan produktivitas mahasiswa tingkat akhir.

Tabel 1 Matriks SWOT Insomnia pada Mahasiswa Tingkat Akhir

	<p>Strength (Kekuatan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya kesadaran akan pentingnya tidur dan gangguan tidur 2. Ketersediaan sumber daya informasi mengenai kesehatan mental (manajemen stres hingga teknik relaksasi) 	<p>Weakness (Kelemahan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang konsistensi dalam menerapkan kebiasaan tidur sehat (terbiasa dan menormalisasi tidur larut malam) 2. Kurangnya waktu luang dalam melakukan aktivitas relaksasi / bersantai
<p>Opportunity (Peluang)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya fasilitas maupun layanan kesehatan mental dari kampus / kantor 2. Adanya dukungan dari lingkungan (keluarga, teman) 	<p>Strategi S-O</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan kesadaran akan pentingnya tidur dengan program kesehatan mental (konseling) 2. Menggunakan perkembangan teknologi untuk mengakses informasi yang membantu meningkatkan kualitas tidur 	<p>Strategi W-O</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pemeriksaan rutin bagi mahasiswa yang mengalami gangguan tidur
<p>Threat (Ancaman)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tekanan dalam prestasi tinggi dari lingkungan (keluarga / teman) 2. Perubahan kurikulum yang padat 3. Perubahan gaya hidup yang tidak sehat 	<p>Strategi S-T</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengadakan lokakarya / seminar dalam mengelola tekanan akademik, gangguan tidur, maupun teknik relaksasi 2. Mengoptimalkan perkembangan teknologi untuk persebaran informasi mengenai gangguan tidur hingga rekomendasi 	<p>Strategi W-T</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengatasi perubahan gaya hidup yang tidak sehat dengan pengelolaan waktu yang efektif 2. Mengatasi persaingan ketat antar mahasiswa dengan memfasilitasi kegiatan kolaborasi

Melalui analisis pada tabel diatas, mahasiswa tingkat akhir memiliki kesadaran dan mengetahui mengenai insomnia, namun perlu diperhatikan pula mengenai pengelolaan stres dan pola tidur yang sehat. Peluang pada era digitalisasi ini, melalui pemanfaatan media sosial yang menjadi wadah di masyarakat, terutama mahasiswa tingkat akhir, dapat menjadi tempat untuk berbagi informasi dan melakukan diskusi tanpa batasan waktu dan tempat. Strategi yang dipilih adalah untuk mengoptimalkan perkembangan teknologi, hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan jangkauan penyebaran informasi mengenai gangguan tidur dengan memanfaatkan platform digital, khususnya melalui format video pendek. Selain itu, semua jenis tulisan, ide, gambar, hingga video dapat dipublikasikan dan tersebar dengan sangat mudah dan cepat. Semua media dapat dilakukan dengan media sosial dan dapat digunakan sebagai sarana pendidikan informal. Seperti pemaparan mengenai cara mengatasi insomnia oleh Dr. Yudhish di akun Youtube SKWAD Health maupun penjelasan mengenai insomnia oleh Dr. Hans Tanda pada podcast Good Talk TV.



Gambar 1. Video Youtube Dr. Yudish



Gambar 1. Video Youtube Podcast Dr.Hans

Penjelasan yang diberikan kedua dokter, video Dr. Yudish (2018) dan podcast Dr. Hans (2022), mengenai insomnia menunjukkan ciri pendekatan yang sama, seperti durasi yang di atas 3-4 menit dan dipublikasi di Youtube, yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat. Keduanya mengikuti beberapa langkah pendekatan yang terstruktur untuk memastikan informasi yang disampaikan akurat dan mudah untuk dipahami oleh audiens, mulai dari memberikan penjelasan mengenai apa itu insomnia, mulai dari definisi insomnia, hingga gejala umum yang dialami oleh individu yang mengalami insomnia / gangguan tidur. Mencakup juga faktor penyebab insomnia dari sisi medis maupun psikologis, hingga menyampaikan berbagai metode pengobatan dan menyertakan data mengenai seberapa umum gangguan tidur dan dampaknya terhadap kesehatan seperti, sulit tidur dapat berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik, mengganggu konsentrasi, produktivitas, dan kualitas hidup secara keseluruhan. Dengan memberikan informasi yang komprehensif melalui teknologi atau media sosial (Youtube), kedua dokter berharap dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya tidur yang berkualitas dan memberikan dorongan untuk mencari bantuan jika mengalami gangguan tidur.

Tabel 2 Analisa Semiotika (Makna Gerakan Tubuh dalam Beberapa Video Pendek Insomnia)

Video	Scene	Makna	
		Denotasi	Konotasi
Insomnia – Giovanni Tirado (2022) (1:19)		Menutup mulut sambil mengunyah	Menutup mulut untuk memaksa permen melatonin tertelan dengan raut seperti ingin memuntahkan
		Tertidur dan bermimpi	Dapat tertidur meski tidak tenang yang digambarkan bola mata terus bergerak dan mimpi buruk
Insomnia – Nicolas Laffaile (2023) (1:08)		Menuang kopi dengan obat disampingnya	Meminum obat tidur bersamaan dengan kopi yang memiliki kafein (membuat terjaga)

Video	Scene	Makna	
		Denotasi	Konotasi
Insomnia – Nicolas Laffaile (2023) (1:08)		Bekerja di malam hari	Tidak dapat tidur hingga terus bekerja hingga kelelahan, meski demikian tetap sulit untuk merasa fokus
INSOMNIA – DonMc Channel (2020) (0:58)		Duduk dan terdiam	Duduk terdiam dengan wajah lelah, tidak dapat menutup mata karena mengalami insomnia
		Jam yang menunjukkan memasuki pagi hari	Jam yang tiba-tiba menunjukkan waktu dini hari yang menggambarkan gangguan tidur

Video pendek mengenai insomnia yang telah diteliti, video dibuat dengan bercerita atau *storytelling*, yang membantu audiens melihat dan menerka ke mana dan apa yang akan terjadi selanjutnya. Penggunaan visual dengan warna video yang gelap, cahaya redup, bahkan ekspresi wajah yang lelah, mampu menggambarkan suasana hati dan kondisi fisik individu yang mengalami insomnia. Narasi yang menggunakan cerita lebih personal, dekat dengan aktivitas sehari-hari, dan informasi medis, dapat menjelaskan mengenai penyebab, gejala, dan dampak insomnia. Lalu dengan penggunaan simbol seperti jam dinding, tempat tidur kosong, obat, dan komputer, mampu merepresentasikan waktu, sulit tidur, dan gangguan tidur.

Analisis semiotika juga menunjukkan 3 video pendek tersebut menggunakan teknik *storytelling* yang efektif untuk menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan edukatif mengenai insomnia. Teknik *storytelling* ini mampu membawa audiens untuk terhubung secara emosional dan memahami pengalaman mereka dengan insomnia. Melalui persuasi naratif, sebuah cerita memiliki kekuatan untuk mengubah sikap, kepercayaan, dan perilaku audiens (Pratama et al., 2023).

Setelah menganalisa beberapa jenis video *awareness*, dari video pendek hingga video edukasi dari beberapa dokter, video pendek yang menggunakan alur seperti bercerita (video *storytelling*) dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan edukatif mengenai insomnia karena video yang akan dirancang cenderung lebih singkat, dapat dinikmati melalui platform mana saja.

Melalui media video pendek (*storytelling*) tentang insomnia memberi kesempatan untuk memberikan informasi penting tentang kesehatan tidur dengan cara yang kreatif dan menarik. Namun, penting untuk mempertimbangkan kelemahan dan ancaman yang ada dan mencari cara untuk mengatasi situasi tersebut, seperti bekerja sama dengan profesional medis untuk memastikan keakuratan informasi. Dengan pendekatan yang tepat, film pendek ini dapat

menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kesadaran tentang insomnia pada masyarakat, terutama mahasiswa tingkat akhir.

Seperti penelitian yang dilakukan untuk kanal Youtube “Kok Bisa?” menggunakan survei dengan 100 responden dengan mayoritas berusia 17-24 tahun (didominasi mahasiswa). Menemukan bahwa penggunaan *storytelling* menjadi media yang efektif dan membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dengan skor persentase 83,9%. Dengan presentase sebesar 67.1% menunjukkan bahwa menggunakan metode ini menunjukkan bahwa dengan metode ini, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong audiens untuk belajar lebih banyak (Drajat & Purnama, 2020).

Penelitian untuk mengukur video pendek *storytelling* juga dilakukan untuk kanal Youtube “Satu Persen – Indonesia Life School” untuk meningkatkan literasi mengenai kesehatan mental mahasiswa. Dengan melibatkan pengikut kanal yang berusia 20-25 tahun, ditemukan bahwa media dengan *storytelling* memiliki efektivitas sebesar 71% sampai 88% dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran mengenai kesehatan mental (Agustina & Kalaloi, 2023).

Penggunaan video pendek untuk meningkatkan kesadaran terbukti lebih efektif dan menarik. Video pendek tentang insomnia dengan *storytelling* penting untuk meningkatkan kesadaran di kalangan mahasiswa tingkat akhir, yang sering mengalami masalah tidur karena pekerjaan atau akademis. Dengan menggambarkan keseharian para mahasiswa, video ini dapat menyampaikan konten yang lebih emosional dan lebih mudah dipahami. Format ini memungkinkan video dapat diakses di berbagai *platform*, seperti Youtube, Instagram, atau TikTok, sesuai dengan preferensi audiens. Selain itu, video ini dapat membantu mengurangi stigma seputar gangguan tidur dan mendorong percakapan tentang kesehatan mental sekaligus menawarkan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas tidur. Dengan demikian, jenis video *storytelling* seperti ini tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga berkontribusi positif terhadap kesadaran terkait insomnia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gangguan tidur atau insomnia memiliki dampak signifikan terhadap produktivitas mahasiswa tingkat akhir, ditandai dengan stres akibat beban kerja akademik maupun pekerjaan, yang dialami oleh mayoritas responden (70%) dan durasi tidur yang kurang, hanya 22.5% yang tidur lebih dari 6 jam. Kondisi ini diperparah oleh normalisasi tidur larut malam (40%) yang mampu berdampak negatif pada produktivitas. Penelitian ini menyoroti perlunya intervensi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tingkat akhir mengenai insomnia.

Penelitian ini mengeksplorasi potensi video pendek dengan pendekatan *storytelling* sebagai media yang efektif. Analisis semiotika terhadap video pendek *storytelling* dari Youtube menunjukkan bahwa dengan narasi personal, visual yang menarik, dan informasi komprehensif memiliki potensi dalam menyampaikan pesan edukatif tentang insomnia secara menarik dan lebih mudah dipahami.

Dengan demikian, video pendek *storytelling* memiliki potensi untuk menjadi solusi yang efektif untuk menyebarkan pemahaman dan kesadaran mengenai insomnia di kalangan mahasiswa akhir mengenai insomnia. Penelitian lain mendukung fakta bahwa video yang tersebar di media sosial mampu secara efektif menjadi sarana pendidikan informal. Strategi persebaran melalui berbagai *platform*, seperti Youtube, Instagram, atau TikTok, sesuai dengan preferensi konsumen mampu menjangkau penyebaran informasi mengenai insomnia secara efisien dan inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, J., & Scaria, J. (2015). Influence of Sleep in Academic Performance-An Integrated Review of Literature. *IOSR Journal of Nursing and Health Science (IOSR-JNHS)*, 4(4), 78–81. <https://doi.org/10.9790/1959-04477881>
- Agustina, M., & Kalaloi, A. F. (2023). Efektivitas Digital Storytelling Youtube “Satu Persen-Indonesia Life School” Dalam Meningkatkan Literasi Kesehatan Mental. *E-Proceeding of Management*, 10(4), 2740.
- Drajat, H., & Purnama, H. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN DIGITAL STORYTELLING KANAL YOUTUBE “Kok Bisa?” DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 6(1), 382–389. <https://doi.org/10.10358/JK.V6I1.815>
- Goszal, I., & Yuwono, E. (2022). Keterkaitan Kecemasan Dengan Pola Tidur Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Relationship between Anxiety and Sleep Patterns Experienced by Final Year Students. *Jurnal Spirit*, 13(1), 15–22.
- Johannes, S. S., & Kristanto, D. D. (2023). Visualisasi Meditasi untuk Kelompok Dewasa Awal dalam Buku Digital. *Jurnal Desain*, 10(3), 614–626. <https://doi.org/10.30998/JD.V10I3.15065>
- Maharani, M., Rachman, M. Z., & Suharno, B. (2021). PENGARUH EDUKASI MEDIA VIDEO TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG AKTIVITAS FISIK BAGI PENGGUNA SOCIAL MEDIA INSTAGRAM. *JURNAL PENDIDIKAN KESEHATAN*, 10(2), 201–208.
- Nilifda, H. (2016). Hubungan Kualitas Tidur dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Angkatan 2010 FK Universitas Andalas. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 5(1), 243–249. <http://jurnal.fk.unand.ac.id>
- Nurdin, M. A., Arsin, A. A., & Thaha, R. M. (2018). Kualitas Hidup Penderita Insomnia Pada Mahasiswa. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 14(2), 128. <https://doi.org/10.30597/mkmi.v14i1.3464>
- Pratama, C. P., So, V., Sunoto, Irawan, M. H. I., & Lim, J. (2023). Strategi Naratif Dalam Iklan Online: Menganalisa Pengaruh Introducing Jo & Jek Terhadap Sikap Penonton di Platform Youtube. *Journal of Trends Economics and Accounting Research*, 4(2), 331–337. <https://doi.org/10.47065/JTEAR.V4I2.1000>
- Purba, D. O. (2022). ANALISIS KONTEN VIDEO PENDEK INSTAGRAM REELS BINTANG EMON “JOMPO ADALAH KITA” Duma Oktalia Purba. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 8(2), 59–74. <http://journal.moestopo.ac.id/index.php/dinamika>
- Putri, A. R. (2020). TINJAUAN PUSTAKA MENGENAI PERBEDAAN DERAJAT KECEMASAN MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN TAHAP PREKLINIK DAN KLINIK. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 7(1), 352–356.
- Radja, Y. L., Limbu, R., Bunga, E. Z. H., & Weraman, P. (2024). Analisis Hubungan Smartphone Addiction, Kecemasan, dan Stres Terhadap Kejadian Insomnia pada Mahasiswa Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Nusa Cendana Kupang. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 3(4), 798–813. <https://doi.org/10.55123/SEHATMAS.V3I4.4169>
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). PENELITIAN METODE KUANTITATIF. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1–10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>
- Ruswati, Marwati, C., & Trihandayani, Y. (2023). HUBUNGAN TINGKAT STRESS DENGAN INSOMNIA PADA MAHASISWA. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Farmasi Dan Kesehatan*, 1(3), 16. <https://doi.org/10.59841/jumkes.v1i2.107>

Shaalihah, H. M. (2024). *THE CORRELATION BETWEEN DEPRESSION LEVEL AND INSOMNIA LEVEL ON CLASS OF 2021 MEDICINE STUDENTS OF MUHAMMADIYAH MAKASSAR UNIVERSITY.*

Sun, Y. (2024). Discourse Analysis of the impact of Short Videos on Public Design Awareness and Design Thinking. *International Journal of Design*, 18(2), 38–40.

PERAN KONTEN VIDEO REVIEW DALAM MEMENGARUHI GAYA KONSUMSI BERLEBIHAN DI KALANGAN GENERASI Z

Maharani Lathifah Sofyan^{1*}, Eka Noviana²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124
raniamaha0902@gmail.com*

Received 22 Maret 2025, Revised 21 April 2025, Accepted 23 April 2025

Abstract — *This study analyzes the influence of video review content on the consumption behavior of Generation Z. Although Generation Z actively uses social media to seek product information, the analysis of comments indicates that responses to video reviews tend to be neutral. These findings suggest that video review content does not significantly encourage overconsumption behavior, although there are some indications of impulsive buying. The results of this study highlight the importance of understanding the consumption dynamics of Generation Z and the implications of video content in shaping more sustainable consumption patterns. This research also opens opportunities for further studies on the influence of social media on consumer behavior.*

Keywords: *Video Review Content, Overconsumption, Generation Z, Social Media*

Abstrak — Penelitian ini menganalisis pengaruh konten video review terhadap perilaku konsumsi Generasi Z. Meskipun Generasi Z aktif menggunakan media sosial untuk mencari informasi produk, analisis komentar menunjukkan bahwa respons terhadap video review cenderung netral. Temuan ini mengindikasikan bahwa konten video review tidak secara signifikan mendorong perilaku overconsumption, meskipun ada beberapa indikasi pembelian impulsif. Hasil penelitian ini menyoroti pentingnya memahami dinamika konsumsi Generasi Z dan implikasi konten video dalam membentuk pola konsumsi yang lebih berkelanjutan. Penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lebih lanjut mengenai pengaruh media sosial terhadap perilaku konsumen.

Kata Kunci: Konten Video Review, Konsumsi berlebih, Generasi Z, Media Sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam perilaku konsumsi masyarakat, terutama di kalangan Gen Z. Generasi ini dikenal sebagai generasi yang sangat terhubung dengan teknologi, dengan penggunaan platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube yang menjadi rutinitas dalam kehidupan sehari-hari (Putra & Junita, 2024).

Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat produktivitas yang memfasilitasi kolaborasi, pembelajaran, dan berbagi informasi—semua elemen ini sangat penting dalam lingkungan kerja dan pendidikan saat ini (Maulana Yusuf No & Tangerang, 2024). Salah satu fenomena yang menonjol di media sosial adalah popularitas konten video review produk. Konten ini dapat berupa ulasan produk kecantikan, fashion, elektronik, dan berbagai kebutuhan lainnya, yang sering kali disajikan dalam format yang menarik dan informatif.

Konten video review memiliki kekuatan untuk memengaruhi perilaku konsumsi, baik secara sadar maupun tidak sadar. Ketika ulasan positif tentang produk diberikan oleh seorang *influencer*, *public figure*, atau pengguna media sosial, audiens sering kali terdorong untuk membeli produk tersebut, bahkan ketika kebutuhan akan produk tersebut tidak benar-benar ada. Dari sebagian besar proses pembuatan konten, dapat disimpulkan bahwa konsep dan visual yang menarik memiliki peranan penting dalam membentuk daya tarik suatu produk. Konten yang baik merupakan kunci untuk menarik ketertarikan dan membuat audiens terus terpikat, sehingga meningkatkan kemungkinan terjadinya pembelian berulang (Surya Tjahyadi & Willy Antonio, 2023).

Fenomena ini berkontribusi pada gaya hidup konsumsi berlebihan atau konsumsi berlebihan, di mana seseorang membeli lebih dari kebutuhan yang sebenarnya. Hal ini sering terjadi pada audiens yang bertindak secara emosional, terpengaruh oleh daya tarik visual dan iklan. Perilaku ini menyebabkan pembelian barang yang tidak diperlukan, yang dapat menghasilkan akumulasi barang yang tidak terpakai dan menciptakan pola konsumsi yang tidak berkelanjutan (Fitriyah et al., 2013).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa ulasan, foto, dan video dalam media sosial akan berpengaruh terhadap perilaku konsumen dalam membeli produk. Media sosial saat ini telah mengubah cara konsumen berkomunikasi dan berbagi informasi kepada rekan-rekannya (Megarezky et al., 2024).

Elemen visual dalam konten video, seperti pemilihan hook, editing video, voice over yang menarik, dan copywriting yang persuasif, memainkan peran penting dalam menarik perhatian dan mempengaruhi keputusan konsumen. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peran elemen visual dalam konten *reels review*, khususnya berdampak pada perilaku overconsumption di kalangan Gen Z. Pemahaman akan hal ini dapat membantu para kreator konten, pemasar, dan pihak terkait untuk menciptakan strategi visual yang lebih bijaksana, sehingga dampak negatif seperti perilaku konsumtif berlebihan dapat diminimalkan. Elemen visual bertujuan untuk memperkuat pesan yang disampaikan dalam sebuah konten, membantu audiens memahami dan meresponsnya dengan lebih efektif (Arifudin et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji jenis visual konten yang memiliki dampak terbesar terhadap perilaku overkonsumsi, sehingga dapat diidentifikasi elemen visual yang paling memengaruhi keputusan konsumsi berlebihan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi komparatif dengan metode analisis konten visual secara deskriptif untuk mengeksplorasi elemen-elemen visual yang disajikan dalam konten video review oleh dua influencer TikTok, yaitu Cinderella dan Shaquila. Metode ini dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana elemen visual dalam konten video memengaruhi perilaku konsumsi audiens, khususnya di kalangan Generasi Z.

Teori Elemen Visual

Elemen visual adalah komponen dasar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui media visual. Elemen-elemen ini mencakup garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan tipografi. Masing-masing elemen memiliki fungsi dan karakteristik yang dapat memengaruhi cara audiens memahami dan merespons konten visual. Dalam konteks ini, integrasi multimedia menjadi sangat relevan. Menurut Farimehr (2020), integrasi multimedia yang menggabungkan gambar, video, dan animasi memungkinkan pengalaman komunikasi yang lebih kaya. Dengan menggunakan berbagai bentuk media, informasi yang kompleks dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan dan pemasaran, di mana pemirsa sering kali membutuhkan cara yang lebih interaktif untuk memahami materi.

Baharuddin dan Rosli (2022) menjelaskan bahwa pengisi suara dan narasi merupakan elemen penting dalam konten visual. Elemen ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga memandu pemirsa melalui konten, memberikan konteks yang diperlukan, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dengan narasi yang tepat, informasi yang disajikan dapat menjadi lebih jelas dan mudah diingat oleh audiens.

Desain suara juga memainkan peran yang krusial dalam menciptakan pengalaman visual yang imersif. Hsiao (2023) menyatakan bahwa penggabungan musik, dialek, dan efek suara dapat meningkatkan keterlibatan emosional pemirsa dan memperkuat narasi visual. Elemen suara yang tepat dapat menciptakan suasana yang mendukung tema dan pesan yang ingin disampaikan, sehingga meningkatkan daya tarik keseluruhan dari konten visual.

Sampel Penelitian

Sampel yang dituju dalam penelitian ini adalah dua *influencer* TikTok yang memiliki pendekatan dan gaya konten yang berbeda:

- Cinderella (@Cinderella) dikenal sebagai seorang influencer dengan gaya konten glamor dan profesional. Fokus kontennya adalah pada produk kecantikan premium dari merek-merek terkenal, serta audiens yang lebih kecil tetapi sangat terlibat. Konten-kontennya sering kali ditujukan bagi pencari produk kecantikan berkualitas tinggi dan trending. Kejujuran dan keaslian dalam ulasannya membuat Cinderella dihargai oleh pengikut.

- Shaquila (@Shaquila) dikenal sebagai influencer yang lebih populer dengan jumlah pengikut yang lebih besar. Pendekatan kontennya yang relatable dan down-to-earth sering kali menampilkan produk kecantikan yang terjangkau dan praktis. Gaya penyampaian Shaquila yang energik dan menyenangkan membuat kontennya mudah diakses oleh audiens yang mungkin tidak memiliki anggaran besar untuk produk kecantikan. Interaksi yang sering dilakukan dengan pengikut menciptakan suasana yang akrab dan mengundang.

Penelitian ini mengamati tiga video dengan jumlah views, likes, dan komentar terbanyak dari masing-masing influencer. Dengan menganalisis konten dari video-video tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen visual yang paling efektif dalam memengaruhi perilaku konsumsi, serta untuk memahami bagaimana perbedaan gaya dan pendekatan kedua influencer dapat berkontribusi terhadap fenomena overconsumption di kalangan Generasi Z.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Profil Influencer

Cinderella memiliki audiens sekitar 314 ribu pengikut di TikTok. Gaya konten yang glamor dan profesional menarik perhatian pengguna yang lebih muda, terutama di kalangan Gen Z dan milenial dengan daya beli lebih tinggi. Konten-konten tersebut sering kali ditujukan bagi pencari produk kecantikan premium dan trending. Produk-produk dari merek terkenal sering kali ditampilkan, memberikan kesan eksklusif dan aspiratif. Shaquila, di sisi lain, Shaquila memiliki jumlah pengikut yang lebih besar, sekitar 742 ribu pengikut. Audiensnya lebih beragam, mencakup Gen Z dan pengguna yang lebih tua yang mencari produk terjangkau dan praktis. Pendekatan konten yang *relatable* dan *down-to-earth* membuatnya lebih mudah diakses oleh audiens yang mungkin tidak memiliki anggaran besar untuk produk kecantikan.

Cinderella

Konten Visual

- Komposisi Video:

Cinderella cenderung menggunakan framing yang lebih sederhana dan teratur, memilih untuk menampilkan produk di tengah frame dengan cahaya dan resolusi yang bersih dan jernih, sehingga produk menjadi fokus utama. Pendekatan ini memberikan kesan profesional dan elegan, namun tetap fun, dengan preferensi warna-warna lembut atau pastel yang menciptakan suasana santai dan classy, cocok untuk audiens yang lebih dewasa. Dalam beberapa kontennya,

Cinderella juga menggunakan typography yang mencolok untuk nama-nama produk atau judul konten, memberikan highlight pada poin-poin penting. Selain itu, penggunaan grafis di lebih minimalis dalam penggunaan grafis, hanya menambahkan beberapa elemen grafis sederhana untuk mendukung informasi yang disampaikan, sehingga tetap menjaga fokus pada produk dan penyampaian informasi.

- Audio:

Suara Cinderella biasanya penuh semangat, tetapi cenderung lebih tenang dan lembut, memberikan kesan yang lebih santai dan profesional. Kualitas audio yang baik membantu audiens untuk mendengarkan penjelasannya dengan nyaman. Selain itu, penggunaan musik latar di setiap konten Cinderella bervariasi, meskipun kebanyakan menggunakan instrumen dengan volume yang cukup kecil. Hal ini memungkinkan suara Cinderella lebih dominan saat menjelaskan produk, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih terfokus dan mudah dipahami oleh audiens.

- Narasi:

Cinderella memiliki gaya narasi yang lebih tenang dan informatif, cenderung menggunakan nada yang lebih serius dan terstruktur, namun dibalut dengan sedikit humor, memberikan kesan profesional dan kredibel, tetapi tetap menyenangkan. Penyampaian informasi dilakukan dengan lebih terstruktur, biasanya dimulai dengan pengantar singkat, diikuti dengan penjelasan mendetail tentang produk, dan diakhiri dengan kesimpulan serta review produk yang jelas. Kebanyakan konten Cinderella menggunakan hook yang simpel namun dengan gaya humoris, yang berhasil menarik perhatian audiens untuk menonton keseluruhan kontennya.

- Estetika dan Kreativitas:

Konten Cinderella tidak banyak menggunakan editing atau transisi, lebih fokus pada penyampaian yang sederhana namun efektif, dengan penekanan pada keaslian dan kejujuran dalam mereview. Estetika yang diusung cenderung minimalis dan elegan, menarik bagi audiens yang menyukai kesederhanaan. Selain itu, call to action Cinderella dirancang untuk lebih efektif dan to the point, seperti “buruan recreate deh!” atau “yuk kita cobain!”, yang mengajak audiens untuk ikut mencoba produk dan dapat memengaruhi keputusan pembelian.

Pengamatan Komentar

Dari 229 komentar yang diterima, sekitar 83% (190 komentar) menunjukkan respons datar atau netral, sementara 11% (26 komentar) mencerminkan sikap kritis, dan 6% (13 komentar) menunjukkan indikasi perilaku overconsumption. Dari komentar yang kritis, audiens mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan skeptis terhadap ulasan, seperti komentar “Kalo dipake kampus tahan lama ga?” dan “Mau tanya dong ini tahan seharian kaya extension ato ngga ya?”.

Di sisi lain, komentar yang menunjukkan perilaku konsumsi berlebihan terlihat dari ungkapan seperti “Sumpah gue jadi pengen.., FIX malem ini beli” dan “Sebagus itu loh sampe ak PO”, yang menunjukkan bahwa audiens merasa terdorong untuk membeli lebih banyak produk setelah melihat ulasan tersebut. Meskipun hanya 6% komentar yang menunjukkan perilaku overconsumption, frasa-frasa tersebut menandakan bahwa banyak audiens merasa terpengaruh untuk membeli produk meskipun mereka sudah memilikinya atau tidak benar-benar membutuhkannya.

Secara keseluruhan, respons ini mengindikasikan adanya tren perilaku konsumsi berlebihan di kalangan audiens yang dipicu oleh visual konten review Cinderella. Komentar-komentar yang menunjukkan minat untuk mencoba produk lebih lanjut mencerminkan

bagaimana konten yang menarik dapat memengaruhi keputusan pembelian audiens. Meskipun sebagian besar komentar bersifat netral, adanya dorongan untuk membeli lebih banyak produk menunjukkan bahwa konten ini berhasil menarik perhatian dan membangun keinginan untuk mencoba produk yang diulas. Namun, kritik yang muncul juga mencerminkan keinginan untuk memastikan kualitas produk yang diulas, yang menunjukkan bahwa audiens tetap berhati-hati dalam mengambil keputusan pembelian.

Shaquila

Konten Visual

▪ Komposisi Video:

Dalam video-videonya, komposisi yang dinamis sering digunakan oleh Shaquila dengan framing yang menarik, termasuk sudut pengambilan gambar yang tidak biasa, seperti close-up pada produk saat fitur-fitur penting dijelaskan. Hal ini membantu audiens untuk lebih fokus pada detail produk yang diulas. Palet warna yang digunakan adalah warm dan vibrant, menciptakan suasana ceria dan nyaman, karena hampir setiap konten direkam di kamar dengan pencahayaan dari berbagai sudut yang membuat produk terlihat lebih menonjol. Teks yang ditampilkan dalam video biasanya menggunakan font yang sederhana dan berwarna putih, sering kali disertai dengan emoji, dengan ukuran font yang bervariasi dan mudah dibaca, sehingga informasi penting dapat diserap dengan cepat oleh audiens. Meskipun grafis tidak banyak digunakan, animasi pada teks dimanfaatkan untuk menekankan poin-poin penting dalam konten review, seperti efek teks yang bergerak saat produk baru diperkenalkan, serta penggunaan transisi yang menarik, yang membuat video lebih mencolok dan menarik perhatian audiens.

▪ Audio:

Suara Shaquila biasanya jelas dan penuh semangat, dengan intonasi yang energik, menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat audiens merasa terlibat. Musik latar yang digunakan cenderung upbeat dan ceria, mendukung suasana video yang energik dan mampu meningkatkan mood audiens, sehingga keterlibatan lebih meningkat. Selain itu, sound effect yang lucu dan bervariasi sering ditambahkan, menumbuhkan kesan humor dan kesenangan, serta semakin memperkuat daya tarik konten yang disajikan.

▪ Narasi:

Gaya penyampaian yang energik dan penuh semangat sering ditampilkan, di mana ekspresi wajah yang beragam dan gerakan tubuh yang aktif digunakan untuk membuat audiens merasa terlibat dan terhibur. Video-videonya biasanya memiliki alur cerita yang dinamis, dengan banyak interaksi dan elemen kejutan; pembukaan sering dilakukan dengan pertanyaan atau cuplikan menarik untuk menarik perhatian audiens, lalu produk dijelaskan dengan cara yang menghibur. Kebanyakan konten juga menggunakan hook yang sangat relatable, disajikan melalui kalimat tanya atau kejutan, serta ekspresi muka yang sangat ekspresif, yang berhasil menarik perhatian audiens secara efektif.

▪ Estetika dan Kreativitas:

Konten-konten Shaquila banyak menggunakan teknik editing yang inovatif, seperti transisi yang menarik dan efek visual yang unik, untuk membuat kontennya lebih menarik. Review yang disajikannya cenderung memiliki estetika yang lebih berwarna dan dinamis, menciptakan suasana yang energik dan menarik bagi audiens. Selain itu, Shaquila menggunakan call to action yang halus dan pembawaan yang fun, seperti "save ya jangan tanya lagi wkwkwk" atau "thank me later!", yang dapat mendorong audiens untuk berinteraksi lebih lanjut dengan kontennya.

Pengamatan Komentar

Dari 636 komentar yang diterima, sekitar 93% (593 komentar) menunjukkan respons datar atau netral, sementara 5% (31 komentar) mencerminkan indikasi perilaku overconsumption, dan 2% (12 komentar) bersifat kritis.

Dari komentar yang positif, banyak audiens menunjukkan antusiasme dan semangat terhadap produk yang diulas, dengan pujian atas gaya penyampaian Shaquila yang energik, seperti komentar “makeup-nya natural banget!” dan “cocok banget di muka kak Shaquila, next post eksperimen ombre liptint dong kak!” Namun, ada juga beberapa komentar skeptis yang mempertanyakan keaslian ulasan, terlihat dari komentar seperti “please review jujur dong bagusnya yang mana..” dan “Kok yang punya gua produk model begitu 5 menit RUSAK?”.

Meskipun hanya 5% komentar yang menunjukkan perilaku overconsumption, frasa seperti “padahal udh punya ini, tp liat ini refleks jd pgn lagi” dan “sebenarnya udah ada, tapi liat ini fix mau coba” menandakan bahwa banyak audiens merasa terdorong untuk membeli produk meskipun sudah memilikinya atau tidak benar-benar membutuhkannya. Ungkapan lain seperti “Sumpah gue jadi pengen.., FIX malem ini bikin” dan “Sebagus itu loh sampe ak PO” mempertegas bahwa pembelian sering dilakukan hanya berdasarkan dorongan sesaat dan pengaruh review.

Secara keseluruhan, meskipun 93% komentar bersifat netral dan datar, respons ini mengindikasikan adanya tren perilaku konsumsi berlebihan di kalangan audiens yang dipicu oleh visual konten review Shaquila, menunjukkan bahwa konten ini berhasil menarik perhatian dan membangun semangat di kalangan audiens.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa review influencer, baik yang dikemas secara profesional maupun yang tidak memenuhi aspek elemen visual yang baik, tidak berpengaruh signifikan terhadap pola perilaku overconsumption di kalangan Generasi Z. Konten-konten review tersebut cenderung tidak mendorong perilaku konsumsi yang berlebihan, dan pengaruhnya terhadap perilaku konsumsi masih tergolong rendah. Temuan ini sejalan dengan teori elemen visual yang menyatakan bahwa meskipun integrasi multimedia, pengisi suara yang efektif, dan desain suara dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan audiens, hal tersebut tidak secara otomatis mendorong perilaku konsumsi yang berlebihan. Oleh karena itu, wawasan ini dapat membantu kreator konten dan pemasar merancang strategi visual yang lebih bijaksana untuk mendorong pola konsumsi yang lebih berkelanjutan di kalangan generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, D., Indriyani, R., Ihsan, I., & Astrida, D. N. (2023). Peningkatan Brand Awareness Melalui Kegiatan Pelatihan Visual Branding Sebagai Implementasi P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Tema Kewirausahaan. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 2049–2058. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i3.5891>
- Fitriyah, N., Sultan Ageng Tirtayasa, U., Raya Jakarta, J. K., & Serang, P. (2013). *Iklan Televisi dan Perilaku Konsumtif Anak-Anak (Studi Kasus Pada Siswa SDN 13 Serang)* (Vol. 2, Issue 2).
- Maulana Yusuf No, J., & Tangerang, K. (2024). *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah*.
- Megarezky, U., Antang Raya, J., Manggala, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2024). *Economic and Business Management International*. 6(2), 2715–3681. <https://doi.org/10.556442>

- Putra, Y. D., & Junita, D. (2024). *Realitas Keterlibatan Gen Z dalam Media Sosial Tiktok Perspektif Sosiokultural*. 04(01), 33–55.
- Surya Tjahyadi, & Willy Antonio. (2023). *Analisa Pengaruh Desain Grafis pada Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Pengguna dari Generasi Z di Kota Batam*. 05, 17.

Visual Struktur Sci-Fi Motorcycle dalam Ilustrasi 3 Dimensi

¹Rachel Zefanya Oranto, ²Peter Min Hyuk Yoo, ³Andreas James Darmawan

^{1,2,3}Visual Communication Design, Jakarta International University

Jl. Ganesha 2, Lot B1, Deltamas, Pasirranji, Central Cikarang, Bekasi Regency, West Java 17530, Indonesia

¹Rachel23@jiu.ac*, ²Minyoo@jiu.ac, ³James.dar@jiu.ac

Received 21 Maret 2025, Revised 28 April 2025, Accepted 29 April 2025

Abstract — *Development of digital technology is growing so rapidly these days, 3 Dimensional (3D) modeling has become important element in various fields, including industrial design, animation, and simulation. This study was conducted to understand process of creating a 3D model of fictional motor vehicle using Blender software. Urgency of this research lies in the increasing need for high-quality digital visualization to support the creative industry and other fields that require technology in the form of 3D modeling; unlike the study of 3D animation results using AI which reaped input was of poor visual quality. Research method used experimental method with stages of reference search, modeling, texturing, lighting, and rendering. Data were obtained through direct observation of the results of the fictional 3D motorcycle model creation process, as well as evaluation of visual quality based on aesthetic and technical parameters. Results of study show that use of low-poly and high-poly modeling techniques simultaneously can increase detail and efficiency of 3D models which can provide more realistic results in final results of 3D model. Increase in visual quality is importance of modeling process as an asset that has stable 3-dimensional geometry that considers usefulness. Addition of environmental-based lighting and PBR (Physically Based Rendering) materials can produce more realistic 3D model display. Impact is expected to contribute to development of 3D models in creative industry and in other fields that require technology in form of 3D modeling, as well as being reference for novice and professional designers in understanding 3D modeling workflow more effectively.*

Keywords: 3D Modeling; Blender; Digital Visualization; Lighting; PBR

Abstrak — Pada masa sekarang dimana perkembangan teknologi digital berkembang begitu pesat, pemodelan 3 Dimensi (3D) menjadi elemen penting dalam berbagai bidang, termasuk desain industri, animasi, dan simulasi. Penelitian ini dilakukan untuk memahami proses pembuatan model 3D kendaraan bermotor fiksi menggunakan perangkat lunak Blender yang menjadi bahan utama dalam penelitian ini. Urgensi penelitian ini terletak pada peningkatan kebutuhan visualisasi digital berkualitas tinggi untuk mendukung industri kreatif dan bidang lainnya yang membutuhkan teknologi berupa pemodelan 3D; tidak seperti kajian hasil animasi 3D dengan menggunakan AI yang menuai masukan kurang berkualitas secara visual. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental dengan tahapan pencarian referensi, pemodelan, pemberian tekstur, pemberian pencahayaan, dan rendering. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap hasil proses pembuatan model motor 3D fiksi, serta evaluasi kualitas visual berdasarkan parameter estetika dan teknis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik pemodelan low-poly dan high-poly secara bersamaan mampu meningkatkan detail dan efisiensi model 3D yang dapat memberikan hasil yang lebih realistis pada hasil akhir model 3D. Peningkatan kualitas visual yang dimaksud adalah pentingnya proses pembuatan modeling sebagai asset yang memiliki geometri 3 dimensi yang stabil yang mempertimbangkan kegunaannya. Penambahan pencahayaan berbasis lingkungan dan material PBR (Physically Based Rendering) dapat menghasilkan tampilan model 3D yang lebih realistis. Dampak penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model 3D di industri kreatif dan dalam bidang lain yang membutuhkan teknologi berupa pemodelan 3D, serta menjadi referensi desainer pemula maupun profesional dalam memahami alur kerja pemodelan 3D secara lebih efektif.

Kata Kunci: Pemodelan 3D; Blender; Visualisasi Digital; Pencahayaan; PBR

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya zaman, dalam dunia seni dan dunia kerja, visual struktur atau biasa disebut ilustrasi 3 Dimensi (3D) sudah sangat berkembang dan dibutuhkan dalam banyak hal sampai dapat digenerasi oleh kecerdasan visual (Darmawan et al., 2024). Namun hasil generasi tidak memiliki detail yang cukup memuaskan, sehingga dalam memperkenalkan pembuatan asset 3D di kampus, dibutuhkan metode yang lebih humanis dalam arti diajarkan dan dipraktekkan oleh mahasiswa/i khususnya dalam menguasai teknologi (Darmawan, 2024). Pengenalan dan penguasaan ini dapat dimulai dari pembuatan iklan, film, animasi, arsitektur,

dan sampai dengan desain produk yang idealis; seperti desain sebuah motor berbasis *science-fiction* (*sci-fi*). Menurut Jones dan Smith (Jones & Smith, 2020), perkembangan teknologi dalam bidang desain 3D telah memudahkan para desainer dalam menciptakan visualisasi yang lebih realistis dan kompleks. Selain itu, (Brown, 2019) juga menyebutkan bahwa ilustrasi 3D tidak hanya digunakan untuk kebutuhan industri hiburan, tetapi juga menjadi bagian penting dalam pengembangan produk dan prototipe dalam dunia otomotif. Hal ini diperkuat oleh kajian hasil animasi 3D dengan menggunakan AI pada iklan layanan makan gratis Presiden 2024, yang menuai masukan kurang berkualitas secara visual (Permadi et al., 2024). Peningkatan kualitas visual yang dimaksud adalah pentingnya proses pembuatan modeling sebagai asset yang memiliki geometri 3 dimensi yang stabil dan tidak hanya hasil generasi yang kurang detail, hal ini seiring dengan proses pembuatan asset 3D yang mempertimbangkan kepentingan; apakah untuk sebuah animasi yang membutuhkan lebih detail, atau untuk sebuah game yang membutuhkan lebih kecepatan (Herlijanto & Putra, 2024).

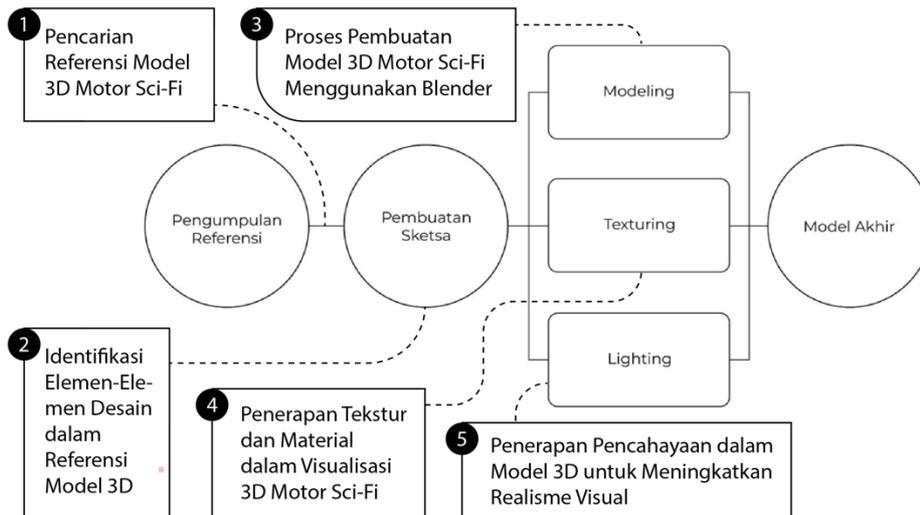
Dalam pembuatan desain motor sci-fi, banyak hal yang dibutuhkan untuk dapat menonjolkan tema sci-fi tersebut. Dalam visual struktur 3D modeling, hal ini dapat dengan mudah terwujud dengan bantuan software 3D seperti Blender yang sudah dilengkapi dengan fitur bumping, mirroring, sculpting, dan lainnya. Menurut Lee (Lee, 2021), penggunaan fitur seperti sculpting dan mirroring dalam Blender memungkinkan pembuatan desain yang lebih detail dan simetris, yang sangat dibutuhkan dalam desain kendaraan futuristik. Selain itu, penelitian oleh Carter dan Wang (Carter & Wang, 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknik bump mapping dapat memberikan tekstur realistis pada objek 3D tanpa menambah beban pemrosesan yang signifikan.

Tetapi dalam kenyataannya sampai pada zaman sekarang pun, masih belum banyak orang yang dapat menggunakan software 3D tersebut dalam membuat sebuah visual struktur 3D modeling untuk sebuah objek kompleks seperti motor sci-fi. Hal ini dapat disebabkan oleh kompleksitas perangkat lunak yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap teknik modeling 3D (Johnson, 2020). Selain itu, penelitian oleh Martinez (Martinez, 2018) menemukan bahwa kurangnya pelatihan dan pendidikan formal dalam bidang modeling 3D menjadi salah satu faktor utama yang menghambat perkembangan keterampilan di bidang ini.

Penelitian ini menjabarkan pembuatan visual struktur 3D modeling dari delapan motor sci-fi, yang dimulai dari pengumpulan referensi visual motor yang sejenis, pembuatan gambar struktur motor sci-fi yang detail dan jelas, sampai dapat menunjukkan bentuk dari tiap bagian motor tersebut, dan pembuatan struktur modeling sesuai dengan referensi foto motor sci-fi dari berbagai perspektif, baik dari atas, samping, belakang, dan dari depan; agar mempermudah proses pembuatan visual struktur 3D modeling motor sci-fi. Menurut Davis dan Kim (Davis & Kim, 2021), referensi visual yang kuat sangat penting dalam perancangan objek 3D agar hasil akhir memiliki proporsi yang sesuai dan mendekati realitas. Selain itu, penelitian oleh Zhang et al. (X. Zhang et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan perspektif yang beragam dalam referensi visual dapat meningkatkan akurasi dan efisiensi dalam proses modeling 3D.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan gaya penulisan Deskriptif dan menggunakan metode pengumpulan data random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi dengan keilmuan Modeling 3 dimensi serta menggunakan studi literatur dari berbagai referensi dan penelitian yang sudah ada. Untuk itu, penelitian ini akan mengacu pada diagram berikut:



Gambar 1. Metode Penelitian
Sumber: Karya Penulis

Gambar 1 ini menunjukkan alur proses pembuatan model 3D motor *sci-fi*, yang dimulai dari pengumpulan referensi hingga menghasilkan model akhir. Tahapan pertama adalah Pengumpulan Referensi, yang bertujuan untuk mendapatkan inspirasi visual dari berbagai sumber guna memastikan desain motor *sci-fi* memiliki karakteristik yang sesuai dengan konsep futuristik. Setelah itu, dilakukan Pembuatan Sketsa untuk merancang struktur dasar dari desain yang akan dimodelkan. Menurut Chen (Chen et al., 2021), sketsa awal dalam desain 3D sangat penting karena berfungsi sebagai pedoman untuk tahap modeling. Selain itu, penelitian oleh Kim (Kim, 2020) menyebutkan bahwa referensi visual yang akurat dapat membantu meningkatkan presisi dalam perancangan elemen desain yang kompleks.

Dalam penelitian ini, proses pembuatan visual struktur 3D motor *sci-fi* dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu Sketsa, Modeling, Texturing, dan Lighting. Tahap pertama, Sketsa, berfungsi untuk menuangkan konsep awal dalam bentuk gambar dua dimensi yang menggambarkan desain keseluruhan motor *sci-fi*, termasuk proporsi, bentuk, dan elemen futuristik yang menjadi ciri khasnya. Sketsa ini menjadi panduan visual yang penting sebelum memasuki tahap tiga dimensi. Tahap berikutnya adalah Modeling, yang merupakan proses membangun bentuk dasar motor *sci-fi* dalam ruang tiga dimensi menggunakan perangkat lunak (Blender). Pada tahap ini, fokus diberikan pada struktur utama seperti rangka, roda, bodi, dan detail mekanis lainnya untuk memastikan model memiliki proporsi yang akurat dan tampilan yang dinamis sesuai dengan konsep awal. Setelah model dasar selesai, tahap Texturing dilakukan untuk memberikan detail permukaan pada model, seperti tekstur logam, goresan, panel futuristik, hingga efek aus atau bekas penggunaan, yang semuanya bertujuan meningkatkan tingkat realisme visual. Proses ini melibatkan pembuatan peta tekstur (*texture maps*) seperti *diffuse*, *bump*, dan *specular maps*. Tahap terakhir adalah Lighting, yaitu pengaturan pencahayaan di sekitar model untuk menciptakan suasana tertentu, menonjolkan volume, kedalaman, dan materialitas dari objek, serta memperkuat mood *sci-fi* yang diinginkan. Lighting yang efektif membantu mengarahkan perhatian pemirsa ke bagian-bagian penting model dan menghasilkan kesan dramatis atau realistis sesuai dengan kebutuhan visualisasi. Dengan menjalani keseluruhan tahapan ini secara berurutan dan terstruktur, dihasilkanlah sebuah model 3D motor *sci-fi* yang memiliki karakter kuat, detail mendalam, dan atmosfer visual yang sesuai dengan konsep yang diusung dalam penelitian ini.

Menurut Lee dan Park (Lee & Park, 2022), pemanfaatan teknik pencahayaan yang tepat dalam modeling 3D dapat meningkatkan daya tarik visual dan realisme objek. Selain itu, studi oleh Johnson (Johnson, 2019) menyatakan bahwa penggunaan tekstur yang akurat dapat

memperkuat nuansa material dan mendukung *storytelling* dalam desain 3D. Proses ini akhirnya menghasilkan Model Akhir yang siap digunakan untuk berbagai keperluan visual, seperti animasi, film, atau presentasi desain.

Dalam proses pembuatan model 3D motor *sci-fi*, diperlukan beberapa tahapan penting yang dimulai dari pencarian referensi hingga penerapan pencahayaan. Setiap tahapan ini berperan untuk memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga memiliki kualitas visual yang mendukung konsep futuristik yang diinginkan. Terdapat 5 tahap pembuatan visual struktur dalam penelitian ini, yang adalah sebagai berikut: pencarian referensi model 3D motor *sci-fi*, identifikasi elemen-elemen desain dalam referensi model 3D motor *sci-fi*, proses pembuatan model 3D motor *sci-fi* menggunakan Blender, penerapan tekstur dan material dalam visualisasi 3D motor *sci-fi*, dan penerapan pencahayaan dalam model 3D untuk meningkatkan realisme visual.

Melalui tahapan yang sistematis ini, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian visualisasi, model 3D motor *sci-fi* yang dihasilkan mampu menampilkan detail teknis, karakter desain, serta atmosfer yang kuat, sehingga dapat memenuhi standar kualitas dalam visualisasi 3D profesional. Selain itu, pendekatan bertahap ini juga memungkinkan evaluasi di setiap proses, memperkecil risiko kesalahan desain, meningkatkan akurasi teknis, dan membuka peluang eksplorasi kreatif untuk menghasilkan karya yang inovatif dan kompetitif di bidang desain digital.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pencarian Referensi Model 3D Motor Sci-Fi

Pencarian sumber referensi model 3D motor *sci-fi* merupakan langkah awal yang krusial dalam memastikan bahwa desain yang dibuat memiliki karakteristik visual yang sesuai dengan tema futuristik. Referensi ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti model 3D dalam video game, konsep desain kendaraan futuristik dalam film *sci-fi*, atau karya digital dari seniman 3D di berbagai platform desain. Analisis terhadap referensi ini mencakup pengamatan terhadap struktur rangka, proporsi kendaraan, serta detail unik yang memperkuat kesan futuristik. Misalnya, model kendaraan dalam game *Cyberpunk 2077* dan *Tron: Legacy* memiliki desain yang aerodinamis dengan pencahayaan neon yang khas, yang dapat dijadikan inspirasi dalam pembuatan desain baru. Menurut Brown dan Taylor (Brown & Taylor, 2020), penggunaan referensi dari berbagai sumber dapat membantu desainer memahami tren desain dan menerapkan prinsip estetika yang lebih baik dalam pembuatan model 3D. Selain itu, penelitian oleh Zhang (H. Zhang et al., 2021) menunjukkan bahwa analisis referensi secara mendalam dapat meningkatkan akurasi dalam menciptakan model digital yang realistis dan yang mengalami penyesuaian dengan konsep awal yang diinginkan.



Gambar 2. Referensi Model Motor 3D
Sumber: badzter09 (deviantart.com)

Gambar ini merupakan tahap awal yang esensial dalam perancangan model 3D, terutama untuk objek dengan desain yang kompleks seperti motor *sci-fi*. Referensi digunakan untuk

memahami struktur, proporsi, serta elemen visual yang dapat diterapkan dalam desain baru. Gambar yang ditampilkan menunjukkan model 3D motor fiksi berjudul *Mirage Bike*, yang memiliki desain futuristik dengan elemen mekanis yang detail dan realistis. Model ini menampilkan bentuk rangka yang tidak konvensional, roda belakang besar dengan suspensi unik, serta komponen mesin yang kompleks. Referensi seperti ini membantu dalam mengidentifikasi karakteristik utama desain kendaraan *sci-fi*, seperti penggunaan bentuk aerodinamis, pencahayaan neon, dan integrasi elemen mekanik futuristik.

Sebagai contoh, dalam industri game dan film, referensi dari kendaraan dalam *Cyberpunk 2077* atau *Tron: Legacy* sering digunakan untuk menciptakan desain yang imersif dan berkarakter kuat. Menurut studi oleh Park (Park et al., 2021), referensi dari model 3D yang sudah ada dapat membantu dalam percepatan proses desain karena memberikan wawasan mengenai prinsip proporsi dan detail mekanis yang realistis. Selain itu, penelitian oleh Brown dan Taylor (Brown & Taylor, 2020) menyebutkan bahwa penggunaan referensi dari berbagai sumber, seperti model dari platform DeviantArt atau ArtStation, dapat meningkatkan kualitas visual dan kesesuaian model dengan konsep desain.

Identifikasi Elemen-Elemen Desain dalam Referensi Model 3D Motor Sci-Fi

Setelah referensi dikumpulkan dan dianalisis, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi elemen-elemen desain utama yang terdapat dalam referensi tersebut, seperti proporsi, bentuk, dan detail futuristik. Proporsi sangat penting dalam menentukan keseimbangan antara bagian-bagian motor, seperti tinggi dan panjang rangka, ukuran roda, serta posisi mesin dan jok. Bentuk yang digunakan dalam motor *sci-fi* umumnya memiliki estetika futuristik yang ditandai dengan garis-garis tajam, lekukan aerodinamis, dan penggunaan bentuk geometris yang tidak konvensional. Detail tambahan, seperti panel energi, lampu LED, atau elemen mekanis ekspos, juga diperhatikan agar desain semakin meyakinkan sebagai kendaraan dari masa depan. Sketsa awal dibuat menggunakan teknik manual sebagai tahap eksplorasi sebelum dimodelkan dalam perangkat lunak 3D. Menurut Lee dan Park (Lee & Park, 2019), pembuatan sketsa secara manual dapat membantu desainer lebih memahami struktur objek sebelum masuk ke tahap digitalisasi. Selain itu, Carter (Carter, 2021) menyebutkan bahwa sketsa awal juga berfungsi sebagai referensi internal yang dapat mempermudah tahap modeling dengan memberikan pedoman yang jelas mengenai proporsi dan bentuk objek yang akan dibuat.

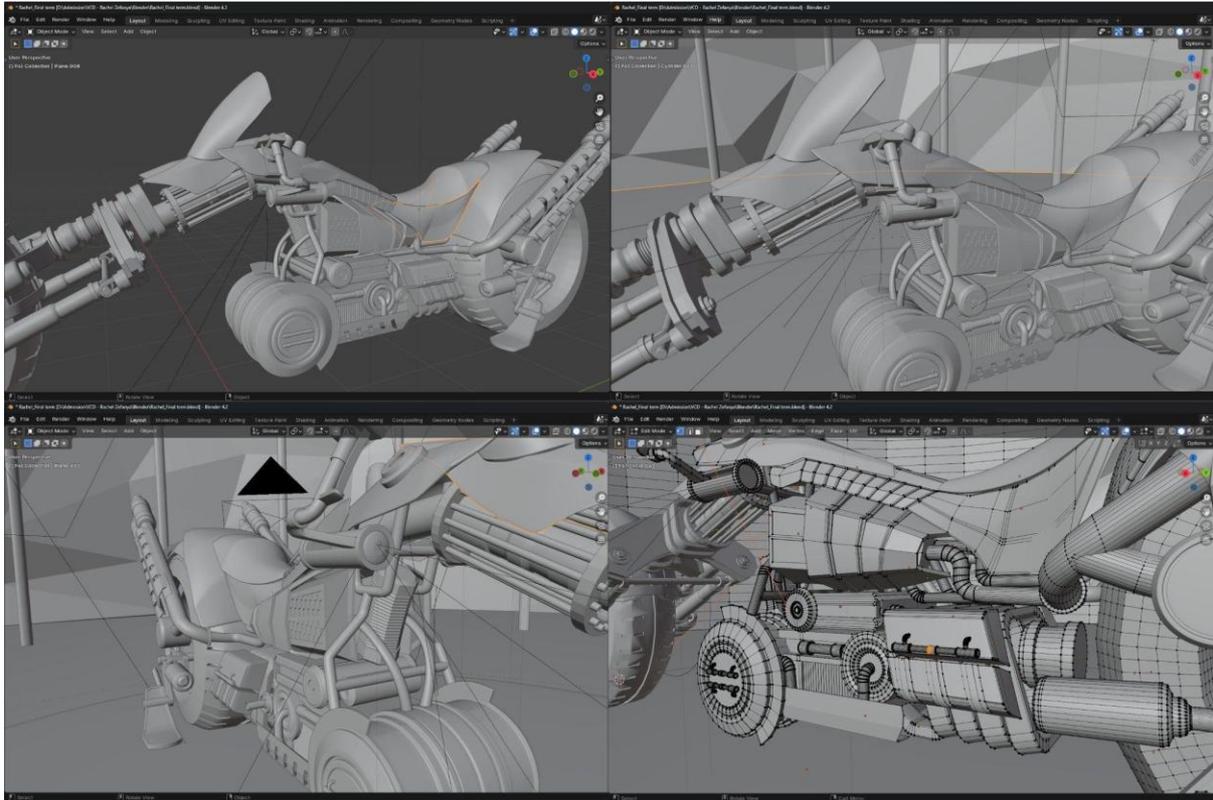


Gambar 3. Analisis Elemen-elemen dari Foto Referensi Model Motor 3D
Sumber: badzter09 (deviantart.com)

Dalam gambar ini proses analisis desain model 3D motor sci-fi, terdapat beberapa elemen utama yang perlu diperhatikan untuk mempertahankan estetika futuristik dan fungsionalitas desain. Berdasarkan gambar referensi yang ditampilkan, beberapa aspek desain yang menonjol meliputi proporsi kendaraan, bentuk aerodinamis, serta detail mekanis yang kompleks. Model Mirage VI pada gambar ini menunjukkan penggunaan roda besar dengan struktur suspensi unik yang memberikan kesan kokoh dan modern. Selain itu, desain rangka motor yang memanjang dengan sudut tajam mencerminkan konsep futuristik yang sering ditemukan dalam film atau game bertema cyberpunk. Elemen lain seperti mesin berbasis hydro engine, backup battery, dan sistem supercooling exhaust juga menambahkan kesan realistis dalam desain sci-fi. Detail tambahan seperti indikator digital pada dashboard dan lampu LED berbentuk hexagonal memperkuat identitas teknologi tinggi dalam model ini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lin (Lin et al., 2021), proporsi dan detail pada desain kendaraan 3D sangat mempengaruhi tingkat imersi visual dan kepercayaan pengguna terhadap konsep desain yang diusung. Studi lain oleh Smith dan Zhao (J. Smith & Zhao, 2020) juga menekankan pentingnya pemilihan elemen mekanis dalam desain kendaraan sci-fi untuk menciptakan kesan fungsionalitas yang masuk akal dalam dunia futuristik. Dengan memahami elemen-elemen ini, desainer dapat menciptakan model 3D yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki nilai estetika yang kuat dalam konsep.

Proses Pembuatan Model 3D Motor Sci-Fi Menggunakan Blender

Tahap modeling 3D dilakukan menggunakan perangkat lunak Blender dengan memanfaatkan berbagai fitur yang mendukung pembuatan model *sci-fi* yang kompleks. Teknik mirroring digunakan untuk memastikan bahwa sisi kanan dan kiri model tetap simetris, sehingga desain lebih efisien dan konsisten. Fitur boolean operations diterapkan untuk menggabungkan atau memotong objek 3D guna menciptakan bentuk yang lebih kompleks, seperti ventilasi atau ruang penyimpanan energi pada motor. Sculpting digunakan untuk memperhalus atau menambahkan detail tertentu yang tidak dapat dicapai dengan metode modeling konvensional. Sementara itu, fitur array membantu dalam pembuatan komponen berulang, seperti elemen mekanis yang terdapat pada bagian mesin atau roda motor. Menurut Davis dan Kim (2020), penggunaan teknik mirroring dan boolean operations sangat efektif dalam meningkatkan efisiensi modeling, terutama dalam pembuatan objek yang memiliki struktur simetris dan kompleks. Selain itu, penelitian oleh Smith (R. Smith et al., 2022) menunjukkan bahwa sculpting dalam Blender memungkinkan pembuatan detail yang lebih organik dan realistis dalam model 3D, terutama untuk objek dengan permukaan yang lebih halus dan alami.



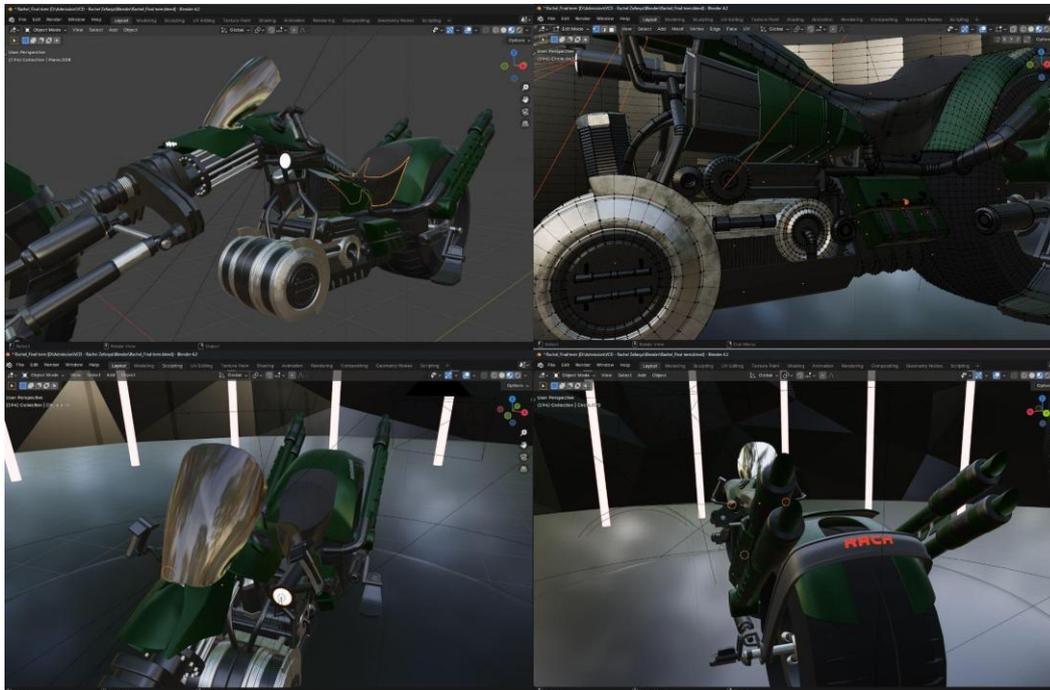
Gambar 4. Pembuatan Model Motor 3D
Sumber: Karya Penulis

Gambar diatas merupakan pembuatan model 3D motor sci-fi menggunakan perangkat lunak Blender melibatkan beberapa teknik pemodelan yang kompleks untuk menghasilkan bentuk yang mendetail dan realistis. Gambar yang ditampilkan menunjukkan berbagai sudut pandang dari proses modeling motor menggunakan quad-based topology, yang memungkinkan kontrol yang lebih baik dalam subdivisi permukaan untuk hasil akhir yang lebih halus. Teknik seperti mirroring digunakan untuk memastikan simetri antara kedua sisi kendaraan, sementara boolean operations dimanfaatkan untuk memotong dan menggabungkan objek guna menciptakan detail mekanis yang lebih kompleks, seperti mesin dan suspensi. Selain itu, penggunaan fitur *array* modifier memungkinkan pengulangan elemen tertentu, seperti pipa dan ventilasi, sehingga mempercepat proses desain tanpa mengorbankan detail. Berdasarkan penelitian oleh Davis (Davis & Kim, 2020), penggunaan teknik modular seperti *array* dan *boolean* dalam pemodelan 3D dapat meningkatkan efisiensi dalam produksi aset digital tanpa mengurangi kualitas visualnya. Selain itu, penelitian lain oleh Kim (Kim, 2020) menekankan bahwa teknik subdivision modeling sangat efektif dalam menciptakan objek yang memiliki keseimbangan antara kompleksitas dan optimalisasi performa rendering. Dengan menggabungkan berbagai teknik ini, model 3D motor sci-fi dapat dikembangkan secara efisien dengan tetap mempertahankan estetika futuristik dan keakuratan proporsi desainnya.

Penerapan Tekstur dan Material dalam Visualisasi 3D Motor Sci-Fi

Setelah model dasar selesai dibuat, tahap berikutnya adalah pemilihan material dan tekstur untuk meningkatkan realisme dan estetika dari model motor sci-fi. Beberapa material yang digunakan dalam model ini meliputi tekstur glossy untuk permukaan bodi utama agar terlihat reflektif seperti logam futuristik, tekstur transparan untuk elemen seperti panel energi atau layar tampilan digital, serta tekstur karet untuk ban motor agar memberikan kesan material yang berbeda dari bagian lainnya. Teknik UV mapping digunakan untuk memastikan bahwa tekstur yang diterapkan pada model mengikuti bentuk permukaan dengan presisi, sehingga

tidak terjadi distorsi yang merusak tampilan. Menurut Miller dan Evans (Miller & Evans, 2021), penggunaan UV mapping yang tepat sangat penting dalam memastikan distribusi tekstur yang realistis pada model 3D. Selain itu, studi oleh Gonzalez (Gonzalez et al., 2023) menunjukkan bahwa kombinasi material dengan properti fisik yang berbeda, seperti reflektifitas dan transparansi, dapat meningkatkan kualitas visual dan memberikan tampilan yang lebih menarik secara estetika.



Gambar 5. Pemberian Material dan Texture Pada Model Motor 3D
Sumber: Karya Penulis

Gambar ini merupakan proses pengembangan aset digital adalah penerapan tekstur dan material untuk meningkatkan realisme dan estetika visual. Gambar ini menunjukkan penggunaan material PBR (*Physically Based Rendering*), yang memungkinkan model motor sci-fi untuk memiliki refleksi realistis pada permukaan logam dan plastiknya. Teknik ini mengandalkan berbagai peta tekstur, termasuk diffuse, specular, roughness, dan normal maps untuk mensimulasikan interaksi cahaya dengan permukaan material. Berdasarkan penelitian oleh Pharr (Pharr et al., 2020), teknik PBR memungkinkan representasi material yang lebih akurat dengan efisiensi komputasi yang lebih baik dibandingkan dengan metode shading tradisional. Selain itu, model motor sci-fi ini dapat mencapai tingkat realisme tinggi yang sesuai untuk penggunaan dalam animasi, game, atau visualisasi konsep futuristik.

Penerapan Pencahayaan dalam Model 3D untuk Meningkatkan Realisme Visual

Langkah terakhir dalam proses ini adalah pengaturan pencahayaan untuk menonjolkan beberapa bagian model motor 3D serta menambahkan efek neon guna memperkuat kesan sci-fi. Pencahayaan yang digunakan mencakup area lights untuk memberikan iluminasi lembut pada permukaan model, point lights untuk memberikan sorotan pada area tertentu seperti mesin atau panel instrumen, serta emission shader untuk menciptakan efek cahaya neon yang khas dalam desain futuristik. Efek neon sering kali diterapkan pada bagian bodi kendaraan, roda, atau aksesoris tertentu agar menciptakan nuansa teknologi canggih. Studi oleh Tanaka dan Wilson (Tanaka & Wilson, 2020) menyebutkan bahwa pencahayaan yang baik dapat meningkatkan persepsi dimensi dan kedalaman dalam model 3D, terutama dalam skenario desain dengan elemen visual yang kompleks. Selain itu, penelitian oleh Huang (Huang et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan efek cahaya neon dalam desain sci-fi tidak hanya

meningkatkan daya tarik estetika tetapi juga memberikan identitas visual yang khas terhadap model yang dibuat.

Pencahayaan dalam model 3D pada gambar di atas memainkan peran penting dalam menciptakan suasana, meningkatkan detail objek, serta memberikan kesan realistis terhadap adegan yang ditampilkan. Pada gambar ini, pencahayaan yang digunakan memiliki dominasi warna merah dengan kombinasi lampu area dan lampu spot yang ditempatkan secara strategis untuk memberikan efek dramatis pada motor *sci-fi*. Penggunaan pencahayaan seperti ini sering ditemukan dalam industri animasi dan game untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dengan konsep desain.



Gambar 6. Hasil Akhir Model Motor 3D
Sumber: Karya Penulis

Teknik pencahayaan tiga titik (*three-point lighting*), yang terdiri dari lampu utama (*key light*), lampu pengisi (*fill light*), dan lampu latar (*rim light*), sering digunakan dalam visualisasi 3D untuk memastikan bahwa objek memiliki pencahayaan yang seimbang serta menonjolkan bentuk dan tekstur secara optimal (Birn, 2013). Selain itu, pencahayaan berbasis *Global Illumination* (GI) juga diterapkan untuk menciptakan efek pantulan cahaya secara realistis, memungkinkan objek untuk bereaksi terhadap lingkungan pencahayaan dengan lebih alami (Dutr e et al., 2018). Pencahayaan yang tepat tidak hanya meningkatkan estetika visual, tetapi juga mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kedalaman dan material suatu objek, yang sangat penting dalam bidang desain digital dan rekayasa visual.

KESIMPULAN

Pembuatan model 3D dalam industri kreatif, seperti animasi, game, dan desain produk, melibatkan serangkaian proses mulai dari pemodelan dasar hingga penerapan pencahayaan untuk meningkatkan realisme visual. Model 3D yang kompleks memerlukan perencanaan struktur *mesh* yang efisien agar tetap optimal dalam performa, terutama untuk aplikasi real-time seperti dalam game atau simulasi interaktif. Setelah proses pemodelan, tahap teksturisasi dan materialisasi berperan penting dalam memberikan tampilan yang lebih mendetail dan sesuai dengan konsep desain, sehingga menciptakan kesan nyata dan estetis. Selain itu, pewarnaan dan efek material harus diterapkan dengan mempertimbangkan sifat optik

permukaan, seperti refleksi, transparansi, dan ketahanan terhadap cahaya, yang secara langsung mempengaruhi tampilan akhir model dalam berbagai kondisi pencahayaan. Akhirnya, pencahayaan dalam model 3D menjadi elemen yang sangat krusial dalam membentuk atmosfer, menonjolkan detail, serta menciptakan kedalaman visual yang lebih imersif. Dengan kombinasi teknik yang tepat dalam pemodelan, teksturisasi, pewarnaan, dan pencahayaan, model 3D dapat mencapai tingkat realisme tinggi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dalam berbagai aplikasi digital. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan model 3D motor *sci-fi* melalui tahapan pencarian referensi, identifikasi elemen desain, modeling menggunakan Blender, texturing, dan lighting, berhasil menghasilkan visualisasi motor *sci-fi* yang memenuhi konsep futuristik dan realisme visual yang diharapkan. Hasil akhir menunjukkan model 3D dengan struktur proporsional, detail permukaan yang kaya, serta pencahayaan yang mampu memperkuat karakteristik desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Birn, J. (2013). *Digital Lighting and Rendering* (3rd ed.). New Riders.
- Brown, T. (2019). The Role of 3D Illustration in Product Design and Development. *Design Studies Journal*, 34(2), 123–136.
- Brown, T., & Taylor, S. (2020). Utilizing References for Enhanced 3D Model Design. *Journal of Digital Art and Design*, 27(3), 112–128.
- Carter, L. (2021). The Importance of Hand-Sketched Concepts in 3D Modeling. *International Journal of Design Studies*, 36(4), 78–94.
- Carter, L., & Wang, Y. (2022). Advanced Texturing Techniques for 3D Modeling. *Computer Graphics Research*, 28(4), 89–104.
- Chen, H., Wang, X., & Liu, J. (2021). Sketching as a Foundational Step in 3D Modeling Workflow. *Journal of Digital Design*, 29(3), 45–60.
- Darmawan, A. J. (2024). Empowering Future Leaders: Comprehensive Social Media Training at CGA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL SAINS DATA*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.33005/senada.v4i1.145>
- Darmawan, A. J., Hyuk Yoo, P. M., & Hartawan, R. A. (2024). Teknik Prompt ANVS Progresif untuk Bing Image Creator dan Interpretasi Kesenjangan Gambar AI. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 13(1), 112–130. <https://doi.org/10.34010/visualita.v13i1.13967>
- Davis, P., & Kim, H. (2020). Advanced Techniques in 3D Modeling Using Blender. *Journal of Computer Graphics*, 42(1), 55–73.
- Davis, P., & Kim, H. (2021). Reference-Based Modeling Techniques in 3D Design. *Journal of Digital Design*, 45(1), 33–47.
- Dutr e, P., Bala, K., & Bekaert, P. (2018). *Advanced Global Illumination* (2nd ed.). AK Peters/CRC Press.
- Gonzalez, M., Wu, J., & Patel, K. (2023). Material Realism in 3D Texturing: A Comprehensive Study. *Computer Graphics and Applications*, 39(2), 99–115.
- Herlijanto, A. A., & Putra, T. A. (2024). Perancangan Aset Visual 3D untuk Mobile Game Bertema Superhero. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 6(1), 8–16. <https://doi.org/10.37823/insight.v6i1.322>
- Huang, Z., Li, R., & Thompson, J. (2021). Neon Effects and Futuristic Aesthetics in Sci-Fi Design. *Journal of Visual Communication*, 45(2), 67–82.
- Johnson, R. (2019). Enhancing Realism in 3D Models through Texturing Techniques. *Computer Graphics Journal*, 34(2), 112–127.

- Johnson, R. (2020). Challenges in Learning 3D Modeling Software: A User Perspective. *Educational Technology Review*, 17(3), 56–71.
- Jones, A., & Smith, B. (2020). The Evolution of 3D Visualization in the Creative Industry. *International Journal of Visual Arts*, 39(5), 78–92.
- Kim, S. (2020). Reference-Based 3D Design: The Role of Visual Inspiration in Digital Modeling. *International Journal of Visual Arts*, 18(4), 89–102.
- Lee, C. (2021). Utilizing Blender's Sculpting and Mirroring Features in Sci-Fi Design. *Journal of Computer Graphics*, 12(2), 44–59.
- Lee, C., & Park, J. (2019). Manual Sketching as a Foundation for Digital Modeling. *Design Research Journal*, 28(3), 133–147.
- Lee, C., & Park, J. (2022). Lighting Strategies for Optimizing 3D Model Presentation. *Computational Design Research*, 41(5), 77–93.
- Lin, H., Wang, T., & Chen, M. (2021). The Role of Proportion and Detail in Immersive 3D Vehicle Design. *International Journal of Industrial Design*, 19(4), 75–92.
- Martinez, D. (2018). Barriers to Learning 3D Modeling in Higher Education. *Design and Education Journal*, 22(4), 150–167.
- Miller, A., & Evans, D. (2021). Optimizing UV Mapping for Realistic Texturing in 3D Models. *Computer-Aided Design Review*, 31(1), 89–104.
- Park, J., Lee, S., & Kim, H. (2021). Reference-Based Design Strategies in 3D Modeling. *Journal of Computer Graphics*, 38(2), 67–83.
- Permadi, D., Suparto, D., & Bisri, A. Z. (2024). ANALISIS SEMIOTIK IKLAN POLITIK PRABOWO GIBRAN PADA PILPRES 2024 SEMIOTIC ANALYSIS OF PRABOWO GIBRAN'S POLITICAL ADS IN THE 2024 PRESIDENTIAL ELECTION (Vol. 10, Issue 1).
- Pharr, M., Jakob, W., & Humphreys, G. (2020). *Physically Based Rendering: From Theory to Implementation* (3rd ed.). Morgan Kaufmann.
- Smith, J., & Zhao, R. (2020). Mechanical Elements in Sci-Fi Vehicle Design: A Functional Approach. *Journal of Digital Concept Art*, 32(1), 88–103.
- Smith, R., Jones, B., & Carter, M. (2022). Sculpting Techniques in Blender: A Comparative Analysis. *Journal of Digital Design*, 40(5), 121–138.
- Tanaka, Y., & Wilson, E. (2020). Lighting Strategies for Sci-Fi 3D Models: Enhancing Realism and Depth. *Journal of Animation and Visual Effects*, 29(3), 143–159.
- Zhang, H., Lee, M., & Kim, Y. (2021). Analyzing Reference-Based Design in 3D Modeling. *International Journal of Digital Media*, 34(2), 77–91.
- Zhang, X., Li, J., & Chen, W. (2023). Multi-Perspective References in 3D Modeling Accuracy. *Computational Design Journal*, 30(1), 98–115.

Pengolahan Plat Berbahan *Recycle Brass* Menjadi Perhiasan di Industri Kecil Menengah (IKM): Medividi

Fauzia Trivana Putri¹, Maharani Dian Permanasari²

Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Nasional
Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Bandung, Indonesia

¹fauzia.trivana@mhs.itenas.ac.id

²maharanidp@itenas.ac.id

Received 21 Maret 2025, Revised 16 Mei 2025, Accepted 31 Mei 2025

Abstract — *This research aims to process brass metal waste plates into jewelry products through collaboration with Medividi SMI, one of the jewelry brands from Bandung City. In the midst of increasing public awareness of environmental issues, waste management, including metal waste, is an important concern due to its toxic properties that can pollute the ecosystem. The brass waste utilized in this research comes from leftover production and workshop activities at Medividi SMI, which is then reprocessed to create products of use and aesthetic value. The form exploration approach with the design thinking method is used to maximize the processing of brass metal waste. The waste is processed into jewelry in the form of earrings and brooches through various innovative material processing techniques, so as to increase the use value of brass waste, especially in Small and Medium Industries. The design thinking method is very relevant in this context because it offers a systematic approach through the stages of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. These stages help the design process to be more effective, starting with understanding the problem, generating new preferences in the creation of jewelry designs, until the trial stage. The result of this research is a jewelry made from brass waste with a design inspired by the typical Bangka Belitung pelawan mushroom, this research is not only an effort to recycle materials but also to bring aesthetic value inspired by the resources of the archipelago.*

Keywords: *Jewelry; Brass Waste; Small and Medium Industries.*

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengolah plat limbah logam kuningan menjadi produk perhiasan melalui kerjasama dengan IKM Medividi, salah satu brand perhiasan asal Kota Bandung. Di tengah meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap isu lingkungan dan pengelolaan limbah, termasuk limbah logam yang menjadi perhatian karena sifat toksiknya dapat mencemari ekosistem. Limbah kuningan yang dimanfaatkan dalam penelitian ini berasal dari sisa produksi dan aktivitas workshop di IKM Medividi, yang kemudian diolah kembali untuk menciptakan produk bernilai guna dan estetika. Pendekatan eksplorasi bentuk dengan metode design thinking digunakan untuk memaksimalkan pengolahan limbah logam kuningan. Limbah tersebut diolah menjadi perhiasan berupa anting dan bros melalui berbagai teknik pengolahan material yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan nilai guna limbah kuningan terutama di Industri Kecil Menengah. Metode design thinking sangat relevan dalam konteks ini karena menawarkan pendekatan sistematis melalui tahapan empati, definisi, ideasi, prototipe, dan uji coba. Tahapan ini membantu proses perancangan menjadi lebih efektif, dimulai dengan memahami permasalahan, menghasilkan preferensi baru dalam penciptaan desain perhiasan, hingga tahap uji coba. Hasil dari penelitian ini adalah perhiasan berbahan dasar limbah kuningan dengan desain yang terinspirasi dari jamur pelawan khas Bangka Belitung, penelitian ini tidak hanya sebagai upaya mendaur ulang material tetapi juga untuk menghadirkan nilai estetika yang terinspirasi dari sumber daya nusantara.

Kata Kunci: Perhiasan; Limbah Kuningan; Industri Kecil Menengah

PENDAHULUAN

Peningkatan aktivitas dan perubahan pola konsumsi masyarakat membuat volume sampah kian bertambah (Rahmawati, dkk, 2021). Pengelolaan sampah terutama di kota-kota besar di Indonesia menjadi permasalahan serius (Rachmat, 2024). Sebagian besar masyarakat di Indonesia belum menerapkan pemilahan sampah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu banyak sekali industri atau manufaktur yang aktif dalam produksi, namun tidak menerapkan pengolahan ataupun pemilahan sampah, padahal sebagian besar industri tersebut rutin

melakukan produksi dalam hari-hari kerja. Pemerintah Indonesia seringkali mengedukasi dan memberikan sosialisasi kepada masyarakat terkait pemilahan dan pengelolaan sampah mulai dari sosialisasi ke sekolah hingga ke pemukiman warga. Harapannya untuk mewujudkan pengelolaan sampah yang lebih baik di kemudian hari. Upaya mengurangi limbah sampah bisa dimulai dengan kegiatan sederhana misalnya, mendaur ulang limbah sisa produksi dalam Industri Kecil Menengah.

Medividi merupakan merupakan Industri Kecil Menengah (IKM) asal Kota Bandung yang berdiri sejak tahun 2020. Medividi menjual produk perhiasan dengan material utama logam kuningan. Medividi juga menerima pesanan sesuai permintaan baik dari segi desain dan materialnya. Selain itu, Medividi membuka kelas *workshop* yang diadakan di Kota Bandung dan beberapa kota besar di Indonesia. Kelas *workshop* bertujuan mengedukasi para peserta agar mengetahui proses pembuatan perhiasan dari logam dan memperkuat sektor perhiasan khususnya di Kota Bandung. Menumpuknya material sisa produksi dan *workshop* menggerakkan Industri Medividi untuk mendaur ulang material utama mereka yaitu logam kuningan. Dengan tingkat pengembangan bentuk yang cukup besar, membuktikan bahwa material kuningan potensial untuk didaur ulang. Keuntungan lain dari daur ulang material kuningan juga dapat membantu memutar kembali siklus produksi di perusahaan dan meningkatkan perhatian konsumen yang juga peduli terhadap lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metode *Design Thinking* adalah pendekatan yang terdiri dari beberapa tahapan iteratif untuk menemukan solusi yang tepat terhadap suatu permasalahan (Zupan, dkk, 2022). Tahapan awal dimulai dengan empati, yakni mengamati dan memahami permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, seperti limbah sisa produksi logam kuningan yang menumpuk. Tahap berikutnya adalah mendefinisikan masalah, yaitu merumuskan inti persoalan yang dihadapi oleh IKM Medividi, sehingga dapat ditentukan strategi penyelesaiannya, yaitu melalui pengolahan limbah kuningan. Setelah itu, dilanjutkan dengan tahap ideasi, di mana dilakukan eksplorasi untuk menghasilkan berbagai alternatif desain baru. Tahap ini diikuti dengan prototipe, yaitu implementasi ide melalui pengolahan limbah kuningan daur ulang menjadi perhiasan. Terakhir, pada tahap pengujian (*testing*), produk yang dihasilkan diuji untuk mengevaluasi efektivitas dan kualitasnya, sekaligus sebagai refleksi untuk menyempurnakan proses yang telah dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uraian Data

Pada tahun 2021, limbah logam tercatat menyumbang 6,86% dari total sampah di Indonesia, menempati urutan kelima sebagai jenis limbah terbanyak (Sukma, 2023). Limbah logam tidak dapat terurai secara alami dan memiliki dampak buruk terhadap lingkungan (Harmaji & Khairullah, 2020). Sebagai limbah padat, limbah logam memiliki potensi untuk didaur ulang dan dimanfaatkan kembali menjadi produk bernilai. Di Indonesia, beberapa pengrajin telah mengolah limbah kuningan menjadi produk seperti furnitur dan dekorasi rumah.

Kuningan adalah logam paduan yang terdiri dari tembaga dan seng, dengan kandungan tembaga yang lebih dominan dibandingkan seng. Warna kuningan dipengaruhi oleh kadar seng, semakin tinggi kadar seng, warna kuningan cenderung lebih keperakan (Haliri, dkk, 2021). Kuningan memiliki sifat yang tahan lama, kuat, mudah dibentuk, konduktor panas yang baik, serta tahan terhadap korosi. Logam ini memiliki titik lebur berkisar antara 900-

1200°C dan termasuk jenis logam yang lunak, sehingga ideal untuk berbagai keperluan pengolahan terutama perhiasan.

Emphatize

Kegiatan produksi dan *workshop* di IKM Medividi dilakukan dari hari senin sampai jumat, mulai dari jam 9 pagi hingga jam 5 sore. Tak bisa dipungkiri, jika bahan sisa produksi dan *workshop* hari demi harinya kian menumpuk. Maka dari itu, material sisa dapat diolah dan dimanfaatkan kembali. Melalui langkah ini dapat meminimalisir material yang terbuang pula.



Gambar 1. Material Kuningan Sisa Produksi (sumber: pribadi).

Define

Pengolahan Limbah Logam Kuningan menjadi Plat Peleburan

Peleburan logam merupakan salah satu teknik dalam pengolahan limbah logam dengan cara memanaskan logam (kuningan) sampai mencapai titik lebur dengan menambahkan bubuk natrium borat atau yang biasa kita sebut boraks sebagai konduktor panas yang menyebabkan logam kuningan meleleh. Saat dipanaskan logam kuningan akan berubah warna menjadi kemerahan saat itu lah kuningan dapat dituangkan ke cetakan yang sudah dipanaskan terlebih dahulu (Bhirawa, 2021). Dalam proses peleburan juga membutuhkan bantuan minyak pelumas logam yang diberikan pada seluruh permukaan cetakan, sehingga memudahkan kuningan saat dikeluarkan dari cetakan.



Gambar 2. Peleburan limbah logam kuningan (sumber: pribadi).

Perebusan

Logam kuningan yang sudah dikeluarkan dari cetakan selanjutnya memasuki tahap perebusan. Perebusan dilakukan dengan cara mencampurkan tawas dengan air. Fungsi tawas sendiri untuk membersihkan sisa-sisa boraks dan bekas pembakaran pada permukaan kuningan.



Gambar 3. Perebusan dengan air dan tawas (sumber: pribadi).

Penggilingan

Proses penggilingan dilakukan dengan bantuan alat *Press Rolling Mill*. Penggilingan berfungsi untuk memipihkan sekaligus meratakan permukaan plat kuningan. Sehingga hasil akhir dari proses penggilingan menghasilkan plat dengan permukaan yang lebih halus.



Gambar 4. Penggilingan dengan alat *Press Rolling Mill* (sumber: pribadi).

Berdasarkan pengolahan diatas, proses produksi yang dilakukan pada limbah kuningan sedikit berbeda dengan material kuningan yang baru, dikarenakan proses pengolahan limbah kuningan menjadi plat yang belum efektif. Ada beberapa teknik produksi yang tidak bisa diterapkan pada plat limbah kuningan, diantaranya yaitu:

Tabel 1. Percobaan Teknik Produksi Pada Plat Limbah Kuningan yang tidak berhasil

No.	Teknik	Penyebab kegagalan	Keterangan
1.	<i>Laser Cutting</i>	Ukuran plat limbah kuningan yang terbatas.	Belum menemukan cara yang efektif untuk membuat ukuran plat yang lebih besar..
2.	<i>Etching</i>	Permukaan plat limbah kuningan yang mudah rapuh.	Belum menemukan cara yang efektif untuk membuat permukaan plat kuningan menjadi kokoh.
3.	<i>Digital Engraving</i>	Permukaan plat limbah kuningan yang mudah rapuh.	Proses ini dilakukan dengan alat laser logam, sehingga memiliki tingkat panas yang tinggi.

Sedangkan teknik yang berhasil diterapkan pada plat limbah kuningan, meliputi:

Tabel 2. Percobaan Teknik Pada Plat Kuningan yang berhasil

No.	Teknik	Deskripsi	Dokumentasi
1.	Pemotongan	Pemotongan manual dengan alat gergaji emas diperlakukan kepada plat limbah kuningan dengan ukuran 0,5mm, 1 mm, dan 1,5 mm.	 <p>Gambar 5.1. Pemotongan plat (sumber: pribadi).</p>
2.	Manual engraving	Teknik grafir atau yang biasa disebut <i>engraving</i> merupakan teknik pemberian motif dengan cara mengukir permukaan logam baik secara manual maupun dengan bantuan mesin otomatis (Maulana, 2020).	 <p>Gambar 5.2. Proses Grafir (sumber: pribadi).</p>
3.	Doming	Teknik <i>doming</i> adalah proses membentuk lembaran logam menjadi cekung atau berbentuk kubah menggunakan alat <i>dapping doming punch</i> dan <i>doming block</i> .	 <p>Gambar 5.2. Modul hasil dari teknik <i>doming</i> (sumber: pribadi).</p>
4.	Pematrian	Proses patri diawali dengan mengaplikasikan air tawas pada permukaan logam. Selanjutnya, kedua bagian logam yang akan disambungkan dipanaskan hingga patri meleleh dan mengisi celah di antara kedua bagian tersebut.	 <p>Gambar 5.3. Pematrian kuningan(sumber: pribadi).</p>

Ideation

Konsep

Perhiasan ini mengusung bentuk organis yang terinspirasi dari jamur, merepresentasikan perannya sebagai pengurai utama dalam rantai makanan. Jamur memiliki kemampuan mendaur ulang nutrisi dari materi organik, sehingga menjadi simbol regenerasi dan siklus kehidupan. Konsep ini diperkuat dengan desain yang mencerminkan struktur alami jamur, mulai dari pola, hingga bentuknya yang melengkung dan organik. Sebagai pengurai, jamur menjadi objek yang relevan dalam konteks pengelolaan limbah, mendukung gagasan keberlanjutan dan pemanfaatan ulang sumber daya. Perhiasan berbentuk jamur ini tidak hanya menawarkan estetika, tetapi juga menyampaikan pesan penting tentang harmoni alam dan pentingnya daur ulang untuk menjaga keseimbangan ekosistem.

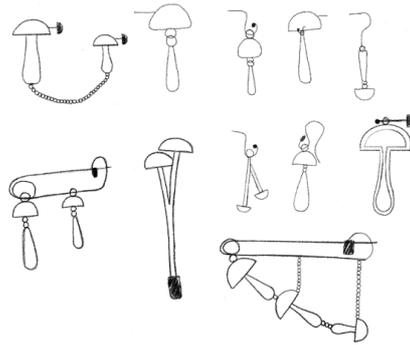
Produk perhiasan ini terinspirasi dari Jamur *Pelawan*, jamur langka khas Bangka Belitung yang memiliki warna merah alami. Desainnya mengadaptasi bentuk organis jamur tersebut, dengan lapisan *rose gold* pada permukaannya untuk merepresentasikan warna khasnya sekaligus memberikan sentuhan elegan. Perhiasan ini tidak hanya berfungsi sebagai aksesoris estetik, tetapi juga sebagai penghormatan terhadap keunikan alam dan budaya Bangka Belitung.



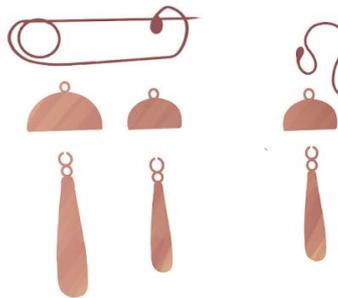
Gambar 6. Jamur Pelawan khas Kepulauan Bangka Belitung (sumber: kehatipelawandlhbateng.blogspot.com).

Sketsa

Konsep dan sketsa alternatif dikembangkan berdasarkan keberhasilan uji coba teknik produksi sebelumnya. Dengan pertimbangan tersebut, sebagian besar sketsa difokuskan pada desain perhiasan yang direncanakan untuk diproses menggunakan teknik pemotongan dengan gergaji emas. Sketsa yang terpilih, dipilih karena memiliki komposisi yang lebih unggul dibandingkan dengan sketsa lainnya.



Gambar 7. Sketsa alternatif kasar (sumber: pribadi).



Gambar 8. Sketsa terpilih (sumber: pribadi).

Prototyping

Selanjutnya masuk ke tahap produksi perhiasan, yaitu dengan menerapkan percobaan teknik produksi yang berhasil.

1. Pemotongan

Proses pemotongan dilakukan secara manual dengan menggunakan alat gergaji emas.



Gambar 9. Pemotongan manual dengan gergaji emas (sumber: pribadi).

2. *Annealing*

Annealing merupakan teknik pembentukan logam dengan tujuan melunakan logam sehingga lebih mudah dibentuk (Nasution, dkk, 2021). *Annealing* biasanya dilakukan dengan bantuan alat *flame gun gas torch* untuk memanaskan bidang kuningan yang akan dibentuk.



Gambar 10. Annealing plat limbah kuningan (sumber: pribadi).

3. Doming

Teknik ini dilakukan dengan membentuk kubah atau setengah bola pada plat kuningan. Prosesnya melibatkan penggunaan alat *dapping doming punch* dan *doming block* yang memiliki beberapa ukuran. Setelah ukuran kubah disesuaikan dengan desain, plat diletakkan diatas *doming block* dan *dapping doming punch* diletakkan diatas plat yang kemudian dipukul menggunakan palu (Agyei, dkk, 2020).



Gambar 11. Doming plat limbah kuningan (sumber: pribadi).

4. Pematrian

Soldering merupakan proses yang bertujuan menggabungkan dua bagian perhiasan dengan cara melelehkan patri diantara kedua bagian (Ghoneim, dkk, 2025). Patri merupakan campuran dari logam perak dan kuningan, campuran logam yang terkandung dalam patri berbeda-beda sesuai dengan bahan logam yang akan dipakai.



Gambar 12. Pengaplikasian air boraks dan patri (sumber: pribadi).

5. *Finishing*

Terdapat beberapa tahapan yang harus dilewati pada proses *finishing* yang diawali dengan pengikiran yang bertujuan merapihkan sisi perhiasan yang tajam. Dilanjut dengan pengamplasan bertahap dari grit yang paling kasar ke grit yang paling halus. Selanjutnya untuk memastikan bagian-bagian kecil yang tidak bisa terjangkau oleh amplas, perhiasan dimasukkan ke alat *mini tumbler*. Setelah dimasukkan ke alat *mini tumbler* kuningan masuk ke tahap pemolesan menggunakan alat *tuner* dengan mata bulu domba. Proses *finishing* ditutup dengan pembersihan *wax* sisa poles menggunakan alat *ultrasonic cleaner* yang diberi air sabun khusus.



Gambar 13.1. Proses pengamplasan (sumber: pribadi).



Gambar 13.2. *Finishing* dengan alat *mini tumbler* (sumber: pribadi).



Gambar 13.3. Pemolesan dengan mata bor(bulu domba) (sumber: pribadi).



Gambar 13.4. Pembersihan sisa pemolesan dengan alat *ultrasonic cleaner* (sumber: pribadi).

6. *Electroplating (Rose Gold)*

Proses *electroplating rose gold* pada pembuatan perhiasan berbahan dasar kuningan dilakukan untuk memberikan lapisan dekoratif sekaligus perlindungan pada permukaan logam. Kuningan yang sudah dibersihkan agar bebas dari kotoran atau minyak dengan bantuan alat *ultrasonic cleaner*, kemudian direndam dalam larutan elektroplating dengan ion *rose gold* yang sebelumnya sudah dipanaskan sampai mendidih. Melalui aliran listrik, ion *rose gold* menempel pada permukaan kuningan, menghasilkan lapisan berwarna merah muda yang elegan dan tahan lama. Langkah terakhir dalam proses *electroplating* yaitu pelapisan cairan OBS (*Oksidator Brightener Solution*) yang berfungsi sebagai peningkat kilau dari perhiasan. Proses ini tidak hanya meningkatkan estetika perhiasan, tetapi juga memperkuat daya tahannya.



Gambar 14. *Electroplating* dengan cairan *rose gold* dan OBS (sumber: pribadi).

Testing

Operasional Produk

Melalui uji coba yang telah dilakukan, prototipe perhiasan nyaman dipakai, sehingga seluruh tahapan telah selesai dan prototipe dapat digunakan.



Gambar 15. Dokumentasi Operasional Produk (sumber: pribadi).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa limbah kuningan berhasil diolah menjadi bentuk plat yang kemudian dioptimalkan untuk menghasilkan produk aksesoris berupa anting dan bros. Proses desain dan produksi terinspirasi dari keunikan bentuk dan warna jamur pelawan, yang merupakan flora khas Bangka Belitung yang langka. Bentuk kubah pada bagian atas jamur serta bentuk tangkai buah jamur dengan bagian atas yang ramping dan bagian bawah yang melebar telah diimplementasikan secara kreatif pada prototipe produk. Sementara itu, warna merah khas jamur pelawan direpresentasikan melalui proses *electroplating rose gold*, yang memberikan sentuhan estetika dan nilai tambah pada produk. Proses produksi dilakukan sesuai dengan standar IKM Medividi. Penelitian ini tidak hanya berhasil mendaur ulang limbah menjadi produk bernilai, tetapi juga turut melestarikan kearifan lokal melalui desain yang inovatif. Namun, diperlukan studi lanjutan mengenai pengolahan limbah logam kuningan yang efektif, sehingga desain tidak terbatas untuk menerapkan berbagai teknik produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agyei, I. K., Fenning, P. A., & Adjei, K. (2020). Design and Construction of a Multipurpose Device for Doming and Punching. *Int. Journal Innov. Res. Dev.*, <https://doi.org/10.24940/ijird/2020/v9/i8/AUG20065>
- Bhirawa, W. T. (2021). Proses Pengecoran Logam Dengan Menggunakan Sand Casting. *Jurnal Teknik Industri*, 4(1). <https://doi.org/10.35968/jtin.v4i1.826>
- Ghoneim, E. H. S., Dein, E. A. Z. El, Ali, S. M., & Hassabo, A. G. (2025). The Impact of Technology on Jewellery Design and Manufacturing: Exploring Traditional and Modern Techniques. *Journal of Textiles, Coloration and Polymer Science*, 22(1), 299–312.
- Haliri, N., Siagian, M. C. A., & F, A. Y. S. (2021). Penggunaan Material Kuningan Sebagai Embellishment Dengan Inspirasi Astrological Sign Menggunakan Teknik Laser Cut. *EProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Harmaji, L., & Khairullah, K. (2020). Rancang Bangun Tempat Pemilah Sampah Logam Dan Nonlogam Otomatis Berbasis Mikrokontroler. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 15(2), 73–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35889/progresif.v15i2.409>
- Maulana, B. R. (2020). *Eksplorasi Bentuk Karambit dengan Motif Batik Mega Mendung*

sebagai Karya Seni. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nasution, A., Ibrahim, A., Jufriadi, J., & Syamsuar, S. (2021). Analisa Paduan Cu-Zn Tanpa Timbal Setelah Proses Annealing. *Jurnal Mesin Sains Terapan*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.30811/jmst.v5i1.2142>

Rachmat, M. F. (2024). *Rancang Bangun Prototype Sistem Pemilah Sampah Logam dan non-Logam Menggunakan Conveyor Berbasis Internet of Things*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Rahmawati, A. F., Amin, Rasminto, & Syamsu, F. D. (2021). Analisis Pengelolaan Sampah Berkelanjutan Pada Wilayah Perkotaan di Indonesia. *Jurnal Binagogik*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.61290/pgsd.v8i1.289>

Sukma, M. R. M. (2023). *Casual Jewelry Dari Hasil Daur Ulang Logam Tembaga Dan Kuningan*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Zupan, B., Stritar, R., & Nabergoj, A. S. (2022). Design Thinking as a Course Design Methodology. In *Design Thinking* (pp. 17–39). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003189923-4>

Peran Teknologi Digital dalam Peningkatan Efektifitas Perancangan dan Proses Produksi pada Pembuatan Produk Kelom Geulis Bambu Laminasi

¹Ihsan Nur Ramadhan, ²Mohamad Arif Waskito

^{1,2}Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain Institut teknologi Nasional Bandung
Jl. Khp Hasan Mustopa No.23, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Indonesia.

¹ihsan.nur@mhs.itenas.ac.id

²mawaskito@itenas.ac.id,

Received 22 Maret 2025, Revised 05 Mei 2025, Accepted 12 Mei 2025

Abstract — *This study aims to examine how digital technology plays an important role in developing the creation of Kelom Geulis products using laminated bamboo construction. To achieve the objectives of the study, an experiential learning method or approach is used which consists of 4 stages, starting with the development process, exploration, implementation and ending with the prototype stage, with a strategy or concept of utilizing the characteristics of bamboo which is easy to shape using molds. At the end of the study, a prototype was produced that was developed by involving digital technology in the design and production of the Sol Kelom Geulis product design with laminated bamboo material. The benefits of the study are to make it easier for industries to design molds for Kelom soles and decorative motifs for making Kelom uppers using digital technology.*

Keywords: *Digital technology, laminated bamboo, kelom geulis, experiential learning*

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana teknologi digital berperan penting dalam mengembangkan kreasi produk kelom geulis yang menggunakan konstruksi bambu laminasi. Untuk mencapai tujuan dari penelitian, digunakan metoda atau pendekatan *experiential learning* yang terdiri dari 4 tahap, diawali dengan proses develop, eksplorasi, implementasi dan diakhiri dengan tahap *prototype*, dengan strategi atau konsep Memanfaatkan karakteristik bambu yang bersifat mudah di bentuk dengan menggunakan cetakan. Pada akhir penelitian dihasilkan *prototype* yang dikembangkan dengan melibatkan teknologi digital dalam perancangan dan produksi dari produk Sol Kelom Geulis dengan material bambu laminasi. Manfaat penelitian yaitu memudahkan bagi berbagai industri di bidang desain, salah satunya membuat cetakan untuk sol kelom dan ragam hias untuk pembuatan *upper* kelom dengan menggunakan teknologi digital.

Kata Kunci: *Teknologi digital; bambu laminasi; kelom geulis; experiential learning*

PENDAHULUAN

Kelom Geulis adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai estetika dan fungsional dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam acara adat dan budaya. Tradisionalnya, Kelom Geulis dibuat dari kayu, seperti mahoni dan albasiah. Namun, semakin menipisnya ketersediaan bahan baku tersebut mendorong perlunya alternatif yang lebih berkelanjutan (Hamidah & Waskito, 2023). Salah satu solusi inovatif yang tengah dikembangkan adalah penggunaan bambu laminasi sebagai material utama untuk sol Kelom Geulis.

Bambu memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan kayu, seperti pertumbuhan yang cepat dan ketersediaan yang melimpah, sehingga menjadikannya pilihan yang lebih ramah lingkungan dan ekonomis. Teknologi laminasi memungkinkan bambu diolah menjadi material yang lebih kuat dan tahan lama, menjadikannya sangat cocok sebagai bahan alas kaki. Dengan memanfaatkan bambu laminasi, kita tidak hanya mengurangi ketergantungan pada kayu, tetapi juga berkontribusi pada pengurangan limbah dan mendukung ekonomi kreatif, terutama bagi para pengrajin di daerah penghasil bambu, seperti Desa Kematug di Baturraden.

Dalam konteks industri kreatif, peran teknologi digital sangat penting dalam meningkatkan daya saing produk berbasis bambu laminasi. Teknologi ini memberikan akses

kepada pengrajin untuk mendapatkan informasi, meningkatkan desain, dan memasarkan produk mereka secara lebih luas. Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan bambu laminasi dalam pembuatan sol Kelom Geulis, serta peran teknologi digital dalam mendukung industri kreatif berbasis produk bambu.

Kajian Kelom Geulis

Kajian mengenai sol kelom geulis dengan material bambu laminasi dapat ditelusuri pada beberapa penelitian. Penelitian yang berfokus menghasilkan *outsole* kelom geulis berbahan bambu, dilatarbelakangi menghindari ancaman kelangkaan bahan baku kayu mahoni dan albasiah (Hamidah & Waskito, 2023). Berdasarkan analisis, Kelom geulis lebih sering digunakan oleh perempuan dalam acara adat, Kelom Geulis biasanya terbuat dari kayu, kelom geulis sering digunakan dalam upacara atau acara budaya tertentu, mencerminkan status atau identitas sosial pengguna (Milla Amellia et al., 2023). Penelitian yang membahas Pemanfaatan bambu laminasi. Bambu tumbuh cepat dan menghasilkan material berkualitas dalam 3,5 sampai 5 tahun. Seperti halnya di daerah Desa Kemutug, Baturraden untuk pemanfaatan bambu masih terbatas pada furnitur, menyebabkan limbah tinggi. Solusi untuk menanggulangi limbah yaitu menjadi bambu laminasi untuk meningkatkan nilai ergonomis. Dengan menghadirkan program pendidikan dan pelatihan diadakan untuk mengajarkan dan mempraktikkan proses pembuatan bambu laminasi. Harapannya para produsen akan tertarik mengembangkan produk bambu laminasi untuk meningkatkan ekonomi kreatif. Respon masyarakat positif (Dani Nugroho Saputro et al., 2021).

Peran Teknologi Digital Pada Industri Kreatif

Industri kreatif telah mengalami perubahan yang signifikan sejalan dengan perkembangan teknologi digital. Di era digital ini, kreativitas tidak bisa dipisahkan dari teknologi; keduanya saling melengkapi dan mendukung. Teknologi digital memberi kesempatan bagi para pelaku industri kreatif untuk menciptakan, memproduksi, dan mendistribusikan karya mereka dengan cara yang lebih efisien dan inovatif. Mulai dari desain grafis hingga produksi musik, pemanfaatan perangkat lunak dan alat digital telah memperluas batas-batas kreativitas, memungkinkan lahirnya produk yang lebih variatif dan menarik (*Essence, Place and Role of Creative Economy in Innovation Development Paradigm 7 Review of European Studies 2015*, n.d.).

Keberadaan teknologi digital juga mempermudah proses kolaborasi antar seniman. Platform *online* serta alat komunikasi modern membuat para seniman, desainer, dan pengusaha dapat bekerja sama tanpa terhalang oleh jarak geografis. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas karya yang dihasilkan, tetapi juga mempercepat proses produksi. Selain itu, teknologi digital memberikan akses yang lebih luas bagi konsumen untuk menikmati dan berinteraksi dengan produk kreatif, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih mendalam (*Creative Digital Collaboration in Publishing: How Do Digital Collaborative Partnerships Work and How Might Publishing Companies Adapt to Facilitate Them? - UCL Discovery*, n.d.).

Di Indonesia, industri kreatif digital dianggap sebagai salah satu pilar penting dalam perekonomian nasional. Pemerintah telah mengimplementasikan strategi untuk mengembangkan sektor ini melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan dukungan infrastruktur digital yang semakin berkembang, peluang bagi pelaku industri kreatif untuk berinovasi dan bersaing di pasar global semakin terbuka lebar.

Melalui pengantar ini, kita akan menggali lebih dalam mengenai peran teknologi digital dalam industri kreatif, tantangan yang dihadapi, serta peluang yang bisa diraih oleh para pelaku industri untuk menciptakan karya yang tidak hanya berkualitas tinggi, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pasar saat ini.

Potensi kreasi dalam di industri kecil alas kaki, yaitu pemanfaatan teknologi digital dapat diterapkan kegiatan perancangan produk serta pembuatan ornamen hias pada bagian *upper*. Namun, untuk mengimplementasikan proses kreasi ini, diperlukan strategi khusus. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa sumber daya manusia yang berperan sebagai tenaga kerja di bidang desain di IKM-IKM umumnya tidak memiliki pendidikan formal dan cenderung terbiasa dengan praktik peniruan atau modifikasi, yang berdampak pada rendahnya kemampuan kreativitas mereka (Waskito, 2019). Mengingat kondisi tersebut, dikembangkanlah teknik modifikasi digital (*Digital Modification Technique/DMT*).

Dalam potensi kreativitas, Kreativitas dalam desain sepatu melampaui sekadar aspek estetika dan juga mencakup fungsi dan kenyamanan. Para desainer memiliki kesempatan untuk menjelajahi beragam material dan teknik produksi inovatif, yang memungkinkan menciptakan produk yang benar-benar unik.

Salah satu pengembangan desain berbasis komputer telah mengubah secara drastis cara desainer beroperasi, memberikan mereka kemampuan untuk menciptakan, mengedit, dan memvisualisasikan ide dengan lebih efisien. Berikut adalah beberapa teknik utama yang sering digunakan dalam pengembangan desain komputer:

- Desain Berbasis *Vektor*
- Perangkat Lunak: *CorelDRAW*

Dunia desain mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dalam hal ini, khususnya generasi muda perlu dibekali ilmu tentang desain grafis. Kemampuan dalam menyampaikan ide dan gagasan dalam upaya untuk membangun generasi muda melalui kreativitas karang taruna tentu memerlukan dukungan teknologi informasi dan komunikasi yang dituangkan dalam bentuk spanduk, poster, undangan. Ini semua dapat dilakukan, jika kita dapat menguasai atau memiliki kemampuan desain grafis yang baik. Pada kesempatan kali ini akan dilakukan *transfer* pengetahuan berupa penguasaan ketrampilan desain grafis menggunakan *CorelDRAW* (Pritandhari & Wibawa, 2021). Menurut pendapat pemanfaatan *CorelDRAW* tidak hanya untuk pembuatan hal yang dijelaskan diatas, bisa juga pembuatan desain cetakan untuk membuat sol kelom, membuat desain ragam hias.

CorelDRAW dapat diandalkan untuk eksekusi sejumlah tugas yang erat kaitannya dengan desain grafis. Mengenai sejumlah produk yang dapat dihasilkan oleh *CorelDRAW*, antara lain cover, layout, leaflet, iklan, brosur, kalender, stiker, spanduk, poster, undangan, kartu nama, dan masih banyak lagi (Andrew, n.d.).

Selain peranan teknologi digital berbasis *Corel* ada pula peranan digital dalam efisiensi produksi sangat penting, terutama dalam proses desain menggunakan mesin *laser cutting* untuk membuat cetakan.

Laser cutting merupakan salah satu metode pemesinan yang memanfaatkan sinar *laser* terfokus untuk melakukan pemotongan material dengan tingkat akurasi yang sangat tinggi. Teknologi ini telah diterapkan di berbagai sektor industri, mulai dari otomotif hingga kedirgantaraan, berkat kemampuannya dalam memotong bentuk-bentuk kompleks secara cepat dengan menghasilkan limbah material yang banyak terbuang.

Proses pemotongan ini melibatkan pengarahan *laser* berdaya tinggi melalui sistem optik menuju kepala pemotong. Di sini, sinar *laser* terfokus tersebut mampu melelehkan, membakar, atau bahkan menguapkan material yang dilaluinya (Ye, 2024). Mata *laser CO2* yang bekerja dengan memancarkan sinar *laser* berdaya tinggi melalui rangkaian cermin dan lensa, memfokuskannya secara akurat pada titik tertentu. Ketika sinar *laser* ini berinteraksi dengan permukaan material, ia memanaskan material tersebut hingga menguap atau meleleh, menghasilkan potongan yang diinginkan (Ye, 2024).

Keuntungan:

- Fleksibilitas dalam memotong berbagai jenis bahan seperti akrilik, kayu, dan tekstil.
- Presisi tinggi serta kemampuan untuk menghasilkan detail yang rumit.

- Material yang digunakan sangat minimal dan pemotongan yang bersih, tanpa perlu finishing tambahan.
- Efisiensi biaya, terutama untuk produksi skala kecil hingga menengah.

Bambu laminasi Sebagai Bahan Material

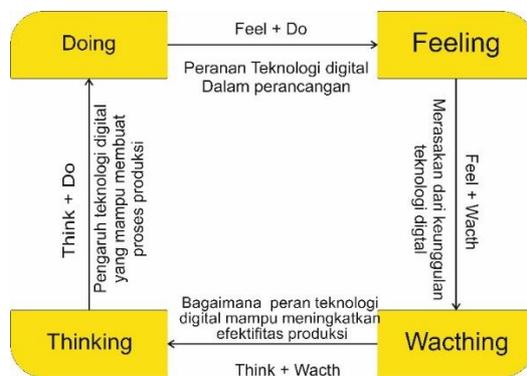
Pemanfaatan bambu dalam bidang konstruksi saat ini masih terbatas, terutama untuk struktur ringan. Namun, dengan teknologi laminasi, potensi bambu dapat diperluas, termasuk dalam aplikasi struktur yang lebih kompleks seperti pembangunan kapal non-baja. Penelitian ini mengeksplorasi karakteristik bambu laminasi sebagai alternatif pengganti kayu, yang sumber dayanya semakin terbatas dan mahal. Diharapkan, pemanfaatan bambu laminasi dapat memberikan solusi untuk penyediaan material kapal yang berkelanjutan, sekaligus meningkatkan pemanfaatan sumber daya lokal (Widodo, 2018).

Bambu laminasi memiliki kekuatan yang lebih tinggi dari balok biasa karena proses pembuatannya melibatkan penyortiran bambu untuk mengurangi bagian yang kurang baik. Bambu laminasi dapat digunakan sebagai bahan baku pembuatan dinding, penutup lantai, dan kusen. Proses pembuatan bambu laminasi melibatkan beberapa tahapan, meliputi pemotongan batang bambu, perajangan menjadi bilah, pengeringan, penyortiran ukuran, pembentukan persegi pada bilah, pengawetan, pengeleman, penekanan dingin (*cold press*), dan pembentukan akhir (*finishing*).

METODE PENELITIAN

Metodologi *Experiential Learning*

Metode penelitian yang digunakan dalam konteks ini adalah *Experiential Learning*, yang merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung yang terdiri dari 4 tahap (Gambar 1).

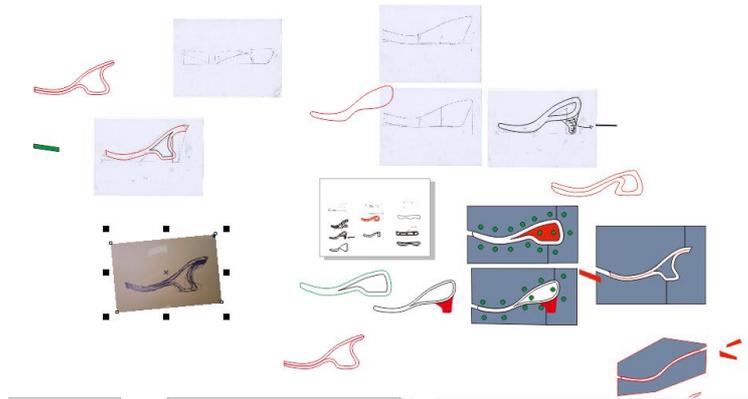


Gambar 1. Skema metodologi desain
(Sumber: Dokumentasi penulis 7 Februari 2025)

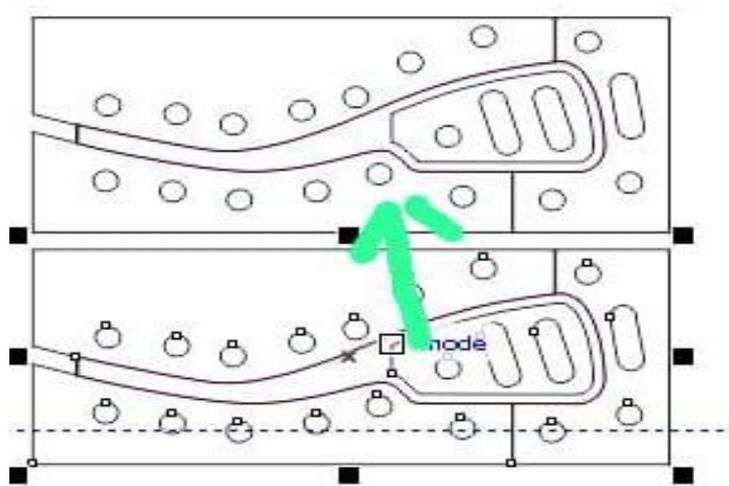
Peranan teknologi digital dalam perancangan.

Penggunaan teknologi digital pada tahap pengembangan sangatlah penting, terutama dalam perancangan alat cetak dan motif *upper* untuk kelom geulis. Berikut ini beberapa aspek kunci yang menggambarkan peran teknologi digital dalam proses ini. Perkembangan teknologi digital telah memungkinkan penggunaan perangkat lunak desain berbasis komputer, yang dikenal sebagai *Computer-Aided Design (CAD)*, untuk mempercepat proses perancangan. Dengan bantuan CAD, desainer dapat dengan mudah membuat model dua dimensi dan tiga dimensi dari alat cetak dan motif *upper* secara lebih efisien. Hal ini tidak hanya meningkatkan visualisasi sebelum produksi dimulai, tetapi juga mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan yang sering terjadi dalam proses manual (Putri et al., 2024).

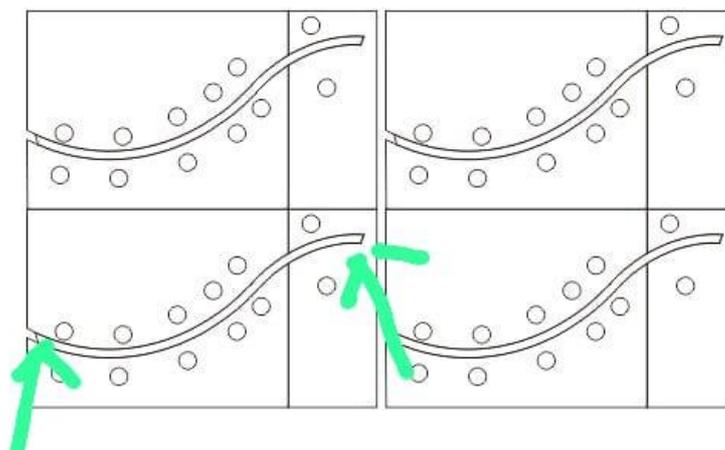
Beberapa hasil desain yang diciptakan dari peranan teknologi digital (Gambar 2, 3, dan 4.).



Gambar 2. Proses perancangan di *software CorelDraw*
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 3. Proses peletakan lubang untuk pengunci laminasi bamboo ke cetakan
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 4. Proses Pembuatan cetakan dengan *software CorelDRAW*
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Selain dapat mendesain cetakan penerapan teknik modifikasi digital atau *Digital Modification Technique* (DMT) sangatlah berharga. Teknik ini memungkinkan penciptaan ornamen hias pada bagian *upper* dengan cara menyederhanakan bentuk objek melalui perangkat lunak desain. Dengan demikian, para pengrajin dapat lebih mudah menciptakan

desain baru yang unik dan menarik (Putri et al., 2024). DMT berperan penting dalam meningkatkan kreativitas pekerja di industri kecil dan menengah, serta memberikan cara kerja yang lebih produktif (Gambar 5, 6, dan 7).

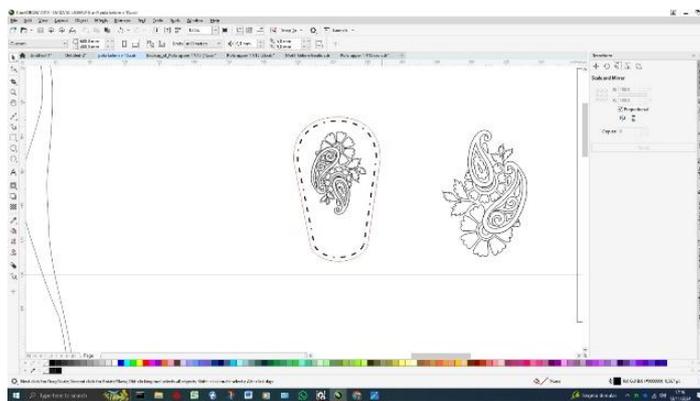


Gambar 5. Perancangan motif untuk kelom geulis
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 6. Perancangan motif untuk kelom geulis untuk *upper*

(Sumber: <https://www.infoindonesia.id/info-daerah/9617830814/mengenal-batik-empat-lawang-yang-lebih-mengedepankan-nuansa-alam?page=1>)



Gambar 7. Perancangan motif untuk kelom geulis
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Implementasi teknologi digital memungkinkan terjadinya integrasi sistem yang lebih baik antara desain, produksi, dan distribusi. Proses produksi yang diotomatiskan dengan dukungan teknologi digital dapat meningkatkan kecepatan dan konsistensi dalam pembuatan kelom geulis (7 Fase Transformasi Digital Yang Dapat Diadopsi Berbagai Entitas – SIBERKREASI, n.d.). Selain itu, teknologi ini juga memfasilitasi pengelolaan data yang lebih efektif, termasuk analisis pasar dan pemahaman terhadap preferensi pelanggan.

Dengan kehadiran teknologi digital, para desainer kini memiliki akses ke beragam sumber daya yang dapat meluaskan cakrawala kreativitas mereka. Sebagai contoh, penggunaan algoritma generatif dalam desain memungkinkan eksplorasi berbagai opsi

berdasarkan parameter tertentu. Hal ini tidak hanya memperluas batasan kreativitas, tetapi juga mendorong inovasi dalam produk yang dihasilkan.

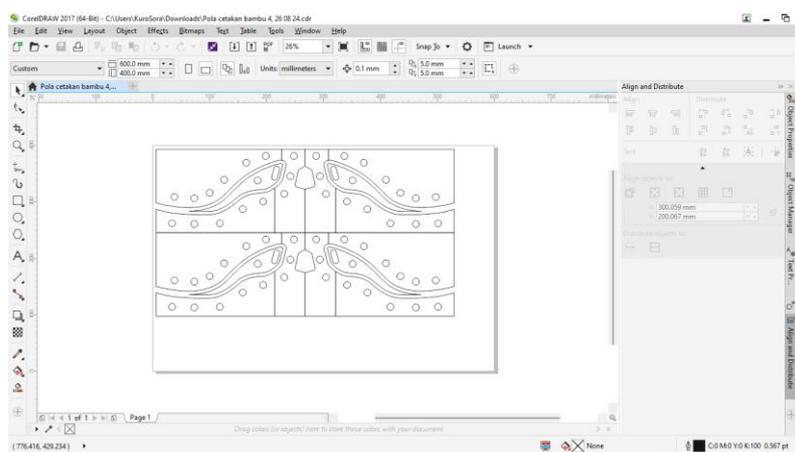
Keunggulan Teknologi digital untuk mengembangkan gagasan

Teknologi digital memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan ide-ide baru dan variasi desain, terutama terkait dengan bentuk kelom, cetakan, dan motif hias pada bagian atas (*upper*). Berikut adalah beberapa keunggulan yang ditawarkan oleh teknologi digital dalam proses Visualisasi yang lebih efisien. Dengan menggunakan perangkat lunak desain 3D, desainer dapat menciptakan model yang akurat dari kelom dan motif *upper* sebelum memulai produksi fisik. Hal ini memungkinkan visualisasi yang lebih jelas dan memberikan peluang untuk melakukan modifikasi dengan cepat (salsa, 2024).

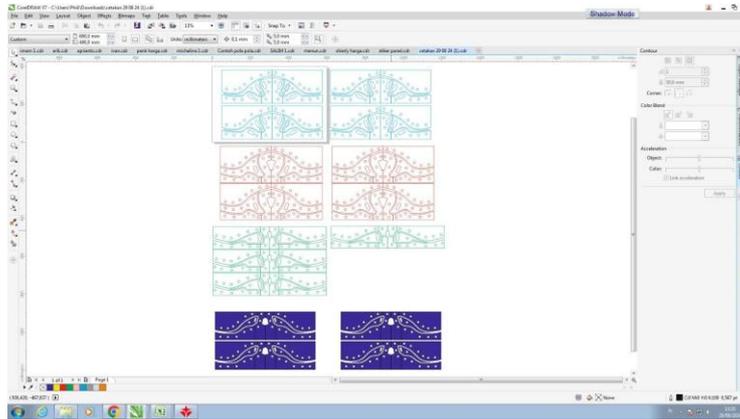
Bagaimana teknologi digital meningkatkan efektifitas produksi

Teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam industri percetakan dan desain, terutama dalam produksi alat cetak dan desain motif ragam hias *upper* (atas). Berikut adalah beberapa cara teknologi digital meningkatkan efektifitas dalam produksi alat cetak dan desain ragam hias:

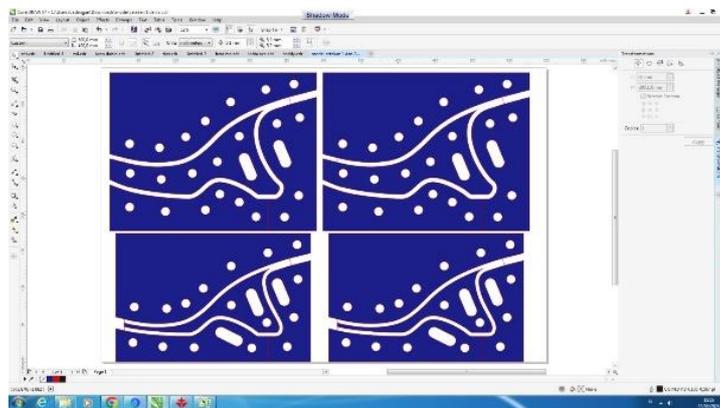
- Desain yang Lebih Akurat dan Cepat: Penggunaan perangkat lunak desain digital seperti *Adobe Illustrator* dan *CorelDRAW* memungkinkan desainer untuk menciptakan dan memodifikasi motif ragam hias dengan lebih cepat dan akurat. Dengan presisi tinggi yang ditawarkan oleh software ini, proses desain menjadi lebih efisien dan kesalahan manusia dapat diminimalkan (Andrew, n.d.) (Gambar 8.).
- Desain dalam bentuk digital: Sebelum memulai membuat, desainer dapat menguji hasil karya mereka dalam bentuk desain digital. Metode ini memungkinkan evaluasi desain tanpa perlu mencetak atau membuat model fisik terlebih dahulu, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.
- Pemotongan dan Pencetakan Presisi Tinggi dengan Teknologi *laser cutting*: Teknologi pemotongan otomatis menggunakan mesin *laser cutting* memungkinkan pembuatan motif ragam hias dengan detail yang sangat tepat. Mesin ini menginterpretasikan file digital dan menggerakkan alat pemotong secara akurat, menghasilkan cetakan berkualitas tinggi dalam waktu singkat (Ye, 2024) (Gambar 9, 10, 11, 12, dan 13).



Gambar 8. Proses pembuatan cetakan
(Sumber: Dokumentasi penulis)



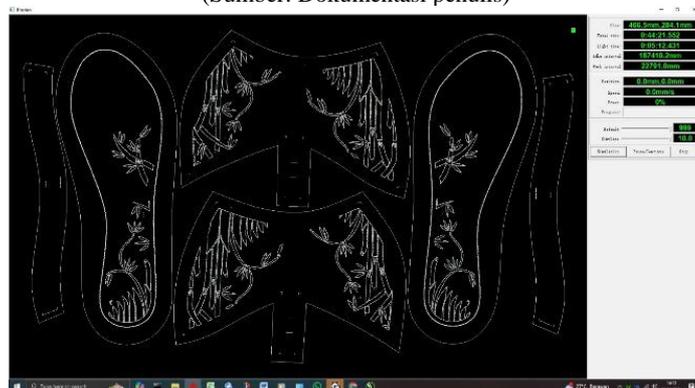
Gambar 9. Proses pembuatan 4 model cetakan
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 10. Proses perbaikan cetakan sebelum melakukan *laser cutting*
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 11. Hasil proses *laser cutting*
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 12. Review motif untuk kelom geulis sebelum proses grafir dan potong
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 13. hasil proses *laser cutting* dan grafir
(Sumber: Dokumentasi penulis)

- Pengurangan Limbah: Desain dan pencetakan yang berbasis digital membantu meminimalkan limbah karena proses produksinya lebih terkontrol dan presisi. Desainer dapat melakukan simulasi untuk memastikan penggunaan bahan yang lebih optimal, sehingga mengurangi pemborosan material.

Pengaruh teknologi digital yang mampu membuat proses produksi

Efisiensi dan Efektivitas dalam eknologi berperan penting dalam menyederhanakan dan mempercepat berbagai proses. Sebagai contoh, simulasi matematis yang dulunya memerlukan waktu yang panjang kini dapat dilakukan dengan jauh lebih cepat dan mudah.

Sistem berbasis digital menawarkan fleksibilitas tinggi dan dapat dengan mudah disesuaikan sesuai dengan kebutuhan spesifik, baik untuk tujuan produksi maupun pembelajaran.

Integrasi teknologi digital yang dirancang dengan baik akan mendukung proses produksi, baik dalam pembelajaran maupun industry lain, dengan mengoptimalkan efisiensi dan hasil(Putrawangsa & Hasanah, 2018).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Pemanfaatan teknologi digital mempermudah proses produksi kelom geulis berbahan bambu laminasi. Selain itu, desain motif ragam hias yang dibuat menggunakan *software CorelDRAW* dapat diimplementasikan dengan baik melalui mesin *laser cutting*, menghasilkan motif yang rapi dan presisi.

Pada proses perancangan ada menemukan beberapa topik yang akan dibahas, saat melakukan percobaan untuk di implementasikan pada mesin *laser cutting* yaitu perbedaan dari hasil pembakaran saat melakukan grafir pada bidang bambu (Gambar 14 dan 15).



Gambar 14. Hasil proses grafitr pada bidang tidak rata
(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 15. Hasil proses grafitr pada bidang rata
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Proses grafitr menghasilkan variasi warna yang berbeda disebabkan oleh ketebalan kurva saat mendesain menggunakan *software CorelDRAW*. Ketika kurva yang dibuat di *CorelDRAW* memiliki ketebalan yang tipis, hasilnya saat diterapkan pada pemotongan *laser* akan terlihat sebagai garis titik-titik yang berdekatan.

Untuk memastikan hasil grafitr atau potongan yang optimal, ketebalan kurva saat mendesain di *software CorelDRAW* harus diperhatikan dengan cermat. Ketebalan minimum yang direkomendasikan untuk kurva adalah 2 milimeter. Hal ini penting agar desain dapat diimplementasikan dengan baik oleh mesin *laser cutting*, menghasilkan garis yang jelas dan tidak terputus.

Hasil grafitr pada bambu sering menunjukkan variasi warna karena perbedaan serat bambu itu sendiri. Setiap batang bambu memiliki tekstur, kepadatan, dan warna yang berbeda-beda. Saat bambu digrafitr (misalnya dengan menggunakan *laser* atau alat lainnya), perbedaan ini menyebabkan hasil grafitr yang memiliki warna yang tidak seragam.

solusi untuk menangani variasi warna pada hasil grafitr bambu ada beberapa hal yaitu:

- Pemilihan bambu yang memiliki tekstur dan serat yang seragam untuk mengurangi perbedaan warna yang mencolok. Menggunakan bambu dari jenis dan umur yang sama juga dapat membantu menjaga konsistensi warna.
- Penyesuaian intensitas panas atau kekuatan sinar *laser* dengan jenis bambu yang digunakan.
- Beberapa jenis bambu mungkin memerlukan pengaturan *laser* yang lebih rendah atau lebih tinggi agar hasil grafitrnya memiliki warna yang lebih seragam.

Teknologi digital sekarang memungkinkan kita untuk mengubah dan menyimpan komponen clip art dengan cepat dan dalam berbagai bentuk. Komponen tersebut kemudian bisa disimpan dalam format tertentu, sehingga mudah diakses dan digunakan lagi saat membuat modul-modul lain. Selain itu, teknologi digital ini juga memungkinkan aplikasi desain pada berbagai mesin produksi yang menggunakan sistem komputer, yang kini semakin banyak dijumpai di masyarakat.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi digital memiliki potensi yang sangat signifikan dalam meningkatkan kreativitas dan efisiensi di industri alas kaki, terutama dalam proses perancangan produk dan pembuatan ornamen hias pada bagian *upper* sepatu. Meskipun banyak tenaga kerja di sektor kecil dan menengah yang tidak memiliki pendidikan formal dalam desain, penggunaan teknologi seperti *Digital Modification Technique* (DMT) dan perangkat lunak desain seperti *CorelDRAW* mampu membantu mereka dalam meningkatkan kreativitas dan produktivitas. Selain itu, teknologi *laser cutting* juga memungkinkan proses produksi yang lebih presisi dan efisien.

Namun, di balik berbagai keuntungan yang ditawarkan oleh teknologi digital, terdapat tantangan terkait variasi warna pada hasil grafitr bambu, yang disebabkan oleh perbedaan serat bambu itu sendiri. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang dapat diterapkan meliputi pemilihan bambu yang seragam, penyesuaian intensitas *c*, serta perlakuan awal pada bambu guna mengurangi perbedaan warna yang mencolok.

Secara keseluruhan, teknologi digital berpotensi membawa perubahan yang signifikan dalam proses desain dan produksi, memfasilitasi penciptaan produk yang lebih inovatif, efisien, dan konsisten. Dengan perkembangan teknologi ini, kemampuan untuk memvisualisasikan, memodifikasi, dan memproduksi produk secara lebih cepat dan akurat akan semakin menguntungkan bagi industri kecil dan menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- 7 Fase Transformasi Digital yang Dapat Diadopsi Berbagai Entitas – SIBERKREASI. (n.d.). Retrieved 22 January 2025, from <https://gnld.siberkreasi.id/7-fase-transformasi-digital-yang-dapat-diadopsi-berbagai-entitas/>
- Andrew, A. (n.d.). *Pengertian CorelDRAW: Fungsi, dan Kelebihannya dalam Dunia Desain*. Retrieved 17 December 2024, from <https://www.gamedia.com/literasi/coreldraw-pengertian-fungsi-dan-kelebihannya/>
- Creative Digital Collaboration in Publishing: How do digital collaborative partnerships work and how might publishing companies adapt to facilitate them? - UCL Discovery*. (n.d.). Retrieved 5 February 2025, from <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10110283/>
- Dani Nugroho Saputro, Gandjar Pamudji, & Agus Maryoto. (2021). Pemanfaatan Bambu Laminasi Pada Produksi Kerajinan Untuk Meningkatkan Nilai Ekonomis Dan Ergonomis. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 160–170. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v2i1.517>
- Essence, Place and Role of Creative Economy in Innovation Development Paradigm 7 Review of European Studies 2015*. (n.d.). Retrieved 5 February 2025, from <https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/rveurost7&div=183&id=&page=>
- Hamidah, R. A., & Waskito, M. A. (2023). *Perancangan Produk Outsole Kelom Geulis Berbahan Bambu Dengan Fokus Pada Kebaruan Kreasi*. 01(01).
- Harish, +8.+Potensi+Industri+Kreatif+Bidang+Fashion+Sebagai+Sumber+Devisa+Negar a.pdf*. (n.d.).
- Milla Amellia, Arya Fatahillah, Irenne Edelwis Rondonuwu, & Aveny Septi Astriani. (2023). Analisis Komponen Makna pada Payung Geulis, Kelom Geulis dan Gamparani Sebagai Kerajinan Khas Tasikmalaya. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 1(4), 143–152. <https://doi.org/10.61132/bima.v1i4.335>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0: Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), Article 1. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Putri, D., Dita, R. D., Rizkia, C. S., Hidayat, R., & Ikaningtiyas, M. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pengembangan Bisnis: Tantangan dan Peluang*. 1(3).
- salsa. (2024, April 25). Seberapa Besar Peran Teknologi Digital dalam Desain Arsitektur Modern? *Universitas Multimedia Nusantara*. <https://www.umn.ac.id/seberapa-besar-peran-teknologi-digital-dalam-desain-arsitektur-modern/>
- Waskito, M. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Usaha Meningkatkan Kemampuan Kreatif Pekerja Desain Di Ikm Alas Kaki Melalui Kegiatan Perancangan Ragam Hias Upper Sepatu. *Jurnal Desain Indonesia*. https://www.academia.edu/102502837/Pemanfaatan_Teknologi_Digital_Sebagai_Usha_ha_Meningkatkan_Kemampuan_Kreatif_Pekerja_Desain_Di_Ikm_Alas_Kaki_Melalui_Kegiatan_Perancangan_Ragam_Hias_Upper_Sepatu
- Widodo, A. B. (2018). Karakterisasi Bambu Laminasi Sebagai Bahan Pembangunan Kapal Perikanan. *ALE Proceeding*, 1, 16–25. <https://doi.org/10.30598/ale.1.2018.16-25>
- Ye, R. (2024, July 15). *What is Laser Cutting: Process, Advantages, Materials and Costs*. Rapid Prototyping & Low Volume Production. <https://www.3erp.com/blog/laser-cutting/>

MENCINTAI ALAM MELALUI BUKU CERITA: PENDEKATAN VISUAL STORYTELLING PADA ANAK

Andre Akbar Nugraha¹, Ganis Resmisari²

¹Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung
Jl. PH.H. Mustofa No.23, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124, Indonesia
andre.akbar@mhs.itenas.ac.id

Received 17 April 2025, Revised 24 April 2025, Accepted 26 April 2025

Abstract — *Environmental issues such as pollution, deforestation, and climate change have become global concerns that require long-term solutions, including education from an early age. This study aims to explore the role of children's storybooks based on visual storytelling in fostering environmental love among children aged 3–8 years. Using a qualitative-descriptive approach, this research analyzes topic relevance, media effectiveness, and the role of parents and caregivers in the learning process. The results show that children's storybooks combining simple narratives, engaging illustrations, and immersive impressions can enhance children's understanding of environmental values. Reading sessions with parents or caregivers strengthen emotional bonds and support the effective delivery of moral messages. This study emphasizes the importance of children's storybooks as a effective and impactful educational tool in teaching the younger generation about environmental care. By involving various stakeholders, storybooks can serve as a bridge to foster early environmental awareness and create a generation committed to sustainability.*

Keywords: *Environmental Love; Children's Storybooks; Visual Storytelling; Environmental Education; Role of Parents*

Abstrak — Isu lingkungan seperti polusi, deforestasi, dan perubahan iklim telah menjadi perhatian global yang membutuhkan solusi jangka panjang, termasuk pendidikan sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran buku cerita anak berbasis visual storytelling dalam menanamkan cinta lingkungan kepada anak usia 3–8 tahun. Dengan pendekatan kualitatif-deskriptif, penelitian ini menganalisis relevansi topik, efektivitas media, dan peran orang tua serta pengasuh dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita anak yang menggabungkan narasi sederhana, ilustrasi menarik, dan kesan yang imersif mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai lingkungan. Proses membaca bersama orang tua atau pengasuh memperkuat hubungan emosional dan mendukung penyampaian pesan moral secara efektif. Penelitian ini menegaskan pentingnya buku cerita anak sebagai alat edukasi yang efektif dan berdampak dalam mendidik generasi muda tentang cinta lingkungan. Dengan melibatkan berbagai pihak, buku cerita dapat menjadi jembatan untuk membangun kesadaran lingkungan sejak dini dan menciptakan generasi yang peduli terhadap keberlanjutan alam.

Kata Kunci: Cinta Lingkungan; Buku Cerita Anak; Bercerita Secara Visual; Pendidikan Lingkungan; Peran Orang Tua

PENDAHULUAN

Isu lingkungan seperti polusi, deforestasi, dan perubahan iklim telah menjadi perhatian global yang membutuhkan solusi jangka panjang, termasuk pendidikan sejak usia dini. Indonesia juga menghadapi tantangan serupa, seperti deforestasi, polusi udara, dan penurunan kualitas ekosistem laut (Paramitha, 2021; Zahroh & Najicha, 2022). Berdasarkan data dari iqair.com, indeks kualitas udara Indonesia menduduki urutan ke-14 dari 134 negara sebagai negara dengan kualitas udara terburuk di dunia. Selain itu, berdasarkan data dari Green Forest Watch, Indonesia telah kehilangan 30,9 juta hektar lahan dalam periode 2021-2023. Hal ini sangat mengkhawatirkan, mengetahui Indonesia seringkali dijuluki sebagai paru-paru dunia. Kualitas pengolahan limbah dan juga kesadaran masyarakat akan sampah pun terbilang masih kurang, dapat dilihat dari kondisi sungai-sungai, terutama di perkotaan dan juga TPS yang seringkali menggunung sampah. Meskipun regulasi lingkungan telah ada, penerapannya masih terkendala oleh korupsi, kurangnya kemauan politik, dan otoritas yang tumpang tindih.

Partisipasi publik menjadi elemen penting untuk memperkuat penegakan hukum dan mencapai keberlanjutan lingkungan (Paramitha, 2021).

Dalam konteks pendidikan anak, buku cerita berbasis *visual storytelling* telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai cinta lingkungan. Media ini memadukan narasi sederhana, ilustrasi menarik, dan pola berulang yang membantu anak memahami konsep-konsep abstrak, seperti pentingnya menjaga alam (Chiong & DeLoache, 2013; Haris Budiman et al., 2016). Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak usia dini berada pada tahap *preoperational* (2–7 tahun), di mana mereka lebih responsif terhadap elemen visual, simbol, dan cerita linear. Kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada pengalaman konkret, sehingga buku cerita dengan ilustrasi menarik dapat membantu anak memahami konsep abstrak melalui proses simbolik dan imajinasi. Selain meningkatkan pemahaman, buku cerita juga mendorong keterlibatan kognitif, mengembangkan imajinasi, dan memperkuat keterampilan literasi anak (Clark & Teravainen, 2017).

Buku Ilustrasi memerankan peran penting dalam pendidikan dan perkembangan anak. Buku-buku ini menggabungkan gambar dan teks untuk menggugah anak-anak yang membacanya, dengan fokus pada *visual storytelling*. Buku-buku tersebut mencakup beragam macam topik, termasuk pendidikan lingkungan, yang mengarah kepada pembangunan sikap positif anak terhadap alam (Majdenić & Saratlija, 2019). Perkembangan buku ilustrasi anak telah mengalami perubahan yang signifikan, dengan karya-karya kontemporer yang membahas topik-topik kompleks dan menampilkan ilustrasi yang inovatif (Hladíková, n.d.). Meskipun media digital semakin dominan, buku bergambar tetap populer di kalangan anak-anak dan orang tua, sering kali menjadi dasar untuk bentuk hiburan dan merchandise lainnya (Hladíková, n.d.). Desain dan ilustrasi buku-buku ini mencerminkan tren serta perkembangan estetika terkini, menjadikannya sumber yang berharga bagi pendidik, orang tua, dan profesional penerbitan (Hladíková, n.d.). Secara keseluruhan, buku bergambar terus menjadi alat penting untuk mengenalkan anak pada ide-ide kompleks dan menumbuhkan kecintaan terhadap membaca.

Proses membaca bersama orang tua atau pengasuh memainkan peran penting dalam memperkuat hubungan emosional sekaligus mendukung penyampaian pesan moral secara efektif (Kamil, 2024). Kebiasaan ini memberikan pengalaman belajar yang positif bagi anak-anak dan membantu mereka membangun kesadaran lingkungan sejak dini. Buku cerita dengan format fisik maupun digital menawarkan fleksibilitas, dengan kelebihan masing-masing tergantung pada situasi dan kebutuhan pembelajaran.

Hasil survei tahunan National Literacy Trust menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki akses rutin ke buku cerita cenderung memiliki minat baca yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih baik dalam pembelajaran. Penelitian lainnya telah menunjukkan bahwa *storytelling* dapat meningkatkan perkembangan moral pada masa awal kanak-kanak (Jannah et al., 2023) dan mengembangkan keterampilan berbahasa, ekspresi emosional, dan nilai moral pada anak usia dini (Hana Pebriana, 2017). Metode tersebut telah terbukti efektif dalam lingkup sekolah dasar, mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual tapi juga sensitivitas, emosi, seni, dan imajinasi (Maknun, 2023). Lebih lanjut lagi, *storytelling* telah mendemonstrasikan peningkatan kemampuan berbicara pada murid, dengan satu penelitian melaporkan sebuah peningkatan pada nilai murid dari 63.7% menjadi 71.25% dalam rentang dua kali penerapan (Mubarak et al., 2022).

Penelitian tentang kesadaran lingkungan anak-anak di Indonesia menunjukkan adanya perbedaan tingkat pemahaman antara anak-anak di perkotaan dan pedesaan. Anak-anak di perkotaan cenderung memiliki sensitivitas lingkungan yang lebih baik, meskipun anak-anak pedesaan memiliki pengalaman langsung lebih banyak dengan alam (Fitriyah & Hasibuan, 2021). Selain itu, kurangnya pemahaman terhadap praktik sederhana, seperti membuang

sampah pada tempatnya, mencerminkan perlunya pendidikan lingkungan yang lebih terstruktur sejak usia dini (Rachman et al., 2015).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana buku cerita anak berbasis *visual storytelling* dapat menjadi solusi edukatif dalam menanamkan cinta lingkungan kepada anak usia 3–8 tahun. Dengan mempertimbangkan urgensi isu lingkungan seperti deforestasi, polusi, dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga lingkungan, penelitian ini berfokus pada peran buku cerita sebagai alat untuk memperkenalkan nilai-nilai keberlanjutan kepada generasi muda sejak usia dini. Dengan melibatkan berbagai pihak, seperti orang tua, pengasuh, dan pendidik, buku cerita dapat menjadi media yang fleksibel dan berdampak untuk menanamkan cinta lingkungan pada anak-anak. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pembelajaran tetapi juga menciptakan generasi muda yang peduli terhadap keberlanjutan alam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap fenomena yang kompleks, seperti peran buku cerita berbasis *visual storytelling* dalam menanamkan nilai cinta lingkungan kepada anak-anak. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara detail bagaimana elemen-elemen buku cerita seperti, narasi, ilustrasi, dan tema dapat mendukung pembelajaran anak-anak.

Penelitian dilakukan melalui metode studi literatur, dengan ruang lingkup yang difokuskan pada buku cerita anak yang relevan dengan topik pendidikan lingkungan dan juga teknik *visual storytelling* yang relevan. Proses studi literatur melibatkan pencarian, seleksi, dan analisis sumber-sumber sekunder, termasuk jurnal ilmiah, artikel, buku, serta ulasan publik yang membahas buku cerita bertema lingkungan. Sumber-sumber ini diperoleh melalui basis data online seperti Google Scholar, media-media publikasi, dan platform komunitas seperti Reddit untuk mendapatkan pandangan masyarakat.

Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analisis tematik. Proses ini melibatkan langkah-langkah berikut:

Tahapan Awal

Membaca dan meninjau semua data yang terkumpul untuk mengidentifikasi pola atau elemen utama.

Kategorisasi Tema

Mengelompokkan kode-kode yang serupa menjadi tema-tema yang relevan, seperti efektivitas ilustrasi, penerimaan anak terhadap buku cerita, dan relevansi tema lingkungan.

Interpretasi

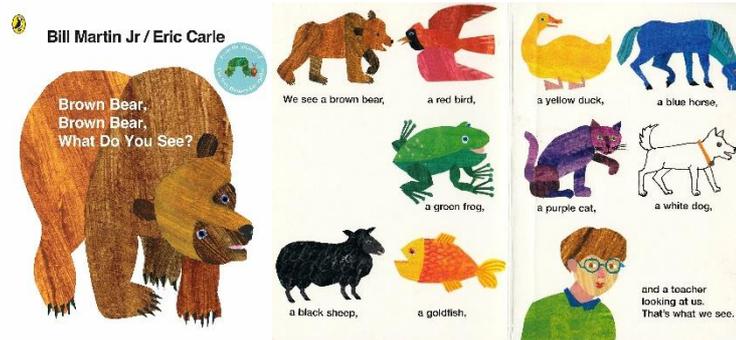
Menganalisis tema-tema tersebut untuk memahami hubungan antara elemen buku cerita dan upaya menanamkan nilai cinta lingkungan kepada anak-anak.

Pendekatan kualitatif ini memberikan fleksibilitas untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana buku cerita dapat menjadi alat edukasi yang efektif, serta bagaimana masyarakat dan anak-anak merespons media ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

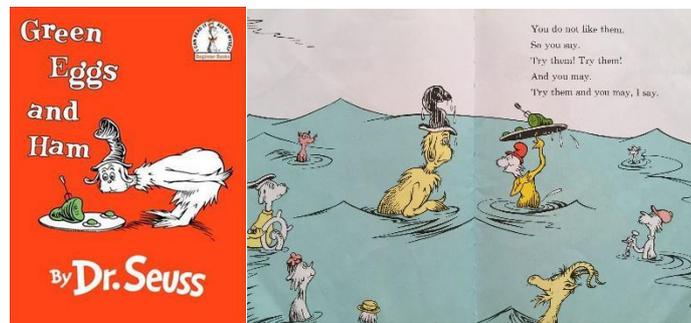
Pengaruh Visual Storytelling terhadap Pemahaman Anak

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui simbol dan gambar. Dalam tahap ini, cerita visual dengan ilustrasi sederhana dan warna-warna cerah membantu mereka memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Sebagai contoh, buku *Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?* karya Bill Martin Jr. dan Eric Carle menggunakan ilustrasi berulang yang mudah diingat dan menarik bagi anak-anak.



Gambar 1. Buku cerita *Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?* Karya Bill Martin dan Eric Carle

Tata letak sederhana juga memainkan peran signifikan. Ilustrasi besar dengan teks pendek membantu anak-anak fokus pada elemen cerita utama tanpa merasa kewalahan. Kombinasi tata letak ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memori yang kuat bagi pembaca muda. Buku seperti *Green Eggs and Ham* karya Dr. Seuss menunjukkan bagaimana tata letak sederhana dan ilustrasi mendukung alur cerita secara efektif.

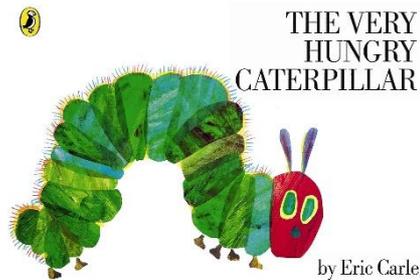


Gambar 2. Buku cerita *Green Eggs and Ham* karya Dr. Seuss

Selain itu, cerita visual juga memiliki kekuatan untuk memengaruhi emosi dan membentuk empati pada anak-anak. Ilustrasi karakter yang menghadapi konflik atau tantangan tertentu dapat membantu anak memahami sudut pandang lain dan menanamkan nilai-nilai seperti kepedulian, tanggung jawab, dan kerja sama. Menurut penelitian oleh (Nikolajeva & Scott, 2000), cerita bergambar memungkinkan anak-anak untuk merasakan pengalaman emosional yang kompleks dengan cara yang sesuai dengan perkembangan usia mereka.

Narasi Sederhana dalam Buku Cerita

Narasi yang sederhana dan linear mempermudah anak memahami alur cerita dan pesan moral. Struktur cerita yang jelas dengan pola repetitif meningkatkan daya ingat dan membantu anak menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Menurut Majdenić & Saratlija (2019), anak-anak usia dini lebih mudah memahami cerita yang memiliki pola repetitif dan narasi yang linear. Misalnya, buku *The Very Hungry Caterpillar* karya Eric Carle menggunakan pola sederhana yang memperkenalkan konsep waktu, angka, dan perubahan, menjadikannya salah satu buku edukasi yang sangat efektif.

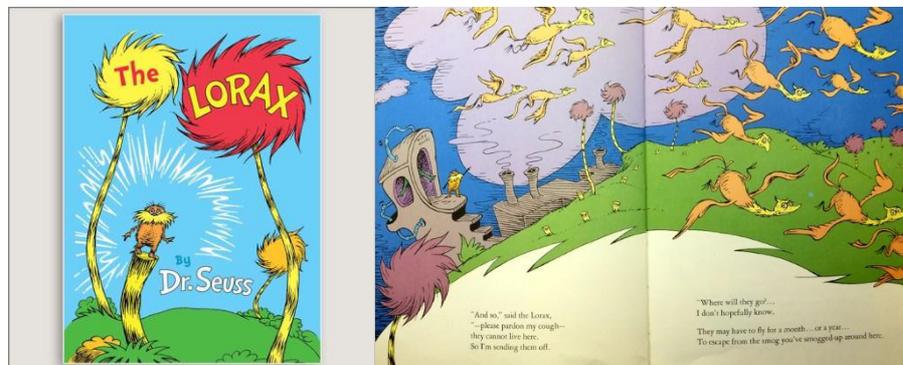


Gambar 3. Cover buku cerita *The Very Hungry Caterpillar* karya Eric Carle

Selain itu, narasi sederhana memberi ruang bagi pembaca pendamping, seperti orang tua atau guru, untuk berinteraksi dan memperluas cerita melalui diskusi. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak, tetapi juga menciptakan momen emosional yang mendalam, memperkuat hubungan antara anak dan pendamping. Dengan kesederhanaan yang menyampaikan pesan secara jelas dan menyenangkan, buku cerita menjadi media yang ideal untuk menanamkan nilai-nilai penting seperti cinta lingkungan kepada anak-anak. Melalui pendekatan ini, buku cerita tidak hanya menjadi alat edukasi, tetapi juga jembatan untuk membangun kesadaran yang berkelanjutan.

Peran Buku Cerita dan Pendamping dalam Pendidikan Anak

Membaca bersama orang tua atau pengasuh memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan buku cerita. Interaksi ini memperkuat hubungan emosional sekaligus memastikan pesan moral lebih bermakna dan mudah diingat. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang membaca bersama orang tua cenderung memiliki minat baca yang lebih tinggi dan pemahaman cerita yang lebih baik. Buku seperti *The Lorax* karya Dr. Seuss mengajarkan nilai melestarikan lingkungan melalui narasi yang sederhana dan karakter unik, menjadi media yang efektif untuk mendidik anak-anak.



Gambar 4. Buku cerita *The Lorax* karya Dr. Seuss dan halaman buku mengenai migrasi burung akibat polusi pabrik.

Namun, penting juga untuk memberikan ruang bagi anak membaca secara mandiri. Buku cerita dengan visual yang menarik dan narasi sederhana memungkinkan anak untuk memahami pesan tanpa bantuan langsung. Hal ini mendorong rasa penasaran, kemandirian, dan minat baca mereka.

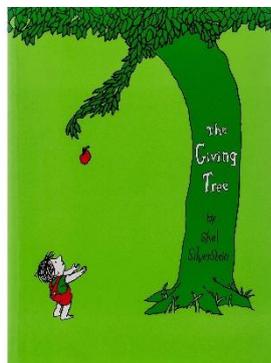
Efektivitas Buku Cerita Sebagai Media Edukasi Lingkungan

Buku cerita anak tidak hanya membantu anak memahami nilai-nilai lingkungan, tetapi juga berfungsi sebagai alat edukasi yang fleksibel dan berdampak. Melalui kombinasi narasi sederhana dan ilustrasi menarik, buku cerita mampu membangun kesadaran lingkungan secara immersif.

Proses membaca buku cerita juga mendukung pengembangan keterampilan literasi, imajinasi, dan empati anak. Misalnya, *We Are Water Protectors* karya Carole Lindstrom menggambarkan pentingnya menjaga sumber daya air melalui ilustrasi indah dan cerita yang inspiratif. Buku seperti *The Giving Tree* karya Shel Silverstein mengajarkan nilai empati dan pengorbanan melalui narasi sederhana yang mudah dipahami anak-anak.

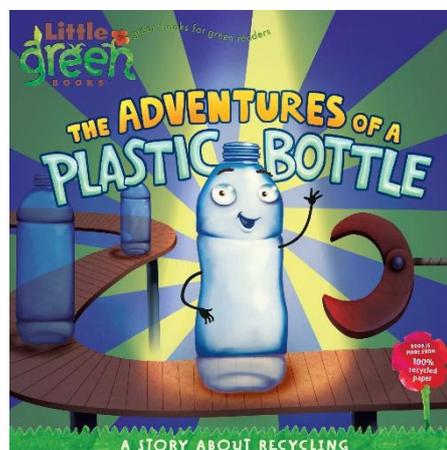


Gambar 5. Buku *We Are Water Protectors* karya Carole Lindstrom

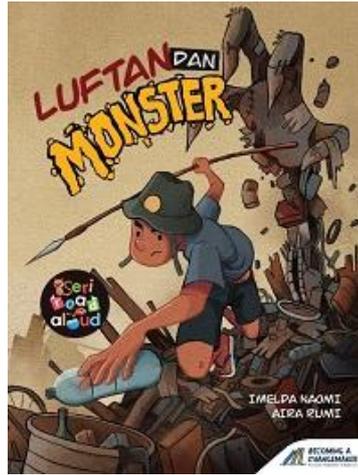


Gambar 6. Buku *The Giving Tree* karya Shel Silverstein

Selain itu, Keunggulan buku cerita sebagai media edukasi terletak pada kemampuannya untuk menghubungkan emosi anak-anak dengan pesan moral atau pengetahuan yang disampaikan. Cerita tentang hewan yang menjaga lingkungan, seperti *The Adventures of a Plastic Bottle* karya Alison Inches dan *Luftan dan Monster* karya Imelda Naomi, tidak hanya membantu anak-anak memahami nilai-nilai penting seperti tanggung jawab dan empati tetapi juga mengajarkan mereka tentang konsep daur ulang dengan cara yang menyenangkan. Buku cerita juga memungkinkan anak-anak belajar secara mandiri atau melalui interaksi dengan orang tua dan guru, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.



Gambar 7. Buku *The Adventures of A Plastic Bottle* karya Alison Inches



Gambar 8. Buku *Luftan dan Monster* karya Imelda Naomi

Menanamkan Cinta Lingkungan Melalui Cerita Awal yang Menginspirasi

Cerita yang dirancang untuk menanamkan cinta lingkungan pada anak harus relevan dengan dunia mereka dan menginspirasi tindakan positif. Contohnya adalah kisah tentang seorang anak yang menyelamatkan hutan atau sungai yang tercemar, yang dapat memotivasi anak untuk peduli terhadap lingkungan melalui tindakan sederhana seperti membuang sampah pada tempatnya atau menyiram tanaman.

Elemen interaktif dalam cerita, seperti pertanyaan reflektif atau tugas kecil, juga efektif untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan. Misalnya, buku cerita dapat menyertakan pertanyaan seperti, “Apa yang akan kamu lakukan jika melihat hewan kehilangan rumahnya?” Ilustrasi yang kaya warna dan ekspresi membantu anak mengapresiasi keindahan alam, sekaligus memperkuat pesan cinta lingkungan.

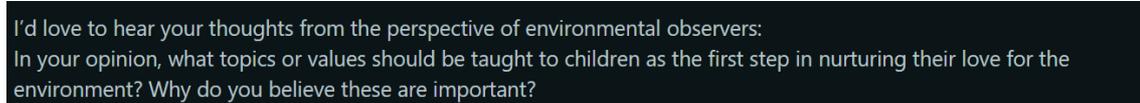
Sebagai bagian dari pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan platform Reddit untuk bertanya dan membuka forum diskusi kepada komunitas tentang topik atau nilai yang dapat digunakan sebagai langkah awal dalam menanamkan cinta lingkungan pada anak-anak. Dengan menggunakan tags *r/environmental_science* dan *r/Environmentalism*, pertanyaan ini diajukan untuk mendapatkan wawasan langsung dari berbagai perspektif masyarakat mengenai pendekatan yang paling efektif dalam mengenalkan nilai-nilai lingkungan kepada anak.



Gambar 9. Headline pertanyaan di Reddit *r/Environmentalism*



Gambar 10. Headline pertanyaan di Reddit *r/environmental_science*



Gambar 11. Pertanyaan yang diajukan pada kedua sub-reddit

Dari pertanyaan yang diajukan pada dua sub-Reddit tersebut, terdapat beberapa topik yang seringkali disebutkan para pengguna Reddit, topik-topik tersebut ialah:

Pemahaman tentang Ekosistem Lokal

Mengajarkan anak-anak tentang flora, fauna, dan ekosistem di sekitar mereka membantu mereka merasa lebih terhubung dengan lingkungan. Contohnya, mengenal kehidupan kecil di bawah tanah, seperti cacing, tanah, dan tanaman, menjadi salah satu topik yang sering diangkat.

Konsep Keterhubungan Alam

Memperkenalkan konsep seperti siklus kehidupan atau circle of life membantu anak-anak memahami peran setiap makhluk hidup dalam ekosistem. Hal ini juga menanamkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan. Selain itu, topik seperti siklus air atau circle of water, yang membahas perjalanan air yang kita gunakan, juga sering dibahas.

Manajemen Limbah dan Daur Ulang

Mengajarkan praktik sederhana seperti mendaur ulang dan membuang sampah pada tempatnya memperkuat kesadaran anak-anak terhadap dampak tindakan mereka terhadap lingkungan. Pengguna Reddit sering menyarankan untuk memperkenalkan daur ulang dan cara membuang sampah dengan benar sebagai langkah awal.

Empati terhadap Alam

Mengajak anak-anak untuk peduli pada makhluk hidup dan lingkungan di sekitar mereka, seperti merawat hewan peliharaan atau mengamati satwa liar, dapat menumbuhkan empati. Topik seperti mengenalkan hewan, peternakan, dan makhluk hidup lainnya sering muncul sebagai saran dalam diskusi.

Siklus dan Dampak Lingkungan Global

Memperkenalkan isu-isu global seperti perubahan iklim dan polusi dengan cara yang sederhana dapat membantu anak-anak memahami tantangan lingkungan secara lebih luas. Misalnya, diskusi tentang dampak membuang sampah sembarangan sering disebutkan sebagai cara untuk memperkenalkan kesadaran lingkungan sejak dini.

Pengalaman langsung dengan alam juga sering disebutkan sebagai saran dalam kolom komentar di kedua sub-Reddit. Melibatkan anak-anak secara langsung, seperti mengajak mereka berkebun, menjelajahi hutan, atau mengamati hewan di habitat aslinya, dianggap efektif untuk menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap lingkungan. Interaksi ini membantu anak-anak memahami pentingnya menjaga alam melalui pengalaman nyata, yang lebih mudah diingat dan memberikan dampak emosional dibandingkan hanya belajar dari teori.

KESIMPULAN

Lingkungan menghadapi tantangan global yang kompleks akibat aktivitas manusia, seperti polusi, deforestasi, dan perubahan iklim. Untuk menghadapi tantangan ini, penting untuk menanamkan cinta lingkungan kepada anak-anak sejak dini guna membentuk generasi yang peduli dan bertanggung jawab terhadap alam.

Buku cerita anak, dengan pendekatan visual storytelling, terbukti sebagai media edukasi yang efektif. Melalui kombinasi narasi sederhana dan ilustrasi menarik, buku cerita mampu membangun kesadaran lingkungan, meningkatkan keterampilan literasi, dan menyampaikan nilai-nilai moral dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Proses membaca bersama orang tua atau pengasuh juga memperkuat hubungan emosional dan memastikan pesan lebih bermakna.

Selain buku cerita, aktivitas langsung di alam memberikan pengalaman nyata yang mendalam bagi anak-anak. Kombinasi antara pengalaman langsung dan pembelajaran melalui cerita menciptakan pendekatan edukasi yang kaya dan berdampak.

Secara keseluruhan, buku cerita anak merupakan alat yang berharga dalam mendidik anak tentang pentingnya menjaga lingkungan. Dengan dukungan berbagai pihak, termasuk orang tua, pengasuh, dan pendidik, buku cerita dapat menjadi jembatan untuk membentuk generasi masa depan yang sadar akan keberlanjutan dan peduli terhadap alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Chiong, C., & DeLoache, J. S. (2013). Learning the ABCs: What kinds of picture books facilitate young children's learning? *Journal of Early Childhood Literacy*, 13(2), 225–241. <https://doi.org/10.1177/1468798411430091>
- Clark, C., & Teravainen, A. (2017). *Children's and Young People's Reading in 2016 Findings from our Annual Literacy Survey 2016*. http://www.literacytrust.org.uk/research/nlt_research/7858_celebrating_reading_for_enjoyment-
- Fitriyah, Q. F., & Hasibuan, N. S. (2021). Perbedaan Sikap dan Pengalaman Terhadap Kepedulian Lingkungan Sesuai dengan Pendidikan pada Anak Pusat Kota dan Anak Pedesaan. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 53. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.9586>
- globalforestwatch.org. (2025, 6 Januari). Indonesia Deforestation Rates & Statistics. 9 Januari 2025. <https://www.globalforestwatch.org/dashboards/country/IDN/>
- Hana Pebriana, P. (2017). Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng. In *Jurnal Obsesi* (Vol. 1, Issue 2). <http://obsesi.or.id>
- Haris Budiman, D., Pd, M., Ftk, D., Raden, I., & Lampung, I. (2016). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7.
- Hladíková, H. (n.d.). *Children's Book Illustrations: Visual Language Of Picture Books*.
- iqair.com. (2025, 6 Januari). Kualitas Udara di Indonesia. 9 Januari 2025. <https://www.iqair.com/id/indonesia>
- Jannah, R., Mulyanti, F., & Pasco Bayan, R. (2023). Improving The Child's Moral Development through The Storytelling Method on Children 5–6 Years Old. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 1(2), 48. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i2.6923>
- Kamil, S. (2024). *Pembiasaan Orang Tua Dalam Membacakan Buku Cerita Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak 4-6 Tahun (Studi Kasus terhadap Orang Tua Anak Usia Dini Di Kabupaten Sukabumi)*.
- Majdenić, V., & Saratlija, I. (2019). Picture Books for Children of Early School Age for the Purpose of Environmental Education. *Pannoniana*, 3(1–2), 173–213. <https://doi.org/10.2478/pannonia-2019-0010>
- Maknun, L. F. (2023). Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd. *JIPDAS*, 3(1).
- Mubarak, A. F., Rozi, F., & Husin, Moh. (2022). Penggunaan Metode Storytelling dalam Pembelajaran sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 183. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5520>
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2000). (). In *Children's Literature in Education* (Vol. 31, Issue 4).
- Paramitha, V. N. (2021). *Law Enforcement Over Air Pollution to Bring about Sustainable Development Goals*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/ad.2021.11.2.297-315>

- Rachman, I., Toru, M., & Yustiani, Y. M. (2015). Influence Of Parents' Behavior On Awareness Of Children Towards Environmental Preservation. In *Sampurasun e-Journal* (Vol. 01, Issue 01).
- Wadsworth, Barry.J. (1971). *Piaget's theory of cognitive development : an introduction for students of psychology and education*. New York: McKay.
- Zahroh, U. A., & Najicha, F. U. (2022). Problems and Challenges on Environmental Law Enforcement in Indonesia: AMDAL in the Context of Administrative Law. *Indonesian State Law Review (ISLRev)*, 5(2), 53–66. <https://doi.org/10.15294/islrev.v5i2.46511>

MENINGKATKAN PERAN KEILMUAN DESAIN PRODUK BAGI KEMAMPUAN DASAR MAHASISWA FAKULTAS ILMU REKAYASA UNIVERSITAS PARAMADINA MELALUI EVALUASI PEMBELAJARAN MATA KULIAH BERPIKIR DESAIN

Noel Febry Ardian^{1*}, Ira H Samri², Farahiyah Inarah Putri³

^{1,2,3} Desain Produk, Universitas Paramadina, Jakarta

noel.febry@paramadina.ac.id

Received 18 April 2025, Revised 26 Mei 2025, Accepted 30 Mei 2025

Abstract — *This research is an evaluation of the learning of the Design Thinking course. This evaluation aims not only to improve the quality of the curriculum and learning process, but also to find ways to strengthen the interdisciplinary approach so that learning is more easily understood by students outside of product design. This research was conducted through a survey using a questionnaire to assess the attractive, challenging, and beneficial aspects of learning, as well as students' understanding of the principles of human-centeredness and collaboration. The results show that the product design discipline has popular and challenging materials, such as ideation with brainstorming and prototyping stages. This indicates good acceptance of learning materials that are not too focused on this discipline. Students feel that this learning is relevant to career development. This research recommends improving teaching materials and methods according to the needs of the world of work and increasing active involvement in group collaboration. These results also strengthen the scientific contribution and role of the Design Thinking course as a distinctive feature of faculty graduates*

Keywords: *Design Thinking; Learning Evaluation; Product Design*

Abstrak — *Penelitian ini merupakan evaluasi pembelajaran dari mata kuliah Berpikir Desain. Evaluasi ini bertujuan selain untuk meningkatkan kualitas kurikulum dan proses pembelajaran, juga mencari cara untuk memperkuat pendekatan interdisipliner agar pembelajaran lebih mudah dipahami mahasiswa di luar desain produk. Penelitian ini dilakukan melalui survei menggunakan kuesioner untuk menilai aspek menarik, menantang, dan bermanfaat dari pembelajaran, serta pemahaman mahasiswa terhadap prinsip berpusat pada manusia dan kolaborasi. Hasil menunjukkan bahwa disiplin desain produk memiliki materi digemari dan menantang, seperti ideate dengan brainstorming dan tahap prototype. Hal ini menunjukkan penerimaan baik terhadap materi pembelajaran yang tidak terlalu terfokus pada disiplin ini. Mahasiswa merasa pembelajaran ini relevan untuk pengembangan karier. Penelitian merekomendasikan penyempurnaan materi dan metode ajar sesuai kebutuhan dunia kerja serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam kolaborasi kelompok. Hasil ini juga memperkuat kontribusi keilmuan Desain Produk serta peran mata kuliah Berpikir Desain sebagai kekhasan lulusan fakultas.*

Kata Kunci: *Berpikir Desain; Evaluasi Pembelajaran; Desain Produk*

PENDAHULUAN

Sejak tahun 2018, Program Studi (prodi) Desain Produk Universitas Paramadina aktif mengembangkan dan menerapkan keilmuan *Design Thinking* melalui berbagai pelatihan dan kuliah umum. Upaya ini kemudian diintegrasikan ke dalam kurikulum Program Studi Desain Produk sebagai mata kuliah "Berpikir Desain." Lebih lanjut, mata kuliah ini diperluas menjadi mata kuliah umum yang wajib bagi seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Rekayasa. Fakultas ini terdiri dari prodi Desain Produk (DP), Desain Komunikasi Visual (DKV), dan Informatika. Perluasan ini menciptakan lingkungan belajar interdisipliner yang berpotensi memperdalam pemahaman *Design Thinking* di berbagai disiplin ilmu. Namun, implementasi mata kuliah interdisipliner ini memunculkan kebutuhan krusial untuk memahami secara mendalam pengalaman belajar mahasiswa dari berbagai program studi terutama dalam menerima dan memahami materi perkuliahan. Pemahaman ini penting karena *Design Thinking*, sebagai

pendekatan lintas disiplin, memerlukan penyampaian materi yang relevan dan mudah dipahami oleh mahasiswa dengan latar belakang keilmuan yang berbeda-beda.

Sebagai pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia, *Design Thinking* menempatkan pemahaman mendalam terhadap pengguna sebagai fondasi utamanya (Brown, 2009). Proses ini sering melibatkan kolaborasi tim yang beragam untuk menghasilkan solusi inovatif. Kelley dan Littman (2001) menulis tentang pengalamannya di IDEO, sebuah firma desain inovasi yang sangat dihormati secara internasional. Kelley menekankan bahwa fokus IDEO pada kerja tim adalah menjadikannya pendorong utama berbagai terobosan. Hal ini dicapai melalui interaksi berkelanjutan antar individu yang bersedia berbagi ide dan memanfaatkan proses kerja kelompok. Sejalan dengan pentingnya kolaborasi, Knapp (2015) menekankan bahwa membangun *common parlance* atau bahasa bersama merupakan hal yang krusial agar seluruh pihak yang terlibat dapat memahami tujuan, proses, dan hasil dari kerja kolaboratif. Pemahaman bersama ini menjadi fondasi dalam menyatukan visi dan pendekatan lintas disiplin. Namun demikian, dalam praktiknya, kolaborasi semacam ini kerap menghadapi hambatan akibat perbedaan metodologi dan kebiasaan yang melekat pada masing-masing bidang keilmuan. Oleh karena itu, diperlukan upaya aktif untuk menjembatani perbedaan tersebut, antara lain melalui eksplorasi ide secara terbuka, pembelajaran lintas perspektif, serta penciptaan kerangka konseptual yang disepakati bersama (Pennington, 2008; Bagchi et al., 2023.). Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada mata kuliah *Berpikir Desain*, prinsip-prinsip tersebut menjadi pijakan penting dalam merancang pengalaman belajar yang kolaboratif dan transformatif. Meski demikian, hingga saat ini masih terbatas penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pengalaman dan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap materi dan proses pembelajaran pada mata kuliah ini.

Sebagian besar penelitian yang ada cenderung membahas implementasi Berpikir Desain dalam proyek mahasiswa atau dampaknya terhadap pengembangan keterampilan tertentu dalam satu disiplin ilmu, seperti pada penelitian oleh Effendi, Pratama, dan Al Hafidz (2024) menunjukkan bagaimana *Design Thinking* dapat diterapkan dalam pengembangan prototipe aplikasi evaluasi pembelajaran mata kuliah berbasis web, yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendapatkan masukan dari mahasiswa. Penerapan *Design Thinking* dalam pendidikan tinggi didasarkan pada gagasan bahwa kemampuan berpikir desain bukan hanya bakat bawaan, melainkan serangkaian keterampilan kognitif yang dapat dipelajari dan diasah melalui pengalaman belajar yang terstruktur. Cross (2011), seorang ahli terkemuka dalam studi desain, mengemukakan bahwa *Design Thinking* melampaui metodologi semata dan merupakan kerangka kerja kognitif yang unik, melibatkan proses seperti visualisasi dan *analogical thinking* yang esensial untuk kreativitas dan inovasi. Oleh karena itu, perancangan mata kuliah Berpikir Desain yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang proses kognitif ini. Cross (2011) juga menyoroti bagaimana kurikulum dan metode pengajaran dapat dirancang untuk secara aktif mengembangkan kemampuan berpikir desain pada mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu, membekali mereka dengan *mindset* yang berharga untuk menghadapi tantangan yang kompleks. Namun, penelitian spesifik mengenai kesesuaian dan pemahaman materi *Design Thinking* bagi mahasiswa dengan latar belakang disiplin ilmu yang berbeda masih sangat terbatas, sehingga menunjukkan adanya *research gap* yang signifikan.

Upaya untuk meningkatkan kualitas materi perkuliahan Berpikir Desain memerlukan mekanisme evaluasi yang efektif dan terarah. Popham (2018) dalam karyanya tentang asesmen

kelas menekankan bahwa alasan terpenting bagi guru untuk terampil dalam asesmen kelas adalah agar mereka dapat membuat keputusan instruksional yang lebih baik. Prinsip tersebut relevan dalam konteks penelitian ini, di mana pemahaman tentang kepuasan dan pengalaman mahasiswa (sebagai bentuk data asesmen) akan menjadi dasar untuk pengambilan keputusan terkait penyempurnaan materi perkuliahan. Popham menekankan pentingnya mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Umpan balik tersebut berguna untuk mengukur efektivitas pengajaran. Selain itu, umpan balik juga membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

Sesuai prinsip Popham (2018), penelitian ini akan mengumpulkan data kepuasan dan pengalaman mahasiswa prodi DP, DKV, dan Informatika sebagai dasar penyempurnaan materi, mengingat terbatasnya informasi relevan mengenai aspek keilmuan Berpikir Desain untuk kebutuhan spesifik mereka di dunia kerja. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki dua tujuan utama. Tujuan pertama adalah memahami secara mendalam pengalaman mahasiswa prodi DP, DKV, dan Informatika terhadap materi perkuliahan mata kuliah Berpikir Desain, termasuk tingkat ketertarikan, manfaat yang dirasakan, dan pemahaman materi dari perspektif mereka. Tujuan kedua adalah mengidentifikasi masukan spesifik dari mahasiswa dan merumuskan rekomendasi yang terarah untuk pengembangan materi perkuliahan agar lebih relevan, efektif, dan mengakomodasi kebutuhan belajar mahasiswa dari berbagai program studi. Penelitian ini diharapkan mengisi *research gap* dan berkontribusi pada praktik pengajaran Berpikir Desain.

Konsep Design Thinking

Menurut Brown (2009), *Design Thinking* adalah pendekatan berbasis human-centered dan collaboration untuk menemukan solusi masalah yang kreatif, iteratif, dan praktis. Proses iteratifnya mencakup berpikir, membuat, dan menguji, dengan tujuan menciptakan solusi yang fungsional dan relevan. Pengetahuan mengenai *Design Thinking* memang berakar dari praktik desain produk. Para desainer produk selalu berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, menciptakan solusi yang inovatif, dan melakukan iterasi untuk melakukan perbaikan desain. Tokoh-tokoh seperti Herbert A. Simon dan David Kelley, memiliki peran penting dalam mempopulerkan dan mengembangkan *Design Thinking*. Mereka berdua memiliki latar belakang Pendidikan desain produk. Prinsip-prinsip *Design Thinking* diterapkan oleh David Kelley pada Perusahaan desain yang didirikannya yaitu IDEO.

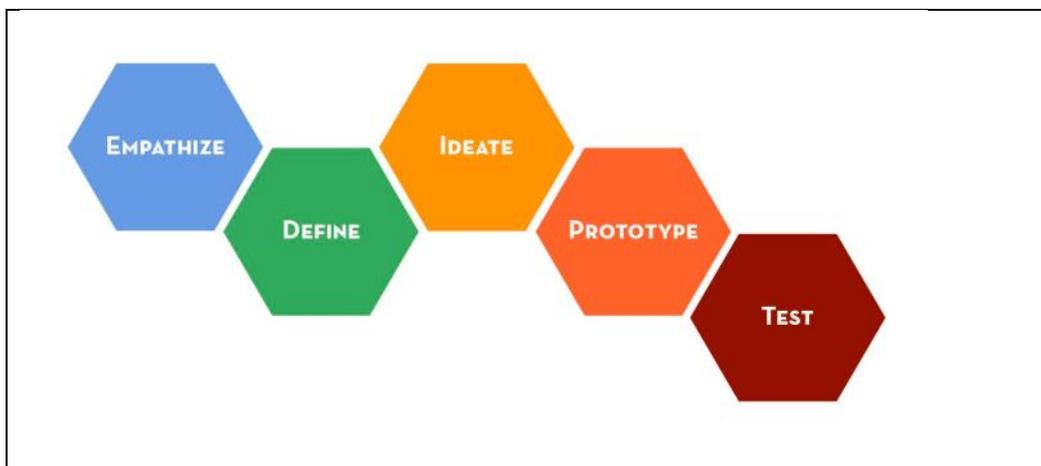
Pada perkembangannya, *Design Thinking* ternyata terbukti efektif dalam memecahkan masalah kompleks di luar desain produk. Penerapannya dikembangkan dalam berbagai bidang, seperti: bisnis, pendidikan, dan layanan publik. Banyak organisasi, baik itu perusahaan teknologi, hingga lembaga pemerintah, mengadopsi konsep *Design Thinking* untuk meningkatkan inovasi dan efektivitasnya.

Design Thinking dimulai dengan memahami "persona," yakni individu yang menghadapi masalah, untuk menciptakan solusi yang dapat digunakan secara efektif. Proses ini terbagi ke dalam lima tahapan utama, yaitu:

1. **Empathy:** Memahami dan merasakan kebutuhan, pendapat, dan harapan pengguna.
2. **Define:** Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah berdasarkan kebutuhan dan wawasan pengguna dengan pendekatan berpikir desainer.

3. **Ideate:** Menghasilkan berbagai kemungkinan solusi yang inovatif untuk mengatasi masalah.
4. **Prototyping:** Mewujudkan konsep solusi ke dalam bentuk nyata untuk diuji lebih lanjut.
5. **Test:** Menguji solusi yang telah dibuat menggunakan prototipe untuk mengetahui efektivitas dan penerapannya.

Setiap tahapan saling berkesinambungan, dan jika ditemukan kegagalan dalam tahap Test, maka proses ini dapat diulang untuk memperbaiki hasil. Pendekatan ini relevan dalam desain dan juga memberikan manfaat pada disiplin lain karena meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan pemecahan masalah. Selama perkuliahan, mahasiswa mempelajari teori dan praktik dari tahapan ini, melibatkan mereka dalam kegiatan inovatif yang mendukung penyelesaian masalah nyata secara efektif.



Gambar 1. The Five Phases of the IDEO/d.school Design Thinking Process

(Sumber: Stanford d.school. Diakses dari <https://dschool.stanford.edu/resources/an-introduction-to-design-thinking-process-guide>)

Lima tahap *Design Thinking* diatas mencirikan kegiatan desain khususnya desain produk. Proses *prototyping* biasa dilakukan desainer produk dalam merepresentasikan ide dari konsep menjadi wujud 3 dimensi yang dapat dikomunikasikan ke pihak lain. Proses ini sangat penting dimana desainer membuat model 3 dimensi dari sketsa desain yang mereka gambar. Kemudian dilakukan studi terhadap model tersebut untuk mengidentifikasi permasalahan desain sebelum diproduksi secara masal. Demikian juga dengan proses pencarian ide dengan *brainstorming* yang sering digunakan oleh desainer, khususnya desainer produk dalam mengeksplorasi ide hingga menghasilkan konsep produk yang matang. Berbagai tahapan tersebut memungkinkan desainer dalam mengeksplorasi ide, mengujii konsep dan perwujudan produk inovatif hingga sampai ke tangan konsumen.

Mata kuliah Berfikir Desain

Mata kuliah Berpikir Desain diadaptasi dari konsep *Design Thinking* yang dikembangkan oleh IDEO. Popularitas *Design Thinking* meningkat melalui penyelenggaraan berbagai

pelatihan yang diikuti oleh individu maupun institusi. Konsep ini dianggap esensial sebagai bekal mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif kedepan. Hal ini mendorong pengembangan konsep *Design Thinking* menjadi mata kuliah Berpikir Desain. Selama perkuliahan, mahasiswa mempelajari teori dan praktik dari tahapan ini, melibatkan mereka dalam kegiatan inovatif yang mendukung penyelesaian masalah nyata secara efektif. Pembelajaran berfikir desain, terdiri dari teori dan praktek penerapan metode Design Thinking pada permasalahan nyata. Perkuliahan menggunakan metode :

1. **Small Group Discussion (Diskusi Kelompok):** Mahasiswa memulai dengan membentuk kelompok dan memilih bahan diskusi yang telah disediakan oleh dosen atau mencari bahan secara mandiri. Selanjutnya, mereka mempresentasikan hasil diskusi di kelas. Dosen bertindak sebagai fasilitator dengan merancang bahan diskusi dan aturan pelaksanaannya. Selain itu, dosen juga berperan sebagai moderator dan memberikan ulasan pada akhir sesi diskusi.
2. **Discovery Learning:** Mahasiswa mencari, mengumpulkan, dan menyusun informasi untuk mendeskripsikan suatu pengetahuan secara mandiri. Dalam proses ini, dosen menyediakan data atau petunjuk yang dapat membantu mahasiswa menelusuri pengetahuan yang diperlukan. Setelahnya, dosen memeriksa hasil kerja mahasiswa dan memberikan ulasan atau umpan balik.
3. **Pembelajaran Kooperatif:** Dalam model ini, mahasiswa bekerja sama dalam kelompok yang heterogen untuk membahas, menyimpulkan, dan menyelesaikan masalah atau tugas yang telah diberikan dosen. Dosen merancang dan memantau proses pembelajaran kelompok serta hasil akhirnya. Selain itu, dosen juga mempersiapkan masalah atau kasus yang akan diselesaikan oleh kelompok.
4. **Project-Based Learning:** Mahasiswa melaksanakan tugas dalam bentuk proyek yang dirancang secara sistematis. Mereka menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerja di forum. Dosen merancang tugas proyek secara hati-hati agar mahasiswa dapat mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian dan penggalian informasi yang panjang, otentik, terstruktur, dan kompleks. Selama proses ini, dosen memberikan bimbingan dan melakukan asesmen terhadap hasil kerja mahasiswa.

Penelitian ini juga merupakan bagian dari kegiatan evaluasi kurikulum. Hal ini merupakan penerapan dari kebijakan pemerintah tentang standar nasional Pendidikan tinggi yaitu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020. Evaluasi mata kuliah juga merupakan bagian dari kurikulum dan menyesuaikan dengan Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0. Sesuai panduan tersebut, tim kurikulum dari prodi melakukan pemutakhiran kurikulum berupa pengembangan materi perkuliahan dalam mata kuliah, sesuai perkembangan IPTEK dan kebutuhan dunia kerja yang terus berkembang. Hasil dari proses ini adalah RPS (Rencana Pembelajaran Semester) baru yang telah dievaluasi dan direvisi.

Penelitian ini akan menghasilkan informasi mengenai daya tarik, tingkat pemahaman, dan berbagai pengalaman mahasiswa selama mengikuti perkuliahan Berpikir Desain. Informasi ini akan sangat berguna dalam evaluasi materi perkuliahan agar lebih efektif sebagai bekal memasuki dunia kerja. Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan

pemahaman teori dan menyempurnakan metode praktik dalam pengajaran konsep *Design Thinking*, yang akan mendorong kemampuan kolaborasi, kreativitas, dan solusi inovatif. Hal ini penting untuk memastikan materi perkuliahan dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa diluar prodi DP.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di lingkungan Fakultas Ilmu Rekayasa Universitas Paramadina dengan melibatkan dosen dan mahasiswa pada mata kuliah Berpikir Desain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran mata kuliah Berpikir Desain. Pendekatan ini digunakan untuk melihat sejauh mana mahasiswa menilai materi pembelajaran menarik, mudah dipahami, serta bermanfaat secara keilmuan. Penelitian dilaksanakan setelah mahasiswa menyelesaikan seluruh sesi perkuliahan pada semester genap tahun akademik 2023/2024.

Sebanyak 60 mahasiswa dari tiga program studi dijadikan responden dengan menggunakan teknik total sampling. Seluruh mahasiswa yang telah mengikuti dan menyelesaikan perkuliahan menjadi bagian dari sampel. Responden terdiri atas mahasiswa semester 2 hingga semester 4, yang mewakili latar belakang dan kebutuhan pembelajaran yang beragam dalam lingkungan fakultas yang sama.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disusun dalam bentuk kombinasi pertanyaan tertutup dan terbuka. Kuesioner terdiri atas tiga kelompok pertanyaan tertutup dengan pilihan jawaban berskala dan satu pertanyaan terbuka untuk menggali pendapat atau masukan. Empat aspek yang dikaji dalam kuesioner mencakup daya tarik pembelajaran, tingkat pemahaman, manfaat keilmuan, serta masukan untuk pengembangan perkuliahan. Pada tabel 1, dapat dilihat rancangan pertanyaan kuesioner berdasarkan keempat aspek tersebut. Selanjutnya, rancangan pertanyaan disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah disepakati bersama tim dosen pengampu mata kuliah.

Tabel 1. Rancangan Pertanyaan Kuesioner (Sumber: Pribadi, 2024)

No	Klasifikasi	Kisi-Kisi Pertanyaan
1	Apakah memberikan daya tarik bagi peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah perkuliahan ini cukup menarik dan bermanfaat • Apakah ada materi yang dirasa sulit
2	Apakah dipahami	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah perkuliahan ini akan menambah kemampuan di dunia kerja yang akan digeluti • Apakah bermanfaat bagi persiapan menempuh pendidikan sesuai bidang yang digeluti • Apakah ada ketertarikan untuk mendalami keilmuan ini lebih jauh lagi
3	Apakah dirasakan manfaatnya	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah pemahaman peserta didik sudah cukup baik mengenai dua hal penting dalam berpikir desain, yaitu: Human-centered dan Collaboration
4	Masukan dan pengembangan yang diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Apa kesan, pesan, masukan, dan komentar terhadap jalannya perkuliahan

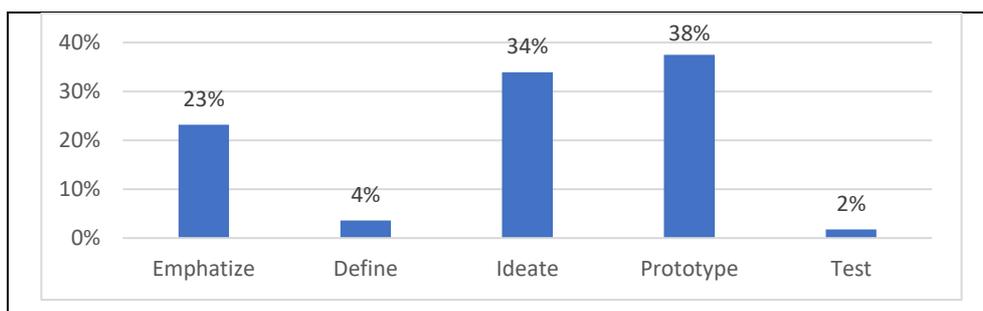
Seluruh data yang diperoleh dari kuesioner diolah secara manual. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung frekuensi dan prosentase secara langsung untuk setiap jawaban

pada setiap butir pertanyaan, tanpa menggunakan perangkat lunak statistik. Hasil tabulasi ini kemudian dirangkum dalam bentuk angka dan deskripsi untuk menunjukkan kecenderungan persepsi mahasiswa. Sementara itu, data dari pertanyaan terbuka dianalisis dengan metode kategorisasi tematik sederhana. Metode ini dilakukan dengan mengelompokkan jawaban mahasiswa berdasarkan kesamaan isi atau maksud, kemudian dihitung jumlah kemunculannya. Tema dengan frekuensi tertinggi dijadikan sebagai representasi masukan utama dari mahasiswa. Analisis manual ini memberikan fleksibilitas dalam memahami respon mahasiswa karena lebih kontekstual, terutama pada bagian komentar dan saran. Melalui pendekatan ini, hasil penelitian dapat digunakan sebagai proses pembelajaran, agar lebih relevan, menarik, dan bermanfaat bagi mahasiswa lintas program studi.

HASIL

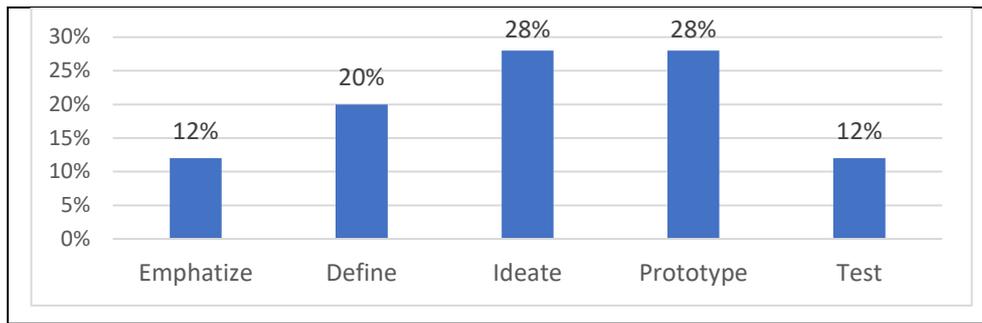
Pelaksanaan perkuliahan MK Berfikir Desain terbagi dalam 2 sesi. Sesi pertama diberikan materi teori dan tahapan Berfikir Desain. Setelah itu diberikan latihan simulasi yang dikerjakan secara bertahap hingga mendapatkan prototype solusi. Sesi kedua merupakan implementasi keilmuan yang dipelajari. Peserta didik ditugaskan untuk mencari permasalahan nyata dari sorang persona. Pada awal perkuliahan dosen membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan jumlah peserta sekitar 4-6 siswa. Selanjutnya, peserta didik menyelesaikan tugas pada sesi pertama dan kedua secara berkelompok. Pada setiap akhir sesi, diadakan presentasi kelompok.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa perkuliahan ini cukup menarik. terutama pada materi prototype (38%). Pilihan terbanyak kedua adalah ideate (34%). Tahap prototype disukai karena harus berfikir secara menyeluruh, misalnya dalam membuat produk, kita harus memikirkan bagaimana produk berfungsi, bagaimana agar produk mudah digunakan dan sebagainya. Hal ini dianggap menarik karena solah-olah mereka merancang sesuatu yang nyata hasilnya. Tahap ideate dianggap penting karena peserta didik merasa benar-benar harus mencari ide secara sungguh-sungguh. Tahap ini juga dianggap penting karena ide yang dihasilkan akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan prototype. Jadi tahap ideate dan prototype sangat berhubungan.



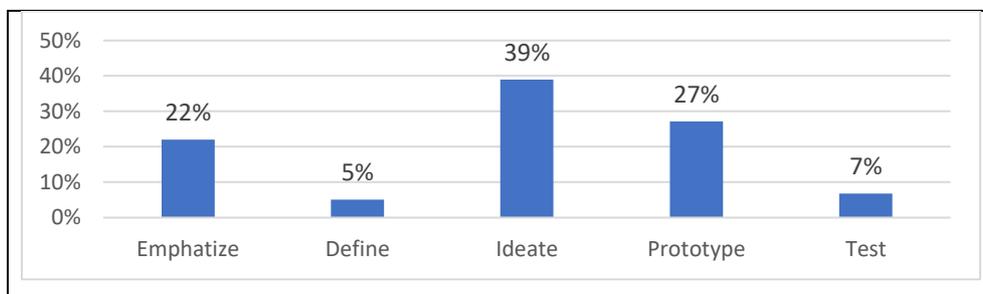
Gambar 1. Distribusi tahapan paling menarik dan berkesan bagi responden (Sumber: Hasil kuesioner penelitian)

Pada pertanyaan ke dua, ketika ditanyakan mengenai apa materi yang paling sulit, maka jawaban tertinggi adalah prototype dan ideate (28%). Jawaban ini memperlihatkan bahwa tahap ideate dan prototype adalah materi yang paling sulit namun juga merupakan materi yang paling menarik. Berdasarkan hal ini maka materi pengajaran sudah cukup menarik khususnya untuk ideate dan prototype, sedangkan materi lainnya perlu di sempurnakan agar lebih menarik.



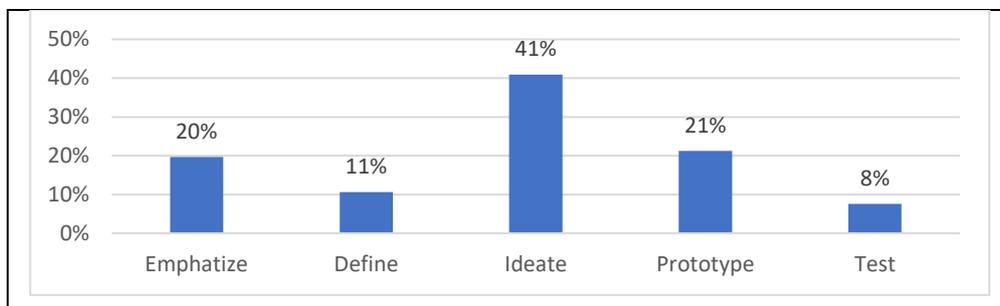
Gambar 2. Distribusi tahapan paling sulit bagi responden (sumber: Hasil kuesioner penelitian)

Selanjutnya mengenai apa manfaat dari perkuliahan. Paling tinggi dipilih adalah ideate (39%), kemudian nomor dua prototype (27%). Ideate sebagai solusi dari permasalahan dianggap paling penting dan juga sebagai sesuatu yang melekat dengan kreatifitas. Solusi kreatif sangatlah bermanfaat dan senantiasa dibutuhkan untuk menjawab berbagai permasalahan. Sementara prototype sebagai wujud dari ideate yang dipresentasikan pada public, juga merupakan hal yang penting dan sangat bermanfaat.



Gambar 3. Distribusi manfaat perkuliahan bagi responden (sumber: Hasil kuesioner penelitian)

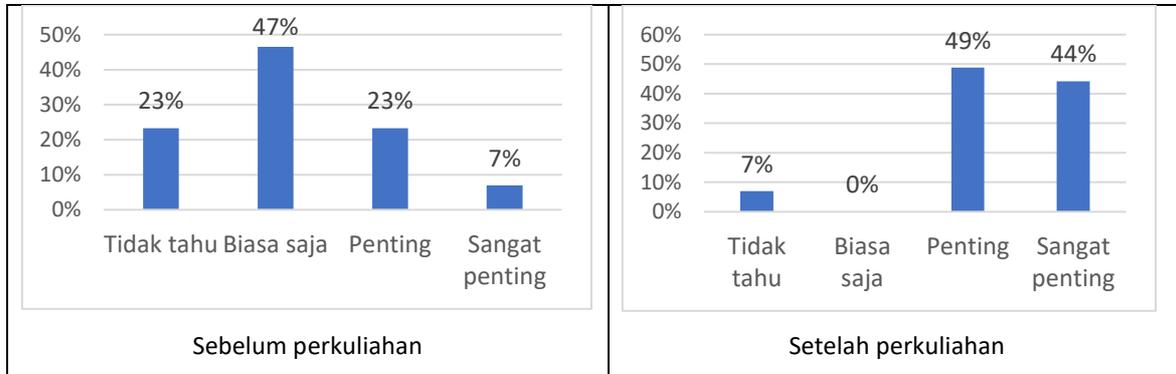
Berfikir Desain adalah proses yang dijalankan bersama secara kolaboratif, sehingga proses ini juga memiliki manfaat dalam sebuah organisasi. Pada pertanyaan mengenai manfaat bagi organisasi, diperoleh jawaban tertinggi ideate (41%), disusul prototyping (21%) dan empathize (20%). Pada hasil ini, 3 tahapan di atas lebih menonjol diantara yang lain. Tahap empathy dipilih karena merupakan awal dari rangkaian proses ini. Untuk lebih jelas lagi, maka pertanyaan selanjutnya menanyakan apa yang akan dialami lebih lanjut. Jawaban tertinggi adalah prototype dengan 30%. Prototype sebagai perwujudan ide dan hasil akhir dalam Berfikir Desain haruslah dipresentasikan dengan layak.



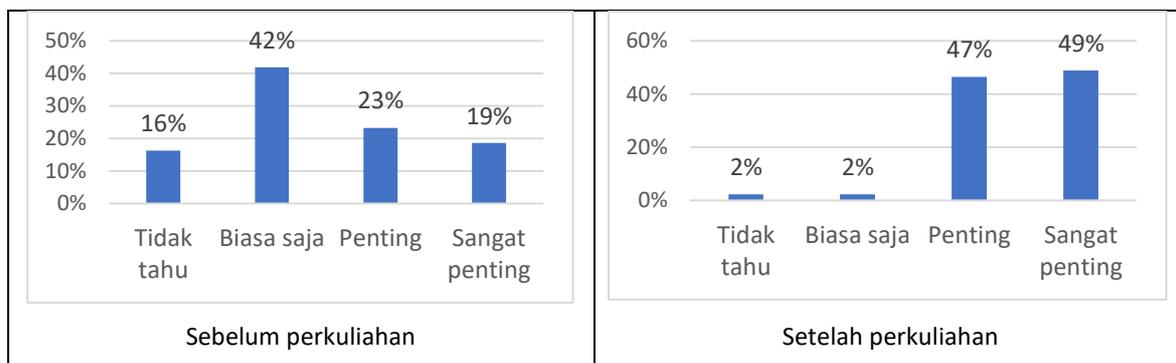
Gambar 4. Distribusi manfaat perkuliahan bagi organisasi responden (sumber: Hasil kuesioner penelitian)

Informasi mengenai pemahaman diwakili dengan “collaboration” dan “human oriented” yang merupakan prinsip penting dalam berfikir desain. Jawaban menunjukkan bahwa

human oriented sebelum perkuliahan dianggap biasa saja (47%). Setelah perkuliahan dianggap penting (49%) dan sangat penting sebagai pilihan tertinggi ke dua (44%). Pemahaman mengenai kolaborasi sebelum perkuliahan dianggap biasa saja (42%). Setelah perkuliahan dianggap sangat penting (49%) dan penting (47%) sebagai pilihan jawaban nomor dua paling tinggi.

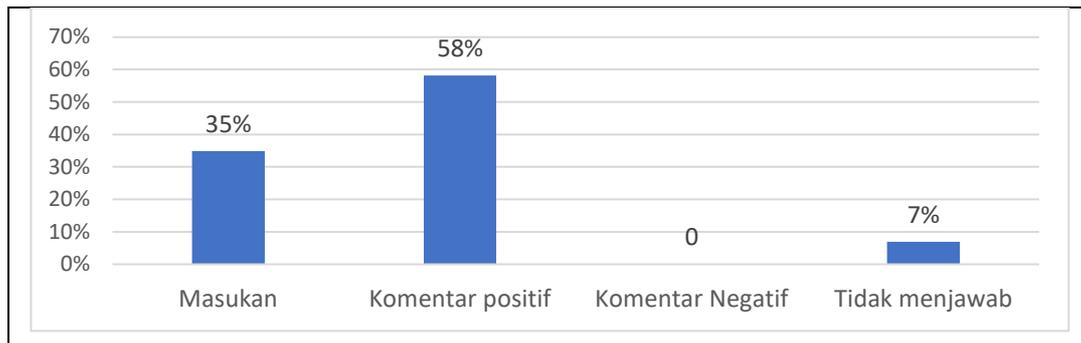


Gambar 5. Distribusi pemahaman pentingnya "human oriented" bagi responden (sumber: Hasil kuesioner penelitian)



Gambar 6. Distribusi pemahaman pentingnya "collaboration" bagi responden (sumber: Hasil kuesioner penelitian)

Perkuliahan berfikir desain menekankan pada kemampuan peserta didik dalam bekerjasama. Pertanyaan kuesioner ini ingin mengetahui pendapat mereka mengenai perkuliahan yang menggunakan metode kerjasama kelompok. Jawaban pertanyaan berupa masukan bagi pengembangan materi perkuliahan. Jawaban tertinggi berupa masukan positif (65%). Informasi terakhir yang diharapkan adalah masukan mengenai permasalahan dalam perkuliahan. Jawaban tertinggi adalah komentar permasalahan yang bisa diatasi (35%). Sebagian besar memberikan pernyataan kendala mereka dalam menjalankan tahapan Berfikir Desain, hingga pada akhirnya tahapan tersebut dapat dilalui. Artinya, tidak mengisyaratkan perlunya memberikan suatu perbaikan terhadap materi ajar. Selanjutnya pertanyaan mengenai masukan, diperoleh jawaban mengenai komentar positif (58%). Sebagian menyatakan bahwa perkuliahan ini sangat seru, menarik dan harus terus diadakan. Hal yang menjadi catatan dari dua pertanyaan ini adalah menyinggung masalah kurangnya kerjasama, kesulitan diskusi kelompok, dan adanya anggota kelompok yang tidak aktif. Sebagian menganggap hal ini sebagai masalah. Namun demikian, Sebagian merasa mendapat pengalaman baru yang menyenangkan. Mereka menikmati adanya kolaborasi seperti: diskusi kelompok, kerjasama dengan banyak orang dan aktif beraktivitas dengan rekan satu tim.



Gambar 7. Distribusi masukan untuk pengembangan dari responden (sumber: Hasil kuesioner penelitian)

Pembahasan informasi hasil kuesioner

Sesuai dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai perkuliahan, maka berikut dibahas mengenai informasi penting apa yang diperoleh. Penjabaran selanjutnya adalah lanjutan dari pembahasan diatas yang fokus pada informasi apa saja yang dapat ditindak lanjuti tim kurikulum Prodi DP. Penjabaran disusun dalam bentuk tabel berisi turunan dari rancangan pertanyaan yang disiapkan dalam perencanaan kuesioner sebelumnya. Klasifikasi informasi berisi arahan mengenai informasi apa yang diharapkan.

Tabel 2. Rumusan hasil kuesioner (Sumber: Pribadi, 2024)

No	Klasifikasi	Informasi yang Diperoleh
1	Apakah memberikan daya tarik bagi peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Tahap ideate, prototyping dan empathy sudah menarik dan disukai namun untuk define dan test masih perlu ditingkatkan. • Materi berfikir desain yang sulit adalah ideate dan prototyping namun keduanya sangat digemari, artinya kesulitan materi tidak pada konten, namun pada hal lain.
2	Apakah dipahami mengenai tahapan berfikir desain	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenai collaboration dan human centered sebagai komponen penting dari kajian berfikir desain sudah mereka pahami sebagai hal yang penting dan bermanfaat untuk pekerjaan mereka kedepan. • Ideate dan prototyping merupakan tahapan yang menurut mereka paling bermanfaat, baik untuk individu maupun organisasi kerja yang nanti akan mereka geluti. • Kemampuan prototyping juga menjadi kemampuan yang paling banyak ingin didalami lebih lanjut. • Meskipun kemampuan Berfikir Desain adalah rangkaian tahapan yang menjadi satu kesatuan, namun sepertinya kemampuan define dan test harus lebih dikembangkan. Materi dari kedua tahapan ini perlu dikembangkan agar lebih dipahami sehingga kemampuan ini akan lebih memberikan gambaran kebutuhannya didunia kerja.

3	Apakah dirasakan manfaatnya	<ul style="list-style-type: none"> • Collaboration dan human centered sebagai komponen penting dari kajian berfikir desain sudah mereka pahami sebagai hal yang penting dan bermanfaat untuk pekerjaan mereka kedepan. • Masukan positif mengenai kerja kelompok menjadi masukan terbanyak, hal ini menyiratkan perlu dikembangkan lagi tugas dan mekanisme kerja kelompok dalam membahas dan melaksanakan tahapan berfikir desain.
4	Masukan dan pengembangan yang diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Pernyataan mengenai kendala sebagian besar terkait kerjasama kelompok dan bisa diatasi. Masukan berupa perlunya beberapa perubahan sikap, pola pikir dan cara kerja dari mahasiswa selama mengikuti perkuliahan. Materi perkuliahan perlu dikembangkan agar mendukung mereka dalam proses perubahan tersebut.

Demikian penjabaran mengenai informasi apa saja yang dapat diolah untuk menghasilkan pengembangan materi perkuliahan.

Pembahasan gambaran pengembangan

Berdasarkan pembahasan mengenai informasi yang diperoleh, maka selanjutnya akan dibahas gambaran pengembangan berdasarkan informasi tersebut. Pengembangan materi perkuliahan ini bertujuan untuk mempercepat pemahaman, kemampuan berfikir, serta aplikasi keilmuan untuk menyelesaikan permasalahan yang nyata. Penjabaran mengenai gambaran pengembangan materi yang dilakukan disusun dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 3. Gambaran pengembangan

(Sumber: Pribadi, 2024)

No	Informasi yang Diperoleh	Pengembangan
1	<ul style="list-style-type: none"> • Tahap ideate, prototyping dan empathy sudah menarik dan disukai namun untuk define dan test masih perlu ditingkatkan. • Materi yang sulit adalah ideate dan prototyping, namun keduanya sangat digemari dan ingin digeluti lebih jauh, artinya kesulitan materi tidak pada konten, namun pada hal lain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan tugas dan materi define agar dibuat langkah-langkah yang lebih jelas dan waktu yang lebih panjang. • Kesulitan dalam menyatukan pemikiran atau ide serta minat anggota kelompok untuk aktif perlu dikembangkan. Perlu memberikan kesempatan untuk mahasiswa yang tidak aktif agar lebih aktif.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenai collaboration dan human centered sebagai komponen penting, sudah mereka pahami dan bermanfaat untuk pekerjaan mereka kedepan. • Ideate dan prototyping merupakan tahapan yang menurut mereka paling bermanfaat, baik untuk individu maupun organisasi kerja yang nanti akan mereka geluti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi ini sudah cukup dan dapat dipertahankan dan dapat ditambah dengan contoh penerapan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. <p>Materi <i>ideate</i> dan <i>prototyping</i> akan dilengkapi dengan materi persiapan, agar setiap anggota kelompok memiliki pemahaman yang sama dan</p>

mendorong peningkatan kerja sama tim yang lebih sinergis.

-
- Kemampuan prototyping juga menjadi kemampuan yang paling banyak ingin didalami lebih lanjut.
 - Tahapan favorit peserta didik ini, akan dikembangkan dengan menambah waktu dan materi video agar menghasilkan prototype yang lebih menarik, komunikatif dan efektif.
 - Pengembangan materi untuk meningkatkan kolaborasi dilakukan melalui kemampuan pembagian tugas anggota kelompok yang sinergi agar tercipta Kerjasama tim yang efektif.
 - Meskipun merupakan rangkaian tahapan yang menjadi satu kesatuan, namun sepertinya kemampuan define dan test harus lebih dikembangkan. Materi dari kedua tahapan ini perlu dikembangkan agar lebih memberikan gambaran kebutuhannya di dunia kerja
 - Pengembangan materi dalam penjelasan masalah define dan test agar lebih menarik, mungkin dengan diberikan contoh, termasuk dengan video
 - 3 • Masukan positif mengenai kerja kelompok menjadi masukan terbanyak, hal ini menyiratkan perlu dikembangkan lagi tugas dan mekanisme kerja kelompok
 - Peserta didik terus dipersuasi untuk meningkatkan kolaborasi dengan beberapa contoh kolaborasi yang berhasil
 - 4 • Pernyataan mengenai kendala, sebagian besar terkait kerjasama kelompok dan bisa diatasi.
 - Memberikan sesi sharing dari kelompok dapat lebih menarik atau memberi kesempatan untuk berbagi permasalahan dalam hal kerjasama kelompok.
 - Selanjutnya masukan berupa perlunya beberapa perubahan sikap, pola pikir dan cara kerja dari mahasiswa selama mengikuti perkuliahan.
-

Penjabaran di atas adalah beberapa ide awal sebagai masukan untuk pengembangan materi perkuliahan berdasarkan informasi yang diperoleh. Pembahasan diatas dapat memberikan gambaran yang sama, bagi para dosen pengampu MK Berpikir Desain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa perkuliahan *Design Thinking* secara keseluruhan berhasil mencapai tujuannya. Keberhasilan ini didukung oleh beberapa temuan utama. Pertama, mahasiswa menunjukkan tingkat keterlibatan dan antusiasme yang tinggi terhadap materi perkuliahan, terutama pada tahap *prototype* dan *ideate*. Kedua, mahasiswa memiliki pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep inti *Design Thinking*, yaitu kolaborasi dan pendekatan *human-centered*. Ketiga, perkuliahan ini memberikan dampak positif pada pengembangan diri mahasiswa, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Keempat, *Design Thinking* dipandang sebagai pendekatan yang praktis dan efektif untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas hidup, yang menegaskan peran penting desain produk dalam masyarakat. Kelima, daya tarik utama *Design Thinking* bagi mahasiswa

terletak pada kemampuannya menghasilkan solusi yang benar-benar dibutuhkan, dengan fokus pada kebutuhan dan keinginan manusia. Proses *ideate* mendorong pemikiran kreatif, sedangkan *prototyping* memungkinkan validasi ide yang cepat dan terjangkau, sehingga mengurangi risiko kegagalan produk. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa perkuliahan *Design Thinking* tidak hanya berhasil mencapai tujuannya, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi mahasiswa, dengan membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dan berharga. Meskipun demikian, peningkatan lebih lanjut tetap diperlukan, terutama pada aspek kolaborasi, untuk mengoptimalkan partisipasi aktif setiap peserta didik dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, peran signifikan keilmuan desain produk dalam pengembangan kemampuan mahasiswa juga perlu ditingkatkan

DAFTAR PUSTAKA.

- Bagchi, P., Elsdon, C., Earl, S., Chan, K., & Speed, C. (n.d.). A Co-creation Framework for Interdisciplinary Collaboration. *Touchpoint*. <https://doi.org/doi:10.30819>
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins.
- Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Bloomsbury Publishing.
- Effendi, P. M., Pratama, Y. H. C., & Hafidz, M. A. (2024). *Design Thinking: Pengembangan Prototype Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Web*. 10.
- Kelley, T., & Littman, J. (2001). *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from Ideo, America's Leading Design Firm*.
- Knapp, B., Bardenet, R., Bernabeu, M. O., Bordas, R., Bruna, M., Calderhead, B., Cooper, J., Fletcher, A. G., Groen, D., Kuijper, B., Lewis, J., McInerney, G., Minssen, T., Osborne, J., Paulitschke, V., Pitt-Francis, J., Todoric, J., Yates, C. A., Gavaghan, D., & Deane, C. M. (2015). Ten Simple Rules for a Successful Cross-Disciplinary Collaboration. *PLOS Computational Biology*, 11(4), e1004214. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1004214>
- Pennington, D. D. (2008). Cross-Disciplinary Collaboration and Learning. *Ecology and Society*, 13(2), art8. <https://doi.org/10.5751/ES-02520-130208>
- Popham, W. J. (2018). *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know 9th Edition*. Pearson Education.

Analisis Potensi Perubahan Brand Image Sepatu Kodachi dari Tahun 1975-2024

Bintang Ardiana Muharam¹, Wiwi Isnaini²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Nasional Bandung,
Jl. PH. H. Mustopa No.23, Kota Bandung, Jawa Barat, 4012, Indonesia
bintang.ardiana@mhs.itenas.ac.id,
wiwi@itenas.ac.id

Received 21 April 2025, Revised 07 Mei 2025, Accepted 20 Mei 2025

Abstract — *Despite having a presence in Indonesia for more than fifty years, Kodachi faces challenges in building brand reputation and recognition among Gen Z, especially since Kodachi's communication is not as strong as other local brand competitors. The focus of this research is on branding strategies that can increase brand awareness and consumer preferences, particularly Gen Z. A qualitative approach was used, and data collection methods were employed through interviews, surveys, and observations. The data collected was then analyzed to find the most effective branding strategy. The results of this study are expected to provide strategic recommendations that are applicable to the Kodachi brand. Setting a consistent and relevant tone of voice, optimizing social media platforms as a means of interaction, developing marketing campaigns, implementing consumer listening mechanisms.*

Keywords: *branding; brand image; gen z; kodachi shoes*

Abstrak — Meskipun telah hadir di Indonesia selama lebih dari lima puluh tahun, Kodachi menghadapi tantangan dalam membangun reputasi merek dan pengakuan dari kalangan Gen Z, terutama karena komunikasi Kodachi belum sekuat pesaing merek lokal lainnya. Fokus penelitian ini adalah strategi branding yang dapat meningkatkan kesadaran merek dan preferensi konsumen, khususnya Gen Z. Pendekatan kualitatif digunakan, dan metode pengumpulan data digunakan melalui wawancara, survei, dan observasi. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menemukan strategi branding yang paling efektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis yang aplikatif bagi merek Kodachi. Penetapan tone of voice yang konsisten dan relevan, optimalisasi platform media sosial sebagai sarana interaksi, pengembangan kampanye pemasaran, implementasi mekanisme consumer listening.

Kata Kunci: branding; brand image; gen z; sepatu kodachi

PENDAHULUAN

Pasar sepatu Indonesia terus berkembang, ditandai dengan munculnya produk baru dan upaya keras untuk membangun reputasi merek melalui berbagai strategi digital salah satunya pembuatan konten untuk membangun interaksi (Wulandari et al., 2025). Saat ini banyak orang di Indonesia yang mulai mendukung produk lokal karena mereka percaya bahwa produk lokal tidak lagi jauh berbeda dari produk impor (Tan et al., 2023). Contohnya sepatu Eagle, yang didirikan sejak 1986, adalah salah satu merek sepatu lokal yang sangat dihormati dan disukai masyarakat. Merek ini berhasil menciptakan segmen pasar tersendiri dan bahkan mulai menjual ke pasar internasional.

Kodachi, meskipun sudah berdiri sejak tahun 1975 dengan ciri khas sepatu klasiknya, belum mampu membangun reputasi merek atau meningkatkan *brand awareness*, khususnya di kalangan Gen Z. Padahal, merek internasional seperti Nike yang berdiri pada tahun 1971—hanya terpaut beberapa tahun—berhasil membangun reputasi merek yang sangat kuat melalui komunikasi yang efektif dan identitas visual yang konsisten. Hal tersebut menjadi kejanggalan yang dialami oleh sepatu Kodachi yang belum mampu menguasai pasar, khususnya terhadap target audiens Gen Z yang memiliki potensi konsumsi besar dalam bidang fesyen.



Gambar 1. Logo kodachi

Namun, lamanya suatu merek berdiri tidak berarti menjamin daya tarik dan loyalitas semakin kuat, karena perlu faktor lain seperti kualitas produk, konsistensi identitas merek, relevansi nilai merek dengan gaya hidup konsumen, pengalaman pengguna, serta ketepatan dalam memilih strategi pemasaran. Aspek-aspek seperti diferensiasi merek, mutu produk, layanan pelanggan, dan pengalaman pengguna, memiliki peranan penting dalam menciptakan kesadaran merek dan loyalitas merek (Zulfikar, 2022). Dalam studi lain mengungkapkan bahwa keberhasilan Nike dalam menjaga posisinya di pasar didukung oleh budaya merek yang kokoh dan pendekatan emosional terhadap pelanggannya, yang pada akhirnya terdorong *word of mouth* secara alami (Lin, 2024). Di samping itu, harga yang bersaing juga dapat memperkuat loyalitas pelanggan dan kesadaran merek (Sugiyama et al., 2017). Konsistensi dalam menciptakan identitas visual juga berperan dalam keunikan merek dan memengaruhi kesadaran merek (Herwanda & Restu Ismoyo Aji, 2023).

Selanjutnya jika melihat beberapa studi di atas, faktor-faktor ini harus diperhatikan oleh sepatu merek Kodachi untuk memperbesar peluang popularitasnya di kalangan konsumen, khususnya konsumen baru generasi Z yang memiliki potensi besar dalam berbelanja fesyen. Berdasarkan survei yang dilansir oleh *website* Marketeters, *belanja pakaian, sepatu, atau tas menempati posisi ketiga, sebesar 19,1%. Di sektor fesyen, faktor keberlanjutan menjadi perhatian kalangan Gen Z* (Alessandrina, 2024). Meskipun Kodachi telah menerapkan sebagian dari faktor di atas seperti memberikan kualitas produk yang baik untuk meningkatkan loyalitas, hal ini perlu adanya pembenahan lebih lanjut dalam segi komunikasi dan konsistensi untuk mencapai tujuan yaitu memiliki reputasi merek yang baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi *branding* yang telah diimplementasikan oleh Kodachi serta menemukan peluang guna meningkatkan *brand awareness* di kalangan generasi Z. Temuan penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategi *branding* yang efektif untuk memperkuat *brand image* Kodachi. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan bagi pelaku industri sepatu lokal Indonesia dalam menyusun strategi *branding*, sekaligus menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan merek lokal.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif untuk mengetahui bagaimana perilaku dan persepsi konsumen, terutama Gen Z, ketika melihat sepatu lokal merek Kodachi. Kompleksitas fenomena yang diteliti—seperti persepsi masyarakat terhadap merek—membuat pendekatan kualitatif dipilih. Menurut buku Metode Penelitian Kualitatif oleh (Anggito & Setiawan, 2018), penelitian kualitatif adalah induktif, holistik, dan naturalistik, yang berarti teori dibangun berdasarkan data dan fenomena yang diamati secara menyeluruh. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada informan yang relevan survei dilakukan terhadap responden Gen Z untuk mengetahui tingkat *brand awareness* dan persepsi terhadap Kodachi, serta observasi konten media sosial resmi Kodachi dan distributor. Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan pendekatan tematik, sedangkan data survei dianalisis secara deskriptif. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil temuan dengan teori *brand awareness* dan *brand image* serta tren konsumsi Gen Z yang relevan. Dengan cara ini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih

lanjut tentang persepsi konsumen terhadap Kodachi dan menganalisis bagaimana merek berinteraksi dengan pelanggan baik di media sosial maupun di toko fisik.

HASIL DAN DISKUSI

Dalam bagian pembahasan ini akan membahas hal-hal yang mungkin mempengaruhi terhambatnya *branding* terhadap sepatu merek Kodachi dari segi komunikasi visual, dengan identifikasi kekuatan dan kelemahan dari observasi sosial media, penilaian hingga komentar konsumen *online*, tampilan *website*, serta wawancara dan survei untuk mendalami pembahasan. Pengidentifikasi ini ditujukan agar mudah mencari peluang bagaimana membuat strategi *branding* yang tepat bagi sepatu merek Kodachi ini.

Observasi Instagram

Observasi terhadap akun Instagram Kodachi ditemukan sebuah masalah cukup serius yang diantaranya, terdapat tiga akun berbeda dengan identitas serupa, dimana dua diantaranya mengklaim sebagai "akun resmi" merek sepatu Kodachi. Situasi ini berisiko menimbulkan kebingungan dan keraguan konsumen terhadap keaslian produk Kodachi. Padahal, dalam strategi *branding*, ada hal yang membuat krusial untuk membangun ingatan konsumen yaitu konsistensi terhadap identitas (Dwiyanti et al., 2018).



Gambar 2. Pencarian akun Instagram sepatu kodachi

Instagram bisa menjadi alat pemasaran yang sangat efektif untuk memperkenalkan produk dan membangun citra merek tanpa biaya besar (Curana et al., 2022). Di era digital saat ini, media sosial bukan hanya tempat berbagi informasi, tetapi juga menjadi ruang bagi interaksi dan keterlibatan konsumen dengan merek. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap akun resmi Kodachi, konten yang ditampilkan belum mencerminkan identitas visual yang kuat. Beberapa kekurangan terlihat pada penataan desain, kualitas gambar, serta pemilihan kata (*copywriting*) yang digunakan, sehingga belum menampilkan kesan profesional sebagai akun merek resmi. Selain itu, konten yang disajikan juga belum mengangkat cerita, nilai, atau filosofi yang dapat memperkuat keunikan dan karakter merek sepatu Kodachi.



Gambar 3. Tampilan Akun Instagram Resmi Kodachi

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Jika adanya pengelolaan yang baik, Instagram bisa menjadi alat ampuh untuk membangun *brand image*, meningkatkan *engagement*, dan berinteraksi langsung dengan konsumen (Prasetyo & Budiargo, 2024). Menariknya, dari beberapa komentar yang ada, masih terlihat loyalitas beberapa konsumen yang berharap produk ini bisa lebih baik. Ini menunjukkan bahwa sebenarnya Kodachi masih memiliki potensi untuk bangkit dengan menyajikan konten yang lebih matang, menyampaikan nilai-nilai merek secara konsisten, menyesuaikan produk dengan keinginan konsumennya. Menurut Castronovo dan Huang (Castronovo Johnson et al., 2012), konten media sosial yang baik biasanya mengandung unsur cerita, visual menarik, dan ajakan untuk berinteraksi yang sesuai dengan karakter target audiens. Dalam konteks ini, konten yang “lebih matang” bisa diartikan sebagai konten yang dirancang secara menyeluruh, dengan gaya visual yang seragam, informatif, dan relevan dengan tren gaya hidup Gen Z, yang memang sering menjadikan media sosial sebagai referensi dalam berpenampilan. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi konten yang lebih rapi, seperti perencanaan jadwal posting (*content calendar*), panduan visual merek, dan pembagian pesan sesuai segmen agar komunikasi yang disampaikan lebih menarik dan efektif.

Observasi Komentar dan Penilaian di Sosial Media

Setelah mengobservasi komentar di platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube, ditemukan bahwa sepatu Kodachi mendapat penilaian positif dari konsumen, terutama dalam hal kualitas, ketahanan produk, dan harga yang terjangkau. Banyak konsumen bahkan mengaku mendapatkan pengalaman penggunaan yang melebihi ekspektasi mereka.

Beberapa contoh testimoni yang menarik ditemukan dalam komentar YouTube, seperti pengakuan dari akun @sobriyam8885 (2024) yang menyatakan, "Durable banget ini sepatu, dulu selalu pake ini buat basketan dan gak jebol wkwkw". Komentar lain dari akun @mgxz6961 (2024) juga mengungkapkan, "Gua nyesel dulu waktu SMP minta sepatu ini, sampe lulus SMK masih bisa dipake". Testimoni-testimoni ini menunjukkan adanya nilai

nostalgia yang kuat terkait produk Kodachi, di mana banyak konsumen mengenang pengalaman menggunakan sepatu ini di masa lalu.

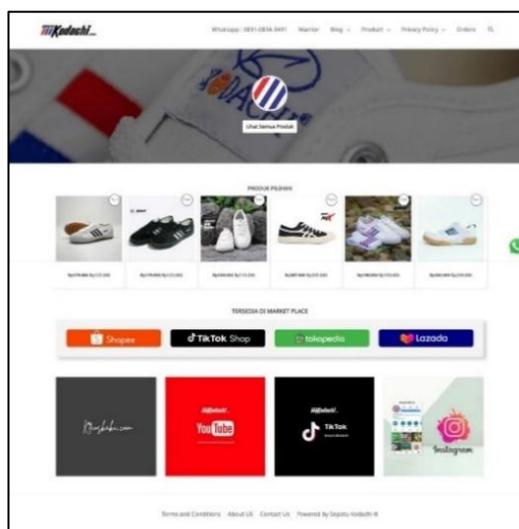
Namun demikian, ada beberapa konsumen yang merasa kurang percaya diri atau gengsi saat menggunakan produk ini, khususnya ketika digunakan di tempat-tempat mewah seperti *mall*. Menariknya, mayoritas komentar positif justru datang dari konsumen yang mewarisi sepatu Kodachi dari orang tua mereka atau yang pernah menggunakannya di era 2000-an.

Analisis sentimen terhadap postingan Kodachi menunjukkan hasil yang cenderung netral. Topik pembicaraan seringkali berkisar pada ketersediaan produk di pasaran. Namun, beberapa konsumen juga aktif memberikan masukan mengenai perlunya pembaruan desain, warna, dan logo produk. Seperti akun @rakusuma58 (2024) berkomentar, “saran nih min, tamabhin identitas Kodachi di *upper* nya dong. Kalo polosan gini sayang banget jadi mirip sepatu Cina yang ada di toko oren”. Lalu ada akun @nivla96 (2024), “adain lomba buat logo baru Kodachi min, pasti banyak logo desainer yang minat. Biar Kodachi jadi lebih keren dari merek lain”. Ada juga dari akun @obatmigrainnmu (2024) yang berkomentar rekomendasi warna, “andai ada yang dominan item corak putih min, buat ngajar sabi sih”. Hingga beberapa bahkan memberikan ide-ide kreatif untuk pengembangan desain di masa depan agar Kodachi bisa lebih kompetitif.

Ketika dibandingkan dengan merek sepatu lokal lain seperti Aerostreet yang memiliki segmen pasar serupa (harga terjangkau), terlihat bahwa interaksi dan variasi komentar di postingan Aerostreet jauh lebih beragam dan dinamis dibandingkan dengan Kodachi. Meskipun ada beberapa pertanyaan yang sama di kedua akun sepatu tersebut, yaitu menanyakan harga dan stok. Dari hasil analisis, hal ini dikarenakan penggunaan *copywriting* pada *caption* setiap postingan akun Aerostreet lebih interaktif, yang berdampak pada keberagaman interaksi di kolom komentar.

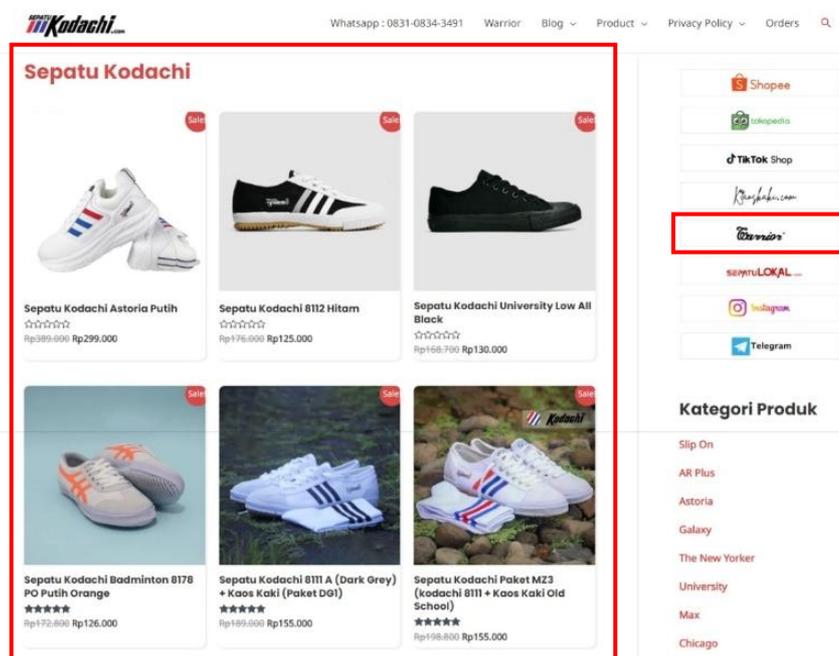
Observasi *website*

Pembahasan bagian observasi *website* ini tidak secara mendalam membahas aspek teknis desain *website* seperti *layout*, *emphasize*, *hierarchy*, *user interface (UI)*, atau *user experience (UX)*. Fokus utamanya adalah mengevaluasi tampilan *website* secara umum untuk meningkatkan *trust* (kepercayaan) konsumen ketika mencari informasi tentang produk sepatu merek Kodachi. Hal ini penting karena desain *website* yang rumit atau alur pembelian yang membingungkan dapat mengurangi kepercayaan dan minat beli konsumen (Sirait et al., 2022). Meskipun demikian, analisis lebih mendalam mengenai pengaruh desain *website* terhadap *branding* dapat menjadi topik penelitian selanjutnya.



Gambar 4. Tampilan halaman situs sepatu kodachi

Website menjadi salah satu media penting dalam membangun branding di era digital, karena banyak konsumen yang mencari informasi secara online sebelum membeli produk. Website yang baik bisa meningkatkan kepercayaan konsumen dan juga mendorong terjadinya pembelian (Cyr, 2008). Menurut (Cyr, 2008) dan (Sastika et al., 2016), ada beberapa hal yang bisa dijadikan acuan untuk menilai kualitas website, seperti tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, informasi yang jelas, dan konsistensi desain. Jika mengacu pada hal tersebut, website **sepatukodachi.com** sebenarnya sudah memenuhi beberapa aspek, seperti navigasi yang cukup mudah dipahami dan informasi produk yang langsung terlihat. Namun, berdasarkan pengamatan penulis, masih ada kekurangan dari sisi desain visual, misalnya warna dan jenis huruf yang tidak selalu konsisten di setiap halaman. Selain itu, beberapa bagian di website terlihat terlalu ramai atau tidak relevan, sehingga berpotensi mengurangi kenyamanan pengunjung. Oleh karena itu, perlu ada perbaikan pada tampilan visual dan penyederhanaan elemen agar website terlihat lebih profesional dan memudahkan pengguna.



Gambar 5. Tampilan halaman produk sepatu kodachi

Selain itu, terdapat ketidakkonsistenan dalam visual *display*, seperti variasi *angle* foto, *background*, *tone* warna, dan ukuran gambar, sehingga mengurangi daya tarik visual. Padahal, kualitas foto produk yang baik sangat berpengaruh dalam meyakinkan calon pembeli (Siska et al., 2023). Masalah lain adalah pencampuran produk Kodachi dengan merek lain (seperti Warrior) dalam satu website, yang berpotensi membingungkan pengunjung. Meskipun kedua merek ini memiliki keterkaitan, disarankan untuk membuat website terpisah guna menciptakan kesan eksklusif bagi masing-masing merek.

Observasi Konsistensi

Berdasarkan observasi terhadap media sosial Instagram dan website resmi Kodachi, ditemukan bahwa unsur visual seperti logo, warna, tipografi, serta tone of voice masih belum diterapkan secara konsisten. Misalnya, logo tidak selalu ditampilkan secara jelas dalam setiap unggahan di Instagram, sementara pemilihan warna dan jenis huruf terlihat bervariasi dan tidak mencerminkan identitas visual yang kuat. Selain itu, gaya bahasa yang digunakan dalam caption dan konten juga tidak menunjukkan keseragaman, terkadang bersifat informatif, tetapi di lain waktu lebih bernuansa promosi yang kurang personal.

Konsistensi dalam elemen visual sangat penting dalam membangun brand identity yang mudah dikenali dan diingat oleh konsumen. Wheeler(2017) menyatakan bahwa elemen-elemen visual yang seragam dapat memperkuat citra merek serta meningkatkan kepercayaan dan loyalitas konsumen. Dalam konteks target pasar Gen Z yang cenderung memperhatikan estetika dan konsistensi visual dalam media digital, penting bagi Kodachi untuk memiliki panduan visual atau brand guideline agar penyampaian pesan merek menjadi lebih kuat dan terarah di semua platform.

Wawancara

Penelitian ini melakukan wawancara mendalam dengan dua distributor Kodachi di Bandung dan Yogyakarta untuk mengonfirmasi temuan sebelumnya sekaligus mengeksplor perkembangan penjualan terkini dan tantangan yang dihadapi merek ini. Seperti diungkapkan dalam video YouTube Dr. Tirta (2020), Kodachi merupakan sneaker lokal pertama Indonesia sejak 1975 yang sengaja menggunakan kesan Jepang karena pada masa itu pasar belum sepenuhnya menerima produk lokal. Fakta ini diperkuat oleh kedua distributor yang mengonfirmasi tahun berdiri dan lokasi pabrik di Bandung (Irma & Ibnu, 2024).

Sepatu Kodachi ternyata masih bisa bertahan sampai sekarang karena masih ada orang yang memilih untuk membelinya. Dalam hasil wawancara ada beberapa kategori pembeli Kodachi saat ini, yaitu mereka yang ingin bernostalgia, yang memahami nilai historis lama sepatu Kodachi, ada juga yang mendapat informasi dari mulut ke mulut, yang sedang mencari sepatu olahraga murah dan awet, serta faktor lokasi (misalnya dekat dengan gor bulutangkis). Namun yang sering dijawab oleh konsumen adalah membeli karena faktor nostalgia dan rekomendasi dari orang lain, tertarik pada harga terjangkau, desain klasik, dan ketahanan produk. Ternyata konsumen Kodachi pun hingga saat ini sangat beragam, mulai dari anak sekolah, mahasiswa, hingga orang dewasa yang ingin bernostalgia. Selain itu, produk tertentu seperti artikel 8115 dan 8116 tetap menjadi favorit, terutama di kalangan remaja perempuan, karena desain sepatunya yang simpel dan dari segi kenyamanannya yang didapat.



Gambar 6. Sepatu kodachi 8115

SEPAKU
Kodachi.com

Gambar 7. Sepatu kodachi 8116

Hasil wawancara lainnya menunjukkan bahwa ada tiga faktor utama yang bertanggung jawab atas bertahannya sepatu merek Kodachi ini selama bertahun-tahun. Pertama, merek ini memiliki pengalaman yang baik bagi para penggunanya sebagai sepatu yang tahan lama dan murah. Kedua, penggunaan oleh tukang bangunan, pedagang kaki lima seperti tukang siomay, tukang becak, serta digunakan dalam turnamen antar desa telah menghasilkan cerita merek yang organik dan mudah diingat. Rekomendasi (David Hendra et al., 2021) tentang seberapa efektif strategi komunikasi interpersonal dalam menciptakan *brand equity* sesuai dengan mekanisme pemasaran dari mulut ke mulut ini. Ketiga, penerapan teknologi *injection* pada midsole sejak 1975 membuat produk berbeda melalui keunggulan teknis pada saat itu. Ini sama halnya dengan bagaimana Nike membangun reputasi sepatunya melalui inovasi teknologi *Waffle outsole* dan bantalan *Air* mereka (Park & Kincade, 2010).

Namun, di era teknologi saat ini, Kodachi menghadapi masalah besar karena strategi promosi digital mereka sangat terbatas dibandingkan dengan pesaing mereka seperti Kasogi dan Aerostreet. Namun, situasi ini justru memberikan kesempatan untuk reposisi. Menurut (Herdiati et al., 2021), Kodachi bisa saja memanfaatkan strategi eksklusivitas terbatas (*limited exclusivity*) berdasarkan modal sejarah panjang, konsistensi kualitas, dan keterbatasan pasokan saat ini. Metode ini dapat mengubah keterbatasan produksi menjadi nilai yang dihargai.

Saat ini, persepsi konsumen terhadap sepatu Kodachi sudah mulai berubah dibandingkan dulu. Evolusi persepsi produk dari sepatu olahraga khusus menjadi produk yang dapat digunakan dalam berbagai situasi adalah fenomena menarik lainnya yang dapat dijadikan sebuah peluang untuk mengubah *brand image*. Meskipun awalnya dimaksudkan untuk digunakan dalam bulutangkis dan voli, produk ini telah mengubah persepsi penggunaannya untuk digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari sebagai hasil dari perubahan *behaviour* konsumen. Pergeseran ini menunjukkan fleksibilitas merek yang seharusnya bisa menyesuaikan diri dengan perubahan pola konsumsi masyarakat sekaligus membuka peluang untuk pengembangan garis produk yang lebih beragam.

Survei

Penelitian ini melibatkan 44 responden dari berbagai daerah dengan dominasi usia 20-24 tahun (Generasi Z) yang sedang menempuh pendidikan tinggi. Preferensi gaya berbusana responden secara berurutan adalah *casual*, *clean looks*, *elegant*, dan *formal*. Temuan menarik menunjukkan bahwa 72,7% responden mengandalkan media sosial sebagai sumber informasi utama tentang produk sepatu, diikuti rekomendasi teman (15,9%) dan keluarga (11,4%).

Tabel 1. Persentase hasil responden ketika mencari informasi sepatu

No.	Sumber Informasi	Persentase (%)
1.	Media Sosial	72,7%
2.	Teman	15,9%
3.	Keluarga	11,4%

Ketika ditanya apakah merek kurang terkenal mempengaruhi kepercayaan diri, mayoritas responden (59,1%) menyatakan tidak setuju, 15,9% netral, dan hanya 11,4% yang setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa bagi Gen Z, faktor kenyamanan, kualitas, dan harga yang sesuai lebih penting dibanding popularitas merek.

Tabel 2. Persentase hasil pengaruh penggunaan merek terhadap kepercayaan diri

No.	Tingkat persetujuan	Persentase (%)
1.	Tidak Setuju	72,7%
2.	Netral	15,9%
3.	Setuju	11,4%

Fakta yang membuat terkejut adalah sebagian besar responden tidak mengenal merek Kodachi. Asosiasi pertama yang muncul justru mengarah pada hal-hal yang berkaitan dengan budaya Jepang, mengingat strategi *branding* awal Kodachi yang sengaja menggunakan terkesan berasal dari Jepang, karena pada era 1970-an produk lokal belum sepenuhnya diterima pasar. Namun ketika diperlihatkan produknya, 70,5% responden menyatakan desain Kodachi merasa sesuai dengan gaya busana mereka dan 29,5% lainnya merasa tidak cocok. Banyak yang menilai sepatu ini cocok untuk aktivitas *casual* seperti ke *mall* atau kampus, meskipun ada yang masih mengasosiasikannya dengan sepatu olahraga.

Tabel 3. Kecocokan sepatu Kodachi jika di pakai dalam outfit responden

No.	Kecocokan	Persentase (%)
1.	Cocok	70,5%
2.	Tidak Cocok	29,5%

Temuan ini mengarah pada dua *insight* penting. Pertama, meskipun awalnya tidak dikenal, desain *vintage* Kodachi justru menarik minat Gen Z sebagai alternatif fesyen. Kedua, terdapat peluang untuk *re-position brand image* dari sepatu olahraga menjadi produk *versatile*. Karakteristik Gen Z yang melek fesyen namun cenderung impulsif dalam pengeluaran menciptakan peluang strategis bagi Kodachi untuk menawarkan produk dengan nilai estetika *vintage* namun dengan harga terjangkau.

KESIMPULAN

Sebagai merek lokal yang telah berdiri selama hampir 50 tahun, Kodachi perlu mengevaluasi strategi *branding*-nya untuk memperkuat reputasi di pasar yang semakin kompetitif. *Branding* bukan sekadar soal pemasaran, melainkan investasi jangka panjang dalam membangun identitas merek (Kohli et al., 2005). Oleh karena itu, Kodachi dapat memanfaatkan aset yang sudah dimiliki—seperti *heritage* dan loyalitas konsumen—untuk menciptakan *positioning* yang lebih solid di benak pelanggan.

Pertama, konsistensi visual menjadi kunci utama. Penggunaan logo, warna, tipografi, dan *tone of voice* yang seragam di semua *platform* akan memperkuat identitas merek sekaligus memudahkan konsumen mengenali Kodachi. Kedua, optimalisasi media sosial seperti Instagram sebagai sarana interaksi dan perluasan pasar. Dengan konten yang dirancang untuk membangun *engagement* seperti konten edukatif, informatif, interaktif, dan pengetahuan produk. Dari hasil observasi dan menurut Berger et al. dalam jurnal (Wijaya & Erdiansyah, 2023), konten seperti ini cenderung mendapat lebih banyak *likes* dan komentar di Instagram. Artinya strategi ini cukup efektif dan bisa menjadi strategi yang relevan bagi Kodachi agar menjangkau generasi baru sekaligus memperkuat hubungan dengan pelanggan lama.

Ketiga, mengakomodasi perubahan persepsi konsumen yang mulai memandang Kodachi sebagai sepatu *versatile*, bukan hanya untuk olahraga. Mengadakan *campaign* mengubah *brand image* melalui pemusatan pada nilai sepatu yang klasik dan fleksibilitas produk dengan harga yang tetap terjangkau. Keempat, adaptasi terhadap tren terkini dan kolaborasi kreatif. Inovasi desain serta kerja sama dengan seniman atau figur publik (*co-branding*) dapat meningkatkan nilai merek dan *engagement* (Canesta & Kelvin, 2020), sekaligus menjawab kebutuhan konsumen yang dinamis (Agustina, 2016).

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengumpulkan data primer dan sekunder, seperti jumlah responden survei dan wawancara serta studi literatur yang membahas segi *branding* dalam aspek visual komunikasi. Untuk studi selanjutnya, perlu dilakukan pengumpulan data yang lebih luas guna memantau perkembangan persepsi konsumen terhadap Kodachi dari waktu ke waktu. Dengan strategi yang tepat, Kodachi berpeluang tidak hanya bertahan, tetapi juga berkembang menjadi merek sepatu lokal yang relevan dan diminati berbagai generasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2016). Pengaruh Penjualan Adaptif, Kemampuan Mendengar, dan Orientasi Pelanggan Terhadap Kinerja Tenaga Penjual Jasa hotel Bintang 4 & 5 di Yogyakarta. *Jurnal Manajemen*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26460/jm.v6i1.204>
- Alessandrina, D. (2024, February 29). *Menilik Preferensi Gen Z dalam Industri Fesyen dan Kecantikan*. Marketeers.Com. <https://www.marketeers.com/menilik-preferensi-gen-z-dalam-industri-fesyen-dan-kecantikan/>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari, Ed.; Cetakan Pertama). CV Jejak.
- Canesta, F., & Kelvin, D. (2020). Lingkungan Sosial Media Mempengaruhi Kesuksesan Sebuah Branding Melalui Komunitas Public Figure. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6. <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI>
- Castronovo Johnson, C., Inc Toronto, J., & Lei Huang, C. (2012). Social Media in an Alternative Marketing Communication Model. *Journal of Marketing Development and Competitiveness*, 6, 117–134.
- Curana, R., Khomariah, N. I., Bagaskara, R. E. A., Mani, L., & Aras, M. (2022). Comparative Study Between the Effect of Television Advertising, Social Media of Instagram, and Brand Image in the Decision of Purchasing New Product. *Linguistics and Culture Review*, 6, 494–509. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6ns1.2067>
- Cyr, D. (2008). Modeling Web Site Design Across Cultures: Relationships to Trust, Satisfaction, and E-Loyalty. *Journal of Management Information Systems*, 24(4), 47–72. <https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222240402>
- David Hendra, M., Arif, M., & Hadi, M. (2021). Efektifitas Word of Mouth (WOM) Dalam Komunikasi Pemasaran Rotte Bakery Pekanbaru. *Medium Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 9. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/medium.2021.vol9\(2\).7907](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/medium.2021.vol9(2).7907)
- Dwiyanti, E., Qomariah, N., & Tyas, W. M. (2018). Pengaruh Persepsi Kualitas, Nama Merek dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian. *JSMBI (Jurnal Sains Manajemen Dan Bisnis Indonesia)*, 8(2), 148–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.32528/jsmbi.v8i2.1786>
- Herdiati, M. F., Iriawan, A., & Fitriyah, H. (2021). Keputusan Pembelian Produk Limited Edition: Systematic Review. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*, XX(1), 73–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jspi.v20i1.73-87>

- Herwanda, B. A., & Restu Ismoyo Aji. (2023). Membangun Identitas Brand Melalui Konsistensi Feeds Instagram @Bawapulang.Official. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 331–344. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i6.2958>
- Irma, & Ibnu. (2024). *Wawancara Bersama Dua Distributor Kodachi*.
- Kohli, C. S., Harich, K. R., & Leuthesser, L. (2005). Creating brand identity: a study of evaluation of new brand names. *Journal of Business Research*, 58(11), 1506–1515. <https://doi.org/10.1016/J.JBUSRES.2004.07.007>
- Lin, Z. (2024). NIKE: Word of Mouth Marketing for Brands. *Advances in Economics, Management and Political Sciences*, 92(1), 186–192. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/92/20231113>
- Park, H., & Kincade, D. H. (2010). Historical analysis of apparel marketer's strategies: Evidence from a nike case. *Journal of Global Fashion Marketing*, 1(3), 182–193. <https://doi.org/10.1080/20932685.2010.10593070>
- Prasetyo, M. E., & Budiargo, K. (2024). Product Photography of Uniqlo Indonesia As A Promotion Medium On Instagram Social Media. *Journal of Visual Communication Design VCD*, 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/vcd.v9i2.4568>
- Sastika, W., Suryawardani, B., & Hanifa, F. H. (2016). Analysis of Website Quality, Brand Awareness on Trust and its Impact on Customer Loyalty. *Atlantis Press*, 15. <https://doi.org/10.2991/gcbme-16.2016.87>
- Sirait, F. N., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id). *Magenta: Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Media*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.61344/magenta.v6i02.90>
- Siska, E., Eva Puji Lestari, N., Mabur Rachmah, S., & Elvira, L. (2023). Pelatihan Pembuatan Foto Produk Untuk Penguatan Visual Branding Dalam Pemasaran Online Produk KSU Kowage. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 153–159. <https://doi.org/10.47065/jpm.v4i2.1255>
- Sugijama, A. G., Febiano, E., & Pambudy, S. B. (2017). Studi Kasus Pada Wisatawan Nusantara Di Kartika Sari Bandung. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 17(1), 1–14. <http://journal.maranatha.edu/jmm>
- Tan, J., Sachio, K., Tercia, C. Y. R., & Amelia, N. (2023). Efek Komunikasi Media Sosial pada Persepsi Konsumen Gen Z terhadap Merk Streetwear Fashion Lokal di Indonesia. *Kajian Branding Indonesia*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.21632/kbi.5.2.167-198>
- Wheeler, A. (2017). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. John Wiley & Sons.
- Wijaya, G. M., & Erdiansyah, R. (2023). Tipe Konten dan Korelasinya Pada Engagement Instagram. *Prologia*, 7, 312–321.
- Wulandari, S., Zahiroh, M., Maknunah, L., & Halizah, S. N. (2025). Peran Konten TikTok dalam Mengembangkan Branding sebagai Media Bisnis Digital yang Berprofitabilitas. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 71–78. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.175>
- Zulfikar, I. (2022). Building a Strong Brand: Marketing Strategy to Increase Brand Awareness and Consumer Loyalty. *Neo Journal of Economy and Social Humanities (NEJESH)*, 1. <https://internationalpublisher.id/journal/index.php/Nejesh>