
**EFEKTIVITAS DESAIN ALAT MANUAL PENDUKUNG METODE BERCERITA DALAM MEMBANTU
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN DASAR BAHASA
DI TAMAN KANAK-KANAK**

DEWI M. SYA'BANY - NIM 27104026
Program Studi Desain

Anak usia 4-6 tahun berada pada rentang usia dini dan secara terminologi dikelompokkan sebagai anak prasekolah. Dalam pendidikan anak usia prasekolah khususnya Taman Kanak-Kanak dikembangkan metode bercerita dalam upaya mengembangkan kemampuan dasar berbahasa. Selain itu metoda bercerita mewadahi daya imajinasi dan fantasi anak yang tinggi. Metode bercerita di Taman Kanak-kanak biasanya dilakukan dengan berbagai cara seperti metode satu arah, simulasi, demonstrasi, atau cerita partisipatif yang dibantu dengan media pendukung seperti alat manual. Berbagai alat manual didesain ke berbagai bentuk menarik yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik anak usia prasekolah. Diantara alat manual yang biasa digunakan di Taman Kanak-kanak adalah buku cerita, puzzle, boneka simbolik, *flashcard*, dan lain-lain. Karena setiap Taman Kanak-kanak dijalankan dengan metode dan pendekatan yang berbeda-beda, penggunaan alat manual untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pun berbeda pula.

Melalui pendekatan tipologis dengan melakukan pengklasifikasian terhadap berbagai jenis metode pembelajaran di Taman Kanak-kanak dan alat manual pendukung metode bercerita dalam pemerolehan bahasa anak usia prasekolah di jalur formal (TK), tesis ini menunjukkan bahwa alat-alat pendukung manual memiliki efektivitas yang berbeda-beda bergantung kepada pendekatan dan metode yang dijalankan di setiap Taman Kanak-kanak.

Kata Kunci :

Alat manual, metode bercerita, kemampuan dasar bahasa, prasekolah, Taman Kanak-kanak.

**DESIGN EFFECTIVITY OF MANUAL DEVICE SUPPORTING
STORY TELLING METHOD IN IMPROVING BASIC LANGUAGE ABILITY IN KINDERGARTEN**

Children of 4-6 old years are classified as early age and terminologically are classified as preschool children. In children education of preeschool age especially Kindergarten, Story telling method is developed to enhance language basic ability. In addition, story telling method is able to facilitate the high children imagination and fantasy. This method is used to be conducted in various ways such as one way method, simulation, demonstration, or partisipative story helped by supported media such as manual device. Several manual devices are designed into various interesting shapes which are suitable with the characteristics of preschool age. Some of manual devices which are used in the Kindergarten are,, story book, puzzle, symbolic puppet, flashcard, etc. As each kindergarten run in various method and approach, manual divaces supporting story telling method are different too.

Using the typology approach with classifying several kinds of learning method in Kindergarten and manual device supporting story method in achieving language of children of preeschool age, this thesis attempted to show that manual devices supporting story method have different effectivity based on approach and method run in each Kindergarten.

Keywords:

Manual devices, story telling, language basic ability, preschool, Kindergarten.

BENTUK SONGKET PALEMBANG

NETTY JULIANA - NIM 2710502
Program Studi Desain

Songket tradisional adalah salah satu bagian dari hasil budaya masyarakat Palembang. Menurut catatan sejarah kesultanan Palembang, kepandaian bertenun songket selalu diwariskan secara turun temurun melalui pembelajaran informal. Pada tahun 1980-an sebahagian besar masyarakat Palembang memiliki keahlian bertenun. Bila diamati dari segi bentuk, kain songket membawa pengaruh akulturasi dari budaya Kong Hu Chu dan India. Hal ini dapat terlihat dari gaya ragam hias dan warna yang ditampilkan pada struktur benang lungsi dan pakan.

Kajian utama tesis ini dititik beratkan pada upaya pengkajian bentuk songket dan pemaknaan simbol ragam hias dari latar belakang sosial budaya masyarakat serta lingkungan alam sekitarnya. Kajian bentuk songket Palembang menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kebudayaan. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan observasi atas songket Palembang serta wawancara dengan desainer, pengrajin, kolektor songket, dan pegawai museum Bala Putera Dewa.

Tesis ini mengkaji bentuk-bentuk songket Palembang dari periode tahun 1983-2006, seperti songket *Lepus Berakam*, songket *Lepus Rakam Bungo Pacar*, songket *Lepus Nago Bersarang*, songket *Tawur Kembang Cempuk Cantik Manis*, Songket *Bungo Jatuh*, Songket *Tawur Tajung Rumpak*, songket *Lepus Nampan Perak*, songket *Tawur Bungo Cempuk Tampuk Manggis*, songket *Tawur Limar Bintang*, songket *Lepus Bungo Jatuh*. Pada setiap helai kain tradisional songket Palembang terdapat tiga bagian pokok dalam struktur motif kain songket yaitu motif Tumpal atau Pucuk rebung, motif kembang tengah dan motif pinggiran atau tepi kain. Semua tiga bagian pokok dalam kain songket sangat beragam jenis bentuk motifnya yang berbeda satu dengan lainnya, namun memiliki kesatuan yang utuh dan tersusun dengan ornamen yang telah disepakati oleh masyarakat budaya Palembang.

Kata kunci penelitian ini adalah kajian bentuk songket Palembang pada periode 1983-2006.

A STUDY OF THE FORMS OF PALEMBANG SONGKET

Traditional *songket* is one of cultural products of Palembang's people. According to a historical record on Palembang Sultanate, expertise in songket weaving has been inherited from generation to generation by informal learning. In 1980s, most Palembang's people were skillful in weaving. Observed from a form aspect, songket clothes carry an influence of the acculturation of Kong Hu Chu and Indian cultures. It could be seen from the styles of diverse ornaments and colors presented in *lungsi* and *pakan* yarn structures.

The major study of this thesis focused on an attempt of studying the forms of *songket* and of making sense of the symbols of diverse ornaments from a viewpoint of the people's socio-cultural background and its surrounding natural environment. The study of the forms of Palembang *songket* used a descriptive research method with a cultural approach. The data collection was conducted by literature study and observation on the Palembang *songket* and interviews with designers, craftsmen, songket collectors, and Bala Putera Dewa museum's employees.

This thesis studied the forms of Palembang *songket* for a time period from 1983 to 2006, such as *Lepus Berakam*, *Lepus Rakam Bungo Pacar*, *Lepus Nago Bersarang*, *Tawur Kembang Cempuk Cantik Manis*, *Bungo Jatuh*, *Tawur Tajung Rumpak*, *Lepus Nampan Perak*, *Tawur Bungo Cempuk Tampuk Manggis*, *Tawur Limar Bintang*, *Lepus Bungo Jatuh*. *songkets*. In every piece of traditional Palembang *songket* clothes there are three main parts in the motif structure of *songket* clothes, namely, *Tumpal* or *Pucuk Rebung*, middle flower and cloth peripheral motifs. All the three main parts in the songket clothes are of diverse types of motif forms that differ from one another, but possess an integral union and are arranged with the ornaments Palembang's cultural community has agreed on.

Keywords in this research were a study of the forms of Palembang songket in a time period of 1983-2006.

**KAJIAN AKULTURATIF INTERIOR ISTANA MAIMUN
DI MEDAN-SUMATERA UTARA
(Periode Sultan Makmun Alrasyid Perkasa Alamsyah, 1873-1924)**

**NOVALINDA - NIM 27105006
Program Studi Desain**

Istana Maimun merupakan salah satu peninggalan budaya Melayu yang masih ada di Medan sampai saat ini. Istana ini dibangun tahun 1888 pada masa pemerintahan Sultan Makmun Alrasyid Perkasa Alamsyah yang dibantu oleh seorang arsitek kebangsaan Belanda *TH. Van Erp*.

Sekilas terlihat, istana ini memberi kesan sebuah mesjid karena terdapat atap kubah di atasnya, namun kadang-kadang terlihat seperti rumah tinggal besar. Ketika melihat perpaduan atap kubah dan atap limas yang selaras, dan gaya arsitektur yang dipakai di ruang interior menimbulkan pertanyaan apakah Istana Maimun akulturasi atau bukan.

Untuk meneliti Istana Maimun, maka digunakan metode deskripsi-kualitatif dengan pendekatan sejarah yaitu menceritakan kembali kondisi politik dan sosial budaya yang terjadi pada masyarakat di pesisir Timur Sumatera Utara sebelum istana itu dibangun. Didukung oleh teori bentuk, gaya interior-arsitektur dan ornamen untuk menganalisa ruang teras, ruang penerima tamu, ruang Balairung dan ruang makan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah tidak terbukti adanya akulturasi pada interior istana Maimun tetapi lebih menunjukkan tanda-tanda penetrasi.

Kata Kunci : *Istana Maimun, budaya Melayu, deskripsi-kualitatif, dan sejarah gaya interior-arsitektur, ornamen*

**PENGEMBANGAN PRODUK BERBAHAN SISA CANGKANG KERANG HIJAU
(Studi Kasus : Industri Kerang Kenjeran, Surabaya)**

**MOCH. JUNAIDI HIDAYAT - NIM 27106002
Program Studi Desain**

Kerang adalah salah satu material yang sering digunakan sebagai bahan kerajinan. Bentuk kerajinan kerang yang sering ditemui saat ini banyak menggunakan material kerang non budidaya, akibatnya eksploitasi terhadap ekosistem laut dapat mengakibatkan ancaman bagi keberlangsungan ekosistem laut. Jenis kerang bukan budidaya inilah yang banyak digunakan oleh industri kecil menengah (IKM) kerang khususnya IKM kerang di Kenjeran, Surabaya. Oleh karena itu perlu dicari alternatif solusi pengganti material kerang non budidaya sebagai bahan kerajinan dengan kerang budidaya, salah satunya adalah kerang hijau (*perna veridis*) yang saat ini ketersediannya berlimpah.

Penelitian ini mengangkat kerang hijau sebagai alternatif penggunaan material kerajinan di lingkungan IKM kerang Kenjeran. Ketersediaan material kerang hijau di Kenjeran berasal dari bahan sisa pengolahan makanan laut yang melimpah dan hingga saat ini belum ada solusi penanganannya. Penggunaan cangkang kerang hijau untuk material kerajinan juga belum pernah dilakukan, sehingga peluang pengembangan produk berbahan sisa cangkang kerang hijau masih terbuka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan praktek melalui eksperimentasi material dan proses untuk mencari alternatif pengembangan produk berbahan sisa cangkang kerang hijau. Hasil ekperimentasi digunakan untuk pengembangan produk berbahan cangkang kerang hijau sebagai produk pakai dengan fungsi sederhana, seperti penutup lampu, wadah saji, pelapis permukaan mebel (*furniture*), dan lain sebagainya. Penelitian ini memuat proses eksperimentasi pada cangkang kerang hijau yang terbagi dalam beberapa tahapan, yakni (a) proses pembentukan, (b) pemanasan, (c) percampuran dan penggabungan material, serta (d) melalui warna dan penyelesaian akhir bagian permukaan. Konsep pemberdayaan masyarakat, rekomendasi produksi kerang hijau serta rekomendasi pemasaran produk kerang disajikan dalam penelitian ini. Dilengkapi rencana diseminasi dan sosialisasi alternatif desain baru, penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif jawaban permasalahan yang dihadapi IKM kerang Kenjeran.

Kata kunci : Kerang Hijau, Pengembangan Produk, Fungsi Sederhana, Ekperimentasi Produk.

**THE DEVELOPMENT OF PRODUCT MATERIAL IN GREEN SEA-SHELL RESIDUE
(CASE OF STUDY: KENJERAN SEA-SHELL INDUSTRY, SURABAYA)**

Sea-shell is often used as a material for handicraft. The use of non breeding sea-shell can cause an exploitation of sea ecosystem which also can cause a threat for sea ecosystem persistence. This kind of non breeding sea-shell that used by middle-small sea-shell industry (IKM) especially sea-shell IKM in Kenjeran, Surabaya.

This research takes green sea-shell as an alternative of using material handicraft in sea-shell IKM environment. Green sea-shell (*perna veridis*) is one of the breeding sea-shell except its abound availability, also kind of residue material seafood industry and yet there is no solution for green sea-shell residue, especially for the handicraft material so far.

Research with practice approachment through material experiment and the process to find an alternative to develop product material of green sea-shell residue. The result of experiment is used to develop product material of green sea-shell residue as use-product with simple function, such as, lampshade, dish place, coat of surface furniture, etc. This research contain an experimentation process in green sea-shell which divide in many phase, that is, (a) process of shaping, (b) heating, (c) mixing and blending material, and (d) through colour and finishing the surface. The productivity concept of society, recommendation of producing green sea-shell and recommendation of product marketing is provided in this research. Completed with dissemination plan and socializing a new design alternative, hopefully that it can give alternative answer to the problem which being faced by sea-shell IKM Kenjeran.

Key Word: Green Sea-Shell, Product Development, Simple Function, Product Experimentation.

DESAIN RUANG DALAM KENDARAAN TEMPUR PANSER KAVALERI TNI AD**FAJAR SUHARYANTO - NIM 27105012****Program Studi Desain**

Panser sebagai bagian dari Alutsista (Alat Utama Sistem Pertahanan) yang lebih luas merupakan produk dengan pendekatan *specified users* memiliki perbedaan ketika digunakan oleh pemakai. Indonesia yang menganut sistem pertahanan dan keamanan rakyat semesta (Sishankamrata) berbeda dengan Prancis menggunakan panser VAB (*Véhicule de l'Avant Blindé*) yang sama secara berbeda. Pembahasan panser dan kaitannya dengan Alutsista Indonesia sebagai negara dengan kemampuan kemandirian alutsista rendah sebagai salah satu alasan mengapa Kavaleri TNI AD membutuhkan desain khusus panser untuk kondisi di Indonesia. Pembahasan dilanjutkan dengan analisis dari hal-hal di atas beserta antisipasi permasalahan desain untuk panser tersebut. Pembangunan kemandirian lewat industri hankam dalam negeri yang direpresentasikan oleh kegiatan unit KFK di PT Pindad Persero dalam memproduksi ranpur untuk kebutuhan dalam negeri. Peran panser sebagai alutsista TNI AD. Pembahasan berikutnya adalah jenis, permasalahan dalam panser dan desainnya. Pembahasan ini dicontohkan dari panser yang ada khususnya dari keluarga VAB. Untuk sebagai salah satu panser yang masuk dalam sejarah dari panser yang pernah digunakan oleh kavaleri TNI AD. Hirarkhi, tempat dan posisi duduk, komunikasi antar awak dan proteksi pengemudi/ awak dalam desain panser VAB yang merupakan acuan desain dari panser Pindad untuk kebutuhan TNI mengalami penyesuaian agar kebutuhan pemakai di Indonesia dapat diakomodasi. Penyebab dan penyesuaian yang terjadi pada desain panser adalah beberapa kajian dalam tulisan mengenai peralatan militer ini. Antisipasi-antisipasi permasalahan desain diharapkan dapat menjadi acuan dalam desain panser Indonesia di masa mendatang. Kriteria seperti bangkuposisi duduk personil berbanjar dan berhadap-hadapan, Memiliki ruang untuk 3 kru (komandan, penembak dan pengemudi), Ruang kru sebaiknya menjadi satu atau terbuka, Pintu utama untuk personil sebaiknya di belakang kendaraan, sarana komunikasi di dalam panser dan tambahan perlindungan.

Kata Kunci: Panser, alutsista, desain, hirarki komando.

ARMORED WHEELED VEHICLE DESIGN FOR CAVALRY UNIT OF INDONESIAN ARMY

Armored wheeled vehicle as part of Alutsista or weaponry system is a product for specified military users. Armored Personnel Carrier VAB from France was used differently between France Army and Indonesian Army according to the different perspective of it's doctrine in defense. Indonesia had along history of adopting defense doctrine of overall defense that includes people as fundamental element of national force.

This discussion started from armored wheeled vehicle and the connection of it with weaponry system of Indonesia, a country with low self sufficiency in production of weaponry. This discussion revealed the reason for a specially designed armored vehicle for Cavalry unit in Indonesia Army in this case using VAB that was also used as basic design for Panser Pindad as study case. The continuation of production of KFK unit in PT Pindad Persero as one of provider in weaponry for the army is discussed with the brief history and it's involvement in the history of Indonesia defense industry capability building.

Deeper discussion of armored vehicle that had been used and history of cavalry unit in Indonesian Army give way main reasons for differences in VAB utilization. Hierarchy, seat and seating position, communication barrier in VAB due to lay out of it engine room and limited protection capabilities in this vehicle especially in windows were put into design consideration. The adjustment of usage in order for VAB armored vehicle can be used in Indonesian Army cavalry division, also mentioned with reference from local source.

The closing of this discussion is the recommendations for anticipation for design problems of Indonesian armored vehicle in the future. Recommendation s are broken down such as fulfillment of need for seating arrangement in line up and opposing for personnel room, room for 3 crew member (commander, driver and gunner), openness in crew room for better interaction between them, rear main door for personnel exit-entrance procedure and improvement in protection.

Keywords: armored wheeled vehicle, specially designed, hierarchy of command.

KAJIAN KODE DAN MAKNA PADA MONUMEN JALASVEVA JAYAMAHE

SELINA TJANDRADIPURA - NIM 27106019
Program Studi Desain

Thesis ini bermaksud mengkaji kode dan makna yang terdapat pada Monumen Jelasveva Jayamahe yang merupakan sebuah karya bernilai sejarah tinggi terutama bagi TNI-AL Republik Indonesia di kota Surabaya dan dianggap sebagai ikon bagi kota Surabaya bagi masyarakatnya selain Tugu Pahlawan. Monumen Jelasveva Jayamahe merupakan sebuah wujud penghargaan tertinggi dari para perwira Angkatan Laut Indonesia terhadap para pendahulunya yang telah dengan gagah berani memperjuangkan kemerdekaan bangsa khususnya di wilayah perairan Indonesia.

Kajian utama thesis ini ditekankan pada pembacaan kode dan tanda pada monumen Jelasveva Jayamahe ini dengan menggunakan metode semiotika. Analisanya bersifat kualitatif-interpretatif dengan didukung oleh berbagai literatur yang berhubungan dengan arsitektur juga kebudayaan bahari di Indonesia yang dianggap mendekati jiwa dari TNI-AL yang sama – sama berorientasi pada lautan. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan observasi langsung ke Monumen Jelasveva Jayamahe di Surabaya.

Penelitian berusaha menjelaskan kode dan makna yang terkandung dalam Monumen Jelasveva Jayamahe juga pemaknaan bentuk arsitekturalnya. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna mengenai penerapan bentuk tanda dalam pemaknaan suatu bangunan dari sudut pandang semiotika terutama semiotika arsitektur.

STUDY CODES AND MEANINGS ON JALASVEVA JAYAMAHE MONUMENT

The aim of this research is to study about some codes and meanings of Jelasveva Jayamahe Monument which is one of highly historical project especially for Indonesian Navy located in Surabaya and become an icon for Surabaya City beside Tugu Pahlawan. Jelasveva Jayamahe Monument is kind of appreciation from Indonesian Navy for their ancestor who are dauntless to struggle for independence especially in Indonesian water territorial.

The major study of this research is stressed in reading codes and signs of Jelasveva Jayamahe Monument using the Semiotic method. Research Analysis is qualitative-interpretative supporting with a lot of various literatur which are connected with architecture and also maritime cultures which are consider come close to navy spirit, both are oriented to the ocean. Collecting information performed with literature study and direct observation on Jelasveva Jayamahe Monument location.

The research tries to describe codes and meanings implied in Jelasveva Jayamahe Monument, and also the form architectural meanings. Beside of that, the research expected to give some usefull informations about forms and signs application in building explanation through Semiotic, especially Semiotics of Architecture.

**OPTIMALISASI SISTEM ORIENTASI (WAY FINDING) PADA RESORT LIFESTYLE PLACE
PARIS VAN JAVA****DAHLIA RAHMAWATI - NIM 27106021**
Program Studi Desain

Kebutuhan masyarakat akan ruang publik semakin meningkat namun hal ini tidak diikuti oleh besaran ruang publik tersebut. Hingga di beberapa tempat terjadi transformasi fungsi ruang, guna memenuhi kebutuhan individu untuk bersosialisasi. Dengan memaksimalkan potensi geografis kota Bandung, *Resort Lifestyle Place* Paris Van Java (PVJ) hadir sebagai salah satu alternatif ruang publik dengan konsep yang berbeda.

Sebagai bangunan publik komersil, PVJ sendiri memiliki tujuan ekonomi yakni keuntungan disetiap tenannya. Tingkat kepuasan konsumen ketika berkunjung dan berbelanja di pusat perbelanjaan bukanlah hal mudah untuk dikendalikan oleh manajemen pengelola pusat, mengingat semakin ketatnya persaingan pusat perbelanjaan di kota Bandung.

Pendapat pelanggan terhadap ruang arsitektural dapat membentuk persepsi, asosiasi serta kepuasan konsumen selama berada di dalam bangunan. Adapun konsep desain arsitektural pusat perbelanjaan disusun berdasarkan perilaku konsumen sebagai pelaku utama. Perilaku konsumen sendiri bersifat dinamis, sehingga akan terjadi pembaharuan desain arsitektural yang mengikuti selera pelaku pasar. Pemikiran yang berorientasi pelanggan mengharuskan perusahaan merumuskan kebutuhan pelanggan dari kacamata pelanggan.

Sistem orientasi (*way finding*) pada lingkungan *Resort Lifestyle* Paris Van Java tidak sekedar memberikan solusi permasalahan sirkulasi ruang publik semata, dengan system informasi yang tepat hal tersebut dapat membantu kelangsungan kegiatan ekonomi di dalamnya.

Kata Kunci: 'Place making', Pola sirkulasi, Pola informasi, keamanan user.

.....

OPTIMIZING OF WAYFINDING ORIENTATION SYSTEM IN RESORT LIFESTYLE PARIS VAN JAVA

The demands of public place in society were increasing, but unfortunately those are not followed by the growth of public place. There are some transformations of place function to fulfill individual socialization needs. With maximizing geographic potential of Bandung City, Resort life style Paris Van Java (PVJ) comes as an alternative public place with different concept.

As commercial public place, the economical objective of PVJ is to ensure financial benefit for all tenants. Costumer satisfactory level when visiting and shopping in PVJ is not easy to be controlled by management, considering the tight competition between each shopping centre in Bandung. Costumer argument to architectural space could form perception, association and costumer satisfactory while doing activities inside the place. Shopping centre architectural design was formed based on costumer behavior as main subject.

Costumer behavior itself has dynamical characteristic, so that renewal of architectural design will follow market subject desire. Thought based on costumer orientation makes the company should formulate costumer needs from their perspective. Way finding orientation system in Resort Lifestyle Paris Van Java is not only providing clear solution of public place circulation but also with its proper information system it will increase the performance of economic activities inside.

Key word: "Place making", circulation pattern, information pattern, user safety.

KAJIAN PERSEPSI BENTUK MASJID AS-SYUURA CIPARI KABUPATEN GARUT**PARLINDUNGAN RAVELINO – NIM 27105016****Program Studi Desain**

Masjid Adalah tempat beribadah pemeluk agama Islam. Masjid muncul dari kebutuhan para jama'ah untuk beribadah bersama (berjama'ah). Selain untuk beribadah secara vertical kepada Allah SWT, masjid juga berfungsi untuk berfungsi untuk berhubungan secara horizontal kepada sesama muslim. Masjid muncul sebagai hasil budaya dengan bentuk yang sangat beragam. Bentuk Arsitektur Masjid di Arab berbeda dengan Masjid di Indonesia. Terutama di Jawa Barat, karena pembawanya adalah Muslim Tiongkok maka Masjidnyapun berbentuk seperti pagoda. Walaupun ada pendapat yang berkata bahwa itu adalah bentuk meru. Masjid di Jawa Barat identik dengan bentuk bale nyuncung, dengan tipikal atap yang bersusun 3 seperti pagoda dan biasanya berada di alun-alun kota.

As-Syuura Cipari di Kabupaten Garut muncul dengan bentuk Arsitektur yang sangat unik. Bahkan jika sekilas melihat masjid ini mirip sekali dengan gereja. Hal ini menimbulkan banyak persepsi dan pertanyaan. Padahal pada masa pembangunannya sekitar tahun 1936, adalah masa-masa dimana bangsa Indonesia sedang giat-giatnya untuk mengusir penjajah Belanda. Kenapa bisa terbentuk desain Masjid yang sngat mirip dengan bangunan gereja tempat ibadahnya orang Kristen di tengah-tengah masyarakat yang sangat kental dengan unsur agama Islamnya. Karena, daerah Cipari ini terkenal dengan kampung pesantren yang menghasilkan banyak santri yang vokal mensyiarkan Islam, bahkan beberapa dari mereka menjadi tokoh-tokoh pada Syarikat Indonesia (SI) pada masa itu.

Kata Kunci : Masjid, Arsitektur

.....

KAJIAN PERSEPSI BENTUK MASJID AS-SYUURA CIPARI KABUPATEN GARUT

Mosque is a place where the Moslem pray to Allah SWT. Mosque is the answer of the needs of the Moslems to do the religion stuff together. The function of the Mosque are to had connection vertically to God and horizontally to each other. Mosque is a product of culture from the Islam.

So, there are many variety of the mosque's form. It depend on the culture that built it. Mosque in Arab is different from the Mosque in Indonesia. The form of Mosque in Indonesia, especially in West Java looks a like Pagoda in China. Eventough there are several ideas about the form came ffrom the mount meru in java. West Java's Mosque are identically with three roof that called *bale nyuncung*.

As-Syuura Mosque at Cipari – Garut shows the unique Architecture And It looks a like a church. This fenomena made may perception dan questions.

The shape of the mosque are contrarely with the spirit of the *santri* that are in the confrontation situation with the Netherland.

Kata Word : Mosque, Architecture

PEMANFAATAN LIMBAH KAYU UNTUK PENGEMBANGAN PRODUK ALAT MAKAN DI DESA BLANCERAN KLATEN**IIK ENDANG WAHYUNIGSIH - NIM 27106016**
Program Studi Desain

Kegiatan industri furnitur yang ada di Kabupaten Klaten banyak menghasilkan limbah kayu baik berupa potongan kayu, serutan kayu, serbuk kayu dan sebagainya. Limbah tersebut selama ini telah diolah oleh masyarakat perajin di Desa Blanceran Klaten menjadi benda kerajinan seperti suvenir, miniatur dan lain sebagainya. Namun kerajinan limbah kayu yang telah ada selama ini belum berjalan dengan optimal karena produk yang dihasilkan cenderung monoton serta sistem pemasaran dari perajin yang masih pasif dan tergantung pihak ke tiga.

Gagasan peneliti adalah pengembangan produk alat makan, karena fungsinya yang sederhana dan berukuran kecil (sendok, garpu, pisau, sumpit dan sebagainya) yang sesuai dengan karakteristik material limbah kayu (berukuran terbatas dan tidak sama) serta masih terbatasnya produk ekspor dari Klaten yang berupa alat makan. Oleh karena itu, limbah kayu tersebut memiliki peluang yang cukup besar untuk dimanfaatkan dan dikembangkan menjadi produk yang baru yang memiliki nilai jual tinggi.

Adapun dalam penelitian ini digunakan ‘metode eksperimentasi material dan proses’ yaitu metode yang menitikberatkan pada keahlian dan ketrampilan dalam pengolahan bahan baku yang ada pada suatu lingkungan, untuk dijadikan benda-benda yang bernilai guna maupun estetis. Eksperimentasi difokuskan pada proses produksi, meliputi: teknik/teknologi pembuatan, konstruksi penggabungan bahan, *natural finishing* (teknik bakar/*gas burner*) serta aplikasinya untuk pengembangan desain peralatan makan.

Dari analisis yang dilakukan, proses produksi/pembuatan produk alat makan dari limbah kayu ini sesuai dengan kapasitas dan kemampuan produksi para perajin di Desa Blanceran yang umumnya memiliki peralatan/teknologi terbatas. Sebagai contoh misalnya untuk proses *finishing* alami (teknik bakar dan pewarnaan alami) yang secara teknik cukup mudah dilakukan serta terjangkau biaya produksinya.

Upaya strategi pengembangan usaha dilakukan dengan memanfaatkan keberadaan limbah kayu yang jumlahnya melimpah, murah dan mudah di dapat), proses produksinya yang merupakan teknologi sederhana yang didominasi ketrampilan tangan (*hand made*) sehingga tidak membutuhkan peralatan/teknologi tinggi. Sedangkan strategi untuk mengantisipasi banyaknya produk sejenis atau produk tiruan (hasil mesin/pabrik) adalah dengan cara pengembangan desain dan peningkatan wawasan/kepekaan desain pada perajin secara terus-menerus, yang dilakukan secara berkelanjutan disertai peningkatan proses produksinya untuk mencapai mutu produk sebagai komoditi ekspor.

Kata Kunci: Limbah Kayu, Produk, Alat Makan, *Finishing*

UTILIZATION OF WOOD WASTE TO DEVELOP EATING TOOL PRODUCTS IN BLANCERAN VILLAGE KLATEN

The furniture industries existing in Klaten regency produce wood waste both in the form of pieces of wood, shavings, sawdust and many other forms. These wastes have so far been processed by the local craftsmen into handicrafts such as souvenirs, miniatures and many others. However, the existing handicrafts made from such wastes have not yet been optimized due to the fact that the products tend to be unvaried and the marketing system is passive, which simply relies on the third party.

The researcher's idea is to develop eating tool products because they have simple functions and small sizes (spoons, forks, knives, chopsticks and so on) which are in accordance with the characteristics of the wood waste (limited sizes and dissimilar). In addition, export products in the form of kitchenware from Klaten are still limited. Therefore, wood waste have a big potential to be used and developed into new products which have high selling points.

The research employs material and process experimentation method. This method emphasizes on the expertise and craftsmanship in processing raw materials that are found in an area to be changed into useful and aesthetic objects. The experimentation was focused on production processes including production techniques/technology, material combination construction, natural finishing (gas burner) and the eating tools design.

From the analysis undertaken, the production process of the eating tools from wood wastes is in line with the production capacity and capability of the craftsmen in Blanceran, who have limited technology/equipment in general. For example, they can apply easy and affordable techniques for natural finishing process (gas burner and natural coloring).

Efforts have been made to develop business by utilizing abundant, inexpensive and easily available wood wastes and the production processes use simple technology dominated by handiwork. Therefore, the production processes of eating tools do not need high technology/equipment. Meanwhile, the strategy to deal with similar products or fake products (manufactured products) is to develop product designs and improve the craftsmen's design sensitivity and insight continuously along with improvements in production processes to achieve quality products as an export commodity.

Keywords: Wood Waste, Product, Eating Tool, *Finishing*

PRIMADITYA

**BENTUK DAN MAKNA RUMAH ADAT RAHA BOKEO
MEKONGGA-KOLAKA SULAWESI TENGGARA****AHMARUDDIN - 27105008
Program Studi Desain**

Tesis ini memfokuskan kajian pada latar belakang sosial budaya suku Mekongga di Kolaka Sulawesi Tenggara, memahami makna yang terdapat pada rumah adat 'Raha Bokeo' Mekongga-Kolaka, serta ornamen yang melekat di dalamnya. Rumah adat 'Raha Bokeo' adalah hasil rekonstruksi Dinas Pariwisata Kabupaten Kolaka pada bulan Februari 2002, dengan mencari jawaban atas masalah utama yakni mengenai bentuk dan makna pada bangunan rumah adat tersebut. Penelitian dilakukan dengan pendekatan estetik analisis visual terhadap obyek dengan maksud mengidentifikasi bentuk, struktur serta ornamen yang terdapat pada rumah adat Mekongga tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam perwujudannya, bangunan rumah adat tersebut selain sebagai ciri kebudayaan Mekongga juga diperkaya dengan elemen-elemen estesis berupa ornamen yang sudah ada pada masa kerajaan pra-Islam. Hal ini antara lain dapat dilihat pada struktur bangunan, bagian atas, tengah dan bawah, dan berbagai ornamen yang melekat pada bagian rumah adat tersebut. Kekhasan lain yang terdapat pada bentuk bangunan ini adalah adanya bentuk singgasana raja pada bagian ruang utama yang dilengkapi dengan ornamen *Kalosara* sebagai simbol kebudayaan Mekongga. Ornamen *Kalosara* ini merupakan simbol kosmologi orang Mekongga-Kolaka yang syarat dengan makna-makna tertentu.

Dari segi bentuk visual maupun pemaknaan pada rumah adat ini terlihat dengan jelas bahwa hampir semuanya merujuk kepada unsur budaya dan tradisi lokal. Kemudian diantara beberapa bentuk dan makna tersebut disesuaikan dengan kejadian dan pola tingkah laku masyarakat Mekongga masa lampau.

Oleh karena itu bangunan rumah adat yang merupakan bagian dari arsitektur rumah adat Indonesia adalah sebagai karakteristik sebuah produk budaya masyarakat Mekongga-Kolaka.

**SHAPES AND MEANING OF RAHA BOKEO MEKONGGA-KOLAKA TRADISIONAL HOUSE, SOUTHEAST
CELEBES**

This thesis reviews the socio-cultural background of Mekongga ethnic in southeast Celebes, and comprehends the meanings existing in Raha Bokeo Mekongga-Kolaka tradisional house along with its ornaments embedded in it. The Raha Bokeo tradisional house was reconstructed by the Tourism Service of Kolaka Regence in February 2002 in an attempt to find out the main problem regarding the shapes and meanings of the tradisional house. The research conducted employs a visual analytical aesthetic approach to the object with the purpose of identifying the shapes and ornamental structure existing in the Mekongga tradisional house.

The result of the research shows that in existence the traditional house not only exhibits Mekongga cultural features but it is also enriched with aesthetic element in the form of ornaments that date from pre-Islamic kingdom. This can be seen from the building structure – its upper, middle and lower parts and various ornament imbedded in the house. The other special characteristic that exists in the house in the shape of the king's throne in the main room embellished with the *kalosara* ornaments constitute a cosmological symbol of the Mekongga-Kolaka people laden with certain meanings.

The visual shapes and meanings of the house mostly refer to cultural elements and local traditions. Some of shapes and meanings are adjusted with the events and behavioral patterns of the Mekongga people in the past.

Therefore, the building of the tradisional Indonesian house is one of the cultural products of the Mekongga – Kolaka people whose existence serves as a visual characteristic of the local culture.

**PERGESERAN MAKNA RUANG PERTUNJUKAN WAYANG KULIT JAWA
{Studi Kasus Kediaman GBPH. Yudhaningrat (Yogyakarta) dengan Teater Wayang Kautamaan (TMII)}**

**DONI MORIKA - NIM 27105010
Program Studi Desain**

Seni pertunjukan wayang kulit Jawa merupakan salah satu kesenian tradisional yang sarat akan filosofi dan kebijaksanaan. Demikian pula dengan Indonesia yang memiliki beragam suku bangsa dan kebudayaan yang beranekaragam dan berbeda satu dengan yang lainnya, namun semuanya turut memperkaya khazanah kebudayaan di tanah air ini. Masyarakat Jawa yang telah mendapat pengaruh dari budaya luar sebagai dampak arus perkembangan jaman, sebagian besar mulai melupakan makna pagelaran wayang kulit, oleh karena itu perlu diadakan penelitian mengenai masalah pergeseran makna ruang pertunjukan wayang kulit Jawa sebagai usaha untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat.

Keterkaitan pagelaran wayang kulit dengan perubahan fisik ruang dan pergeseran nilai serta makna yang terjadi pada obyek studi terkait, merupakan pokok permasalahan guna mencapai tujuan penelitian yang mengamati pergeseran makna ruang dalam bangunan tradisional Jawa Joglo dan gedung pertunjukan, dikaitkan dengan pementasan wayang kulit Jawa.

Metoda yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data dari masyarakat umum dan nara sumber terkait yaitu GBPH Yudhaningrat, serta pengelola gedung Pewayangan Kautamaan TMII.

Temuan penelitian ini menunjukkan indikasi pergeseran yang disebabkan karena penyesuaian terhadap berbagai perubahan yang terjadi mulai dari cara pementasan wayang kulit dulu dengan sekarang. Serta yang meliputi pergeseran seperti peristiwa pertunjukan, waktu, penonton, konten, dan ruang, dimana perbedaan ini pada akhirnya mengakibatkan munculnya pergeseran makna ruang dalam suatu pementasan wayang kulit Jawa. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya pandangan orang terhadap sebuah pertunjukan kesenian tradisional yang menyangkut dalam konteks waktu pertunjukan wayang kulit dulu dan pertunjukan wayang kulit sekarang.

Agaknya kebudayaan Jawa yang syarat akan nilai-nilai etika, termasuk di dalamnya pakem-pakem pementasan wayang kulit Jawa, ternyata lebih dari sekedar sistem nilai yang pada akhirnya berpengaruh kepada seluruh bidang kehidupan. Sistem nilai tersebut ternyata juga dapat diwujudkan dalam bentuk fisik. Pergeseran makna ruang pertunjukan dari sistem nilai yang terjadi seiring dengan perkembangan jaman tersebut juga berpengaruh terhadap perubahan dalam bentuk fisik, khususnya dalam penelitian ini melihat pergeseran makna ruang pertunjukan wayang kulit Jawa.

**MEANING FRICTION OF PERFORMANCE STAGE OF JAVA SHADOW PLAY (WAYANG KULIT)
{A Study Case of GBPH Residence, Yudhaningrat (Yogyakarta) and Theatre of Wayang Kautamaan (TMII)}**

Performance art of Java shadow play is one of traditional arts with full of philosophies and wisdoms. Similarly, Indonesia has various nationalities and cultures, which are heterogeneous, one another, however, all enriching cultural treasures in this homeland. Javanese people influenced by foreign cultures due to development impacts mainly begin to ignore the meaning of *wayang kulit* performance. Therefore, a study of the meaning friction issues of performance stage in Java is necessarily conducted in attempt to share knowledge to such people.

The relation of *wayang kulit* performance with physical space change to value and meaning frictions on the relevant study objects is a main problem to achieve objectives of research observing the frictions in traditional and performance buildings of *Jawa Joglo* associated with Java *wayang kulit* shows.

The method in use involves qualitative method collecting data from common people and the relevant sources including GBPH Yudhaningrat and Pewayangan Kautamaan TMII building managers.

The findings of this investigation show that the indication of frictions is due to adjustment to many changes ranging from traditional and modern *wayang kulit*. In addition, things including the frictions such as events, time, audiences, contents and space eventually result in space meaning frictions in one Java *wayang kulit* stage. It is related to factors encouraging people view to an involved traditional art show in traditional and modern *wayang kulit* show time contexts.

The Java cultures with many ethical values presumably include Java *wayang kulit* shows gripping, actually are more than value systems finally affecting all life aspects. Those value systems in fact may be manifested in physical forms. The space meaning frictions of performance stage meaning from value systems with the developments also affect physical changes, in particular, this research looks at the meaning frictions of *wayang kulit* show stages in Java.

**INDIKASI *SICK BUILDING SYNDROME* (SBS) PADA DESAIN DAPUR RUMAH SEDERHANA SEHAT (RSH)
(Studi Kasus : RW. 015, Kelurahan Klender, Duren Sawit, Jakarta Timur dan
RW. 02, Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung)**

**AJENG PURANTI DEWI - NIM 27106004
Program Studi Desain**

Kondisi gangguan kesehatan yang dialami oleh pekerja dalam sebuah gedung karena buruknya ventilasi dan adanya kontaminasi polutan di udara disebut *Sick Building Syndrome* (SBS). Gejala SBS yang dialami dapat berupa sakit kepala, alergi, batuk kering, gatal-gatal dan sebagainya. Gejala ini biasa dialami oleh pekerja dalam kantor, namun demikian, SBS juga berkemungkinan terjadi pada lingkungan rumah tinggal terutama pada ruang dapur. Kegiatan dalam dapur yang tidak didukung oleh kondisi ruang yang baik dapat mengakibatkan munculnya kontaminasi berbagai polutan (kimia, biologi, organik) di udara. Kontaminasi tersebut dapat menyebabkan gejala gangguan kesehatan seperti halnya SBS yang terjadi pada pekerja kantor.

Untuk mengetahui indikasi SBS pada dapur rumah tinggal dilakukan dengan mengkomparasikan kondisi rumah tinggal di wilayah RW. 015, Kelurahan Klender, Duren Sawit, Jakarta Timur dan RW. 02, Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung. Untuk mengkomparasi kondisi rumah tinggal terutama dapur di kedua wilayah, digunakan metode DCBA. Metode DCBA digunakan untuk mengukur tingkat ketahanan lingkungan dengan membandingkan situasi satu dengan lainnya berdasarkan parameter-parameter yang telah ditetapkan pada lingkungan perumahan, khususnya pada dapur. Dari analisa yang dilakukan, SBS berkemungkinan terjadi pada saat berlangsungnya kegiatan dalam dapur rumah tinggal di kedua wilayah. Indikasi menunjukkan adanya kemungkinan munculnya polutan dan berbagai gejala gangguan kesehatan. Salah satu penyebabnya adalah tidak optimalnya sistem ventilasi pada dapur.

Hasil perbandingan di kedua wilayah memperlihatkan bahwa wilayah RW. 02, Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung lebih baik daripada RW. 015, Kelurahan Klender, Duren Sawit, Jakarta Timur. Namun keduanya memiliki resiko yang sama besar terhadap SBS. Dan penghuni di kedua wilayah tersebut berkemungkinan mengalami gangguan kesehatan seperti yang disebutkan pada perangkat indikator penyebab SBS dan gejalanya.

kata kunci: *sick building syndrome* (SBS), dapur, metode DCBA

A range of symptoms thought to be occurred when building occupant spends time in particular building called Sick Building Syndrome (SBS). The symptoms in cases of SBS are often hard to pin down but its symptoms range from specific symptoms (itchy eyes, skin rashes, and nasal allergy symptoms) to more vague symptoms (fatigue, aches and pains, and sensitivity to odors). The causes of SBS may be fault by poor building design, ventilation system, maintenance, etc. In most cases SBS occurs in office buildings, although it may also occur in other communal buildings, especially to kitchen room. Activities in the kitchen by users those aren't supported with adequate spatial support could have emphasizing various air pollutants (chemical, biological, organic) within building. That indoor air pollutant could also amplify the negative health effects as it occurred to buildings occupant.

This research attempt to identify the possibility of SBS within the kitchen accomplished by comparing kitchens in two different areas, which are RW. 015, Kelurahan Klender, Duren Sawit, Jakarta Timur and RW. 02, Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung. DCBA method is utilized to compare ecological performance and SBS indicator of these particular area. The DCBA method is an environmental assessment tool which various level of sustainability can be measured by comparing one situation to another, under defined and parameters of housing environment and kitchen itself. Analyzing result shows that SBS might be occurred in kitchen activity time on both sampled area. The indicator on this observable fact is a set of SBS pollutant and its symptoms. An unoptimal and poor ventilation system is harnessing and buildup of pollutants within kitchen as well.

This study shows that RW. 02, Kelurahan Hegarmanah, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung is better than RW. 015, Kelurahan Klender, Duren Sawit, Jakarta Timur. Therefore those two areas have similar risk on SBS. Unhealthy condition on these two areas is a possibility to SBS symptoms.

keywords: *sick building syndrome* (SBS), kitchen, DCBA method

KAJIAN ESTETIK PERUPAAN TOKOH WAYANG HANOMAN DALAM EKSRESI WAYANG GOLEK SUNDA

ALI SUPOJO PUTRO - NIM 27106305
Program Studi Desain

Penelitian ini membahas fenomena wayang golek sebagai salah satu kesenian tradisional khas masyarakat etnis Sunda yang makin tergeser akibat derasnya arus modernisasi dan semakin merebaknya produk komoditi budaya global. Dampak dari gejala tersebut penting mendapat perhatian sebagai upaya untuk mempertahankan adat istiadat yang sarat dengan nilai-nilai luhur. Oleh sebab itu aset budaya tradisi perlu direvitalisasi lewat berbagai kegiatan, antara lain dengan melakukan penelitian terhadap aset budaya tersebut.

Keindahan raut tokoh wayang golek tidak hanya terlihat pada ungkapan visual, tetapi juga pada makna visual sekaligus makna simbolik. *Secara visual*, raut tokoh wayang dapat diungkapkan dengan mendeskripsikan unsur-unsur visual yang ada pada raut wayang tersebut berupa anatomi wayang (bagian kepala dan badan golek), warna dan asesoris golek; *makna visual*, dapat dilihat sebagai sesuatu yang tersirat berupa kesan atau efek yang ditimbulkan; sedangkan *makna simbolik*, terkait dengan makna yang tersirat pada unsur visual yang dihubungkan dengan kepercayaan atau religi serta pandangan hidup masyarakat.

Dalam raut golek Hanoman terdapat keragaman unsur rupa yang sarat dengan dimensi keindahan yang di dalamnya mengandung makna filosofis maupun simbolis dan secara langsung terkait dengan latar belakang budaya serta nilai-nilai luhur yang melekat pada masyarakat pembuatnya.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif, data primer diperoleh dari survei lapangan dan dokumentasi yaitu mengamati langsung obyek-obyek yang diteliti. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui wawancara.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa lingkungan alam sekitar, pandangan hidup yang dianut dan kehidupan sosial budaya secara langsung maupun tidak, berpengaruh terhadap ide dasar dan perancangan raut golek Hanoman. Raut golek Hanoman gaya Cibiruan kurang begitu berkembang karena masih mengacu pada estetika raut wayang kulit. Sedangkan estetika raut Hanoman gaya Giriharjaan berkembang mengikuti kaidah estetika modern dan lebih komunikatif sehingga dapat mengantisipasi keinginan/selera penonton.

Kata Kunci: Wayang golek Sunda, Hanoman dan estetik

AESTHETICS RESEARCH OF HANOMAN'S PROFILE IN THE EXPRESSION OF SUNDANESE WOODEN PUPPET

This research criticized the phenomenon of wooden puppet as one of the Sundanese traditional art, which is shifted by the modernization and the spread of commodity product of global culture. The impact of that symptoms are really need our interest as a way to protect these customs and traditions which have high values. That's why, this culture has to be revitalization through many kinds of activities, as an example by the investigations of the culture.

Sundanese wooden puppet as one of traditional culture, which has ethnic value, aesthetics value and symbolic meaning. Aesthetic value of wooden puppet can be observed from visual expression, visual meaning and symbolic meaning. Visual expression such as shape, colour and use of accessories, while symbolic meaning can be seen through the expression of principles of life of Sundanese people. From these statement the research is done to see the aesthetics of Sundanese wooden puppet, especially the profile of Hanoman, both of Cibiruan's style and Giriharjaan's style.

Both of styles (Cibiruan's and Giriharjaan's) are become the sample of this research, because both of styles have the differences in visual expression. While the profile of Hanoman is chosen because Hanoman's shape contains many kinds of fine arts, which is full of beauty dimension that contains philosophical value and also symbolic meaning that directly connected with cultural background and also the high value of Sundanese customs and traditions.

This research used the qualitative method which is descriptive primary data obtained from field survey and documentation, that is directly observing objects studies. While secondary data was obtained through interviews, that is asking a set of questions to be answered according to the data needed to the informan.

The result of this research, can be concluded, that the natural environment, the way of life principle, and the life of social behavior directly or indirectly, can influence to the foundation idea and setting up plans for the profile of Hanoman's. The profile of Hanoman's as Cibiruan's style is less develop than Giriharjaan's style. It's based on the regulation of leather puppet's profile. While Hanoman's profile as Giriharjaan's style is more develop and more communicative, and also can be anticipate of the audience's interests.

Keywords: Sundanese wooden puppet, Hanoman's and aesthetic

KAJIAN BENTUK DAN MAKNA SIMBOLIK FIGURIN GERABAH MAJAPAHIT

ANNE SUSANAWATY - NIM 27106317
Program Studi Desain

Figurin gerabah Majapahit merupakan hasil karya seni rupa tiga dimensi pada era dinasti Majapahit tahun 1350-1389 dengan menggunakan bahan tanah liat. Kajian utama pada penelitian ini adalah unsur bentuk dan makna simbolik yang terdapat pada figurin.

Tujuan penelitian ini adalah menelaah bentuk dan makna simbolik figurin gerabah sebagai salah satu aspek yang dilatarbelakangi kehidupan sosio kultural masyarakat yang sarat dengan kebudayaan Hindu yang berkembang pada masa itu. Selanjutnya mencari gambaran secara komprehensif, bagaimana visualisasi wujud figurin gerabah Majapahit.

Penelitian ini merupakan suatu kajian visual berdasarkan metode penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Pendekatan kebudayaan digunakan untuk memahami latar belakang eksistensi figurin gerabah Majapahit. Kajian bentuk berfungsi untuk memahami bentuk dan makna simbolik figurin gerabah Majapahit. Teknik perolehan data melalui studi data lapangan yang akurat dan tersistem berdasarkan seleksi, evaluasi dan analisis. Lingkup penelitian ini mengidentifikasi empat macam kelompok figurin yaitu kelompok figurin laki-laki, kelompok figurin wanita, kelompok figurin anak-anak dan kelompok figurin dengan wajah deformasi.

Keterkaitan bentuk dan makna simbolik tampak pada keragaman aspek yang melatar belakangi budaya masyarakat, diantaranya kepercayaan terhadap figurin gerabah sebagai bentuk perwujudan dewa-dewa dan kaum bangsawan/kerabat kerajaan yang dimanifestasikan sebagai titisan dewa, sebagai persembahan kepada nenek moyang melalui upacara ritual dan sebagai boneka pertunjukkan yang ditampilkan dengan bentuk-bentuk lakon tertentu.

Penafsiran karya seni figurin sebagai sebuah bentuk dapat dilakukan berbagai tahapan, sehingga dapat menghasilkan penafsiran yang obyektif. Makna dan simbolik dilakukan dari berbagai sudut pandang, baik itu dilakukan oleh seniman pembuat figurin, maupun masyarakat sebagai pengguna. Figurin gerabah Majapahit merupakan salah satu bukti peninggalan artefak yang cukup penting, namun belum mendapat perhatian yang selayaknya. Sebagai salah satu khasanah budaya masyarakat, figurin gerabah Majapahit diharapkan menjadi sumber inspirasi untuk melakukan kreatifitas dalam menumbuhkembangkan kebudayaan nasional yang mencerminkan suatu bangsa.

Kata kunci: figurin, bentuk dan makna simbolik.

**A STUDY ON THE SYMBOLIC SHAPE AND MEANING OF EARTHENWARE FIGURINES OF
MAJAPAHIT ERA**

The earthenware figurines in Majapahit era were the three-dimensional art work in the Majapahit Dynasty era (1350 – 1389). Clay was used as the raw materials of these figurines. This study was mainly focused on the symbolic shape and meaning of the figurines.

The objective of this study was to analyze the symbolic shape and meaning of the figurines which were influenced by the social and cultural aspect of the people in that era, the aspects of which were heavily laden with Hinduism. In addition, a comprehensive picture and the visualization of the figurines were visualized were also studied.

The qualitative-descriptive method was used in this study. The cultural approach was also used to understand the background of the existence of these figurines. The study on shape was carried out to understand both the symbolic shape and meaning of the figurines. Field data collection was conducted. Data selection, evaluation, and analysis were employed to obtain accurate and systematic data. The scope of the study was to identify four figurine groups: (1) male figurine, (2) female figurine, (3) children figurine, and (4) deformed face-figurines.

It was found that symbolic shape and meaning on the various aspects were related. For example, there were figurines that were used to display the manifestation of gods and to display the nobles or the king's relatives, who are considered as gods' reincarnations. There were also figurines that were used as offerings set out to appease the spirits through a ritual. Also, these were figurines that were used as puppet show and played a role in the show.

To obtain an objective interpretation, the figurines were analyzed in several stages. For example, in analyzing the symbolic meaning of the figurines, some figurine makers (artists) and laymen were involved. Majapahit earthenware figurines are one of the historical artifacts. As one of the people's cultural treasures, it is expected that these figurines can be source of inspiration for developing our national cultures that represent a nation.

Keyword: figurine, symbolic shape and meaning

**KAJIAN VISUAL HARAJUKU STYLE DI INDONESIA DITINJAU MELALUI PENDEKATAN
UNSUR-UNSUR FASHION
Studi Kasus Bandung dan Jakarta**

**BUNGA SARI SIREGAR - NIM 27106010
Program Studi Desain**

Harajuku merupakan salah satu sentral *street style* di Jepang yang kini sangat menarik minat anak muda dunia, termasuk Indonesia. Namun *Harajuku style* tidak sebatas fenomena yang diadopsi oleh kalangan anak muda Indonesia, tetapi banyak permasalahan yang dapat diangkat menjadi topik penelitian yang meliputi sosial, budaya, gaya hidup, gaya busana bahkan estetikanya.

Melihat pengaruh *Harajuku style* masuk ke Indonesia, penulis melihat adanya perbedaan antara Jepang dan Indonesia, dimana hal tersebut akibat dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dari hal ini muncul masalah penelitian bahwa gaya Harajuku yang dikenakan oleh kaum muda Jepang dan Indonesia khususnya Jakarta dan Bandung mengalami perbedaan. Tidak hanya itu penulis akan mengkaji masalah pada kajian visual gaya Harajuku Indonesia (Jakarta dan Bandung) melalui pendekatan unsur-unsur *fashion*, dimana gaya Harajuku di Indonesia memiliki visual tersendiri.

Dalam mengupas masalah menggunakan penelitian kualitatif yaitu bertujuan memberikan gambaran dan pengolahan data atas suatu keadaan sejernih mungkin secara sistematis fakta, karakteristik, bidang tertentu secara faktual dan cermat. Angket penelitian bertujuan memberikan gambaran agar hasil analisa akan lebih objektif. Untuk pendekatan yang digunakan, penulis menggunakan pendekatan unsur-unsur *fashion* yang menjadi pisau dalam membedah kajian visual gaya Harajuku di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan menemukan sejauh mana perbedaan gaya Harajuku di Jepang dan di Indonesia terutama dalam hal *fashion*. Juga menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan gaya Harajuku tersebut. Dan yang terpenting adalah menemukan teori baru dalam membaca unsur-unsur *Harajuku style* di Indonesia khususnya untuk Jakarta dan Bandung.

Kata Kunci: *Fashion, Street Style, Harajuku Style, Element of fashion, Principle of fashion.*

**A VISUAL STUDY OF HARAJUKU STYLE IN INDONESIA VIEWED FROM THE FASHION ELEMENTS
APPROACH
A Case Study of Bandung and Jakarta**

Harajuku is one of street style centers in Japan that nowadays extremely attracts the world, including Indonesia, youngsters. Harajuku Style is not only a phenomenon adopted by Indonesian youngsters but also related to social, culture, lifestyle, and aesthetics that can be designated to be the topics of research.

Observing the impact of the Harajuku Style in Indonesia, the writer sees the differences between Japan and Indonesia resulted from some affecting factors. Started from this point, a research problem regarding the difference between Indonesian youngster Harajuku style and that of Japanese youngsters emerges. Apart from it, the writer will analyze the problem of Indonesian Harajuku style visualization (of Bandung and Jakarta) through the approach of fashion elements in which Harajuku style in Indonesia has its own visualization.

In this study, the writer will use the qualitative method that aims at giving a description and data processing of a condition clearly based on the systematical facts, characteristic, and certain field factually and accurately. The questionnaire is intended to give a reflection so that the analysis will be more objective. The writer will use the approach of fashion elements that can be the most important tool in the most factual and precise way. Meanwhile quantitative analysis aims to provide an objective an objective picture based on the questionnaire. The approach analyzing Harajuku style visualization in Indonesia.

The study is aimed at finding how far the difference between Indonesian and Japanese Harajuku style is, especially regarding the fashion, and also finding the factors affecting the difference. The most important is to invent a theory in interpreting the elements of Harajuku style in Indonesia, specifically in Bandung and Jakarta.

Keywords: *Fashion, Street Style, Harajuku Style, Element of fashion, Principle of fashion.*

GAMELAN SARI ONENG**Kajian Estetik Ragam Hias Rancangan Gamelan Sari Oneng Mataram dan Sari Oneng Parakan Salak****DEDEN GUSTIAR H P - NIM 27106310****Program Studi Desain**

Berdasarkan fungsinya gamelan mengalami perubahan sejalan dengan perkembangan budaya. Semula gamelan berfungsi sebagai alat untuk penyebaran agama, media komunikasi dan hiburan, kemudian simbol status, pangkat dan jabatan, saat ini gamelan dianggap sebagai benda pusaka, benda keramat yang memiliki kekuatan magis, benda langka, barang antik yang mengandung nilai estetis. Gamelan pada masyarakat dikenal sebagai alat musik tradisi yang memiliki nilai-nilai sosial dan nilai spritual. Gamelan Sari Oneng Mataram dan gamelan Sari Oneng Parakan Salak merupakan artifak budaya peninggalan kerajaan Sumedang Larang memiliki nilai budaya yang penting bagi masyarakat Tatar Pasundan. Gamelan Sari Oneng Mataram dan gamelan Sari Oneng Parakan Salak merupakan aset budaya bangsa, yang perlu kita lestarikan dan perlu kita kaji nilai-nilai kearifan budayanya untuk dijadikan landasan dan cermin bagi proses kebudayaan nasional dan pengembangan identitas bangsa.

Kajian estetik ragam hias rancangan gamelan merupakan sebuah upaya untuk memahami nilai-nilai luhur warisan budaya tradisi. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, melalui studi literatur, pengumpulan data dan analisis data, baik data visual maupun data tertulis berkaitan dengan unsur-unsur ragam hias dan pola penyusunan motif. Pendekatan estetik bertujuan untuk menelaah dan menganalisa bentuk, wujud ragam hias rancangan gamelan Sari Oneng, dengan cara mengumpulkan, mengevaluasi dan memverifikasi bukti-bukti dan dokumen yang relevan untuk merumuskan fakta dan memperoleh kesimpulan sehingga bisa dipertanggung jawabkan. Dalam hal ini disusun sejarah gamelan Sari Oneng Mataram, sejarah Sari Oneng Parakan Salak dan dilanjutkan dengan perekaman dengan teknik foto dan mendeskripsikan data-data visual maupun data tertulis.

Berdasarkan hasil analisa melalui kajian pustaka dan pengamatan langsung di lapangan, diperoleh kesimpulan bahwa; nilai estetik ragam hias rancangan gamelan tidak hanya berfungsi sebagai hiasan untuk memperindah, melainkan didasari dorongan psikologis, untuk menghadirkan simbol-simbol tertentu yang mensiratkan nilai-nilai religi dan sosial masyarakat. Ekspresi dalam ungkapan rupa ragam hias terikat oleh konvensi yang berlaku yang dipahami dan diterapkan secara turun temurun. Simbol dan makna ragam hias berisi nilai-nilai tuntunan hidup bagi masyarakat.

Kata kunci; estetik- ragam hias - rancangan gamelan

GAMELAN SARI ONENG**An Aesthetical Study of Sari Oneng Mataram and Sari Oneng Parakan Salak Rancangan Gamelan Decoration Variety**

Based on its function, *gamelan* (a set of Indonesian traditional musical instruments) meets with a change in accordance with the development of culture. In the beginning, it served as a tool for proselytization, media of communication and entertainment; then, as a symbol of status, rank and position. Nowadays, it is regarded as a heirloom, a sacred thing having magical power, a scarce thing or an antique object that has an aesthetical value. For common people, *gamelan* is known as a traditional musical instrument containing social and spiritual values. The gamelan of *Sari oneng Mataram* and that of *Sari Oneng Parakan Salak* are cultural artefacts; an inheritance of *Sumedang Larang* kingdom that has an important cultural value for the people living in *Tatar Pasundan* (West Java area). *Sari Oneng Mataram* and *Sari Oneng Parakan Salak gamelan* are indeed the cultural assets that need to preserve; moreover, their cultural wisdom values should be studied in order to be applied as a base and a mirror for the process of national's culture and in the development of the nation's cultural identity as well.

The aesthetical study of *rancangan gamelan* decoration variety is an effort to understand the noble values of the tradition cultural inheritance. The method use in the study is qualitative method conducted through literary study, data gathering and data analysis of both visual and written data that are related to the elements of decoration variety and the pattern of motif arrangement. The aesthetical approach is aimed at observing and analyzing the form, the decoration variety's and shape of *Sari Oneng Rancangan gamelan* by gathering, evaluating, and verifying the relevant proofs and documents to clarify the fact and draw a conclusion that can be justified. Related to it, the history of *Sari Oneng Mataram* and *Sari Oneng Parakan Salak* is composed and it is followed by recording them with photography technique and describing the visual data.

Based on the result of the analysis through a literary study and direct observations in the fields, it can be concluded that the aesthetical value, the decoration variety of *rancangan gamelan* is not only used to embellish or decorate but also underlied by a psychological stimulus to present certain symbols implying the religious and society's social values. The expression in term of form is bound by the valid convention that is understood and applied from one generation to another. The symbol and the meaning of decoration variety contain the values of society's life guidance.

Key words: Aesthetics, decoration variety, *rancangan gamelan* (set of gamelan instrument)

KAJIAN PERBANDINGAN ASPEK VISUAL PROPERTI ONCOR PADA SENI PERTUNJUKAN TEATER UYEG SUKABUMI DENGAN TEATER TOPENG BANJET KARAWANG

EDY HERMANTO - NIM 27106309
Program Studi Desain

Ada beberapa hal yang menarik untuk dikaji dalam seni pertunjukan Teater Uyeg Sukabumi dan Teater Topeng Banjet Karawang ini. Terutama dalam bentuk aspek visual properti Oncor (damar), meskipun sederhana namun menyimpan sesuatu yang berkaitan dengan interpretasi simbol-simbol serta memiliki makna, estetis dan praktis yang mempengaruhi dalam perkembangan kedua jenis seni pertunjukan Teater Uyeg Sukabumi dan Teater Topeng Banjet Karawang.

Seni pertunjukan ini digemari oleh masyarakatnya hingga diberi tempat untuk tumbuh dan berkembang, selanjutnya dipentaskan untuk menghibur masyarakatnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana persamaan dan perbedaan aspek visual properti Oncor yang terdapat pada Teater Uyeg Sukabumi dan Topeng Banjet Karawang dan bagaimana fungsi dan makna simbolik dari Oncor tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data diperoleh melalui studi literatur, observasi dan diutamakan data langsung berupa wawancara, survey, dokumen tertulis dan visual. Analisis data menggunakan model interaktif yaitu melalui proses penyeleksian data dalam bentuk naratif, foto dan gambar.

Eksistensi dan transformasi seni pertunjukan Teater Uyeg dan Teater Topeng Banjet Karawang terletak pada kemampuan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap hiburan. Masyarakat sebagai penyangga kebudayaan diberi peluang untuk gerak, mencipta, memelihara, menularkan, serta mengembangkan suatu budaya untuk kemudian hari, melahirkan bentuk budaya yang baru.

Seni pertunjukan Teater Uyeg yang terancam punah dan Topeng Banjet Karawang yang masih utuh dan bertahan, adalah bentuk seni tradisi meskipun sekarang mengalami perubahan atau pergeseran, termasuk aspek visual properti Oncor. Teater Uyeg dan Topeng Banjet Karawang dari Jawa Barat ini memang sudah selayaknya untuk dikembangkan dan dilestarikan keberadaannya.

Kata Kunci : Properti Oncor, Makna simbolis, eksistensi dan Transformasi

COMPARISON STUDY ON VISUAL ASPECTS OF PROPERTY ONCOR IN UYEG SUKABUMI AND BANJET KARAWANG ART-PERFORMANCES

There are some reasonable facts to be acknowledged between Uyeg Sukabumi and Banjet Karawang masques art-performance particularly in visual aspects on the property oncor. Even though they appear simply plain, they have been keeping meaningful objects related to symbol interpretation and contained with meaning, aesthetic and practical values which have given much influences to both Uyeg Sukabumi and Banjet Karawang masque art-performances to develop.

Both are very much indulged by each society that has been given spaces to grow, to be taken on the stage for entertaining. The research aims at finding out how many similarities and distinctions are found among visual aspects of property oncor, how functions and symbolical meanings take place in both the Uyeg Sukabumi and Banjet Karawang.

Qualitative method is applied among the research. Data were taken through studies on references and observation, mostly were taken directly through interview, survey and both written and visual document. Interactive model is the analysis model applied on the research, thorough that the data were selected in narrative, photographic and picturesque forms.

The existence and transformation of the Uyeg Sukabumi and Banjet Karawang masque art-performance are distinguished through the ability in fulfilling the society needs for entertainment. The society as a pillar of culture should be given a chance to move, create, maintain, disseminate and develop a culture in order to give birth to a new form and pattern of culture in the future.

The art-performances of Uyeg Sukabumi which is threatened by extinction and the Banjet Karawang masque which has been struggling hard to keep existing, are types of traditional arts however they both have been threatened by extinction, the visual aspects of property oncor as well. The Uyeg Sukabumi and Banjet Karawang deserve much to develop and to preserve their existences.

Key words: Property Oncor, Symbolic, Existence and Transformation.

HUMOR DALAM IKLAN OPERATOR SELULER DI TELEVISI

ELLA MEILANI - NIM 27106008
Program Studi Desain

Iklan televisi sebagai sebuah media komunikasi audio visual yang menyampaikan pesan verbal visual dari produsen kepada calon konsumen harus memiliki strategi kreatif dalam menghadapi persaingan dengan produk sejenis. Tingginya persaingan yang terjadi di antara produk operator seluler menyebabkan adanya persaingan untuk merebut perhatian khalayak dalam iklan-iklannya. Pada fenomena persaingan iklan yang terjadi, terlihat adanya penggunaan unsur humor yang menjadi salah satu teknik persuasi dalam iklan. Humor disampaikan dengan cara yang berbeda sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Masing-masing iklan operator memiliki strategi kreatif yang mempengaruhi pemilihan tipe humor yang digunakan. Namun secara keseluruhan terlihat adanya persamaan penggunaan tipe humor tertentu.

Untuk mengupas penggunaan humor dalam iklan operator seluler ini digunakan metode analisis isi (*content analysis*), dengan pendekatan teori humor dan komunikasi periklanan. Analisa dilakukan dengan menguraikan unsur visual dan verbal untuk mengetahui bagaimana penggunaan humor dalam iklan operator seluler, serta melihat tipe humor yang paling banyak digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tipe humor yang banyak muncul dalam iklan-iklan tersebut adalah tipe humor perilaku bodoh (*Stupidity*). Perilaku bodoh merupakan tipe humor yang paling mudah dipahami tanpa harus memiliki intelektualitas yang tinggi, karena dengan mudah dapat menimbulkan perasaan superior seseorang. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penggunaan unsur humor dalam iklan-iklan operator seluler. Persamaan ditemukan pada segi teknis penyajian iklan, dengan teknik pencahayaan yang sama humor ditemukan lebih banyak pada unsur visual, melalui tokoh dan jalan cerita. Pesan yang ditampilkan melalui humor selalu diperjelas oleh pesan berupa teks dengan narasi. Perbedaan ditemukan pada tipe humor yang digunakan. Pemilihan tipe humor tergantung kepada strategi kreatif yang digunakan dalam iklan.

Kata kunci: Iklan televisi, iklan operator seluler, humor.

HUMOR OF CELLULAR OPERATORS COMMERCIALS IN TELEVISION

Television commercials as an audio visual media that communicate verbal and visual message(s) from the producer to the consumer must have a creative strategy in dealing the competition among the similar product. The high competition among cellular operators also happens on their commercials in order to get people's attention. In this phenomenon, it shows the use of humor as one of the persuasion technique in commercials. Humor is presented in a various way according to the message(s). Each of the cellular operators commercial has their own creative strategy that influence the use of humor type. But generally, there is a similarity type of humor that used.

Content analysis method is used to analyse the use of humor in the commercials of cellular operators, using humor theory and advertising communication. Through analyzing the visual and verbal element to find out how humor being used in cellular operators commercials, and to find out type of humor mostly used in those commercials.

This Research has discovered that type of humor stupidity mostly used in those commercials. Stupidity is the easiest humor type to understand without having a high intellectuality, because it could easily make someone feel superior. There is similarity and difference on using humor in those cellular operators commercials. The similarity found in technical advertising presentation, with the same lighting technique humor are found more in visual contents, through a character and plot of a story. Commercials message represented through humor always explained and repeated through written messages and narrator. The difference is found in the type of the humor that are being used. The use of humor type is depend on the creative strategy that used in the commercials.

Keyword: Television commercials, television commercials of cellular operators, humor

**REPRESENTASI DESAIN KARAKTER PROTAGONIS KOMIK
SAWUNG KAMPRET****GIDEON K. FREDERICK - NIM 27106007**
Program Studi Desain

Karakter protagonis dalam sebuah kisah adalah sebuah peran yang istimewa. Dalam komik sebagai medium visual, representasi karakter protagonis ini fungsinya menjadi menarik. Ia yang membuat kisah tersebut bergulir. Bagi pembaca, karakter ini pula yang berfungsi sebagai suatu “jendela” dimana pembaca kisah dapat masuk ke dalam kisah itu. Dari sini, penulis melihat adanya fenomena menarik mengenai dualitas fungsi sebuah karakter protagonis dalam kisah.

Protagonis disebut memiliki fungsi internal, yaitu sebagai pengikat narasi dimana ia ada didalamnya. Sekaligus berfungsi eksternal, dimana ia harus pula berhasil mengikat pembaca dengan kisah yang dibacanya melalui apa yang kita sebut empati. Bagaimana karakter semenarik demikian adalah topik utama penelitian ini untuk menunjang dualitas fungsi tersebut.

Permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah mengenai representasi karakter protagonis. Sebagai studi kasus dipilih karakter komik Indonesia Sawung Kampret dari komik berjudul sama. Penelitian representasional ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif didukung dengan perhitungan frekuensi sebagai pendukung. Penelitian kualitatif digunakan untuk membaca karakter protagonis dalam narasi dimana ia hidup dan untuk membaca karakter protagonis dimana ia berfungsi sebagai pembangkit empati. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan analisa teks naratif dan analisa teks visual. Sedangkan sedikit perhitungan frekuensi untuk mendukung analisa kualitatif tersebut dengan mengamati kuantifikasi kehadiran karakter dalam kisah.

Karakter Sawung Kampret melakukan dualitas fungsi tersebut dengan dua macam desain, yaitu desain naratif dan desain visual. Desain naratif mengatur kisah agar representasi keprotagonisan dapat “terasa” cukup jelas melalui struktur dan dramtologi kisahnya. Sementara desain visual sendiri terbagi dua, yaitu desain visual karakter dan desain visual-naratologis. Keduanya secara sinergis dan bersama-sama membentuk sebuah representasi karakter protagonis pada karakter sawung Kampret.

Kata kunci: desain representasi, karakter protagonis

PROTAGONISTS REPRESENTATIONAL DESIGN ON COMIC CHARACTER SAWUNG KAMPRET**GIDEON K. FREDERICK**
NIM: 27106007

The protagonist in a story is a special cast. As a visual medium, its representation can have a very interesting functions. He roled as a main driving power that steer the story. Yet, the protagonist also roled as a window for reader to experience the story thoroughly. These interesting phenomenon on the protagonist's dual function.

Internal function, is to said that protagonist is a function that is a must and highly needed by a story. External function is to maintain the story can be transferred to reader through a emotional bonding called empathy. How does this special cast representation's work to us and to the story itself is the main focus on this theses.

The main problem this theses focusing is the representational design on protagonist. As a sample study, an Indonesian original comic character named Sawung Kampret (from Sawung kampret comic) is chosen. This representational research is done by using qualitative and quantitative approach. Qualitatif approach will put the character as an aspects of a narration and to put the character as an psycho-related aspects (empathy) of comics to reader. On qualitative approach method's, narrative text analysis and visual text analysis will be used by writer. A quantitative approach is to support the qualitative result by numeric quantifications on how much a protagonist roled and appear on the story.

Sawung Kampret is maintaining those dual function by 2 ways of design; narrative design and visual design. The narrative design emphasizing the protagonist by structural and dramatological story designs. By the other hand, a visual design is divided by two ways: character design and visual-narratologic design. Both represent the protagonist sinergically to serve those internal and external functions.

Keywords: representational design, story protagonist's

**PERUBAHAN BENTUK, ESTETIK DAN MAKNA SIMBOLIK
PAKAIAN ADAT PERKAWINAN SUKU GORONTALO****HARIANA - NIM 27106018
Program Studi Desain**

Pakaian adat suku Gorontalo merupakan bentuk pakaian-pakaian raja dan ratu pada masa kerajaan Gorontalo, diantaranya: (1) Pakaian kebesaran raja dan ratu menjadi pakaian adat perkawinan saat bersanding untuk masyarakat Gorontalo pada umumnya; (2) Pakaian sehari-hari raja dan ratu menjadi pakaian adapt perkawinan malam pernikahan untuk masyarakat Gorontalo pada umumnya. Pakaian-pakaian tersebut tidak hanya bernilai fungsi sosial, tetapi juga kaya dengan estetis dan simbol-simbol yang mempunyai makna bagi masyarakat pendukungnya. Seiring dengan waktu dan perkembangan jaman, terjadi perubahan dan perkembangan pada struktur pakaian adat perkawinan, diantaranya dipengaruhi oleh fleksibilitas adat, perkembangan industri kain, dan faktor keinginan individu yang berbaur dengan pengaruh lingkungan dan berubahnya waktu.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif, analisis pendekatan estetika untuk mendeskripsikan perubahan bentuk pakaian adat perkawinan suku Gorontalo. Data primer diperoleh dari observasi langsung pada pakaian-pakaian adat perkawinan, data sekunder diperoleh dari wawancara dengan nara sumber, kajian literatur yang relevan kepustakaan. Hasil dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk pakaian adat kebesaran dan pakaian sehari-hari raja dan ratu pada masa kerajaan Gorontalo, menemukan perubahan bentuk pakaian kebesaran dan pakaian sehari-hari raja dan ratu setelah menjadi pakaian adat perkawinan masyarakat suku Gorontalo pada umumnya, menemukan ciri estetik dan makna simbolik pakaian adat perkawinan suku Gorontalo yang menjadi objek kajian yaitu pakaian malam pernikahan dan pakaian bersanding, dan menemukan makna simbolik pakaian adat perkawinan suku Gorontalo, sebelum dan sesudah terjadi perubahan. Kesimpulannya adalah terjadi pergeseran fungsi pakaian raja dan ratu. Sedangkan perubahan bentuk pakaian dan aksesorisnya hanya sedikit dan sebagian dari simbol pakaian sudah merupakan dekoratif saja.

Kata kunci: Pakaian adat, bentuk, estetika, makna simbolik

**CHANGE IN THE FORMS, AESTHETICS AND MEANINGS
OF THE TRADITIONAL WEDDING DRESS OF GORONTALO ETHNIC
GROUP**

The Gorontalo ethnic group's traditional wedding dress take the form of royal dresses in the era of the Gorontalo Kingdom. They are as follows: (1) the king's and queen's uniforms have become a traditional wedding dress for the Gorontalo people in general which is worn by the bride and bridegroom when sitting next to each other; (2) the king's and queen's daily clothing has become a traditional wedding dress on the eve of the wedding for Gorontalo people in general. Those dresses not only have social functions but they are also rich in aesthetic and symbols that are meaningful for those espousing these values. There have been changes and development over time in the structure of the traditional wedding dress, some of which are influenced by traditional flexibility, clothing industry development and individual factors mixed with environmental influence and changing time.

This research employs a qualitative-descriptive method, which is an aesthetic approach analysis used for describing changes and forms of the traditional wedding dress of Gorontalo ethnic group. The primary data were derived from direct observation on the traditional wedding dress, and the secondary data were collected by interviewing informant and by studying relevant literatures. The results of this research are first a description of the form of the king's and queen's traditional uniforms and daily clothing worn in the era of Gorontalo Kingdom. Second, there have been changes in the form of the king's and queen's uniforms and daily clothing after becoming a traditional wedding dress of the people belonging to the Gorontalo ethnic group in general. The third is the finding about aesthetic features and symbolic meanings of the Gorontalo ethnic group's traditional wedding dress which has become the object of the study i.e. wedding night gown and dresses worn by the bride and bridegroom when they are sitting next to each other, and the last finding is the symbolic meanings of the traditional wedding dress of the Gorontalo ethnic group before and after changes took place. The conclusion is that there has been a shift in the royal dress. Meanwhile, there have been few changes in the dress forms and accessories, and the dress symbols serve as decorations only.

Keywords: Traditional costume, forms, aesthetics, meaning.

**BENTUK DAN UNSUR-UNSUR VISUAL BUROK
DALAM SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL GENJRING BUROK
DI CIREBON PERIODE 1970-2008**

**MUHAMAD MUHTAR - NIM 27106303
Program Studi Desain**

Kehadiran bentuk Burok sebagai salah satu seni pertunjukan tradisional Cirebon, merupakan hal yang penting artinya, karena ia merupakan bagian proses ritual (khataman, pernikahan, khitanan) yang dianggap sakral oleh masyarakat serta memiliki keterkaitan dengan peristiwa Isra Mi'raj dalam tradisi Islam masyarakat Cirebon. Studi pendahuluan menjelaskan bahwa setiap perwujudan visual Burok memiliki makna dan perlambangan tertentu. Setiap bentukan dan struktur visual menyatu menghasilkan suatu makna yang merupakan refleksi nilai budaya masyarakat Cirebon yang ada dan dipelihara, dengan peluang untuk diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan ketertarikan penulis untuk memahami latar budaya, fungsi dan makna simbolik keberadaan Burok sebagai seni pertunjukan tradisi Cirebon; penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi bentuk dan struktur visual Burok dalam kurun 1970-2008 secara ilmiah. Dengan tujuan itu, dalam penelitian ini digunakan pendekatan estetis sebagai cara untuk menginvestigasi relasi antara fungsi dan makna simbolik dari tampilan Burok berdasar tatanan sosio-kultural masyarakat Cirebon yang sangat kental dipengaruhi tradisi Islam.

Hasil analisis menunjukkan bahwa perubahan signifikan pada tampilan Burok terjadi dalam kurun 1970-2008, khususnya pada elemen bentuk dan makna pertunjukan Burok. Hal ini ditengarai merupakan akibat dari proses modernisasi dan tuntutan praktikal sang seniman pelaku yang menjalani praktika seni pertunjukan Burok sebagai bagian dari pencarian nafkah. Oleh karena itu mudah untuk difahami bagaimana kedua hal tersebut mempengaruhi realitas kehidupan seniman pertunjukan Burok untuk melakukan perubahan, karena mereka dihadapkan pada proses perubahan budaya tradisional yang dikepeng oleh modernisasi dan terjadinya proses komodifikasi seni dalam masyarakat.

Kata Kunci: Bentuk, unsur visual Burok, fungsi dan perubahan.

The presence of Burok as one of Cirebon's traditional performance art is an important one, since it presents the sacred ritual process (khataman, khitanan/circumcision, and pernikahan/ wedding) that considered to have religious to the Isra Mi'raj event in Islamic tradition. It was identified that every shapes and visual elements of Burok posses certain symbols. Each shape and structure are combined to create meanings, which reflect the cultural values of Cirebon that are existed an yet unexhausted to investigate further.

Based on author's interest to understand cultural background, Function, and meanings of Burok as one of Cirebon's traditional performance art: the study set is objective to describe and to identify the visuals of Burok within 1970-2008 period through scientific rigors. For this purpose, the study applied aesthetic approach with aim to classify visuals of Burok as well as to investigate the intertwined relation between function and symbolic meanings of Burok's appearance according to the socio-cultural platform of Cirebon, which heavily influenced by Islamic tradition.

Results of analysis indicate that significance changes in the visuals of Burok were occurred in the period of 1970-2008, especially on shapes and their changelling symbolic meanings as traditional art performance. This is doe to the modernization and practical demands of the artists who practice Burok as a way of living. Thus, it is understandable that both causes infiltrate how the practitioner artist try to create and to adopt changes as their way to survive within the pace of modernization and commodification in their surroundings.

Key words: Shape, visual elements of Burok, function and survive.

KAJIAN ESTETIK PADA MASJID KERATON
Studi Kasus Masjid Agung Keraton Kasunanan dan Mangkunegaran Surakarta

MULYADI - NIM 27106015
Program Studi Desain

Masjid keraton adalah bangunan bersejarah yang penuh dengan muatan budaya dan agama. Keberadaan dan kedudukannya sebagai bagian dari kekuasaan masa lalu membawa penelitian pada latar sejarah, sosial politik, dan kebudayaan. Keindahan arsitektur dan interior masjid keraton menjadi bagian berharga dari khazanah arsitektur nusantara.

Penelitian terhadap masjid keraton telah dilakukan oleh para akademisi dengan latar belakang keilmuan arsitektur termasuk diantaranya terhadap masjid Agung keraton Kasunanan dan Mangkunegaran Surakarta. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji aspek interior belum pernah dilakukan hingga saat ini. Oleh karena itu penelitian ini dititik beratkan pada aspek interior dengan didukung kajian terhadap aspek arsitektural.

Kajian estetik dengan pendekatan teori konsep desain dipilih sebagai metode menelaah aspek interior kedua masjid. Kajian dengan dasar historis, kerangka budaya, dan akulturasi budaya digunakan sebagai pendekatan untuk memperkuat konteks sebagai bangunan bersejarah yang termasuk dalam cagar budaya.

Analisa terhadap kedua masjid membuktikan bahwa masjid Agung Kasunanan adalah manifestasi dari Islam sinkretik. Hal ini terwujud dengan diterapkannya simbol-simbol estetik dari kebudayaan dari masa Hindu hingga masa kolonial Belanda dengan dasar budaya Jawa. Sedangkan masjid Agung Mangkunegaran adalah manifestasi estetik dari pola pikir yang lebih fungsional dan pragmatis.

AESTHETIC STUDY ON KERATON MOSQUES
Case Study: The Grand Mosque of Kasunanan and Mangkunegaran Surakarta

Keraton Mosque is a religion and cultural building built by the power of past. bring the research at cultural and historical context. The aesthetics aspec of the mosque become part of the political situation and condition of governance from Sultanates as institution.

The Grand Mosque of Kasunanan and Mangkunegaran is two of some mosques built by Mataram Sultanate. Both located in one empire environment of Kasunanan Surakarta, but growth in different direction. The Grand Mosque of Kasunanan which initially applying the elementary form of Javanese architecture and decorative manner, then get influence from South Asia and European style of elements. The Grand Mosque Mangkunegaran built up with the reference of Demak mosque expand more rationally and modestly.

The approach of this study is the design concept theory as used to analyze the visual aspect of both mosque. Historical approach and culture acculturation used to strengthen the context both of building as historic building.

Conclusion of the study prove that though both of mosque built up by two institution in one cultural background and same history but differ in realizing a mosque. Grand mosque of Kasunanan mixed various visual culture idiom of Islamic tasawuf, Hindu, West, and Modern Islam. Grand mosque of Mangkunegaran mixed of Islamic culture and West more have the visual character of ideological emergely as functional and modern Islam culture.

ILUSTRASI CERPEN KOMPAS PERIODE 2002 – 2007
(Ilustrasi Cerpén Isa Perkasa, Tisna Sanjaya, Nyoman Erawan, dan FX Harsono)

PATRA ADITIA - NIM : 27106013
Program Studi Desain

Ilustrasi cerpen secara umum mengambil sebuah kejadian tertentu dalam teks. Pada tahun 2002, Kompas membuat kebijakan redaksional dengan mengundang para perupa kontemporer Indonesia untuk membuat ilustrasi cerpen. Dimulai oleh Arahmaiani, cerpen Kompas selalu diberikan ilustrasi oleh perupa yang berbeda setiap minggunya. Pada ilustrasi cerpen *Kompas*, ilustrasi direspons secara lebih luas. Ilustrasi menjadi sebuah karya yang berdiri sendiri tanpa ada ketergantungan dari cerpen.

Periodisasi ilustrasi yang diamati pada penelitian ini dimulai dari tahun 2002 sampai dengan tahun 2007. Untuk menjaga fokus penelitian ini, ilustrator yang karyanya dijadikan kajian penelitian ini dibatasi hanya pada ilustrator yang aktif dalam membuat ilustrasi cerpen *Kompas* serta yang mempunyai karakteristik yang kuat dari segi medium yang digunakan. Aspek-aspek lain yang menjadi pertimbangan pemilihan ilustrator ini juga dilihat dari aktifitas dan prestasi mereka dalam berkesenian secara luas. Tujuan penelitian ini adalah melihat korelasi antara ilustrasi yang dibuat oleh para perupa dengan isi dari cerpen melalui pembacaan tanda dan elemen rupa.

Dalam mengkaji ilustrasi yang telah terpilih, langkah penelitian dibagi tiga, yaitu : (1) menguraikan dan menganalisis makna lalu membaginya berdasarkan metode semiotika Pierce; indeks, ikon, dan simbol (2) menggabungkan makna hasil dari pembacaan tanda tersebut untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh mengenai isi ilustrasi, dan (3) merelasikan makna keseluruhan visual tersebut dengan berbagai elemen pada cerpen.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan ada kecenderungan bahwa mereka tidak hanya menghadirkan aspek-aspek fisik pada cerpen. Aspek-aspek non-fisik seperti kesan, tema, penokohan, persepsi, konflik, alur, dan sudut pandang menjadi subjek kajian yang lebih sering digarap pada ilustrasi-ilustrasi mereka. Ilustrasi bercerita sendiri tanpa bantuan teks dengan pendekatan aspek-aspek rupa seperti proporsi, warna, garis, bidang serta kode-kode visual. Ilustrasi juga kerap menghadirkan sebuah opini pribadi dari ilustrator yang distimulus oleh cerpen. Ilustrasi yang awalnya berfungsi sebagai pelengkap, kini telah bergeser ke ruang-ruang yang lebih personal dan otonom.

Kata kunci : ilustrasi, cerpen, semiotika gambar

KOMPAS SHORT STORIES' ILLUSTRATIONS 2002 – 2007
(Isa Perkasa, Tisna Sanjaya, Nyoman Erawan and FX Harsono Illustrations)

Short stories illustration usually features certain event in the text. In Kompas, illustration responds to a larger extent and frees itself from conventional short story illustration rule.

This research explores illustrations in the period of 2002 up until 2007. To focus of this research, only active illustrators and those who possessed strong characteristics concerning their medium choices are selected to be the subject of this research. As additional consideration, they who are active and have achievements in arts in general are also selected. Within said perimeter, there are four illustrators served as subject of this research; Tisna Sanjaya, FX Harsono, Nyoman Erawan, and Isa Perkasa. Among these four, three illustrations from each of them were chosen to be the subject of this research. The purpose of this research is to observe the correlation between illustration of said artists and the contents of the short story through the reading of sign and *visual element*.

In analyzing chosen illustrations, there are three phases; (1) breaking down and analyzing the meaning by Pierce semiotic method, i.e. index, icon, and symbol (2) combining the meaning from the reading of those signs to obtain full comprehension over the content of illustration, (3) applying said overall visual meanings toward elements in the short story.

Out of the analysis performed on those four illustrators, a tendency stood up that they are not only presenting physical aspects in the short stories, but also non-physical aspects such as theme, characterization, perception, conflict, the story and point of view as the subject matter explored in their illustrations. At this point, illustrations stand up independently sans the text with the approach of visual aspects such as proportion, color, lines, *dimension* and visual codes. Illustrations also often present personal opinions of the illustrators stimulated by the short stories. Based on the above, it seemed that there are new paradigm in Indonesia short story illustration realm. Illustrations, which at first served as text supplement, nowadays have shifted to a more personal and autonomous spaces.

Keywords: illustrations, literature, visual semiotic.

**IDENTIFIKASI TAMPILAN VISUAL MEDIA BILLBOARD PADA RUANG PUBLIK KOTA
(STUDI KASUS : KAWASAN SIMPANG LIMA SEMARANG)**

PULUNG ATMOKO - NIM 27106014
Program Studi Desain

Billboard adalah salah satu media luar ruang yang dewasa ini telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat urban, yang memiliki tujuan menyampaikan pesan promosi suatu produk atau jasa. Lokasi strategis merupakan kunci keberhasilan pemasangan *billboard*, agar dapat memberikan rangsangan stimulasi visual secara langsung kepada khalayak publik melalui pengaturan visual, seperti tampilan warna, gambar, tipografi / huruf, serta *layout*. Elemen-elemen ini diatur sedemikian rupa menjadi sebuah kesatuan dan ditampilkan pada media *billboard* agar tampak menarik perhatian dan pesan-pesannya dapat tersampaikan secara tepat kepada khalayak umum.

Permasalahan kemudian timbul ketika masing-masing *billboard* berusaha bersaing dengan *billboard* lainnya, dengan memperebutkan area publik yang dianggap strategis, sehingga ruang-ruang publik tersebut menjadi semakin terbatas. Bahu jalan, *façade* dan atap gedung, area hijau semua dioptimalisasi dan dieksploitasi untuk pemasangan titik-titik *billboard*, seperti yang terjadi pada kawasan Simpang Lima Semarang. Karena itu para pengguna jalan akan mendapatkan pemandangan pada sebuah ruas kawasan yang dipenuhi oleh ragam media billboard, sehingga pada akhirnya menimbulkan sebuah pertanyaan mengenai bagaimana pengguna jalan sebagai subyeknya dapat mengidentifikasi dan tertarik pada tampilan visual media billboard tersebut, mengingat tingginya tingkat kepadatan media billboard di kawasan Simpang lima Semarang. Untuk menjawab dari pertanyaan yang timbul, penelitian dilakukan dengan mengumpulkan dua jenis data, yaitu (1) Sumber data primer, yang terdiri dari hasil respon subjek penelitian melalui kuesioner dan dengan observasi visual, dan (2) Sumber data sekunder, adalah data literatur yang berhubungan dengan media luar ruang. Untuk melengkapi dan mendukung penelitian, metode pengumpulan datanya menggunakan teknik insidental sampling, yaitu dengan melakukan observasi terhadap subyek di area penelitian pada periode waktu saat penelitian dilaksanakan. Metode analisa yang digunakan untuk menguraikan permasalahan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode analisis isi, dengan mengidentifikasikan elemen visual pada setiap *billboard*. Hasil yang diperoleh dari subyek / responden terhadap proses identifikasi visual billboard di kawasan Simpang lima Semarang, mengindikasikan bahwa terdapat penurunan identifikasi visual *billboard*, terutama pada sisi timur kawasan Simpang Lima Semarang. Hal tersebut disebabkan pada sisi timur kawasan Simpang Lima Semarang memiliki jumlah kepadatan media *billboard* yang lebih tinggi dibandingkan dengan sisi barat. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah stimulus visual *billboard* yang dapat diterima oleh responden sangat terbatas. Sehingga peran elemen visual menjadi penting untuk meningkatkan proses identifikasinya, salah satunya dengan menampilkan nilai kontras yang tinggi terhadap lingkungannya.

Kata Kunci : Ruang publik, Media *Billboard*, Keterbacaan (fisik)

Billboard is one of outdoor media for urban life, with the purpose to deliver messages of promoted product or services. Strategic location is one key aspect to the successful of billboard, as it delivers visual stimuli directly to the public through the elements of visual arrangement, such as colors, images, typography or letters, and visual layout. These elements are played and arranged all together in a billboard to make it visually powerful to attract interests and delivers messages.

The problem appear when each billboard has to compete with other billboards, battling for strategic location, as result of limited public spaces. Pedestrian, *façade*, roofs, and green-area are all used, optimized, and exploited as commercial points for placing billboard, as this happened at Simpang Lima Semarang. Thus, visitors to the area are exposed to the variety of billboard, which results to the question of how subjects identify and be attracted to the visual of billboard, considering high density of billboard placements are as seen in the area of Simpang Lima Semarang. To address this question, the study compiled two types of data : (1) primary source of data, which consist of responds of subject through questionnaire and collected visual of observed objects; and (2) secondary source of data, which relates to the existing literatures of outdoor advertisings. For the purpose of the study, incidental sampling was applied, observing presented subjects that were ini the area of study on observation period. Content analysis was employed in the study, identifying the elements of visual on each billboard. Result indicate that subjects' identification toward visual appearances of billboard at the area of Simpang Lima Semarang was low, especially those at the Eastern side of Simpang Lima Semarang. It is arguably because the Eastern side of Simpang Lima Semarang is having higher number of billboards and thus, higher visual density, than those of Western side. It may be concluded that number of visual stimuli (::billboard) that can be perceived and identified by subjects is limited. Therefore, visual elements may play important role to make it legibly identifiable, espedially for making it appears in contrast to the surrounding environment.

**KAJIAN PERBANDINGAN GUNUNGAN WAYANG KULIT DAN GUNUNGAN WAYANG GOLEK
DITINJAU DARI ASPEK FILOSOFIS DAN SIMBOLIS****(Studi Kasus Wayang Kulit purwa gaya Yogyakarta dan Wayang Golek purwa gaya Giriharja)****SUKARNO - NIM 27106316****Program Studi Desain**

Wayang adalah budaya luhur yang berfungsi menyampaikan pendidikan, agama, filsafat, etika dan sebagai tontonan. Wayang merupakan pencerminan nilai dan tujuan kehidupan, moralitas harapan dan cita-cita kehidupan.

Adanya beberapa jenis wayang disebabkan oleh aspek geografis, sosiologis, budaya, pengaruh tuntutan dalam pertunjukan dan selera. Perkembangan budaya wayang tiap daerah memungkinkan terjadinya perbedaan. Misalnya wayang kulit yang berkembang di daerah Yogyakarta dan wayang golek di daerah Giriharja. Seberapa besar kemajuan dan perkembangan wayang tergantung dari masyarakat pendukungnya.

Diantara seperangkat boneka wayang, gunung wayang adalah figur yang memiliki peran sangat dominan. Ukuran gunung wayang dibuat disesuaikan dengan jenis boneka wayang, gunung wayang kulit ukurannya lebih besar dari gunung wayang golek. Disamping itu elemen-elemen gunung juga tidak semua sama.

Untuk mengetahui perbedaan dan persamaan filosofis dan simbolis gunung wayang kulit dan wayang golek, maka perlu diteliti lebih jauh. Dalam menganalisis filosofis dan simbolis gunung wayang kulit dan wayang golek memakai metode komparatif.

Adanya persamaan makna simbolis gunung wayang pada filosofi masyarakat Jawa dan Sunda dikarenakan mempunyai sumber yang sama yaitu perkembangan sejarah wayang dan pengaruh budaya. Dan beberapa perbedaan pada elemen-elemen gunung, namun makna filosofisnya mengarah suatu kesamaan. Persamaan makna gunung tersebut adalah pandangan hidup untuk mencapai kesempurnaan (manunggaling kawulo lan gusti).

Kata kunci - filosofis - gunung - Wayang kulit - wayang golek

**COMPARATIVE STUDY OF GUNUNGAN WAYANG KULIT AND WAYANG GOLEK FROM PHILOSOPHY AND
SIMBOLIC POINT OF VIEW****(Case Study of Wayang Kulit Purwa in Yogyakarta Style and Giriharja styles)**

Wayang is traditional shadow puppet. It is precious culture that functions as conveying education, religion, philosophy, etiquette lesson and entertainment. Wayang reflects norm and life goal and moral.

There are several types of Wayang which derive from certain aspects such as geography, sociology, culture, taste, and performance rule influence. The development of Wayang in each region is different for instance, wayang kulit (leather wayang) in Jogjakarta and Wayang Golek (wooden puppet) in Giriharja. The level of each development depends on the community attention to them.

Among sets of puppet, Gunung Wayang – it is wayang in the shape of mountain- is a figure which has dominant role in the performace. The size of Gunung is adjusted to the type of puppet. The size of Gunung for wayang kulit is bigger than Gunung for wayang golek. Moreover, elements in each Gunung are not the same.

To investigate the difference and similarity in philosophy and symbolic aspects on these Gunung, it needs further investigation. This study uses comparative method to analyze these aspects of Gunung for these types.

This study results in similarity in symbolic meaning of Gunung in Javanese and sundanese community. It is because they have similar source in term of the history development of wayang and culture influence. Instead of that, there are differences in Gunung elements; however, their philosophy meanings are still the same. Gunung is way of life to reach life perfection.

Key words: Philosophy, Gunung, Wayang kulit, Wayang golek

**EFEKTIVITAS PRESENTASI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN APRESIASI SENI RUPA
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 CILEUNYI****TAPIP BAHTIAR - NIM 27106310
Program Studi Desain**

Salah satu kegiatan pokok di sekolah adalah proses pembelajaran, oleh karenanya guru memiliki peran yang sangat penting. Guru harus mampu menjabarkan pokok-pokok tujuan pembelajaran yang kemudian mentransformasikannya kepada siswa. Pada era teknologi informasi dan komunikasi guru dituntut untuk mampu memahami dan memanfaatkannya. Teknologi informasi dan komunikasi berbasis komputer mengandung berbagai presentasi visual yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Presentasi multimedia dapat membantu pembelajaran secara audio visual yang dapat didesain dengan memanfaatkan animasi, warna, suara dan pengembangan materi pembelajaran melalui pemanfaatan jaringan internet. Namun kenyataannya masih terdapat guru yang belum memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media, dapat meningkatkan dan mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran.

Tujuan penelitian adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan presentasi visual terhadap aktivitas belajar siswa, (2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran apresiasi seni rupa menggunakan presentasi visual, (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan presentasi visual terhadap prestasi siswa pada pembelajaran apresiasi seni rupa.

Penelitian tentang pembelajaran apresiasi seni rupa menggunakan presentasi visual ini, dilakukan kepada siswa kelas XII semester dua, SMA Negeri 1 Cileunyi Kabupaten Bandung dari tanggal 15 Februari s.d. 15 Mei 2008, melalui pendekatan pengamatan, kuesioner, dan tes. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas eksperimen yaitu kelas yang pembelajaran apresiasi seni rupanya menggunakan presentasi visual dan kelas kontrol yaitu kelas yang pembelajaran apresiasi seni rupanya tidak menggunakan multimedia. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes prestasi, lembar observasi dan kuesioner.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan visual dalam pembelajaran apresiasi seni rupa berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar, yaitu nilai rata-rata prestasi belajar akhir kelas eksperimen lebih baik daripada nilai rata-rata prestasi belajar akhir kelas kontrol. Hasil analisis data observasi menunjukkan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada aktivitas kelas kontrol. Sedangkan hasil analisis data mengenai sikap, motivasi, peran visual dan guru terhadap pembelajaran apresiasi seni rupa umumnya siswa bersikap positif.

**VISUAL PRESENTATION EFFECTIVITY ON STUDYING ART APPRECIATION IN
SENIOR HIGH SCHOOL CILEUNYI 1**

One of the major activity at school is a studying process, therefore the teacher take an important part of it. The teacher has to have capability for explaining the major aim of studying then translate it to the student. In this era of important and communication technology a teacher is demanded to be able to understand and to take advantage of it. The information and communication technology which base on computer containing several visual presentation which can be used as studying media. The multimedia presentation can help us study by audio visual which is designed by taking advantage of animation, colour, voice and developing the studying material by using internet website. But in fact many teachers have not yet use that technology as the studying media. Base on the last research showed that studying by media can increase and influence the quality of the studying's result.

The research about the studying of art appreciation using this visual presentation is taken place at SMA Negeri I Cileunyi Kabupaten Bandung. The research is to be done to the student of grade XII from February 15th to May 15th 2008. The aim of the research are: (1) To know the influence of using this visual presentation to the student learning activity. (2) to know the respon of the student about this studying of art appreciation using the visual presentation. (3) To know the influence of using the visual presentation on studying art appreciation to the student's achievement. This research is been done by observation, questioner and test. This research is devided into two groups, that is: experimental class that is class which the visual presentation is using as the studying of art appreciation and control class that is class which the visual presentation is not used.

Base on the analysis's result, we can conclude that using the visual presentation on studying art appreciation can influence to the increasing of the achievement. It is proved that average rate of the experimental class is better than the average rate of the control class. It means that the attitude and motivation of the student to the visual presentation has been taken positively and its shows that the study activity of the experimental class is higher than the control class.

STUDI KOMPARASI BUSANA TARI TOPENG CIREBON DENGAN BUSANA TARI TOPENG PRIANGAN**AHUSTIANI - NIM 27106304****Program Studi Desain**

Realitas topeng telah hadir sejak zaman Pra-sejarah, yaitu sebagai media pemujaan terhadap Dewa dan arwah nenek moyang/ para leluhurnya. Dalam perkembangannya, dunia topeng mengalami perluasan fungsi, bukan saja sebagai axis mundi antara dunia manusia dengan dunia atas yang dipercaya sebagai pemberi sumber kekuatan dan keberkahan, melainkan pula topeng berfungsi sebagai benda hiasan, mainan anak, pelindung tubuh, serta media ekspresi bagi penciptanya untuk mencapai tujuan tertentu, seperti halnya tari topeng yang dijadikan media dalam menyebarkan agama Islam oleh Sunan Gunung Jati dan Sunan Kali Jaga.

Busana tari topeng adalah salah satu produk desain di masa lalu yang mempunyai ciri khas yang menjadi identitas tarian itu sendiri serta daerah asal dimana seni tersebut tumbuh dan berkembang. Adapun ciri utama tarian ini adalah menggunakan tutup kepala (tekes/gambuh/sobrah), topeng/kedok, dan pemakaian tutup punggung (mongkrong /krodong).

Objek penelitian ini adalah membandingkan fungsi, unsur visual dan makna simbolis yang terkandung dalam tiga busana tari topeng yang sering dipentaskan oleh masyarakat Bandung, yaitu tari topeng Klana Slangit Cirebon dengan dua tari topeng Priangan, yaitu tari topeng Koncaran Tjetje Somantri dan tari Topeng Klana Nugraha Soediredja. Ternyata di tahun 2008 ini, kostum- kostum tersebut mengalami beberapa perubahan, misalnya pada tari Klana Slangit Cirebon tidak lagi memakai gelang kaki, sedangkan pada tari topeng Koncaran, terjadi perubahan warna baju hijau menjadi merah, pemakaian dua buah kedok menjadi satu, dan memakai mongkrong. Sedangkan pada tari topeng Klana Nugraha, perubahan pada bentuk baju kutung menjadi baju lengan pendek.

Berdasarkan hasil analisa ketiga busana tarian topeng di atas, diperoleh kejelasan beberapa persamaan, antara lain persamaan fungsi keduniawian, struktur busana tari topeng, dan karakter raja lalim, sedangkan perbedaannya adalah fungsi sakral busana tari topeng Cirebon, unsur visual pada penggunaan asesoris dasi, warna baju, motif mongkrong dan tekstur/bahan busana serta makna simbolis pertunjukan topeng.

Kata Kunci : Komparasi busana, Tari Topeng, Fungsi, Unsur Visual dan Makna Simbolis.

STUDY COMPARISON THE CIREBON MASK DANCE COSTUME WITH THE MASK DANCE COSTUME OF PRIANGAN

The Mask reality have attended since epoch of Pre-History, has as the worship media to Gods and its ancestor. In its growth, the mask world has broadening its function, is not only as axis mundi between human being world and spiritual world which is trusted as giver of strength and blessing, but also the mask has function as decoration, child's toy, body protector, and as the expression media for its creators to reach specific achievement just like Sunan Gunung Jati and Sunan Kalijaga did in spreading Islam

The mask dance costume is one of the design product in the past which has the unique design that becoming identity of dance itself and also the place where the dance come from, grow and expand. The main characteristic of this dance costum is using head cover (tekes/gambuh/sobrah), mask, and using of back cover (mongkrong/krodong).

This research object is to compare function, visual element and symbolic meaning that contain in the three clothes mask dance which is often shown by society of Bandung, that is mask dance of Klana Slangit Cirebon with two mask dance of Priangan, those are the mask dance of Tjetje Somantri's Koncaran and Nugraha Soediredja's Klana. In fact in the year at 2008, The three costume have changed, for example at Klana Slangit Cirebon costum does not wear anklet, while at mask dance of Koncaran, have changed of green clothes colour become red, used two masks become one, and wearing mongkrong. And at mask dance of Klana Nugraha has been changed the kutung clothes to short arm clothes.

Based on the result of third analysis of mask dance costume above, we got several similarity, for example the similarity of worldliness function, cloth structure mask dance, and the worst of King's character, meanwhile the different is the sacred function of Cirebon's mask dance costum, visual element in using the tie accessories, costum colour, the design of mongkrong and tekstur/materials of dress and also symbolic meaning of mask performing.

Keyword : The Cloth Comparison, Mask Dance, Function, Visual Element and Symbolic Meaning.

“PAKARANG SUMEDANG LARANG”**Kajian Estetik, Fungsi, dan Makna Simbolik Desain Senjata Tradisional
Peninggalan Kerajaan Sumedang Larang di Jawa Barat****A.M. MAHDAR - NIM 27106307
Program Studi Desain**

Senjata tradisional seperti pedang, golok, tumbak, keris, kujang, di masyarakat Tatar Sunda disebut “pakarang”. Berdasarkan fungsinya pakarang-pakarang mengalami suatu perubahan sejalan dengan perkembangan budaya. Semula pakarang berfungsi sebagai alat untuk berburu, berkelahi atau berperang, kemudian sebagai simbol status, pangkat dan jabatan, benda pusaka, benda keramat, dan sekarang keberadaan pakarang-pakarang tersebut bagi sebagian masyarakat dianggap sebagai benda pusaka, benda keramat yang memiliki kekuatan magis, benda langka, barang antik yang mengandung nilai estetis. Pakarang peninggalan Kerajaan Sumedanglarang, merupakan aset budaya bangsa, yang perlu kita lestarikan dan perlu kita kaji kearifan budayanya untuk dijadikan landasan dan cermin bagi proses kebudayaan nasional dan proses pengembangan identitas budaya bangsa. Sebagai bagian dari identitas budaya bangsa, artifak tersebut mencerminkan gambaran pandangan hidup masyarakat Sumedang Larang, salah satu kerajaan yang pernah hidup di Tatar Sunda.

Kajian estetik, fungsi dan makna simbolik desain pakarang peninggalan Kerajaan Sumedang Larang merupakan upaya untuk memahami nilai-nilai luhur warisan dari nenek moyang yang telah menciptakan tonggak budaya di masyarakat Tatar Sunda. Keberadaan senjata-senjata tradisional yang disimpan di museum Prabu Geusan Ulun, Belum dapat ditentukan dengan pasti kapan senjata-senjata tersebut dibuat, bagaimana falsafah hidup masyarakat yang memproduksinya. Oleh karena itu langkah penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan Estetik.

Berdasarkan hasil analisa melalui kajian pustaka dan pengamatan langsung dilapangan, dapat disimpulkan bahwa: Nilai Estetik pakarang tidak lahir karena dorongan untuk memperindah atau memberi hiasan, melainkan didasari oleh tuntutan upacara keagamaan. Fungsi seni diabadikan dengan menghadirkan simbol-simbol tertentu untuk religi dan kebutuhan praktis. Ekspresi dalam karya-karyanya terikat oleh konvensi yang berlaku yang diterapkan dan dipahami secara turun temurun. Fungsi pakarang sebagai identitas, pelengkap kebutuhan laki-laki. Simbol dari “eusi” dan “cangkang”. Maknanya tercermin dari simbol-simbol yang terdapat pada struktur bentuk dan ragam hiasnya.

Kata Kunci: *Estetik, Fungsi, Makna Simbolik, Pakarang Sumedang Larang*

“PAKARANG SUMEDANG LARANG”**Study of Aesthetic, Function, and Symbolic Meaning of inheritance Weapon Design of Sumedang Larang Kingdom
in West Java**

The traditional weapons like sword, chopper, spear, *keris*, *kujang*, for people in *Tatar Sunda* (Sunda island) is called “*pakarang*”. Base on its function, it has changed a long with cultural development. Formerly, it used for hunting, fighting, and battling, then as status of symbol, grade and position, inheritance, sacred object. Nowadays *pakarang* are considered to be inheritance and sacred for having magical power, and consisting aesthetic value. *Pakarang* of Sumedang Larang Kingdom are being a treasury of our culture, which should save and continue as a base or reflection in developing a process of cultural development in our country. Artifact reflect an image for people in determining their ways of life in Sumedang Larang, one Kingdom which ever lived in Tatar Sunda.

The study of Aesthetic, function and symbolic meaning of Pakarang Sumedang Larang is the way to comprehend the highest value inheritance of our ancestor which had created the culture of people in Tatar Sunda. The existence of traditional weapon which stored in *Geusan Ulun* museum, are not determined yet surely about when the weapon are made and how the philosophical system of the people to produce it. Therefore the writer apply qualitative research method, with aesthetic approach.

According to the result of analyzing through references and observation directly, the writer draw the conclusion. Aesthetic value of pakarang were not born because of their motivation in giving good art decoration but base on their religiousness ritual demand. Function of art kept for presenting certain symbols, however, it is for religious and practical requirement. Expression from its work tied by the applied convention to apply and comprehend handed for next generation. Function of pakarang is self identity for men as a symbol of “eusi” and “cangkang”. The meaning reflect from their symbol found on structure form and its various decoration.

Key word: *Aesthetic, Function, Symbolic Meaning, Pakarang Sumedang Larang*

MAKNA KARTUN POLITIK KARYA T. SUTANTO**BASNENDAR H - NIM 27106017****Program Studi Desain**

Kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Kartun biasanya muncul dalam publikasi secara periodik, dan paling sering menyoroti masalah politik atau masalah publik. Sebuah gambar kartun yang mengandung sebuah kritikan yang dimuat sebuah koran atau majalah dan dimuat dirubrik opini adalah kartun politik (*political cartoon*).

Sebagai salah satu kartunis yang banyak berperan dalam perkembangan kartun di Indonesia, tidak dapat dilepaskan dari nama T. Sutanto. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana makna yang terkandung dibalik konfigurasi objek-objek visual pada kartun politik karya T. Sutanto dengan mempertimbangkan kondisi sosial politik dan kecenderungan pola visual pada karya tersebut. Karya yang diteliti adalah karya yang diciptakan pada tahun 1966-2008.

Dengan mengkaji lewat makna kartun merupakan salah satu karya seni yang dapat dijadikan rujukan untuk memahami dinamika sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Untuk menguak makna kartun pada kenyataannya bukanlah pekerjaan mudah, mengingat berbagai persoalannya menyangkut permasalahan yang berkembang dalam masyarakat, khususnya mengenai masalah sosial dan politik. Dengan melalui pendekatan ikonografi dan ikonologi dari Erwin Panofsky memberi tiga tahapan dalam menganalisis, yaitu sebagai tahap awal untuk mendeskripsikan ciri-ciri visual yang tampak (tahap *preiconographical*), tahapan untuk mengidentifikasi makna sekunder dengan melihat hubungan antara motif sebuah seni dengan tema, konsep atau makna yang lazim terhadap peristiwa yang diangkat oleh sebuah gambar (tahap *iconography*), dan tahapan melakukan interpretasi dengan mempertimbangkan pemaparan mengenai obyek dari T. Sutanto sebagai kartunis (tahap *iconology*).

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kartun politik T. Sutanto lebih mengedepankan pesan dan situasi penggambaran kartun daripada figur atau tokoh yang dimunculkan, sehingga karya kartunnya lebih mengutamakan pesan bukan kebagusan teknisnya. T. Sutanto memikirkan betul kandungan humor dalam setiap karya kartunnya dimana saat menampilkan kartun dengan kadar humor yang tinggi, kadang pula dengan muatan yang serius, dan kapan mengandung sindiran yang keras dan tajam. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pola visual yang muncul dalam penelitian ini yaitu adanya pola visual yang berulang antara satu karya dengan karya yang lain yang memiliki persamaan tema dari cara penggambaran.

Key words : *kartun politik, makna, ikonografi.*

MEANING IN POLITICAL CARTOON WORKS BY T. SUTANTO

Cartoon is a representative or symbolic figure, containing the elements of satire, funny, or joke. The cartoon usually come up in the publication periodically, and most frequently highlighting the political or public matters. A cartoon figure containing a criticism covered in a newspaper or magazine and covered in an opinion column is a political cartoon.

As one of the cartoonists having largely roles in the development of cartoons in Indonesia, it can't be separated from the name of T. Sutanto. The objective of this research is to identify how the meaning contained behind the configuration of visual objects on the political cartoon by T. Sutanto by considering social political conditions and the trends of visual patterns in the works. The works studied are the works made in the period of 1966-2008.

By studying through the meaning of cartoon being one of the art works that can be made a reference to understand a social dynamics occurring in the public. In order to reveal the meaning of cartoon in fact not an easy task, whereas various the problems concerning the problems developing in the public, primarily pertaining to the social and political problems. By passing through the iconographical and iconological approaches from Erwin Panofsky it provides with three stages in analyzing, as initial stage to describe the appeared visual features (*pre-iconographical*), a stage to identify a secondary meaning by seeing the relationship between an art's motive and theme, concept or meaning usually to the events taken up by a figure (*iconographical stage*), and the stage doing an interpretation by considering a description of the objects from T. Sutanto as a cartoonist (*iconological stage*).

In this research it is concluded that T. Sutanto's political cartoon is to more propose the message and situation of cartoon drawing than figure appeared, such that his cartoon works are to more prioritize the message not the technical good. T. Sutanto really considered the joke content in every his cartoon work where in the time of appearing the cartoon with a high joke content, sometimes also with a serious load, and when containing a hard and sharp satire. From this research it can be concluded that the visual pattern appeared in this research is the presence of visual pattern repeatedly between one work and another having a thematic equality of the drawing way.

Key words : *political cartoon, meaning, iconography.*

STRATEGI KAMPANYE IKLAN DOVE TERHADAP PERSEPSI KAUM PEREMPUAN

IRA WIRASARI - NIM 27106009
Program Studi Desain

Iklan kosmetik saat ini berlomba-lomba untuk menampilkan dan menggunakan model perempuan yang sempurna, bahkan tak jarang iklan – iklan tersebut menampilkan para artis untuk dapat menarik perhatian para konsumennya, contohnya Lux, Ponds, serta Olay. Namun, Dove justru menggunakan model perempuan biasa dalam iklannya, bahkan cenderung tidak tampak cantik. Tampaknya dengan iklan kampanyenya Dove berusaha ingin merubah atas standar kecantikan yang ada selama ini dalam masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai strategi iklan dalam iklan kampanye Dove *Real Beauty* dan *Real Beauty Real Friends* serta persepsi kaum perempuan terhadap arti kecantikan dan pertemanan pada iklan kampanye Dove *Real Beauty* dan *Real Beauty Real Friends*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau bidang tertentu secara faktual dan cermat, metode ini juga menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Dove mengaplikasikan teori *positioning* berdasarkan masalah atau fenomena mengenai standar kecantikan perempuan dalam menyelenggarakan iklan kampanyenya. Strategi ini dilakukan oleh Dove, karena Dove berusaha untuk menanamkan arti kecantikan yang berbeda dengan yang menjadi standar kecantikan dalam masyarakat selama ini, selain itu Dove juga berusaha untuk meningkatkan jumlah penjualan produknya. Berdasarkan hasil angket yang penulis sebarakan kepada 100 orang responden dan hasil diskusi pada *focus group discussion*, maka diperoleh hasil bahwa persepsi kaum perempuan terhadap arti kecantikan dan pertemanan sejati yang menjadi ide sentral kampanye iklan ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pihak Dove, yakni tidak memandang arti kecantikan hanya dari tampilan fisik saja.

DOVE'S CAMPAIGN STRATEGY TOWARDS WOMEN'S PERCEPTION

Currently, cosmetics advertising tried to put and used a perfect model, in fact those advertising put an actress to get the attention from the consumers, for example, Lux, Ponds and Olay. But, Dove do a different thing. In the time another cosmetics products tried to put a beautiful and perfect woman, Dove used an ordinary woman in its advertising, even they doesn't look beautiful. Apparently Dove tried to break a stereotype for a beauty standards in the society.

Based on that background, so the writer attracted to research about an advertising strategic in the Dove's Real Beauty and Real Beauty Real Friends advertising strategic also women's perception toward the meaning of beauty and friendship on the Dove's advertising campaigns.

A research method that used in this research is a descriptive method, which have a purpose to describe systematically one fact or one field in a factual and accurate, this method is also used qualitative and quantitative method.

Dove applied a positioning theory to organized this advertising campaign. This strategic takes by Dove because Dove tried to give a different meaning about beauty and friendship which have become a standards in the society, beside Dove tried to increase their product selling. Based on the questionare that the writer spread to 100 respondent and focus group discussion the results is a women's perception toward the meaning of beauty and friendship appropriate with the goal that Dove wants to achieve, which is not judging the meaning of beauty and friendship only from a physical attractiveness.

ESTETIKA BUSANA KEBESARAN SULTAN KASEPUHAN, KANOMAN, DAN KACIREBONAN

TUTI SUDIARTI - NIM 27106306
Program Studi Desain

Penelitian difokuskan pada kajian estetik busana tradisional sultan di tiga kasultanan di wilayah budaya Cirebon. Latar belakang menggali dan mengkaji masalah ini karena secara khusus belum ada literatur dan bukti kajian ilmiah yang mengangkat masalah estetik busana sultan di Cirebon. Saat ini busana kasultanan Cirebon banyak digunakan sebagai dasar ide penciptaan desain busana oleh para perancang, walaupun hanya meminjam unsur perupaannya, dan tidak menggali nilai filosofi dan makna di balik busana tersebut. Oleh karena itu, penelitian tentang busana ini diharapkan dapat melengkapi perbendaharaan keilmuan, dan memperkaya khasanah budaya tradisi.

Metoda yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan estetika. Aspek desain yang dikaji yaitu wujud visual busana sultan dilihat dari bentuk, warna, bahan, motif hias, yang merupakan unsur estetika pada busana kebesaran Sultan Kasepuhan, Kanoman, dan Kacirebonan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diungkapkan secara garis besar, bahwa estetika busana kebesaran sultan Kasepuhan, Kanoman, dan Kacirebonan di wilayah budaya Cirebon memiliki kesamaan dalam hal fungsi busana adat, bentuk, motif hias, serta warna. Aspek simbol dan makna yang diungkapkan para informan mengarah pada adanya hubungan yang kausal dan integral antara busana dan fungsinya dalam upacara keagamaan, antara motif-motif hias pada busana, barang-barang perlengkapan (kap lampu, meja), unsur bangunan istana, serta elemen estetik interior bangunan. Cita rasa estetik yang menggabungkan unsur tradisional dan spiritual menghasilkan nilai kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmoni*), dan keseimbangan (*balance*) dalam wujud visual busana kebesaran sultan. Busana kebesaran sultan Cirebon sebagai bagian dari kebudayaan Cirebon merupakan satu bentuk hasil akulturasi dengan budaya luar, baik kebudayaan Sunda, Jawa, maupun dari luar Nusantara, khususnya pengaruh budaya Islam Timur Tengah. Hal ini tercermin pada motif hias busana, bendo, dan motif batik.

Kata Kunci: Estetik, busana sultan; Keraton Kasepuhan, Kanoman dan Kacirebonan.

THE ESTHETIC STUDY OF THE SULTAN'S FULL DRESS IN KASEPUHAN, KANOMAN AND KACIREBONAN SULTANATES

This research emphasizes on the esthetic study of traditional Sultan's costumes of the three Sultanates in Cirebon region. The importance of study based on scarcity of literatures and scientific study examining the Sultan of Cirebon's full dress; whereas in fact the esthetic elements of the Sultan of Cirebon's full dress have inspired several fashion designers to apply those elements in their design. However, the fashion designers only use the superficial features of the dress but not deeply study on this meaning and philosophical values. Therefore, it is hoped that the esthetical investigation on the full dress will enrich the knowledge based on tradition and the cultural treasures.

Using descriptive methodologies of research, its research topic analyzed using qualitative approach. The aspect of design examined is the visual features of Sultan's full dress by considering the esthetic elements of the full dress, namely form, color, fabric and decorative motif.

The study discovers that in general the three Sultanates in the cultural region of Cirebon, namely Kasepuhan, Kanoman and Kacirebonan, share commonalities in the esthetic elements of the sultan's full dress. In the function of the traditional costume, form, decorative and color, there are commonalities among these three sultan's full dress. The informants of this research also confirm that there is an integral and clausal relationship between the symbol and meaning of full dress and the furniture (e.g. shade of lamp, table). There is also relationship between the symbolic meaning of full dress and the esthetic element of building's interior design. The esthetic taste processed traditionally and spiritually will create unity, harmony, and the balance in the visual aspect Sultan's full dress. The Sultan of Cirebon's full dress as a part of Cirebon culture is the result of acculturation from internal and external cultures, such as Sundanese, Javanese and even foreign culture, particularly that of the Middle East (especially the influence of Islam). This acculturation can be seen on the decorative motif of the full dress, the large-bladed knife, and the motif of batik.

Key Words: The esthetic of full dress of the Sultan Kasepuhan, Kanoman and Kacirebonan.

ANALISIS KONTEN GAMBAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN SENI RUPA DI TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS

WAWAN RIDWAN BAIHAKI - NIM 27106301
Program Studi Desain

Tinggi rendahnya kualitas sumber daya manusia banyak dipengaruhi oleh tingkat keberhasilan pembangunan nasional pada sektor pendidikan. Dalam hal ini sektor pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk kepentingan tersebut maka proses pendidikan khususnya yang diselenggarakan di sekolah-sekolah formal perlu mendapat perhatian dalam kelangsungan pelaksanaannya.

Pendidikan Seni Budaya lebih khususnya pendidikan Seni Rupa memberikan wadah kreativitas berekspresi melalui perwujudan karya seni rupa yang dihasilkan oleh para peserta didik. Selain itu juga menyediakan wadah pemupukan sikap positif dan sikap menghargai berbagai karya seni rupa melalui kegiatan apresiasi. Memperhatikan hal tersebut maka pendidikan Seni Rupa merupakan bagian penting dalam usaha menghasilkan manusia yang memiliki kepekaan rasa, mampu memperhatikan, mampu merespon dan sekaligus menghargai lingkungannya.

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian terhadap kreativitas berekspresi para peserta didik yang berwujud karya seni rupa berupa gambar. Kajian ini difokuskan terhadap isi gambar yang dihasilkan para peserta didik yang meliputi : tema gambar, visualisasi gambar yang terdiri dari kesatuan dan keseimbangan, dan jenis gagasan gambar.

Kajian ini menghasilkan gambaran sebagai berikut :

Tema yang terdapat pada karya gambar peserta didik meliputi : tema lingkungan berjumlah 65%, tema makhluk hidup berjumlah 12,5%, tema benda berjumlah 12,5%, tema manusia berjumlah 7,5%, dan tema binatang berjumlah 2,5%. Visualisasi gambar yang terdapat pada karya gambar peserta didik ada yang sudah memperlihatkan kesatuan berjumlah 77,5%, dan juga ada yang belum memperlihatkan kesatuan berjumlah 22,5%. Keseimbangan yang terdapat pada karya gambar peserta didik meliputi : keseimbangan sentral berjumlah 52,5%, keseimbangan asimetris berjumlah 30%, keseimbangan simetris berjumlah 15%, dan keseimbangan segi tiga berjumlah 2,5%. Jenis gagasan yang terdapat pada karya gambar peserta didik meliputi : jenis ilustratif berjumlah 52,5%, jenis naturalistik berjumlah 27,5%, jenis dekoratif berjumlah 12,5%, dan jenis fantasi berjumlah 7,5%.

Kata Kunci : Tema, Visualisasi Kesatuan, Visualisasi Keseimbangan, dan Jenis gagasan.

ANALYSIS OF THE DRAWING CONTENT OF PUPIL PARTICIPANT ON THE FINE ART SUBJECT AT SENIOR HIGH SCHOOL DEGREE

High and low of the quality of the human resource force most influenced by the success of the national development on the education sector. In this case the education sector has an important role increasing the quality of human resource force. For the sake of that then the education process especially which is being held in formal schools need to have attention in its process. The education of culture art more especially the education of fine art gives a place for expression creativity pass through the shape of the fine art work which is produced by the pupil participants. Beside that it also gives a place for fertilizing the positive and appreciation attitude for a various fine art work pass through appreciation activity. To take note of that then fine art education is a part of important form in producing a human being that has a sensitivity sensation, attention capability, response capability and able to appreciate his environment at once.

The research that is done is that research about the expression creativity of the pupil participant which is in the form of work of art in the shaped of drawing. We would like to focus this study on the content of the drawing that is produced by the pupil participant that is : drawing theme, drawing visualization that consist of unity and balance, and kind of drawing idea.

This study produces images like :

The theme which is found in the drawing work of the pupil participant cover by : the number of surrounding theme is 65 %, the number of living being theme is 12,5 %, the number of object theme is 12,5 %, the number of human being theme is 7,5 %, the number of animal theme is 2,5 %. The drawing visualization which is found in the drawing work of the pupil participant has shown a number of unity about 77,5 %, and some of them haven't shown a number of unity about 22,5 %. The balancing which is found in the drawing work of the pupil participant cover by : the number of central balancing is 52,5 %, the number of a symmetrical balancing is 30 %, the number of symmetrical balancing is 15 %, and the number of triangle balancing is 2,5 %. The kind of idea which is found in the pupil participant cover by : the kind of illustrative is about 52,5 %, the kind of is about 27,5 %, the kind of decoration is about 12,5 %, and the kind of fantasy is about 7,5 %.

Key Word : Theme, Visualization that consist of Unity and Balance, and kind of idea.

KAJIAN ESTETIK VISUAL PADA MEBEL DI KERATON KASEPUHAN CIREBON

YULIS DWI RACHMAYANI - NIM 27106302

Program Studi Desain

Keberadaan Keraton Kasepuhan sebagai salah satu pusat kebudayaan masyarakat Islam menempatkan pranata sosial sebagai panutan kehidupan masyarakat pesisir utara pantai Jawa. Keraton Kasepuhan Cirebon sebagai *culture center* yang berbasis agama Islam menghasilkan berbagai bentuk artifak salah satunya adalah mebel, yang diyakini sebagai barang-barang bertuah yang memiliki kekuatan magis dan spiritual. Oleh sebab itu penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji bentuk, fungsi, ragam hias dan makna simbolik pada mebel di keraton Kasepuhan Cirebon peninggalan periode Sunan Gunung Jati hingga Sultan Sepuh X.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan historis dan estetik. Data yang diperoleh melalui studi literature, observasi dan menggunakan data langsung berupa survey, hasil wawancara dan dokumentasi dengan menganalisa pengumpulan data kemudian disajikan dalam bentuk teks naratif, tabel dan gambar. Mebel yang dijadikan fokus penelitian adalah mebel yang digunakan dalam acara kenegaraan serta mebel untuk acara ritual keraton.

Hasil dari penelitian ini memperlihatkan keberadaan mebel di Keraton Kasepuhan tidak dapat terlepas dari peristiwa sejarah dan latar belakang kebudayaan yang terjadi dalam perkembangan Cirebon sebagai sebuah wilayah dan komunitas. Latar belakang kebudayaan yang mewarnai kehidupan sosial-budaya di Keraton Kasepuhan saat ini memiliki kaitan erat dengan sistem kebudayaan yang berkembang pada era sebelumnya. Pergerakan pembentukan karakter budaya Cirebon dibentuk dan bersumber dari kehidupan Keraton Kasepuhan sebagai *culture center* Cirebon. Sebagai sebuah artifak budaya bentuk mebel di keraton Kasepuhan mempunyai ciri-ciri yang hampir sama dengan mebel yang berasal dari Eropa dan kawasan Asia lainnya. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh budaya asing yang mewarnai kebudayaan Cirebon.

Mebel keraton mempunyai beberapa fungsi diantaranya fungsi fisik, fungsi sosial dan fungsi simbolik. Fungsi fisik berkenaan dengan kegunaan mebel sebagai penunjang aktifitas manusia, fungsi sosial artinya melalui mebel dapat menentukan status sosial dalam masyarakat atau dapat menghadirkan citra bagi pemakainya. Selain itu secara visual mebel juga mempunyai nilai keindahan dan makna simbolik. Penerapan konsep estetik pada mebel keraton diantaranya dapat terlihat dengan adanya kesatuan, keseimbangan dan proporsi antara bentuk, penggunaan warna serta ragam hiasnya. Ragam hias yang diterapkan adalah ragam hias flora, fauna, geometris dan kombinasi. Melalui penerapan ragam hias menjadikan mebel sebagai suatu artifak yang bernilai.

Kata Kunci : fungsi , makna dan konsep estetis pada mebel di keraton Kasepuhan

STUDY OF THE VISUAL AESTHETICS ON THE FURNITURE AT CIREBON KASEPUHAN PALACE

The existence of Kasepuhan Palace as one of the Islamic society's cultural centers places social order as a role life of the people of the Northern Java coast. The Cirebon Kasepuhan Palace as a cultural center which is based on Islam produces a variety of artifacts, one of which is furniture. The furniture is believed to be magical objects having magical and spiritual power. Therefore, the research is aimed at studying the shapes, functions, ornaments and symbolic meanings of the furniture at Cirebon Kasepuhan Palace as a heritage of Sunan Gunung Jati period as of Sultan Sepuh X..

This research employs a qualitative method through a historical and aesthetic approach. Data derived through literature study, observation, survey, interviews and documentation were then analyzed and presented in the form of texts, narrative, tables and pictures. The furniture chosen as a focus of the research is the one that is used for the state ceremonies and the furniture for the palace ritual ceremonies.

Results indicate that furnitures at Kasepuhan Palace can not be separated from historical events and cultural background of the development of Cirebon area and its community. The cultural background that colors the socio-cultural life at Cirebon palace nowadays is closely related with the system that developed in the previous era. The character building movement of Cirebon culture was formed and derived from the life of Kasepuhan palace as a cultural center of Cirebon.

As a cultural artifact, the form of the furniture at Kasepuhan palace has the features which are similar to that of originating from (Europe) and other Asian areas. This results from foreign people's influences adding color to the culture of Cirebon.

The furniture at Cirebon Palace has several functions – physical, social and symbolic. Physical function is concerned with the use of the furniture as human supporting activities. Social function means that the furniture can determine a social status or bring a state for its owner. Besides that, furniture has visually aesthetic values and symbolic meanings. The application of aesthetic concept into the palace furniture can be seen from its entity, balance and proportion between the shape, color use and variety of ornaments. Various ornaments applied take the form of flora, fauna, geometry and combinations. The application of such ornaments makes the furniture a valuable artifact.

Keywords: function, meanings, and aesthetic concept on the furniture at Kasepuhan Palace

INTERPRETASI MAKNA CAHAYA ALAMI PADA RUANG GEREJA KATOLIK DALAM PERSEPSI UMAT

RANI DIAN BESTARI - NIM 27106006
Program Studi Desain

Ruang gereja Katolik yang dibangun baik sebelum maupun setelah Konsili Vatikan II harus dapat mewujudkan dan mengkomunikasikan makna religius yang ditentukan dalam konsili tersebut. Salah satu bahasa arsitektural yang memegang peranan penting dalam proses pemaknaan ini adalah media pencahayaan alami. Pencahayaan alami dalam ruang gereja harus mengkomunikasikan makna religius yang terdiri atas makna liturgis dan makna dogmatis tersebut kepada umatnya.

Dalam persepsi umat Katolik di Bandung, proses ini tidak selalu berhasil. Maka perlu dilakukan studi evaluatif dengan pendekatan metode semantik diferensial untuk mengukur interpretasi makna konotatif dari obyek studi, yang mencakup gereja Katolik di Bandung sebelum Konsili Vatikan II (Katedral St. Petrus, Gereja St. Perawan Maria 7 Kedukaan) dan setelah Konsili Vatikan II (Gereja St. Laurentius, Gereja Hati Tak Bernoda St. Perawan Maria).

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa makna religius yang ditentukan dalam Konsili Vatikan II sudah tersampaikan kepada umat gereja di Bandung melalui pencahayaan alami dalam ruang gereja baik yang dibangun sebelum maupun setelah Konsili Vatikan II. Namun dalam persepsinya, umat menilai bahwa interpretasi makna dogmatis secara khusus tentang transendensi dan imanensi Ilahi lebih dapat tersampaikan melalui cahaya alami yang bersifat klasik dan meditatif dalam ruang gereja yang dibangun sebelum Konsili Vatikan II; dibandingkan melalui cahaya alami yang bersifat modern dan selebratif dalam ruang gereja yang dibangun setelah Konsili Vatikan II. Sistem pencahayaan yang dinilai umat sebagai klasik dan meditatif menggunakan bukaan cahaya pada bidang vertikal pelingkup ruang (dinding), dengan posisi bukaan primer pada ketinggian di atas level manusia, menerapkan metode distribusi cahaya berupa kaca bias (refracting) pada bukaan primernya, dan menerapkan metode kontrol kecerahan berupa kaca patri berwarna pada bukaan sekundernya.

Metode pencahayaan modern–selebratif menggunakan bukaan cahaya pada bidang horizontal pelingkup ruang (langit-langit), dengan posisi bukaan primer di atas manusia (umat), menerapkan metode distribusi cahaya berupa skylight sebagai bukaan cahaya primer, dan metode kontrol kecerahan berupa louver horizontal dan kaca patri berwarna pada bukaan sekundernya.

Kata Kunci :

cahaya alami, interpretasi makna, gereja Katolik, Konsili Vatikan II

MEANING INTERPRETATION THROUGH NATURAL LIGHT AT CATHOLIC CHURCH SPACE IN THE LAY PEOPLE PERCEPTION

Catholic church spaces built before and after the 2nd Vatican Council should capacitate and communicate religious meanings defined in the council. Natural lighting is a means of architectural language that holds an important role in this process. The lighting in church spaces should be able to communicate the religious meanings, defined in liturgical and dogmatic meanings, to the lay people of the church.

In the lay people perception, this process is not always successful for the Catholic churches of Bandung. Therefore, it is necessary to conduct an evaluative study using the method of semantic differential to measure the connotative meaning interpretation of the objects studied, consisting of Catholic churches in Bandung built before the 2nd Vatican Council (Katedral St. Petrus, Gereja St. Perawan Maria 7 Kedukaan) and after the 2nd Vatican Council (Gereja St. Laurentius, Gereja Hati Tak Bernoda St. Perawan Maria).

From the research result, it is apparent that religious meanings defined in the 2nd Vatican Council have been communicated to the lay people of the Church in Bandung through natural lighting in church spaces either built before or after the 2nd Vatican Council. In spite of this fact, the lay people perceive that the interpretation of the dogmatic meaning in particular regarding the transcendence and immanence of God is more distinctly conveyed through the classical and meditative natural light of the church spaces built before the 2nd Vatican Council; compared to the modern and celebrative natural light of the church spaces built after the 2nd Vatican Council. The lighting system perceived by the lay people to be classical and meditative generates light openings on the vertical planes of a space (walls), with primary openings above human level, applies refracting glasses as a light distribution method in its primary openings, and uses coloured stain glasses as a brightness control method for its secondary openings.

The modern–celebrative lighting method applied in the cases uses light openings on the upper horizontal planes of the spaces (ceilings/ roof structures), with primary openings above human level, applies skylights as a light distribution method in its primary openings, and uses both horizontal louvers and coloured stain glasses as brightness control methods for its secondary openings.

Keywords :

natural light, meaning interpretation, catholic church, 2nd Vatican Council

**PERSEPSI PEMIRSA TERHADAP PESAN IKLAN HIPERBOLA PRODUK OTOMOTIF DI TELEVISI
(Motor Yamaha, Suzuki, Honda dan Bajaj)**

**FADHLY ABDILLAH - NIM 27106003
Program Studi Desain**

Dalam upayanya memperkenalkan produk terhadap konsumen, iklan perlu mempunyai strategi kreatif yang efektif dan komunikatif sehingga iklan tersebut dapat menarik perhatian sekaligus pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh masyarakat. Dalam setiap iklan khususnya iklan hiperbola sudah barang tentu memuat sebuah pesan yang ingin disampaikan terhadap Sasarannya. Dimana pesan tersebut akan sampai pada benak sasaran yang kemudian pesan tersebut akan dipersepsi oleh Sasarannya berdasarkan alasan masing-masing.

Metoda yang digunakan untuk meneliti persepsi pemirsa terhadap pesan iklan hiperbola ini menggunakan pendekatan persepsi melalui metoda deskriptif analisis, metoda tersebut bertujuan untuk mencari tahu persepsi pemirsa terhadap pesan iklan hiperbola.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ‘penafsiran-evaluasi (persepsi) yang berbeda antara satu orang dengan orang yang lainnya terjadi, karena dalam sebuah proses persepsi, dapat diawali oleh proses pemaknaan sesaat atau disebut sensasi, kemudian setelah stimulus dihubungkan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pemirsa/orang baru akan muncul sebuah persepsi. Akan tetapi secara garis besar terjadi kesesuaian dalam mempersepsi pesan iklan otomotif ‘motor’ yang menggunakan konsep hiperbola antara pemirsa dengan pesan yang disampaikan oleh pembuat iklan.

Selain itu juga sensasi iklan yang ditangkap sebagian besar sudah bisa mewakili persepsi pesan iklannya, dikarenakan komunikasi *visual* dan *audio* yang di hiperbola pada iklan tersebut dapat dicerna oleh otak pemirsanya, sehingga pesan dapat sampai dan diterima oleh pemirsa. Pada kurun waktu tersebut ternyata secara garis besar persepsi pesan (fenomena) yang ditangkap oleh pemirsa terhadap iklan motor yang menggunakan konsep hiperbola adalah “kecepatan”.

Pada intinya persepsi dan pengaruh yang dirasakan pemirsa terhadap pesan iklan hiperbola tergantung pada klasifikasi muatan hiperbola yang terdapat pada iklan tersebut.

Kata kunci: Pesan iklan, hiperbola, pemirsa, persepsi

**AUDIENCE PERCEPTION TOWARDS THE MESSAGE OF HYPERBOLIC AUTOMOTIVE PRODUCTS
COMMERCIAL ON TELEVISION
(Yamaha, Suzuki, Honda, and Bajaj Motorcycles)**

In their efforts to introduce products to consumers, commercials need creative strategies which are both effective and communicative so that they attract attention as well as ensure that the messages delivered may be accepted by the public. In every commercial, especially hyperbolic commercials, surely contain certain messages that are meant to be delivered to their targets. These messages will reach the targets’ mind, and will continue to be perceived by the targets based on their own reasons.

The investigation on the audience perception towards these hyperbolic commercial messages uses analytical-descriptive method. This method is intended to find the audience perception towards the messages of hyperbolic commercials.

Research shows that different evaluative interpretations (perceptions) which occur between one person and another are due to the fact that a perceptive process begins with a momentary understanding process, which is called sensation. Then, after the stimulus is connected to the factors which influence the audience, a perception emerges. However, there is generally a concord in perceiving the messages in motorcycles commercials which employ the concept of hyperboles between the audience and the messages conveyed by the advertisers.

In addition, commercial sensation which is captured is already capable of representing the commercial message perception because hyperbolic audio and visual communication contained in the commercial can be discerned by the audience so that the message can be delivered and comprehended by the audience. During this period, it has been found that the general perception which is captured by the audience regarding the hyperbolic commercial is “speed”.

Basically, the perception and influence which are felt by the audience concerning the hyperbolic commercial messages largely depend on the classification of the hyperbolic contents of the commercial.

Key words: commercial message, hyperbole, audience, perception

**KAJIAN METAFORA VISUAL DALAM IKLAN TELEVISI
PRODUK OTOMOTIF TAHUN 2005 – 2007**

**RATNO SUPRAPTO - NIM 27106022
Program Studi Desain**

Iklan merupakan salah cara untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak yang dianggap sebagai sasaran. Didalam iklan terdapat beberapa gaya iklan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan komunikasinya. Iklan televisi dengan gaya metafora visual merupakan salah satu gaya dalam membuat sebuah iklan yang kini banyak digunakan untuk menyampaikan suatu pesan baik barang atau jasa.

Gaya metafora visual dalam iklan menjadi kajian dalam penelitian ini, metafora visual diungkapkan sebagai pengalihan dari tanda atau objek sebenarnya. Didalam iklan televisi produk otomotif, pesan iklan dengan gaya metafora menjadi objek pesan yang sangat kuat.

Dalam penelitian ini metafora visual dalam iklan televisi mejadi kajian penelitian yang direlasikan dengan latar budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan budaya karena dalam penyampaian isi atau topik pesan berlatar belakang penggunaan unsur budaya dalam ungkapan objek metafora iklannya.

Kategori otomotif dengan jenis *MPV (multi purpose vehicle)* memiliki ungkapan yang beragam dalam penyampaianannya. Istilah ‘tenor’ dalam metafora merupakan makna harfiah, sedangkan istilah ‘kendaraan’ merupakan ungkapan metafora dari istilah yang sebenarnya. Metafora dalam iklan televisi otomotif sering menggunakan objek atau ikon yang berhubungan dengan artifak dan makna budaya. Korelasi antara objek metafora dan unsur budaya menghasilkan makna yang menjadi latar belakang penggunaan objek atau ikon yang ditampilkan dalam iklan.

Kata kunci: Iklan, Metafora Visual, Budaya.

**A STUDY ON VISUAL METAPHORS
IN AUTOMOTIVE PRODUCTS TELEVISION COMMERCIALS
BETWEEN THE YEAR 2005 - 2007**

Commercials are one of the ways to deliver a message to the target public. Commercials contain a number of advertising styles which can be used to convey the communicative messages. Television commercials with visual metaphor style include a unique way in developing a commercial which is now widely used to deliver a message regarding certain goods or services.

Visual metaphor styles become the object of this research, which is expressed as a diversion from the actual signal or object. In automotive products television commercials, advertising messages with metaphorical styles are becoming very strong message objects.

In this research, visual metaphors in television commercials are the object of the investigation and are related to cultural background. This research employs cultural approach because it uses cultural elements in delivering the contents or topics of the messages with cultural background in expressing the commercial metaphor objects.

Metaphors in television commercials which belong to the automotive category, particularly *MPV (multi-purpose vehicle)* contain various expressions in their delivery. The term “tenor” in a metaphor has a literal meaning, while the term “vehicle” is a metaphorical expression of the original term. Metaphors in automotive television commercials frequently use objects or icons which are related to cultural artifacts. The correlation between metaphor objects and cultural elements produce certain meanings which become the background for the use of objects or icons in the commercial presentations.

Key words: commercial, visual metaphor, culture