

Mata Kuliah Teknologi Informasi Seni

**PERAN TEKNOLOGI INFORMASI
DALAM PROSES PENCIPTAAN KEMASAN KOPI BUBUK
BERIDENTITAS BUDAYA DESA MUNDUK**



Oleh:

I Ketut Wisana Ariyanto

NIM. 201321046

PROGRAM STUDI PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI
PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2014

I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Laju arah teknologi informasi memenuhi keinginan manusia untuk bisa saling berkomunikasi satu dengan yang lain meskipun terbatas jarak dan ruang. Informasi dapat dikirim dengan berbagai media yang diciptakan manusia untuk kepentingan yang dituju. Kepentingan berkirim surat via POS sampai surat elektronik atau email. Informasi audio berupa telepon rumah, telepon genggam, bahkan sudah sampai *teleconference*. Dalam hal pengiriman uang juga terjadi hal yang sama, jika dahulu nasabah harus menunggu bank buka untuk menarik uang, kini sudah tersedia ATM (Anjungan Tunai Mandiri), bahkan transaksi juga dapat dilakukan via telepon genggam dengan koneksi internet. Kemajuan teknologi informasi telah memangkas ruang dan waktu demi efektif kerja dan efisiennya kerja manusia pada saat ini.

Masuknya teknologi informasi kedalam karya seni memberi warna baru pada *genre* yang bisa ditampilkan oleh para seniman. Teknologi memberi peluang eksplorasi yang lebih luas pada karya seni, misalnya pada karya grafis (cetak cukil dan etsa), ruang-ruang virtual (animasi) yang tidak dapat dirasakan langsung wujudnya oleh indra peraba, bahkan sampai *video mapping* yang dapat merangkul berbagai elemen seni sekaligus.

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah sebuah disiplin ilmu yang menempatkan teknologi informasi sebagai media utama, hal ini terkait dengan *outputnya* bersinggungan dengan khalayak ramai yang majemuk. Teknologi menjadi alat, bahkan media dalam penciptaan karya DKV. Sebut saja misalnya berbagai *software* grafis seperti *Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator, Corel Draw, Macromedia/Adobe Dreamweaver, Flash*, dan sebagainya sebagai alat dalam berkarya. Sedangkan teknologi *projector, LCD, buku, kemasan, web page*, dan lain-lain sebagai media memvisualisasikannya. Alat dan media tersebut tadi hanya yang terlihat dipermukaan, ada banyak lagi teknologi yang bahkan dikembangkan sendiri oleh seniman atau *designer* untuk memenuhi keinginannya bereksplorasi. Sehingga dapat penulis katakan bahwa dunia Desain Komunikasi

Visual adalah anak ranting dari seni rupa yang tidak bisa jauh dari perkembangan teknologi.

Ikhtiar dari sebuah karya DKV adalah tersampainya pesan kepada khalayak ramai, masyarakat atau target sasaran. Niscaya dengan pemilihan teknologi yang tepat akan mampu mendukung penciptaan yang efektif dan efisien.

Dalam rangka mengklarifikasi peran teknologi informasi dalam penciptaan karya seni, berikut ini penulis akan mencoba menyampaikan paper yang diberi judul “Peran Teknologi Informasi Dalam Proses Penciptaan Kemasan Kopi Bubuk Beridentitas Budaya Desa Munduk”. Disamping untuk mengenali penggunaan teknologi informasi, tulisan ini juga hendak menentukan sikap diantara keunggulan atau kelemahan dari penggunaan teknologi dalam proses penciptaan desain kemasan.

II PEMBAHASAN

Kemasan adalah satu media Desain Komunikasi Visual dan termasuk kedalam kategori *graphic design* (Safanayong, 2006: 73). Kemasan memiliki fungsi untuk melindungi, untuk transportasi dan distribusi, untuk menjual, dan untuk menyampaikan pesan. Produksi masal yang menyentuh berbagai elemen masyarakat membutuhkan teknologi yang mampu memiliki tingkat kesamaan visual dari satu item sebuah produk. Beberapa periode kebelakang ketika mesin komputer ditemukan, demikian pula dengan teknik cetak digital, membuat segalanya jadi lebih mudah, salah satunya dalam produksi sebuah kemasan.

2.1 Peran positif teknologi informasi dalam penciptaan

Dalam proses perancangan kemasan Kopi Muduk diawali dengan observasi historis dan karakter Desa Munduk melalui teknik wawancara, studi lingkungan, dan kepustakaan. Data yang didapat diidentifikasi, dianalisa, lalu dibuat perencanaan media dan kreasinya. Dalam proses observasi, diperlukan alat atau media yang bisa memenuhi berbagai keperluan seperti pengabadian gambar, recorder suara, dan perekam video. Peran teknologi sangat terasa oleh penulis dengan penggunaan gadget Nokia N8 (Nseries).



Nokia N8 (N Series)

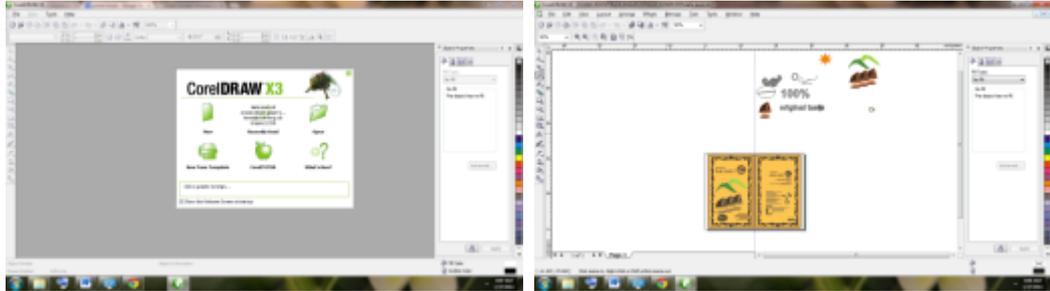
Foto repro oleh penulis

Nokia N8 (Nseries) memiliki spesifikasi; memori internal 16 GB, dan eksternal 8GB dengan merek MicroSD seri Y 7102098. Dengan kapasitas memori yang besar untuk sebuah handphone memungkinkan penyimpanan data (foto, video, rekaman suara) yang lebih besar pada saat melakukan observasi. Layar 3.5" touch screen memudahkan melakukan pratinjau foto dan video yang diambil. Kamera Carl Zeiss 12 Mega Pixel dengan Xenon flash menghasilkan daya tangkap gambar yang baik pada segala kondisi cuaca. Handphone ini memiliki system operasi windows yang dilengkapi *software Quickoffice* untuk membuat file *document*, *workbook*, dan *presentation* sehingga dapat digunakan untuk pengolahan data tanpa harus membawa laptop yang ukurannya jauh lebih berat. Dimensi handphone panjang x lebar x tinggi = 113.5 x 59.1 x 12.9 mm, dengan berat 135 gram. Casing terbuat dari bahan aluminium yang ringan tahan gores. Non-removable Li-Ion 1200 mAh battery (BL-4D), memiliki kemampuan aktif selama 390 jam dalam kondisi stanby, 12 jam waktu bicara, dan 50 jam waktu memutar musik.

Dengan keperluan observasi di lingkungan masyarakat pedesaan, Nokia N8 adalah teknologi yang tepat. Masyarakat desa yang masih awam dengan teknologi akan lebih sulit menerima hadirnya *handycam* daripada telepon genggam N8 ini. Kenyamanan narasumber di lapangan akan mempengaruhi hasil observasi. Dengan N8, kemungkinan data yang tidak valid dapat diminimalisir karena narasumber lebih percaya diri berbicara dihadapan handpone daripada *handycam*.

Peran teknologi selanjutnya dalam penciptaan kemasan Kopi Munduk adalah penggunaan software CorelDRAW X3. CorelDRAW X3 adalah perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor yang sangat handal dan paling banyak digunakan oleh para disainer grafis untuk membuat dan mengolah obyek dari karya-karya mereka. CorelDRAW X3 banyak digunakan untuk membuat logo, peta, poster, iklan, kartun dan lain-lain. Corel Draw dapat bekerja dengan dua tipe gambar, vektor dan bitmap. Fitur dan tool dalam CorelDRAW X3 sangat mudah dioperasikan untuk menggambar dan mengedit berbagai bentuk objek vektor. Image bitmap dapat di-import dan kemudian di-edit dalam CorelDRAW X3.

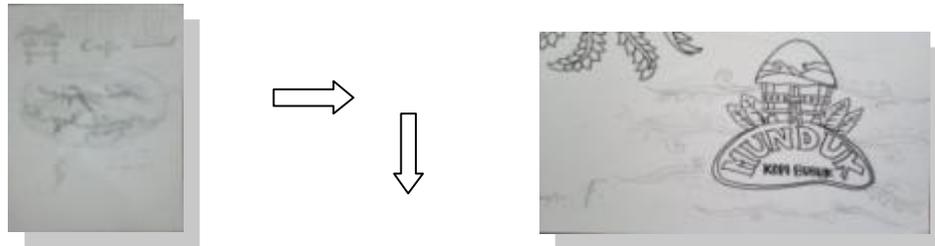
Program ini juga menyediakan berbagai efek untuk bitmap sehingga sangat membantu dalam proses perancangan kemasan, terutama pada proses komputerisasi sket.



Tampilan corelDRAW X3

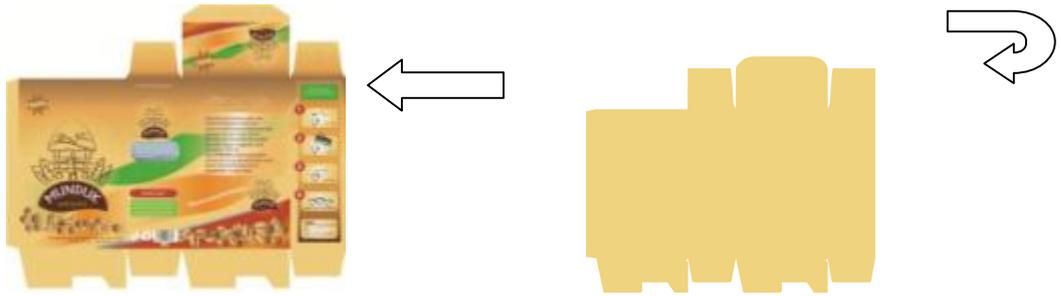
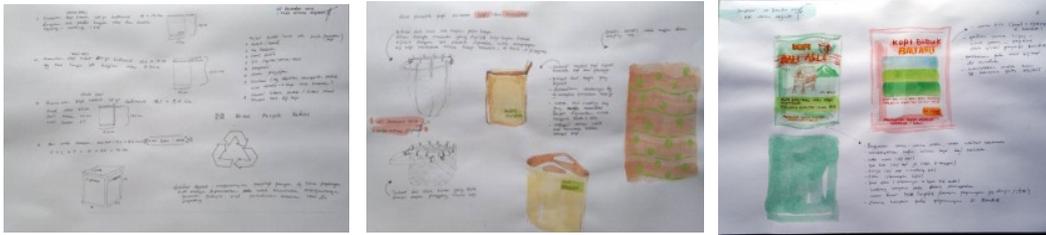
Foto koleksi penulis

Salah satu contoh penggunaan Corel DRAW X3 dalam penciptaan adalah pada proses pembentukan ilustrasi kopi. Dengan *software* ini dapat melakukan duplikasi, *trace*, dan pemilihan warna yang beragam, sehingga sangat membantu dalam proses perancangan. Selain itu, *software* ini juga memiliki fasilitas *Backup* yang memberi rasa aman pada penyimpanan hasil pekerjaan. Ada berbagai *software* lain yang juga memberikan fitur-fitur operasionalnya masing-masing, CorelDRAW hanyalah salah satu *software* pengolah grafis yang umum dipakai oleh designer dan praktisi-praktisi desain khusus pengerjaan vektor. Rangkaian proses perancangan ilustrasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini dimulai dari sketsa, kemudian di-*scanning* menjadi format JPG, dan dilanjutkan dengan proses perancangan dengan bantuan *software* CorelDRAW yang terdiri dari proses *trace*, perbaikan garis dan pewarnaan sampai ilustrasi selesai.

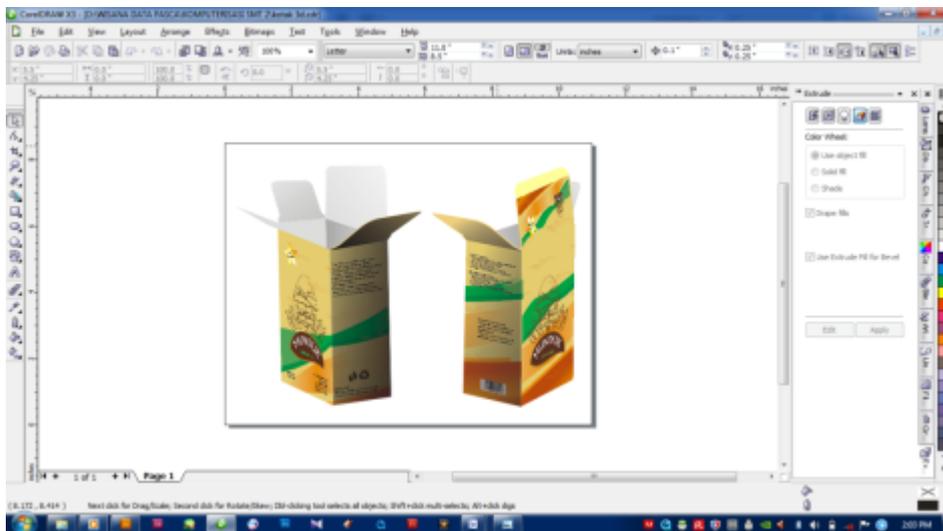


Perancangan ilustrasi kemasan dengan CorelDRAW X3
Foto koleksi penulis

Penggunaan software pengolah grafis masih dipakai sampai proses pra-produksi sebelum desain dicetak secara masal. Jika dahulu, proses layout pada papan nama usaha atau lembaga masih menggunakan proses manual dengan penggaris, plaster sebagai garis, dan cat yang sewaktu-waktu harus dicampur pengencer, dan satu kesalahan akan mengulang semuanya dari awal, maka saat ini tidak lagi terjadi. Hal tersebut karena layout dapat dilakukan peninjauan awal tentang karya jadi (hasil akhir), sehingga minimalisir kesalahan dapat dilakukan lebih awal sebelum desain dicetak dan tentunya sebelum menghabiskan ongkos cetak. Efisiensi kerja tersebut juga terjadi pada layout kemasan kotak Kopi Munduk, dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Proses layout kemasan Kopi Munduk
Foto koleksi penulis



Peninjauan desain 3D
Foto koleksi penulis



Layout kemasan (kiri) dan kemasan 3D (kanan)
Foto koleksi penulis

Dengan teknis bekerja seperti ini, maka pekerjaan tidak akan membutuhkan banyak alat seperti penggaris panjang, kertas ukuran A3, pensil, meja gambar dan lain sebagainya, karena software grafis telah menyediakan semuanya pada desainer. Berulang kali perbaikan tidak akan menambah ongkos kerja yang berarti, karena cukup dikerjakan di depan layar komputer, bahkan oleh satu orang saja.

2.1 Peran negatif (kelemahan) teknologi informasi dalam penciptaan

Setiap inovasi pastinya memiliki kekurangan atau kelemahan yang tidak dapat dihindari. Demikian pula dengan teknologi yang disebutkan pada sub-bab sebelumnya. N8 (Nseries) adalah *handphone* pintar yang memiliki layanan kamera setara dengan kamera pocket, *software Quickoffice* untuk membuat file *document*, *workbook*, *presentation*, dan kapasitas memori internal yang besar. Namun masih menggunakan OS Symbian yang telah tertinggal oleh OS Android yang memiliki kecepatan akses data internet lebih tinggi. Selain itu non-removable Li-Ion 1200 mAh battery (BL-4D) mengharuskan pengguna membawa cadangan untuk mengatasi kehabisan daya pada saat observasi dilakukan.

Terkumpulnya berbagai software dalam satu media adalah kelemahan lain yang patut mendapat perhatian. Sehingga pengabdian gambar tidak dapat

dilakukan seiring dengan *recorder* suara aktif, perlu alat lain yang bisa menggantikan salah satu cara kerjanya.

Cara kerja dengan komputer adalah cara efisien, namun jika hanya menggunakan komputer saja, akan mematikan kemampuan tangan kita untuk bekerja secara manual. Perlu diimbangi untuk keberlangsungan skill manual.

Semakin tinggi teknologi yang digunakan, maka akan memacu keinginan untuk meng-upgrade terus, dan terus. Sekali lagi bahwa kegandrungan pada teknologi akan membuat ketagihan, sangat penting diimbangi dengan cara kerja dan alat-alat manual.

III PENUTUP

Simpulan

Dari paparan singkat di atas tentang “Peran Teknologi Informasi Dalam Proses Penciptaan Kemasan Kopi Bubuk Beridentitas Budaya Desa Munduk”, ada beberapa kalimat yang menjadi simpulan penulis sebagai penegas, diantaranya adalah:

1. Desain kemasan Kopi Bubuk Munduk menggunakan teknologi sebagai sarana untuk menunjang kekaryaan, contohnya adalah pada proses observasi di lapangan dan layout kemasan dengan software grafis;
2. Teknologi Informasi adalah sarana untuk efisiensi kerja, dan efektifnya bahan dalam berkarya seni desain, khususnya dalam pengerjaan kemasan Kopi Bubuk Munduk; dan
3. Kenyataan perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan cara-cara manual untuk mengurangi efek negatif pada kesehatan, skiil tangan dan menghindari perilaku ketergantungan (konsumerisme).

Daftar Pustaka

Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia

Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 2 Analisis dan konsep disain*. Bandung: Penerbit ITB