

43

**BIDANG ILMU : HUMANIORA**

**LAPORAN PENELITIAN  
HIBAH BERSAING TAHUN III**



**PENCIPTAAN ANEKA MODEL DI HIASAN PINGGIR GRAFIS  
BERDASARKAN RAGAM HIAS ETNIS DI SUMATERA UTARA  
DENGAN KEMASAN MEDIA INTERAKTIF**

**Peneliti Utama : Drs . Dermawan Sembiring, M.Hum**  
**Peneliti Anggota : 1. Drs. Nelson Tarigan, M.Si**  
**2. Drs. R. Triyanto, M.Su**  
**3. Drs. Brizman Silaban, M.Si**

**Dibiayai dari DIPA Universitas Negeri Medan  
Sesuai dengan Surat Perintah Kerja (SPMK) Nomor. 01988 / UN/ 33 /17/  
SPMK / 2011, Tanggal 31 Maret 2011**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
NOVEMBER, 2011**

## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

1. Judul Penelitian : Penciptaan Aneka Model Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Bentuk Dasar Ragam Hias dan Artefak Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif

2. Ketua Peneliti  
a. Nama Lengkap : Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum  
b. Jenis Kelamin : Laki-laki  
c. NIP : 19531001 198803 1003  
d. Pangkat / Golongan : Pembina Tingkat I / IV b  
e. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
f. Jabatan Struktural : -  
g. Bidang Keahlian : Seni dan Desain Grafis  
h. Fakultas/ Jurusan : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa  
i. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan  
j. Tim peneliti :

| No. | Nama                      | Bidang Keahlian              | Fakultas/Jurusan            | Perguruan Tinggi |
|-----|---------------------------|------------------------------|-----------------------------|------------------|
| 1.  | Drs. R. Triyanto, M.Sn    | Seni Lukis / Kajian seni     | Bahasa dan Seni / Seni Rupa | Unimed           |
| 2.  | Drs. Nelson Tarigan, M.Si | Pend. Seni Rupa/ Antropologi | Bahasa dan Seni / Seni Rupa | Unimed           |
| 3.  | Drs. Brisman Silaan, M.Si | Ragam Hias Ragam Hias i      | Bahasa dan Seni / Seni Rupa | Unimed           |

3. Pendanaan dan jangka Waktu Penelitian

- a. Jangka waktu penelitian yang diusulkan 3 Tahun  
b. Biaya Total yang diusulkan Rp. 137.500.000  
c. Biaya yang disetujui Tahun III Rp. 50.000.000

Medan 29 November 2011



Dr. Lela Pranamanti, M.Hum  
NIP. 196411071991032002


Ketua Peneliti

  
Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum  
NIP. 19531001 198803 1003

Menyetujui

Ketua Lembaga Penelitian Unimed



  
Dr. Ridwan Abdul-Sani, M.Si  
NIP. 19640110198803-1001

## RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan menciptakan model-model hiasan pinggir berdasarkan motif ragam hias dari masing-masing etnis yang ada di Sumatera Utara.

Metode penelitian yang digunakan adalah riset pengembangan dengan model penelitian penciptaan dengan tahapan kerja meliputi persiapan, inkubasi, iluminasi, konfirmasi, eksekusi dan validasi.

Tahap eksekusi dimulai dari merekam gambar di lapangan, memisah bentuk /motif dasar dari kumpulannya, mengedit hasil potongan, merancang pola dasar hiasan pinggir, menyusun bentuk dasar pada pola hiasan pinggir yang dikehendaki dengan bantuan media komputer yang dilengkapi program aplikasi *Corel Photo Paint*, *Corel Draw*, *Photoshop*, dan *Movie Maker* dengan menu-menu khusus seperti : *Adjust*, *Image*, *Effect*, *Object*, dan sub-sub menu khusus seperti *Rectangle mask*, *Lasso mask*, *magic wand mask*, *brush mask*, *eraser*, *object transparency*, dan *color transparency* pada program aplikasi *Corel Photo Paint*; *Sub tool Distort* dan *Contour* pada program aplikasi *Corel Draw*, serta beberapa sub menu dalam menu *Filter* pada program aplikasi *Photoshop*.

Pada pelaksanaan penelitian tahun pertama (2009) telah dihasilkan 232 gambar-gambar ragam hias dari 28 lokasi di Sumatera Utara dan telah diedit 212 bentuk dasar hasil penguraian dari gabungannya. Pada Tahun II (2010) ditambah dengan motif ragam hias Pakpak Dairi, Nias, Angkola Mandailing dan ragam hias Batak Toba dan telah dihasilkan 50 desain pilihan dari 80 desain alternatif yang diciptakan.

Selanjutnya, pada tahun ke-3 (2011) telah ditambah dengan 50 hasil ciptaan pilihan dari 122 desain yang diciptakan untuk dikemas dalam CD interaktif sederhana menggunakan program aplikasi *Movie Maker* sebagai tambahan 50 desain pilihan pada tahun kedua.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ragam hias etnis di Sumatera Utara sangat potensial diolah menjadi bahan motif karya desain grafis jenis hiasan pinggir (*Border*). Program aplikasi *Corel Photo Paint*, *Corel Draw*, dan *Photoshop*, cukup mendukung teknik pengisian motif pada pola-pola hiasan pinggir yang dirancang.

Beberapa saran yang dapat diberikan dari pengalaman penelitian adalah : Melakukan studi lebih mendalam tentang kebutuhan masyarakat di bidang Hiasan Pinggir (*Border*), melakukan perbandingan hasil karya dengan desain hiasan pinggir internasional yang sudah banyak dipasarkan, memilih menu-menu dan sub menu dalam program aplikasi yang dapat mendukung setiap gagasan penciptaan.



## SUMMARY

This research aim to create the models of periphery decoration (borders) based on decorative manner motif from each ethnical exist in North Sumatra. The research method used is researching into development with the model of creation research with the step work to cover the preparation , incubation, illumination, confirmation , execution and validation .

The execution phase begins from recording images in the field, separate basic forms / motif of the compounds, editing result of cutting , designed the basic of border pattern , arrange the basic form on the edge of the desired pattern with the help of a computer media equipped by Corel Photo Paint, Corel Draw , Photoshop, and Movie Maker application program with special menus such as : Adjust, Image, Effect, Object, and specialty sub-menus such as the Rectangle mask, Lasso mask , Magic wand mask, Brush mask, craser, object transparency, colour transparency in Corel Photo Paint application programs; Distort tool and contour in Corel Draw as well as several sub-menu in the Filter menu in Photoshop application programs

In the first year of research implementation (2009) has produced 232 drawings decorative from 28 locations in North Sumatra and has edited 212 forms the basis of the combined result of the decomposition from its compounds . In the second year (2010) coupled with the ornament of Pakpak - Dairi , Nias, Angkola Mandailing and Batak Toba, has produced 50 design choices from 130 alternative designs that were created.

In the third year (2011) has been coupled with 50 creation result choices from 122 design that were created to be packed in a simple interactive CD using Movie Maker application program as an additional 50 design choices in the second year.

The results of research can be concluded that ethnical ornaments in North Sumatra potentially are processed into material types of graphic design work motif decoration edge (Border). Application program as Corel Photo Paint, Corel Draw, and Photoshop, enough to support the technique of admission filling the motif on the edge of the decorative patterns are designed. Some suggestions can be given from the research experience is: Doing more in-depth study of the needs of people in the field of decorative edge, making comparisons with the works of decorative edge designs that have been widely marketed internationally, selecting menus and sub menus in an application program that can support each the idea of creation.

## PRAKATA

Dengan selesainya penelitian ini, kami dari Tim Peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Medan yang telah menyetujui hibah dana dalam pelaksanaan penelitian hibah bersaing tahun III yang kami kerjakan.
2. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan yang merekomendasikan persetujuan pelaksanaan penelitian ini dan juga segenap staf Lembaga Penelitian yang banyak membantu urusan administratifnya, baik sejak pelaksanaan tahun pertama sampai tahun ketiga ini.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni FBS Universitas Negeri Medan yang telah menyahkan usulan penelitian ini.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa beserta staf yang telah membantu penyediaan ruangan dan mengizinkan beberapa mahasiswa dan dosen berpartisipasi melengkapi rancangan grafis yang dikerjakan
5. Mahasiswa yang berpartisipasi melengkapi rancangan hiasan pinggir grafis dan merekam gambar-gambar bentuk/motif tagam hias Etnis di Sumatera Utara yang menjadi bahan dasar penciptaan karya-karya desain Hiasan Pinggir Grafis dalam penelitian ini,
6. Segenap civitas akademik Universitas Negeri Medan yang telah berpartisipasi memberi tanggapan apresiatip atas karya-karya yang dihasilkan dalam penelitian penciptaan ini.
7. Dan juga kepada semua pihak yang langsung maupun tidak langsung telah memberikan partisipasinya demi penyelesaian penelitian ini.

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat kepada berbagai pihak dan semua pihak yang telah berpartisipasi dalam membantu tanpa pamrih penyelesaian penelitian ini tentunya telah ikut memberi jasa baiknya demi pengembangan kreativitas penciptaan karya-karya seni rupa di Universitas Negeri Medan.

Medan 28 November 2010  
An Tim Peneliti  
Ketua

Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum  
NIP. 19531001 198803 1 003



## DAFTAR ISI

|   |           |
|---|-----------|
| Ringkasan   | Hal.      |
| Summary   | ii        |
| Prakata   | iv        |
| Daftar isi  | vi        |
| Daftar Tabel  | vii       |
| Daftar Lampiran   | viii      |
| <b>Bab I. Pendahuluan</b>                                 | <b>ix</b> |
| 1.1. Latar Belakang Masalah                               | 1         |
| 1.2. Rumusan Masalah                                      |           |
| <b>BAB II. Tujuan dan Manfaat Penelitian</b>              |           |
| 2.1. Tujuan dan Penelilitian                              | 2         |
| 2.2. Urgensi Penelitian                                   | 3         |
| <b>Bab III. Tinjauan Pustaka</b>                          |           |
| 2.1. Penciptaan   | 5         |
| 2.2. Model Desain   | 6         |
| 2.3. Desain Grafis  | 7         |
| 2.4. Muatan desain grafis                                 | 8         |
| 2.5. Ragam hias   | 7         |
| 2.6. Hiasan Pinggir                                       | 8         |
| 2.6. Sumatera Utara                                       | 9         |
| 2.7. Ragam Hias Sumatera Utara                            | 11        |
| 2.8. Penelitian pendahuan                                 | 12        |
| <b>Bab IV. Metode Penelitian</b>                          | <b>15</b> |
| 4.1. Lokasi Penelitian                                    | 15        |
| 4.2. Populasi dan Sampel                                  | 16        |
| 4.3. Pengumpulan data                                     | 16        |
| 4.4. Metode Penciptaan                                    | 17        |
| 4.5. Desain Penelitian                                    | 17        |
| <b>Bab V. Hasil dan Pembahasan</b>                        |           |
| 5.1. Hasil Penelitian                                     | 20        |
| 5.1.1. Lokasi Penelitian                                  | 20        |
| 5.1.2. Proses Penciptaan                                  | 20        |
| 5.1.3. Hasil Ciptaan                                      | 20        |
| 5.1.4. Lima Puluh Hasil Ciptaan Kategori Terbaik dan Baik | 20        |
| 5.1.5. Tujuh Puluh Hasil Ciptaan Kategori Cukup Baik      | 35        |
| 5.2. Pembahasan   | 52        |
| 5.3. Temuan Penelitian                                    | 53        |
| <b>Bab. VI. Simpulan dan Saran</b>                        | <b>56</b> |

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

### 1. Tabel Kategorisasi Hasil Ciptaan



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Alokasi Biaya
2. Personalia Tenaga Peneliti Beserta Kualifikasinya
3. Instrumen Penelitian
4. Kontrak Penelitian

## BAB I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada pengamatan di media internet, penghias kolom di surat kabar, dan pada aneka barang cetakan di Sumatera Utara, dapat dilihat aneka model hiasan pinggir grafis yang bermuatan ragam hias bermotif internasional baik yang bergaya klasik maupun kreasi masa kini. Hal ini disebabkan tersedianya banyak model-model hiasan pinggir internasional yang dapat diperoleh dari program-program aplikasi komputer dengan mudah dan murah. Sangat sedikit desain hiasan pinggir yang didukung aneka motif ragam hias asli etnis di Sumatera Utara. Padahal masing-masing dari tujuh etnis asli di daerah ini memiliki peninggalan aneka corak ragam hias dan artefak kuno yang unik dan potensial sebagai sumber inspirasi penciptaan model-model hiasan pinggir inovatif. Terlihat di sini bahwa desainer grafis di Sumatera Utara kurang berupaya menciptakan model-model hiasan pinggir secara kreatif dengan mengenalkan kekayaan budayanya sendiri. Tertarik menyikapi masalah ini, tim peneliti melaksanakan penelitian dan penciptaan aneka model border dengan mengangkat aneka bentuk dasar ragam hias etnis dan artefak kuno di Sumatera Utara. Masalah yang disikapi adalah : kurangnya upaya kreatif para designer menciptakan bentuk-bentuk hiasan pinggir yang didasarkan pada bentuk-bentuk dasar ragam hias asli Sumatera Utara sebagai muatan lokal untuk diperkenalkan kepada masyarakat yang lebih luas, hasil kebudayaan asing yang semakin menguasai pasar desain grafis di Sumatera Utara, dan generasi muda pada masing-masing masyarakat Etnis di Sumatera Utara semakin asing dengan kekayaan budaya masyarakat . Masalah-masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menyusun bentuk dasar ragam hias pada pola hiasan pinggir yang sudah dirancang ? .
2. Bagaimana efek visual khusus dalam penggunaan menu-menu dan *tols* khusus dari Program Aplikasi yang digunakan ?
3. Hasil ciptaan mana yang masuk dalam kategori terbaik, baik, cukup baik ?



## BAB II. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian adalah menciptakan dan model-model hiasan pinggir (*border*) berdasarkan bentuk-bentuk dasar ragam hias dan artefak etnis di Sumatera Utara sebagai upaya memperkenalkan kekayaan budaya visual etnis-etnis masa lalu dan pemanfaatannya pada masa kini.

Setelah memperoleh dan memilih 200 bentuk dasar ragam hias 7 etnis di Sumatera Utara sebagai hasil penelitian tahap pertama, kedua dan ketiga, maka tujuan operasional penelitian tahap ketiga adalah :

1. Kembali menyusun bentuk dasar ragam hias pilihan ke dalam kerangka dasar aneka pola Hiasan Pinggir yang telah dirancang sebelumnya dengan menggunakan fasilitas menu-menu dan *tools* program aplikasi yang digunakan.
2. Meningkatkan kualitas hasil ciptaan dengan menggunakan efek-efek khusus menu-menu dan *tools* pada program aplikasi yang digunakan.
3. Mendeskripsikan proses penciptaan sehubungan dengan penggunaan menu-menu dan aneka *tools* pada program aplikasi yang digunakan.
4. Memilah hasil ciptaan berdasarkan ragam hias masing-masing etnis ke dalam 4 kategori kualitas yaitu : Terbaik, Baik, Cukup Baik, dan Kurang baik dengan pembatasan 20 hasil terbaik, 30 hasil kategori baik, dan 50 (atau lebih) hasil ciptaan kategori cukup baik. Sisanya dianggap sebagai karya kurang baik dan tidak masuk pembahasan..
5. Mengemas hasil ciptaan dalam *Compact Disk (CD)* Interaktif dengan menggunakan program aplikasi *Movie Maker*.
6. Meng *up load* hasil ciptaan di Media Internet untuk program sosialisasi yang lebih luas.

Sedangkan tujuan umumnya adalah :

1. Mendukung pemerintah daerah mempromosikan kekayaan budaya daerahnya melalui media teknologi informasi

2. Pada taraf selanjutnya ( Pasca Penelitian ) menyempurnakan hasil ciptaan guna hak cipta dari desain-desain yang dirancang.

## 2. Urgensi Penelitian (Penciptaan)

Penciptaan berbagai pola "hiasan pinggir" (*border*) grafis pada masyarakat internasional terus berlangsung. Pemasyarakatannyapun semakin gencar dengan melalui teknologi informasi. Puluhan paket *compact disk* yang memuat contoh-contoh *border* yang dapat digunakan dapat ditemukan dipasar. Bahkan pada program-program aplikasi *Desktop* tertentu seperti *Microsoft Word*, menu untuk aneka jenis *border* ini banyak tersedia dan tinggal pakai. Maka sangat sulit menemukan model-model *border* elemen-elemen bentuknya didasarkan pada bentuk-bentuk ragam hias nasional, apalagi ragam hias etnis di Sumatera Utara karena kurang dikomunikasikan.

Secara ekonomis jangka pendek, penggunaan model model "hiasan pinggir" mancanegara dari program aplikasi komputer yang sudah tersedia di pasaran tanpa terikat dengan pemberian *royalty* kepada penciptanya memang lebih menguntungkan dari pada menciptakan sendiri model-model hiasan pinggir untuk dipakai sendiri. Tetapi model-model "hiasan pinggir yang bebas royalti (*royalty free*) seperti itu adalah bentuk-bentuk yang sangat umum dan banyak digunakan di mana-mana, sementara bentuk-bentuk "hiasan pinggir" ciptaan baru (*creative graphic border*) tidak mudah diakses tanpa membayar sesuai dengan tarif yang dikenakan yaitu rata-rata empat dolar (4 \$) untuk membuka suatu album ciptaan.

Untuk mengurangi ketergantungan kepada hasil kreatifitas asing yang cepat atau lambat akan melemahkan semangat kreatifitas perancang grafis di Sumatera Utara yang cepat puas hanya sebagai komposer atau pemakai, perlu digalakkan semangat menciptakan karya-karya baru yang unik. Suatu saat hasil-hasil kreativitas tersebut tidak hanya berguna untuk memenuhi kebutuhan lingkungan terbatas, tetapi dapat juga dipasarkan ke masyarakat yang lebih luas.

Suatu upaya penciptaan yang diinspirasi kekayaan budaya etnis di suatu daerah, walaupun pada tahap awal belum menyentuh upaya komersialisasi, tentu memberi dampak positif bagi masyarakat. Dampak positif tersebut dapat diperoleh baik dari segi pembudayaan semangat mencipta maupun sebagai upaya promosi kekayaan budaya daerah itu sendiri ke masyarakat yang lebih luas. Dampak positif



lainnya adalah mencegah munculnya hak-hak paten dari suatu firma desain asing atas satu desain dengan mengklaim bahwa bentuk-bentuk dasar "ragam hias" yang digunakan dan dikomersialkannya adalah hasil dari kebudayaannya.

Berkaitan dengan promosi produk-produk Sumatera Utara, penggunaan "hiasan-hiasan pinggir" khas daerah berpotensi mendukung *image* tempat produk tersebut dihasilkan. Pada efek ikutan berikutnya, dapat mendukung promosi daerah tersebut sebagai daerah tujuan wisata.

Mengingat bentuk-bentuk ragam hias "tradisional" (dalam hal ini masa lalu) etnis belum semua terdokumentasikan dan betempat pada produk-produk masa lalu yang secara fisik lambat laun akan punah, semangat pelestarian dan pengembangan dengan memfungsikan citra-citra ragam hias tersebut untuk berbagai keperluan adalah upaya strategis dalam pelestarian kekayaan budaya nasional.

Penelitian tentang ragam hias di Sumatera Utara dan penggambaran pola-pola bentuk serta penjelasan makna-makna simbolis yang melatarbelakangkannya sudah pernah dilakukan oleh Jurusan pendidikan Seni Rupa IKIP Medan pada tahun 1980. Tetapi masih banyak yang belum didokumentasikan.

Pada kehidupan masa kini ragam hias ini masih banyak digunakan oleh individu-individu dalam masyarakat sebagai bahan penghias diberbagai keperluan. Dengan mendokumentasikannya secara lebih lengkap dan melakukan cobaan-cobaan pengembangannya dapat muncul inspirasi baru yang memperkaya khasanah ragam hias tersebut. Untuk pemutakhiran penggambaran pola-pola ragam hias tersebut masih diperlukan penelitian lebih teliti dan kritis. Maka sebelum menciptakan pola-pola bentuk *border* yang kemudian akan dikomputerisasi, dan dikomunikasikan melalui media teknologi informasi, penelitian dan penggambaran ulang masih perlu dilaksanakan.



## BAB III. STUDI PUSTAKA

### 1. Penciptaan (*Creation*)

#### 1.1. Penciptaan.

Kata penciptaan dalam bahasa Indonesia mengandung arti menggabungkan satu atau lebih hal menjadi satu produk baru yang bernilai guna bagi masyarakat. Dalam bahasa Inggris disebut *creation* yang kata kerjanya adalah *to create*. Pengertiannya antara lain adalah : menyebabkan sesuatu menjadi ada menyempurnakan ; mengembangkan , memperbaharui *renewing*, fungsi dsb, dan melukiskan (suatu karakter) secara efektif pertama kali.

Suatu hasil ciptaan yang baik selalu melalui proses bertahap. Schultz, (2003 :2) menjelaskan 5 aspek utamanya yaitu aspek : waktu, informasi, analisis, pengembangan konsep, dan pelaksanaan (*execution*). Waktu mengarahkan pemikiran untuk mengeksplorasi, mengadakan pendekatan, memperbaiki, dan melaksanakan pengembangan. Informasi yang dikumpulkan melalui kegiatan seperti : bertanya, wawancara dan pengamatan langsung memberi pengetahuan tentang kecenderungan investigasi industri dan data kompetisi, dalam melakukan dilakukan riset pasar. Pertanyaan kunci dalam hal ini berkisar tentang : keunikan produk , konsumen sasaran, keinginan konsumen pada masa kini dan masa yang akan datang, perubahan produk dan pelayanan yang dapat diberikan, pikiran konsumen tentang produk yang ditawarkan, keuntungan yang akan dapat diperolehnya, dan apa yang dapat diberikan kepada konsumen yang belum memilikinya.

Kegiatan berikutnya, menurut Schultz, adalah melakukan analisis. Untuk memperoleh satuan data, terlebih dahulu menyaring informasi yang terkumpul. Pemikiran kreatif dan analisis dimulai dengan menulis awal pemikiran dan gagasan-gagasan. Pada poin ini aspek kuantitas mengatasi aspek kualitas. Berikutnya , dilakukan *review material*. Dengan demikian Informasi yang diperoleh menginspirasi pemikiran, gagasan baru dan mengidentifikasi hal-hal tidak dapat digunakan. Pada tahap ini akan muncul dua atau tiga arah kegiatan yang dengan cepat mengarah ke satu atau dua konsep yang kuat. Konsep yang sudah muncul dalam benak kemudian dikembangkan.

Menurut Schultz, (Ibid : 3) kreativitas bergerak secara alamiah. Gagasan-gagasan baru menginspirasi gagasan-gagasan lebih baru lagi . Kreativitas tidak punya titik batas akhir. Sehubungan dengan ini perlu disadari kapan kegiatan dianggap cukup dapat digunakan.

## 1.2. Siklus Proses

Dengan memperluas pendapat . G Wallas tentang "four stages depicted" dalam bukunya "The Art of Thought" (1926) , Schulz (Ibid : 3) memberi skema proses kreatif sebagai berikut :



Tahap awal adalah persiapan (*preparation*) Selanjutnya berturut-turut memasuki proses, inkubasi (*Incubation*) , iluminisasi, konfirmasi dan validasi. Tahap persiapan dimulai dari basis luar dan meluas kebasis dunia kejiwaan . Pada tahap inkubasi terbentuk symbol-simbol di dalam benak kreator dan berlanjut ke tahap iluminasi ketika kreator bergabung dengan hal tidak dikenal di dalam perenungan (kontemplasi). Pada tahap ini akan ditemukan sesuatu yang baru dan memberi keuntungan. Tahap berikutnya adalah tahap konfirmasi di mana inspirasi kreatif kembali dikonversikan menjadi simbol-simbol yang dapat dibuktikan secara internal. Pada tahap validasi, produk kreatif terbentuk di dalam dunia makna (*senses*) dan divalidasi oleh kegunaannya. Selanjutnya pemikiran mempercepat renungan berakselerasi dengan gagasan. Dengan demikian seorang menerima akses pada *state* kontemplatif di mana symbol ditransformasikan.



## 2. Model Desain

Kata "model" dalam bahasa Indonesia sering disamaartikan dengan , mode, ragam, acuan, ukuran, dan sesuatu yang dicontoh. Dalam judul penelitian ini , kata "model" lebih diartikan sebagai "ragam" atau "bentuk khusus" yang berbeda dengan bentuk lainnya. Sedangkan kata desain mengandung arti :

" Salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang mencerminkan kepada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan berbagai tujuan benda buatan manusia. ( Bruce Acher, 1976, dalam Schari, 2007 : 6).

Pada umumnya karya desain adalah suatu karya rancangan untuk menghasilkan benda-benda yang dibutuhkan oleh manusia. Tampilan karya desain selalu diupayakan seindah mungkin agar cepat menarik perhatian bagi yang melihatnya. Tetapi bernilai indah saja tidak cukup karena suatu karya desain jika diwujudkan menjadi benda pakai sesuai dengan gagasan yang dikemukakan pada desain tersebut , maka aspek kebergunaannya juga harus sangat dipertimbangkan. Di sini masalah kebutuhan masyarakat merupakan suatu tuntutan yang harus diperhatikan. Kemudian dilengkapi juga dengan gagasan kenyamanan memakai, secara teknis mudah digunakan dan berdaya tahan yang cukup, *modesty* atau bercitra baru, membanggakan, secara sosial akrab dengan kehidupan masyarakat, kompetitif, awet, dan didukung oleh aspek-aspek sosial budaya lainnya agar mengajak masyarakat memiliki atau memakainya. .

## 3. Desain Grafis

Dalam kategorisasi bidang seni rupa - sehubungan dengan fungsinya - produk hiasan pinggir masuk dalam kategori desain, rumpun desain grafis. Penciptaan hiasan pinggir memerlukan pengetahuan tentang prinsip-prinsip visual secara umum dan secara khusus mampu menerapkan kaidah desain grafis.

"Desain grafis adalah rancangan visual yang menggunakan media grafis / tulisan untuk mengkomunikasikan informasi tertentu dalam bentuk visual" . (Susanto, 2002 : 47). Pembuat karya desain grafis disebut *desainer grafis (Graphic Designer)* ( Meggs,1986 : 495). Tugas *desainer grafis* adalah "melahirkan rancangan yang menggugah, menyentak, membujuk, mengganggu atau memaksa pemirsanya



mengangkap gagasan tertentu yang bisa membangkitkan emosi, ; logika, atau keinginan tertentu. "Pada umumnya desainer grafis banyak memanfaatkan gambar, foto, simbol dan berbagai bentuk bahasa dan elemen visual. Sering bentuk-bentuk komunikasi visual ini dilengkapi dengan huruf-huruf." (Sihombing, 2001 : vii)

Desain harus komunikatif, mudah dipahami dan laris (Ibid : 78). Di dalam suatu industri atau biro jasa konsultan, desainer harus mampu menyusun suatu konsep pengembangan produk, konsep promosi, konsep strategi pasar dan mampu mengamati kecenderungan konsumen (Ibid : 20).

William Velthoven dan Jorinde Seijel, dalam bukunya *Multimedia Graphics* (1996 : 10) menulis, *When presenting works of art in documentary multimedia, the graphic design is not so much a statement a graceful aid to the body of art works it help to disclose.*

Dalam pemakaiannya sehari-hari, dikenal berbagai karya desain grafis. (Meggs (1986) dalam bukunya *A History of Graphics Desain*, memberi contoh-contoh visual karya desain grafis yang dibuat sejak 15.000 tahun sebelum Maschi. Antara lain adalah : tulisan atau goresan pada gua prasejarah, hieroglif Mesir Kuno, kaligrafi Cina, Piktografi Creta, alphabet kuno Phoenicia dan latin, manuskrip-manuskrip abad pertengahan.

Dalam perkembangannya terjadi interaksi cetak dengan media audio komputer, dan media lain. Produk disebut produk multi media. Khusus yang terkait dengan wacana grafik, proses dan produknya disebut "multi media grafik". (*Multimedia graphics*). Dalam perkembangannya ini juga dikenal jenis produk desain grafik lain seperti *web* desain.

Dalam hubungannya dengan konsep Multi Media Interaktif, Carol J. Anderson dan Mark D Veljkov dalam (2004 : 116) menulis :

*" designer has to place great emphasis on idea, creative thinking, imagination, and brainstorming when putting together an interactive multimedia project. Filling up the emptiness with ideas and imagination, then combining them with technology is the heart of Imagineering*

Untuk menghasilkan aplikasi-aplikasi multi media dikenal sekitar 6 jenis perangkat lunak : kemasan-kemasan untuk presentase (*presentation packages*), program-program hipermedia, (*hypermedia programs*), pembuat-pembuat animasi (*animators*), system-sistem kepengarangan (*authoring system*), alat-alat pembuat

halaman WEB (*Web page creation tools*), dan system manajemen instruksional (*Instructional Management System*). (Fred T Hofstetter (2001 : 96).

#### 4. Muatan desain grafis

Sebagaimana dengan seni rupa lainnya, desain grafis juga terdiri dari bentuk dan isi. Secara khas bentuk total karya seni grafis terdiri dari gambar dan tulisan. Gambar dapat berupa karya goresan tangan, dan dapat juga berupa karya foto. Sedangkan tulisan di samping makna verbalnya, juga terdiri dari bentuknya. Sifat dari bentuk-bentuknya disebut tipografi.

Tipografi adalah seni dan teknik mencetak dari pemunculan karakter-karakter alphabet yang dipasang pada blok logam, dan sekarang untuk proses-proses lain seperti komposisi foto. (Lihat Megga, Ibid : 495-496).

Isi (*content*) desain grafis adalah pesan-pesan komunikatif dan promosi yang disampaikan, atau diperjelasnya. Pesan-pesan tersebut dapat berupa pengumuman, rayuan, bujukan, penjelasan, karangan dan sebagainya sesuai dengan tujuan pebustannya.

#### 5. Hiasan Pinggir (*Border*)

Hiasan pinggir (*border*) dalam seni rupa masuk dalam kategori desain grafis. Mengacu kepada kata dalam bahasa Inggris "*border*", dapat dipahami artinya sebagai "pinggiran" atau "bagian yang dekat dengan pinggir atau marjin" suatu halaman hasil cetakan (Webster, 20-3-2008), atau pembatas kolom pada benda cetakan yang terdiri dari sejumlah kolom.

Hiasan pinggir grafis sering digunakan sebagai garis/hiasan pembatas halaman seperti pada ijazah, piagam-piagam, pembatas kolom-kolom di surat kabar, dan pada aneka jenis produk cetakan lainnya. Dari tampilan visualnya, contoh karya yang disebut *border* dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini :





Disebut sebagai “Hiasan Pinggir” karena dalam pemakaiannya sehari-hari baik pada kolom-kolom iklan di surat kabar, pada lembaran-lembaran hasil cetakan seperti halaman luas dan dalam buku, pada kertas izazah, piagam dan sejenisnya, tempatnya selalu di pinggir halaman. Tetapi jika diamati lebih jauh jenis-jenis border mancanegara, tempat “border” ini tidak selalu di pinggir halaman. Kadang-kadang malah agak ke tengah halaman, tetapi masih tetap menjadi pembatas dari gagasan utama yang dikomunikasikan secara verbal.

Dari ke tiga contoh di atas dapat dilihat karakter Hiasan pinggir (*border*) yang dimaksudkan dalam penelitian ini hiasan yang menjadi garis tepi dari suatu halaman buku, atau produk lain. (*Contoh-contoh lain disertakan pada Lampiran V*)

## 6. Ragam Hias (*Ornament*)

Ragam hias adalah suatu jenis karya seni rupa yang berfungsi menghias produk-produk lain di mana dia ditempatkan. Dalam Bahasa Inggris disebut *ornament*

Hoop, (1949-8), menjelaskan tentang ornamen sebagai “*debetekenis Van een Hoop siermotief is niet makkelijik in en enkel woord weer te geven dikwijls is die betekenis zelfs in he geheel Zeker*”, dan dalam bahasa Inggris ditulis, “*The significance of ornamental design cannot easely be explained in a few word : Quite often it’s meaning is not by any mean certain*”.

Dari ungkapan kedua bahasa ini, dalam pemikiran Van Der Hoop, baik istilah ragam hias maupun jika dirujuk dari kata *ornament* maupun *siermotiven*, tidak mudah didefinisikan.



Live Search (Maret 2008) mengemukakan 4 definisi yaitu :

(1) *Something that decorates or add beauty to something else.* (2) *Decorative object; a small decorative object displayed for beauty.* (3) *Decoration, or decorative quality.* (4) *Emblishing note : a note or set of notes add to emblishing a melody or harmony.*

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa ragam hias (*ornament*) adalah gambar-gambar hiasan yang memperindah suatu produk rupa.

## 7. Sumatera Utara

Provinsi Daerah Tingkat I Sumatera Utara, terletak antara 1° - 4° lintang utara dan 98° - 100° bujur timur, merupakan wilayah yang berbatasan di sebelah utara dengan Propinsi Nangroe Aceh Darussalam (NAD), di sebelah timur dengan Selat Malaka, di sebelah selatan dengan Propinsi Dati I Riau dan Propinsi Dati I Sumatera Barat, dan di sebelah barat dengan Samudera Indonesia. Wilayah Propinsi ini mencakup areal seluas 71.680 kilometer persegi. Masyarakatnya terdiri atas 7 suku asli daerah seperti Melayu, Nias, Batak Toba, Pakpak, Karo, Simalungun, Tapanuli Tengah, Tapanuli Selatan (Sipirok, Angkola, Padang Bolak, Mandailing), ditambah suku pendatang pendatang yang telah lama menetap, seperti Jawa dan Minang, yang masing-masing memiliki kebudayaan dan adat istiadatnya sendiri. Dengan dukungan multi etnis ini, masyarakat Sumatera Utara memiliki kekayaan budaya baik dalam bentuk adat istiadat, tradisi, kesenian, dan bahasa.

Di bidang seni rupa, kekayaan budaya masyarakat etnis ini dapat dilihat dari peninggalan-peninggalan seni budaya masa lalu seperti rumah adat, tenunan, alat-alat keperluan sehari-hari yang berbentuk khas, aksara etnis, dan ragam hias yang beranekaragam yang terdapat pada beberapa jenis produk.

## 8. Ragam Hias Sumatera Utara

Berdasarkan pengertian umum ornamen tersebut di atas maka dapat diidentifikasi aneka jenis ragam hias etnis di Sumatera Utara yaitu aneka hiasan visual pada berbagai produk kebutuhan hidup sehari-hari. Dalam bahasa Batak Toba disebut "Gorga", dan dalam bahasa Batak Karo, "Gerga", dalam bahasa Si,alongun disebut "Ukir-ukiran", dalam bahasa Pakpak disebut Gerga / Okir.

Berdasarkan pola penggambarannya, Sirait, dkk, (1980-6) , mengelompokkan ragam hias di Sumatera utara dalam lima kategori yaitu : tersebut berdasarkan pola bentuk gambarnya yaitu : - pola bentuk manusia, - pola bentuk hewan, pola bentuk rakasa, pola bentuk tumbuh-tumbuhan, pola bentuk geometris , pola bentuk, kosmos atau alam”

## 9. Media Interaktif

Media interaktif, disebut juga multi media interaktif, adalah salah satu paket media visual yang terdiri dari perangkat media visual dan media audio atau sering juga disebut “media pandang dengar”. Media ini memiliki banyak kelebihan di dalam visualisasi, animasi, *content* serta interaktivitas. Orang yang menyaksikannya akan bisa merasakan dan berinteraksi langsung dengan informasi dan gagasan yang disampaikan. *Compac Disk (CD)* interaktif merupakan salah satu media pengenalan atau promosi yang banyak berkembang saat ini.

Media interaktif yang dimaksudkan di sini adalah suatu media yang terdiri dari media auditif dan media visual, yang diproses melalui program aplikasi komputer yaitu *Movie Maker*. Program aplikasi pendukung yang digunakan adalah *Core; Draw*, *Corel Photo Paint* , da *Photoshop*. Program-program aplikasi seperti ini digunakan dalam membuat desain *intro* dan desain *interface*. Desain-desain tersebut berfungsi sebagai *Story Board*, atau panduan dalam pembuatan animasi ataupun menentukan tata letak *image* dan teks. Kemudian mengolah animasi desain dengan program aplikasi *Movie Maker*

## 10. Penelitian Sebelumnya

Penelitian pendahuluan yang sudah dilaksanakan antara lain adalah penelitian ragam hias Sumatera Utara oleh Sisit dkk pada tahun 1980 berjudul : *Laporan Penelitian : pengumpulan dan Dokumentasi Ornamen tradisional Sumatera Utara*. Pada buku ini telah di tampilkan dengan penggambaran hitam putih ( pena dan tinta) sejumlah 228 bentuk ragam hias dari 7 etnis di Sumatera Utara yaitu : Batak Toba, Simalungun, Karo, Angkola-Mandailing, Pakpak-Dairi, Melayu dan Nias. “Tim peneliti mengumpulkan data-data ornamen dengan titik tolak bersumber dari rumah adat dan benda-benda pakai”. Sirait, 1980 : 3) Selanjutnya dijelaskan arti dan



fungsi setiap ornamen yang diperoleh dari nara sumber pengetua adat suatu daerah, ahli-ahli ukir serta pihak yang dianggap berwenang dalam hal ini.

Sampai sekarang belum dilakukan revisi terhadap laporan tersebut, dan masih dipakai sebagai bahan ajar di Jurusan pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan.

Sitapu, 1985, menulis buku kecil tentang ragam hias Batak Karo yang memuat sejumlah gambar ornamen dan artefak-artefak kuno pada masyarakat Batak Karo. Sampai sekarang pun, belum ada revisi dan penambahan isi buku maupun gambar-gambar ornamen yang ditemukan kemudian.

Achim Sibeth, 1991, menerbitkan bukunya berjudul *The Batak- Peoples of The Island Sumatera*, dengan kontribusi dari Uli Kozok dan Juara Ginting. Buku ini memuat aneka ikhtwal tentang masyarakat di Sumatera Utara, tetapi menampilkan aneka gambar ragam hias dan artefak kuno Sumatera Utara. Di samping ketiga buku di atas, staf pengajar dan mahasiswa di Jurusan pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Medanpun sudah melakukan beberapa penelitian sehubungan dengan penggunaan ragam tradisional pada beberapa produk budaya masa kini. Tetapi belum ditemukan laporan menyangkut bentuk-bentuk ragam hias di Sumatera utara di luar dari ketiga buku yang disebut di atas.

#### 11. Hasil yang sudah dicapai

Hasil yang sudah dicapai sampai waktu pengajuan usulan penelitian tahun ketiga ini adalah :

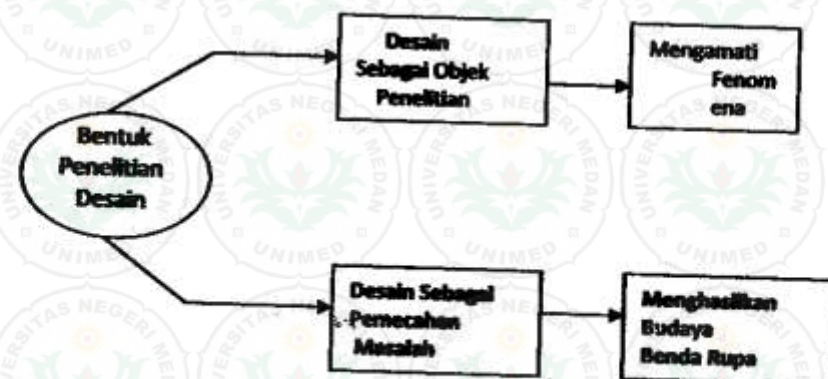
1. Sejumlah (232) tampilan ragam hias 7 etnis di Sumatera utara baik ragam hias bentuk tunggal maupun ragam hias berupa gabungan dari beberapa motif.
2. Sejumlah ( 250) bentuk dasar ragam hias 7 etnis di Sumatera Utara yang siap diplikasikan menjadi hiasan pinggir grafis
3. Sejumlah 100 desain hiasan pinggir grafis yang siap disosialisasikan untuk memperoleh tanggapan pemerhati sebagai bahan masukan penciptaan 100 desain berikutnya yang akan dikemas dalam media interaktif untuk disosialisasikan pada masyarakat pemakai sebagai awal dari upaya pengusulan halcipta dan cikal bakal penciptaan industri kreatif di bidang produk-produk digital.



### BAB III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilaksanakan adalah metode riset pengembangan dengan spesifikasi model penelitian-penciptaan .

Sachari (2007 : 23) menggambarkan bagan dua bentuk penelitian desain sebagai berikut :



Sehubungan dengan bagan di atas, penelitian ini lebih mendekati bentuk penelitian kedua yaitu desain sebagai pemecahan masalah untuk menghasilkan budaya benda rupa.

Penelitian dilaksanakan dalam 3 tahap .

Tahap I (Tahun I) (telah dilaksanakan ) pengamatan dan dokumentasi bentuk-bentuk ragam hias melalui studi pustaka dan meninjau langsung ke lokasi di mana ragam hias tersebut digunakan. Bersamaan dengan itu dilakukan studi pustaka tentang pola-pola umum hiasan pinggir (*border*) mancanegara dan kegunaannya. Alat yang digunakan adalah buku, situs internet, *Flash Disk*, *Scanner* dan seperangkat alat-alat rekam gambar khusus bagi ragam hias yang ditemukan baru di lapangan, dan program aplikasi Corel Photo Paint dan Corel Painter untuk mengedit gambar-gambar ragam hias hasil pemotretan di lapangan menjadi gambar-gambar ragam hias yang berbentuk normal sebagaimana idealnya, atau sebagaimana keberadaan pada tempatnya.

Langkah berikutnya adalah menggambar bentuk-bentuk dasar ragam hias tersebut sesuai dengan pola idealnya serta menjelaskan makna simbolis beberapa motif ragam hias yang memilikinya. (tapa penelitian tahun I telah dimimpulkan dan diedit 200 bentuk dasar ragam hias yang sebgaiam besar adalah hasil studi lapangan)

Data ragam hias etnis dianalisis dengan metode deskriptif kategoris, yang terdiri dari penjelasan motif, karakter umumnya, teknik visualisasinya, lokasi digunakan, kegunaan spesifiknya pada masyarakat penggunaannya. Sedangkan pola umum hiasan pinggir multi nasional yang diperoleh dari studi kepustakaan dianalisis dengan metode deskriptif kategoris yang meliputi pengelompokan pola umum visualisasinya, pola-pola khusus sesuai dengan kegunaannya, perkembangannya dan masyarakat pendukungnya.

Luscan produk pada tahun pertama adalah kumpulan motif ragam hias etnis di Sumatera Utara berupa gambar-gambar berwarna dan hitam putih dengan menampilkan citra bentuk dan makna simbolisnya. Warna-warna asli fotografis dari gambar tersebut diidealisasi dengan warna-warna yang dapat dilolah dengan program aplikasi komputer *Photo Paint* dan *Photoshop*.

Tahap II (Tahun kedua), telah dilakukan penciptaan model-model hiasan pinggir berdasarkan hasil analisis pola hiasan pinggir (*border*) mancanegara pada penelitian tahap pertama. Sebagian dari pola hiasan pinggir yang diciptakan diupayakan mengikuti pola-pola dasar pilihan dari pola dasar hiasan pinggir mancanegara. Hal ini dilakukan agar hasil yang dibuat dapat mendekati hasil kreasi designer-designer mancanegara. Sebagian lainnya dibuat secara bebas inovatif berdasarkan kebutuhannya.

Desain ragam hias yang mengikuti pola dasar mancanegara ditampilkan bersama dengan pola dasar yang diikuti. Hal ini dibuat agar penanggap lebih memiliki kriteria dalam penilaiannya.

Dokumentasi visual yang sudah dikategorisasi pada penelitian tahun pertama discan dengan alat *scanner* menjadi file-file di disket komputer. Kemudian diolah melalui penggambaran di beberapa program aplikasi komputer yang secara teknis memudahkan penggambarannya. Hasil desain model ragam hias kemudian dikemas untuk dipamerkan sebagai upaya sosialisasi dan peninjauan kritis hasil ciptaan. Tolok ukur keberhasilan ciptaan adalah teori-teori desain grafis yang diidentifikasi oleh 5 orang penanggap khusus dan berdasarkan hasil kritikan penonton. Karya-karya yang memperoleh tanggapan *minor*, diperbaiki dan dikemas ulang sebagai karya media interaktif.

Penciptaan model border tidak hanya dilakukan oleh tim peneliti, tetapi juga dikompetisikan kepada mahasiswa dan staf pengajar Jurusan pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan. Kompetisi seperti ini dianggap perlu agar muncul gaya yang



berbeda dari karya akhir yang akan dikemas menjadi *menu* media (CD) interaktif, dan dapat melibatkan mahasiswa dalam berkarya.

### 3.1. Lokasi penelitian (Tahun Ketiga)

Lokasi penelitian antara lain adalah :

1. Studio Grafis Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan sebagai lokasi utama.
2. Kediaman anggota tim dan perancang non anggota tim,
3. Museum Batak di Balige, Rumah-rumah adat di beberapa lokasi di Pulau Samosir, Museum Pusaka Nias di Gunung Sitoli, untuk melengkapi identitas sebagian ragam hias yang sudah diteliti tetapi masih perlu penjelasan lebih mendalam mengenai makna simbolis ragam hias perkampungan Bawomatoloo di Teluk Dalam Kabupaten Nias Selatan
4. Desa Tomok Kabupaten Samosir untuk melengkapi data tentang motif ragam hias Tapanuli Utara
5. Kediaman beberapa Nara Sumber di Medan untuk konfirmasi kebenaran makna simbolis yang telah dijelaskan pada penelitian tahap pertama.

### 3.2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam hal ini adalah 200 bentuk dasar ragam hias yang sudah didokumentasikan pada penelitian tahap pertama, ditambah sejumlah bentuk dasar ragam hias lainnya yang masih akan ditemukan sebelum pelaksanaan proses penciptaan.

Sampel bentuk ragam hias yang digunakan tidak dapat ditentukan jumlah persisnya. Hal ini sangat tergantung kepada beberapa jumlah motif yang digunakan untuk masing-masing desain dari 100 desain hiasan pinggir yang direncanakan.

Teknik sampling yang digunakan adalah *purposif sampling* yang didasarkan dua alasan yaitu (1) yang terpilih pada saat penciptaan, (2) yang kurang dikenal dalam kepustakaan yang sudah ada dan (3) yang sangat dikenal mewakili etnis tertentu, sedangkan *sampling* proporsional dilakukan untuk ke 7 etnis dengan jumlah yang mendekati sama yaitu antara 10 – 20 desain dari masing-masing etnis..

### 3.3. Metode pengumpulan Data

Data proses penciptaan dikumpulkan melalui pencatatan tahap-tahap proses penciptaan masing-masing desain. Data makna simbolis ragam hias dikutip dari hasil penelitian tahap pertama, sedangkan data mengenai tanggapan pemerhati dikumpulkan melalui angket yang disebarkan saat pameran dilaksanakan.

### 3.4. Metode Penciptaan (Pada tahun ke 3)

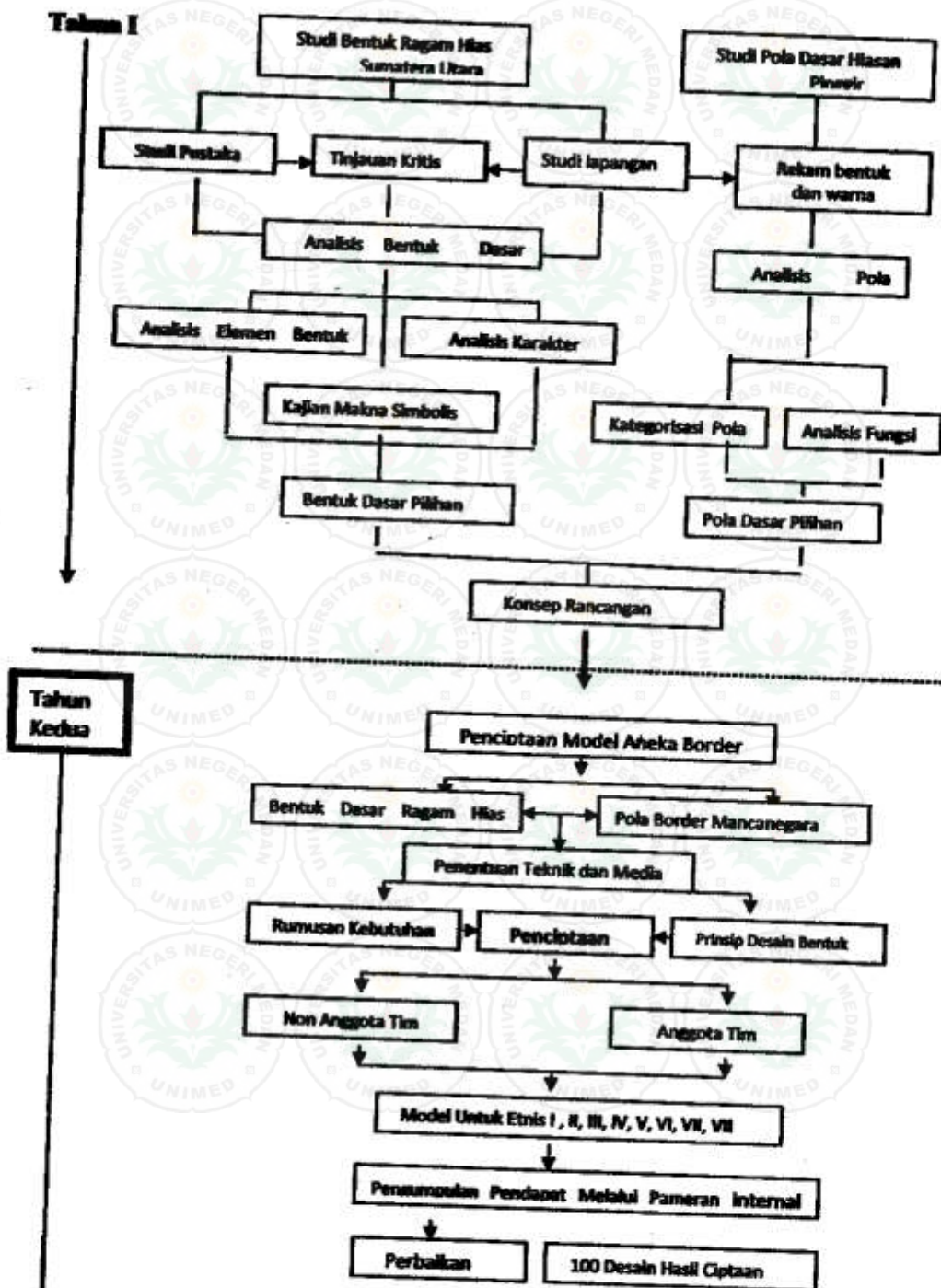
Penciptaan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

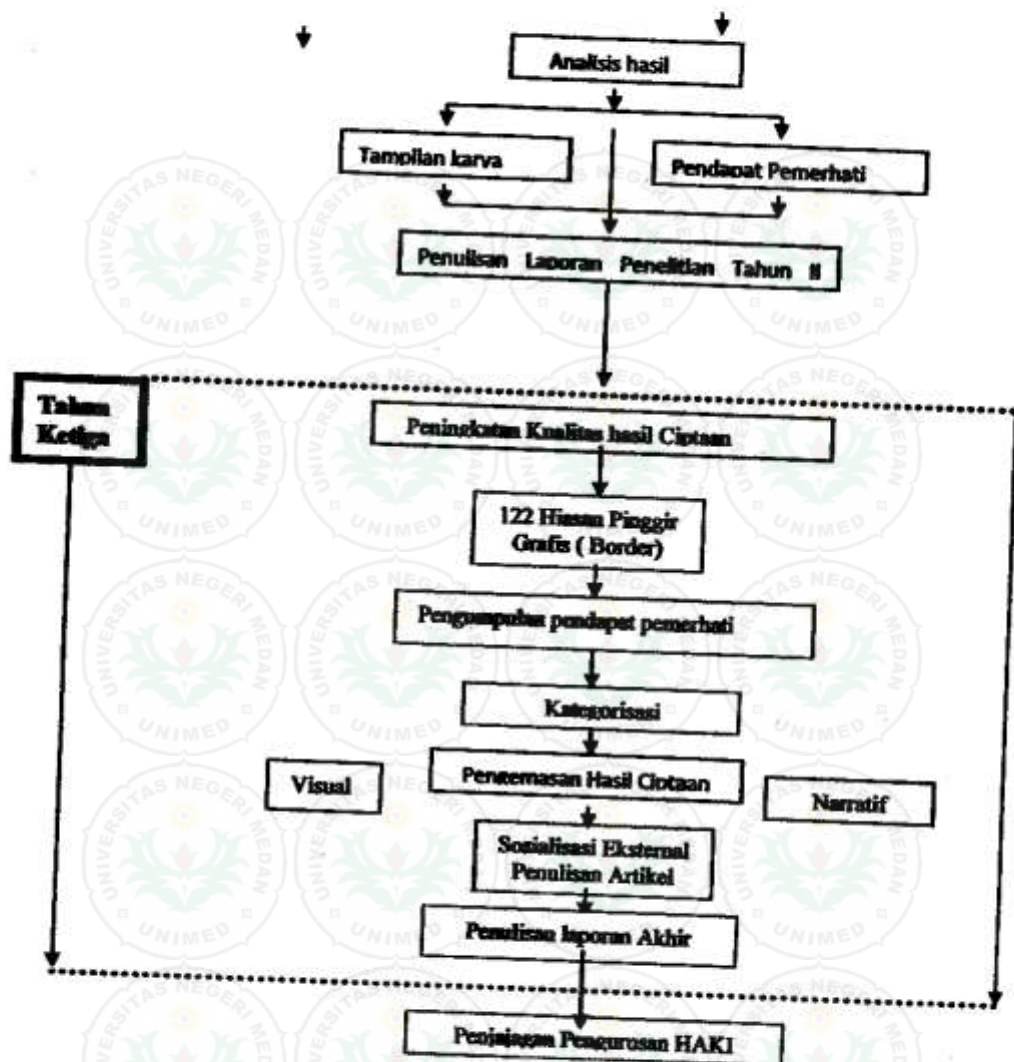
1. Memilih ragam hias etnis hasil penelitian tahap pertama.
2. Mengedit tampilan gambar dengan cara konturasi, negativisasi, dan distorsi sesuai dengan rancangan fungsinya dalam total desain.
3. Memilih bagan pola dasar ragam hias mancanegara yang dianggap cocok diterakan sebagai pola dasar desain hiasan pinggir.
4. Menentukan bagan atau pola dasar hiasan pinggir
5. Memilih ragam hias yang serasi dengan bagan yang telah dirancang
6. Membuat variasi *out line* hiasan pinggir , minimal 3 alternatif untuk masing-masing desain
7. Diskusi memilih alternatif desain kasar terbaik
8. Mewujudkan pola desain border
9. Mewarnasi border
10. Men-scan border dan memasukkan image ke dalam disket komputer
11. Mengolah komposisi bentuk dasar ragam hias dalam rancangan desain totalnya.
12. Menyelesaikan desain
13. Memilih Desain yang layak untuk dipamerkan (Khususnya bagi kompetitor di luar tim peneliti).
14. Menganalisis dan mengkategorisasi hasil ciptaan dalam 4 tingkat kualifikasi yaitu terbaik, baik, cukup baik dan kurang baik
15. Merancang teks narasi
16. Menggabungkan gambar visual *border* dengan teks dan suara melalui program aplikasi CD Interaktif dengan program aplikasi Movie Maker.



### 3.5 Desain ( Bagan Alur Penelitian Tahap I, II dan III )

Bagan tata alur penelitian dan proses penciptaan dapat dilihat pada desain penelitian sebagai berikut :







## V. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1. Hasil Penelitian

#### 5.1.1. Proses Penciptaan

Proses penciptaan dimulai dari pemilihan bentuk/motif dasar ragam hias etnis Sumatera Utara dan dilanjutkan dengan memisah motif dasar dari kumpulannya kemudian diedit / dirapikan pinggirannya secara teknik manual (Pekerjaan tangan).

Hasil editing kemudian dipindai dengan alat *scanner* dan dipindah ke hard disk komputer dengan folder C ( *My Document* ). Dari folder gambar bentuk dasar ragam hias hasil pemindaian tersebut diekspor ke tampilan program aplikasi yang digunakan. Pada penelitian ini program aplikasi dibatasi ada Corel Photo Paint, Corel Draw, dan Adobe Photo Shop.

Pada halaman program aplikasi gambar bentuk dasar ragam hias tersebut disusun sesuai dengan pola hiasan pinggir, texture, dan warna yang diinginkan oleh masing-masing penciptanya dengan berpedoman pada contoh-contoh pola hiasan pinggir mancanegara yang sudah banyak dikenalkan dipasar grafis komputer, buku-buku maupun pada aneka situs di internet sebagai titik tolak bandungan kualitas hasil rancangan yang sedang dikerjakan.

Variasi bentuk pola dasar dan bentuk akhir karya ciptaan dihasilkan dengan memanfaatkan efek-efek penggunaan menu-menu, sub-sub menu dan efek gambar digital dari aneka jenis tool-tool yang dapat diilih pada tool box masing-masing program aplikasi.

Pada penelitian ini jenis-jenis menu program aplikasi yang digunakan antara lain adalah menu *Edit, Image, Adjust, Effect, object* dengan sub-sub menu : *Cut – Copy – Paste – Rotate – Transform – Flip ; Effect 3D - Pinch / Punch – Sphere – Texture – Plastic – Contour, Creative, Blur, Distort- Shear – Ripple – Swirl ; Object – arrange – combine, Tile* dan sub-alat *Rectangle Mask Tool, Lasso Mask Tool, Magic and Mask Tool, Elips Mask Tool Free Hand Mask Tool, dan Magnetic Mask Tool*. pada program aplikasi *Corel Photo Paint*; dan Sub alat *Contour – Distort, Extrude, Transparency* dan *out line pen* pada program aplikasi *Corel Draw*, dan menu *Filter* pada program aplikasi *Adobe Photoshop*.

### 5.1.2. Hiasan Pinggir Hasil Ciptaan

Dengan menggunakan aneka bentuk dasar pilihan masing-masing pencipta dan dengan memanfaatkan aneka menu dan sub menu pada program aplikasi, maka diperoleh 152 hasil ciptaan baik oleh 4 orang tim peneliti, 2 orang Dosen di luar tim peneliti, 3 orang mahasiswa pembantu umum penelitian, dan 3 orang mahasiswa peserta mata kuliah Studi Khusus Grafis Komputer di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan. Seluruh Tim evaluasi berjumlah 12 orang.

Hasil kategorisasi dari 12 tim evaluasi untuk memilih 50 hasil ciptaan yang layak masuk dalam 20 kategori terbaik dan 30 kategori baik, serta kategori cukup baik dan kurang baik adalah sebagai berikut :

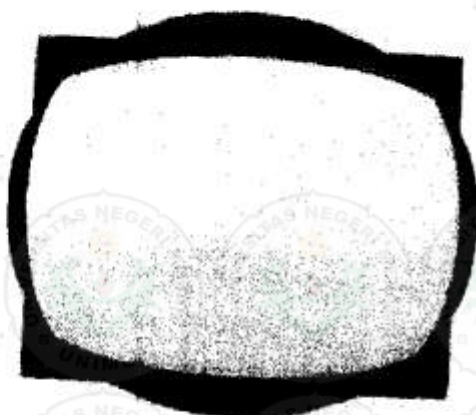
Tabel 1  
Kategorisasi Kualitas Hasil Ciptaan

| No. | Kategori    | Jumlah | No Karya pada 50 karya pilihan  | No Karya Pada Lampiran                    |
|-----|-------------|--------|---|---|
| 1.  | Terbaik     | 20     | 1, 3, 6, 9, 11, 13, 17, 18, 20, 23, 24, 27, 28, 36, 38, 39, 44, 47, 48  |   |
| 2.  | Baik        | 30     | 2, 4, 5, 8, 10, 12, 14, 15, 16, 19, 21, 22, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 49, 50, |   |
| 3.  | Cukup Baik  | 72     |   | Semua Karya yang dilampirkan pada Sum     |
| 4.  | Kurang baik | 28     |   | Bab : 5.1.4.<br>Tidak masuk dalam laporan |

### 5.1.3. Hasil Ciptaan Kategori I (Terbaik) dan Kategori II (Baik)

Dari 122 desain hasil ciptaan ( Lampiran III ) terpilih 50 hasil ciptaan kategori terbaik dan kategori baik seperti yang disajikan di bawah ini. ( Kategori cukup baik disajikan pada lampiran dan kategori kurang baik tidak disajikan dalam laporan ).





1. Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu baru yang direkakan gambar dari langit-langit Istana Maimoon Medan.

Menggunakan menu dan sub-menu "Pinch-Punch-Sphere", secara berbilang-ulang, pada program aplikasi Corel Photo Paint.



2. Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu yang direkakan gambar dari dinding Istana Maimoon Medan.

Menggunakan Menu dan sub-menu "Effect - 3d, Pinch/punch" dan Texture - Plastic" pada program aplikasi grafis Corel Photo Paint.



3. Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu dengan menu dan sub menu "Effect - Distort - Shear - 3d - Pinch/punch - Sphere, program aplikasi grafis Corel Photo Paint



4. Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu "Tanpa Nama" yang di rekam gambar dari Istana Maimoon Medan dengan menu khusus "Embos" - Texture - Plastic" dan Rotate..



5.

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu "Tanpa Nama" dengan menggunakan menu dan sub menu "Cut - Copy Paste", dan sub-tool Magic Wand Mask, dan Object Arrange, Combine, , pada program aplikasi Corel Photo Paint



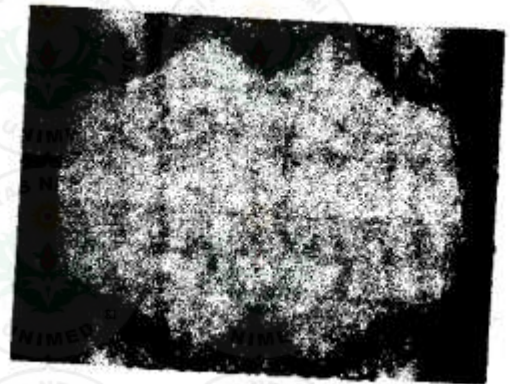
6.

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu Langkat dengan menggunakan menu dan sub menu "Effect - Distort - Shear, dan 3D - Pinch / Punch, serta Effect - Texture - Plastic, Adjust - Color Balance, Sub-Tool Magic Wand Mask da, pada program aplikasi Corel Photo Paint.



7.

Digubah bentuk dasar ragam hias Etnis Melayu yang direkam gambar pada Istana Maimoon Medan. Menggunakan Menu dan sub menu khusus "Effect - Distord - Shear", pada program aplikasi Corel Foto Paint



8.

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu yang direkam gambar dari Istana Maimoon Medan". Menggunakan Menu dan sub menu Sub Menu khusus "Effect - Distord - Shear" pada program aplikasi Corel Photo Paint





9

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu yang direkam gambar dari Istana Maimoon Medan dengan sub menu khusus : "Effect - Distort - Swirl" dan Image - Transform - Invert , pada Program Aplikasi Grafis Corel Photo Paint



10.

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu "Tanpa Nama" dengan menggunakan menu dan sub menu khusus : Effect - 3 D - Pinch / punch - sphere dan contour - plastic" pada program aplikasi grafis Corel Photo Paint.

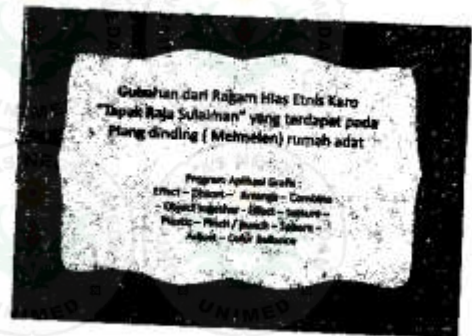
### 5.1.3.2. Dari Ragam Hias Etnis Karo



Digubah dari ragam hias etnis Karo  
"Embung Sikawiten"  
( Awan Saling Bersentuhan )

Program Aplikasi : Corel Photo Paint

Menu-sub menu khusus :  
Effect - Pinch - 3 D Effect - Punch - Sphere  
Image - Transform - Contour - Plastic



Gubahan dari Ragam Hias Etnis Karo  
"Dupak Raja Sulaiman" yang terdapat pada  
pang dinding ( Mehehen ) rumah adat

Program Aplikasi Grafis  
Effect - Pinch - Arrange - Contour  
Object - Rotate - Effect - Texture -  
Plastic - Pinch / punch - Sphere -  
Arah - Color Balance

11. (1)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Embun Sikawiten" (Awan bersentuhan) dengan menggunakan menu dan sub menu khusus "Effect - 3 d Pinch - Punch, Sphere - Texture - Plastic", Tile, pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint

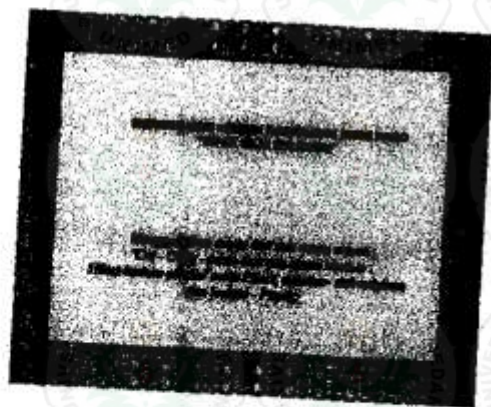
12. (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Embun Sikawiten" (Awan bersentuhan) dengan menggunakan menu dan sub menu khusus "Effect - 3 d Pinch - Punch, Sphere - Texture - Plastic" pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



13. (3)  
 Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Tanpa nama" yang direkam gaba dari Rumah Adat Tradisional di Desa Lingga Kab. Karo dengan menggunakan menu dan sub menu khusus : Effect - 3 D - Pinch/punch - sphere - texture - Plastic, pada program aplikasi Corel Photo Paint.

14. (4)  
 Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Bunga Ncole "dengan menggunakan menu dan sub menu khusus : Effect - Contour - Plastic, dan sub tool : Magic Wand mask, dan pewarnaan Fill - Radial, pada program aplikasi Corel Photo Paint



15 (5)  
 Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Tapak Raja Sulaiman", dengan menggunakan Menu dan Sub menu khusus : Effect - Contour - Plastic, Cut - Copy - Paste pada program aplikasi Corel Photo Paint

16 (6)  
 Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Bindu Matagah" dengan menggunakan Menu dan sub menu khusus : Effect - Contour - Plastic, pada program aplikasi Corel Photo Paint





17. (7)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Emban Sikawiten" dengan menggunakan Menu dan sub menu khusus Effect : Distort - Shear, pada menu effect pada program aplikasi Corel Photo Paint



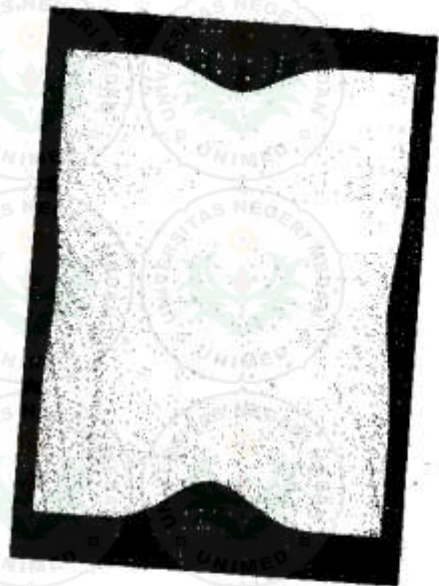
18 (8)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo pada "Uis Gara" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



19. (9)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Bunga Ncole" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D- Pinch- Punch -



20 (10)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Tapak Raja Sulaiman" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D- Pinch- Punch - Sphere , ,

*Sphere* , , pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*

pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.

### 5.1.3.3. Dari ragam hias etnis Simalungun



21. (1)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Sibilap Barajonggi" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D - Pinch - Puvh dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.



22. (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Pinar apul-apul" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D - Pinch - Puvh dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.



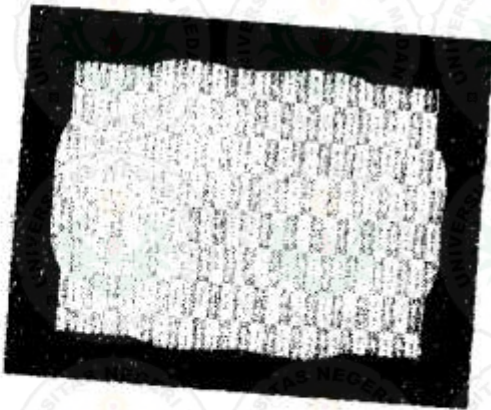
23. (3)



24. (4)



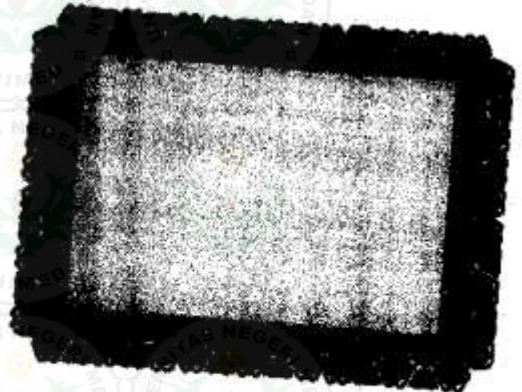
Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Pinar apul-apul" ( Menyerupai Kupu-kupu) dengan menggunakan sub menu khusus "Effect-Distort - Tile " pada prgram aplikasi grafis *Corel Photo Paint*.



25 (5)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Sihilap Barajonggi" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D - Pinch - Punch dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.

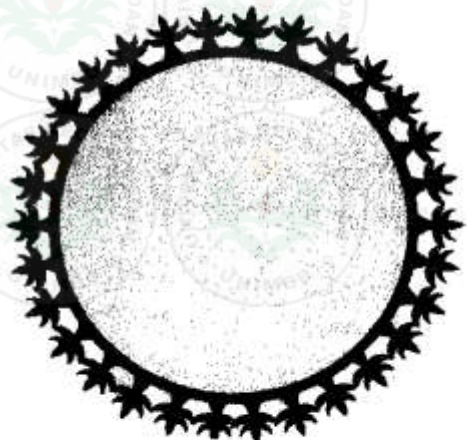
Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Sihilap Barajonggi" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D - Pinch - Punch dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.



26. (6)

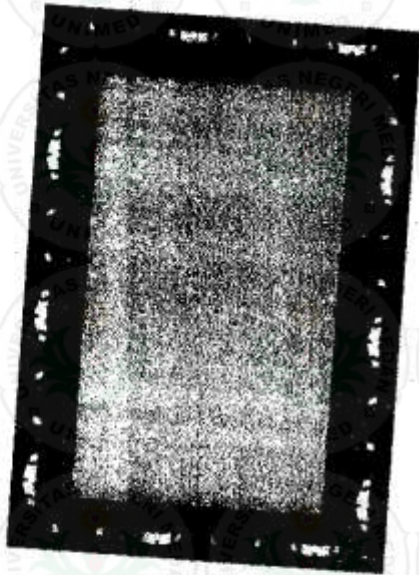
Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Pinar apul-apul" ( Menyerupai Kupu-kupu) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.

#### 5.1.3.4. Dari ragam hias Etnis PaKpak Dairi



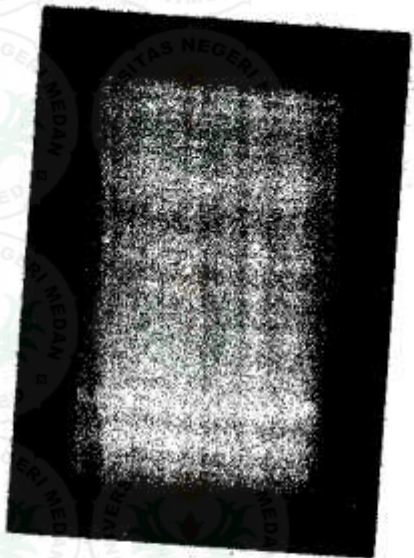
27. (1)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Parbunga Rintus" (Perlambang tua dan rejeki) dengan menggunakan menu dan sub menu, "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



28 (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Parbunga Koning" ( Bunga Kunyit). Menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



29. (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Beraspati" (Sepasang Cecak) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Sub menu 3 D - Pinch-puch- sphere, Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.

30 (4)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkukup Manun" (Gelombang air ) denga menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.





31. (5)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkukup Manun"

(Gelombang air ) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic.", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



32 (6)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Beraspasi" (Cecak) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



33 (7)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkukup Manun" (Gelombang air ). Menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic, mirror", pad program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



34 (8).

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkukup Manun" (Gelombang air ), dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic.", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint

dan sub menu khusus *“Effect – Distort – Shear* pada program aplikasi grafis *Corel Photo Paint*

menggunakan menu dan sub menu , *“Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic, ”*, pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*



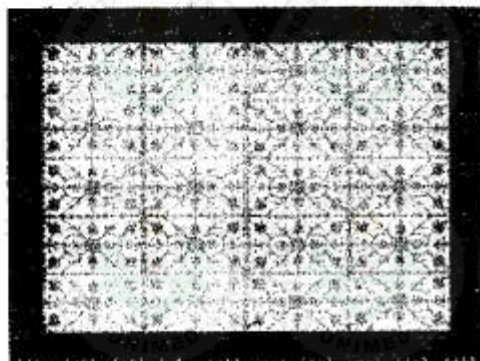
39. (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Batak Toba dengan menggunakan menu dan sub menu , *“Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic, ”*, pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*

40. (4)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Batak Toba “ menggunakan menu dan sub menu , *“Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic, ”*, pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*

#### 5.1.3.6. Dari ragam hias Etnis Angkola Mandailing ( Tapanuli Selatan )



41. (1)

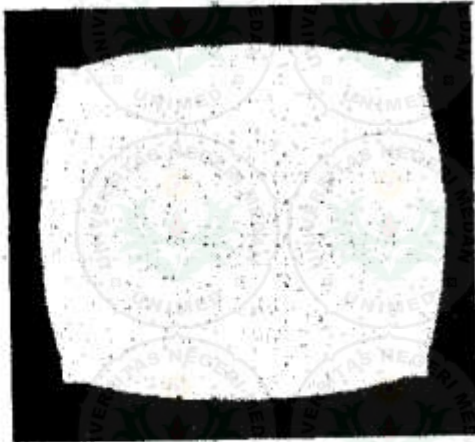
Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Mandailing/Natal yang direkam gambar dari ukiran kayu pada

42 (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Mandailing/Natal “Siatomu-tomu” dengan menu dan sub menu : *Edit – Cut –*



ventilasi jendela Rumah adat besar (Bagas godang) di Desa Pakantan dengan menu dan sub menu "Edit - Cut - Copy - Paste dan Effect - Distort - Tile pada program aplikasi komputer grafis Corel Photo Paint.



43. (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Mandailing/Natal yang direkam gambar pada ventilasi rumah adat di Desa Pakantan dengan menu dan sub menu dan Effect - Distort - Tile dan Effect - Texture - Plastic serta Effect - 3 D - Pinch/Punch pada program aplikasi komputer grafis Corel Photo Paint.

Copy - Paste - dan Effect - texture - plastic pada program aplikasi Corel Photo Paint



44. (4)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Mandailing/Natal yang direkam gambar pada ventilasi rumah adat di Desa Pakantan dengan menu dan sub menu khusus Effect - Distort - Shear pada program aplikasi komputer grafis Corel Photo Paint.

### 5.1.3.7. Dari ragam hias Etnis Nias



45 (1).

Digubah dari bentuk /motif dasar



46 (2).

Digubah dengan menggunakan ragam hias

Ragam hias pada anyaman tas Etnis Nias "Bola Nafu", dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi Corel Photo Paint



47. (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Nias "Suhu Ana'a" dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi Corel Photo Paint



49 (7)

etnis Nias yang dikutip dari kumpulan ragam hias oada "Kolo-kolo" (Tiang) rumah adat iduk di desa Bawomataluo Nias Selatan , dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi Corel Photo Paint



48 (4)

Digubah dengan menggunakan ragam hias etnis Nias yang dikutip dari Tugu di depan "Omo Zebua" di desa Bawomataluo Nias Selatan, dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi Corel Photo Paint



50 (8)



Digubah dengan menggunakan ragam hias etnis Nias "Notalinga wolle-woli", dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi *Corel Photo Paint*

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Nias "Suhu Ana'a" (Sisir emas) dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi *Corel Photo Paint*

#### 5.1.4. Hasil Ciptaan Kategori III ( Cukup Baik )

##### 5.1.4.1. Dari Ragam Hias Etnis Melayu



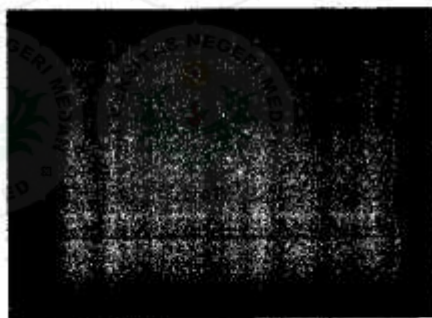
51. (1)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu "Tanpa Nama". Dengan menggunakan menu dan sub menu khuss : Effect – 3 D – Pinch / punch – sphere dan contour – plastic" pada program aplikasi grafis *Corel Photo Paint*.



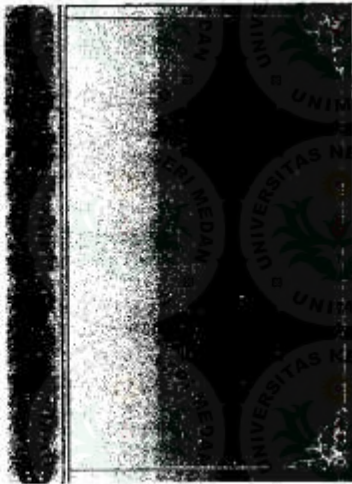
52 (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu " dengan menggunakan menu dan sub Tool " Object Pick Tool – klik – panah besar – drag – untuk menyempitkan dan melcbarakan sisi bidang objek gambar, pada program aplikasi *Corel Photo Paint*.



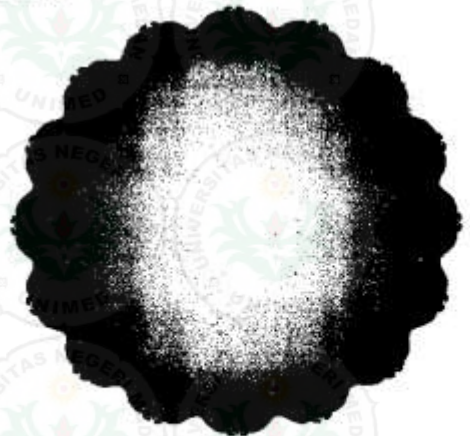
53. (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu “”.  
Menggunakan Menu dan sub menu menu umum “*Cut - Copy Paste*” pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



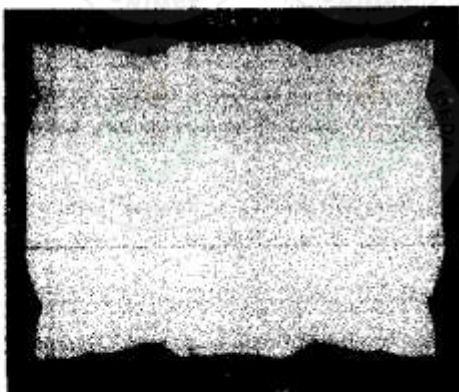
54 (4.)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu “” dengan menggunakan menu dan sub menu “*Effect - Distord - Shear*”, pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



55 (5).

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu “*Tanpa Nama*” dengan menggunakan menu dan sub menu umum “*Cut - Copy - Paste*” dan menu khusus : *Efect - texture - plastic* pada ogram aplikasi *grafis Corel Photo Paint*.



56 (6).

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu “*Tanpa Nama*” dengan menggunakan menu dan sub menu umum “*Cut - Copy - Paste*” dan menu khusus : *Efect - texture - plastic* serta *Distort - Shear* pada ogram aplikasi *grafis Corel Photo Paint*.





57 (7)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu "Tanpa Nama".

Menggunakan menu dan sub menu khusus : Effect - 3 D - Pinch / punch - sphere dan contour - plastic" pada program aplikasi grafis *Corel Photo Paint*.



59 (9)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu "Tanpa Nama" dengan menu khusus " Embos"- Texture - Plastic" dan Rotate. dll pada Program Aplikasi Grafis *Corel Photo Paint*.



58 (8).

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu "Tanpa Nama" yang di rekam gambar dari Istana Maimoon Medan dengan Menu khusus " Effect - Distort, Swirl" - Texture - Plastic" dan Rotate..



60 (10)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam hias Etnis Melayu dengan menu khusus Texture - Plastic" dan Rotate. Pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



#### 5.1.4. 2. Dari Ragam Hias Etnis Karo

62. (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Tanpa Nama" dengan menggunakan menu dan sub menu khusus : *Effect - kontur - Plastic*. Pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*



63 (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " *Embun Sikawiten* " ( Awan saling berkaitan" dengan menggunakan menu khusus dan sub menu khusus "Effect - 3 D - Pinch, Punch, dan tekstur "Plastic"



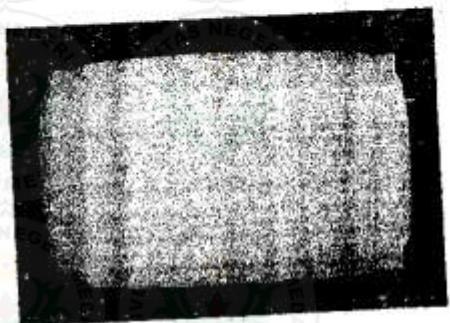
64. (4)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Bunga Lawang" dengan menggunakan Menu dan sub menu khusus "Effect - Contour , 3d - "Pinch/punch" , pada program aplikasi grafis , *Corel Photo Paint*.



65 (5)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " *Embun Sikawiten* " dengan menggunakan Menu dan sub menu khusus "Pinch/punch", *Distort - Shear*, pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



66. (6)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- dan Sub menu 3D - Pinch-punch - Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*

67. (7)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " *Embun Sikawiten* ". dengan menggunakan menu dan sub menu khusus "Effect, "Contour" - 3d - Pinch /punch - Sphere - pada program aplikasi *Corel Photo Paint*.





68. (8)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Bindu Matagah" dengan menggunakan Menu dan sub menu khusus " *Efect - 3 D, Pinch - punch*, pada pr0igram aplikasi *Corel Photo Paint*"



69. (9)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Bunga Lawang" dengan menggunakan Menu dan sub menu khusus " *Efect - 3 D, Pinch - punch*, pada pr0igram aplikasi *Corel Photo Paint*"



70. (10)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Bunga Ncole ". Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo dengan menggunakan menu dan sub menu , " *Effect- dan Sub menu 3D - Pinch-punch - Texture - Plastic*", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*



71. (11)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo. " Bunga Ncole" Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo dengan menggunakan menu dan sub menu , " *Effect- dan Sub menu 3D - Pinch-punch - Texture - Plastic*", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*



72. (12)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Bunga Ncole" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- dan Sub menu 3D - Pinch-punch - Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*



73. (13)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo. "Bunga Ncole" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- dan Sub menu 3D - Pinch-punch - Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*



74. (14)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Bunga Ncole" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D Effect, Pinch- Punch , Magic Wand Mask, Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.



75. (15)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Embun Sikawiten" . Menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*





76. (16)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Bindu Matagah" dengan menggunakan menu khusus " *Effect - Texture - Plastic*.



77. (17)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo " Bindu Matagah" dengan menggunakan menu *Effect - 3d - Pinch - Punch*, dan *Texture Plastic*"



78. (18)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Tapak Raja Sulaiman", dengan menggunakan Menu dan Sub menu khusus : *Effect - Contour - Plastic*, pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



79. (19)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Karo "Tanpa Nama" dengan menggunakan menu dan sub menu , "*Effect- Distort - Shear* dan *Sub menu Texture - Plastic*"; pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*

### 5.1.4.3. Dari Ragam Hias Etnis Simalungun



80. (1)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Sihilap Barajonggi" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D - Pinch - Puvh dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.



81 (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Sihilap Barajonggi" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- 3 D - Pinch - Puvh dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.



82 (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun "Gatip-Satip ) dengan menggunakan menu dan sub menu ,



83. (4)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Simalungun Niper Kelang ( Cecak ) , dengan menggunakan menu



*"Effect- dan Sub menu Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.*

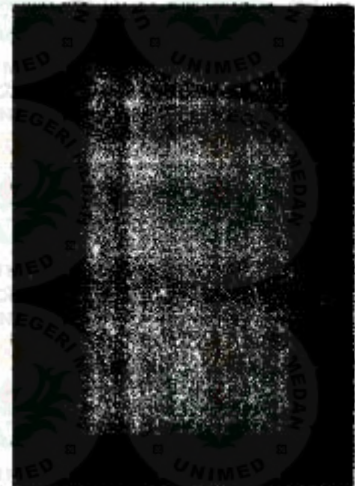
dan sub menu , *"Effect- dan Sub menu Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.*

#### 5.1.4.4. Dari Ragam Hias Etnis Pakpak Dairi



84 (1).

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Niper Kelang" (Cecak) dengan menggunakan menu dan sub menu , *"Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.*



85 (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkukup Manun" (Gelombang air ) dengan menggunakan menu dan sub menu , *"Effect- Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.*



86. (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam



87. (4)

Digubah dari bentuk /motif dasar

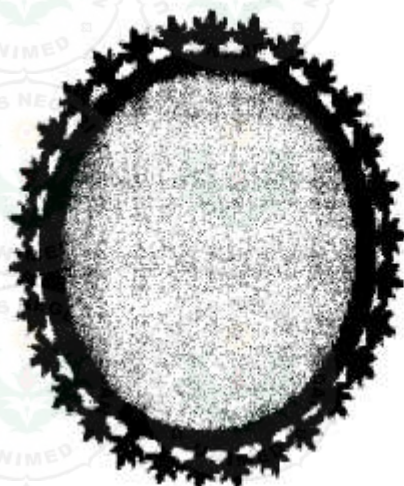
Hias Etnis Pakpak/ Dairi "Parbunga Koning" ( Bunga Kunyit) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



88. (5)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi . "Parbunga Koning" ( Bunga Kunyit ) yang menggambarkan puncak keindahan bagi wanita dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint

Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Kettang Tumali Sumirang" (Rotan yang berdandan) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



89. (6)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Parbunga Koning" (Bunga Kunyit) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.

90. (7)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam



91. (8)

Digubah dari bentuk /motif dasar



Etnis Pakpak/ Dairi "Beraspati" (Sepasang Cecak) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Sub menu 3 D – Pinch-puch- sphere, Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



42. (9)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Parbunga Koning" ( Bunga Kunyit) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkukup Maran" dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Sub Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



43. (10)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Beraspati" (Cecak) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint.



44. (11)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi Dairi "Kettang Tumali Sumirang" (Rotan yang berdandan) : Lambang Persatuan dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.



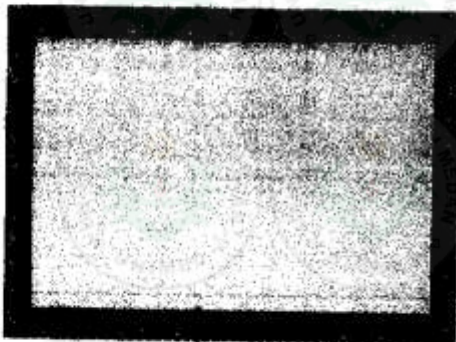
45. (12)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Parbunga Koning" ( Bunga Kunyit) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*.



46. (13)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkupkup Manun" ( Gelombang Air mengalir ) dengan menggunakan kombinasi program *Corel Draw* membentuk pola garis dan *Corel Photo Paint* mengisi motif ragam hias dengan menu "Effect - texture - plastic".



47. (14)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi Dairi "Bersupar Kelang" /Perut Berudu (Hiasan tepi) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*





48. (15)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Bersapar Kelang" /Perut Bernadu (Hiasan tepi) " (Gelombang air) . Menggunakan sub menu umum - Cut-Copy-Paste, dan Effect, Texture, Plastic pada program aplikasi Corel Photo Paint.



50. (17)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Niper Kelang" (Cocak) dengan menggunakan sub menu umum - Cut-Copy-Paste, dan Effect, Texture, Plastic pada program aplikasi Corel Photo Paint.

49. (16)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkupkup Manun" (Gelombang air) . menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic, mirror", pad program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



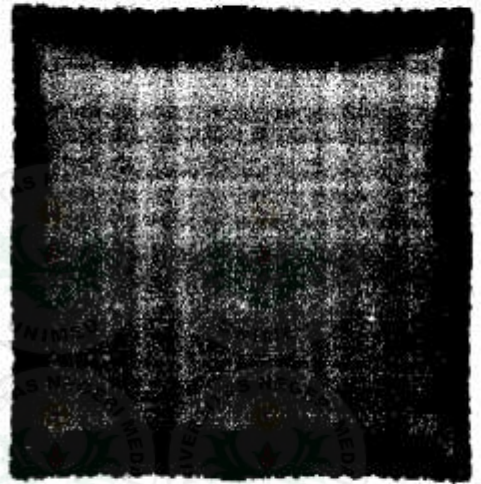
51 (18)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkupkup Manun" (Gelombang air) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Sub menu Texture - Plastic, mirror", pad program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



52. (19)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Kettang Turnali Sumisang" (Rotan yang berdandan) : Lambang Persepatuan, dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic, ", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



53. (20)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkupkup Manun" (Gelombang air ) , dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Texture - Plastic, ", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



54. (21)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkupkup Manun" (Gelombang air ) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic, ", pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



55. (22)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Pakpak/ Dairi "Perkupkup Manun" (Gelombang air ) dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort - Shear dan Sub menu Texture - Plastic, ", pada program aplikasi grafis, Corel



5.1.4.5. Dari Ragam Hias Etnis Batak Toba



36. (1)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Batak Toba “ dengan menggunakan menu dan sub menu , “Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic, ”, pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint



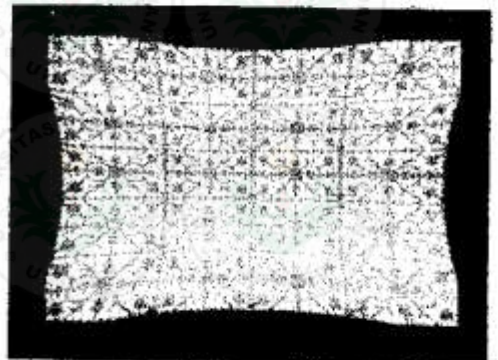
57 (1)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Batak Toba “ ) dengan menggunakan menu dan sub menu , “Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic, ”, pada program aplikasi grafis, Corel Photo Paint

5.1.4.6. Dari Ragam Hias Etnis Angkola Mandailing



58. (1)



59. (2)

Digubah dari bentuk /motif dasar

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Mandailing/Natal yang direkam gambar dari ventilasi jendela pada "Bagas Godang" di Desa Pakantan Kabuoaten Mandailing Natal dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic, ", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*



60. (3)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Mandailing/Natal yang direkam gambar dari ventilasi jendela pada "Bagas Godang" di Desa Pakantan Kabuoaten Mandailing Natal, dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Pinch/ Punch, Spere dan Sub menu Texture – Plastic, ", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*

Ragam Etnis Mandailing/Natal yang direkam gambar dari ventilasi jendela pada "Bagas Godang" di Desa Pakantan Kabupaten Mandailing Natal. dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic, ", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*



61 (4)

Digubah dari bentuk /motif dasar Ragam Etnis Mandailing/Natal yang direkam gambar dari ventilasi jendela pada "Bagas Godang" di Desa Pakantan Kabuoaten Mandailing Natal. dengan menggunakan menu dan sub menu , "Effect- Distort – Shear dan Sub menu Texture – Plastic, ", pada program aplikasi grafis, *Corel Photo Paint*

## 1. Dari Ragam Hias Etnis Nias





62 (1)

Digubah dengan menggunakan ragam hias etnis Nias yang dikutip dari Tugu di depan "Omo Zebua" di desa Bawomataluo Nias Selatan, dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



63. (2)

Digubah dengan menggunakan ragam hias pada anyaman tas Etnis Nias "Niofola dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



64. (3)

Digubah dengan menggunakan ragam hias etnis Nias yang dikutip dari Tugu di depan "Omo Zebua" di desa Bawomataluo Nias Selatan, dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



65 (4.)

Digubah dengan menggunakan ragam hias etnis Nias yang dikutip dari Tugu di depan "Omo Zebua" di desa Bawomataluo Nias Selatan, dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi *Corel Photo Paint*







66 (5)

Digubah dengan menggunakan ragam hias etnis Nias yang dikutip dari Tugu di depan "Omo Zeban" di desa Bawozataluo Nias Selatan, dengan menu dan sub menu khusus, "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi *Corel Photo Paint*



67 (6)

Digubah dengan menggunakan ragam hias etnis Nias "Wolli-woli", dengan menu dan sub menu khusus, *Effect, Distort, Shear* "Effect, texture, Plastic" pada program aplikasi *Corel Photo Paint*

## 5.2. Pembahasan

Ragam hias etnis di Sumatera Utara sangat beragam dan khas, baik yang bermotif solar, geometrik maupun deformasi dari bentuk flora dan fauna. Melalui proses pengamatan yang teliti, percobaan karakter dan penyesuaiannya dengan pola hiasan pinggir yang lajim digunakan, fleksibilitas kegunaannya, dapat diciptakan berbagai model hiasan pinggir baik yang berbasis geometrik persegi, berbasis geometrik lingkaran dan elips lainnya, kombinasi bagian geometrik persegi dengan geometrik elips dan juga bentuk bebas ( seperti ciptaan No 35 ).

Penggunaan media komputer dengan program aplikasi *Corel Photo Paint*, *Corel Draw*, dan *Photo Shop*, memberikan banyak kekuatan maupun kelemahannya. Sisi keuntungannya antara lain adalah : mempercepat pelaksanaan kerja, mempermudah proses pengulangan bentuk – bentuk geometrik, memperkaya imajinasi awal melalui rangsangan fasilitas teknis pembentukan, pewarnaan dan ketersediaan aneka tekstur pada program aplikasi yang digunakan, sehingga memungkinkan diperoleh hasil akhir yang lebih unik di luar dugaan semula. Kombinasi warna yang dirancang semula juga dengan mudah mengubahnya jika

dirasakan kurang berkenan setelah direalisasikan. Pengisian ruang pada pola gambar dapat dipermudah dengan mendistorsi bentuk dasar yang disusun menurut pola yang sebelumnya telah dirancang. Bahkan pola dan hiasan pinggir yang semua sudah dirancang dengan mudah mengubahnya dengan cara mendistorsinya menjadi beberapa pola baru dan kemudian memilih pola yang terbaik.

Penggunaan aneka menu seperti , *Edit, Adjust, Image, Effect dan Object*; sub-menu , *Cut, Copy, Paste, Rotate, Transform, Brightness/Contrast/Intensity, 3 D Effect, Art Stroke, Blur, Contour, Creative, Texture, Distort, Sharpen, Arrange, Combine dan Flip*, dan sub dari sub-menu tersebut seperti : *Invert, Posterize, Perspective, Pinch/Punch/ Sphere/ Emboss/ Ripple/ Shear, Swirl , Plastic, Tile* dll, dalam proses penciptaan memperlihatkan penggunaan teknik yang efektif menampilkan citra bentuk yang khas.

Sub menu *Cut – Copy – Paste* dapat dilihat pada hampir semua karya yang menggunakan teknik kombinasi bentuk pengulangan sehingga menghasilkan bentuk-bentuk baru dari hasil penggabungan sisi-sisinya.

Penggunaan sub menu *Transform* yang diikuti sub-sub menu *invert* pada karya No. 9 dapat menampilkan kebalikan warna yang di luar dugaan.



Rancangan Semula  
( Lampiran III No. 21 )



Setelah di *invert*  
(50 Karya pilihan No 9)

Penggunaan sub menu *Texture – Plastic* efektif mengubah matra gambar "flat" (Dwimatra) menjadi gambar semi trimata yang tampil hampir pada semua karya hiasan pinggir yang dirancang.

Di samping memperlihatkan efektifitas penggunaan sub menu *Texture – Plastic*, pada gambar di atas juga dapat dilihat efek penggunaan menu *Distort – Ripple dan swirl*, yang menghasilkan pola hiasan pinggir yang unik. Pola-pola seperti ini tidak selaku terbayangkan semula. Dengan penggunaan program aplikasi yang



teliti, jeli dan rajin, dapat diciptakan pola-pola baru yang tak terbayangkan sebelumnya.



Motif untuk hiasan plastik

Di samping memperlihatkan bentuk motif seni tiga dimensional dengan menggunakan sub menu : *Texture – Plastic*, pada gambar dalam bingkai di atas juga juga dapat dilihat penggunaan sub-menu *Distort – Tile* yang efektif menjadi latar belakang gambar / tulisan yang akan diisi pada bagian dalam hiasan pinggir tersebut.

Penggunaan menu *Effect – 3 D Effect – Pinch / Punch* yang muncul pada sebagian besar karya, juga efektif memberi variasi bentuk hiasan pinggir yang tidak hanya geometrik persegi pada hiasan pinggir umumnya, tetapi berkombinasi dengan geometrik clips yang memperkaya pola dasar karya ciptaan seperti di bawah ini.



Geometrik persegi empat



Penggunaan bentuk sisi dalam



Penggunaan bentuk sisi luar dan dalam . terjadi distorsi bentuk/motif dasar

Menu-menu, sub menu, sub dari sub menu dsrn aneka variasi *tool* dalam program aplikasi *Corel Photo Paint*, *Corel Draw*, dan *Photoshop* yang digunakan dalam penelitian ini juga memberi kontribusi yang efektif dalam proses penciptaan, tetapi kontribusinya hanya dalam teknik pengolahan dan kurang appak secara visual dalam karya yang diciptakan.

### 5.3. Tension Penelitian

### 5.3. Temuan Penelitian

Pada penelitian penciptaan yang dilaksanakan tidak hanya teknik-teknik pembentukannya yang beragam yang dapat diimplementasikan dalam pembentukan karya, tetapi sekaligus ditemukan konsep estetika baru yang dalam hal ini disebut estetika pilihan. Hal ini dapat diusulkan sebagai tambahan wacana konsep estetika yang sebelumnya berpusat pada estetika imitatif, dan ideal konseptual, estetika ekspresif, kolaboratif dan sebutan-sebutan lain dalam perkembangannya, karena proses penciptaannya memperlihatkan perbedaan yang signifikan.

Pada estetika imitatif, citra yang ditampilkan diupayakan mirip objek yang dilukis atau digambar. Pada estetika ideal, objek yang dilukis atau di gambar dirubah menurut ideal para perupanya. Pada estetika ekspresif citra yang ditampilkan sangat bebas dan beragam sesuai dengan gagasan estetik perupanya. Selanjutnya pada estetika konseptualis, citra gambar yang ditampilkan diupayakan dapat menyatakan – paling tidak mengesankan konsep-konsep estetis, budaya, sosial dan lain sebagainya dari penciptanya yang umumnya ingin diketahui khalayak..

Berbeda dengan jenis-jenis estetika di atas, pada penciptaan hiasan pingir grafis yang dilakukan, cukup banyak tampilan citra hasil karya tidak sesuai dengan gagasan awalnya tetapi muncul tidak terduga setelah mengeksploitasi aneka sub menu pada program aplikasi yang digunakan. Pencipta tinggal memilih hasil yang menurutnya memenuhi prinsip-prinsip dasar estetika bentuk yang meliputi : Prinsip kesatuan dalam perbedaan, prinsip keseimbangan, prinsip keharmonisan, kekuatan arah, dan irama.



## BAB VI

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Dari penelitian bentuk dasar ragam hias etnis di Sumatera Utara, pengamatan karakternya, dan pembentukannya dengan bantuan media komputer dan dari sejumlah lebih 250 hasil karya yang selesai dirancang sejak pelaksanaan penelitian tahun kedua dapat disimpulkan bahwa:

1. Jumlah dan jenis serta keindahan bentuk ragam hias etnis di Sumatera Utara cukup potensial untuk direvitalisasi menjadi aneka produk rupa, yang dalam hal ini produk Hiasan Pinggir Grafis.
2. Sebagai desain hiasan pinggir (Border) grafis, hasil ciptaan yang dikemas pada media digital dapat digunakan dalam berbagai keperluan, dan dapat dirubah ukuran panjang dan lebarnya sesuai dengan keinginan calon pemakai.
3. Penggunaan media komputer dalam penciptaan karya hiasan pinggir pada penelitian ini tidak hanya sangat membantu mempercepat penyelesaian penciptaan karya sesuai dengan gagasan penciptaannya, tetapi juga sangat memperkaya bentuk-bentuk dan warna hasil ciptaan, bahkan sampai pada hasil akhir di luar bayangan semula.
4. Pengemasan hiasan pinggir dalam CD interaktif akan sangat mendukung sosialisasinya.

#### 6.2 Saran

Dari kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat dikemukakan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendukung industri kreatif dalam bidang seni rupa, khususnya seni grafis yang berbasis kecerahan disarankan agar dilakukan kegiatan pengembangan berikutnya sampai dihasilkan produk dengan kualitas optimal yang dapat disosialisasikan kepada masyarakat baik di Sumatera Utara, skala nasional, maupun internasional.
2. Untuk mengembangkan kualitas ciptaan dengan menggunakan program aplikasi pada media komputer, perlu cobaan-cobaan lain dalam penggunaan menu-sub-menu dan sub-dari sub menu dari program aplikasi yang digunakan.
3. Jika dalam kegiatan penciptaan ini program aplikasi yang digunakan terbatas pada *Corel Photo paint*, *Corel Draw*, dan *Photoshop*, pada penciptaan berikutnya perlu di

**perkaya dengan program aplikasi lain yang secara khusus dapat menampilkan efek-  
efek run yang lebih kaya atau lebih baik. Misalnya aneka program aplikasi berbasis 3  
dimensi.**





## DAFTAR PUSTAKA

- Joosten P Leo , 1992. *Trans, Verrijt, E.M. 1992, Samosir , The Old Batak Society*, Panguruzan : Leo Joosten
- Karo, 2008, Berastagi : Dinas Pariwisata Kabupaten Karo
- Hannecle , P. Johannes M, 1995, *Hikaya Nias*, Gunung Sitoli : Museum Pusaka Nias
- Koleksi Museum Sumatera Utara*, 1983, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Pengembangan Permuseum Sumatera Utara
- Maibang Ringgas, 2009, *Mengenal Etnis Pakpak Lebih Dekat*, Medan : Terbitan Sendiri
- Manik Manshat, Dkk ( 2008), *Buku Gerga / Okir Pakpak*, Salak : Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Pakpak Barat/
- Purba M.D. dan Lingga Sitopu, " *Ukiran Ornamen Simalungun*, 1979, Medan : MD. Purba.
- Sembiring Dermawan, 2009, *Penciptaan Hiasan Pnggir Gafis Berdasarkan Ragam hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif*, laporan penelitian Hibah Bersaing Tahun I 2009 dan Tahun II 2010
- Shultz Derald, 2003, *How Creative Process Work*, Media Rail Design, Inc,  
<http://www.creativelatitude.com/article-schultz>, Agustus 2008
- Sibeth Achin, 1991, *The Batak : Peoples of the Island of Sumatera* , London : Thames and Hndson
- Sipayung Herasuli Dkk, 1995, Purba Suruben (Eds) *Ragam Hias ( Ornamen ) Rumah Tradisional Simalungun*, Medan , Departmen Pendidikan dan Kebudayaan Museum Negeri Propinsi Sumatera Utara.
- Sirait Baginda, dkk, 1980, *Pegumpulan dan Dokumentasi Ornamen Tradisional di Sumatera Utara*, Medan : Pemerintah Daerah Tingkat I Provinsi Sumatera Utara
- Sitepu A.G, 2000, *Ragam Hias (ornament) Tradisional Karo*, Medan : A.G. Sitepu
- ....., 1998, *Mengenal Seni Kerajinan Tradisional Karo*, Medan : AG Sitepu
- Viaro, Absin M dan Arlotte Ziegler, 2006 , *Traditional Architecture of Nias Island*, Gunung Sitoli : yayasan Pusaka Nias

# BIODATA PENELITI

## A. KETUA PENELITIAN

### 1. Identitas Peneliti Serta Alamat Lengkap

- a. Nama lengkap dan gelar : Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum  
b. Tempat dan Tanggal Lahir : Banda Aceh, 01 - 10 - 1953 :  
c. Jenis Kelamin : Laki-laki  
d. NIP : 19531001 198803 1 003  
e. Jabatan Struktural : Tidak Ada  
f. Pangkat / Golongan : Pembina / IV b  
g. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
h. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan

### a. Penelitian

| No. | Judul Penelitian  | Tahun | Peran Status | Jenis Penelitian                     | Pembiayai Dana  |
|-----|---|-------|--------------|--------------------------------------|-----------------|
| 1   | Penciptaan Hiasan Piasir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                                      | 2011  | Ketua        | Hibah Bersaing                       | Unimed          |
| 2   | Penciptaan Hiasan Piasir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                                      | 2010  | Ketua        | Hibah Bersaing                       | Dikti           |
| 3   | Penciptaan Relief Reproduksi Berbasis Resin dan Berbasis Bentuk Seni Rupa Etnis dan Agama Sebagai Model Seni Wisata di Sumatera Utara               | 2010  | Anggota      | Hibah Kompetisi Strategis Nasional 3 | Dikti Kemdiknas |
| 4   | Penciptaan Hiasan Piasir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                                      | 2009  | Ketua        | Hibah Bersaing                       | Dikti Kemdiknas |
| 5   | Ragam Hias dan Artefak Etnis Karo dan Simbolisme Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Apaka Model Lukisan Cindera mata reproduktif                   | 2008  | Ketua        | Research Grant                       | PNB Unimed      |
| 6   | Penyusunan Model Kurikulum Program Studi Desain Grafis di Universitas Negeri Medan Melalui Identifikasi Karakteristik Kebutuhan di Sumatera Utara   | 2007  | Ketua        | Hibah Bersaing Tahap I               | Dikti           |
| 7   | Pengembangan Bahan Ajar dan Metode Pengajaran mata Kuliah Studi Khusus I (Grafis Komputer) di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas negeri Medan | 2006  | Ketua        | Teaching Grant                       | PNB Unimed      |
| 8   | Perbedaan Parasetika dalam Pemikiran Lyard, Foucault dan  | 2006  | Anggota      |                                      |                 |



|   |  |      |       |            |       |
|---|--|------|-------|------------|-------|
|   | Derrida  |      |       |            |       |
| 9 | Modifikasi Bentuk Seni Rupa Kuno Sumatera Utara Dengan Bahan Resin Pasir dan Limbah Kaca | 2002 | Ketua | Dosen Muda | Dikti |

#### b. Pengabdian Kepada Masyarakat

| No. | Judul Pengabdian  | Tahun | Peran Status              | Jenis Pengabdian | Pemberi Dana |
|-----|---|-------|---------------------------|------------------|--------------|
| 1   | KKN Wajar GNP2-WB   | 2007  | Dosen Pembimbing Lapangan | KKN              | Dikdasmen    |
| 2   | Pengembangan Rancang Bentuk Produk, Teknik Glazer dan Cetakan Keramik, Pada "Andiko Keramik" di Medan | 2005  | Ketua                     | Vucer            | Dikti        |
| 3   | Prototipe model-model bingkai hiasan dinding dari bahan limbah kaca dengan teknik cor                 | 2003  | Ketua                     | Ipteks           | Dikti        |

#### c. Publikasi Ilmiah

| No. | Tahun      | Judul Tulisan  | Nama Jurnal                | Volume       | Halaman   |
|-----|------------|--|----------------------------|--------------|-----------|
| 1.  | 2007       | Model Kurikulum Program Studi Desain Grafis di Universitas Negeri Medan Melalui Identifikasi Karakteristik Kebutuhan di Sumatera Utara       | Seni Rupa (ISSN 1829-8230) | Vol 5 No.1   | 12-19     |
| 2   | Maret 2004 | Perkembangan Hubungan Wacana Kebenaran dan Seni dalam Filsafat Barat   | Bahas ISSN -0852-8515      | 52           |           |
| 3   | Juni 2004  | Modifikasi Bentuk Seni Rupa Kuno Sumatera Utara Dengan campuran bahan Resin Pasir dan Limbah Kaca  | Seni Rupa (ISSN 1829-8230) | Vol 1 No.1   | 11-21     |
| 4   | Des. 2006  | Pengembangan bahan Ajar dan metode pengajaran Mata Kuliah Studi Khusus Grafis Komputer di Jurusan pendidikan seni Rupa Unimed                | Seni Rupa (ISSN1829-8230)  | Vol 3 No 2   | 174 - 182 |
| 5   | Des 2007   | Studi Proses Kreatif dan pengenalan Seni Budaya Sumatera Bagian Utara Sebagai Model Kurikulum Muatan Lokal pada Prodi Desain Grafis di Medan | Seni Rupa (ISSN1829-8230)  | Vol. 4 No. 2 | -         |

Medan 28 November 2011



Dra. Dermawan Sembiring, M.Hum  
NIP. 131765616 / 19531001 198803 1 003

**b Anggota I**

1. Nama Lengkap : Drs. Nelson Tarigan MS;
  2. NIP : 1996104091987031001
  3. Tempat dan Tanggal Lahir : Medan 9 April 1961
  4. Pangkat dan Jabatan : Pembina IV A
  5. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- Pendidikan dari sarjana muda ke atas

| No. | Nama Perguruan Tinggi    | Gelar                    | Tahun Sempai | Bidang Studi         |
|-----|--------------------------|--------------------------|--------------|----------------------|
| 1.  | IKIP Medan               | Sarjana Pendidikan (Drs) | 1985         | Pendidikan Seni Rupa |
| 2.  | Universitas Negeri Medan | M.Sains (M.Si)           | 2004         | Antropologi Seni     |

**a. Penelitian**

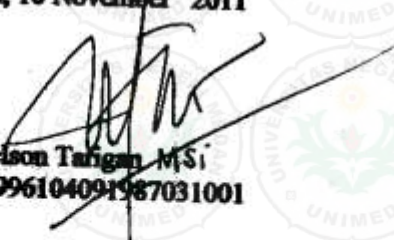
| No. | Judul Penelitian  | Tahun | Peran Status    | Jenis Penelitian                     | Pemberi Dana    |
|-----|---|-------|-----------------|--------------------------------------|-----------------|
| 1.  | Penciptaan Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                                     | 2011  | Anggota         | Hibah Bersaing                       | Unimed          |
| 2.  | Penciptaan Relief Reproduksi Berbahan Resin dan Berbasis Bentuk Seni Rupa Etnis dan Agama Sebagai Model Seni Wina di Sumatera Utara                 | 2010  | Ketua Pelaksana | Hibah Kompetisi Strategis Nasional s | Dikti Kemdiknas |
| 3.  | Penciptaan Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                                     | 2010  | Anggota         | Hibah Bersaing                       | Dikti Kemdiknas |
| 4.  | Penciptaan Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                                     | 2009  | Anggota         | Hibah Bersaing                       | Dikti           |
| 5.  | Ragam Hias dan Artefak Etnis Karo dan Simalungun Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Aneka Model Lukisan Cindoelestia reproduktif                   | 2008  | Ketua           | Research Grant                       | PNB Unimed      |
| 6.  | Pengembangan Model Kurikulum Program Studi Desain Grafis di Universitas Negeri Medan Melalui Identifikasi Karakteristik Kebutuhan di Sumatera Utara | 2007  | Anggota         | Hibah Bersaing                       | Dikti           |
| 7.  | Pertbedaan Paracoptika dalam Pemikiran Lyoard, Foucault dan Derrida   | 2006  | Ketua           | Dosen Muda                           | Dikti           |



**b. Pengabdian kepada Masyarakat**

| No. | Judul Pengabdian  | Tahun | Peran Status | Jenis Pengabdian | Pemberi Dana |
|-----|---|-------|--------------|------------------|--------------|
| 1   | Pengembangan Rancang bentuk Produk, Teknik Glasir dan Cetakan Keramik, Pada "Andilo Keramik" di Medan | 2005  | Anggota      | Vucor            | Dikti        |
| 2   | Prototipe model-model bingkai hiasan dinding dari bahan limbah kaca dengan teknik cor                 | 2003  | Anggota      | Ipteks           | Dikti        |

Medan, 10 November 2011

  
Dr. Nelson Tarigan, M.Si  
NIP. 1996104091987031001



## Anggota Peneliti 2

Nama : Drs. R. Triyanto, M.Sn  
Nomor Peserta : 091104018120030  
NIP/NIK : 091104018120030  
Tempat dan Tanggal Lahir : Medan, 25 Oktober 1955  
Jenis Kelamin :  Laki-laki  Perempuan  
Status Perkawinan :  Kawin  Belum-Kawin  Duda/Janda  
Agama : Islam  
Golongan / Pangkat : IV a / Penata  
Jabatan Fungsional Akademik : Lektor Kepala  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan  
Alamat : Jl. Willem Iskandar Ps V Medan Estate - Medan  
Telp./Faks. : 061- 6613365  
Alamat Rumah : Perum. Tanjung Anom No. D-95 Medan  
Telp./Faks. : HP 085262821488  
Alamat e-mail : [rimba\\_ciptaan@yahoo.co.id](mailto:rimba_ciptaan@yahoo.co.id)

| No. | Nama Perguruan Tinggi       | Gelar | Tahun Seleksi | Bidang Studi |
|-----|-----------------------------|-------|---------------|--------------|
| 1.  | Pascasarjana ISI Yogyakarta | M.Sa  | 2005          | Kajian Seni  |
| 2.  | STSR 'ASRI' Yogyakarta      | Drs   | 1983          | Seni Lukis   |

### a. Pengalaman Penelitian

| No. | Judul Penelitian  | Tahun | Peran Status | Jenis Penelitian                     | Pemberi Dana    |
|-----|---|-------|--------------|--------------------------------------|-----------------|
| 1.  | Penciptaan Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                         | 2011  | Anggota      | Hibah Bersaing                       | Unimed          |
| 2.  | Penciptaan Relief Reproduksi Berbahan Resin dan Berbasis Bentuk Seni Rupa Etnis dan Agama Sebagai Model Seni Wisata di Sumatera Utara   | 2010  | Anggota      | Hibah Kompetisi Strategis Nasional s | Dikti Kemdiknas |
| 3.  | Penciptaan Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                         | 2010  | Anggota      | Hibah Bersaing                       | Dikti Kemdiknas |
| 4.  | Penciptaan Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara dengan Kemasan Media Interaktif                         | 2009  | Anggota      | Hibah Bersaing                       | Dikti           |
| 5.  | Matahari dalam Lukisan Karya Affandi: Sebuah Kajian Semiotika   | 2005  | Ketua        | Mandiri                              | Mandiri         |
| 6.  | Analisis Penerapan Elemen estetis dan Prinsip-prinsip Desain Pada Seni Lukis Abstrak Medan  | 2002  | Anggota      | Dosen Muda                           | Dikti           |
| 7.  | Pengembangan Desain Produk Aksesoris Perak Dengan Pola Ragam Hias Tradisional Daerah Sumatera Utara Sebagai Elemen Dekorasi Benda Pakai | 2001  | Anggota      | Dosen Muda                           | Dikti           |



**b. Tulisan di Mass media**

| Tahun | Judul  | Penerbit/Jurnal               |
|-------|--|-------------------------------|
| 2009  | Mencari Ruang Kesenian; Apa Kabar Medan?                             | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2009  | Pameran Lukisan; Refleksi Kesadaran Melihat Alam Tanpa Illusi        | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2009  | Seni Lukis Medan: Belajar Dari Seni Rupa Tradisional                 | Majalah Visual Arts, Jakarta. |
| 2008  | Penggeseran Etnisitas: Gelisah Para Seniman Mencari Tanda-Tanda Diri | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2008  | Pemberontak itu Anak Kuli Kontrak dari Kisaran                       | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2008  | Teknik Transfigurasi Sebuah Gagasan                                  | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2008  | Karikatur: Seni Yang Bermamfaat, Kejam, Sekaligus Berbahaya          | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2008  | Pelukisan Pemandangan; Metode Kuno Yang Tetap Diaminati              | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2008  | Seni Rupa Medan: Sosio Kultural Yang Terabaikan                      | Majalah Visual Arts, Jakarta  |
| 2008  | Perempuan Dalam Kultus Para Seniman                                  | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2008  | Simbol Artistik Merupakan Respon Seniman Terhadap Alam               | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2008  | Garis-garis Artistik Menghidupkan                                    | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2008  | Ekspresi Seniman Membawa Nyawa Zaman                                 | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Isyarat Kehidupan Dalam Imajinasi Anak-anak Jalanan                  | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Tekanan Politik Atas Seniman   | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Bingkai Medan < Nadem; Seni Fotografi Multitafsir                    | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Mengungkap Perlawanan Estetika Kompeni                               | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Wacana Seni Rupa: Seniman Naif                                       | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Politik Sebagai Pelatuk Hadirnya Seni Lukis Abstrak di Indonesia     | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Bercermin dari Pameran Seni Rupa Nusantara 2007; Demi Majajsa        | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Memahami Lukisan Realisme Ternyata Tidak Gampang                     | Koran Analisa Minggu, Medan.  |
| 2007  | Pameran Lukisan Hitam-Putih; Goresan Jago-                           | Koran Analisa Minggu,         |

|      |  |  |
|------|--|--|
|      | Jago Tua   | Medan.                                 |
| 2007 | Makna Perubahan di Tengah Warna Legam Lukisan Iconik   | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | Semiotika Gajah dan Pelanduk   | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | Mimpi Buruk Dalam Catatan Hotland Tobing   | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | Kunci Nada Gradasi Warna Pastel dalam Ekspresi Artistik  | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | Fenomena Seni Kontemporer dan Hilangnya Sekat-Sekat Seni   | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | Seni Lukis Ruang Publik Sebagai Media Alternatif Ekspresi Artistik   | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | 40 Tahun Simpansari, Riwayatmu Kini  | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | Ketika Falsafah 'Daripada Tidak Berbuat Apa-apa' Itu Dilirik Kolektor  | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | Seni Mengabdikan Pada Nilai-Nilai Kemanusiaan  | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2007 | Objek Kajian Lukisan Terletak Pada 'Subject Matter' Bukan Pada Mediasnya   | Koran Analisa Minggu, Medan.           |
| 2006 | Matahari Dalam Lukisan Karya Affandi: Sebuah Kajian Semiotika.   | Jurnal Seni Rupa FBS Unimed            |
| 2001 | Pemanfaatan Potongan-potongan Rotan Sisa Industri Mebel Untuk Menciptakan Produk Cenderamata   | Jurnal LPM Unimed                      |
| 2001 | Pengembangan Desain Artistik Grafis dan Produksi Pada Kertas Bekas Kantongan Semen Untuk Kawasan Wisata dan Fungsi Lain Sebagai Keunggulan Nilai Ekonomi | Jurnal BAHAS No. 40 Januari-Maret 2001 |

### c. Pengabdian Kepada Masyarakat

| Tahun | Kegiatan   |                       |
|-------|--|-----------------------|
| 2007  | Gerakan Nasional Percepatan Pemberantasan Buta Aksara melakukan pelatihan Baca - Tulis - Hitung pada masyarakat Desa Air Hitam, Simpang Dolok, Guntung, Perupuk, dan Gambus Laut Kabupaten Batu Bara | LPM Unimed            |
| 2006  | Juri Lomba Mewarna Kompas-Gramedia-BNI-Tapenas Fair  | Gramedia - BNI        |
| 2001  | Pengembangan Desain Produk Aksesoris Perak Dengan Pola Ragam Hias Tradisional Daerah Sumatera Utara Sebagai Elemen Dekorasi Benda Pakai  | LPM Unimed            |
| 2000  | Melalui Program Jaring Pengaman Sosial melakukan pelatihan sablon dan menganyam pada masyarakat Desa Laut Dendang, Kabupaten Deli Serdang  | Perada Sumatera utara |



**Makalah/Poster**

| Tahun | Judul   | Penyelenggara               |
|-------|---|-----------------------------|
| 2009  | Realisme 'Indonesia-Malaysia' Art Exhibition  | TO2 Fine Art Gallery        |
| 2007  | Ragna Bahasa Seni Rupa Sumatera Utara<br>(Kuratiprial)                              | Dekranasda Sumut            |
| 2007  | Pembudayaan penulisan artikel seni rupa di<br>surat kabar oleh mahasiswa (Workshop) | Jurusan Seni Rupa<br>Unimed |
| 2006  | Metal and Ceramic Sculpture Exhibition<br>(Kuratiprial)                             | Galeri Lak-lak Medan        |
| 2006  | Garis-garis Artistik yang Menghidupkan<br>(Kuratiprial)                             | Simpasri Medan              |

Medan, 20 November 2011



**Drs. R. Triyanto, M.Sn**  
**NIP. 091104018120030**





# MUSEUM PUSAKA NIAS

Jl. Yos Sudarso No. 134-A, P.O. Box 16, Gunungsitoli 22812

Telep. (0639) 21920, 22288 Fax: (0639) 21920

E-mail: sekretaris@museum-nias.org Website: www.museum-nias.org  
NIAS – SUMATERA UTARA – INDONESIA

## SURAT KETERANGAN

Nomor: 683/SPN-M/17/VII/2010

Direktur Museum Pusaka Nias Gunungsitoli menerangkan bahwa:

- Nama : 1. Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum  
2. Drs. Nelson Tarigan M.Si.  
Pekerjaan : Dosen FBS Universitas Negeri Medan

telah mengunjungi Museum Pusaka Nias di Gunungsitoli dalam rangka survey verbal dan visual koleksi museum untuk melengkapi data penelitian hibah bersaing berjudul:

**"PENCiptaan ANEKA MODEL HIASAN PINGGIR GRAFIS BERDASARKAN BENTUK RAGAM HIAS NIAS DAN ARTEFAK KUNO ETNIS SUMATERA DENGAN MEDIA INTERAKTIF."**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sepertiunya.

Dibuat di : Gunungsitoli  
Pada Tanggal : 07 Juli 2010

\_\_\_\_\_, Direktur Museum Pusaka Nias,



*Ntuli*  
Nata'atui Duha, S.Pd.  
Wakil Direktur





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

Jl. Willem Iskandar Per.V - Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221 telp. (061) 6613265, 6613276, 6618754,  
Fax. (061) 6614002 - 6613319, Laman : [www.Unimed.ac.id](http://www.Unimed.ac.id)

**SURAT PERINTAH MULAI KERJA (SPMK)**

Nomor : 01988 /UN33.17/SPMK/2011

Tanggal : 21 Maret 2011

Pada hari ini Senin, tanggal dua puluh satu bulan Maret tahun Dua ribu sebelas, kami yang bertandatangan dibawah ini :

1. Drs. Wildansyah Lubis, M.Pd. : Berdasarkan Surat Keputusan Mendiknas R.I. Nomor : 783 / A. A3/KU/2011, tanggal 03 Januari 2011 tentang Pengangkatan Pejabat Pembuat Komitmen Dana Eks Pembangunan Unimed, bertindak untuk dan atas nama Rektor untuk selanjutnya dalam SPMK ini disebut sebagai : **PIHAK PERTAMA.**
2. Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum: Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan ,dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Ketua Peneliti. Rekening pada Bank BNI Cabang Medan No. A/C : 0057686377 untuk selanjutnya dalam SPMK ini disebut sebagai : **PIHAK KEDUA.**

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Perjanjian Kerja dengan ketentuan sebagai berikut :

**PASAL 1  
JENIS PEKERJAAN**

PIHAK PERTAMA memberi Tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima Tugas tersebut untuk melaksanakan Pekerjaan Penelitian Penciptaan Aneka Model Hiasan Pinggir Grafis Berdasarkan Ragam Hias Etnis di Sumatera Utara Dengan Kemasan Media Interaktif yang menjadi tanggung jawab PIHAK KEDUA.

**PASAL 2  
DASAR PELAKSANAAN PEKERJAAN**

Pekerjaan dilaksanakan oleh PIHAK KEDUA atas dasar ketentuan yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari SPMK ini, yaitu :

1. Sesuai dengan proposal yang diajukan
2. UU RI No. 17 Tahun 2003, tentang Keuangan Negara.
3. UU RI No. 1 Tahun 2004, tentang Perbendaharaan Negara
4. UU RI No. 15 Tahun 2004, tentang Pemeriksaan Pengelolaan dan Tanggungjawab Keuangan Negara

**PASAL 3  
PENGAWASAN**

Untuk Pelaksanaan Pengawasan dan Pengendalian Pekerjaan adalah Tim SPI Unimed dan Pejabat Pembuat Komitmen Dana Eks Pembangunan Unimed.

**PASAL 4  
NILAI PEKERJAAN**

PIHAK PERTAMA memberi dana pelaksanaan pekerjaan yang disebut pada pasal 1 tersebut sebesar Rp. 50.000.000,- (Lima puluh juta rupiah) termasuk pajak-pajak yang dibebankan kepada dana DIPA Unimed T.A. 2011 Nomor : 0649/023-04.2.01/02/2011. tanggal 20 Desember 2010.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL**  
**UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

Jl. Willem Iskandar Par.V - Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221 telp. (061) 6613265, 6613276, 6618754,  
Fax. (061) 6614002 - 6613319, Laman : www.Unimed.ac.id

**PASAL 5**  
**CARA PEMBAYARAN**

Pembayaran dana pelaksanaan pekerjaan yang tersebut pada pasal 4 dilaksanakan secara bertahap, sebagai berikut :

1. Tahap I (Pertama) sebesar  $40\% \times 50.000.000,- = \text{Rp. } 20.000.000,-$  (Dua puluh juta rupiah), dibayar sewaktu penyerahan Proposal dan Penandatanganan Surat Perintah Mulai Kerja (SPMK) oleh kedua belah pihak.
2. Tahap II (Kedua) sebesar  $30\% \times 50.000.000,- = \text{Rp. } 15.000.000,-$  (Lima belas juta rupiah), dibayar setelah PIHAK KEDUA menyerahkan Laporan Kemajuan Pekerjaan dengan Bobot minimal 75 %. Dan menyerahkan bukti setor pajak (SSP) yang telah divalidasi Bank.
3. Tahap III (Ketiga) sebesar  $30\% \times 50.000.000,- = \text{Rp. } 15.000.000,-$  (Lima belas juta rupiah), dibayar setelah PIHAK KEDUA menyerahkan Laporan Hasil Pekerjaan dengan Bobot 100%. Dan menyerahkan bukti setor pajak (SSP) yang telah divalidasi Bank.

**PASAL 6**  
**JANGKA WAKTU PELAKSANAAN**

1. Jangka waktu pelaksanaan Pekerjaan sampai 100 % yang disebut pada pasal 1 perjanjian ini ditetapkan selama 255 hari kelender terhitung sejak tanggal 21 Maret s/d 30 Nopember 2011.
2. Waktu Penyelesaian tersebut dalam ayat 1 Pasal ini tidak dapat dirubah oleh PIHAK KEDUA.

**PASAL 7**  
**LAPORAN**

1. PIHAK KEDUA harus menyampaikan naskah artikel hasil penelitian ke Lembaga Penelitian (Lemlit) dalam bentuk Hard Copy dan Softcopy dalam compact disk (CD) untuk diterbitkan pada Jurnal Nasional terakreditasi dan bukti pengiriman disertakan dalam laporan.
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan, PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil penelitian melalui forum yang dikordinasikan oleh Pusat Penelitian yang sesuai dan pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
3. Seminar Penelitian dilakukan di jurusan/program studi dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta seminar serta diketahui oleh Pusat Penelitian.
4. Bahan dan laporan pelaksanaan Seminar dimaksud disampaikan ke Lembaga Penelitian Unimed sebanyak 2 (dua) eksemplar.
5. Peserta seminar terbaik dari setiap jurusan wajib menyeminarkan hasil penelitian di Lembaga Penelitian Unimed.
6. PIHAK KEDUA menyampaikan Laporan Akhir Pelaksanaan Pekerjaan kepada PIHAK PERTAMA sebanyak 4 (Empat) eksemplar yang akan didistribusikan kepada :
  - 1) PIHAK PERTAMA sebanyak 1 (Satu) eksemplar (ASLI)
  - 2) Kantor SPI Unimed sebanyak 1 (Satu) eksemplar.
  - 3) Kantor LEMLIT 2 (Dua) Eksemplar
7. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan Laporan Realisasi Penggunaan Dana Pelaksanaan Pekerjaan Penelitian Kepada PIHAK PERTAMA

**PASAL 8**  
**SANKSI**

1. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan jangka waktu pelaksanaan yang tercantum dalam pasal 6 perjanjian ini, maka untuk setiap hari keterlambatan PIHAK KEDUA wajib membayar





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL**  
**UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

Jl. Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221 telp. (061) 6613265, 6613276, 6618754,  
Fax. (061) 6614002 - 6613319, Laman : www.Unimed.ac.id

- denda keterlambatan sebesar 1 %/hari dengan maksimum denda sebesar 5 % dari nilai pekerjaan yang disebut pada pasal 4
2. Apabila pelaksana Pekerjaan melataikan kewajibannya baik langsung atau tidak langsung yang merugikan keuangan negara diwajibkan mengganti kerugian dimaksud.

**PASAL 9**  
**PENUTUP**

Surat Perintah Mulai Kerja (SPMK) ini dibuat rangkap 4 (Empat) dengan ketentuan sebagai berikut :

|                      |  |
|----------------------|--|
| 1 (satu) lembar pada | : Kantor Dana Eks Pembangunan Unimed.                      |
| 1 (satu) lembar pada | : Ketua Peneliti   |
| 1 (satu) lembar pada | : Kantor Pelayanan dan Perbendaharaan Negara (KPPN) Medan. |
| 1 (satu) lembar pada | : Kantor SPI Unimed.                                       |

Demikian Surat Perintah Mulai Kerja (SPMK) ini diperbuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

**PIHAK KEDUA :**  
Ketua Peneliti

Drs. Dermawan Sembiring, M.Hum  
NIP. 19531001 198803 1 001

**PIHAK PERTAMA :**  
Pejabat Pembuat Komitmen  
Dana Eks Pembangunan Unimed.

Drs. WILDANSYAH LUBIS, M.Pd.  
NIP. 19581111 198601 1 001