

PERANCANGAN INFOGRAFIS PETA SENTRA MEBEL UKIR DI JEPARA

JAMALUDIN HANIF, HANNY HARYANTO

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

Email : jamaludinhani@gmail.com, 77project@gmail.com

ABSTRACT

Jepara is a Regency in Central Java which is famous for its wooden carved furniture and crafts that are already internationally. The resulting product is the quality of its exports. The craftsmen of Jepara is currently facing some problems like the demands of producing "green" craft, wood supply that does not meet your needs and more. One of the problems is the earnings a little bit. Among crafters and buyers there are many people who are in the middle or pengepul. Carved furniture prices can be expensive but income earned from the sale of crafters is very minimal. One factor in the rise of pengepul is the limitation of craftsmen who could not relate to the buyer directly. The purpose of this design is to create a media information so that buyers and artisans can more closely so that it can empower local crafters who actually have the skills but less profit. Proceed by using the analysis of the 5W + 1 h (What, Where, When, Why, Who, How) thereby making the concept of design. Comprehensive design consisted of billboards, newspaper ads, folders, and posters.

Keywords : *Design, Maps, Carving Furniture Center, infographic, Jepara Regency.*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jepara merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang terkenal akan kerajinan mebel dan ukir kayunya yang sudah mendunia, mayoritas mata pencaharian masyarakat Jepara adalah dari industri mebel kayu. Banyak sekali pilihan mebel di Jepara, mulai dari produk-produk *handy craft* yang kecil sampai produk *gazebo* yang berukuran besar di produksi di Jepara.

Perajin Jepara saat ini menghadapi beberapa masalah seperti tuntutan memproduksi kerajinan "hijau", pasokan kayu yang tak sesuai kebutuhan dan lainnya. Salah satu masalah adalah penghasilan yang sedikit. Antara perajin dan pembeli ada banyak orang yang berada di tengah atau pengepul. Harga mebel ukir bisa menjadi mahal tapi pendapatan yang diperoleh perajin dari penjualan sangat minim. Salah satu faktor munculnya pengepul adalah keterbatasan perajin yang belum bisa berhubungan dengan pembeli secara langsung.

Maka dari itu agar pembeli bisa datang langsung ke tempat perajin tanpa melewati pengepul dibutuhkan sebuah media mengenai lokasi para perajin mebel di Jepara dan diharapkan antara pembeli dan perajin bisa lebih dekat agar bisa memberdayakan perajin setempat yang sebenarnya punya keahlian namun kurang mendapat keuntungan.

1.2. Rumusan Masalah

Harga mebel ukir bisa menjadi mahal tapi pendapatan yang diperoleh perajin dari penjualan sangat minim, karena keterbatasan perajin yang belum bisa berhubungan dengan pembeli secara langsung sehingga muncul banyak pengepul. Penulis menentukan lingkup permasalahan dalam penelitian ini adalah "bagaimana merancang

komunikasi visual peta sentra mebel ukir di Jepara agar pembeli bisa mendapatkan informasi mengenai lokasi perajin”.

1.3. Batasan Masalah

Berikut ini beberapa pokok Batasan Masalah pada lingkup perancangan:

1. Objek perancangan ini mengenai informasi mebel ukir, khususnya mebel ukir Jepara.
2. Secara geografis daerah yang dijadikan informasi yaitu daerah-daerah geografis perajin mebel ukir di Jepara.

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan yang hendak dicapai penulis adalah menghasilkan peta sentra mebel ukir di Jepara yang dapat memberikan kemudahan informasi kepada konsumen untuk mendapatkan akses secara langsung ke perajin sentra-sentra kerajinan ukir dan mebel di Jepara.

a. Bagi penulis

Adapun manfaat perancangan bagi penulis yaitu dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam hal perancangan peta.

b. Bagi Klien

Bagi Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Jepara dapat membantu meningkatkan pendapatan daerah dan mensejahterakan masyarakat Jepara.

c. Bagi Perajin Mebel

Membantu perajin mebel di Jepara dalam menginformasikan beragam hasil karya perajin ke konsumen, sehingga pendapatan perajin mebel ukir Jepara bisa meningkat.

d. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi tentang beragam produk kerajinan ukir dan lokasi para perajin mebel dari kota Jepara sehingga memudahkan masyarakat umum yang ingin memesan maupun mendatangi langsung pusat-pusat perajin mebel di Jepara dan mendapatkan harga yang lebih murah dibandingkan dari pengepul.

1.5. Tinjauan Teori

a. Teori Seputar Mebel Ukir

Jadi mebel adalah perlengkapan rumah mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan sebagainya, yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, tempat tidur, lemari dan lain-lain yang dapat memberikan kenyamanan dan keindahan bagi manusia (Baryl, 1977 dalam Marizar, 2005:15).

Ukiran merupakan gambar hiasan dengan bagian-bagian cekung dan bagian-bagian cembung yang menyusun suatu bentuk yang indah (Saiman Rais, 2000:1).

b. Peta

Peta merupakan wahana bagi penyimpanan dan penyajian data kondisi lingkungan, merupakan sumber informasi bagi para perencana dan pengambilan keputusan pada tahapan dan tingkatan pembangunan.. (Bakosurtanal, 2009:60).

c. Prinsip-Prinsip Desain

Dalam sebuah karya desain, apapun bentuk dan medianya pastilah setidaknya menggunakan prinsip-prinsip desain dalam proses pembuatannya supaya tercipta sebuah desain yang berkualitas. Seperti yang ditulis Budi Dwi Harto, "Setiap unsur-unsur visual harus dikenali secara cermat sehingga dapat berperan optimal satu sama lain dipadukan/dirancang. Tidak ada metode perancangan yang dapat mengembangkan metodenya masing-masing sesuai pola kebiasaan, alat yang digunakan, lingkungan tempat kerja dan sebagainya. Sekalipun begitu, terdapat beberapa prinsip perancangan yang

dijadikan pedoman untuk menghasilkan mutu perancangan yang baik”. (Budi Dwi Harto,2005:14).

d. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan, sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain-lain.

e. Layout

Pengertian layout menurut Surianto Rustan adalah sebuah tahapan mengorganisir ruang pada media dengan menata elemen-elemen layout sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap dan dipahami oleh pengguna, dan ditata dengan rapi untuk mempermudah pengguna berpindah dari bagian satu ke bagian lain dengan mudah dan cepat dan juga dapat menarik perhatian. (Rustan, 2009:18)

Untuk membuat desain layout yang baik harus mengetahui terlebih dahulu proses membuat layout yang dapat digunakan sebagai panduan untuk mendesain sebuah layout.

Proses yang pertama adalah menentukan konsep desain yaitu antara lain menentukan tujuan dari desain tersebut, siapa target audiencenya, apa pesan yang ingin disampaikan kepada target audience, bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut, dimana, di media apa dan kapan desain itu akan dilihat oleh target audience.

Setelah mengetahui konsep desain, proses yang selanjutnya adalah menentukan media dan spesifikasi antara lain meliputi penentuan media apa yang cocok digunakan, bahan, ukuran, posisi, kapan, berapa lama dan dimana saja karya desain tersebut akan didistribusikan atau diperlihatkan pada target audience.

Setelah menentukan spesifikasi media yang dipilih, langkah selanjutnya yaitu merencanakan pengorganisasian *layout* dengan membuat *thumbnails*. Untuk menghindari kesalahan pada proses selanjutnya atau proses cetak, desain media yang telah jadi dibuatkan alat bantu yang sederhana yang disebut *dummy* atau *mock-up*, jika *layout* desain sudah sesuai dengan yang diharapkan dan didapat desain *layout* final maka proses selanjutnya dapat dikerjakan.

Proses selanjutnya adalah desktop publishing yaitu proses eksekusi layout desain final menggunakan software yang ada di dalam komputer seperti photoshop, in-design, coreldraw, dll, yang mempunyai fungsi berbeda-beda untuk penggunaan sesuai kebutuhan desain yang dikerjakan.

Pada tahapan akhir yaitu menentukan teknik cetak apa yang cocok untuk mencetak karya desain yang telah dibuat. Pada saat ini ada lima macam teknik cetak yang umum digunakan yaitu offset, flexografi, rotogravure, sablon, digital. (Rustan, 2009:20)

2. METODE

a. Analisis 5W+1H

Analisis data sangat diperlukan untuk memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang ada. Pada perancangan peta sentra mebel ukir ini akan menggunakan analisa 5W + 1H (*What, Why, Where, When, Who, dan How*) sebagai berikut :

Tabel 1(analisa 5W + 1H)

<i>What (apa)</i>

Apa masalah yang terjadi?	perajin Jepara saat ini menghadapi beberapa masalah seperti penghasilan yang sedikit. Antara perajin dan pembeli ada banyak orang yang berada di tengah atau pengepul. Harga mebel bisa menjadi mahal tapi pendapatan yang diperoleh perajin dari penjualan sangat minim.
Why (mengapa)	
Mengapa masalah itu terjadi?	Salah satu faktor tersebut adalah lokasi sentra mebel yang sedikit terpencil sedangkan informasi tentang lokasi sentra mebel tersebut tidak ada dan keterbatasan perajin yang belum bisa berhubungan dengan pembeli secara langsung
Where (di mana)	
Dimana masalah ini terjadi?	Di Kabupaten Jepara, Jawa Tengah.
When (kapan)	
Kapan masalah ini terjadi?	Pada tahun 2014-2015
Who (siapa)	
Siapa yang menjadi permasalahan?	Perajin mebel ukir di Jepara. Karena perajin banyak yang kesulitan untuk memasarkan hasil produk nya langsung ke konsumen.
How	
Bagaimana mengatasi masalah tersebut?	Dengan membuat peta sentra mebel ukir Jepara. Dimana pada peta tersebut adalah informasi lokasi perajin mebel ukir di Jepara. Agar pembeli dan perajin bisa lebih dekat. Dengan peta tersebut, pembeli bisa datang langsung ke tempat perajin. Sehingga rantai perdagangan yang lebih pendek ini bisa memberi kesempatan perajin meraih keuntungan lebih besar.

b. Kesimpulan

Masalah yang terjadi adalah penghasilan perajin yang sedikit. Antara perajin dan pembeli ada banyak orang yang berada di tengah atau pengepul sehingga harga mebel bisa menjadi mahal tapi pendapatan yang diperoleh perajin dari penjualan sangat minim.

Salah satu faktor penyebab susah nya perajin bertemu langsung dengan pembeli adalah lokasi sentra mebel yang sedikit terpencil sedangkan informasi tentang

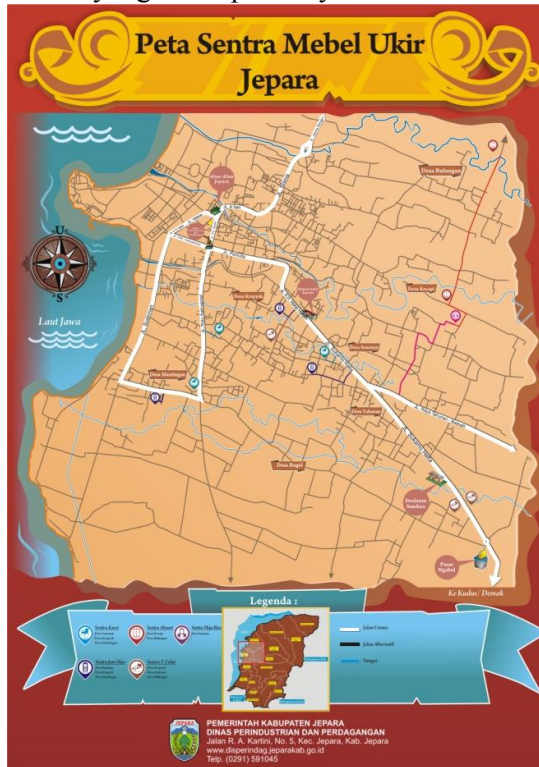
lokasi sentra mebel tersebut tidak ada dan keterbatasan perajin yang belum bisa berhubungan dengan pembeli secara langsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Final Desain

1) *Billboard*

Pada desain *billboard* ini warna background dibuat lebih gelap dibandingkan informasi di dalamnya, namun warna tersebut tidak terlepas dari warna-warna pada desain sebelumnya dengan tujuan dapat langsung tertuju ke isinya. Dengan *headline* di bagian atas dan dipertegas lagi dengan motif-motif ukiran, sehingga dapat mewakili dari informasi yang disampaikan yaitu mebel ukir.



Gambar 1 (Billboard)

2) Poster

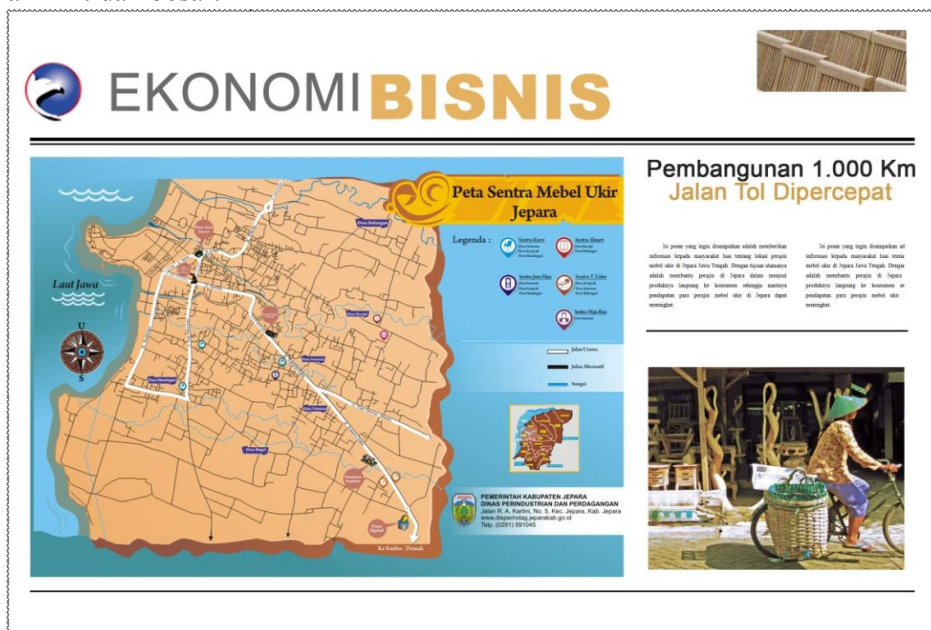
Desain poster dibuat dengan warna-warna terang dan diberi unsur-unsur yang dapat menciptakan kesan klasik, agar dapat menarik perhatian.



Gambar 2 (Poster)

3) Iklan Koran

Pada *layout* iklan Koran ini peta di tempatkan di sisi kiri dan dengan ukuran semaksimal mungkin dengan warna-warna cerah, agar tulisan atau keterangan yang ada bisa terlihat menarik dan terbaca keterangannya mengingat ukuran pada iklan Koran ini tidak besar.



Gambar 3 (Iklan Koran)

4) Folder

Selanjutnya untuk desain folder dirancang secara sederhana, dimana yang ditonjolkan adalah informasi peta yang ada di dalamnya. Dimasukkan juga informasi mengenai *finishing* mebel, sehingga *target audience* dapat memilih *finishing* sesuai keinginan.



Gambar 4 (Folder)

5) Media Online

a) Display Picture

Desain untuk display picture ini dibuat sederhana dan hanya mencantumkan text saja, sehingga lebih mudah untuk menginformasikan apa yang ada di dalamnya.



Gambar 5 (Display Picture)

b) Foto Sampul

Untuk desain foto sampul menggunakan header kecil diatas dan menggunakan ilustrasi arah mata angin, sehingga lebih dapat sesuai dengan isi dari media ini.



Gambar 5 (Foto Sampul)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan komunikasi visual peta sentra mebel ukir di Jepara ini bertujuan agar pembeli bisa datang langsung ke tempat perajin tanpa melewati pengepul dibutuhkan sebuah media mengenai lokasi para perajin mebel di Jepara dan diharapkan antara pembeli dan perajin bisa lebih dekat agar bisa memberdayakan perajin setempat yang sebenarnya punya keahlian namun kurang mendapat keuntungan.

Perancangan media ini adalah suatu bentuk komunikasi visual melalui media massa seperti Billboard, koran, serta berbagai macam media pendukung lainnya. Desain

yang dibuat adalah sebuah bentuk media informatif yang efektif dan efisien. Sehingga di nantinya mampu memberikan informasi pada masyarakat mengenai lokasi-lokasi sentra mebel ukir di Jepara dan diharapkan pembeli dapat memperoleh barang dengan harga yang lebih murah dan sesuai keinginan.

Saran dari penulis adalah:

1. Demi meningkatkan kesejahteraan perajin, maka program ini harus terus dijalankan dan di perbaiki.
2. Media dari perancangan ini dapat dikembangkan dengan menambahkan media website yang khusus menginformasikan mengenai mebel ukir Jepara.
3. Informasi yang disampaikan dapat dikembangkan menjadi lebih lengkap, seperti video kegiatan mengukir, dan berbagai jenis proses finishing.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga*. Jakarta: PT Penerbitan.
- Ardhi, Yudha (2013). *Seni Tipografi digital*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nusantara (2009). *Sejarah Survei dan Pemetaan Nusantara*. Jakarta:2009
- BPPD, & BPS. (2011). *Jepara Dalam Angka 2011/2012*. Jepara: BPS.
- Kantor Penanaman Modal Kabupaten Jepara (2011). *Jepara Pilihan Tepat Untuk Berinvestasi*. Jepara: Kantor Penanaman Modal Kabupaten Jepara.
- Kurniawan, B.K (2008). *Nyantrik Ukir Penuh Kendala*.CIFOR.
- Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andy Offset.
- Kuswanto (2002). *Ips Geografi*. Solo:Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Rustan, S (2009). *Layout dasar & penerapannya. Edisi baru*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Supriyono, Rakhmat (2010). *Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual. Edisi Revisi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Visensias, Sitepu (2006). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. Jakarta : Escaeva.
- <http://blog.ub.ac.id/arrohman/files/2014/03/jepara-kabupaten1.jpg>, diakses tanggal 14 Januari 2015.
- http://cipkataru.jatengprov.go.id/system/application/views/webadmin/pola/10_Kab%20Jepara.jpg, diakses tanggal 14 Januari 2015.