

**LAPORAN RISET TERAPAN
(HIBAH BERSAING)**



**Revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai Struktur Bentuk Produk
dalam Usaha Inovasi dan Peningkatan Daya Saing Desain Furnitur di Surakarta**

TIM PENELITI

Ketua:

Taufik Murtono, M.Sn

NIDN 0015037005

Anggota:

Raden Ersnathan Budi Prasetyo, M.Sn

NIDN 0004106909

Dibiayai oleh:

Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jendral Pendidikan
Tinggi, Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Penelitian
No. Kontrak: 015/SP2H/LT/DRPM/2017

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

OKTOBER 2017

**HALAMAN PENGESAHAN
SBK RISET TERAPAN**

Judul Penelitian : Revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai Struktur Bentuk Produk dalam Usaha Inovasi dan Peningkatan Daya Saing Desain Furnitur di Surakarta

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 708/Desain Komunikasi Visual

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Taufik Murtono, M.Sn

b. NIDN : 0015037005

c. Jabatan Fungsional : Lektor

d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual

e. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

f. Nomor HP : 087735050508

g. Email : taufik_murtono@yahoo.com

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Raden Ersnathan Budi Prasetyo, M.Sn

b. NIDN : 0004106909

c. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta

Lama Penelitian Keseluruhan : 3 tahun

Penelitian Tahun ke : 2

Biaya Tahun Berjalan : - Dibiayai DIKT1 Rp 70.000.000,-

Surakarta, 12 Oktober 2017


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ketua Peneliti


Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
NIP. 197111102003121001


Taufik Murtono, M.Sn
NIP. 197003152005011001

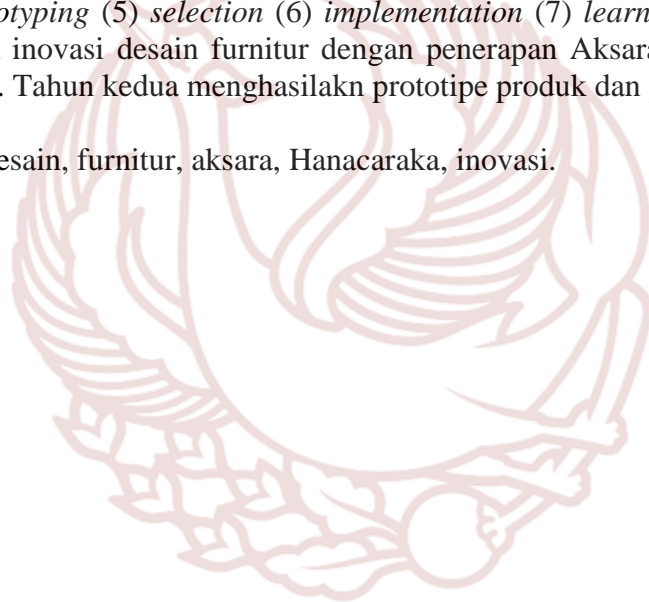
Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta


Dr. RM. Pramutomo, M.Hum
NIP. 196810121995021001

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan melakukan eksperimentasi aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk furnitur di Surakarta. Aksara dalam penelitian ini diperlakukan tidak sebagai medium pesan semata, namun menjadi satu kesatuan dalam struktur produk. Eksperimentasi desain memiliki dua tujuan. Pertama, sebagai usaha inovasi desain. Kurangnya terobosan desain furnitur di Surakarta bisa mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk menghadapi pasar bebas. Penggunaan Aksara Hanacaraka pada struktur bentuk furnitur menghasilkan produk yang berkarakter kuat. Kedua, sebagai usaha mendekatkan masyarakat dengan aksara Hanacaraka. Penempatan aksara dalam struktur bentuk produk akan mampu menarik perhatian pengguna. Ketertarikan pengguna akan mengundang keingintahuan terhadap pembacaan aksara tersebut. Dengan begitu aksara Hanacaraka lebih dikenal oleh masyarakatnya. Produk furnitur yang dirancang adalah meja, kursi, penyekat ruang, dan lampu. Penelitian ini adalah kerja kolaboratif antara desain grafis dengan desain furnitur. Penelitian menggunakan metode penciptaan desain yang meliputi tahap (1) *define* (2) *research* (3) *ideate* (4) *prototyping* (5) *selection* (6) *implementation* (7) *learning*. Hasil pada tahun pertama adalah inovasi desain furnitur dengan penerapan Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk. Tahun kedua menghasilkan prototipe produk dan pendaftaran HKI.

Kata kunci: Desain, furnitur, aksara, Hanacaraka, inovasi.

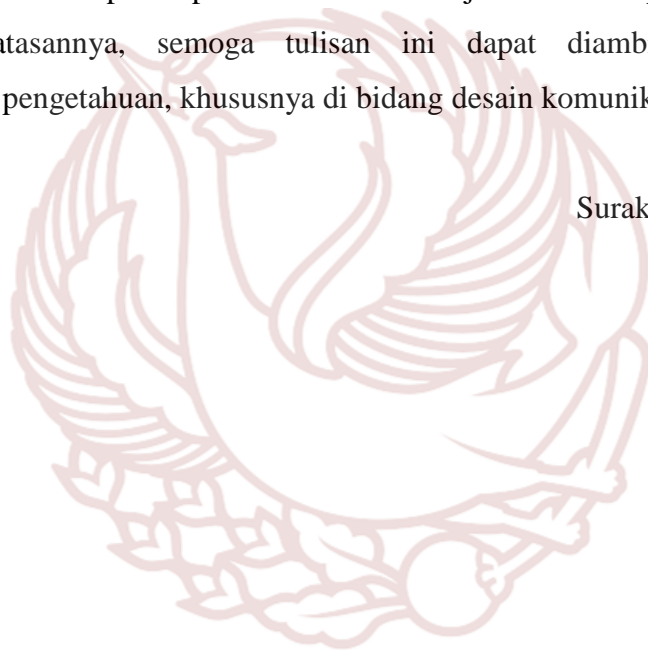


PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatNya hingga diselesaikannya laporan penelitian Hibah Bersaing tahun pertama berjudul “Revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai Struktur Bentuk Produk dalam Usaha Inovasi dan Peningkatan Daya Saing Desain Furnitur di Surakarta” ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya disampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Institut Seni Indonesia Surakarta atas kesempatan yang telah diberikan, juga kepada Ketua LPPMPP ISI Surakarta beserta reviewer dan staf. Disadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna, namun dengan segala keterbatasannya, semoga tulisan ini dapat diambil manfaatnya bagi pengembangan pengetahuan, khususnya di bidang desain komunikasi visual.

Surakarta, 12 Oktober 2017

Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
RINGKASAN	3
PRAKATA	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	6
BAB 1. PENDAHULUAN	7
A. Latar Belakang Masalah	7
B. Permasalahan	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	15
A. Urgensi (keutamaan) Penelitian	16
B. Luaran Penelitian	16
BAB 4. METODE PENELITIAN	18
A. Tempat dan Waktu Penelitian	18
B. Langkah Penelitian	18
BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	23
BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	39
BAB 7. KESIMPULAN	40
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Produk furnitur di Surakarta	14
Gambar 2. Produk referensi	14
Gambar 3. Kaligrafi “Aja dumeh”	31
Gambar 4. Kaligrafi “Urip iku urub”	31
Gambar 5. Kaligrafi “Eling lan waspada”	31
Gambar 6. Kaligrafi “Ana dina ana upa”	32
Gambar 7. Kaligrafi “Becik ketitik”	32
Gambar 8. Beragam aplikasi kaligrafi Jawa bergaya dalam desain interior	37



BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya masyarakat mengenal aksara sebagai sistem tanda yg digunakan untuk berkomunikasi dan mewakili ujaran. Aksara yang umum digunakan saat ini adalah Aksara Latin. Aksara menjadi medium pesan desain grafis dan periklanan seperti poster, brosur, billboard, iklan cetak, dan elektronik. Aksara digunakan sebagai sarana penyampaian pesan selain gambar, grafik, dan ilustrasi.

Sampai saat ini tidak ada bahasan hasil penelitian tentang kolaborasi aksara dengan desain furnitur. Penelitian ini merupakan revitalisasi aksara di luar fungsinya sebagai medium pesan semata, namun menjadi satu kesatuan dalam struktur produk. Sementara struktur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti 1) cara sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan; 2) yang disusun dengan pola tertentu; 3) pengaturan unsur atau bagian suatu benda. Revitalisasi aksara sebagai sruktur berarti menjadikannya sebagai penyusun bentuk dari produk yang dirancang.

Inovasi desain furnitur di wilayah Surakarta sangat diperlukan, seperti terungkap dalam seminar ”Pengembangan Desain Inovatif Dalam Rangka Meningkatkan Daya Saing Furniture Nasional di Pasar Global” yang diadakan oleh Asosiasi Industri Permebelan dan Kerajinan Indonesia (ASMINDO) pada tahun 2014. Kurangnya inovasi desain furnitur di Surakarta diperkuat oleh pernyataan calon mitra penelitian ini yang mengatakan bahwa kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean (Wawancara dengan Bibit Waluyo di Surakarta pada 2 April 2015).

Aksara Hanacaraka pada saat ini banyak digunakan sebagai pelengkap nama wilayah dan nama jalan. Penelitian ini tidak hanya menempelkan aksara sebagai hiasan, namun menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari struktur produk. Penggunaan Aksara Hanacaraka pada struktur desain furnitur didasari kebutuhan akan kekhasan produk yang akan menjawab tantangan inovasi seperti yang dikemukakan dalam seminar dan pernyataan narasumber tersebut.

Penelitian dilakukan secara lintas disiplin dengan melibatkan peneliti bidang Desain Grafis dan Desain Interior. Kedua disiplin tersebut diperlukan mengingat ranah penelitian ini mencakup desain huruf dan desain furnitur. Kolaborasi lintas disiplin seperti ini akan menjadi model inovasi desain yang mendukung kepentingan nasional dan daerah tentang peningkatan daya saing industri kreatif.

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang produk revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta?
2. Bagaimana mewujudkan produk revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta?
3. Bagaimana mempromosikan produk revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta?

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa pustaka yang menjadi acuan dalam penelitian ini antara lain pustaka tentang desain furnitur dan desain tipografi, hasil penelitian mengenai desain furnitur dan desain tipografi, serta studi pendahuluan yang telah dilakukan tim peneliti.

Pustaka acuan tentang desain furnitur dan tipografi antara lain.

Jim Postell (2007) dalam buku *Furniture Design*, membahas desain furnitur secara komprehensif, menyangkut aspek teknologi, estetika, ergonomi, produksi, dan hubungan antara desain furnitur dengan interior, arsitektur, serta seni

Andrew Glasgow (2009) *500 Tables: Inspiring Interpretations of Function and Style*, adalah buku yang menginspirasi perancangan furnitur, dengan bahasan tentang bahan hingga aspek estetika.

Brigitte Durieux (2012) menulis buku *Industrial Chic: 50 Icons of Furniture and Lighting Design*, yang berisi analisis desain furniture yang paling mempengaruhi gaya desain di era industri sekarang. Desain produk yang dianalisis meliputi semua elemen furnitur dalam desain interior masa kini.

Stuart Lawson (2013) *Furniture Design: An Introduction to Development, Materials and Manufacturing*, merupakan buku yang membahas secara mendalam tentang desain furnitur kontemporer. Bahasan mencakup fungsi, bahan, proses produksi yang berkelanjutan.

Surianto Rustan (2011) dengan buku *Font dan Tipografi* merupakan panduan memilih dan memadukan huruf, solusi berbagai kasus penerapan tipografi pada media, sampai eksperimen kreatif berkenaan dengan huruf.

Danton Sihombing (2001) menulis buku *Tipografi dalam Desain Grafis* yang cukup lengkap menyangkut sejarah dan aspek teknik serta estetika dari ragam huruf.

Taufik Murtono (2013) *Sejarah, Karakter, Kaidah dan Proses Penciptaan Huruf* merupakan buku yang membahas dunia tipografi secara rinci menyangkut aspek sejarah aksara dunia dan aksara yang berkembang di Nusantara, karakter dan keunikan huruf, kaidah aplikasi huruf, serta proses penciptaan huruf.

Hasil penelitian tentang furnitur dan desain tipografi yang telah dilakukan peneliti-peneliti lain tidak satu pun yang membahas tentang kolaborasi tipografi dengan desain furnitur.

Eddy Supriyatna Marizar (2003) menulis hasil penelitian tentang berjudul “Tafsir Industri di Era Globalisasi Studi Kasus Industri Mebel untuk Pasar Ekspor”. Tulisan ini membantu mengenali kebutuhan dan standar ekspor produk-produk industri.

Dina Fatimah, Febry Maharlika (2010) “Analisis Penerapan Gaya Desain dan Eksplorasi Bentuk Yang Digunakan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Desain Mebel I Fakultas Desain Unikom” merupakan tulisan yang mengulas gaya desain kontemporer yang dapat menjadi acuan dalam perancangan furnitur ini.

Syarif Beddu, Rahmi Amin Ishak & Effendy Rauf (2012) “Studi Ergonomi Furnitur Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin (studi Kasus : Meja Dan Kursi Di Jurusan Arsitektur)” dalam Prosiding Hasil

Penelitian Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin, merupakan studi kasus yang mengetahakan betapa fital kebutuhan ergonomi bagi setiap desain furnitur.

Salah satu tulisan yang penting ditinjau dalam penelitian ini adalah Indra Gunara Rochyat (2013) “Peningkatan Daya Jual Produk Furniture Melalui Pemberdayaan Rekayasa Teknik Re-Design dan Refurnish pada Hasil Akhir Obyek Kayu Jati dengan Acuan Model Produk Merk Dagang Rosewood Living”. Penelitian yang dilakukan dapat menjadi rujukan penelitian terapan. Hasil penelitian dalam tulisan ini memberikan pedoman kepada pemilik rodruk furnitur berbahan dasar kayu Jati akan pentingnya nilai ketahanan yang dikemas dalam satu kesatuan desain produk, sehingga memiliki nilai yang akan berdaya jual tinggi. Target khusus dari penelitian ini adalah mengenalkan metodologi desain praktis guna meningkatkan daya saing produk furnitur berbahan dasar kayu jati.

Hasil penelitian tentang tipografi pun juga tidak ada yang membahas tentang sinergi desain tipografi dengan desain furnitur. Beberapa tulisan tipografi antara lain.

“Kajian Huruf dan Tipografi Pada Majalah Indie” adalah hasil penelitian Natalia Ira Kartika yang mengungkap tipografi atau ilmu tentang huruf sudah ada sejak manusia berusaha menuangkan pesan-pesan yang ingin disampaikannya melalui sebuah tulisan. Huruf adalah bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Sedangkan tipografi adalah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk

menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Huruf dan tipografi merupakan bahan dasar dalam menyusun sebuah halaman publikasi seperti majalah, surat kabar, tabloid dan lain sebagainya.

Penelitian tipografi yang ada lebih banyak berupa tinjauan mengenai aplikasi tipografi di masyarakat dan industri, seperti penelitian Ganeshya Nathagracia (2010) berjudul “Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster”. Pada penelitian ini diketahui bahwa poster film memiliki elemen-elemen visual dimana tipografi film adalah salah satunya. Hal yang menarik perhatian adalah adanya kecenderungan kemiripan visual pada poster.

A. Studi Pendahuluan

Studi yang telah dilakukan tim peneliti mengenai desain tipografi dan desain furnitur antara lain.

Taufik Murtono, ketua peneliti (2012) melakukan penelitian dengan judul ”Studi Karakter Aksara Etnik Nusantara sebagai Model Perancangan Font Baru untuk Penguatan Citra Produk Lokal melalui Desain Kemasan” telah menghasilkan Jenis-jenis huruf dengan karakter aksara Nusantara yaitu Palawa, Kawi, Hanacaraka, Batak, Rejang, dan Bugis. Hasil penelitian ini akan mampu member citra Nusantara yang kental dari aspek tipografi.

Ersnathan Budi Prasetyo, anggota peneliti (2013) “Studi Antrophometri dan Ergonomi pada Halte Solo Batik Trans di Surakarta” merupakan penelitian yang telah dilakukan yang membantu memahami aspek perancangan interior.

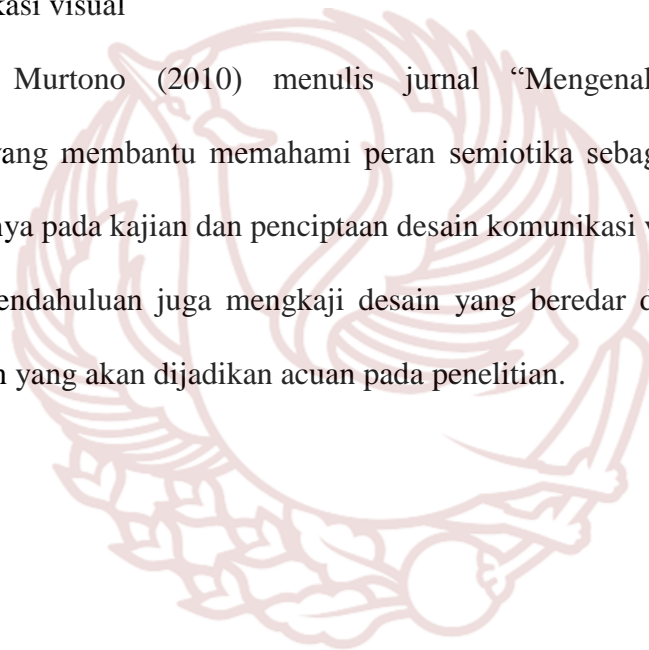
Taufik Murtono (2008) menulis artikel “Arketipe: Identifikasi Pola Dasar Persuasi Iklan” yang menganalisis hubungan antara pola psikologis manusia yang dapat dimanfaatkan dalam sistem komunikasi visual.

Taufik Murtono (2009) “Muatan Tradisi Dalam Iklan Tv Indonesia” adalah tulisan yang membantu memahami peran tradisi dalam dunia desain komunikasi visual.

Taufik Murtono (2009) “Identitas Lokal Dan Global Dalam Iklan” merupakan studi yang dapat memberi penjelasan mengenai kedudukan identitas dalam dinamika desain komunikasi visual

Taufik Murtono (2010) menulis jurnal “Mengenai Semiotika Desain Komunikasi” yang membantu memahami peran semiotika sebagai model pembacaan dan penerapannya pada kajian dan penciptaan desain komunikasi visual.

Studi pendahuluan juga mengkaji desain yang beredar di pasar saat ini serta beberapa desain yang akan dijadikan acuan pada penelitian.





Gambar 1. Beberapa produk meja, kursi, dan kap lampu di wilayah Surakarta.



Gambar 2. Beberapa produk dari Eropa dan Amerika yang dijadikan acuan penelitian.

BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah merancang, mewujudkan, dan mempromosikan produk furnitur revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta.

Tahun Pertama

1. Perancangan aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk. Aneka produk furnitur yang akan dirancang adalah meja, kursi, penyekat ruang, dan lampu.
2. Evaluasi rancangan melalui FGD dengan narasumber dan mitra untuk mendapatkan umpan balik.
3. Mewujudkan prototipe untuk mengetahui tingkat keberhasilan rancangan yang direkomendasikan dalam FGD.

Tahun Kedua

1. Evaluasi prototipe aneka furnitur Aksara Hanacaraka struktur bentuk produk melalui FGD untuk mendapatkan umpan balik kembali.
2. Produksi prototipe hasil evaluasi dan pelatihan mitra.
3. Pengurusan dan pendaftaran HKI sebagai langkah perlindungan desain aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk.

Tahun Ketiga

1. Evaluasi hasil pelatihan dan produksi mitra.

2. Pembuatan sarana penjualan aneka furnitur Aksara Hanacaraka struktur bentuk produk.
3. Pameran hasil produksi.

A. Urgensi (keutamaan) Penelitian

Industri kecil dan menengah yang memproduksi furnitur di Surakarta membutuhkan terobosan kreatif untuk menggairahkan pasar permebelan. Rancangan kreatif hasil riset diperlukan karena kemampuan pelaku UKM mebel kebanyakan hanya sebagai pekerja, bukan perancang. Penelitian ini akan memacu gairah produksi melalui kebaruan desain dan meningkatkan kemampuan pelaku melalui transfer pengetahuan oleh peneliti. Penelitian ini pada akhirnya akan menghasilkan produk yang mampu meningkatkan daya saing UKM mebel di Surakarta.

B. Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini adalah:

1. Rancangan

Rancangan aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk. Rancangan meliputi gambar tampak, detail, dan potongan. Produk yang dirancang adalah meja, kursi, penyekat ruang, dan lampu.

2. Prototipe

Prototipe adalah perwujudan rancangan sebagaimana tertuang dalam gambar kerja beserta spesifikasi teknisnya.

3. Media Promosi Produk

Media promosi berupa ruang pajang, website, dan katalog.

4. Pendaftaran HKI

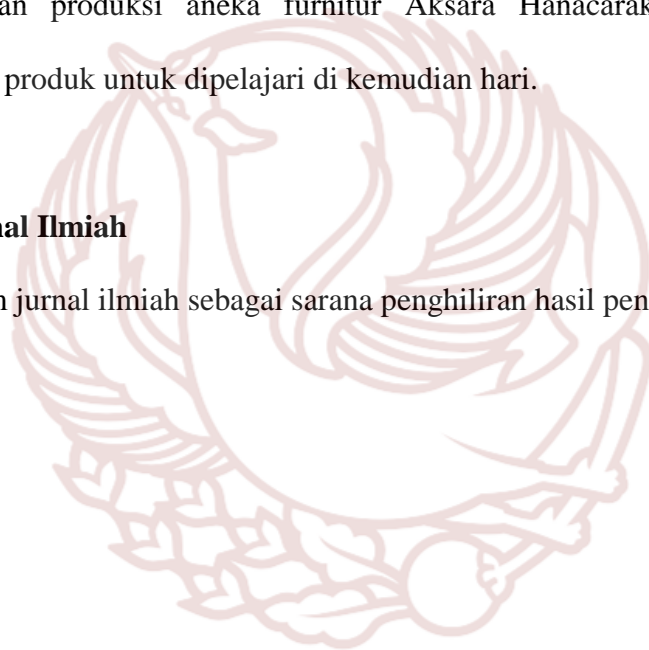
Pendaftaran hak kekayaan sebagai usaha perlindungan desain.

5. Modul

Modul pelatihan produksi aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk untuk dipelajari di kemudian hari.

6. Publikasi Jurnal Ilmiah

Publikasi dalam jurnal ilmiah sebagai sarana penghiliran hasil penelitian.



BAB 4. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Surakarta dengan menyertakan mitra UKM produk furnitur pimpinan Bapak Bibit Waluyo yang bealamat di Kecamatan Jebres, Kodya Surakarta. Waktu penelitian selama 10 (sepuluh) bulan.

B. Langkah Penelitian

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian mencakup revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk yang akan dilakukan bersama mitra. Produk yang dihasilkan meliputi meja, kursi, penyekat ruang, dan lampu.

2. Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa:

b. Sumber Kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan analisis tentang desain huruf dan desain furnitur.

c. Narasumber, yang dimaksud para pengusaha furnitur, desainer, dan pengamat desain di Surakarta. Sumber ini diharapkan mampu memberikan masukan informasi untuk mendukung landasan teori, maupun gambaran empiris.

d. Dokumen yaitu hasil pencatatan resmi dan tak resmi. Produk sejarah tentang desain furnitur, desain huruf, dan aksara sebagai sumber data historis.

3. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian dan jenis sumber data yang dipergunakan, maka teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

a. Observasi langsung

Observasi dilakukan untuk mengamati beragam penampilan produk dari tiap pengusaha furnitur di Surakarta, perilaku pembelinya, serta potensi lokal yang mendukung..

b. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen serta peristiwa yang terjadi pada waktu penelitian.

c. Wawancara mendalam

Wawancara jenis ini bersifat lentur dan terbuka, tidak menggunakan struktur yang ketat dan formal, serta bisa dilakukan berulang pada informan yang sama. Pertanyaan yang diajukan bisa semakin terfokus, sehingga informasi yang dikumpulkan semakin rinci dan mendalam. Struktur tersebut dimaksud agar informasi yang diperoleh memiliki kedalaman yang cukup. Kelonggaran cara ini mampu mengorek kejujuran informan dalam memberikan informasi yang sebenarnya, terutama yang berkaitan dengan perasaan, sikap, dan pandangan mereka terhadap keberadaan desain furnitur. Teknik wawancara ini akan dilakukan pada semua informan atau narasumber yang dibutuhkan, sesuai sumber data dalam penelitian ini.

4. Analisis Data

Ulasan yang menyangkut analisis dalam penelitian ini, lebih menekankan pada model interaksi analisis data kualitatif menggunakan pendekatan kebudayaan. Interaksi analisis dilakukan untuk menganalisis data kualitatif hasil pengumpulan data empiris untuk mendapatkan hasil yang akurat dari pemilahan secara klasifikasi dan identifikasi.

Model ini dipilih karena memungkinkan untuk lebih banyak memberikan satu pencandraan yang mampu menjaring masukan serta paparan dalam rangkuman yang bersifat reduksi data dan penyimpulannya. Model yang digunakan dalam menganalisis data kualitatif dengan menerapkan sistem siklus, artinya peneliti selalu bergerak dan menjelajahi objeknya selama proses berlangsung (Rohidi, 1992:19-20).

5. Proses Penciptaan

Metode yang digunakan adalah metode penciptaan desain. Desain dilihat sebagai sistem yang berkelanjutan. Cara berpikir. Desain sebagai cara berpikir yang melibatkan beberapa tahapan. Desain sebagai sebuah cara berpikir yang menghasilkan solusi.

Proses desain melibatkan langkah-langkah (1) *define* (2) *research* (3) *ideate* (4) *prototyping* (5) *selection* (6) *implementation* (7) *learning* (Ambrose dan Harris, 2010: 11).

1. *Define*

Langkah pertama dalam proses desain adalah identifikasi permasalahan dan target audiennya. Pemahaman yang benar mengenai permasalahan dan kendala yang dihadapi menjadi penentu tepat tidaknya solusi desain yang akan dihasilkan. Tahap ini dilakukan dengan menentukan segala hal yang diperlukan untuk mendapatkan keberhasilan desain.

2. *Research*

Tahap penelitian meliputi analisis temuan yang dihasilkan. Temuan dapat berupa fakta-fakta sejarah permasalahan desain, hasil riset terhadap konsumen dan

opini-opini yang dihasilkan dari diskusi terbatas, serta identifikasi hambatan-hambatan yang terjadi.

3. Ideate

Perumusan gagasan adalah usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini bisa dilakukan tim desain dengan cara diskusi grup yang terarah.

4. Prototyping

Prototip diperlukan untuk mengetahui beberapa solusi desain dapat bekerja atau tidak melalui presentasi terbatas sebelum dipaparkan ke klien.

5. Selection

Seleksi merupakan proses mengetahui apakah satu solusi tepat atau tidak dalam menjawab brief. Beberapa kemungkinan bisa terjadi, seperti solusi yang terlihat praktis namun ternyata tidak sesuai dengan tujuan dari brief.

6. Implementation

Penerapan adalah tahap penentuan desain yang akan dijadikan karya final untuk klien.

7. Learning

Tahap peninjauan adalah cara desainer meningkatkan performanya dengan cara mencari tanggapan klien dan target audien. Peninjauan akan menghasilkan pengetahuan apakah solusi desain sudah menjawab tujuan dalam brief dengan bantuan klien dan target audien.

Proses desain sepertinya berlaku linier, namun tidak menutup kemungkinan suatu langkah peninjauan kembali beberapa tahap terdahulu bila diperlukan. Proses ini dapat dilakukan secara terus menerus.



BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pada umumnya masyarakat mengenal aksara sebagai sistem tanda yg digunakan untuk berkomunikasi dan mewakili ujaran. Aksara yang umum digunakan saat ini adalah Aksara Latin. Aksara menjadi medium pesan desain grafis dan periklanan seperti poster, brosur, billboard, iklan cetak, dan elektronik. Aksara digunakan sebagai sarana penyampaian pesan selain gambar, grafik, dan ilustrasi.

Sampai saat ini tidak ada bahasan hasil penelitian tentang kolaborasi aksara dengan desain furnitur. Penelitian ini merupakan revitalisasi aksara di luar fungsinya sebagai medium pesan semata, namun menjadi satu kesatuan dalam struktur produk. Sementara struktur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti 1) cara sesuatu disusun atau dibangun; susunan; bangunan; 2) yang disusun dengan pola tertentu; 3) pengaturan unsur atau bagian suatu benda. Revitalisasi aksara sebagai sruktur berarti menjadikannya sebagai penyusun bentuk dari produk yang dirancang.

Inovasi desain furnitur di wilayah Surakarta sangat diperlukan, seperti terungkap dalam seminar "Pengembangan Desain Inovatif Dalam Rangka Meningkatkan Daya Saing Furniture Nasional di Pasar Global" yang diadakan oleh Asosiasi Industri Permebelan dan Kerajinan Indonesia (ASMINDO) pada tahun 2014. Kurangnya inovasi desain furnitur di Surakarta diperkuat oleh pernyataan calon mitra penelitian ini yang mengatakan bahwa kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean (Wawancara dengan Bibit Waluyo di Surakarta pada 2 April 2015).

Aksara Hanacaraka pada saat ini banyak digunakan sebagai pelengkap nama wilayah dan nama jalan. Penelitian ini tidak hanya menempelkan aksara sebagai hiasan,

namun menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari struktur produk. Penggunaan Aksara Hanacaraka pada struktur desain furnitur didasari kebutuhan akan kekhasan produk yang akan menjawab tantangan inovasi seperti yang dikemukakan dalam seminar dan pernyataan narasumber tersebut.

Penelitian dilakukan secara lintas disiplin dengan melibatkan peneliti bidang Desain Grafis dan Desain Interior. Kedua disiplin tersebut diperlukan mengingat ranah penelitian ini mencakup desain huruf dan desain furnitur. Kolaborasi lintas disiplin seperti ini akan menjadi model inovasi desain yang mendukung kepentingan nasional dan daerah tentang peningkatan daya saing industri kreatif.

Industri kecil dan menengah yang memproduksi furnitur di Surakarta membutuhkan terobosan kreatif untuk menggalakan pasar permebelan. Rancangan kreatif hasil riset diperlukan karena kemampuan pelaku UKM mebel kebanyakan hanya sebagai pekerja, bukan perancang. Penelitian ini akan memacu gairah produksi melalui kebaruan desain dan meningkatkan kemampuan pelaku melalui transfer pengetahuan oleh peneliti. Penelitian ini pada akhirnya akan menghasilkan produk yang mampu meningkatkan daya saing UKM mebel di Surakarta.

Aksara seperti halnya bahasa memiliki kedudukan dan fungsi penting dalam kehidupan suatu masyarakat. Aksara ditempatkan setara dengan unsur-unsur pendukung kebudayaan, karena mampu memberi makna bagi masyarakat penggunanya. Aksara pada masa lampau memiliki peran menunjukkan identitas suatu masyarakat, menjadi simbol ungkapan pikiran, perasaan, spiritualitas, perilaku, asal-usul etnis, peradaban, dan seni yang berkembang dalam masyarakat tersebut.

Salah satu aksara di Nusantara yang menonjol adalah aksara Jawa yang biasa digunakan masyarakat Jawa Tengah. Disebut aksara *Hanacaraka* karena memiliki unsur abjad *Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga*. Saat ini aksara *Hanacaraka* masih diajarkan di sekolah-sekolah di Jawa dan masih digunakan untuk menuliskan nama kantor-kantor pemerintah namun hanya sebagai keterangan tambahan. Walaupun masih diajarkan di sekolah-sekolah, aksara Jawa telah lama tidak menjadi bagian dari budaya tulis masyarakat di Jawa (Murtono, 2012, p. 97).

Terbatasnya penggunaan aksara Jawa juga dipengaruhi sejarah penggunaan aksara pada masa lalu yang terbatas di lingkungan pujangga. Hal ini berbeda dengan aksara Latin yang penyebarannya meluas melalui perdagangan dan imperialisasi sejak jaman Romawi hingga masa penjelajahan benua baru oleh orang-orang Eropa (Rustan, 2011, p. 3).

Penelitian tentang aksara Jawa selama ini terpusat pada pengembangan media pembelajaran dengan metode yang semakin canggih, seperti penelitian As'ad Arismadhani, Umi Laili Yuhana, dan Imam Kuswardayan yang mengembangkan media belajar menulis Aksara Jawa pada perangkat Android. Pengembangan dan pembuatan aplikasi menggunakan teknologi bahasa pemrograman Java dan XML Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa perangkat Android dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis aksara Jawa. Pola-pola yang digunakan pada proses uji coba dapat dikenali oleh aplikasi aksara Jawa dan pola-pola tersebut dapat dicocokkan dengan daftar Aksara Jawa yang terdapat pada berkas pustaka.

Penelitian tindakan kelas dengan metode komputerisasi juga telah dilaksanakan melalui metode Learning Vector Quantization/LVQ ternyata tidak menghasilkan

pengaruh signifikan terhadap peningkatan pembelajaran menulis dan membaca aksara Jawa (Agustina, A. C., Suwarno, S., Proboyekti, U. 2011). Proses pengenalan aksara Jawa dengan cara ini dimulai dari mengubah gambar menjadi biner terlebih dahulu, kemudian dari data ini dilakukan proses pelatihan dengan menggunakan metode LVQ yang pada akhirnya digunakan oleh sistem untuk mengenali aksara Jawa tersebut. Pada beberapa kali percobaan ternyata memperlihatkan bahwa metode jaringan saraf tiruan yang dipilih yaitu metode LVQ tidak mampu mengenali pola aksara Jawa dengan baik. Proses pengenalan tidak berjalan dengan baik karena beberapa hal yaitu banyaknya target yang pada akhirnya mempengaruhi perhitungan bobot. Aksara Jawa memiliki bentuk unik dan terdapat aksara yang mirip mempengaruhi proses pengenalan aksara Jawa.

Pengenalan aksara Jawa dengan metode yang lebih menyenangkan ternyata memiliki dampak lebih baik, seperti dalam penelitian Amri Koswati (2013). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan dan peningkatan metode PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dalam pembelajaran menulis paragraf beraksara Jawa. disimpulkan bahwa dengan metode PAKEM mampu meningkatkan keterampilan menulis paragraf beraksara Jawa.

Semua penelitian tentang aksara Jawa bidang pembelajaran bertujuan memudahkan masyarakat membaca dan menulis dengan aksara etnik ini, namun kenyataannya aksara etnik tidak menjadi budaya tulis yang meluas di masyarakat sampai saat ini. Penelitian ini bertujuan merespons pergeseran fungsi aksara Jawa di masyarakat dari medium bahasa tulis menjadi fungsi dekoratif dengan penciptaan furnitur berbasis aksara Jawa.

Desain posmodern

Rancangan desain ini dilandasi pergeseran fungsi aksara dari medium bahasa tulis menjadi medium kepuasan visual. Metode penciptaan desain menggunakan konsep seni posmodern yakni pastiche atau pseudo art dengan meminjam aksara sebagai bentuk visual serta konsep camp yang merupakan pemikiran keindahan dengan mengedepankan keartifisialan, stilasi, dan dekorasi. Hasil penelitian ini adalah desain yang menjadikan aksara sebagai pemuasan visual, melampaui fungsinya sebagai medium bahasa verbal. Furnitur yang dihasilkan merupakan wujud kreativitas dari kerja kolaborasi desain grafis dan desain interior.

Ciri utama budaya postmodern adalah pluralisme. Untuk merayakan pluralisme ini, seniman postmodern mencampurkan berbagai komponen yang saling bertentangan menjadi sebuah karya seni, seperti yang terjadi dalam penelitian ini mencampurkan aksara dengan desain furnitur. Gaya seni yang demikian bukan hanya merayakan pluralisme, tetapi merupakan reaksi penolakan terhadap dominasi rasio melalui cara yang khas. Karya postmodernisme sering kali ambigu (mengandung dua makna). Kalaupun para seniman ini menggunakan sedikit gaya modern, tujuannya adalah menolak atau mencemooh sisi-sisi tertentu dari modernisme. Postmodernisme adalah campuran antara macam-macam tradisi dan masa lalu. Posmodernisme adalah kelanjutan dari modernisme, sekaligus melampaui modernisme. Ciri khas karya-karyanya adalah makna ganda,ironi, banyaknya pilihan, konflik, dan terpecahnya berbagai tradisi, karena heterogenitas sangat memadai bagi pluralism (Jencks,1989: 7).

Dunia desain modern berkembang dan menjadi arus dominan. Modernitas mengusung program industrialisasi yang berdampak pengesampingan aneka potensi

corak lokal. Akibatnya ekspansi desain modern sering meniadakan struktur bangunan tradisional. Modernitas tidak terbatas pada ranah desain saja. Cita-cita modernitas ingin agar perubahan dalam bidang desain, terjadi juga dalam bidang-bidang seni, ilmu pengetahuan, dan industri. Desain postmodern muncul sebagai reaksi terhadap desain modern. Postmodern merayakan sebuah konsep keragaman melawan makna tunggal dari modernisme. Desain postmodern menolak tuntutan modern di mana sebuah rancangan harus mencerminkan kesatuan. Justru sebaliknya karya postmodern berusaha menunjukkan dan memperlihatkan gaya, bentuk, corak, yang saling bertentangan, beragam, dan memungut dari macam-macam sumber.

Karya desain dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai penolakan terhadap desain modern karena nampak jelas sengaja memberikan ornamen dalam gaya desain minimalis. Selera minimalis adalah jiwa desain modern yang memiliki prinsip *form follow function*, yang membuang segala hiasan yang tidak perlu. Hal lain dalam penelitian ini adalah menggunakan beberapa teknik dan gaya seni tradisional yang diperjuangkan oleh semangat posmodern. Berlawanan dengan desain modern membuang segala gaya dan teknik seni tradisional. (Gropius, 1970: 25).

Modernisasi mencakup proses alienasi karya-karya klasik dan warisan masa lampau, karena modernitas pada hakekatnya mengambil posisi yang berlawanan dengan hal-hal lama demi terciptanya hal-hal baru dengan kekuatan rasio yang menjadi sentralnya. Dengan demikian, modernisasi adalah pandangan dan sikap hidup dalam menghadapi kenyataan hidup masa kini. Modernisasi ditandai oleh pemutusan hubungan secara tegas terhadap nilai-nilai tradisional; berkembangnya sistem ekonomi kapitalisme progresif; rasionalisasi administratif; serta diferensiasi sosial dan budaya

(Featherstone, 1988: 197). Penciptaan desain dalam penelitian ini erat kaitannya dengan selera *camp* yang populer di kalangan pemikir posmodern. Menurut Sontag (1964:278) *camp* secara umum adalah model estetika, sebuah cara melihat dunia dari kaca mata estetik tidak terbatas pada keindahan semata tetapi lebih melihat tingkat kecerdasan dan gaya yang ditampilkan. Selera *camp* memiliki hubungan untuk seni tertentu dari pada selera yang lain. Fesyen, furnitur, semua elemen dekorasi visual, misalnya, kebanyakan diciptakan dengan selera *camp*. Seni berselera *camp* tampil bebas dengan balutan dekoratif, menekankan permukaan, tampilan, dan gaya dari pada makna atau konten.

Proses Penciptaan

Identifikasi permasalahan dan target audiennya telah dilakukan. Pengrajin furniture di Surakarta memerlukan terobosan desain seperti diungkapkan Bapak Bibit Waluya yang menyatakan bahwa kurangnya inovasi desain furnitur di Surakarta diperkuat oleh pernyataan calon mitra penelitian ini yang mengatakan bahwa kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean.

Dari sudut pandang konsumen hasil riset membuktikan kebutuhan akan desain sudah semakin mendesak. Konsumen sepanjang tahun hanya melihat desain yang tidak beranjak dan berubah. Penelitian ini menghasilkan rumusan gagasan sebagai usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini didasari tujuan awal untuk memanfaatkan aksara Jawa sebagai unsur visual pada desain furnitur. Penggunaan aksara Jawa memiliki dua keuntungan. Pertama, tampilan aksara Jawa dalam sebuah komposisi kaligrafis mampu memberikan nuansa dan sentuhan kebaruan.

Kedua, aksara yang ditempatkan dalam desain merupakan media pembelajaran secara natural. Konsumen yang menikmati produk akan tertarik untuk mengetahui isi pesan dalam tulisan.

Kaligrafi aksara Jawa yang dipilih dalam tahap pertama penelitian ini adalah kaligrafi gaya kufi. Kaligrafi dalam bahasa Yunani disebut *kalligraphía*, berasal dari kata *kallos* (*καλλος*) berarti indah dan *graphos* (*γραφος*) berarti tulisan. Seni menulis indah adalah bagian penting dalam sejarah seni Islam. Bahkan kaligrafi dapat dikatakan sebagai ekspresi utama seni visual Islam. Kaligrafi merupakan media konvensional dalam dunia Islam yang berfungsi sebagai sarana ekspresi dan penyampaian pesan secara simbolik (Gabriel, 2006: 180).

Salah satu gaya kaligrafi yang paling awal adalah Kufi. Karakter kaligrafi Kufi adalah gagah, menggunakan garis-garis kuat dan pendek untuk setiap hurufnya dengan bagian-bagian berbentuk persegi. Karena karakternya yang kuat dan tebal, kaligrafi Kufi sering digunakan pada ukiran batu dan koin mata uang. Selama 300 tahun lebih kaligrafi Kufi memiliki kedudukan penting dan dimanfaatkan sebagai bagian dari replikasi Al-Qur'an dan masih digunakan hingga saat ini. Dalam tulisan ini metode gaya penulisan kaligrafi Kufi dinilai yang efisien dan mudah dilakukan. Penulisan kaligrafi Kufi mudah dilakukan dengan bantuan papan grid dan dapat sebagai alat yang baik untuk belajar menulis kaligrafi. Kemudahan ini didukung kaligrafi gaya Kufi yang memiliki komponen geometris beraturan yang dapat tumpang tindih dan melilit yang dapat dihasilkan dengan mudah (Abdelkebir, Mohammed. 2001:239).



Gambar 3. Kaligrafi “Aja dumeh” (Jangan sok) adalah ajaran untuk hidup jangan sombong dan mentang-mentang.



Gambar 4. Kaligrafi “Urip iku urub” (hidup itu menerangi) adalah ajaran makna hidup itu hendaknya memberi manfaat bagi orang lain di sekitar kita (Dok. Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2017).



Gambar 5. Kaligrafi “Eling lan waspada” (ingat dan waspada) adalah jaran untuk selalu ingat kepada Tuhan dan hati-hati dalam menjalani hidup (Dok. Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2017).



Gambar 6. Kaligrafi “Ana dina ana upa” (ada hari ada nasi).

Sebuah keyakinan bahwa rezeki sudah disediakan oleh Tuhan untuk manusia. Mereka yang mau bekerja pasti mendapatkannya (Dok. Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2017).



Gambar 7. Kaligrafi “Becik ketitik” (Kebaikan akan kelihatan).

Sebuah kepercayaan untuk selalu berbuat baik karena akan kelihatan dengan sendirinya. (Dok. Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2017)

Langkah berikutnya adalah pembuatan prototip yang diperlukan untuk mengetahui beberapa solusi desain dapat bekerja atau tidak melalui presentasi terbatas sebelum dipaparkan ke klien. Seleksi dilakukan sebagai proses mengetahui apakah satu solusi tepat atau tidak dalam menjawab brief. Beberapa kemungkinan bisa terjadi, seperti solusi yang terlihat praktis namun ternyata tidak sesuai dengan tujuan dari brief.

Langkah selanjutnya adalah penerapan sebagai tahap penentuan desain yang akan dijadikan karya final untuk klien. Tahap peninjauan akan dilakukan kemudian sebagai cara desainer meningkatkan performanya dengan cara mencari tanggapan klien dan target audien. Peninjauan akan menghasilkan pengetahuan apakah solusi desain sudah menjawab tujuan dalam brief dengan bantuan klien dan target audien.

Proses desain sepertinya berlaku linier, namun tidak menutup kemungkinan suatu langkah peninjauan kembali beberapa tahap terdahulu bila diperlukan. Proses ini dapat dilakukan secara terus menerus.











Gambar 8. Beragam aplikasi kaligrafi Jawa bergaya dalam desain interior
(Dok. Penelitian Taufik Murtono dan Raden Ersnathan, 2016)

Hasil diskusi dengan pengrajin ada kecenderungan ingin memberi perhatian lebih untuk aplikasi kaligrafi pada desain penyekat ruangan. Alasan yang utama karena penyekat ruangan memiliki keleluasaan lebih baik dalam aplikasi kaligrafi dari pada jenis furnitur lain seperti kursi dan meja.

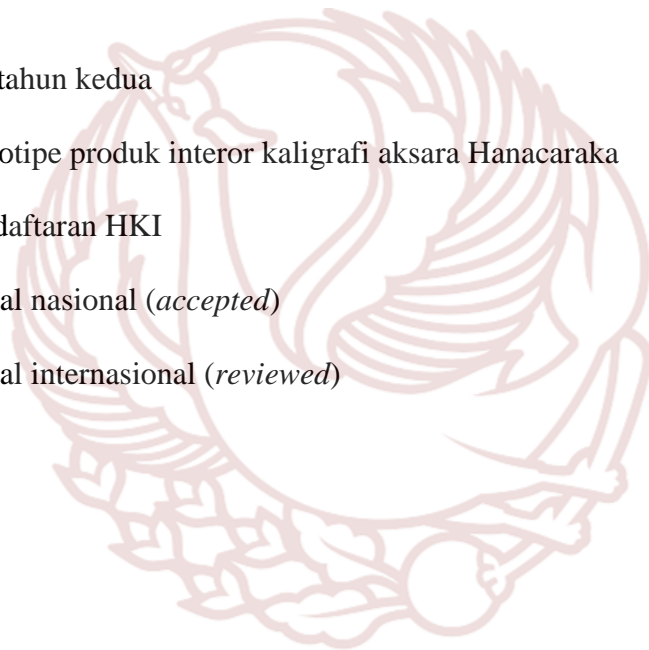
Luaran tahun pertama

Pelaksanaan penelitian tahun pertama telah menghasilkan:

1. Desain dan prototipe dasar kaligrafi aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk furnitur.
2. Keikutsertaan dalam seminar nasional dan pameran hasil penelitian “Seni, Teknologi dan Masyarakat” di Surakarta.
3. Memasukan naskah pada jurnal Gelar ISI Surakarta.

Luaran tahun kedua

1. Prototipe produk interior kaligrafi aksara Hanacaraka
2. Pendaftaran HKI
3. Jurnal nasional (*accepted*)
4. Jurnal internasional (*reviewed*)



BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Tujuan penelitian ini adalah merancang, mewujudkan, dan mempromosikan produk furnitur revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk dalam usaha inovasi desain furnitur di Surakarta. Pada tahun pertama ini dilakukan perancangan aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk. Aneka produk furnitur yang dirancang adalah kursi, penyekat ruang, dan lampu. Selanjutnya dilakukan evaluasi rancangan melalui FGD dengan narasumber dan mitra untuk mendapatkan umpan balik. Akhir penelitian tahun ini adalah mewujudkan prototipe untuk mengetahui tingkat keberhasilan rancangan yang direkomendasikan dalam FGD.

Pada tahun kedua dilakukan evaluasi prototipe aneka furnitur Aksara Hanacaraka struktur bentuk produk melalui FGD untuk mendapatkan umpan balik kembali. Produksi prototipe hasil evaluasi dan pelatihan mitra adalah tujuan utama pada tahap ini. Selanjutnya dilakukan pengurusan dan pendaftaran HKI sebagai langkah perlindungan desain aneka furnitur Aksara Hanacaraka sebagai struktur bentuk produk.

Pada tahun ketiga dilakukan evaluasi hasil pelatihan dan produksi mitra. Pembuatan sarana penjualan aneka furnitur Aksara Hanacaraka struktur bentuk produk. Pameran hasil produksi.

BAB 7. KESIMPULAN

Pengenalan aksara Jawa dengan metode yang lebih menyenangkan ternyata memiliki dampak lebih baik. Semua penelitian tentang aksara Jawa bidang pembelajaran bertujuan memudahkan masyarakat membaca dan menulis dengan aksara etnik ini, namun kenyataannya aksara etnik tidak menjadi budaya tulis yang meluas di masyarakat sampai saat ini. Penelitian ini bertujuan merespons pergeseran fungsi aksara Jawa di masyarakat dari medium bahasa tulis menjadi fungsi dekoratif dengan penciptaan furnitur berbasis aksara Jawa.

Rancangan desain ini dilandasi pergeseran fungsi aksara dari medium bahasa tulis menjadi medium kepuasan visual. Metode penciptaan desain menggunakan konsep seni posmodern yakni pastiche atau pseudo art dengan meminjam aksara sebagai bentuk visual serta konsep camp yang merupakan pemikiran keindahan dengan mengedepankan keartifisialan, stilasi, dan dekorasi. Hasil penelitian ini adalah desain yang menjadikan aksara sebagai pemuasan visual, melampaui fungsinya sebagai medium bahasa verbal. Furnitur yang dihasilkan merupakan wujud kreativitas dari kerja kolaborasi desain grafis dan desain interior.

Dunia desain modern berkembang dan menjadi arus dominan. Modernitas mengusung program industrialisasi yang berdampak pengesampingan aneka potensi corak lokal. Akibatnya ekspansi desain modern sering meniadakan struktur bangunan tradisional. Modernitas tidak terbatas pada ranah desain saja. Cita-cita modernitas ingin agar perubahan dalam bidang desain, terjadi juga dalam bidang-bidang seni, ilmu pengetahuan, dan industri. Desain postmodern muncul sebagai reaksi terhadap desain modern. Postmodern merayakan sebuah konsep keragaman melawan makna tunggal

dari modernisme. Desain postmodern menolak tuntutan modern di mana sebuah rancangan harus mencerminkan kesatuan. Justru sebaliknya karya postmodern berusaha menunjukkan dan memperlihatkan gaya, bentuk, corak, yang saling bertentangan, beragam, dan memungut dari macam-macam sumber.

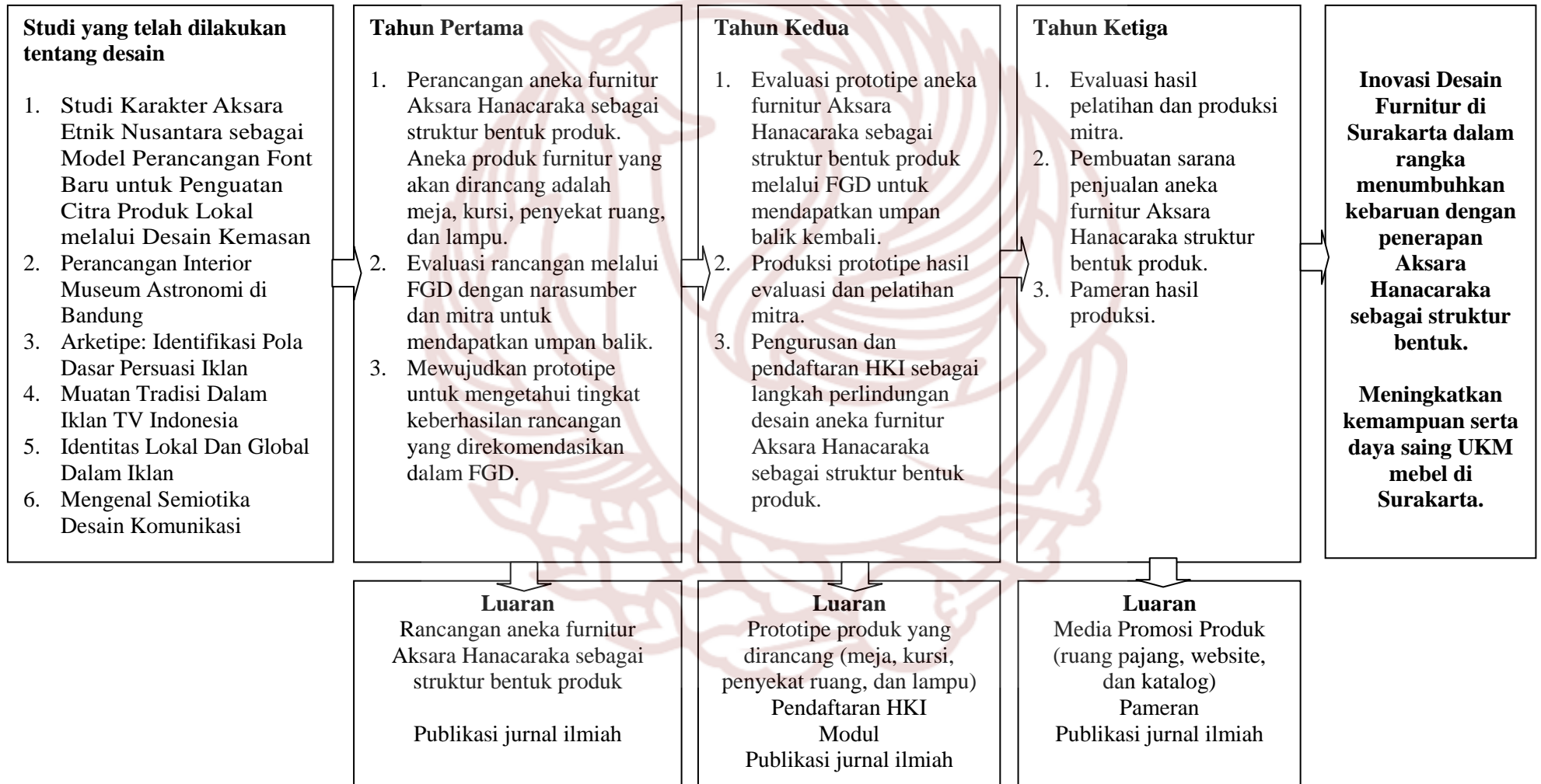
Karya desain dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai penolakan terhadap desain modern karena nampak jelas sengaja memberikan ornamen dalam gaya desain minimalis. Selera minimalis adalah jiwa desain modern yang memiliki prinsip *form follow function*, yang membuang segala hiasan yang tidak perlu. Hal lain dalam penelitian ini adalah menggunakan beberapa teknik dan gaya seni tradisional yang diperjuangkan oleh semangat posmodern. Berlawanan dengan desain modern

Pengrajin furniture di Surakarta memerlukan terobosan desain. Kurangnya keberanian para pelaku industri akan mengakibatkan semakin lemahnya posisi tawar produk Indonesia menghadapi pasar bebas Asean. Dari sudut pandang konsumen hasil riset membuktikan kebutuhan akan desain sudah semakin mendesak. Konsumen sepanjang tahun hanya melihat desain yang tidak beranjak dan berubah. Penelitian ini menghasilkan rumusan gagasan sebagai usaha memahami dan merumuskan motivasi dan kebutuhan konsumen. Tahap ini didasari tujuan awal untuk memanfaatkan aksara Jawa sebagai unsur visual pada desain furnitur. Penggunaan aksara Jawa memiliki dua keuntungan. Pertama, tampilan aksara Jawa dalam sebuah komposisi kaligrafis mampu memberikan nuansa dan sentuhan kebaruan. Kedua, aksara yang ditempatkan dalam desain merupakan media pembelajaran secara natural. Konsumen yang menikmati produk akan tertarik untuk mengetahui isi pesan dalam tulisan.

Gaya kaligrafi Kufi dipilih karena karakternya yang kuat dan tebal. Penulisan kaligrafi Kufi mudah dilakukan dengan bantuan papan grid dan dapat sebagai alat yang baik untuk belajar menulis kaligrafi bagi pemula seperti dalam penelitian ini. Kemudahan ini didukung kaligrafi gaya Kufi yang memiliki komponen geometris beraturan yang dapat tumpang tindih dan melilit yang dapat dihasilkan dengan mudah.



BAGAN ALIR PENELITIAN
Revitalisasi Aksara Hanacaraka sebagai Struktur Bentuk Produk dalam Usaha Inovasi Desain Furnitur di Surakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Abdelkebir K., Mohammed S. 2001. *The Splendor of Islamic Calligraphy*. Thames and Hudson, London.
- Danton Sihombing. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- FX. Widyatmoko dkk, *Aksara-aksara Nusantara*, Yogyakarta: Zat Publishing, 2010.
- Gabriel M. 2006. *Arabic Script: Styles, Variants, and Calligraphic Adaptations*. Abbeville Press Publisher, New York.
- Rohidi, T. R. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STSI Press, 2000.
- Surianto Rustan, *Font dan Tipografi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- Jurnal dan Tesis**
- Deddi Duto Hartanto, *Pemilihan Tipografi pada Judul Film*, Jurnal Nirmana Vol. 5, No. 2, Juli 2003.
- I Made Suastra. *Bahasa Bali sebagai Simbol Identitas Manusia Bali*, Jurnal Linguistika edisi Maret 2009.
- Eddy Supriyatna Marizar (2003) “Tafsir Industri di Era Globalisasi Studi Kasus Industri Mebel untuk Pasar Ekspor” Prosiding Seminar Hasil Penelitian Unika Sugijapranata.
- Dina Fatimah, Febry Maharlika 2010 “Analisis Penerapan Gaya Desain dan Eksplorasi Bentuk Yang Digunakan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Desain Mebel I Fakultas Desain Unikom” Majalah Ilmiah Unikom Vol.12 No. 2.
- Syarif Beddu, Rahmi Amin Ishak & Effendy Rauf Studi Ergonomi Furnitur Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin (studi Kasus : Meja Dan Kursi Di Jurusan Arsitektur) Prosiding Hasil Penelitian Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin Volume 6: Desember 2012
- Indra Gunara Rochyat, Peningkatan Daya Jual Produk Furniture Melalui Pemberdayaan Rekayasa Teknik Re-Design dan Refurnish pada Hasil Akhir Obyek Kayu Jati dengan Acuan Model Produk Merk Dagang Rosewood Living, Inosains Volume 8 Nomor 2, Agustus 2013
- Natalia Ira Kartika, 2010. “Kajian Huruf dan Tipografi Pada Majalah Indie”. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Ganeshya Nathagracia, 2010 Tinjauan Tipografi Judul Film Horor Indonesia Pada Media Poster” Skripsi tidak dipublikasikan.

- Taufik Murtono, 2010 “Mengenal Semiotika Desain Komunikasi Visual“. Jurnal Capture Vol 1, No 2.
- , 2009. “Muatan Tradisi Dalam Iklan TV Indonesia”. Jurnal Capture Vol 1, No 1
- , 2009. “Identitas Lokal Dan Global Dalam Iklan“.Jurnal Capture Vol 1, No 1
- , 2008. “Arketipe: Identifikasi Pola Dasar Persuasi Iklan”. Capture Vol 5, No 1



LAMPIRAN

A. Artikel ilmiah

Hanacara Project: Javanese Alphabet as a Visual Element on Interior Design

Taufik Murtono

Faculty of Art and Design, Indonesia Institute of the Arts Surakarta
Ki Hajar Dewantara Road, No.19 Ketingan, Jebres, Surakarta, Central Java, Indonesia
Email: taufik.murtono@gmail.com

Received:

Accepted:

Published:

The research is financed by DRPM, Ministry of Research, Technology, and Higher Education of the Republic of Indonesia

Abstract

Ethnic alphabet been replaced by Latin alphabet was a common phenomenon that occurred in parts of the world that had literary tradition. Similarly, Javanese alphabet, its role now only as a decorative element to accompany the Latin alphabet on street names, government offices, and schools. The existence of Javanese alphabet was no longer noticed by most of people. This study aimed to experiment Javanese alphabet as visual element in interior. The alphabet in this study was treated not as a mere message medium, but a unity in product design. Experimentation design had several goals. First, as an effort in bringing Javanese alphabet to society in a simple way. Secondly, if people could read simple written sentences they would understand the wisdom that was contained in them. Third, as a design innovation effort. The use of Javanese alphabet on interior elements produced strong characteristic products. The placement of Javanese alphabet in the neighborhood could attract more users. Thus, the Javanese alphabet would re-enter the personal space of the community. This research was a collaborative work between graphic design with interior design. The research used the method of design creation which included the stage of problem identification, research, ideas formulation, prototype, selection, implementation, and review. The research's result was product of interior elements with Javanese alphabet visual elements that attracted attention and esthetic value.

Keywords: Javanese alphabet, interior element, graphic design.

1. Introduction

Almost the same as language, alphabet had important position and function in the existence of a community. Alphabet was placed as one of cultural supporter elements, because it could give significance to the people who use it. Alphabet's role was showing the identity of a community, becoming expression symbols of mind, feeling, spirituality, behavior, ethnic origin, civilization, and art that was developed within the community.

One of prominent Nusantara alphabets was Javanese alphabet, the alphabet that was used by ancient Central Java people. It was named as Hanacaraka alphabet since its elements were Ha Na Ca Ra Ka alphabet. Right now, Javanese alphabet was still being learned at schools in Java, and was still being used in writing government offices' signages as additional information. Even though it was still being taught at schools, Javanese alphabet

had been long time not become part of Javanese community's writing culture (Murtono, 2012: 97).

The limitation in using Javanese alphabet was also affected by the exclusivity of Javanese alphabet using in the history. It was only used in poets society. This condition was different from Latin alphabet that was spread wide through commerce and imperialism since Roman Empire era until European new world expeditions (Rustan, 2011: 3).

All this time, reesearch on Javanese alphabet was focused only on the sophisticated method of learning media's development. As'ad Arismadhani et al's research was the example (2013). It developed media for learning writing ini Javenese alphabet at Android device. Creating and developing the application was using programming language technology. This research would inform that Android device can be used as media for learning the Javanese alphabet writing. The patterns that were used in trial process could be recognized by the application, and the patterns could be matched with Javanese alphabet list on the library file.

Research on class behavior with computerized method was also held through Learning Vector Quantization/LVQ Method. It was turned out that it did not gave significant effect on the enhancement of Javanese alphabet writing and reading learning process (Agustina et al, 2011). Using this tool, Javanese alphabet introduction process was started from changing image into binary code, then the data could be used as starter in training process using LVQ method. In the end, LVQ method was used as the system for recognizing Javanese alphabet. Several trials showed that LVQ method could not recognize Javanese alphabet patterns well. The process did not run smoothly because of cases like the amount of targets that ultimately affect the weight calculation. Javanese alphabet's shapes were unique. There were some letters that similar each to another, and this condition affected the recognition process.

Recognizing Javanese alphabet using method that more fun in fact, had better effect, such as showed at Amri Koswati's research (2013). The research intended to describe the application and enhancement of active, creative, effective, and fun learning method in paragraph writing using Javanese alphabet. It was concluded that the method was able in enhancing paragraph writing in Javanese alphabet skill.

All research on Javanese alphabet learning field were aimed to facilitate people in reading and writing using this ethnic alphabet. Yet in fact, until now, ethnic alphabet had not become writing culture that was broadly used by the community. The objective of this research was to respond Javanese alphabet's functional shift on the community from being used as writing language medium into decorative function by creating interior elements based on Javanese alphabet. In this research, alphabet was not treated as a mere medium for message delivery. It was treated as an entity of product design. Design experimentation had several purposes. First, as a simple effort in juxtaposing Javanese alphabet to the community. Second, when the community could read simple sentence that was written, then they would understand the wisdom that was implied in it. Third, as an effort in design innovation. Javanese alphabet placement in interior element resulted products with strong character. Javanese alphabet placement in residential environment could become center of attraction for the people in the certain area. Therefore, Javanese alphabet would re-enter community's sphere.

2. Method

The method used was design creation method. Design was considered as sustainable system. Way of thinking. Design as a way of thinking that involving several stages. Design as a way of thinking that produced solution. Design process involved these steps (1) problem identification (2) research (3) idea formulation (4) prototype (5) selection (6) implementation (7) review (Ambrose & Harris, 2010: 11).

1) Problem identification. First step in design process was identifying problem and target audience. In the case of Javanese alphabet that had been left by the users, efforts in drawing Javanese alphabet closer to users habitat were needed. Alphabet's existence should stand out, considering all these time public were neglected alphabet that was displayed. 2) Research. This stage included analysis the resulted findings. Findings could have the shapes of design issues' historical facts, research results on consumers and opinions generated from limited discussions, and identification of constraints that were occurred. Based on searches against efforts in drawing Javanese

alphabets closer to the public, it could be concluded that public needed alphabet's presence in different situations. Attentions in Javanese alphabet could not be obtained casually. It was required a more comfortable atmosphere to create interaction between alphabet and the public. 3) Idea formulation. This condition told that Javanese alphabet's existence was neglected. The idea that was offered was preparing Javanese alphabet so it could enter people's personal spaces. One of medias that could accomodate it was furniture. The presence of Javanese alphabet in furniture itself would draw the alphabet closer to furnitur owners and the people that visited them. Moreover when the furnitures with Javanese alphabet shape, placed in public and commercial spaces, hence it would enable interraction with broader audience. 4) Prototype. Prototype had been already designed at this first year research – as implementation of Javanese alphabet in furniture – such lamp, and room partition. Prototype was needed to understand if design solutions would work for the problem or not in front of limited audience, before it was shown to the users. 5) Selection. Prototype selection process was done and it was resulted that most of the prospective users wanted Javanese alphabet that was treated as room partition. The main reason was that room partition enabled public in watching and enjoying the alphabet unimpededly. Selection was a process to recognize whether a solution was right or wrong in answering the brief. Several possibilities could happened, such as solution that seemed practical but in the end proved that it was not fitted with the purpose. This research process was limited only to the selection stage. Hereafter, it would be followed by implementation and review stages. 6) Implementation. This was a stage to decide which design would be finalized for the client and 7) Review. This stage was a way for designer in enhancing their professional performance by collecting client's and target audience's input. Review would generate information whether the design solution had answered the brief's objective.

Design process seemed linearly applied, but it was still opened for reviewing previous stages if it was needed. The process could be done continually.

3. Discussion

Usually, public recognized alphabet as sign system that was used for communicating, as representation of speech. Alphabet that commonly used was Latin alphabet. Alphabet became graphic design and advertising message medium such like poster, brochure, billboard, printed and electronic ads. Beside using image, graphic, and illustration, alphabet was used as message delivering tool too.

Until now, there was no discussion about the result of collaboration between alphabet and furniture design research. This research was a alphabet revitalization beyond its function as a merely message medium, but it was also assimilating to a product structure. Meanwhile, 'structure' in Kamus Besar Bahasa Indonesia was 1) a way that was organized or built; construction; composition; 2) things that was arranged in certain pattern; 3) element arrangement or part of an object. Alphabet revitalization as a structure was constructed it into the shape of designed product.

Interior design innovation was really needed. It was revealed in seminar "Innovative Design Development in order to enhance national furniture's competitiveness in global market" that was held by Asosiasi Industri Permebelan dan Kerajinan Indonesia (ASMINDO) in 2014. Right now, Javanese alphabet was commonly used as complementary in district name and street writings. This research was not only put alphabet as ornament, but also made it as inseparable part of product structure. The usage of Javanese alphabet in furniture design structure was based on the need of product uniqueness. This would answer the innovation challenge that was floored on the seminar.

The research was done interdisciplinary, involving graphic design and interior design researchers. Both discipline were needed, considering that research's domain was including letter and furniture design. Interdisciplinary colaboration like this could be a design innovation model that supporting and regional national concerns on creative industry competitive enhancement. Small and middle scale furniture industry in Surakarta needed creative breakthrough to excite furniture market. Creative design as the result of this research was needed for most of furniture UKM practitioners were operators, not designers. The research would become a production spirit charger through design novelty and would enhance practitioners' ability through knowledge transfer by

researcher. In the end, this research would generate product that able in enhancing Surakarta furniture UKM's competitiveness.

This design was based on the shift of alphabet function from a writing language medium into visual satisfaction medium. Design creation by borrowing alphabet as beautiful visual object with decoration function. The research result was design that generated alphabet as visual satisfactory. It was beyond its function as verbal language medium. The furniture would become form of creativity that was a collaboration between graphic design and interior design.

Problem and target audience identification had been done. Furniture crafters in Surakarta needed design breakthrough. Several business owners revealed that lack of furniture design innovation in Surakarta was aggravated by lack of courage in this business. It resulted in weaker bargaining position of Indonesian products in ASEAN free trade market. Consumers' point of view that the research shown, proved that the need of design was increasingly urgent. Throughout the years, consumers only saw designs that did not move and change. The research formulated idea as an effort in understanding and formalizing consumers' need and motivation. This stage was based on its early purpose which was utilize Javanese alphabet as visual element in furniture design. The usage of Javanese alphabet gave two advantages. First, Javanese alphabet's appearance in a calligraphic composition was able to give novelty touch and nuance. The second, alphabet that was placed in design was becoming natural learning media. Consumers that was enjoying the product, would be interested in searching for the meaning of the alphabet.

Javanese alphabet calligraphy chosen for this research's first stage was Kufi style calligraphy. It was a calligraphy style from earlier era. Kufi calligraphy character was dashing, using bold and short strikes for each letter with several parts in square shape. Because of the strong and bold character, Kufi calligraphy usually used on stone carving and coins. More than 300 years Kufi calligraphy had important position and was utilized as part of Quran replication. It was still being used until now. This paper proved that Kufi calligraphy's writing style was efficient and easy to be applied. Kufi calligraphy was easy to be applied, using grid board. It could be used as great learning tool for calligraphy writing. This convenience was also supported by regular Kufi calligraphy geometric style, it was can be easily applied overlapped and twisted (Khatibi & Sijelmassi, 2001: 239).

Next step was prototype making that was needed to understand whether some design solutions could be done or not, through limited presentation before it was presented to the client. Selection was done as a process to recognize whether a solution was right or wrong in answering the brief. Several possibilities could happened, such as solution that seemed practical. But in fact it was not suited with brief objective. Appliance as the stage in deciding which design would be chosen as final artwork for the client. Reviewing stage would be done later as a way for designers in enhancing their performance. It was done by asking feedback from client and target audience. The review would generate knowledge of whether the design solution had answered the objectives in the brief with the help of the client and the target audience.

The design process seemed to be linear, but it did not rule out a step of reviewing some of the previous stages when necessary. This process could be done continuously. Discussion with craftsmen's result had tendency to give more attention to the application of calligraphy on the room partition design. The main reason for the room partition had better discretion in calligraphy applications than other types of furniture such as chairs and tables.

4. Conclusion

The introduction of Javanese alphabet with a more fun method had a better impact. All research on Javanese alphabet in the field of learning aims to facilitate people in reading and writing with this ethnic alphabet, but in fact ethnic alphabet did not become a widespread writing culture in society until now. This study aimed to respond to the shift of Javanese alphabet function in society from medium of written language to decorative function with creation of Javanese alphabet based furniture.

This design project based on the shift of the alphabet function from medium of written language into a medium of visual satisfaction. The results of this study were designs that made the alphabet as a visual gratification, beyond

its function as a medium of verbal language. The resulting furniture was a form of creativity from the collaborative work of graphic design and interior design.



Figures. Product designs of Hanacara Project.

The modern design world was growing and becoming a dominant stream. Modernity carried an industrialization program that impacted the waiver of various potential local patterns. As the result, modern design expansions often negated traditional building structures. Modernity was not limited to design realm. The ideals of modernity wanted the alteration in the field of design, occurring also in the fields of art, science, and industry. Postmodern design emerged as a reaction to modern design. Postmodern celebrated a concept of diversity against the single meaning of modernism. Postmodern design rejected the modern demands in which a design must reflect unity. On the contrary, postmodern work tried to point and show contrasting and varied styles, shapes, and patterns, by picking them from various sources.


Javanese alphabet usage as interior element, at least had double function. The appearance of Javanese alphabet in calligraphic composition could give nuance of novelty. Meanwhile, alphabet that was placed at the design became natural learning media. Consumer would enjoy the product while triggered to understand the message written in the alphabet.

References

- Agustina, A.C. et al. (2011). "Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Learning Vector Quantization (LVQ)". *Jurnal Informatika*, Vol. 7 No. 1. [Online] Available: <https://labti.ukdw.ac.id/ojs/index.php/informatika/article/viewFile/100/63>
- Ambrose, G. & Harris, P. (2010), *Design Thinking*, AVA Publishing, Lausanne. 11.
- Arismadhani A. et. al. (3013). "Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android". *Jurnal Teknik Pomits* Vol. 2, No. 1. [Online] Available: <http://ejournal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/2732>
- Koswati, A. (2013). "Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Beraksara Jawa dengan Metode PAKEM Siswa VIII B SMPN 1 Ayah". *Jurnal Aditya - Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa* Vol. 3 No. 4. [Online] Available: <http://portalaruda.ilkom.unsri.ac.id/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=97794>
- Khatibi, A. Sijelmassi, M. (2001), *The Splendour of Islamic Calligraphy*, Thames and Hudson: London. 239.
- Murtono, T. (2012). "Adaptasi Karakter Aksara Nusantara dalam Perancangan Font Baru sebagai Penguat Citra Produk Indonesia". *Perguruan Tinggi Seni dalam Era Ekonomi Kreatif*. Surakarta: Program Pascasarjana ISI Surakarta. 97.
- Rustan, S. (2011). *Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 3.

B. Bukti Penerimaan Jurnal Internasional

© The International Institute for Science, Technology and Education (IISTE)
All rights reserved.



Academic Paper Acceptance Letter

Dear Taufik Murtono,

It's my pleasure to inform you that, after the peer review, your paper,

Hanacara Project: Javanese Alphabet as a Visual Element on Interior Design

has been ACCEPTED with content unaltered to publish with **Journal of Art and Design Studies**, 2224-610X ISSN (Online)2225-0603.

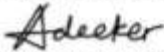
In order to fit into the publishing and printing schedule, please re-submit your complete publication package by directly replying this acceptance email within 15 days so we can make your article available online/print in the next issue (usually at the end of each month) . If you failed to prepare your complete files on time, the publication of your article might be delayed.

Though the reviewers of the journal already confirmed the quality of your paper's current version, you can still add content to it, such as solidifying the literature review, adding more content in the conclusion, giving more information on your analytical process and giving acknowledgement.

To help the editor of the journal process your final paper quickly, you need to prepare your paper based on the attached "publication_package_instruction.pdf".



Again, thank you for working with IISTE. I believe that our collaboration will help to accelerate the global knowledge creation and sharing one step further. IISTE looks forward to your final publication package. Please do not hesitate to contact me if you have any further questions.




Sincerely,




Alexander Decker,

Sunday, August 13, 2017





Editor-in-Chief
IISTE-Accelerating Global Knowledge Sharing
The International Institute for Science, Technology and Education

The indexation of the journal

IISTE would like to acknowledge the supports from co-hosting universities worldwide

- University of North Carolina at Charlotte, United States
- California State University, United States
- The City University of New York, United States
- Aristotle University of Thessaloniki, Greece
- Universiteit Leiden, Netherlands

INTERNATIONAL INSTITUTE FOR SCIENCE, TECHNOLOGY AND EDUCATION (IISTE) is a voting member of CrossRef
http://www.crossref.org/01company/17crossref_members.html

C. Sertifikat HKI



**REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:

- I. Nomor dan tanggal permohonan : EC00201702740, 17 Agustus 2017
- II. Pencipta
Nama : **Taufik Murtono**
Alamat : **Manggung RT 001/RW 014, Cangakan, Karanganyar, Karanganyar, JAWA TENGAH, 57712**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
- III. Pemegang Hak Cipta
Nama : **Taufik Murtono**
Alamat : **Manggung RT 001/RW 014, Cangakan, Karanganyar, Karanganyar, JAWA TENGAH, 57712**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
- IV. Jenis Ciptaan : **Brosur**
- V. Judul Ciptaan : **Brosur Hanacara Project**
- VI. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **17 Agustus 2017, di Surakarta**
- VII. Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**
- VIII. Nomor pencatatan : **03296**

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.
DIREKTUR HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Dr. Dra. Erni Widhyastari, Apt., M.Si.
NIP. 196003181991032001

D. Penggunaan anggaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
Kampus I: Jl. Ki Hadjar Dewantara 19, Surakarta 57126
Kampus II: Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta 57127
Jawa Tengah, Indonesia. Telepon: 0271-647658. Fax: 0271-646175
E-mail: directur@isi-ska.ac.id Website: www.isi-ska.ac.id

SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taufik Murtono, M.Sn.
Alamat : Manggung RT 01/14, Cangakan, Karanganyar, Jawa Tengah

Berdasarkan Surat Keputusan No. 1507/IT/6.4/PP/2017 dan Perjanjian Kontrak No. 015/SP2H/LT/DRPM/2017 mendapatkan anggaran Penelitian Hibah Bersaing/Produk Terapan sebesar Rp. 70.000.000,-

1. Menyatakan bahwa biaya penelitian dibawah ini:

No.	Uraian	Jumlah
1	Gaji Narasumber, Asisten dan Teknisi (Maks. 30%)	17.550.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan (30-40%)	28.995.000
3	Perjalanan (15-25%)	14.705.000
4	Lain-lain: publikasi, seminar, laporan, lainnya sebutkan (Maks. 15%)	8.750.000
	Jumlah	70.000.000

2. Jumlah uang tersebut benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
3. Bersedia menyimpan seluruh bukti pengeluaran belanja.
4. Bersedia untuk dilakukan pemeriksaan oleh aparat pengawas fungsional pemerintah.
5. Apabila di kemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian negara maka saya bersedia dituntut penggantian kerugian negara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya

Surakarta 7 Oktober 2017.

Taufik Murtono, M.Sn
NIP. 197003152005011001