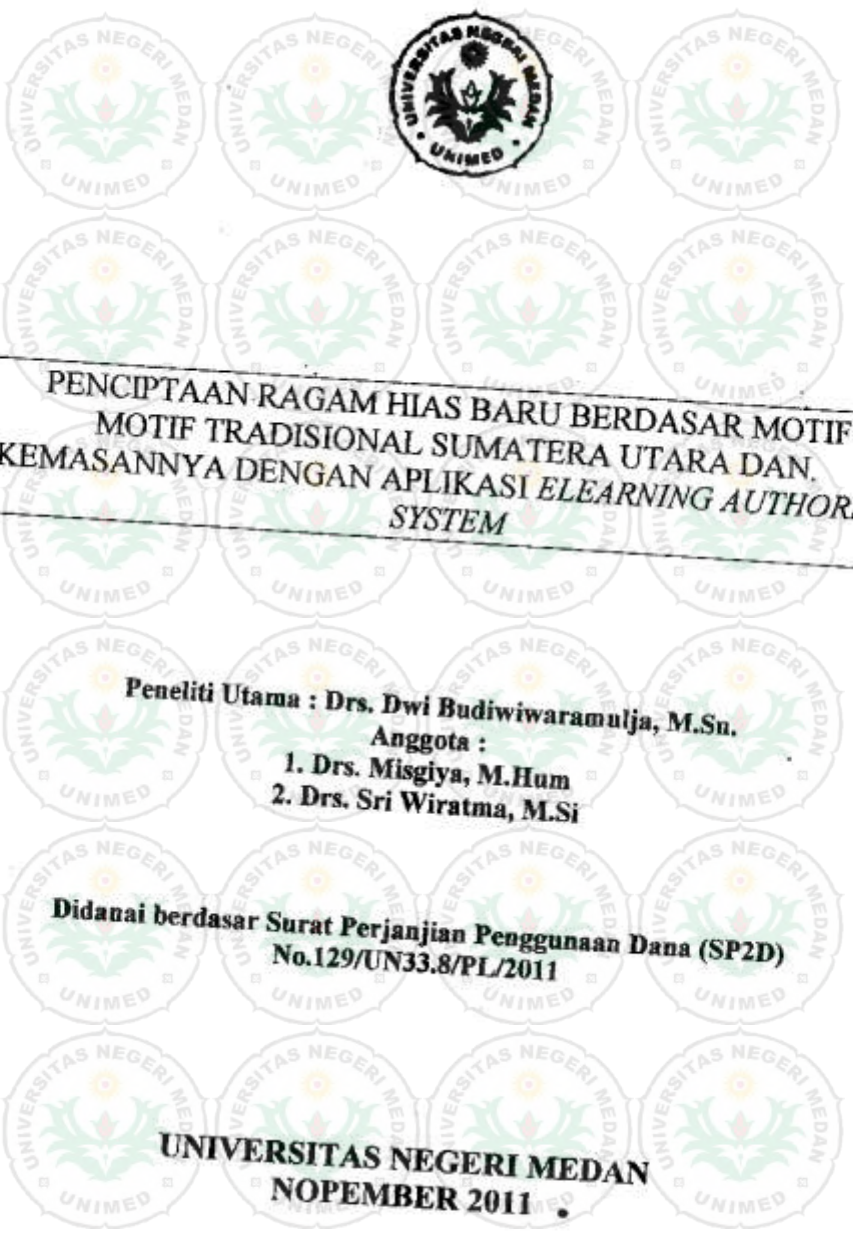


LAPORAN PENELITIAN HIBAH BERSAING

**PENCiptaan Ragam Hias Baru Berdasar Motif-
Motif Tradisional Sumatera Utara dan
Kemasannya dengan Aplikasi *ELEARNING AUTHORIZING*
SYSTEM**

Peneliti Utama : Drs. Dwi Budiwiwaramulja, M.Su.

Anggota :

- 1. Drs. Misgiya, M.Hum**
- 2. Drs. Sri Wiratma, M.Si**

**Didanai berdasar Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D)
No.129/UN33.8/PL/2011**

**UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
NOPEMBER 2011**

HALAMAN PENGESAHAN

- 1. Judul Penelitian** : Penciptaan Ragam Hias Baru Berdasar Motif-Motif Tradisional Sumatera Utara Dan Kemasannya Dengan Aplikasi *Elearning Authoring System*
- 2. Ketua Peneliti**
- a) Nama lengkap : Drs. Dwi Budiwiwaramulja, M.Sn.
 - b) Jenis Kelamin : L
 - c) NIP : 196017071989031004
 - d) Jabatan Fungsional : Lektor
 - e) Bidang Keahlian : Seni Rupa (Seni Lukis, Meng-gambar Ilustrasi dan Grafis Komputer)
 - f) Fakultas/Jurusan : FBS/ Jurusan Pendidikan Seni Rupa
 - g) Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
 - h) Tim Peneliti

NO	Nama dan Gelar Akademik	Bidang Keahlian	Fakultas/ Jurusan	Perguruan Tinggi
a.	Drs. Misgiya, M.Hum NIP.196211051990031012	Seni Kria, ragam hias, Humaniora	FBS Unimed	Unimed
b.	Drs. Sri Wiratma, M.Si NIP.196003301989031002	Ragam Hias, Batik, Antropologi Seni	FBS Unimed	Unimed

- 3. Pendanaan dan jangka waktu penelitian**
- a. Jangka waktu penelitian yang diusulkan : 3 Tahun
 - b. Biaya total yang diusulkan : Rp. 150.000.000,-
 - c. Biaya yang disetujui tahun 2011 : Rp.42.500.000,-
- Medan, 9 Nopember 2011

Ketua Peneliti



DR. Isda Pramunian, M.Hum.
NIP. 196412071991032002

Drs. Dwi Budiwiwaramulja, M.Sn
NIP. 196007171989031004



Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Ridwan Abd. Sani, M.Si.
NIP.196406101988031017

RINGKASAN DAN SUMMARY

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan ornamen alternatif yang diciptakan berdasar motif-motif tradisional Sumatera Utara. Pada tataran akademik produk diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau buku tentang ragam hias. Pada tataran lainnya, produk diharapkan dapat memperoleh patent. Penciptaan ini penting guna menunjang berbagai kebutuhan pendidikan seni rupa yang keberlanjutan yang berakar budaya lokal.

Pada tahun ini, penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi potensi sumber daya yaitu kondisi ragam hias di Sumatera Utara dan potensi diri dalam menciptakan produk. Identifikasi dilakukan melalui data primair dan skundair pada data cetak dan digital di beberapa daerah di Medan, Kabanjahe, Dairi dan Kisaran. Ratusan data ditemukan dan dilakukan seleksi hingga menjadi 100 photo ragam hias. Berdasar data, peneliti menerapkan "mindmap" dan "Scamper" sebagai metode atau konsep untuk menciptakan sketsa produk ragam hias alternatif. Dalam penciptaan ini tim menghasilkan sketsa desain hitam putih sejumlah 69 gambar, dan desain warna sebanyak 34 gambar. Produk ini dikemas dalam CD interaktif sesuai konsep Digital Photo Gallery.

Berdasar temuan yang diperoleh tim peneliti menyarankan agar peneliti dapat melanjutkan kegiatan pada tahap redesain, dan apresiasi serta evaluasi melalui pameran atau diskusi ilmiah. Pameran dan diskusi ilmiah dimaksudkan untuk menerima masukan dari masyarakat ilmiah.

SUMMARY

This study was conducted to generate alternative ornaments created by the traditional motifs of North Sumatra. At the academic level expected product can be used as a medium of learning or books on ornaments. At another level, the product is expected to obtain a patent. Creation is important to support the various needs of art education that sustainability is rooted local culture.

This year, the study was conducted to identify potential resource that is decorative condition in North Sumatra and the potential in creating the product. Identification is done through primary data and skundair in print and digital data in some areas in Medan, Kabanjahe, Dairi and Range. Hundreds of the data was found and carried up into 100 photo selection ornamentation. Based on the data, the researchers applied a "mindmap" and "Scamper" as a method or concept sketch to create an alternative decorative products. In this creation of the design team produced a black and white sketch drawing number 69, and color design as much as 34 images. This product is packaged in accordance with the concept of interactive CD Digital Photo Gallery.

Based on the findings made by a team of researchers suggested that researchers can continue their activities at this stage of redesigning, and appreciation and evaluation through the exhibition or scientific discussion. The exhibition and the scientific discussion is intended to receive input from the scientific community.

Key word: Ragam hias, motif, penciptaan, Sumatera Utara

PRAKATA

Assalammu alaikum wr. wb.

Puji syukur kami sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Berilmu, karena petunjuk-Nya maka kegiatan penelitian tentang ini dapat diselesaikan dengan baik.

Seiring dengan ini, kami sampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak telah membantu sehingga terselesainya penelitian, antara lain adalah :

1. Yth. Prof.Dr. Ibnu Hajar, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Medan
2. Yth. Suryo Hapsoro Tri Utomo, selaku direktur Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Dirjen Dikti Kementerian Pendidikan Nasional.
3. Yth. Dr.Ridwan Abd. Sani, M.Si. selaku ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan
4. Yth. Kepala Museum Sumatera Medan
5. Yth. DR. Isda Pramuniati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
6. Diren Dikti Kementrian Pendidikan Nasional yang
7. Kolega atau dosen di Jurusan Seni rupa yang tidak dapat kami tulis satu-persatu.

Dengan terselesainya penelitian ini, kami berharap laporan dan produk penelitian dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan seni rupa, serta dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk dilaksanakan penelitian tahap kedua pada tahun 2011 guna tercapainya perkembangan ragam hias daerah yang berkelanjutan.

Assalammu alaikum wr. wb.

Medan, 10 Nopember 2011

Ketua Peneliti,

ttd

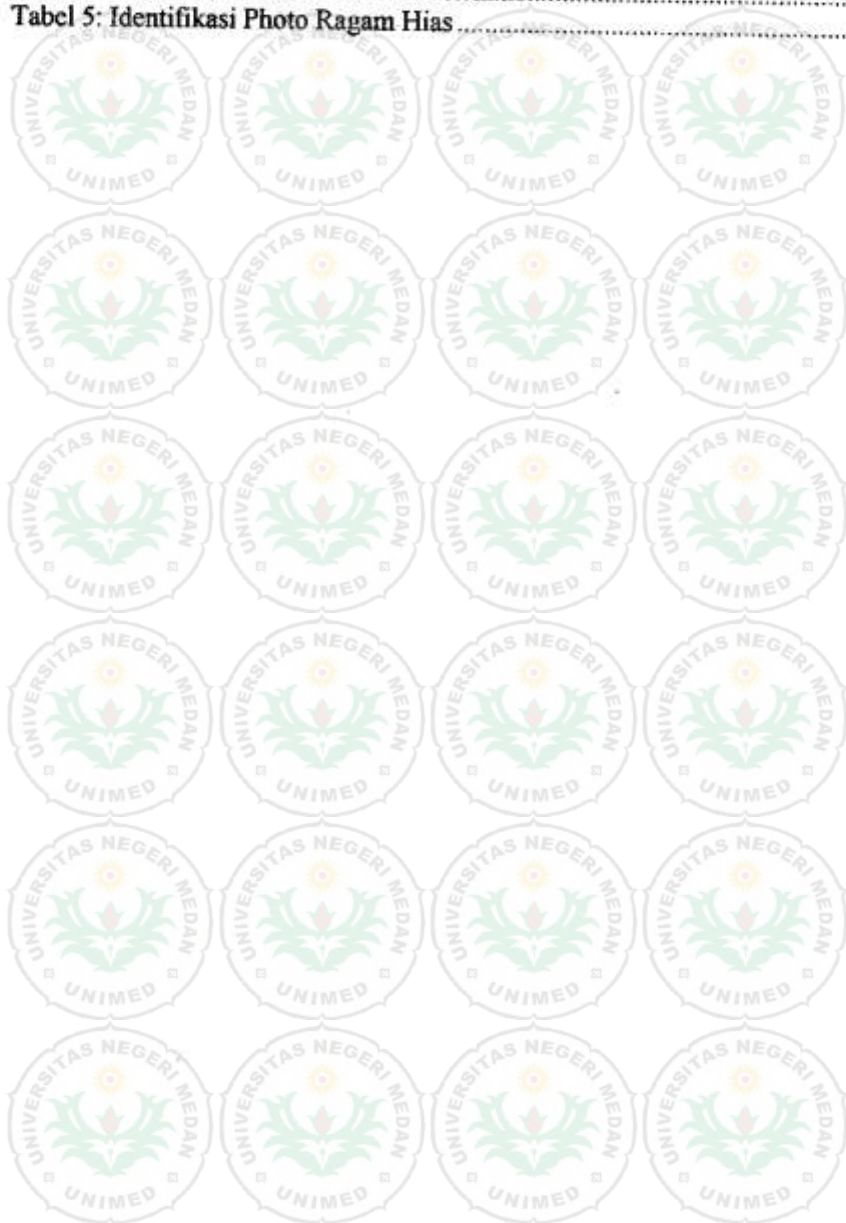
Drs. Dwi Budiwiwaramulja, M.Sn.
NIP. 196017071989031004

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR.....	i
RINGKASAN DAN SUMMARY.....	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR PHOTO.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Urgensi Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Ragam Hias Tradisional, Perubahan dan Penciptaan Baru.....	6
C. Modifikasi dalam Metode Scamper dan Penciptaan Ragam Hias.....	8
D. <i>Mind Map</i> ® Bidang Seni Rupa.....	11
E. Program Aplikasi Komputer.....	13
F. Hasil Yang Sudah Dicapai.....	13
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	15
A. Tujuan.....	15
B. Manfaat Penelitian.....	15
BAB IV METODE PENELITIAN.....	17
A. Lokasi Penelitian.....	17
B. Prosedur Survei dan Eksperimentasi desain.....	17
C. Instrumen Penelitian.....	18
D. Kriteria dan Analisis Data Visual.....	18
BAB V HASIL PENELITIAN.....	20
A. Hasil Penelitian.....	20
B. Temuan Penelitian.....	22
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	27
A. Simpulan.....	27
B. Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Tahapan, Indikator dan Hasil	20
Tabel 2: Daftar Photo dan Karya	26
Tabel 3: Identifikasi Data Photo	97
Tabel 4: Identifikasi Sketsa Desain Alternatif	97
Tabel 5: Identifikasi Photo Ragam Hias	98



DAFTAR PHOTO

Photo 1: 001_IMG_3730_Kantor Kabupaten Kabanjahe.....	31
Photo 2: 002_IMG_3815_Rumah adat Batak Karo di desa Lingga.....	31
Photo 3: 003_IMG_3821_Ragam Hias pada rumah adat Batak Karo.....	31
Photo 4: 004_Museum SU Koleksi 03.1018_Ornamen Embun Sikawiten Karo.....	32
Photo 5: 005_IMG_3813_Embun Sekawiten di Desa Lingga.....	32
Photo 6: 006_IMG_3729_Embun Sikawiten di Kab_Kabanjahe3.....	32
Photo 7: 007_IMG_3772_Pangretret a.....	33
Photo 8: 008_IMG_3753_Pangretret b.....	33
Photo 9: 009_IMG_0152_Tapak Raja Sulaiman di Lingga.....	33
Photo 10: 010_Bindu Natogog di Lingga.....	34
Photo 11: 011_IMG_0141_Telapak Raja Sulaiman di Lingga.....	34
Photo 12: 012_IMG_0131_Pangretret di Lingga.....	34
Photo 13: 013_IMG_0149_Pangretret di Desa Lingga.....	34
Photo 14: 014_IMG_0119_Motif Tutup dadu dan bunga.....	35
Photo 15: 015_IMG_0119_Motif Embun Sikawiten dan tutup dadu.....	35
Photo 16: 016_IMG_0119_Motif Tutup dadu dengan variasi.....	35
Photo 17: 017_IMG_0119_E Museum Lingga.....	35
Photo 18: 018_IMG_0119_F Museum Lingga.....	36
Photo 19: 019_IMG_0119_G Museum Lingga.....	36
Photo 20: 020_IMG_0125_H Bunga gandum di Museum Lingga.....	36
Photo 21: 021_IMG_0125_H Cimba Lau dan Tutup Dadu di Museum Lingga.....	37
Photo 22: 022_IMG_0125_I Tapak Raja Sulaiman di Museum Lingga.....	37
Photo 23: 023_IMG_0125_J Tapak Raja Sulaiman di Museum Lingga.....	37
Photo 24: 024_IMG_0125_I Embun Sikawiten di Museum Lingga.....	37
Photo 25: 025_IMG_0152_Telapak Raja Sulaiman di Lingga.....	38
Photo 26: 026_IMG_0123_B Ornamen di Gereja Lingga.....	38
Photo 27: 027_IMG_0115_Ayo rumah.....	38
Photo 28: 028_IMG_0190_Ayo Rumah di Bukit Kubu Berastagi.....	39
Photo 29: 029_IMG_0123_Ragam Hias di Gereja Lingga.....	39
Photo 30: 030_IMG_0120_Ayo Rumah di Gereja Lingga.....	39
Photo 31: 030_IMG_0120_Ayo Rumah di Gereja Lingga.....	40
Photo 32: 032_IMG_1302_Motif Ornamen di Istana Maimun.....	40
Photo 33: 033_IMG_1349_Ornamen di Istana Maimun.....	40
Photo 34: 034_IMG_1349_Motif di Istana Maimun.....	41
Photo 35: 035_IMG_1288_Motif Pinggir dan Sudut di Istana Maimun.....	41
Photo 36: 036_IMG_1274_Motif di Istana Maimun.....	41
Photo 37: 037_IMG_1327_Motif Pinggir di Istana Maimun.....	42
Photo 38: 038_IMG_2303_Ornamen pada Busana pegawai Pemda Dairi.....	42
Photo 39: 039_IMG_2303_Motif Perhem Kumeke pada Busana PNS Penda Dairi..	42
Photo 40: 040_IMG_2303_Motif Perhem Kumeke pada busana PNS Pemda Dairi.	42
Photo 41: 041_IMG_2305_Pehembun Kumeke Dairi di Sidikalang.....	43
Photo 42: 042_IMG_2305_Motif Boraspati Dairi di Sidikalang.....	43
Photo 43: 043_IMG_2305_Motif Pehembun Kumeke Dairi di Sidikalang.....	43
Photo 44: 044_IMG_2320_Gorga Nengger (Nipermunung) Dairi di Dinas Kebudayaan Sidikalang.....	43
Photo 45: 045_IMG_2325_Motif Bengbeng Hari Dairi.....	44

Photo 46: 046_IMG_2325_Motif Berru Dairi	44
Photo 47: 047_IMG_2325_Motif bagian atas atap rumah Dairi	44
Photo 48: 048_IMG_2325_Motif dari bagian atas rumah Dairi	44
Photo 49: 049_IMG_2325_Ragam Hias Dairi dengan paduan beberapa motif	45
Photo 50: 050_IMG_2351_Si Kabeng-kabeng rumah adat di Sumbul Dairi	45
Photo 51: 051_IMG_2352_Ragam Hias bagian atas Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	46
Photo 52: 052_IMG_2353_Bagian tengah Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi_1	46
Photo 53: 053_IMG_2353_Ragam Hias Jenggar-jenggar bagian atas Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	47
Photo 54: 054_IMG_2353_Ornamen Bagian tengah atas Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	48
Photo 55: 055_IMG_2353_Bagian Ornamen atas Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	48
Photo 56: 056_IMG_2353_Sayap bagian kanan pada atap tengah rumah Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	48
Photo 57: 057_IMG_2353_Motif Lubang angin Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	49
Photo 58: 058_IMG_2353_Gerga Perkukup Manun Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi_5	49
Photo 59: 059_IMG_2310_Motif Dasar Dairi	49
Photo 60: 060_IMG_2353_Sayap kiri Jenggar-jenggar pada rumah Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	50
Photo 61: 061_IMG_5558_Motif Sihilap Bajaronggi Batak Simalungun	50
Photo 62: 062_IMG_5586_Motif Bunga Bongbong	51
Photo 63: 063_IMG_5586_Motif Sihilap Bajaronggi Batak Simalungun	51
Photo 64: 064_IMG_5585_Motif Batak Simalungun_1	51
Photo 65: 065_IMG_5592_Motif Gorga Suleppat Batak Simalungun	51
Photo 66: 066_IMG_5657_Gorga Bohi bohi (Munung) Batak Simalungun	52
Photo 67: 067_IMG_5662_Ragam Hias Batak Simalungun	52
Photo 68: 068_IMG_5662_Ragam Hias Batak Simalungun_4	53
Photo 69: 069_IMG_5590_Gorga Manangki Bakar Batak Simalungun	53
Photo 70: 070_IMG_5585_Porkis Marodor Batak Simalungun	53
Photo 71: 071_Boraspati Batak Simalungun_2	54
Photo 72: 072_IMG_5562_Gorga Desa na uwaluh (Bindu Matagu) Simalungun	54
Photo 73: 073_IMG_5599_Gorga Silobur Pinggan Batak Simalungun di Balai Bolon Adat	54
Photo 74: 074_IMG_5595_Gorga Bohi-Bohi (Munung)	55
Photo 75: 075_IMG_5641_Motif Batak Simalungun	55
Photo 76: 076_IMG_5679_Ragam Hias Batak Simalungun_3	55
Photo 77: 077_IMG_5669_Motif Batak Simalungun_3	56
Photo 78: 078_IMG_5600_Gorga Bordat Marsihutuan	56
Photo 79: 079_IMG_5578_Gorga Sayur Metua Batak Simalungun	56
Photo 80: 080_IMG_5578_Gorga PinarAppul-appul Batak Simalungun	57
Photo 81: 081_IMG_5568_Gorga Pinar Assi-assi Batak Simalungun	57
Photo 82: 082_IMG_5571_Dua Motif pada tiang bangunan Batak Simalungun	57
Photo 83: 083_IMG_5571_Motif pada tiang bangunan Batak Simalungun	58
Photo 84: 084_IMG_5556_Gorga gatip-gatip pada tiang bangunan Batak	58
Photo 85: 085_IMG_2236_Motif Simalungun di Museum Simalungun	58
Photo 86: 086_IMG_2251_Gorga Bohi-bohi (munung) di Museum Simalungun	59
Photo 87: 087_IMG_0523_Gorga Dalihan na Tolu Museum SU	59

Photo 88: 088_Museum Su_Koleksi 03_Pengretret.1008.....	59
Photo 89: 089_IMG_2251_Motif ornamen risplang di Museum Simalungun.....	60
Photo 90: 090_IMG_2255_Tanduk Horbou.....	60
Photo 91: 091_IMG_2259_Gorga Porkis Bakar di Museum Simalungun.....	60
Photo 92: 092_MG_2244_Ragam Hias pada bangunan Museum Simalungun.....	61
Photo 93: 093_Museum SU_03.247_Motif pada alat rumah tangga.....	61
Photo 94: 094_03.247_Koleksi Museum SU_Karakter ikatan tali pada alat rumah tangga.....	62
Photo 95: 095_Museum SU Koleksi 03.249_Motif karakter bentuk alat rumah tangga	62
Photo 96: 096_Museum SU_03.28_Ragam hias pada alat.....	63
Photo 97: 097_Museum SU_Koleksi 03.61_Motif pada alat rumah tangga.....	63
Photo 98: 098_Museum SU Koleksi 03.1009_Ornamen Pucuk Rebung Karo.....	63
Photo 99: 099_Museum SU Koleksi 03.1025_Gerga Umang Batak Karo.....	64
Photo 100: 100_Museum SU koleksi 03.1026_Tolak Paku_Ragam Hias Karo.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: <i>Mindmap</i> alternatif bentuk ragam hias baru oleh D. Budiwiwaramulja ..	12
Gambar 2 : Penciptaan Ragam Hias berdasar Ornamen Melayu Deli Roda Bunga dan Burung (Budiwiwaramulja, 1993).....	13
Gambar 3: Menu Galeri digital Ragam Hias Sumatera Utara dan Pengembangannya	21
Gambar 4: Navigasi Galeri Photo Motif dan Ragam Hias Sumatera Utara	21
Gambar 5: Navigasi Gambar Desain Alternatif.....	22
Gambar 6: Rumah adat Suku Batak Karo yang roboh di desa Lingga	22
Gambar 7: Kerusakan rumah adat ini di desa Lingga Kabanjahe ini sejak 2010	23
Gambar 8: Detail perwujudan Ragam Hias	23
Gambar 9: Detail motif ragam hias	24
Gambar 10: Rumah adat "Si Kabeng-kabeng" di desa Sumbul Dairi	25
Gambar 11: Detail ragam hias pada rumah adat "Si Kabeng-kabeng"	25
Gambar 12: Detail ragam hias pada bagian atas rumah adat "Si Kabeng-kabeng"	26
Gambar 13 : Pengembangan motif Karo	65
Gambar 14: Pengembangan motif Karo 2	65
Gambar 15: Pengembangan motif Karo dan Simalungun	66
Gambar 16: Pengembangan motif Boraspati	66
Gambar 17. Variasi motif Barapati, Suncang Duri, Gimbang dan Mataniari.....	67
Gambar 18: Alternatif Ragam Hias Melayu	67
Gambar 19: Alternatif Ornamen Melayu dengan Variasi Pelana Kuda Pelana.....	68
Gambar 20: Variasi motif Melayu Pelana Kudan Pelana	68
Gambar 21: Alternatif Desain motif Batak Simalungun dan Toba.....	69
Gambar 22: Alternatif Desain.....	69
Gambar 23: Alternatif desain Embun Kawiten dan variasinya	70
Gambar 24: Alternatif desain gorga rumbak-rombak	70
Gambar 25: Alternatif desain dengan berbagi motif.....	71
Gambar 26: Alternatif variasi telapak raja Sulaiman, Pangretret dan variasinya	71
Gambar 27: Variasi hiasan pinggir dengan konsep ipon-ipon.....	72
Gambar 28: Embun Sikawiten.....	72
Gambar 29: Alternatif ragam hias Angkola Mandailing	73
Gambar 30: Alternatif Embun Sikawiten dengan berbagai motif	73
Gambar 31: Barapati dan Embun Sikawiten.....	74
Gambar 32: Deformasi Embun Sikawiten	74
Gambar 33: Komposisi simetris.....	74
Gambar 34: Alternatif ragam hias dengan motif Karo	75
Gambar 35: Barisan Boraspati	75
Gambar 36: Alternatif motif miring.....	76
Gambar 37: Alternatif Embun Sikawiten dengan prinsip keseimbangan	76
Gambar 38: Alternatif Embun Sikawiten	77
Gambar 39: Alternatif desain dengan bingkai	77
Gambar 40: Alternatif pengulangan berbasis Embun Sikawiten	78
Gambar 41: Desain tekstil berbasis Embun Sikawiten.....	78
Gambar 42: Tekstil model Embun Sikawiten.....	79
Gambar 43: Alternatif motif ulangan dengan bingkai	79
Gambar 44: Pengulangan melingkar, segi empat dan enam	80

Gambar 45: Boraspati alternatif.....	80
Gambar 46: Bingkai Boraspati alternatif.....	81
Gambar 47: Penyebaran simetris.....	81
Gambar 48: Alternatif motif dan pengulangannya.....	82
Gambar 49: Alternatif desain Dairi dengan pengulangan sejajar.....	82
Gambar 50: Alternatif desain motif isian dan bingkai.....	83
Gambar 51: Motif alternatif Karo.....	83
Gambar 52: Alternatif pengulangan miring dan bingkai.....	83
Gambar 53: Pengulangan melingkar dan isian lingkaran.....	84
Gambar 54: Pengulangan cermin.....	84
Gambar 55: Pengulangan multi cermin.....	84
Gambar 56: Alternatif ragam hias simetris.....	85
Gambar 57: Alternatif bingkai lingkaran.....	85
Gambar 58: Motif kepala burung berbasis ragam hias Karo.....	86
Gambar 59: Alternatif motif Karo 1.....	86
Gambar 60: Alternatif motif Karo 2.....	86
Gambar 61: Alternatif motif bunga Karo.....	87
Gambar 62: Alternatif relung.....	87
Gambar 63: Boraspati alternatif.....	88
Gambar 64: Motif kepala Boraspati.....	89
Gambar 65: Desain Tekstil Boraspati.....	89
Gambar 66: Alternatif rancangan motif berlurus dan lengkung.....	90
Gambar 67: Kebebasan Boraspati.....	90
Gambar 68: Boraspati melingkar.....	91
Gambar 69: Boraspati turun dan naik.....	91
Gambar 70: Bunga pinggir dan penyebarannya.....	91
Gambar 71: Bunga berjajar.....	92
Gambar 72: Motif bunga dan variasi.....	92
Gambar 73: Bunga dan variasi berbalik.....	92
Gambar 74: Sikawiten dan variasi pengulangan miring.....	93
Gambar 75: Motif berjajar diagonal.....	93
Gambar 76: Motif dan aplikasi isian dn bingkai.....	94
Gambar 77: Kepala kembar.....	94
Gambar 78: Kepala kembar berulang.....	95
Gambar 79: Pengulangan miring.....	95
Gambar 80: Pengulangan lurus.....	96
Gambar 81: Ipon alternatif penuh.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Photo Objek Penelitian	31
Lampiran 2: Sketsa Desain Alternatif	65
Lampiran 3: Instrumen	97
Lampiran 4: Data Identifikasi Photo	98
Lampiran 5: Data Identifikasi Sketsa Desain Alternatif	101
Lampiran 6: Daftar Riwayat Hidup	103



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegemaran menghias diri dan pada benda sehari-hari merupakan salah satu budaya bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil penelitian, bahwa sebelum datangnya pengaruh kebudayaan Hindu orang Jawa telah mengenal 10 macam kepandaian, salah satunya adalah "pandai membuat batik" (Beta, 2010). Sementara itu di Jambi ditemukan bahwa "... desain batik Jambi mengalami pergeseran fungsi pada pola pucuk rebung pada kain sarung Jambi ke dalam pola aturan baru yang diterapkan pada busana baju" (Arisayanti, 2007). Batik adalah sebuah seni hias dengan teknik tutup-celup antara warna dan lilin pada media kain. Kegemaran atau budaya menghias ini disinyalir terdapat juga di Sumatera Utara, seperti di Tomok Samosir dan Nias yaitu adanya batu kubur (makam raja-raja).

Sumatera Utara memiliki kekayaan nilai-nilai budaya rupa, yaitu ragam hias Tapanuli Utara, Simalungun, Karo, Angkola, Pakpak, Melayu dan Nias. (Sirait, 1984, hal. 14). Ragam hias tersebut merupakan kekayaan budaya rupa yang tak ternilai harganya (Dasril, 2007).

Sangat disayangkan, bahwa sekarang telah terjadi penurunan kreativitas penciptaan motif atau ragam hias. Hal ini terbukti sejak 2006 siswa SMK di Sumatera Utara tidak mengikuti Lomba Kompetensi Sekolah bidang kerajinan ukir dan batik. Demikian pula yang terjadi pada mahasiswa dan seniman daerah ini, bahwa mereka sangat jarang melakukan pameran hiasan atau kerajinan. Di lain pihak, pameran industri kecil dan menengah yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah setiap tahunnya kurang menggembirakan. Sebagaimana temuan Sungkono bahwa "peran ragam hias sebagai sumber kreativitas perajin dalam menghasilkan produk yang bervariasi belum dilakukan secara optimal, hal ini terlihat dari produk yang dihasilkan terkesan sangat monoton baik dari bentuk, warna dan unsur dekorasi". (Sungkowo, 2007) Pengalaman peneliti dan ahli gambar lainnya ketika bekerja pada salah satu pabrik tekstil di Surakarta (1988), ditugasi menjiplak karya

dari industri lainnya oleh perusahaan. Cara ini tentu merugikan bagi industri itu dan bangsa sendiri.

Berdasar uraian ini, maka menjadi penting bagi tim untuk melakukan penelitian eksperimentasi penciptaan baru. Penelitian ini mengacu pada konsep kreativitas, bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan karya baru (Sternberg, 1999, hal. 3). Produk yang diharapkan adalah ragam hias baru, yang mampu menginspirasi penciptaan bagi pengrajin atau seniman, sebagai materi mata kuliah ragam hias, reverensi visual bagi desainer media cetak, tekstil, interior dan eksterior.

B. Urgensi Penelitian

Peristiwa yang disampaikan melalui ruang "Opini Masyarakat" tentang "...hilangnya hak cipta 800 motif perak tradisional Bali yang telah dipatenkan pihak asing" (Nanoe, 2008) merupakan tantangan tidak saja bagi seniman Bali tapi juga semua kalangan termasuk para akademisi. Sesuai undang-undang RI no. 19 tentang Hak Cipta, pasal 10 – Negara sebagai pemegang hak cipta atas *folklor* dan hasil kebudayaan rakyat seperti di antaranya adalah kerajinan rakyat. Pemerintah haruslah bertanggung jawab. Kegiatan penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk mengangkat dan mengembangkan kekayaan kerajinan rakyat itu yang telah menjadi milik bersama.

Berdasar pengamatan penulis, sumber-daya lokal (*local genius*) yang telah menghasilkan kekayaan budaya rupa yang tak ternilai berangsur terimbas oleh krisis multi dimensi, baik dalam hal penanganan bahan mentah, desain, distribusi produk. Dalam penjelasan atas Rancangan Undang-undang tentang Perindustrian Umum menjelaskan bahwa "Kegiatan industri kecil baik yang menggunakan proses modern maupun yang menggunakan keterampilan tradisional, termasuk yang menghasilkan benda-benda seni seperti industri kerajinan, yang kesemuanya tersebar di seluruh wilayah Indonesia, pada umumnya diusahakan oleh rakyat Indonesia dari golongan ekonomi lemah" (Deprin, 2005).

Pada penjelasan lain dalam penjelasan undang-undang itu ditekankan agar industri kecil perlu didukung sebagaimana kutipan: "Perindustrian dituntut untuk

mampu ikut menciptakan iklim usaha yang menunjang terbentuknya peningkatan daya saing sektor industri. Oleh karena itu pengaturan yang kurang menunjang upaya pembentukan daya-saing perlu dihilangkan, dan yang mendorong kemudahan usaha perlu ditingkatkan". (Deprin, 2005: akses 8-9-2006).

Selaras dengan kutipan itu, maka dunia pendidikan perlu berupaya memberi kontribusi secara akademik untuk membantu melestarikan serta menciptakan desain baru sesuai kebutuhan industri kerajinan. Hal ini penting karena sektor ini merupakan salah satu yang termasuk dalam kategori industri kreatif dari 15 kategori. Kategori ekonomi kreatif tersebut adalah periklanan, arsitektur, kerajinan, desain, fashion, film dan video, musik, dan hiburan interaktif.

Di samping hal tersebut, diberitakan Detikdotcom (Widiyanti, 2008) bahwa pada tahun 2007 kontribusi industri ekonomi kreatif diperkirakan mencapai 4,75 persen terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia. Industri kreatif itu adalah 3 sub kategori ekonomi kreatif yang kontribusinya paling besar yakni fashion 30 persen, kerajinan 23 persen dan periklanan 18 persen. Demikian pula tulisan Lutfi Zaenudin yang berjudul "Industri kreatif makin prospektif" (Zaenudin, 2007). Peningkatan pada bidang kerajinan ini dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain adalah meningkatkan diversifikasi, kualitas, kapasitas produk dan tenaga kerja.

Penciptaan ornamen baru ini sangat penting untuk dilakukan mengingat sebagaimana dikatakan oleh Menteri Perdagangan Mari Elka Pangestu (29/10/2007) bahwa industri kreatif baru menyumbang 5% ke PDB. Industri kreatif itu antara lain adalah yang bergerak di sektor seni, musik, fashion, periklanan, kuliner, dan kerajinan. (Widiyanti, 2008)

Singapura adalah pesaing bagi industri kreatif Indonesia, telah menargetkan peningkatan 5% dari 1,9 % pada tahun 2007 dan pada tahun 2012 menjadi 7%. Berdasar dari potensi yang dimiliki Indonesia baik ditinjau dari sisi sumber daya alam maupun tenaga kerja, serta potensi budaya sudah semestinya industri kreatif kerajinan ini dapat ditingkatkan.

Keutamaan (urgensi) penelitian ini adalah upaya untuk menemukan modal dasar industri kreatif melalui modifikasi ragam hias tradisional menjadi bentuk baru.

Modifikasi ini penting guna menunjang berbagai kebutuhan aplikasi seni rupa murni atau seni rupa terapan, seperti: Seni lukis, kerajinan ukir, sulam, tekstil atau busana. Usaha ini akan memperkuat daya saing dalam hal desain dan keanekaragaman bentuk, nilai dan fungsi terapan. Dengan demikian hasil kegiatan ini diharap akan mampu meningkatkan produk kerajinan dan diminati oleh baik pasar lokal, maupun nasional.

Ditinjau dari tema bahwa produk kreatif yang diangkat atau didukung budaya akan memiliki kekuatan yang besar sebagaimana pada industri kerajinan di Bali. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa "Produk berbasis budaya yang juga merupakan produk ekonomi kreatif diperkirakan akan menjadi produk unggulan ekonomi dunia abad ke-21 ...". (Noverly, hal. 3 September 2008)

Sisi urgensi pada kegiatan ini juga sesuai dengan misi penyelenggara Pameran Kain Adat Unggulan Nusantara yang memperlihatkan keunggulan seni kriya dan situasi masyarakat Indonesia dari berbagai masa. (Kompas, 2008, hal. 16-3-2008)

Dalam sejarah diungkapkan dalam seminar kriya 1990 oleh Ahadiat Joedawinata bahwa sektor kerajinan pernah menjadi dewa penolong, yaitu ketika terjadi krisis ekonomi pada tahun 1930 – 1942 yang disebut masa "malaise". Pada masa tersebut terjadi "Masa perkembangan kerajinan yang sebenarnya" (Joedawinata, 1990, p. 9). Sesuai dengan uraian di atas, maka dapat diharapkan bahwa kemajuan dalam bidang kerajinan dengan didukung ragam hias yang baik dan bervariasi dapat membantu krisis ekonomi bagi pengrajin. Beberapa faktor alasan yang mendukung adalah potensi bahan baku, tenaga manusia dan potensi budaya yaitu ragam hias.

Keutamaan penelitian ini didukung oleh kebijakan Unimed yang berbasis pada Pilar dan Program Unimed 2009 poin ke-2e yaitu " yang bertujuan untuk " ... meningkatkan penguasaan pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan daya saing produk yang berbasis sumber daya lokal, serta mengupayakan hasil penelitian yang memenuhi standar dapat memperoleh hak atas kekayaan intelektual. (Unimed, 2009, hal. 5). Selanjutnya tujuan ini diperkuat

dengan Program Terobosan Unimed yang salah satunya adalah “Penguatan e-learning dan e-management”, oleh karena itu menjadi penting produk penelitian ini akan dikemas secara digital sesuai konsep e-learning dengan Software “Course Lab 2.4. Software ini dapat digunakan untuk membantu proses pengemasan materi dalam media CD atau web interaktif. Pada tahun ini, perolehan data visual dan hasil pengolahannya dikemas dengan format CD interaktif yang diolah dengan Autopay Menu Builder dan dengan menerapkan konsep Adobe Photo Gallery versi Cs3.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Ragam Hias Tradisional, Perubahan dan Penciptaan Baru

Ragam hias tradisional dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai corak hias atau ornamen yang berakar dari budaya rupa Sumatera Utara. Beberapa laporan skripsi dan tesis di Indonesia menggunakan istilah “ornamen” sebagai “ragam hias” seperti: Arisayanti (2007) dan Dasril (2007). Demikian pula yang digunakan tulisan Silalahi yang memunculkan pengertian ornamen menjadi “Ragam Hias” (Silalahi, 1982, hal. 3).

Istilah ornamen (Eng = Ornament) digunakan oleh Meyer dalam “*Handbook of Ornament*”, diartikan secara khusus sebagai elemen hiasan (dekorasi) yang diadaptasi, dikembangkan dari tumbuh-tumbuhan. Selanjutnya berkembang dengan karakter berbeda seperti geometrik dari bentuk organik (yaitu batang, daun, bunga) serta bentuk anorganik. (Meyer, 1957, hal. vii). Bentuk lain berikutnya adalah bentuk geometrikal dari objek tumbuhan, artifisial, binatang dan figur manusia dan campuran yang berbasis dari unsur garis. Prinsip penyusunan yang ditulis Meyer adalah : (a) Dekorasi yang dihasilkan dengan susunan dan penggabungan titik-titik dan garis, atau gabungan dan pembagian figur geometrik, disusun sedemikian rupa dengan hukum irama (*rythem*), keberaturan (*regularity*), *symmetry* dll. (b) Dekorasi yang dihasilkan dengan memunculkan (representasi) objek dari dunia luar, imitasi organik alam seperti bentuk tanaman, binatang dan manusia, bentuk kristalisasi, bentuk fenomena alam serta objek *artificial*. Bentuk ornamen di seluruh wilayah Nusantara berbeda-beda coraknya dari setiap daerah. Keberanekaan ini merupakan kekayaan budaya yang dapat mendorong tumbuhnya usaha kerajinan rumah tangga (*home industry*) yang membawa ciri kedaerahannya melalui seni ornamen atau ragam hias, (Yudoseputro, 1983:17).

Perbedaan itu dilihat dari beberapa alasan antara lain karena kepercayaan dan kegunaan yang berbeda. Laporan hasil penelitian Mesra, dijelaskan bahwa “Ornamen tradisional merupakan bentuk karya seni rupa yang sudah memiliki ketetapan bentuk, warna, dan di mana harus ditempatkan”. Namun demikian ketetapan yang demikian

itu kini telah mengalami perubahan. Dalam temuannya menjelaskan bahwa “ornamen tradisional sudah terjadi pergeseran makna, dari makna religius menjadi profan”. (Mesra, 2007:8).

Ragam hias di Sumatera Utara memiliki beragam jenis sesuai dari etnis yang mewarisinya seperti tujuh sub Etnis Batak Toba, Batak Simalungun, Batak Karo, Batak Angkola Mandailing, Batak Pakpak Dairi, Melayu, dan Nias. Di Indonesia termasuk di Sumatera Utara, ragam hias diterapkan dalam seni kriya.

Perkembangan ragam hias dalam seni kriya ini pada berbagai media di Indonesia mengalami perkembangan dan perubahan karena proses akulturasi, adaptasi dan asimilasi. (Effendi, 2000:8). Hasil penelitian itu menggambarkan bahwa proses penciptaan karya seni dipengaruhi beberapa faktor antara lain adalah pengaruh budaya yang berkembang, sikap seniman dan masyarakat terhadap perubahan budaya karena terjadinya proses adaptasi dan asimilasi. Akulturasi terjadi antara budaya lama dengan datangnya agama di Indonesia, adaptasi antara prinsip ragam hias tradisional dengan ragam hias nusantara dan terjadi asimilasi antara yang berciri etnik dengan ragam hias Nusantara.

Pengembangan penciptaan ragam hias tradisional untuk menjadi sebuah bentuk atau variasi baru tidak banyak dilakukan oleh pengrajin atau seniman di Indonesia. Kesulitan yang mendasar pada industri kerajinan ini adalah lemah dalam mengembangkan desain baru. Penggiat kerajinan bunga angrek Suliantoro di Yogya terhadap kerajinan gerabah di Yogyakarta menyarankan agar pengrajin harus mendapat perhatian cukup, produk kerajinan apa yang dapat dikembangkan sehingga mampu memenuhi kebutuhan lokal atau untuk ekspor. (Sulaiman, 2004)

Munculnya motif atau ragam hias baru dari kalangan industri kecil sangatlah diperlukan. Lilik, ketua “Asosiasi Pengrajin Jawa Timur” menyatakan bahwa sebenarnya pengrajin bisa memasarkan produknya tidak hanya menjelang lebaran saja. Karena tergantung dari inovasi dan kreativitas pengrajin. Seperti rajin membuat desain terbaru sehingga pasarnya terus berkembang. (Luq., 2008). Kutipan ini membuktikan bahwa masyarakat membutuhkan bentuk baru atau desain baru.

Pengalaman penulis bersama ahli gambar lainnya di salah satu industri tekstil (Batik) di Surakarta, oleh pengusaha kami hanya ditugasi menjiplak dari motif atau ragam hias yang laku di pasar. Cara instan seperti ini ternyata benar-benar dilakukan oleh sebagian pengusaha di Indonesia untuk memperoleh keuntungan yang cepat tanpa bekerja keras. Cara kerja dan sikap ini tentunya melanggar hak cipta menghambat adanya produk-produk baru. Seharusnya para ahli gambar atau desainer ditugasi diberi kepercayaan untuk berkreasi. Berdasar kenyataan ini maka menjadi penting bahwa penciptaan desain ragam hias baru sangat dibutuhkan oleh industri.

Secara akademik, penciptaan bentuk-bentuk baru tersebut dapat dikembangkan. Metode yang dapat digunakan untuk rekayasa kreatif ini adalah dengan menerapkan konsep "scamper" dan "mindmap". "Scamper" digunakan untuk mengembangkan kreativitas berfikir dalam menemukan suatu solusi, termasuk solusi menciptakan ide baru. Sedangkan metode "mindmap" dapat membantu menggambarkan solusi baru itu di atas kertas berupa peta konsep atau peta pikiran.

C. Modifikasi dalam Metode Scamper dan Penciptaan Ragam Hias

"Skamper" sebagai metode (*Scamper Method*) ditulis oleh Michalko dalam bukunya versi terjemahan yang berjudul Permainan Berfikir (*Thinkertoys*) "*Handbook*" Para Pebisnis Kreatif (Michalko, SKAMPER, 2001: 97) dan sebagai "*Scamper*" dalam buku (Michalko, Scamper, 2003:198) oleh Gordon Dryden dan Jeannette Vos adalah sederetan pertanyaan yang merangsang ide. Sebagian pertanyaannya pertama kali diusulkan oleh Osborn, perintis guru kreativitas. Pertanyaan itu kemudian disusun oleh Bob Eberle menjadi mnemonic ini: *Substitute? Combine? Adapt? Modify* atau *Magnify? Put to other uses? Eliminate or reduce? Reverse? Atau Rearrange?*

Dalam suatu kasus seorang penulis (tanpa nama) memberikan penjelasan sebagai berikut:

"The SCAMPER method is a great way to turn one idea into several more ideas. To use this method, simply apply any of the actions below to your ideas. For example, if you have an idea to make a new widget, you may be able to 'substitute' a new material to make it stronger, or 'magnify' it to make it bigger, or 'eliminate' part of it to make it lighter"

Dalam contoh ini jika ingin membuat produk baru sebagaimana alat jaman dulu (Wigde), kita dapat men"substitute" dengan bahan baru untuk membuatnya lebih kuat, atau menggunakan teknik "magnify" untuk memperbesar, atau "eliminate" mengurangi untuk membuatnya lebih ringan.

Munculnya peralatan papan tulis "black board" dengan kapur tulis sehingga menjadi "white board" dengan board maker sehingga kini muncul papan elektronik merupakan cara mengubah bagaimana suatu benda dapat dimodifikasi atau dikembangkan dengan menerapkan pemacu pertanyaan "scamper".

Modifikasi seorang pelukis terhadap goresan seorang pejabat yang menggoreskan pada "Kanvas peresmian" saat Upacara Pembukaan Pameran Lukisan, kemudian pelukis melanjutkan atau menimpali dengan garis dan warna sehingga goresan kuas sang pejabat berubah menjadi lukisan. Hal demikian merupakan aksi reaktif pelukis bagaimana secara cepat menerapkan teknik modifikasi terhadap goresan sang pejabat. Secara tidak sadar, sesungguhnya pelukis telah menggunakan teknik "Scamper" dalam menindaklanjuti goresan kuas sehingga menjadi lukisan.

Teknik "Scamper" dalam seni hias dapat dilakukan terhadap eksistensi atau karakter unsur rupa atau nilai estetika. Dalam hal ini, penggambar dapat melakukan perubahan karakter garis lebih tipis, tebal, panjang atau lebih pendek dengan cara substitusi, combine, adapt, dsb. Modifikasi kualitas warna (hue), dapat ia lakukan dengan reduce, combine atau kombinasi kesan terang atau gelap (brithness) dan lighness), tingkat kepekatan atau cerah suramnya warna (Saturation), tingkat ketajaman warna (contrast). Adapt dilakukan untuk menciptakan suatu kesan dinamis atau statis suasana lingkungan. Komposisi atau organisasi unsur rupa dapat dilakukan dengan konsep reverse atau rearrange.

Demikian halnya terhadap ragam hias tradisional, dengan menggunakan teknik "scamper" diharap dapat menemukan inovasi-inovasi baru dari sisi bentuk, nilai, fungsi atau gabungan dari ketiganya.

Berikut di bawah ini merupakan pertanyaan "scamper", ide untuk memacu dan menemukan bentuk, nilai dan fungsi baru pada ragam hias tradisional. Konsep

ini diambil berdasar buku "Permainan Berfikir" oleh Michael Michalko. (Michalko, Skamper, 2001: 95-126).

- S** = *Substitute?*
Substitusi?
- Bentuk rupa apa yang bisa disubstitusikan? Motif atau pola apa lagi? Pola mana lagi? Dapatkah aturannya diubah? Rumusan lain? Bahan lain? Proses dan prosedur lain? Bagian apa lagi selain ini?
- C** = *Combine?*
/K (Kombinasi?)
- Ide apa yang bisa dikombinasikan?
 - Dapatkah mengkombinasikan tujuan?
 - Dapatkah mengkombinasikan fungsi terapan pada benda sehari-hari?
 - Bagaimana bisa divariasikan?
 - Bagaimana bisa dicampur, dilebur atau diekspresikan seperti seni lukis?
 - Mengkombinasikan bagian-bagian?
 - Unsur rupa apa yang bisa digabungkan ini?
 - Bagaimana cara mengkombinasi?
 - Apa yang bisa dikombinasikan untuk lebih aplikatif?
 - Bahan-bahan apa yang dapat dikombinasikan?
 - Mengombinasikan nilai estetisnya?
- A** = *Adapt?*
Adaptasi?
- Apa lagi yang seperti ini?
 - Ide apa lagi yang diadaptasikan?
 - Apakah dulu ada yang begini?
 - Apa yang bisa yang saya tiru?
 - Ide, bentuk atau karya siapa yang bisa saya tiru?
 - Ide dan kesan apa yang bisa saya masukkan?
 - Dalam konteks apalagi konsep ini bisa diterapkan?
 - Ide apa yang berasal dari luar bidang saya yang dapat saya gabungkan? (Ide apa di luar bidang saya yang bisa diadaptasikan?)
- M** = *Modify?*
Magnify?
(Modifikasi?
Atau
Memperbesar?)
- Bagian apa dan mana yang bisa diperbesar, dibuat lebih luas, atau dikembangkan?
 - Apa motif bisa ditingkatkan nilai kerumitannya?
 - Unsur rupa apa yang bisa fokuskan? Lebih dinamis? Lebih kuat? Lebih tinggi? Lebih panjang?
 - Bagaimana dengan frekuensi yang lebih tinggi? Tambahan layanan? (Bagaimana jika dibuat lebih sering?) Apa yang bisa memberi nilai tambah? Unsur rupa yang bisa digandakan? Bagaimana saya dapat membuatnya luar biasa secara dramatis?
 - Bentuk apa lagi yang bisa dibuat? Kemasan apa lagi?
 - Bagaimana ini bisa diubah menjadi lebih baik?
 - Apa yang bisa dimodifikasi? Apa ada hal baru?
 - Dan lain-lain apa yang bisa dilakukan.

- P** = Put to other uses? (Terapkan pada penggunaan lain?)
- Untuk apa lagi yang bisa dipakai?
 - Apakah ada cara baru untuk menggunakan?
 - Ada kegunaan lain bila dimodifikasi?
 - Apa lagi yang dibuat dengan hal ini?
- E** = Eliminate or reduce? Hilangkan atau kurangi? (Memperkecil?)
- Bagaimana kalau pola ini berukuran kecil?
 - Apa yang harus saya buang?
 - Perlukah saya membaginya? Membagi dua, atau tiga? Memisahkannya menjadi beberapa bagian?
 - Mengecilkan bentuk ?
- R** = Reverse? Rearrange? (Balik? Susun ulang? Mengatur ulang?)
- Merampingkan? Membuat miniatur? Dan sebagainya
 - Komposisi apalagi yang membuatnya lebih baik?
 - Menukar komponen? Pola lain? Ubah urutan?
 - Mengubah kesan estetisnya? Ubah kerumitan polanya? Ubah jadwal?

D. *Mind Map*® Bidang Seni Rupa

"*Mind Map*®" merupakan temuan Tony Buzan berupa sistem pencatatan revolusioner pemetaan pikiran yang sangat membantu dalam setiap area kehidupan. Dalam hal ini Sugiarto menjelaskan bahwa "Peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya" (Iwan Sugiarto, 2004:75). Menurut Tony Buzan sendiri dalam bukunya "Buku Pintar *Mind Map*" menggunakan bahasa visual untuk menghasilkan ribuan ide yang mencengangkan, kita cukup perlu melihat buku catatan Leonardo da Vinci. "Leonardo menggunakan gambar diagram simbol, diagram dan ilustrasi sebagai cara termurni untuk menangkap pikiran-pikiran yang bermunculan di otaknya dan mencurahkan ke atas kertas" (Buzan, 2005)

Sementara itu, pengantar Legowo dalam pengantar bukunya "*Free Mind, Mind Mapping Software*" menjelaskan bahwa "*Mind Map*®" adalah alat yang dinamis dan menggairahkan untuk membantu pemikiran dan perencanaan menjadi aktivitas yang lebih cepat (Legowo, 2009, hal. v)

Pada pengertian lain dijelaskan oleh Buzan bahwa "*Mind Map*®" adalah cara yang paling mudah untuk memasuk informasi ke dalam otak dan untuk kembali mengambil informasi dari dalam otak. Peta pemikiran merupakan teknik yang paling

baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak (Buzan, 2004: 68).

Ditinjau dari manfaat *mind map*, buku "Buku Pintar *Mind Map®*" yang ditulis oleh Tony Buzan dan yang dipromosikan dalam buku terjemahan oleh Susi Purwoko adalah untuk "memunculkan ide-ide cemerlang, menemukan jalan keluar yang cerdas untuk setiap masalah, menciptakan lebih banyak waktu untuk diri sendiri, menetapkan tujuan dan cara mencapainya, memotivasi diri dan orang lain, mengingat segala sesuatu yang diinginkan bila menginginkan. (Tony Buzan, 2005).



Gambar 1: *Mindmap* alternatif bentuk ragam hias baru oleh D. Budiwiwaramulja

Peta pikiran dalam bidang seni merujuk pada peta konsep yang digambarkan oleh Jina Huh Yoo dalam website Peta Konsep Anak Bangsa bahwa seni berhubungan dengan pokok-pokok pikiran tentang estetika, kriteria-kriteria, komposisi, pengetahuan, proses penelitian desain, artefak, craft, nilai pengalaman, pragmatik, kebutuhan masyarakat, lingkungan masyarakat, penalaran, trend, design dan sebagainya. Sedangkan peta konsep dalam bidang seni rupa, pokok-pokok pikiran yang berhubungan adalah ide, bahan, teknik proses dan metode pelaksanaan, serta unsur-unsur lain yang dapat dikembangkan. Penerapan konsep "mindmap" ini

dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh unsur visual dan prinsip komposisinya untuk membangun ornamen baru.

E. Program Aplikasi Komputer

Dalam penelitian ini program aplikasi komputer merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu mengolah, menyusun, mengemas dan menyajikan data. Program ini adalah *Adobe Photoshop*, digunakan untuk mengolah gambar. Program aplikasi "*Mindmap*" *Freemind* digunakan untuk membantu mengembangkan ide atau subject matter. Sedangkan *eBook Maestro FREE* digunakan untuk mengemas dan menyajikan dalam format e-book dan *CourseLab 2.4* digunakan untuk mengemas hasil penelitian dalam format e-learning. Program digunakan sesuai peruntukkannya menurut fungsi dan prosedur sebagaimana penjelasan yang diberikan pada tutorial menu *Help* yang disertakan. *Software CourseLab 2.4* dapat diperoleh secara gratis melalui situs "courselab.com"

F. Hasil Yang Sudah Dicapai

Hasil laporan penelitian yang pernah dicapai oleh penulis adalah penelitian ragam hias Melayu dan modifikasinya dalam kain tekstil. (Budiwiwaramulja, Penerapan Ornamen Tradisional Melayu sebagai Motif dalam Desain "Cita", 1993). Data diambil dan dilakukan pengolahan berdasar gambar yang diperoleh dari laporan penelitian Baginda Sirait. (Sirait, 1984). Pengolahan gambar oleh peneliti dibuat berdasar prinsip-prinsip penciptaan ragam hias, seperti prinsip pengulangan sejajar, pengulangan berlawanan arah dan sebagainya. Berdasar hasil penelitian, peneliti perlu menindaklanjuti dalam penciptaan produk lain dan dengan pendekatan alternatif lain.



Gambar 2 : Penciptaan Ragam Hias berdasar Ornamen Melayu Deli Roda Bunga dan Burung (Budiwiwaramulja, 1993)

Penelitian berikutnya yang pernah dilakukan penulis adalah tentang komposisi ornamen tradisional Melayu. Temuan penelitian ini menyatakan bahwa sebagian kecil ornamen Melayu menggunakan komposisi emas. Hasil penelitian perlu ditindaklanjuti karena data yang digunakan adalah data sekunder. Data akan baik jika pengukuran komposisi diambil berdasar data primair. (Budiwiyaramulja, Studi Komposisi Pada Ornamen Tradisional Melayu, 1999)

Hasil penelitian Mesra, (Mesra, 2007) tentang “Revitalisasi ornamen tradisional Sumatera utara alternatif penerapan ornamen sebagai elemen interior pada masa yang akan datang” menunjukkan bahwa nilai-nilai ornamen tradisional telah berubah menjadi nilai-nilai yang bersifat profan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa selama ini ornamen tradisional telah berubah nilai dan fungsionalnya. Berdasar penelitian ini, peneliti ingin menggali, mengembangkan lebih jauh dengan inovasi berdasar konsep “*Scamper*” sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih fungsional dan bernilai (seni dan ekonomi).

Beberapa informasi yang menyatakan bahwa telah terjadi kerusakan kawasan situ sejarah yang rusak, bahkan hilang, (Kompas, 2008) seperti dilansir bahwa : “Sekitar 300 meter dari kira-kira 60 hektar luas area situs tersebut telah hancur dengan dibangunnya puluhan rumah oleh pihak developer yang jaraknya hanya kira-kira tinggal 30 meter dari jalur menurun menuju pancuran Putri Hijau,” kata arkeolog Inggris, Dr Mc Kinnon, di Medan, Minggu. (Surya Live, 2009).

Penelitian terakhir yang dilakukan tim peneliti menjelaskan bahwa penerapan ornamen tradisional etnis Batak yang dilakukan masih sangat terbatas, oleh karena penelitian ini menyarankan untuk dapat memilih ornamen yang pas dan pelaksanaannya pun tidak tergesa-gesa. (Misgiya, dkk, 2009:56).

Berdasar data dan contoh ini maka peneliti perlu segera menemukan dan melakukan tindakan sesuai penelitian “*scamper*” dan “*mindmap*” guna menciptakan karya seni rupa baru ditinjau dari berbagai aspek ide, bahan dan nilai seni. (Beberapa gambar hasil karya atau contoh disertakan dalam lampiran).

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan

Tujuan khusus dari kegiatan penelitian ini adalah

1. Memperoleh data visual dalam bentuk photo digital maupun cetak tentang ragam hias di Sumatera Utara.
2. Terciptanya desain ragam hias baru (alternatif) yang digali dari nilai-nilai luhur, atau motif-motif tradisional di Sumatera Utara.

Proses kreatif dilakukan dengan perancangan manual dengan menggunakan pensil, tinta hitam, atau cat warna serta menggunakan alat bantu grafis komputer. Penggunaan teknik manual dimaksudkan oleh perancang akan menghasilkan keunikan karena bebas terhadap ikatan teknologi modern. Sedangkan penggunaan teknologi modern (ICT) dimaksudkan oleh perancang untuk menghasilkan berbagai alternatif sebanyak mungkin sesuai metode "mindmap".

Target strategis yang berperan dalam penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa peserta kuliah batik, ragam hias, kerajinan ukir dan grafis komputer. Berdasar gagasan, proses rancangan dan pelibatan dosen serta mahasiswa maka target tujuan khusus yaitu terciptanya 40 ragam hias baru yang diciptakan berdasar dari akar budaya atau warisan *local genius* di Sumatera Utara.

B. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian pada tahun pertama ini adalah :

3. Desain ragam hias baru yang digali dari nilai-nilai luhur, atau motif-motif tradisional di Sumatera Utara dapat dimanfaatkan sebagai contoh pengembangan bagi mahasiswa atau masyarakat.
4. Menghasilkan minimal 20 sket atau desain pensil, tinta hitam, atau cat warna serta menggunakan alat bantu grafis komputer. Penggunaan teknik manual dimaksudkan oleh perancang akan menghasilkan keunikan karena bebas terhadap ikatan teknologi modern. Sedangkan penggunaan teknologi modern

(ICT) dimaksudkan oleh perancang untuk menghasilkan berbagai alternatif sebanyak mungkin sesuai metode “mindmap”.

Target strategis yang berperan dalam penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa peserta kuliah batik, ragam hias, kerajinan ukir dan grafis komputer. Berdasar gagasan, proses rancangan dan pelibatan dosen serta mahasiswa maka target tujuan khusus yaitu terciptanya 40 ragam hias baru yang dikemas dalam CD interaktif dapat dicapai.



BAB IV

METODE PENELITIAN

Berdasar dari karakter penelitian seni, metode penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimentasi penciptaan. Penelitian ini mengacu pada konsep kreativitas, bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan karya baru (Sternberg, 1999, hal. 3). Oleh karenanya penelitian ini menerapkan dengan prosedur pengambilan data atau survey lapangan, analisis karakter, eksperimentasi produk alternatif evaluasi. Produk yang diharapkan adalah ragam hias baru, yang mampu menginspirasi penciptaan bagi pengrajin atau seniman, sebagai materi mata kuliah Ragam Hias, reverensi visual bagi desainer media cetak, tekstil, interior dan eksterior.

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat atau ruang yang digunakan untuk memperoleh data serta tempat untuk melakukan eksperimentasi produk alternatif yaitu:

1. Beberapa museum di wilayah Medan, Berastagi, Kabanjahe, Sidikalang, Kisaran, Dolok Sanggul yaitu tempat untuk mengambil data primair dan skundair.
2. Studio peneliti dan Studio Grafis atau ruang kuliah Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan. Ruang ini digunakan melakukan eksperimentasi ornamen alternatif.

B. Prosedur Survei dan Eksperimentasi desain

Sesuai dengan urgensi penelitian dan tujuan yang ingin dicapai sehingga manfaatnya dapat diperoleh, maka untuk prosedur yang perlu dilakukan adalah :

1. Melakukan survei pada artefak-artefak sebagai data primair atau data cetak maupun non cetak sebagai data skundair.
2. Melakukan penciptaan desain alternatif yang diharapkan menjadi ragam hias baru. Penciptaan ini dilakukan dengan menerapkan konsep kreativitas, anggota peneliti dan tenaga pendukung lainnya melakukan

penciptaan eksplorasi estetis seluas-luas dengan menerapkan konsep "mindmap" dan "Scamper" sebagaimana diuraikan pada tinjauan pustaka tentang *mind map* bidang seni rupa. Berdasar konsep ini hasil kreativitas diharap akan mampu menghasilkan produk terbaru dari sisi bentuk, nilai estetika, makna dan terapan fungsi baru. Beberapa alternatif hasil kreatif baru ini dapat diterapkan pada media yang membutuhkan unsur hias, seperti: media cetak, tekstil, interior dan eksterior.

Teknik penciptaan dilakukan secara manual menggunakan pena, poster warna atau juga menggunakan komputer. Eksperimentasi desain ini sebagai cara visual untuk menemukan berbagai alternatif baru ragam hias Sumatera Utara.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk menjangkau data visual sesuai konsep yang berkenaan karakter ragam hias Sumatera Utara. Alat bantu yang digunakan untuk mendapatkan data yang baik adalah kamera yang mampu menangkap detail ragam hias pada setiap artefak. Jenis kamera ini adalah jenis *Single-lens reflex (SLR)*, dengan kamera ini memungkinkan peneliti dapat melihat dan memotret objek melalui kamera yang sama persis seperti hasil fotonya melalui *viewfinder*.

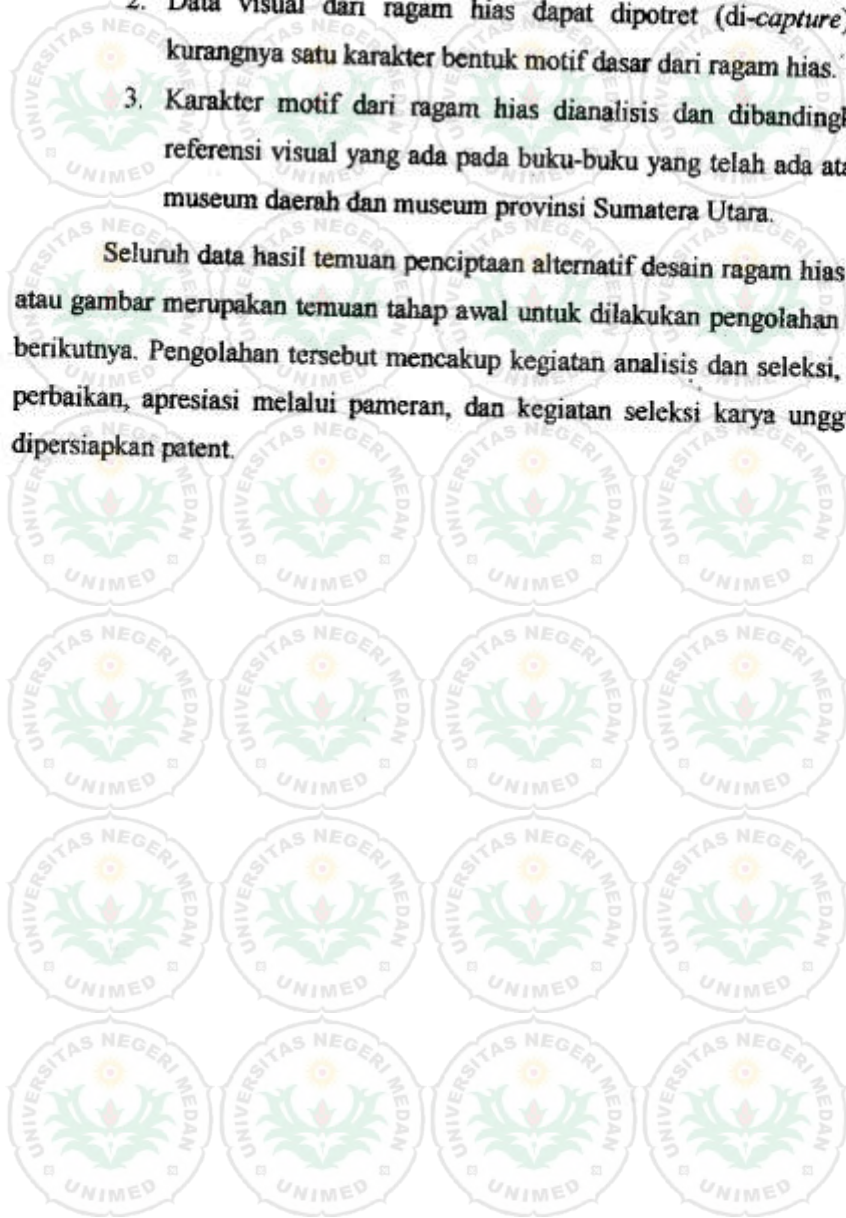
Data visual yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan instrumen yang berkaitan dengan konsep identifikasi ragam hias. Identifikasi ini menggunakan tabel identifikasi data visual seperti pada lampiran. Demikian pula gambar hasil penciptaan sketsa atau desain alternatif diidentifikasi dengan instrumen sesuai konsep identifikasi karya desain yang berkaitan dengan konsep penerapan SCAMPER, dan referensi atau acuan visual yang digunakan. Instrumen ini menggunakan tabel identifikasi karya ragam hias sebagaimana tabel identifikasi pada lampiran.

D. Kriteria dan Analisis Data Visual

Data visual di lapangan diambil berdasar kriteria antara lain:

1. Memiliki salah satu atau lebih karakter visual ragam hias di Sumatera Utara, seperti ragam hias Batak Toba, Batak Simalungun, Batak Karo, Batak Angkola, Mandailing, Batak Pakpak Dairi, Melayu, dan Nias
2. Data visual dari ragam hias dapat dipotret (*di-capture*) sekurang-kurangnya satu karakter bentuk motif dasar dari ragam hias.
3. Karakter motif dari ragam hias dianalisis dan dibandingkan dengan referensi visual yang ada pada buku-buku yang telah ada atau data dari museum daerah dan museum provinsi Sumatera Utara.

Seluruh data hasil temuan penciptaan alternatif desain ragam hias baik photo atau gambar merupakan temuan tahap awal untuk dilakukan pengolahan pada tahun berikutnya. Pengolahan tersebut mencakup kegiatan analisis dan seleksi, penciptaan perbaikan, apresiasi melalui pameran, dan kegiatan seleksi karya unggulan untuk dipersiapkan patent.



BAB V HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan dan hasil perkembangan pada tahun pertama antara lain adalah seperti pada tabel berikut:

Tabel 1: Tahapan, Indikator dan Hasil

NO.	Tahapan	Indikator	Hasil yang dicapai
1	Persiapan	Jadwal	100%
2	Survei dan identifikasi data ragam hias tradisional primair dan skundair	100 Photo digital dan print out Album gallery ragam hias tradisional berbasis web	100% dalam bentuk file yang dikemas dalam CD terlampir
3	Eksplorasi, diagnosa, tindakan pengolahan terhadap pertanyaan <i>Scamper: Substitusi, combine, adapt, modify, put to other, eliminate, reverse, atau rearrange?</i> Penerapan rancangan model	10 model desain ragam hias dan karya kerajinan alternatif sejumlah 10 desain	<ul style="list-style-type: none"> • Koleksi museum photo model alat rumah tangga: 306 file • Koleksi museum photo pakaian adat di Sumatera Utara: 288 file • Koleksi museum photo perlengkapan nakan sirih: 2 file • Koleksi museum photo benda-benda prasejarah: 198 file
4	Pembuatan sketsa 20 alternatif gambar	20 gambar sketsa alternatif	69 gambar sketsa alternatif yang disajikan secara digital dengan teknik tampilan <i>Photo Gallery</i> . (lihat lampiran dan CD)

Data photo yang diperoleh di lapangan sebagian besar adalah ragam hias dari etnik Melayu, Batak Karo, Pakpak Dairi, Batak Simalungun. Keragaman jenis ragam hias adalah ragam hias yang memiliki keragaman motif dengan tema tumbuhan, hewan manusia dan geometrik. (Lihat tabel 4 tentang data identifikasi photo). Sedangkan karya yang diciptakan merupakan hasil pengolahan yang benar-benar berakar dari ragam hias daerah. Hal ini teridentifikasi melalui hasil tabulasi pada tabel 5 tentang "Data Identifikasi Sketsa Desain Alternatif". Prinsip "scamper" yang

sering digunakan adalah prinsip substitusi (S), penggabungan (C), adaptasi (A), magnify (M), eliminasi (E) dan penyusunan kembali (R).

Gambar berikut ini merupakan hasil Screen capture dari layar monitor sebuah gallery tentang Ragam Hias dan alternatif desain pengembangannya. (Lihat gambar 3, 4 dan 5).



Gambar 3: Menu Galeri digital Ragam Hias Sumatera Utara dan Pengembangannya



Gambar 4: Navigasi Galeri Photo Motif dan Ragam Hias Sumatera Utara



Gambar 5: Navigasi Gambar Desain Alternatif

B. Temuan Penelitian

Temuan survey di lapangan, peneliti menemukan 2 rumah adat yang memuat ragam hias di Desa Lingga yang telah roboh sejak satu tahun lalu (2010). Rumah adat roboh ini diperkirakan berusia ratusan tahun dan hingga sekarang (Oktober 2011) belum tampak ada usaha untuk memperbaikinya baik oleh keluarga, masyarakat atau pemerintah daerah. (Lihat gambar 6, 7, 8, dan 9).



Gambar 6: Rumah adat Suku Batak Karo yang roboh di desa Lingga.



Gambar 7: Kerusakan rumah adat ini di desa Lingga Kabanjahe ini sejak 2010



Gambar 8: Detail perwujudan Ragam Hias



Gambar 12: Detail ragam hias pada bagian atas rumah adat “Si Kabeng-kabeng”

Temuan karya dari kegiatan ini adalah 69 buah desain. Hasil penciptaan ini merupakan sketsa hitam putih sebagai desain alternatif ragam hias yang dilakukan seleksi ketat oleh kawan sejawat dan ahli. Sedangkan karya ragam hias yang diciptakan oleh mahasiswa terseleksi berjumlah 34 karya.

Data yang diperoleh merupakan hasil seleksi peneliti dari jumlah data yang berhasil dikumpulkan. Berikut ini merupakan jumlah temuan karya yang dihasilkan.

Tabel 2: Daftar Photo dan Karya

No	Objek penelitian	Jumlah
1	Photo ragam hias	100 karya
2	Sketsa Desain alternatif	69 karya
3	Karya ragam hias oleh mahasiswa	34 karya



Gambar 9: Detail motif ragam hias

Di lokasi lain yaitu di Dairi desa Sumbul, terdapat satu-satu rumah adat yang masih utuh yaitu seperti pada gambar 10, 11 dan 12.

Ragam hias pada rumah adat ini sangat indah dan patut untuk dipelajari dan dikembangkan serta disosialisasikan kepada masyarakat.



Gambar 10: Rumah adat “Si Kabeng-kabeng” di desa Sumbul Dairi

“Si Kabeng- kabeng merupakan rumah adat satu-satunya di desa Sumbul Dairi



Gambar 11: Detail ragam hias pada rumah adat “Si Kabeng-kabeng”

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasar pada tujuan dan urgensi penelitian ini dilakukan dan pada hasil serta temuan yang diperoleh, maka peneliti menyimpulkan :

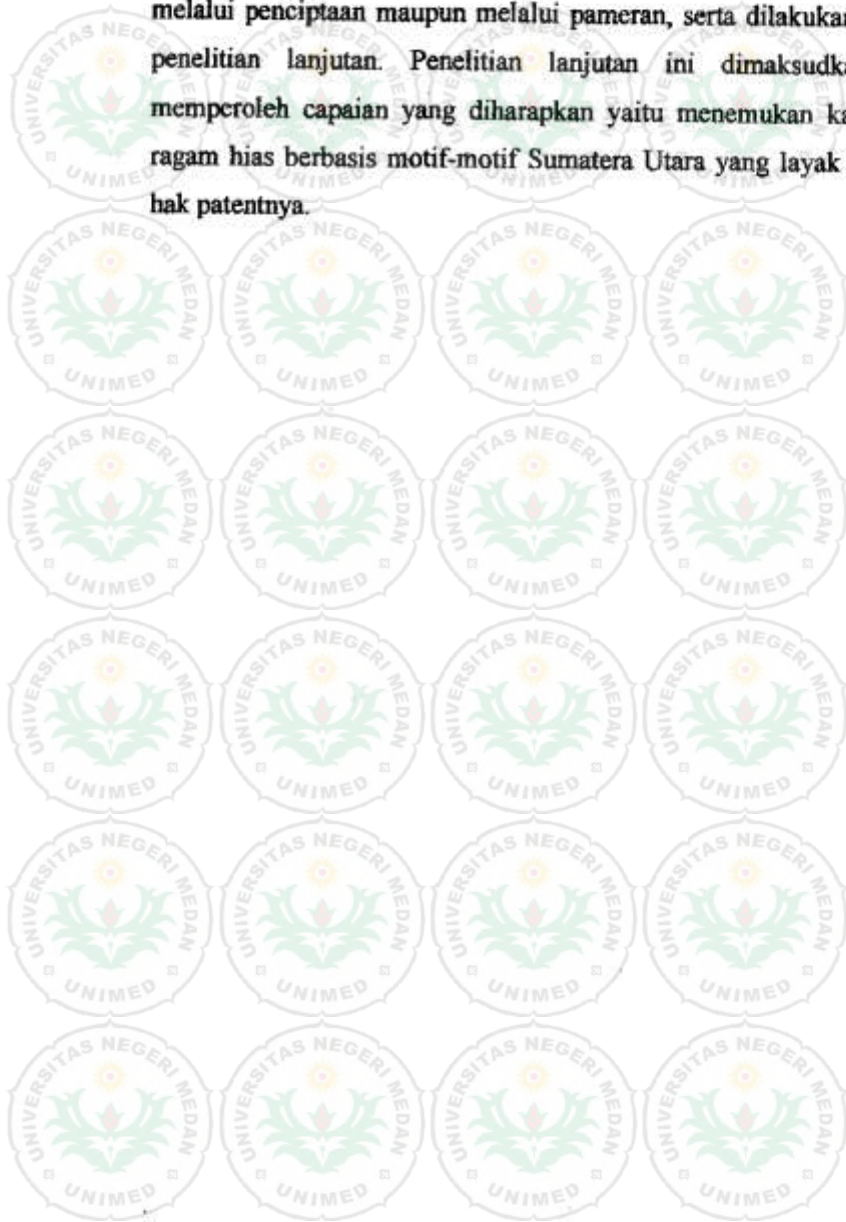
1. Data visual telah diperoleh secara maksimal dan menapai target capaian yaitu 100 photo. Hasil gambar yang ditemukan dalam laporan ini disertakan pada halaman lampiran seluruhnya dan dibuat dengan baik dalam bentuk *Digital Photo Gallery*.
2. (a). Desain alternatif yang dihasilkan berjumlah lebih dari 69 buah. Perolehan ini melebihi target yang ditentukan yaitu 20 desain alternatif.
(b). Karya ragam hias berwarna mahasiswa berjumlah 34 buah.

B. Saran

Berdasar dari temuan, serta pentingnya penelitian ini dilakukan, maka peneliti memberikan saran kepada peneliti lain atau pada generasi muda untuk peduli melakukan upaya pelestarian dan pengembangan. Hal ini dianggap sangat penting karena:

1. Sumatera Utara memiliki kekayaan ragam hias yang dapat dilihat dengan detail di kampung atau desa setempat. Kondisi ini sangat disayangkan seharusnya ragam hias ini dapat dikembangkan dan dipromosikan sebagai kekayaan bangsa. Salah satu potensi Sumatera Utara adalah ragam hias yang memiliki nilai-nilai budaya dan mampu memperkuat karakter bangsa.
2. (a) Terdapat beberapa ragam hias pada rumah adat tetapi kelestariannya kurang mendapat perhatian oleh masyarakat mau pun pemerintah. Penciptaan desain alternatif yang berakar dari budaya lokal diharapkan dapat dilakukan oleh kalangan pebisnis atau akademisi.
(b) Penciptaan ragam hias kurang mendapat perhatian oleh penyelenggara pendidikan seni rupa di Universitas Negeri Medan. Hal

ini terbukti dalam setiap penyelenggaraan pameran, jenis karya ragam hias kurang sekali bahkan tidak ada. Oleh karena ini hasil penelitian ini menyarankan agar kegiatan apresiasi agar dapat ditingkatkan baik melalui penciptaan maupun melalui pameran, serta dilakukan kegiatan penelitian lanjutan. Penelitian lanjutan ini dimaksudkan untuk memperoleh capaian yang diharapkan yaitu menemukan karya-karya ragam hias berbasis motif-motif Sumatera Utara yang layak diusulkan hak patennya.



DAFTAR PUSTAKA

Bibliography

- Arisayanti, L. (2007). *Estetika dan Pergeseran Fungsi Ragam Hias Batik Jambi*. Bandung.
- Beta, A. I. (2010). *Thesis (Undergraduate): "Revitalisasi Batik Semarang"*. Bandung: ITB Bandung.
- Budiwiramulja, D. (1993). *Budiwiramulja, D. (1993). Laporan penelitian: Penerapan Ornamen Tradisional Melayu sebagai Motif dalam Desain "Cita"*. Medan: IKIP Medan. Medan: IKIP Medan.
- Budiwiramulja, D. (1999). *Laporan penelitian: Studi Komposisi Pada Ornamen Tradisional Melayu*. Medan: Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Buzan, T. (2005). *BUku Pintar Mind Map (1 ed.)*. (S. Purwoko, Trans.) Jakarta, DKI, Indonesia: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dasril. (2007). *Kajian Bentuk dan Makna Ornamen pada atap Balai Adat di Pekanbaru*. (Winda, Ed.) Bandung, Indonesia.
- Davison, R. M. (2004). Principles of Canonical Action Research. *Information Systems Journal*, 14, 65-86.
- Deprin. (2005, Nopember 18-19). *Departemen Perdagangan dan Perindustrian*. Retrieved September 8, 2006, from www.deprin.go.id: http://www.dprin.go.id/ASp/ruu/regulasi/jelas_ruu.pdf
- Joedawinata, A. (1990). *Sejarah dan Pendidikan Kriya di Indonesia. Seminar Kriya 1990 Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Kompas. (2008, Agustus 12). *Kompas ePaper*. Retrieved Maret 12, 2009, from Kompas: <http://cetak.kompas.com/read/xml/2008/08/12/00081165/benteng.putri.hijau.bisa.hilang>
- Legowo, B. T. (2009). *Mind Mapping Software*. (A. Hendyar, Ed.) Waru-Sidoarjo, Jawa Timur, Inonesia: Masmmedia Buina Pustaka.
- Live, Surya. (n.d.). *Situs Benteng Putri Hijau rusak parah*. Retrieved Maret 2, 2009, from Harian Surya: <http://www.surya.co.id/2009/03/02/situs-benteng-putri-hijau-rusak-parah/>
- Luq. (2008, September 23). *EKONOMI DAN BISNIS*. Retrieved 1 3, 2009, from Jajar Online: <http://www.fajar.co.id/index/files/index.php?act=news&id=52763>
- Meyer, F. S. (1957). *Hand Book of Ornament*. New York, N.Y. 10014, United States of America: Dover Publications, Inc.
- Misgiya, & dkk. (2009, September). *Laporan penelitian Hibah Penelitian Strategi Nasional: Penerapan Ornamen Batik untuk Menciptakan Industri Kerajinan Batik Di Sumatera Utara*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Nano. (2008, September). *Opini Masyarakat*. Retrieved Februari 28, 2009, from www.opinimasyarakat.com: <http://www.opinimasyarakat.com/2008/09/14/motif-kerajinan-perak-bali-dipatenkan-orang-asing/>

- Novery, A. (2007). *Suarakarya Online*. Retrieved Maret 3, 2008, from Surakarta-
Onlinedotcom: <http://www.suarakarya-online.com/news.html?id=184799>
- Silalahi, T. (1982). *Ornamen Tradisional, Sebuah Pengantar*. Medan: FKSS IKIP.
- Sirait, B. (1984). *Design Ornament Tradisional Daerah Sumatera Utara*. Medan:
Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Sumatera Utara.
- Sternberg, R. J. (1999). *The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms*. (T. I.
R. J. Sternberg, Ed.) New York: Cambridge University Press.
- Sulaiman, L. S. (2004, Juni 21). *www.bantulbiz.com*. Retrieved Januari 3, 2009, from
Pemerintah Kabupaten Bantul: http://bantulbiz.com/id/berita_baca/idb-46.html
- Sungkowo, B. (2007). *Peran ragam hias tradisional melayu Riau pada Desain
produk kerajinan kayu Di Pekanbaru*. Bandung: FSRD ITB.
- Unimed. (2009). *Terobosan Unimed*.
- Widiyanti, A. (2008). *Detik.financedotcom*. Dipetik Maret 11, 2008, dari
Detikdotcom: <http://www.detikfinance.com/>
- Zaenudin, L. (2007). *Bisnisdotcom*. Retrieved 2007





A. LAPORAN HASIL PENELITIAN

LAMPIRAN

Lampiran 1: Photo Objek Penelitian



Photo 1: 001_img_3730_Kantor Kabupaten Kabanjahe



Photo 2: 002_IMG_3815 Rumah adat Batak Karo di desa Lingga



Photo 3: 003_IMG_3821_Ragam Hias pada rumah adat Batak Karo



Photo 4: 004_Museum SU Koleksi 03.1018_Ornamen Embun Sikawiten Karo



Photo 5: 005_IMG_3813_Embun Sekawiten di Desa Lingga



Photo 6: 006_IMG_3729_Embuh Sikawiten di Kab_Kabanjahe3



Photo 7: 007_IMG_3772_Pangretret_a



Photo 8: 008_IMG_3753_Pangretret_b



Photo 9: 009_IMG_0152_Tapak Raja Sulaiman_di Lingga



Photo 18: 018_IMG_0119_F Museum Lingga

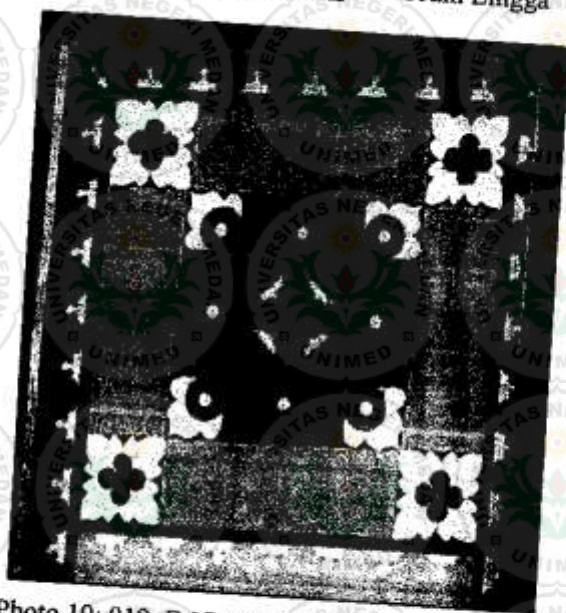


Photo 19: 019_IMG_0119_G Museum Lingga



Photo 20: 020_IMG_0125_H Bunga gandar di Museum Lingga

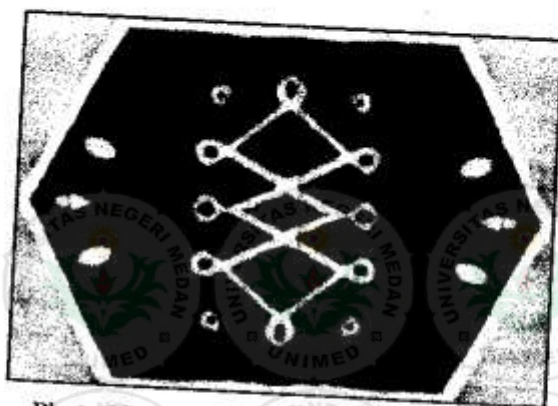


Photo 10: 010_Bindu Natogog di Lingga

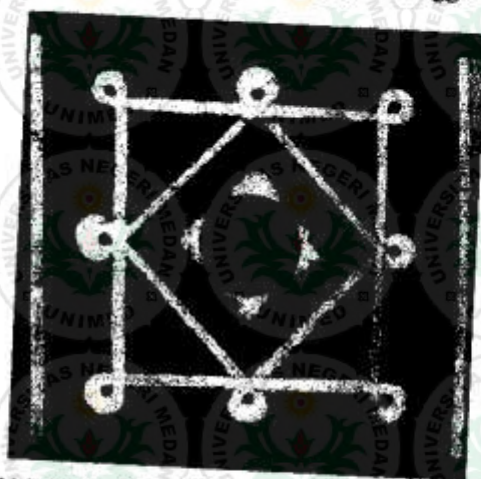


Photo 11: 011_IMG_0141_Telapak Raja Sulaiman di Lingga



Photo 12: 012_IMG_0131_Pangretret di Lingga



Photo 13: 013_IMG_0149_Pangretret di Desa Lingga

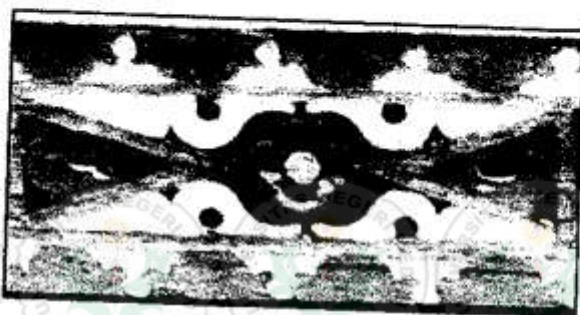


Photo 14: 014_IMG_0119_Motif Tutup dadu dan bunga



Photo 15: 015_IMG_0119_Motif Embun Sikawiten dan tutup dadu

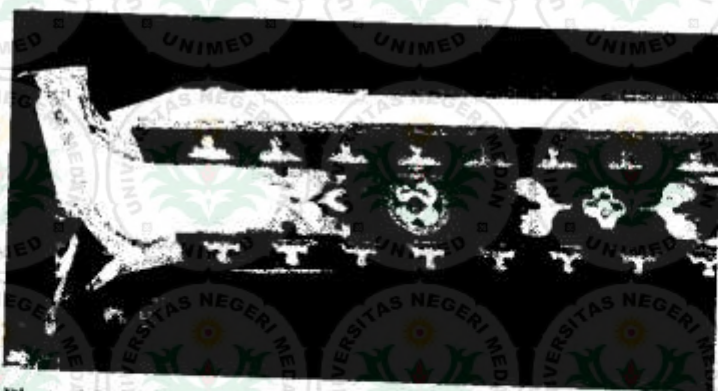


Photo 16: 016_IMG_0119_Motif Tutup dadu dengan variasi



Photo 17: 017_IMG_0119_E Museum Lingga



Photo 21: 021_IMG_0125_H_Cimba Lau dan Tutup Dadu di Museum Lingga



Photo 22: 022_IMG_0125_I_Tapak Raja Sulaiman di Museum Lingga



Photo 23: 023_IMG_0125_J_Tapak Raja Sulaiman di Museum Lingga



Photo 24: 024_IMG_0125_I_Embun Sikaweten di Museum Lingga

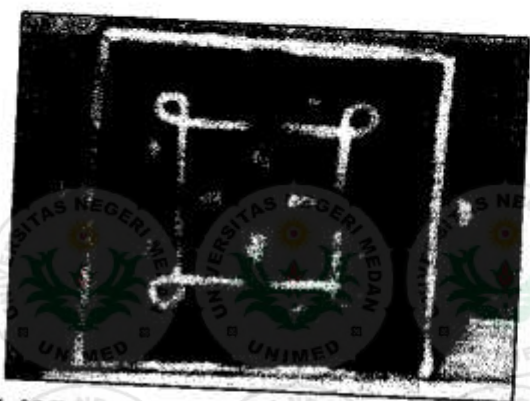


Photo 25: 025_IMG_0152_Telapak Raja Sulaiman di Lingga



Photo 26: 026_IMG_0123_B Ornamen di Geraja Lingga



Photo 27: 027_IMG_0115_Ayo rumah



Photo 28: 028_IMG_0190_Ayo Rumah di Bukit Kubu Berastagi



Photo 29: 029_IMG_0123_Ragam Hias di Gereja Lingga



Photo 30: 030_IMG_0120_Ayo Rumah di Gereja Lingga



Photo 31: 030_IMG_0120_Ayo Rumah di Gereja Lingga



Photo 32: 032_MG_1302_Motif Ornamen di Ist Maimun



Photo 33: 033_IMG_1349_Ornamen di Istana Maimun



Photo 34: 034_IMG_1349_Motif di Istana Maimun



Photo 35: 035_IMG_1288_Motif Pinggir dan Sudut di Istana Maimun



Photo 36: 036_MG_1274_Motif di Istana Maimun



Photo 37: 037_IMG_1327_Motif Pinggir di Ist Maimun



Photo 38: 038_IMG_2303 Ornamen pada Busana pegawai Pemda Dairi



Photo 39: 039_IMG_2303 Motif Perhem Kumeke pada Busana PNS Penda Dairi



Photo 40: 040_IMG_2303 Motif Perhem Kumeke pada busana PNS Pemda Dairi

Photo 41: 041_IMG_2305_Pehembun Kumeke Dairi di Sidikalang



Photo 42: 042_IMG_2305_Motif Boraspati Dairi di Sidikalang



Photo 43: 043_IMG_2305_Motif Pehembun Kumeke Dairi di Sidikalang



Photo 44: 044_IMG_2320_Gorga Nengger (Nipermunung) Dairi di Dinas
Kebudayaan Sidikalang



Photo 45: 045_IMG_2325_Motif Bengbeng Hari Dairi



Photo 46: 046_IMG_2325_Motif Berru Dairi



Photo 47: 047_IMG_2325_Motif bagian atas atap rumah Dairi



Photo 48: 048_IMG_2325_Motif dari bagian atas rumah Dairi



Photo 49: 049_IMG_2325_Ragam Hias Dairi dengan paduan beberapa motif



Photo 50: 050_IMG_2351_Si Kabeng-kabeng rumah adat di Sumbul Dairi



Photo 51: 051_IMG_2352_Ragam Hias bagian atas Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi



Photo 52: 052_IMG_2353_Bagian tengah Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi_1



Photo 53: 053_IMG_2353 Ragam Hias Jenggar-jenggar bagian atas Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi



Photo 54: 054_IMG_2353_Ornamen Bagian tengah atap Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi



Photo 55: 055_IMG_2353_Bagian Ornamen atap Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi



Photo 56: 056_IMG_2353_Sayap bagian kanan pada atap tengah rumah Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi



Photo 57: 057_IMG_2353_Motif Lubang angin Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi



Photo 58: 058_IMG_2353_Gerga Perkukup Manun Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairii_5

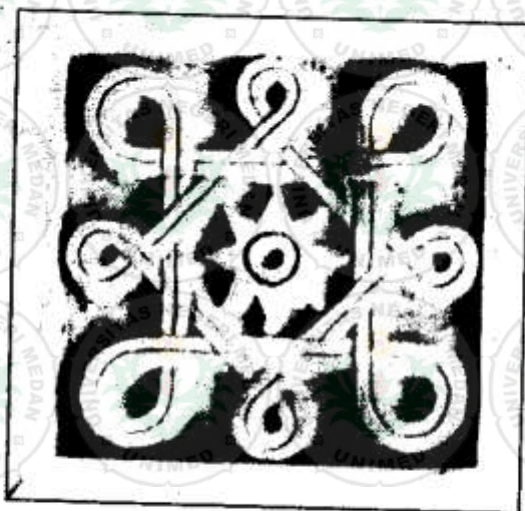


Photo 59: 059_IMG_2310_Motif Dasar Dairi



Photo 60: 060_IMG_2353_Sayap kiri Jenggar-jenggar pada rumah
Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi



Photo 61: 061_IMG_5558_Motif Sihilap Bajaronggi_Batak Simalungun



Photo 62: 062_IMG_5586_Motif Bunga Bongbong



Photo 63: 063_IMG_5586_Motif Sihilap Bajaronggi Batak Simalungun



Photo 64: 064_IMG_5585_Motif Batak Simalungun_1



Photo 65: 065_IMG_5592_Motif Gorga Sulepat Batak Simalungun



Photo 66: 066_IMG_5657_Gorga Bohi_bohi (Munung) Batak Simalungun



Photo 67: 067_IMG_5662_Ragam Hias Batak Simalungun



Photo 68: 068_IMG_5662_Ragam Hias Batak Simalungun_4



Photo 69: 069_IMG_5590_Gorga Manangki Bakar_Batak Simalungun



Photo 70: 070_IMG_5585_Porkis Marodor_Batak Simalungun



Photo 71: 071_Boraspati_Batak Simalungun 2



Photo 72: 072_IMG_5562_Gorga Desa na uwaluh (Bindu Matagu) Simalungun



Photo 73: 073_IMG_5599_Gorga Silobur Pinggan_Batak Simalungun di Balai Bolon Adat



Photo 74: 074_IMG_5595_Gorga Bohi-Bohi (Munung)



Photo 75: 075_IMG_5641_Motif Batak Simalungun



Photo 76: 076_IMG_5679_Ragam Hias Batak Simalungun_3



Photo 77: 077_IMG_5669_Motif Batak Simalungun_3



Photo 78: 078_IMG_5600_Gorga Bordat Marsihutuan



Photo 79: 079_IMG_5578_Gorga Sayur Metua Batak Simalungun



Photo 80: 080_IMG_5578_Gorga PinarAppul-appul Batak Simalungun



Photo 81: 081_IMG_5568_Gorga Pinar Assi-assi Batak Simalungun



Photo 82: 082_IMG_5571_Dua Motif pada tiang bangunan Batak Simalungun



Photo 83: 083_IMG_5571_Motif pada tiang bangunan Batak Simalungun



Photo 84: 084_IMG_5556_Gorga gatip-gatip pada tiang bangunan Batak

Simalungun



Photo 85: 085_IMG_2236_Motif Simalungun di Museum Simalungun



Photo 86: 086_IMG_2251_Gorga Bohi-bohi (munung) di Museum Simalungun



Photo 87: 087_IMG_0523_Gorga Dalihan na Tolu Muscum SU



Photo 88: 088_Museum Su_Koleksi 03_Pengretret.1008

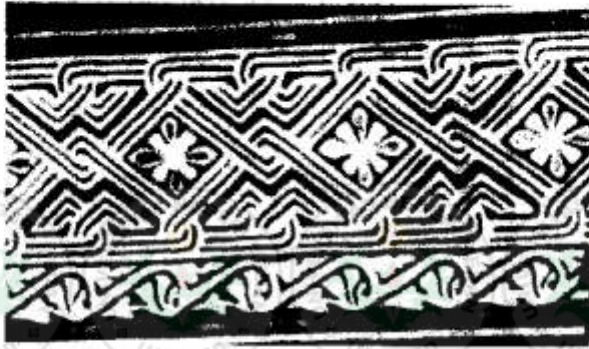


Photo 89: 089_IMG_2251_Motif ornamen risplang di Museum Simalungun



Photo 90: 090_IMG_2255_Tanduk Horbou



Photo 91: 091_IMG_2259_Gorga Porkis Bakar di Museum Simalungun



Photo 92: 092_MG_2244_Ragam Hias pada bangunan Museum Simalungun



Photo 93: 093_Museum SU_03.247_Motif pada alat rumah tangga



Photo 94: 094_03.247_Koleksi Museum SU_Karakter ikatan tali pada alat rumah tangga



Photo 95: 095_Museum SU Koleksi 03.249_Motif karakter bentuk alat rumah tangga



Photo 96: 096_Museum SU_03.28_Ragam hias pada alat



Photo 97: 097_Museum SU_Koleksi 03.61_Motif pada alat rumah tangga



Photo 98: 098_Museum SU Koleksi 03.1009_Ornamen Pucuk Rebung Karo

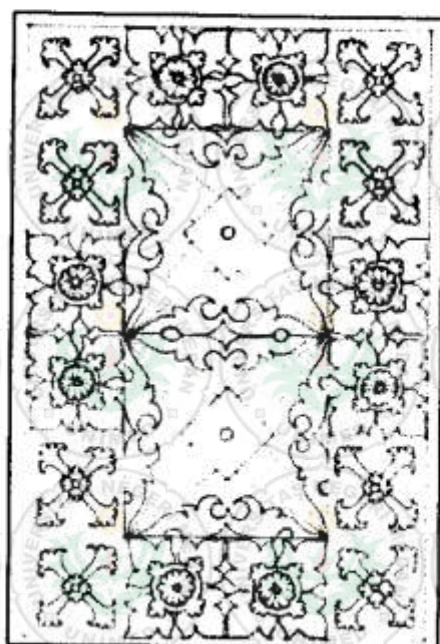


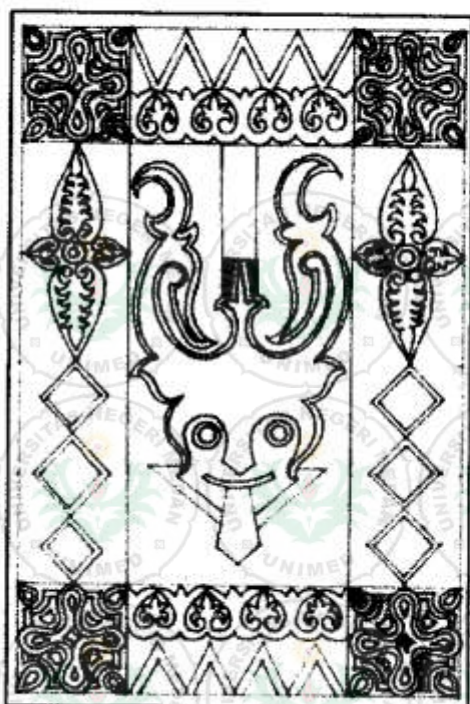
Photo 99: 099_Museum SU Koleksi 03.1025_Gerga Umang Batak Karo



Photo 100: 100_Museum SU koleksi 03.1026_Tolak Paku Ragam Hias Karo



Lampiran 2: Sketsa Desain Alternatif**Hasil Sketsa Alternatif****Gambar 13 : Pengembangan motif Karo****Gambar 14: Pengembangan motif Karo 2**



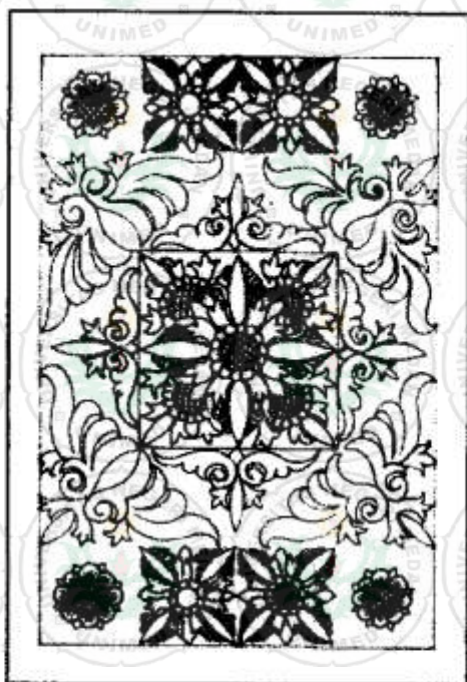
Gambar 15: Pengembangan motif Karo dan Simalungun



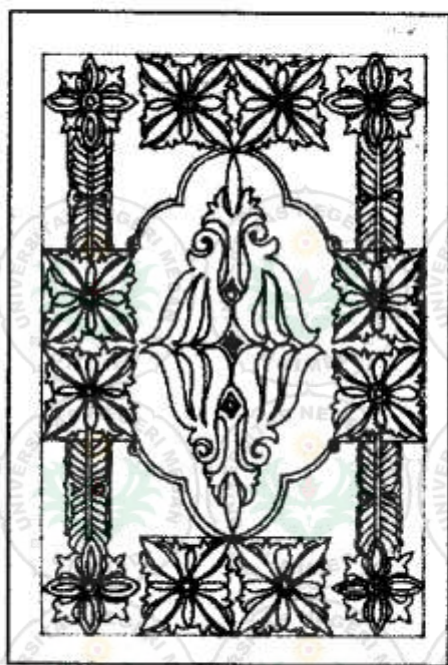
Gambar 16: Pengembangan motif Boraspati



Gambar 17. Variasi motif Barapati, Suncang Duri, Gimbang dan Mataniari



Gambar 18: Alternatif Ragam Hias Melayu



Gambar 19: Alternatif Ornamen Melayu dengan Variasi Pelana Kuda Pelana



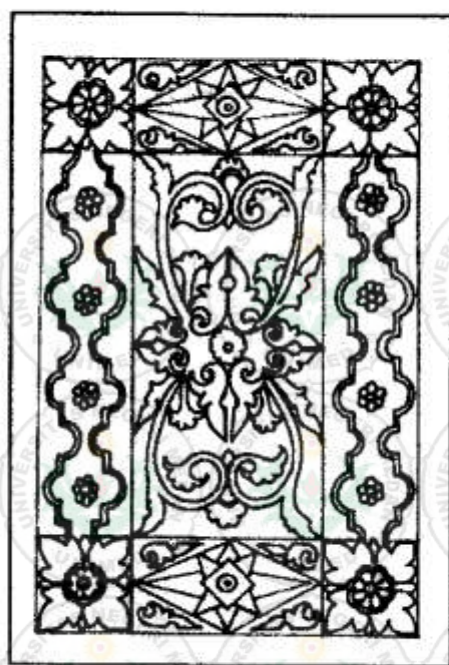
Gambar 20: Variasi motif Melayu Pelana Kuda Pelana



Gambar 21: Alternatif Desain motif Batak Simalungun dan Toba



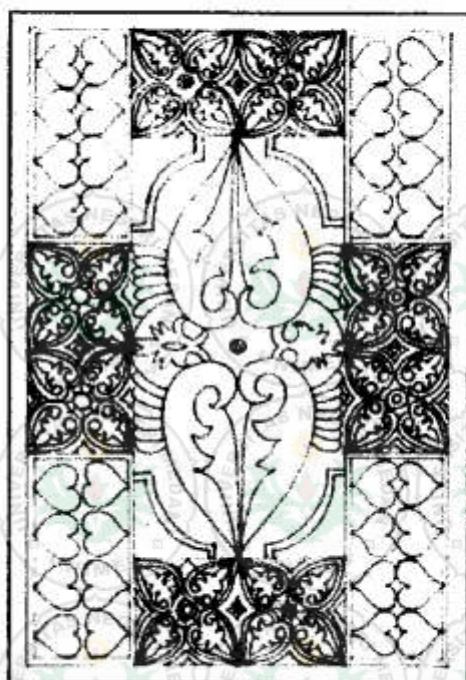
Gambar 22: Alternatif Desain



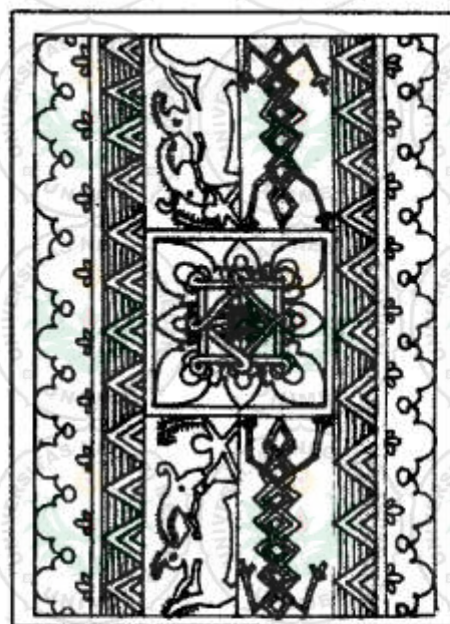
Gambar 23: Alternatif desain Embun Kawiten dan variasinya



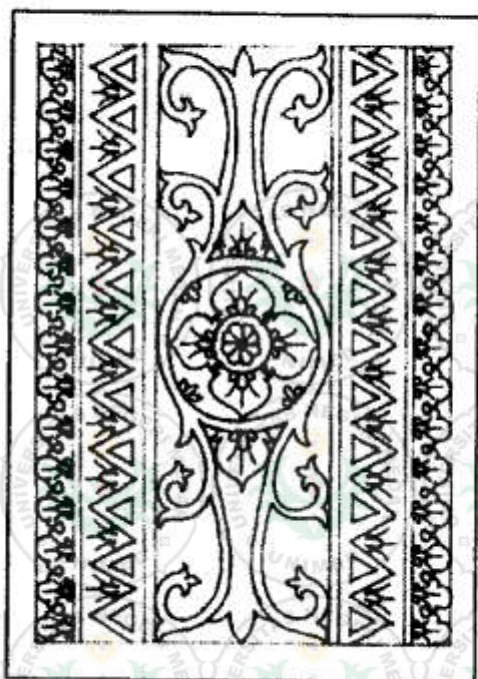
Gambar 24: Alternatif desain gorga rumbak-rumbak



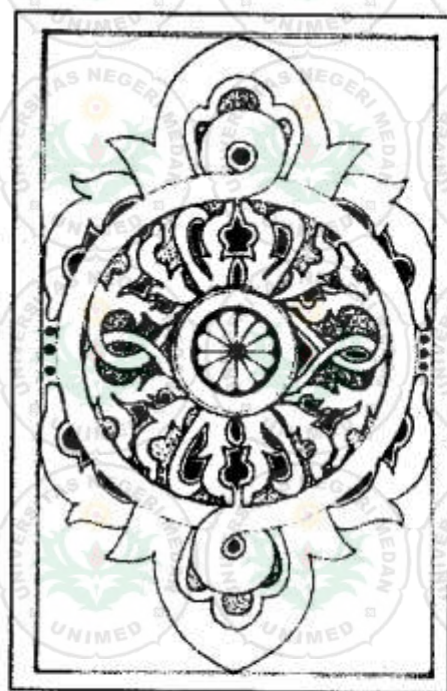
Gambar 25: Alternatif desain dengan berbagi motif



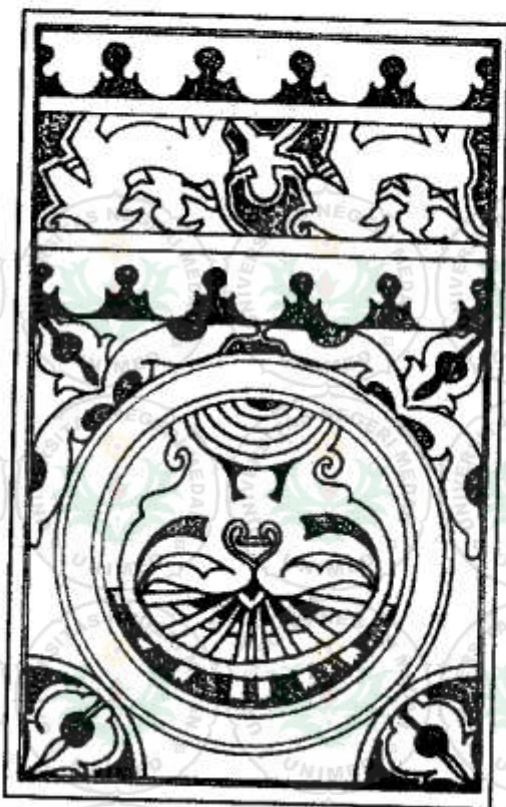
Gambar 26: Alternatif variasi telapak raja Sulaiman, Pangretret dan variasinya



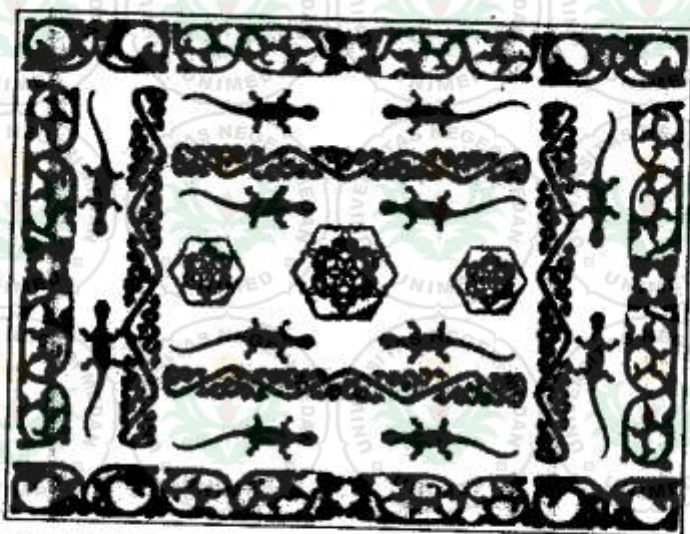
Gambar 27: Variasi hiasan pinggir dengan konsep ipon-ipun



Gambar 28: Embun Sikawiten



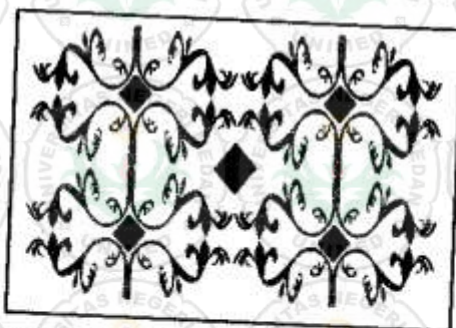
Gambar 29: Alternatif ragam hias Angkola Mandailing



Gambar 30: Alternatif Embun Sikawiten dengan berbagai motif



Gambar 31: Barapati dan Embun Sikawiten



Gambar 32: Deformasi Embun Sikawiten



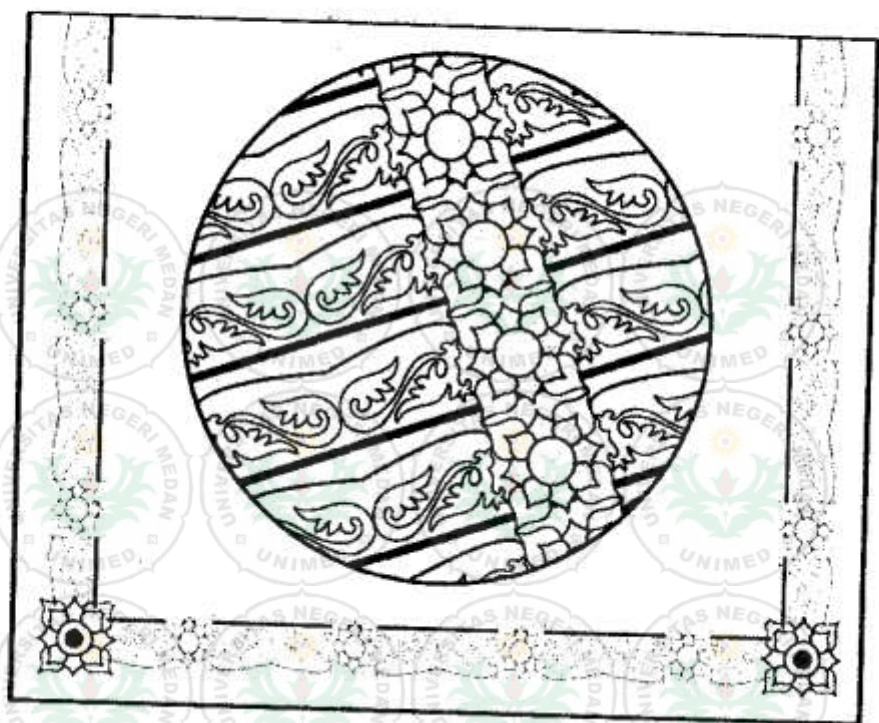
Gambar 33: Komposisi simetris



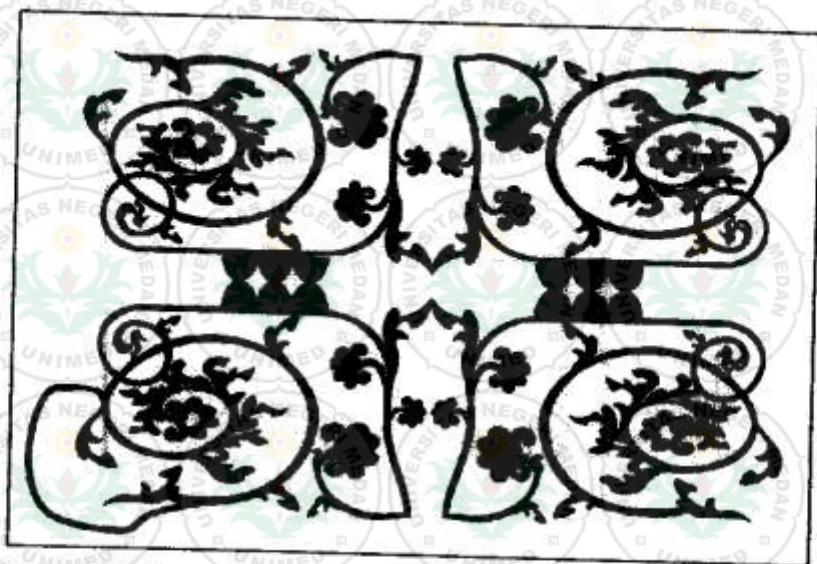
Gambar 34: Alternatif ragam hias dengan motif Karo



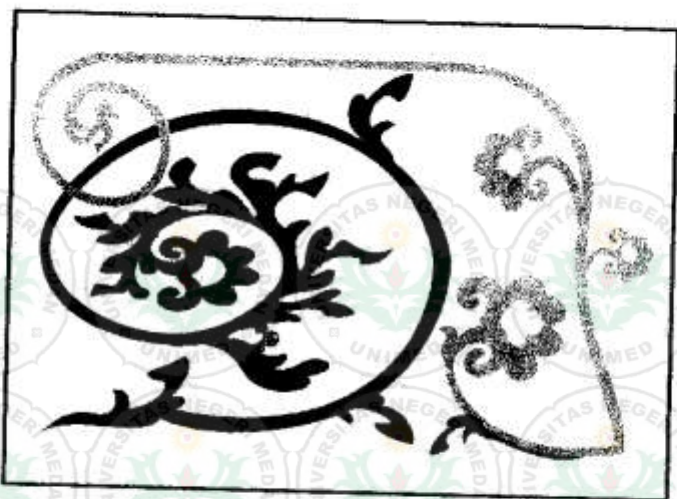
Gambar 35: Barisan Boraspati



Gambar 36: Alternatif motif miring



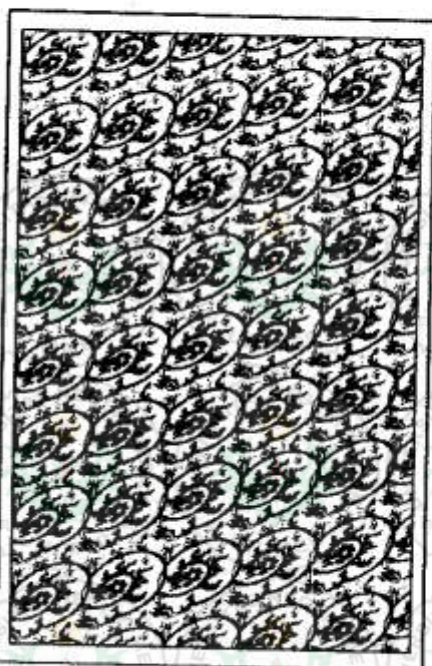
Gambar 37: Alternatif Embun Sikawiten dengan prinsip keseimbangan



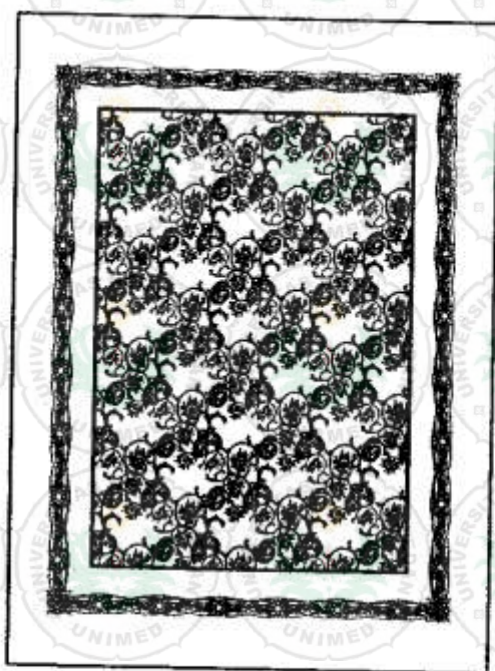
Gambar 38: Alternatif Embun Sikawiten



Gambar 39: Alternatif desain dengan bingkai



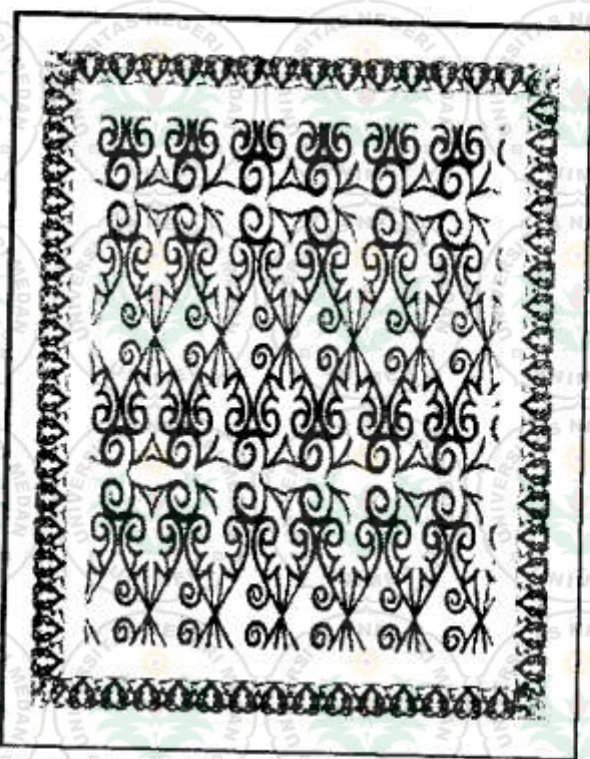
Gambar 40: Alternatif pengulangan berbasis Embun Sikawiten



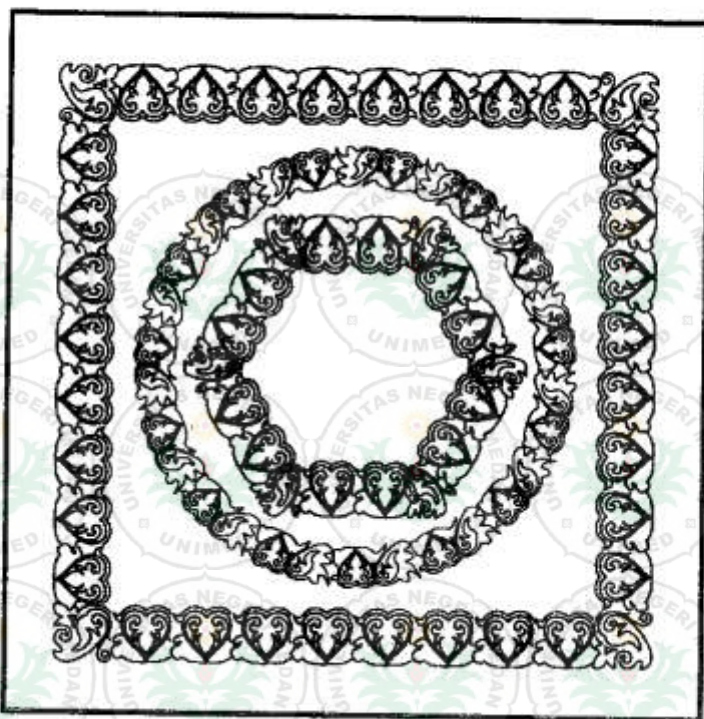
Gambar 41: Desain tekstil berbasis Embun Sikawiten



Gambar 42: Tekstil model Embun Sikawiten



Gambar 43: Alternatif motif ulangan dengan bingkai



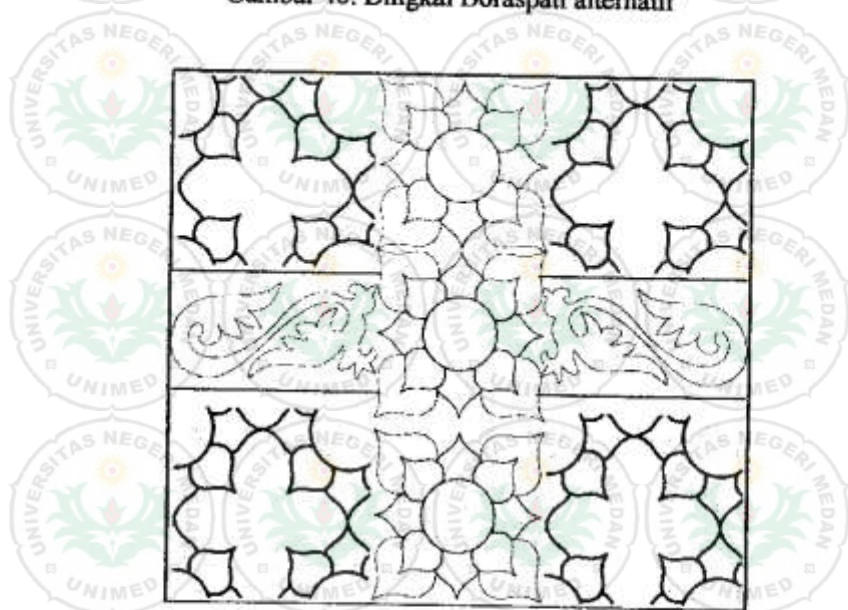
Gambar 44: Pengulangan melingkar, segi empat dan enam



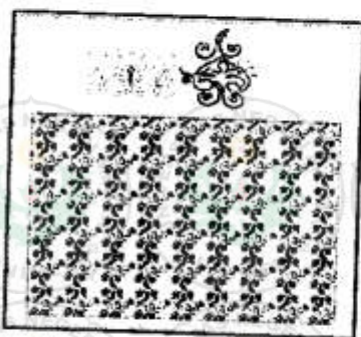
Gambar 45: Boraspati alternatif



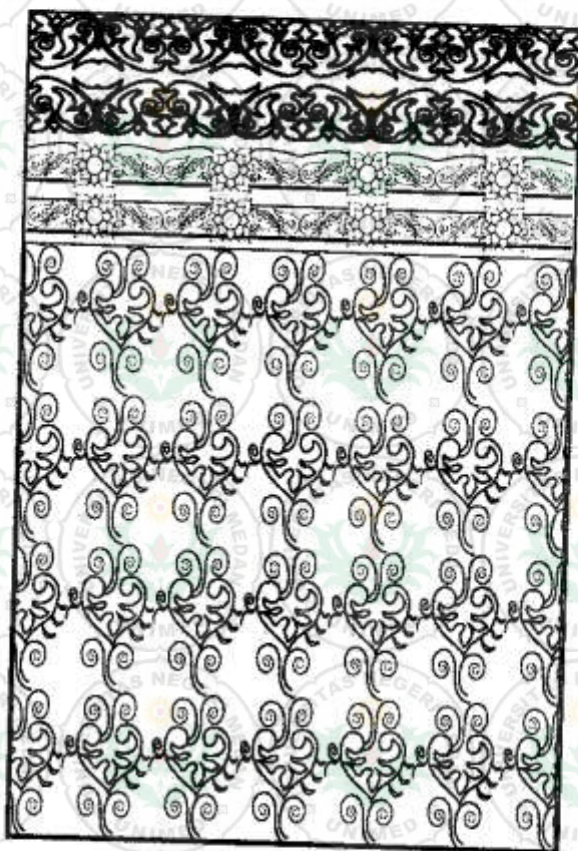
Gambar 46: Bingkai Boraspati alternatif



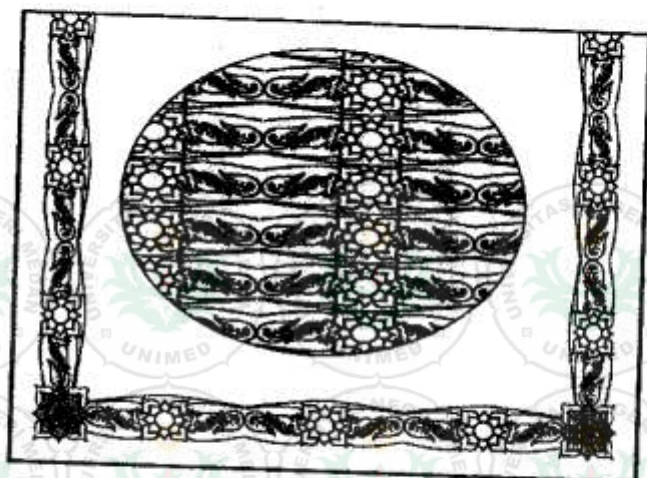
Gambar 47: Penyebaran simetris



Gambar 48: Alternatif motif dan pengulangannya



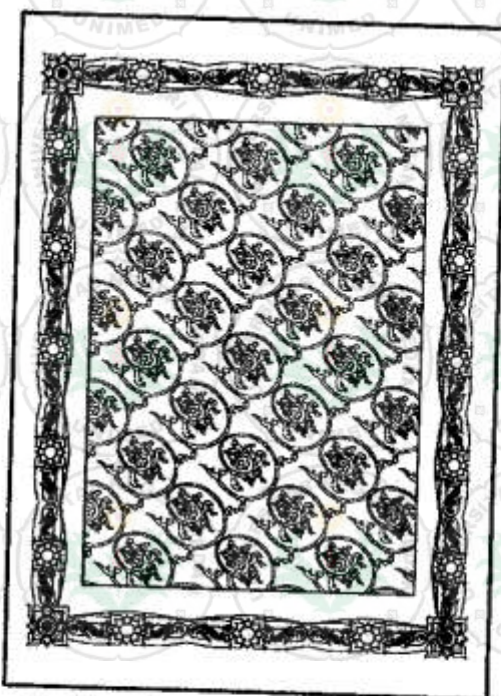
Gambar 49: Alternatif desain Dairi dengan pengulangan sejajar



Gambar 50: Alternatif desain motif isian dan bingkai



Gambar 51: Motif alternatif Karo



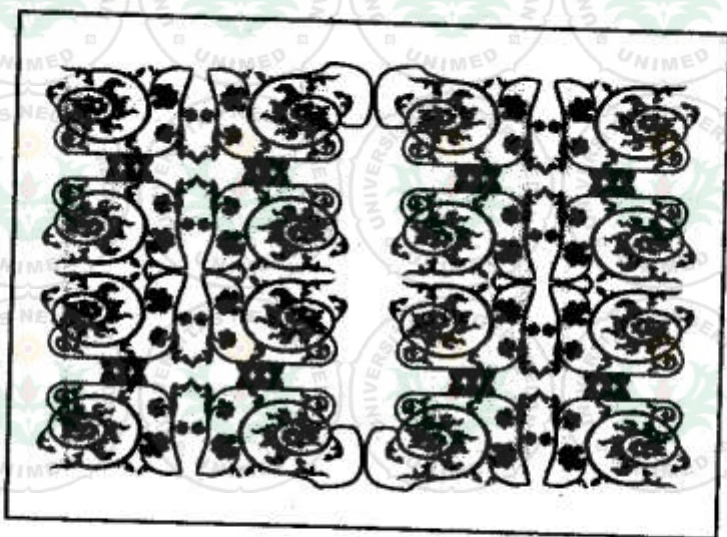
Gambar 52: Alternatif pengulangan miring dan bingkai



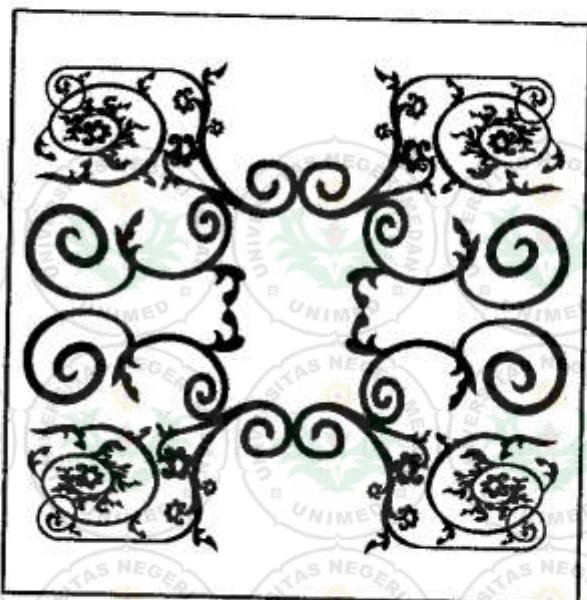
Gambar 53: Pengulangan melingkar dan isian lingkaran



Gambar 54: Pengulangan cermin



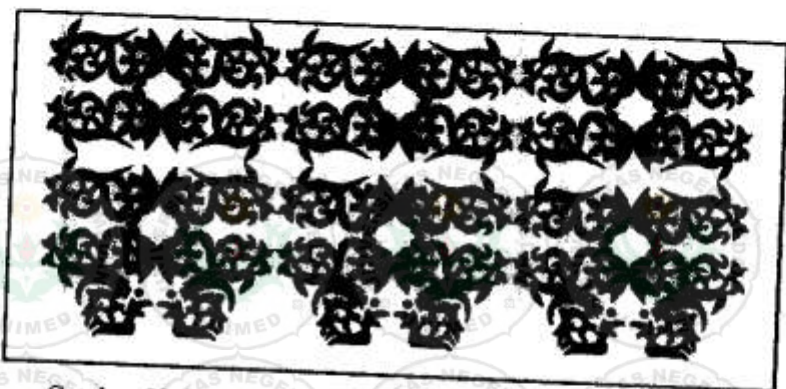
Gambar 55: Pengulangan multi cermin



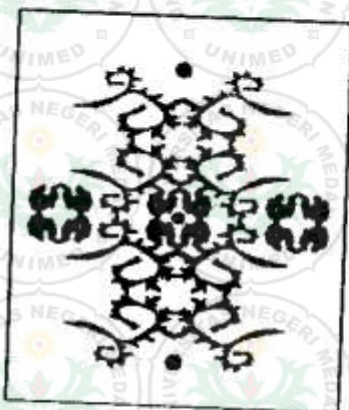
Gambar 56: Alternatif ragam hias simetris



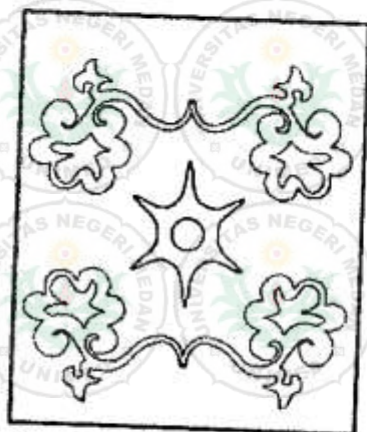
Gambar 57: Alternatif bingkai lingkaran



Gambar 58: Motif kepala burung berbasis ragam hias Karo



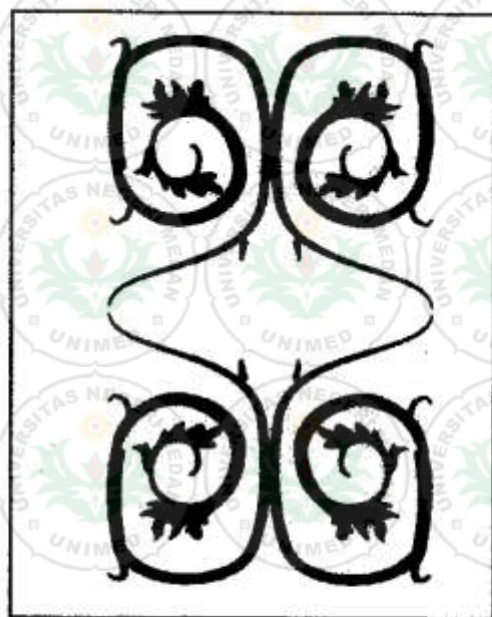
Gambar 59: Alternatif motif Karo 1



Gambar 60: Alternatif motif Karo 2



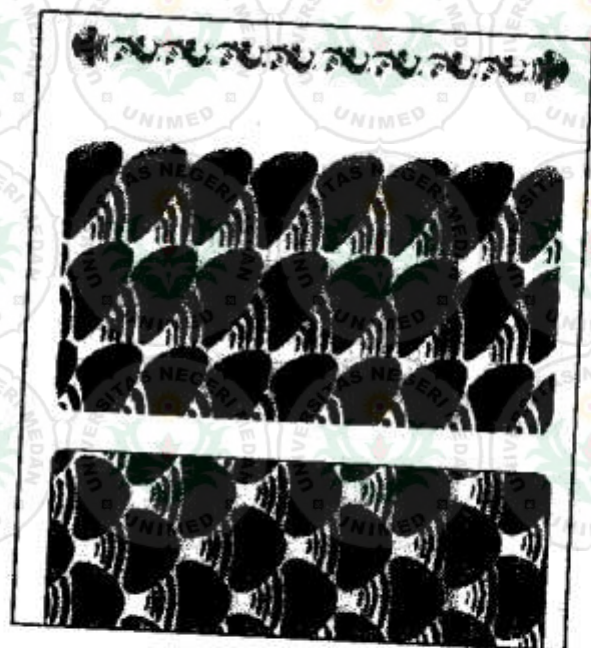
Gambar 61: Alternatif motif bunga Karo



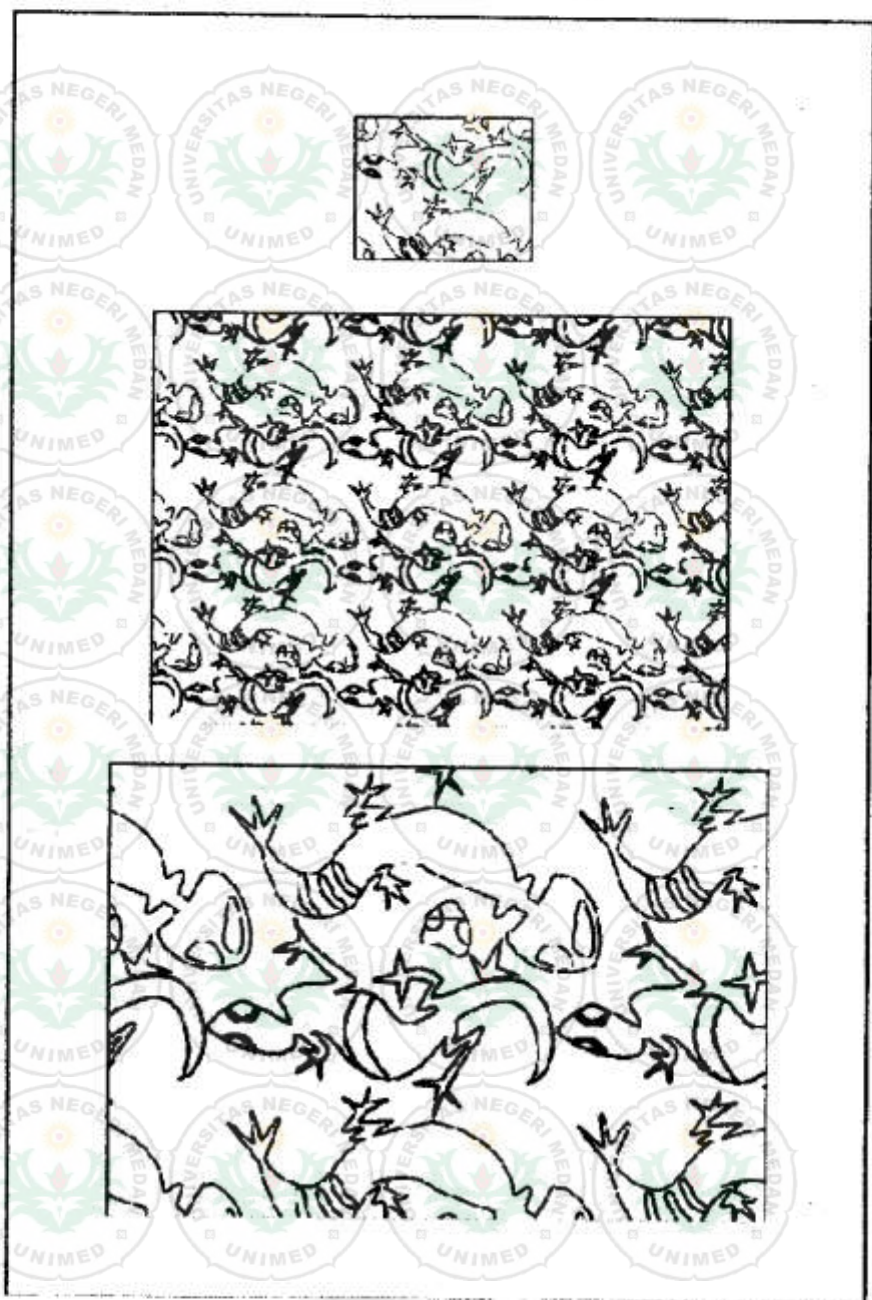
Gambar 62: Alternatif relung



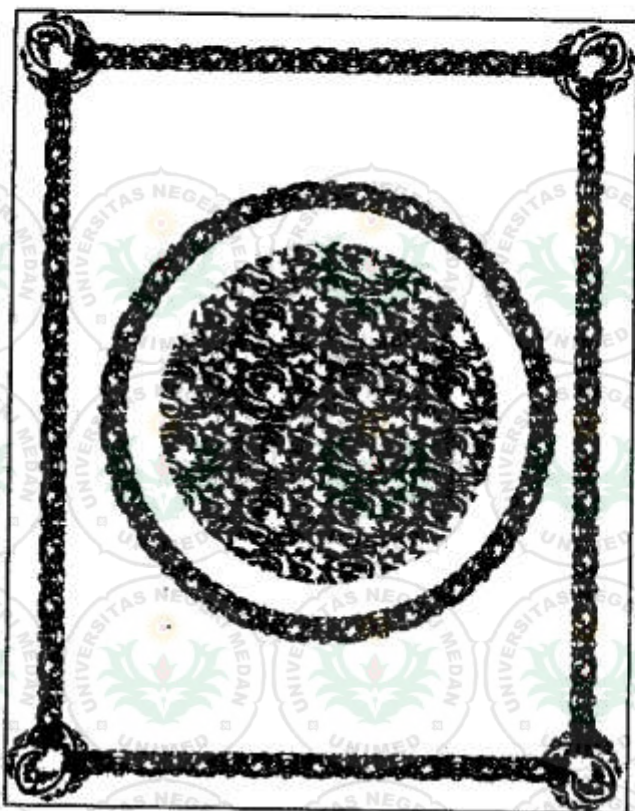
Gambar 63: Boraspati alternatif



Gambar 64: Motif kepala Boraspati



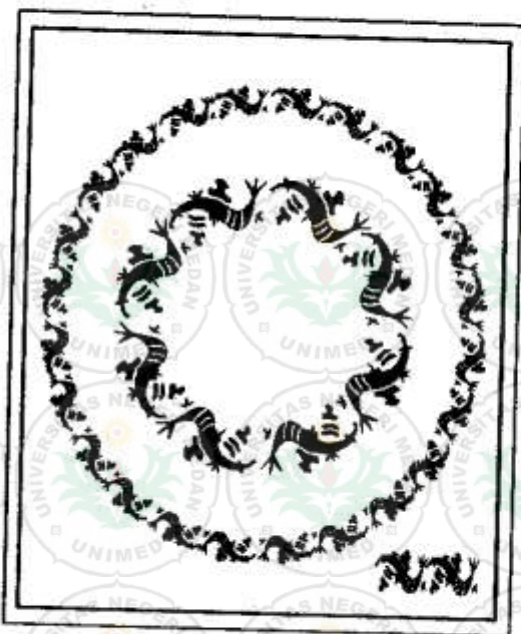
Gambar 65. Desain Tekstil Boraspati



Gambar 66: Alternatif rancangan motif berlurus dan lengkung



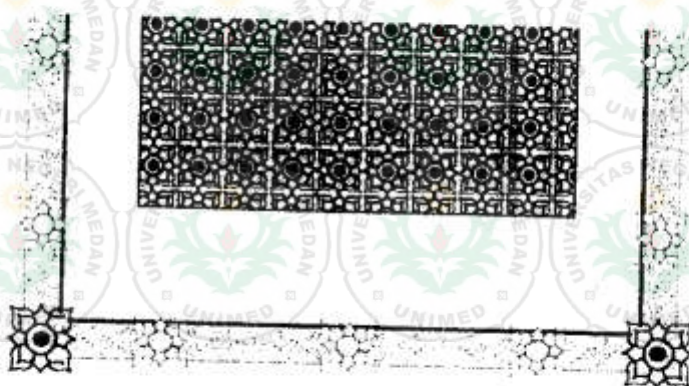
Gambar 67: Kebebasan Boraspati



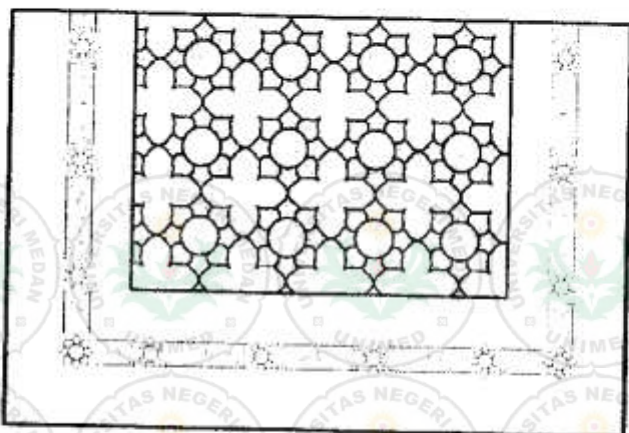
Gambar 68: Boraspati melingkar



Gambar 69: Boraspati turun dan naik



Gambar 70: Bunga pinggir dan penyebarannya



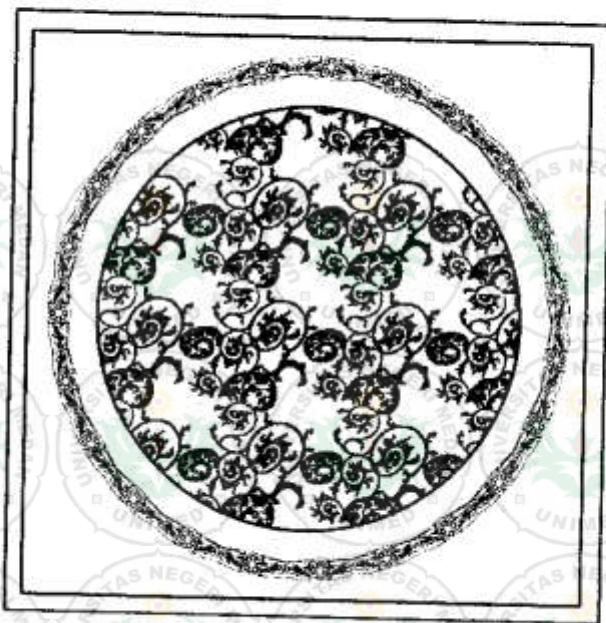
Gambar 71: Bunga berjajar



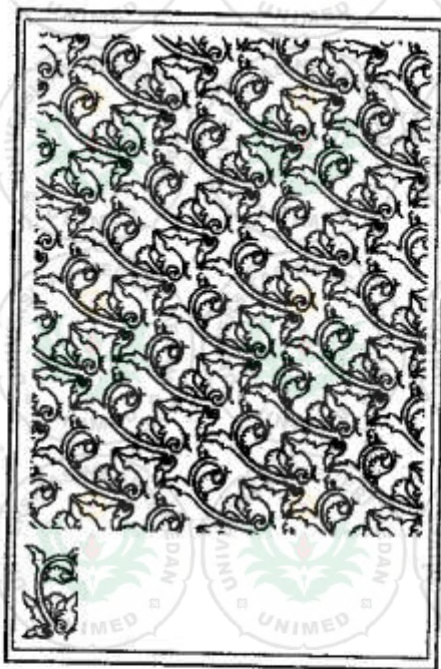
Gambar 72: Motif bunga dan variasi



Gambar 73: Bunga dan variasi berbalik



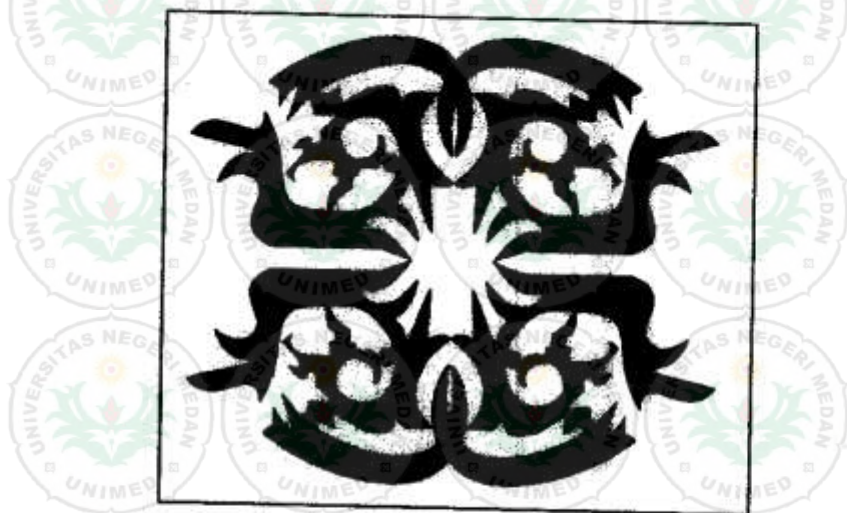
Gambar 74: Sikawiten dan variasi pengulangan miring



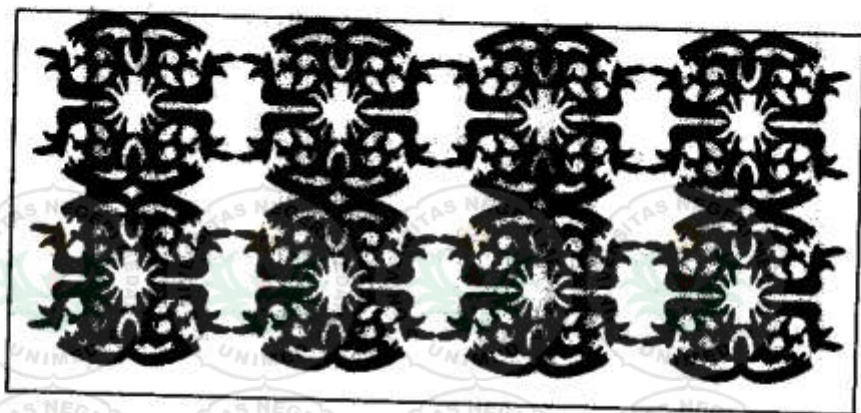
Gambar 75: Motif berjajar diagonal



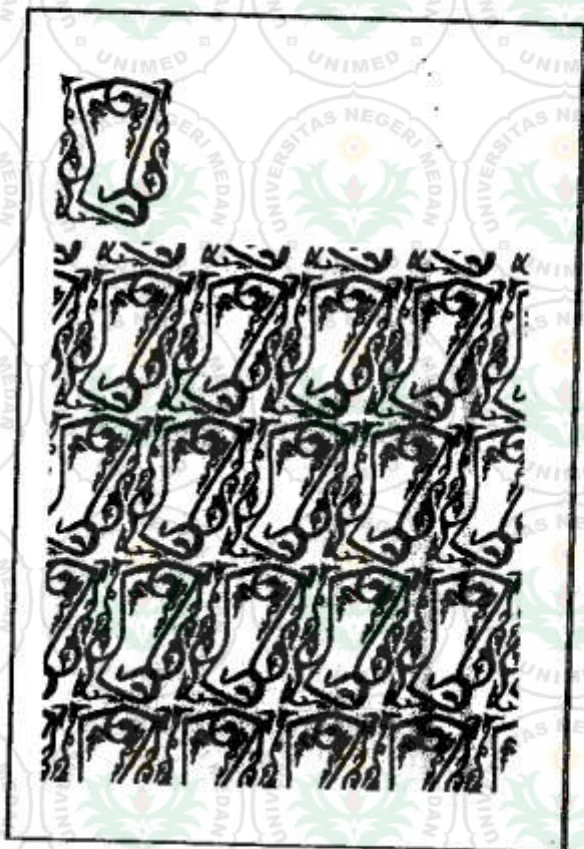
Gambar 76: Motif dan aplikasi isian dn bingkai



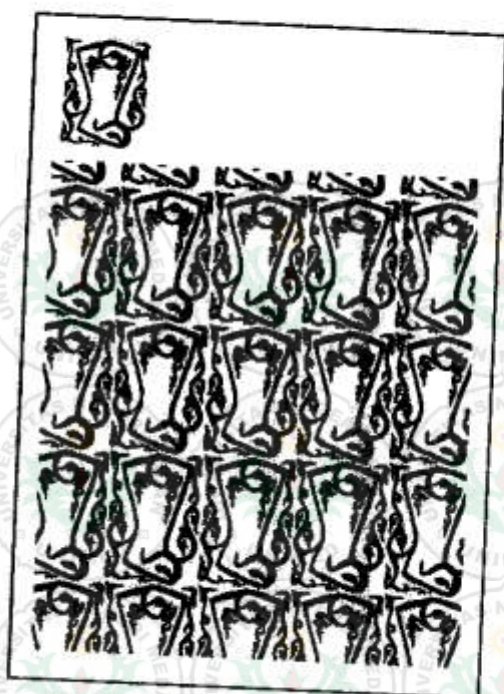
Gambar 77: Kepala kembar



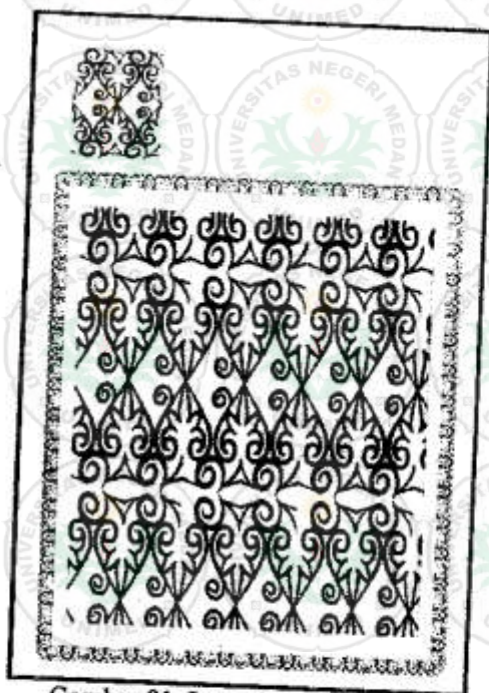
Gambar 78: Kepala kembar berulang



Gambar 79: Pengulangan miring



Gambar 80: Pengulangan lurus



Gambar 81: Ipon alternatif penuh

Lampiran 3: Instrumen

Instrumen ini berupa pertanyaan penelitian yang mendasar bagi peneliti untuk kegiatan pengambilan, pengolahan data, penciptaan karya desain dan identifikasinya.

1. Kenali objek yang dipotret dan tulis jenis, asal, serta karakter motif dasar yang ada.
2. Apakah motif dasar itu beragam atau tidak. Tulis angka 1 (satu) jika tidak dan tulis angka 2 jika beragam motif pada tabel Identifikasi Data Photo.
3. Lakukan identifikasi pada tabel "Identifikasi Sketsa Desain Alternatif" pada sketsa desain alternatif yang dibuat berdasar penerapan konsep scampcr (S,C,A,M,P,E,R) serta referensi visual yang diterapkan.

Tabel 3:
Identifikasi Data Photo

No	Nama Objek Photo / Ragam Hias	Jenis Ragam Hias	Motif Dasar

Tabel 4:
Identifikasi Sketsa Desain Alternatif

No Gbr.	Nama Sketsa desain	Konsep Scampcr	Referensi Visual

Lampiran 4: Data Identifikasi Photo

Tabel 5: Identifikasi Photo Ragam Hias

No	Nama Objek Photo / Ragam Hias	Jenis Ragam Hias	Motif Dasar
1	001 IMG 3730 Kantor Kabupaten Kabanjahe		
2	002 IMG 3815 Rumah adat Batak Karo di desa Lingga	Tumbuhan	2
3	003 IMG 3821 Ragam Hias pada rumah adat Batak Karo	Tumbuhan	2
4	004 Museum SU Koleksi 03.1018 _Ornamen Embun Sikawiten Batak Karo	Tumbuhan Geometrik	2
5	005 IMG 3813 Embun Sekawiten di Desa Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
6	006 IMG 3729 Embun Sikawiten di Kab Kabanjahe3	Tumbuhan Geometrik	2
7	007 IMG 3772 Pangretret a	Tumbuhan Geometrik	2
8	008 IMG 3753 Pangretret b	Hewan	1
9	009 IMG 0152 Tapak Raja Sulaiman di Lingga	Hewan	1
10	010 Bindu Natogog di Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
11	011 IMG 0141 Telapak Raja Sulaiman di Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
12	012 IMG 0131 Pangretret di Lingga	Tumbuhan Geometrik	1
13	013 IMG 0149 Pangretret di Desa Lingga	Hewan, Geometrik	1
14	014 IMG 0119 Motif Tutup dadu dan bunga	Hewan, Geometrik	1
15	015 IMG 0119 Motif Embun Sikawiten dan tutup dadu	Hewan Geometrik	1
16	016 IMG 0119 Motif Tutup dadu dengan variasi	Tumbuhan Geometrik	2
17	017 IMG 0119 E Museum Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
18	018 IMG 0119 F Museum Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
19	019 IMG 0119 G Museum Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
20	020 IMG 0125 H Bunga gander di Museum Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
21	021 IMG 0125 H Cimba Lau dan Tutup Dadu di Museum Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
22	022 IMG 0125 I Tapak Raja Sulaiman di Museum Lingga	Geometrik	1
23	023 IMG 0125 J Tapak Raja Sulaiman di Museum Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
24	024 IMG 0125 I Embun Sikawiten di Museum Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
25	025 IMG 0152 Telapak Raja Sulaiman di Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
26	026 IMG 0123 B Ornamen di Gereja Lingga	Tumbuhan Geometrik	2
27	027 IMG 0115 Ayo rumah	Tumbuhan	2
28	028 IMG 0190 Ayo Rumah di Bukit Kubu Berastagi	Geometrik	2
29	029 IMG 0123 Ragam Hias di Gereja Lingga	Geometrik	2
30	Photo 30: 030 IMG 0120 Ayo Rumah di Gereja Lingga	Tumbuhan, manusia geometrik	2
31	030 IMG 0120 Ayo Rumah di Gereja Lingga	Geometrik	2
32	032 MG 1302 Motif Ornamen di Ist Maimun	Tumbuhan	2
33	033 IMG 1349 Ornamen di Istana Maimun	Tumbuhan	2
34	034 IMG 1349 Motif di Istana Maimun	Geometrik	2
35	035 IMG 1288 Motif Pinggir dan Sudut di Istana Maimun	Tumbuhan Geometrik	2
36	036 MG 1274 Motif di Istana Maimun	Tumbuhan	2
37	037 IMG 1327 Motif Pinggir di Ist Maimun	Tumbuhan	2
38	038 IMG 2303 Ornamen pada Busana pegawai Pemda Dairi	Tumbuhan Geometrik	1
39	039 IMG 2303 Motif Perhem Kumeke pada Busana pegawai Pemda Dairi	Tumbuhan	2
40	040 IMG 2303 Motif Perhem Kumeke pada busana	Tumbuhan	2

No	Nama Objek Photo / Ragam Hias	Jenis Ragam Hias	Motif Dasar
	pegawai Penda Dairi		
41	041 IMG 2305 Pehembun Kumeke Dairi di Sidikalang	Tumbuhan	1
42	042 IMG 2305 Motif Boraspati Dairi di Sidikalang	Tumbuhan	1
43	043 IMG 2305 Motif Pehembun Kumeke Dairi di Sidikalang	Tumbuhan	1
44	044 IMG 2320 Gorga Nengger (Nipermunung) Dairi di Dinas Kebudayaan Sidikalang	Tumbuhan	2
45	045 IMG 2325 Motif Bengbeng Hari Dairi	Tumbuhan	2
46	046 IMG 2325 Motif Berru Dairi	Geometrik	1
47	047 IMG 2325 Motif bagian atas atap rumah Dairi	Tumbuhan Geometrik	2
48	048 IMG 2325 Motif dari bagian atas rumah Dairi	Geometrik	2
49	049 IMG 2325 Ragam Hias Dairi dengan paduan beberapa motif	Tumbuhan	2
50	050 IMG 2351 Si Kabeng-kabeng rumah adat di Sumbul Dairi	Tumbuhan	2
51	051 IMG 2352 Ragam Hias bagian atas Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	Tumbuhan Geometrik	2
52	052 IMG 2353 Bagian tengah Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi 1	Tumbuhan Geometrik	2
53	053 IMG 2353 Ragam Hias Jenggar-jenggar bagian atas Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	Tumbuhan Geometrik	2
54	054 IMG 2353 Ornamen Bagian tengah atap Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	Tumbuhan	2
55	055 IMG 2353 Bagian Ornamen atap Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	Tumbuhan	2
56	056 IMG 2353 Sayap bagian kanan pada atap tengah rumah Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	Tumbuhan	2
57	057 IMG 2353 Motif Lubang angin Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi	Geometrik	1
58	058 IMG 2353 Gerga Perukup Manun Si Kabeng-kabeng Sumbul Dairi 5	Tumbuhan	1
59	059 IMG 2310 Motif Dasar Dairi	Geometrik	2
60	060 IMG 2353 Sayap kiri Jenggar-jenggar pada rumah Si Kabeng-kabeng Dairi	Tumbuhan	1
61	061 IMG 5558 Motif Sihilap Bajaronggi Batak Simalungun	Tumbuhan Geometrik	1
62	062 IMG 5586 Motif Bunga Bongbong	Tumbuhan Geometrik	2
63	063 IMG 5586 Motif Sihilap Bajaronggi Batak Simalungun	Tumbuhan Geometrik	2
64	064 IMG 5585 Motif Batak Simalungun 1	Tumbuhan Geometrik	2
65	065 IMG 5592 Motif Gorga Suleppat Batak Simalungun	Tumbuhan Geometrik	2
66	066 IMG 5657 Gorga Bohi bohi (Munung) Batak Simalungun	Tumbuhan	2
67	067 IMG 5662 Ragam Hias Batak Simalungun	Tumbuhan hewan	2
68	068 IMG 5662 Ragam Hias Batak Simalungun 4	Tumbuhan hewan	2
69	069 IMG 5590 Gorga Manangki Bakar Batak Simalungun	Tumbuhan manusia Geometrik	2
70	070 IMG 5585 Porkis Marodor Batak Simalungun	Tumbuhan Geometrik	2
71	071 Boraspati Batak Simalungun 2	Tumbuhan Geometrik	1
72	072 IMG 5562 Gorga Desa na uwaluh (Bindu Matagu) Simalungun	Hewan Geometrik	1
73	073 IMG 5599 Gorga Silobur Pinggan Batak Simalungun	Tumbuhan Geometrik	2

No	Name Objek Photo / Ragam Hias	Jenis Ragam Hias	Motif Dasar
	di Balai Bolon Adat		
74	074 IMG 5595 Gorga Bohi-Bohi (Murung)	Tumbuhan Manusia	2
75	075 IMG 5641 Motif Batak Simalungun	Tumbuhan	2
76	076 IMG 5679 Ragam Hias Batak Simalungun 3	Tumbuhan Geometrik	2
77	077 IMG 5669 Motif Batak Simalungun 3	Tumbuhan hewan	1
78	078 IMG 5600 Gorga Bordat Marsihutuan	Tumbuhan Geometrik	2
79	079 IMG 5578 Gorga Sayur Metua Batak Simalungun	Tumbuhan	1
80	080 IMG 5578 Gorga PinarAppul-appul Batak Simalungun	Tumbuhan	1
81	081 IMG 5568 Gorga Pinar Assi-assi Batak Simalungun	Tumbuhan	1
82	082 IMG 5571 Dua Motif pada tiang bangunan Batak Simalungun	Geometrik	2
83	083 IMG 5571 Motif pada tiang bangunan Batak Simalungun	Geometrik	1
84	084 IMG 5556 Gorga gatip-gatip pada tiang bangunan Batak Simalungun	Geometrik	1
85	085 IMG 2236 Motif Simalungun di Museum Simalungun	Tumbuhan	2
86	086 IMG 2251 Gorga Bohi-bohi (munung) di Museum Simalungun	Tumbuhan manusia	2
87	087 IMG 0523 Gorga Dalihan na Tolu Museum SU	Tumbuhan	2
88	088 Museum Su Koleksi 03 Pengretret 1008	Tumbuhan Geometrik hewan	1
89	089 IMG 2251 Motif ornamen pada risplang di Museum Simalungun Kisaran	Tumbuhan Geometrik	2
90	090 IMG 2255 Tanduk Horbou	Tumbuhan hewan	2
91	091 IMG 2259 Gorga Porkis Bakar di Museum Simalungun	Tumbuhan	1
92	092 MG 2244 Ragam Hias pada bangunan Museum Simalungun	Tumbuhan	2
93	093 Museum SU 03.247 Motif pada alat rumah tangga	Geometrik	1
94	094 03.247 Koleksi Museum SU Karakter ikatan tali pada alat rumah tangga	Geometrik	1
95	095 Museum SU Koleksi 03.249 Motif karakter bentuk alat rumah tangga	Geometrik	2
96	096 Museum SU 03.28 Ragam hias pada alat	Geometrik	2
97	097 Museum SU Koleksi 03.61 Motif pada alat rumah tangga	Geometrik	2
98	098 Museum SU Koleksi 03.1009 Ornamen Pucuk Rebung Karo	Tumbuhan Geometrik	2
99	099 Museum SU Koleksi 03.1025 Gerga Umang Batak Karo	Tumbuhan Geometrik	2
100	100 Museum SU koleksi 03.1026 Tolak Paku Ragam Hias Batak Karo	Tumbuhan	2

Lampiran 5: Data Identifikasi Sketsa Desain Alternatif

No Gbr.	No Karya	Nama Sketsa desain	Konsep Scamper	Referensi Visual
13.	1.	Pengembangan motif Karo	S,C,A, M, E, R	Karo
14.	2.	Pengembangan motif Karo 2	S,C,A, M, E, R	Batak Dairi
15.	3.	Pengembangan motif Karo dan Simalungun	S,C,A, M, E, R	Karo Batak Dairi
16.	4.	Pengembangan motif Boraspati	S,C,A, M, E, R	Batak Dairi
17.	5.	Variasi motif Barapati, Suncang Duri, Gimbang dan Mataniari	S,C,A, M, E, R	Melayu Batak
18.	6.	Alternatif Ragam Hias Melayu	S,C,A, M, E, R	Melayu
19.	7.	Alternatif Ornamen Melayu dengan Variasi Pelana Kuda Pelana	S,C,A, M, E, R	Melayu Batak
20.	8.	Variasi motif Melayu Pelana Kuda Pelana	S,C,A, M, E, R	Melayu
21.	9.	Alternatif Desain dari berbagai variasi motif Batak Simalungun dan Batak Toba	S,C,A, M, E, R	Melayu Batak
22.	10.	Alternatif Desain	S,C,A, M, E, R	Batak Simalungun
23.	11.	Alternatif desain Embun Kawiten dan variasinya	S,C,A, M, E, R	Karo Batak
24.	12.	Alternatif desain gorga rumbak-rumbak	S,C,A, M, E, R	Batak
25.	13.	Alternatif desain dengan berbagi motif	S,C,A, M, E, R	Batak Simalungun
26.	14.	Alternatif variasi telapak raja Sulaiman, Pangretret dan variasinya	S,C,A, M, E, R	Batak
27.	15.	Variasi hiasan pinggir dengan konsep ipon-ipon	S,C,A, M, E, R	Batak
28.	16.	Embun Sikawiten	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
29.	17.	Alternatif ragam hias Angkola Mandailing	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
30.	18.	Alternatif Embun Sikawiten dengan berbagai motif	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
31.	19.	Barapati dan Embun Sikawiten	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
32.	20.	Deformasi Embun Sikawiten	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
33.	21.	Komposisi simetris	S,C,A, M, E, R	Karo Batak
34.	22.	Alternatif ragam hias dengan motif Karo	S,C,A, M, E, R	Karo Batak
35.	23.	Desain bingkai dan	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
36.	24.	Alternatif motif miring	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
37.	25.	Alternatif Embun Sikawiten dengan prinsip keseimbangan	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
38.	26.	Alternatif Embun Sikawiten	S,C,A, M, E, R	Karo
39.	27.	Alternatif desain dengan bingkai	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu

No Gbr.	No Karya	Nama Sketsa desain	Konsep Scamper	Referensi Visual
40.	28.	Alternatif pengulangan berbasis Embun Sikawiten	S,C,A, M, E, R	Batak Karo
41.	29.	Desain tekstil berbasis Embun Sikawiten	S,C,A, M, E, R	Karo
42.	30.	Tekstil model Embun Sikawiten	S,C,A, M, E, R	Karo
43.	31.	Alternatif motif ulangan dengan bingkai	S,C,A, M, E, R	Batak
44.	32.	Pengulangan melingkar, segi empat dan enam	S,C,A, M, E, R	Batak
45.	33.	Boraspati alternatif	S,C,A, M, E, R	Batak
46.	34.	Bingkai Boraspati alternatif	S,C,A, M, E, R	Batak
47.	35.	Penyebaran simetris	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
48.	36.	Alternatif motif dan pengulangannya	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
49.	37.	Alternatif desain Dairi dengan pengulangan sejajar	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
50.	38.	Alternatif desain motif isian dan bingkai	S,C,A, M, E, R	Karo Batak
51.	39.	Motif alternatif Karo	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
52.	40.	Alternatif pengulangan miring dan bingkai	S,C,A, M, E, R	Karo Batak
53.	41.	Pengulangan melingkar dan isian lingkaran	S,C,A, M, E, R	Karo Batak
54.	42.	Pengulangan cermin	S,C,A, M, E, R	Karo
55.	43.	Pengulangan multi cermin	S,C,A, M, E, R	Karo
56.	44.	Alternatif ragam hias simetris	S,C,A, M, E, R	Karo Batak
57.	45.	Alternatif bingkai lingkaran	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
58.	46.	Motif kepala burung berbasis ragam hias Karo	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu
59.	47.	Alternatif motif Karo 1	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
60.	48.	Alternatif motif Karo 2	S,C,A, M, E, R	Karo
61.	49.	Alternatif motif bunga Karo	S,C,A, M, E, R	Karo
62.	50.	Alternatif relung	S,C,A, M, E, R	Karo
63.	51.	Boraspati alternatif	S,C,A, M, E, R	Batak
64.	52.	Motif kepala Boraspati	S,C,A, M, E, R	Batak
65.	53.	Desain Tekstil Boraspati	S,C,A, M, E, R	Batak
66.	54.	Alternatif rancangan motif berlurus dan lengkung	S,C,A, M, E, R	Karo
67.	55.	Kebebasan Boraspati	S,C,A, M, E, R	Batak
68.	56.	Boraspati melingkar	S,C,A, M, E, R	Batak
69.	57.	Boraspati turun dan naik	S,C,A, M, E, R	Batak
70.	58.	Bunga pinggir dan penyebarannya	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu Batak
71.	59.	Bunga berjajar	S,C,A, M, E, R	Karo Melayu

No Gbr.	No Karya	Nama Sketsa desain	Konsep Scamper	Referensi Visual
72.	60.	Motif bunga dan variasi	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Melayu
73.	61.	Bunga dan variasi berbalik	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Melayu
74.	62.	Sikawiten dan variasi pengulangan miring	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Melayu
75.	63.	Motif berjajar diagonal	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Batak
76.	64.	Motif dan aplikasi isian dn bingkai	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Melayu
77.	65.	Kepala kembar	S,C,A, M, E, R	Batak Karo
78.	66.	Kepala kembar berulang	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Batak
79.	67.	Pengulangan miring	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Melayu
80.	68.	Pengulangan lurus	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Melayu
81.	69.	Ipon alternatif penuh	S,C,A, M, E, R	Batak Karo Melayu

Lampiran 6: Daftar Riwayat Hidup

A. Ketua Peneliti

Nama Tempat dan Gelar
 Tempat Tanggal Lahir
 NIP
 Pangkat/Gol
 Instansi
 Program Studi
 Alamat Kantor
 Alamat Rumah
 Telp Kantor
 Telp Rumah/HP

Drs. Dwi Budiwiwaramulja, M.Sn
 Surakarta, 17 Juli 1960
 196007171989031004
 Penata Tk. I/III-D
 FBS Unimed
 Pendidikan Seni Rupa
 Jl. Willem Iskandar Psr V Medan
 Jl. Gurilla Gg. Al Bayan 7D Medan
 061-6623942
 061- 6634896
 061-4552785/ 08126436070

a. Pendidikan

UNIVERSITAS/INSTI TUT DAN LOKASI	GELAR	TAHUN SELESAI	BIDANG STUDI
Institut Seni Indonesia	Drs.	1988	Seni Rupa dan Desain (Seni Murni)
Institut Teknologi Bandung	M.Sn	1998	Seni Rupa dan Desain (Seni Murni)

b. Pengalaman kerja dalam penelitian dan pengalaman profesional serta kedudukan saat ini (disusun secara kronologis)

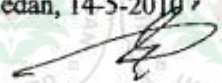
Institusi	Jabatan	Periode Kerja
FIP Unimed	<ul style="list-style-type: none"> Dosen luar biasa bidang studi Pendidikan Seni Rupa untuk SD PGSD Dosen luar biasa Bidang studi Seni Rupa PGTK / PAUD 	2000 - sekarang
KBPK LPM Unimed	Konsultan Bidang Seni Rupa	2000-2002
Warung Informasi Teknologi dan Komunikasi Unimed	Tim Ahli	2000 - sekarang
FBS Universitas Negeri Medan	Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa	2002-2007
Jurnal "Seni Rupa"	Ketua Umum/Wakil	2004 - sekarang
Asosiasi Pendidik Seni Indo-nesia (APSI)	Representasi Wilayah Sumatera Utara	2005 - sekarang
Depdiknas	<ul style="list-style-type: none"> Anggota Tim Juri Lomba Kompetensi Sekolah Menengah Kejuruan se Provinsi Sumatera Utara 	2005 - sekarang
Direktorat PPKT dan KPT, Dirjen Dikti, Depdiknas. No: 820.1.1/8104/P2TK & KPT/2005	<ul style="list-style-type: none"> Nara Sumber : Peningkatan Kualitas dan Inovasi Pembelajaran Melalui Media Rupa 	2005
DP2M, ditjen Dikti, Depdiknas	<ul style="list-style-type: none"> Nara Sumber : Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif, Kreatif, dan komunikatif Melalui Inovasi Media Rupa (sebagai anggota) 	2007
PHKI Pend.Seni Rupa FBS Unimed	<ul style="list-style-type: none"> Lokakarya: Pemanfaatan ICT untuk meningkatkan pembelajaran di Jurusan Pend. Seni Rupa 	2008

c. Daftar Publikasi yang relevan dengan penelitian yang diajukan

No.	Judul	Status	Institusi	Tahun
1.	Analisis tinar pandan sebagai media seni lukis	Ketua	FBS IKIP Medan	1992
2.	Upaya pengembangan desain anyaman rotan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi perajin di Kecamatan Binjai Barat Kodya Binjai	Anggota	LPM IKP Medan	1997
3.	Penerapan teknik tempel dan kerok untuk membentuk unsur hias pada gerabah dengan berbagai media lempung yang berbeda	Ketua	FBS unimed	2001
4.	Peningkatan kualitas reklame pada biro iklan "Garuda" Medan.	Ketua	LPM Unimed	2002
5.	Upaya meningkatkan kemampuan mewujudkan objek dalam menggambar bentuk melalui model pengembangan berfikir induktif pada siswa SLTP Yayasan Utama Medan	Anggota	FBS Unimed	2003
6.	Sosialisasi pemanfaatan internet untuk meningkatkan kualitas informasi ilmu pengetahuan dan komunikasi bagi dosen-	Anggota	FT Unimed	2004

No.	Judul	Status	Institusi	Tahun
	dosen SLTP di kota Medan			
7.	Konsep Golden Section dalam Ragam hias Melayu	Ketua	DPP-SPP-FBS Unimed	2005
8.	Konsep produksi multimedia dalam pembelajaran seni rupa	Ketua	FBS Unimed	2005
9.	Program kemitraan: Pengemasan media rupa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA untuk pelajaran Biologi dan Bahasa Indonesia	Anggota	Dikti	2006
10.	Peningkatan Kualitas Proses Belajar-Mengajar melalui Penerapan E-Book Interaktif dalam Mata Kuliah Komputer di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Unimed	Ketua	Unimed	2006
11.	Aktivitas Interaktif Belajar Mahasiswa PGSD Unimed dalam Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan	Anggota	PHK PGSD A	2007
12.	Pemanfaatan Video Bermenu sebagai Metode Pembelajaran Pendamping dalam meningkatkan Kualitas Pendidikan Kerajinan Tangan dan Kesenian Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan	Ketua	DP2M, dirjen Dikti, Depdiknas	2007
13.	Discovery Learning dalam Seni Lukis Digital pada Mata Kuliah Studi Khusus Grafis Komputer II	Ketua	PHKI Unimed	2008
14.	Eksperimentasi Pengolahan Ornamen dan "Special Effect Filter" Dalam Grafis Komputer Bertema Budaya Rupa Sumatera Utara	Ketua	PHKI Unimed 2009, DIPA Unimed	2009
15.	Teaching Grant : Kemampuan Mahasiswa Menggambar Dalam Blog Kompetensi Menggambar Figur Pada Matakuliah Ilustrasi Ii Semeseter Iii Jurusan Pendidikan Seni Rupa	Ketua	SPK NO.0115/H33/K EP/PL/2010	2010

Medan, 14-5-2010


Drs. Dwi Budiwiwaramulja, M.Sn
NIP. 196007171989031004

B. Anggota Peneliti 1

Nama Tempat dan Gelar	Tempat Tanggal Lahir
Drs. Misgiya, M.Hum	Klaten, 11 Nopember 1962
NIP.	196211051990031012

Pendidikan

Universitas/Institut dan Lokasi	Gelar	Tahun Selesai	Bidang Studi
ISI Yogyakarta	Drs.	1989	Seni Rupa dan Desain (Kriya Kayu)
UGM Yogyakarta	M.Hum	1998	Pengkajian Seni Rupa


Pengalaman kerja dalam penelitian dan pengalaman profesional serta kedudukan saat ini

Institusi	Jabatan	Periode Kerja
Depdiknas Sumatera Utara	Provinsi • Anggota Tim Juri Lomba Kompetensi Sekolah Menengah Kejuruan se Provinsi Sumatera Utara	2005 - sekarang

Daftar Publikasi yang relevan dengan penelitian yang diajukan

No.	Judul	Institusi	Tahun
1.	Upaya pengembangan desain produk kerajinan keramik untuk meningkatkan pertumbuhan perajin di desa Sei Semayang Kecamatan Sunggal	LPM Unimed	2000
2.	Upaya pemanfaatan potongan-potongan kayu industri mebel untuk penciptaan produk soufemir	LPM Unimed	2006
3.	Upaya pemanfaatan batok kelapa untuk penciptaan cinderamata	LPM Unimed	2007
4.	Upaya pemanfaatan potongan-potongan bambu sisa industri mebel untuk penciptaan produk kerajinan	LPM Unimed	2007
	Ornamen Tradisional Batak untuk Penciptaan Industri Batik	Dikti	2009
	Penerapan Ornamen Tradisional Batak dalam Teknik Batik Untuk Menciptakan Industri Batik Di Sumatera Utara Sebagai Ketua	Dikti	2009

Medan, 14-10- 2011


 Drs. Misgiya, M.Hum
 NIP.196211051990031012

C. Anggota Peneliti 2

Nama : Drs. Sri Wiratma, M.Si
 NIP/NIK : 196003301989031002
 Tempat dan Tanggal Lahir : Klaten, 30 Maret 1960
 Jenis Kelamin : Pria
 Status Perkawinan : Kawin
 Golongan / Pangkat : IIIC / Penata
 Jabatan Fungsional Akademik : Lektor
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
 Alamat : Jl. Willem Iskandar Ps. V Medan Estate, Medan
 Sumut
 Telp./ Fax : (061) 6632195/ Fax. 614002
 Alamat Rumah : komplek Veteran Blok B No.3 Medan Estate,
 Medan, Sumut.
 Telp./Fax : (061) 7385479 / Hp. 08126315097
 Alamat e-mail : sri.wiratma@yahoo.com

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/Bidang Studi
1988	SI	ISI Yogyakarta	Kriya
1998	S2	Universitas Indonesia	Antropologi Seni

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Pelatihan	Penyelenggara
2006	Workshop Keramik	BB Keramik Bandung
2008	Workshop IT dan ICT	PHKI Jurusan Seni Rupa
2009	AA	Unimed

KARYA TULIS ILMIAH

A. Buku/Bab/Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2010	Proses Pembuatan Batik Tulis	-
2011	Proses Pembuatan Keramik	-

PESERTA KONFERENSI / SEMINAR / LOKAKARYA / SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
2005	Seminar Pendidikan Kesenian	Unimed
2006	Sosialisasi "Bhinneka Tunggal Ika Sebagai Kekuatan dan Keindahan	Dept. Budpar

	Bingkai Budaya Bangsa	
2006	Titik Sambung Sej. Seni Rupa Moderen Indonesia dan Medan	Gallery Nasional
2005	Workshop Keramik	Balai Besar Ceramic Bandung
2006	Penataran Dosen Tingkat Nasional ISBD	Universitas Negeri Padang
2006	Pembuatan Bahan Ajar Dengan Sistem Modul ISBD	UNIMED
2007	Peningkatan Mutu PBDN MKU	UNIMED
2006	Workshop Keramik	Balai Besar Ceramic Bandung
2007	Peningkatan Mutu PBM MKU Bahan Ajar Sistem Modul	UPT MKU Unimed
2008	Meningkatkan Pemakaian teknologi Informasi dan Komunikasi di PT	Unimed
2008	Menghindari Benturan Etnik Dan Agama	Pasca Unimed
2008	Peningkatan Kemampuan Dosen MPK	UPT MKU Unimed
2009	Pelatihan Disain Pembelajaran Berbasis WEB	UPT MKU Unimed
2009	Pelestarian Lingk dalam Upaya Mengurangi Pemanasan Global	Pusdip KLH Unimed
2009	Seminar internasional resourse based intruction	Ikatan profesi teknologi pendidikan

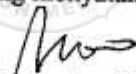
PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
2006	Beberapa penghayat kepercayaan di sumatera utara	Ketua peneliti	Direktorat kepercayaan dikti
2009	Pemetaan seni cenderamata di obyek wisata sumut untuk pengembangan disain cenderamata etnik sumut	Anggota peneliti	Dikti

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia bertanggungjawabkannya.

Medan, 18 - 10 - 2011

Yang menyatakan,


Drs. Sri Wiratma, M.Si
NIP. 196003301989031002

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
LEMBAGA PENELITIAN (RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Mardian Pur. V. Jember Pn No.1302 - Medan 20223 Telp. (061) 9600701, Fax. 6636707, e-mail (061) 6613806
Pn. 226 E-mail: unimed@unimed.ac.id ; unimed@unimed.ac.id

SURAT PERJANJIAN PENGGUNAAN DANA (SP2D)

No. : A/033.B/PL/2011

- Pada hari ini Rabu tanggal satu bulan Mei tahun dua ribu sebelas, kami yang bertandatangan di bawah ini
1. Dr. Ridwan Abd Sam, M Si Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut **PIHAK PERTAMA**
 2. Drs. Drs. Dedi Subroto Waramanaja, M Si Dosen PBS bertandatangan sebagai Peneliti/Ketua pelaksanaan penelitian, selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) untuk melaksanakan penelitian yang dibayar dari Dapur Dikti Tahun anggaran 2011 sesuai surat perjanjian penggunaan Nomor 036-SP214/PL-Dit Litabmas-IV/2011, tanggal 14 April 2011 DP2M Dikti Depdiknas untuk Penelitian Hibah Bersaing dengan ketentuan sebagai berikut

**Paragraf 1
JENIS PEKERJAAN**

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan penelitian dengan judul: "Peningkatan Ragaan Hias Bata Berdasar Motif-Motif Tradisional Sumatera Utara dan Kemampuannya dengan Aplikasi Ekstraksi AutoCAD System," yang menjadi tanggungjawab PIHAK KEDUA dengan masa kerja 5 (lima) bulan, terhitung mulai bulan Juli s/d September 2011.

**Paragraf 2
DASAR PELAKSANAAN PEKERJAAN**

Pekerjaan dilaksanakan oleh PIHAK KEDUA atas dasar ketentuan yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari SP2D 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 Pemerintahan Negara
4. UU RI No. 15 Tahun 2004, tentang pemerintahan provinsi dan tanggungjawab Keuangan Negara
5. DIPA No. 0541-021-04 1.01.00/2011, Tanggal 20 Desember 2010, DP2M

**Paragraf 3
PENGAWASAN**

Untuk pelaksanaan pengawasan dan pengendalian pekerjaan adalah Lembaga Penelitian Unimed dan Sistem Pengendalian Internal (SPI) Unimed

**Paragraf 4
NILAI PEKERJAAN**

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada pasal 1 sebesar Rp 42.500.000,- (Empat puluh dua juta lima ratus ribu rupiah) secara bertahap
2. Tahap pertama sebesar 70% yaitu Rp. 29.750.000,- (Dua puluh enam juta dua ratus lima puluh ribu rupiah) dibayarkan setelah Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 29.750.000,- (Dua puluh sembilan juta tujuh ratus lima puluh ribu rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil penelitian dan buku penguasaan/penggunaan dana penelitian kepada PIHAK PERTAMA.
4. PIHAK KEDUA membayar pajak (PPH) sebesar 15% dari jumlah dana penelitian yang diterima dan fotocopy buku pembayaran diserahkan ke Lembaga penelitian 2 rangkap.

Pasal 5
JANGKA WAKTU PELAKSANAAN

5. PIHAK KEDUA menyelesaikan dan menyerahkan laporan hasil penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 SP2D ini selambat-lambatnya tanggal 14 Nopember 2011.

Pasal 6
LAPORAN

1. PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kemajuan pelaksanaan penelitian paling lambat tanggal 08 Agustus 2011 dan PIHAK KEDUA menyampaikan draft laporan akhir penelitian paling lambat tanggal 17 Oktober 2011. Untuk pelaksanaan seminar yang dikordinasi oleh Lemlit dan laporan akhir penelitian sebagaimana disebut dalam pasal 1 sebanyak 8 (delapan) eksemplar beserta Soft Copy.
2. PIHAK KEDUA harus menyampaikan naskah artikel hasil penelitian dalam bentuk compact disk (CD) untuk diterbitkan pada jurnal Nasional terakreditasi dan buku pengirisan disertakan dalam laporan.
3. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil penelitian melalui forum yang diorganisasikan oleh Lembaga Penelitian dengan kontribusi dana sebesar 1% dari jumlah dana penelitian yang tertulis dalam pasal 2 dan pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
4. Seminar penelitian dilakukan di Lembaga Penelitian dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta seminar lembaga penelitian.
5. Bahan pelaksanaan seminar dimaksud (makalah) disampaikan ke Lembaga Penelitian sebanyak 2 (dua) eksemplar.
6. Bukti pengeluaran keuangan (kuitansi) dan RAB menjadi arsip pada PIHAK KEDUA dan 1 (satu) rangkap diserahkan ke Lembaga penelitian Unmed dalam bentuk laporan penggunaan dana penelitian paling lambat tanggal 10 Agustus 2011 yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.
7. Dana penelitian tahap II tidak dapat dicairkan jika bukti pengeluaran keuangan belum diserahkan oleh peneliti, dan dibebankan ke kas Negara jika melewati batas akhir SP2D.
8. Sistematisa Laporan Akhir penelitian harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
Laporan hasil penelitian yang tersebut dalam pasal 4 harus memuat ketentuan sbb:
 - a. Bentuk kurvato
 - b. Wama cover disesuaikan dengan ketentuan yang ditetapkan Ditjen Dikti
 - c. Dibawah bagian kute/cover depan ditulis : Dibayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional, sesuai dengan surat Perjanjian Hibah Pengunaan Penelitian Hibah Bersaing No. 036/SP2H-PL/Dit.Litabmas/IV/2011 tanggal 14 April 2011
 - d. Melampirkan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) pada lampiran laporan.

Pasal 7
SANKSI

Apabila PIHAK KEDUA dalam penelitian tidak dapat menyelesaikan penelitian sebagaimana tersebut dalam pasal 5 maka PIHAK KEDUA dikenakan sanksi:

1. Denda sebesar 1 % perhari dengan maksimum denda sebesar 5 % dari nilai Surat Perjanjian Penggunaan dana (SP2B)
2. Tidak akan diikutsertakan dalam pelaksanaan penelitian atau kegiatan lainnya.
3. Apabila pelaksana program melalaikan kewajiban baik langsung atau tidak langsung yang merugikan keuangan negara diwajibkan mengganti kerugian yang dimaksud.
4. Apabila ketua peneliti berhalangan melaksanakan diseminasi karena suatu hal, maka wajib menunjuk salah seorang anggota yang mampu

Pasal 8

Laporan Akhir Penelitian ini dibuat rangkap 5 (lima) dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1 (satu) pada Perpustakaan Nasional
- 1 (satu) pada PDH (LIPI)
- 1 (satu) pada BAPENAS
- 1 (satu) perpustakaan perguruan tinggi
- 1 (satu) pada Lembaga Penelitian Unimed

Surat perjanjian penggunaan dana (SP2D) ini diperbant untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.



PIHAK KEDUA

Drs. Dwi Budiningsih, M.Si
NIP. 19601707198901004



PEMERINTAH KABUPATEN KARO
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA

Jl. Gundalling No. 01 Telp. 0628 – 91558, BERASTAGI

SURAT IZIN PENELITIAN/SURVEY

NO. 556/76 IZIN/2011

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **PIALA PUTERA, SE**
 NIP : 19660821 199403 1 004
 Pangkat / Gol. Ruang : Pembina (IV/a)
 Jabatan : Kabid Pemasaran Dan Promosi Usaha Pariwisata
 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Karo

Sehubungan dengan Surat Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan Nomor : 066A/UN33.8/PL/2011 tanggal 13 Mei 2011 tentang Surat Izin Penelitian, dengan ini memberikan izin penelitian kepada :

Nama : **Drs. Dwi Budiwiwaramulja, M.Sn**
 Pekerjaan : Dosen FBS Unimed
 Judul : **"Penciptaan Ragam Hias Baru Berdasarkan Motif-motif Tradisional Sumatera Utara dan Kemasannya Dengan Aplikasi Elearning Authoring System"**
 Bidang : Seni Dan Kebudayaan
 Daerah Penelitian : Kabupaten Karo
 Tanggalnya Penelitian : 13 s/d 26 Mei 2011
 Maksud dan Tujuan : Untuk mengidentifikasi bentuk gambar, design dan ornamen karu untuk tujuan pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Selama melakukan penelitian yang bersangkutan harus mengikuti ketentuan sebagai berikut :

1. Yang bersangkutan di dalam melaksanakan survey dimaksud wajib memenuhi ketentuan/peraturan yang berlaku dan menjaga ketertiban umum di tempat survey;
2. Hasil penelitian tidak boleh dimanfaatkan untuk tujuan selain pengembangan ilmu pengetahuan dan kependidikan;
3. Setelah selesai survey ini yang bersangkutan wajib menyampaikan hasil survey secara tertulis kepada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Karo.

Demikian Surat Izin Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di : Berastagi

Pada Tanggal : 13 Mei 2011

AN. KEPALA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
 KABUPATEN KARO
 Pemasaran Dan Promosi Usaha

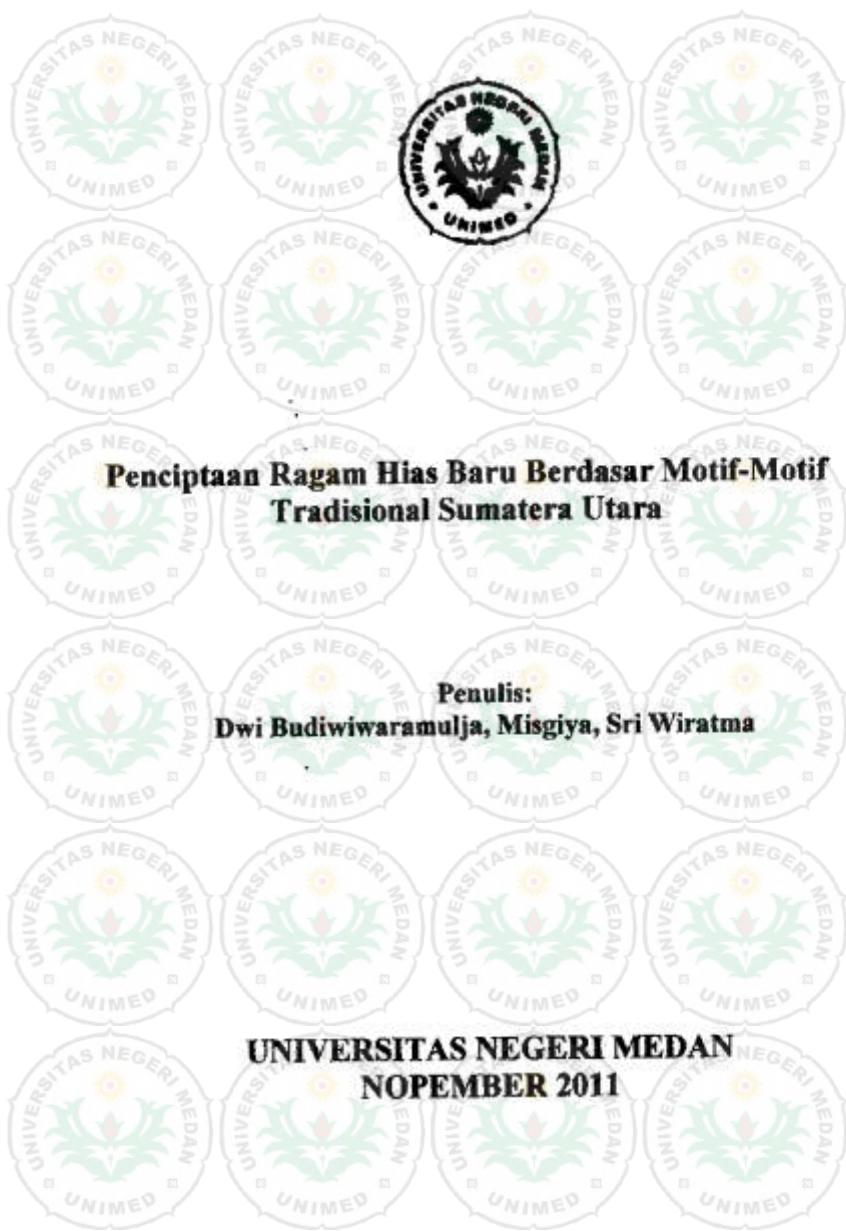


PIALA PUTERA, SE
 Pembina
 NIP. 19660821 199403 1 004



B. DRAF ARTIKEL ILMIAH

ARTIKEL PENELITIAN HIBAH BERSAING



Penciptaan Ragam Hias Baru Berdasar Motif-Motif Tradisional Sumatera Utara¹

Dwi Budiwiwaramulja, Misgiya, Sri Wiratma²

Abstrak

Kurangnya kreativitas oleh generasi muda dalam mengembangkan warisan budaya menjadi alasan dasar bagi penulis untuk mengadakan penelitian penciptaan seni. Bagaimanakah hasil penciptaan karya ragam hias yang diangkat berdasar motif-motif di Sumatera Utara?

Penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi potensi sumber daya yaitu kondisi ragam hias di Sumatera Utara dan potensi diri dalam menciptakan produk. Identifikasi dilakukan melalui data primair dan skundair. Berangkat dari data yang ditemukan, peneliti menerapkan "mindmap" dan "Scamper" sebagai metode atau konsep untuk menciptakan sketsa produk ragam hias alternatif. Dalam penciptaan ini tim menghasilkan sketsa desain hitam putih sejumlah 69 gambar, dan desain warna sebanyak 34 gambar.

Berdasar temuan yang diperoleh tim peneliti menyarankan agar peneliti dapat melanjutkan kegiatan pada tahap redesain, dan apresiasi serta evaluasi melalui pameran atau diskusi ilmiah. Pameran dan diskusi ilmiah dimaksudkan untuk menerima masukan dari masyarakat ilmiah.

Abstract

Lack of creativity by young people in developing cultural heritage became the basic reason for the writer to research the creation of art. How does the creation of a raised decorative motifs based in North Sumatra?

The study was conducted to identify potential resource that is decorative condition in North Sumatra and the potential in creating the product. Identification is done through primary data and skundair. Departing from the data is found, researchers applied a "mindmap" and "Scamper" as a method or concept sketch to create an alternative decorative products. In this creation of the design team produced a black and white sketch drawing number 69, and color design as much as 34 images.

Based on the findings made by a team of researchers suggested that researchers can continue their activities at this stage of redesigning, and appreciation and evaluation through the exhibition or scientific discussion. The exhibition and the scientific discussion is intended to receive input from the scientific community.

Key word: Ragam hias, motif, penciptaan, Sumatera Utara

PENDAHULUAN

Sumatera Utara memiliki kekayaan ragam hias yaitu ragam hias Tapanuli Utara, Simalungun, Karo, Angkola, Pakpak, Melayu dan Nias. (Sirait, 1984, hal. 14).

¹ Diangkat berdasar dari hasil laporan penelitian Hibah Bersaing tahun anggaran 2011 "Penciptaan Ragam Hias Baru Berdasar Motif-Motif Tradisional Sumatera Utara Dan Kemasannya Dengan Aplikasi *Elearning Authoring System*"

² Tim penulis adalah dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan

Ragam hias tersebut merupakan kekayaan budaya rupa yang tak ternilai harganya (Dasril, 2007).

Sangat disayangkan, bahwa sekarang telah terjadi penurunan kreativitas penciptaan motif atau ragam hias. Hal ini terbukti sejak 2006 siswa SMK di Sumatera Utara tidak mengikuti Lomba Kompetensi Sekolah bidang kerajinan ukir dan batik. Demikian pula yang terjadi pada mahasiswa dan seniman daerah ini, bahwa mereka sangat jarang melakukan pameran hiasan atau kerajinan. Di lain pihak, pameran industri kecil dan menengah yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah setiap tahunnya kurang menggembirakan. Sebagaimana temuan Sungkono bahwa "peran ragam hias sebagai sumber kreativitas perajin dalam menghasilkan produk yang bervariasi belum dilakukan secara optimal, hal ini terlihat dari produk yang dihasilkan terkesan sangat monoton baik dari bentuk, warna dan unsur dekorasi". (Sungkowo, 2007) Pengalaman peneliti dan ahli gambar lainnya ketika bekerja pada salah satu pabrik tekstil di Surakarta (1988), ditugasi menjiplak karya dari industri lainnya oleh perusahaan. Cara ini tentu merugikan bagi industri itu dan bangsa sendiri.

Selaras dengan uraian di atas, maka dunia pendidikan perlu berupaya memberi kontribusi secara akademik untuk membantu melestarikan serta menciptakan desain baru sesuai kebutuhan industri kerajinan. Hal ini penting karena sektor ini merupakan salah satu yang termasuk dalam kategori industri kreatif dari 15 kategori. Kategori ekonomi kreatif tersebut adalah periklanan, arsitektur, kerajinan, desain, fashion, film dan video, musik, dan hiburan interaktif.

Penciptaan ornamen baru ini sangat penting untuk dilakukan mengingat sebagaimana dikatakan oleh Menteri Perdagangan Mari Elka Pangestu (29/10/2007) bahwa industri kreatif baru menyumbang 5% ke PDB. Industri kreatif itu antara lain adalah yang bergerak di sektor seni, musik, fashion, periklanan, kuliner, dan kerajinan. (Widiyanti, 2008)

Singapura adalah pesaing bagi industri kreatif Indonesia, telah menargetkan peningkatan 5% dari 1,9 % pada tahun 2007 dan pada tahun 2012 menjadi 7%. Berdasar dari potensi yang dimiliki Indonesia baik ditinjau dari sisi sumber daya

alam maupun tenaga kerja, serta potensi budaya sudah semestinya industri kreatif kerajinan ini dapat ditingkatkan.

Batasan Masalah

Tulisan ini dimaksudkan untuk mengungkapkan hasil laporan penelitian yang penulis lakukan dengan fokus masalah :

1. Bagaimana bentuk-bentuk ragam hias tradisional Sumatera Utara sehingga dapat dijadikan acuan untuk menciptakan ragam hias baru?
2. Bagaimana potensi tim peneliti dalam menciptakan sketsa desain alternatif ditinjau dalam kaitannya dengan rencana pemerolehan patent

Tujuan Dan Manfaat

Tujuan khusus dari kegiatan penelitian ini adalah (2) memperoleh data visual dalam bentuk photo digital maupun cetak tentang ragam hias di Sumatera Utara. (2) Terciptanya desain ragam hias alternatif yang digali dari motif-motif tradisional di Sumatera Utara. Target penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa peserta kuliah sehingga menghasilkan 40 ragam hias baru yang dikemas dalam CD interaktif.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah : (1) Desain ragam hias baru yang digali dari nilai-nilai luhur, atau motif-motif tradisional di Sumatera Utara dapat dimanfaatkan sebagai contoh pengembangan bagi mahasiswa atau masyarakat. (2) Menghasilkan minimal 20 sket atau desain pensil, tinta hitam, atau cat warna serta menggunakan alat bantu grafis komputer.

TINJAUAN PUSTAKA

Ragam Hias Tradisional, Perubahan dan Penciptaan Baru

Ragam hias tradisional dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai corak hias atau ornamen yang berakar dari budaya rupa Sumatera Utara. Beberapa laporan skripsi dan tesis di Indonesia menggunakan istilah "ornamen" sebagai "ragam hias" seperti: Arisayanti (2007) dan Dasril (2007). Demikian pula yang digunakan tulisan Silalahi yang memunculkan pengertian ornamen menjadi "Ragam Hias" (Silalahi, 1982, hal. 3).

Istilah ornamen (Eng = Ornament) digunakan oleh Meyer dalam "*Handbook of Ornament*", diartikan secara khusus sebagai elemen hiasan (dekorasi) yang diadaptasi, dikembangkan dari tumbuh-tumbuhan. Selanjutnya berkembang dengan karakter berbeda seperti geometrik dari bentuk organik (yaitu batang, daun, bunga) serta bentuk anorganik. (Meyer, 1957, hal. vii). Bentuk lain berikutnya adalah bentuk geometrikal dari objek tumbuhan, artifisial, binatang dan figur manusia dan campuran yang berbasis dari unsur garis. Prinsip penyusunan yang ditulis Meyer adalah : (a) Dekorasi yang dihasilkan dengan susunan dan penggabungan titik-titik dan garis, atau gabungan dan pembagian figur geometrik, disusun sedemikian rupa dengan hukum irama (*rythem*), keberaturan (*regularity*), *symmetry* dll. (b) Dekorasi yang dihasilkan dengan memunculkan (representasi) objek dari dunia luar, imitasi organik alam seperti bentuk tanaman, binatang dan manusia, bentuk kristalisasi, bentuk fenomena alam serta objek *artificial*. Bentuk ornamen di seluruh wilayah Nusantara berbeda-beda coraknya dari setiap daerah. Keberanekaan ini merupakan kekayaan budaya yang dapat mendorong tumbuhnya usaha kerajinan rumah tangga (*home industry*) yang membawa ciri kedaerahannya melalui seni ornamen atau ragam hias, (Yudoseputro, 1983:17).

Perbedaan itu dilihat dari beberapa alasan antara lain karena kepercayaan dan kegunaan yang berbeda. Laporan hasil penelitian Mesra, dijelaskan bahwa "Ornamen tradisional merupakan bentuk karya seni rupa yang sudah memiliki ketetapan bentuk, warna, dan di mana harus ditempatkan". Namun demikian ketetapan yang demikian itu kini telah mengalami perubahan. Dalam temuannya menjelaskan bahwa "ornamen tradisional sudah terjadi pergeseran makna, dari makna religius menjadi profan". (Mesra, 2007:8).

Ragam hias di Sumatera Utara memiliki beragam jenis sesuai dari etnis yang mewarisinya seperti tujuh sub Etnis Batak Toba, Batak Simalungun, Batak Karo, Batak Angkola Mandailing, Batak Pakpak Dairi, Melayu, dan Nias. Di Indonesia termasuk di Sumatera Utara, ragam hias diterapkan dalam seni kriya.

Perkembangan ragam hias dalam seni kriya ini pada berbagai media di Indonesia mengalami perkembangan dan perubahan karena proses akulturasi,

adaptasi dan asimilasi. (Effendi, 2000:8). Hasil penelitian itu menggambarkan bahwa proses penciptaan karya seni dipengaruhi beberapa faktor antara lain adalah pengaruh budaya yang berkembang, sikap seniman dan masyarakat terhadap perubahan budaya karena terjadinya proses adaptasi dan asimilasi. Alkulturasasi terjadi antara budaya lama dengan datangnya agama di Indonesia, adaptasi antara prinsip ragam hias tradisional dengan ragam hias nusantara dan terjadi asimilasi antara yang berciri etnik dengan ragam hias Nusantara.

Pengembangan penciptaan ragam hias tradisional untuk menjadi sebuah bentuk atau variasi baru tidak banyak dilakukan oleh pengrajin atau seniman di Indonesia. Kesulitan yang mendasar pada industri kerajinan ini adalah lemah dalam mengembangkan desain baru. Penggiat kerajinan bunga anggrek Suliantoro di Yogya terhadap kerajinan gerabah di Yogyakarta menyarankan agar pengrajin harus mendapat perhatian cukup, produk kerajinan apa yang dapat dikembangkan sehingga mampu memenuhi kebutuhan lokal atau untuk ekspor. (Sulaiman, 2004)

Munculnya motif atau ragam hias baru dari kalangan industri kecil sangatlah diperlukan. Lilik, ketua "Asosiasi Pengrajin Jawa Timur" menyatakan bahwa sebenarnya pengrajin bisa memasarkan produknya tidak hanya menjelang lebaran saja. Karena tergantung dari inovasi dan kreativitas pengrajin. Seperti rajin membuat desain terbaru sehingga pasarnya terus berkembang. (Luq., 2008). Kutipan ini membuktikan bahwa masyarakat membutuhkan bentuk baru atau desain baru.

Pengalaman penulis bersama ahli gambar lainnya di salah satu industri tekstil (Batik) di Surakarta, oleh pengusaha kami hanya ditugasi menjiplak dari motif atau ragam hias yang laku di pasar. Cara instan seperti ini ternyata benar-benar dilakukan oleh sebagian pengusaha di Indonesia untuk memperoleh keuntungan yang cepat tanpa bekerja keras. Cara kerja dan sikap ini tentunya melanggar hak cipta menghambat adanya produk-produk baru. Seharusnya para ahli gambar atau desainer ditugasi diberi kepercayaan untuk berkreasi. Berdasar kenyataan ini maka menjadi penting bahwa penciptaan desain ragam hias baru sangat dibutuhkan oleh industri.

Secara akademik, penciptaan bentuk-bentuk baru tersebut dapat dikembangkan. Metode yang dapat digunakan untuk rekayasa kreatif ini adalah

dengan menerapkan konsep “scamper” dan “mindmap”. “Scamper” digunakan untuk mengembangkan kreativitas berfikir dalam menemukan suatu solusi, termasuk solusi menciptakan ide baru. Sedangkan metode “mindmap” dapat membantu menggambarkan solusi baru itu di atas kertas berupa peta konsep atau peta pikiran.

Modifikasi dalam Metode Scamper dan Penciptaan Ragam Hias

“Skamper” sebagai metode (*Scamper Method*) ditulis oleh Michalko dalam bukunya versi terjemahan yang berjudul Permainan Berfikir (*Thinkertoys*) “*Handbook*” Para Pebisnis Kreatif (Michalko, SKAMPER, 2001: 97) dan sebagai “*Scamper*” dalam buku (Michalko, Scamper, 2003:198) oleh Gordon Dryden dan Jeannette Vos adalah sederetan pertanyaan yang merangsang ide. Sebagian pertanyaannya pertama kali diusulkan oleh Osborn, perintis guru kreativitas. Pertanyaan itu kemudian disusun oleh Bob Eberle menjadi mnemonic ini: *Substitute? Combine? Adapt? Modify* atau *Magnify? Put to other uses? Eliminate or reduce? Reverse? Atau Rearrange?*

Dalam suatu kasus seorang penulis (tanpa nama) memberikan penjelasan sebagai berikut:

Teknik “*Scamper*” dalam seni hias dapat dilakukan terhadap eksistensi atau karakter unsur rupa atau nilai estetika. Dalam hal ini, penggambar dapat melakukan perubahan karakter garis lebih tipis, tebal, panjang atau lebih pendek dengan cara *substitusi, combine, adapt*, dsb. Modifikasi kualitas warna (*hue*), dapat ia lakukan dengan *reduce, combine* atau kombinasi kesan terang atau gelap (*brithness* dan *lighness*), tingkat kepekatan atau cerah suramnya warna (*Saturation*), tingkat ketajaman warna (*contrast*). *Adapt* dilakukan untuk menciptakan suatu kesan dinamis atau statis suasana lingkungan. Komposisi atau organisasi unsur rupa dapat dilakukan dengan konsep *reverse* atau *rearrange*. Pengolahan ragam hias tradisional, dengan menggunakan teknik “*scamper*” diharap dapat menemukan inovasi-inovasi baru dari sisi bentuk, nilai, fungsi atau gabungan dari ketiganya.

Mind Map® Bidang Seni Rupa

“*Mind Map*®” merupakan temuan Tony Buzan berupa sistem pencatatan revolusioner pemetaan pikiran yang sangat membantu dalam setiap area

kehidupan. Dalam hal ini Sugiarto menjelaskan bahwa "Peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya" (Iwan Sugiarto, 2004:75). Menurut Tony Buzan sendiri dalam bukunya "Buku Pintar Mind Map" menggunakan bahasa visual untuk menghasilkan ribuan ide yang mencengangkan, kita cukup perlu melihat buku catatan Leonardo da Vinci. "Leonardo menggunakan gambar diagram simbol, diagram dan ilustrasi sebagai cara termurni untuk menangkap pikiran-pikiran yang bermunculan di otaknya dan mencurahkan ke atas kertas" (Buzan, 2005)

Sementara itu, pengantar Legowo dalam pengantar bukunya "*Free Mind, Mind Mapping Software*" menjelaskan bahwa "*Mind Map®*" adalah alat yang dinamis dan menggairahkan untuk membantu pemikiran dan perencanaan menjadi aktivitas yang lebih cepat (Legowo, 2009, hal. v)

Pada pengertian lain dijelaskan oleh Buzan bahwa "*Mind Map®*" adalah cara yang paling mudah untuk memasuk informasi ke dalam otak dan untuk kembali mengambil informasi dari dalam otak. Peta pemikiran merupakan teknik yang paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak (Buzan, 2004: 68).

Ditinjau dari manfaat *mind map*, buku "Buku Pintar *Mind Map®*" yang ditulis oleh Tony Buzan dan yang dipromosikan dalam buku terjemahan oleh Susi Purwoko adalah untuk "memunculkan ide-ide cemerlang, menemukan jalan keluar yang cerdas untuk setiap masalah, menciptakan lebih banyak waktu untuk diri sendiri, menetapkan tujuan dan cara mencapainya, memotivasi diri dan orang lain, mengingat segala sesuatu yang diinginkan bila menginginkan. (Tony Buzan, 2005).

Peta pikiran dalam bidang seni merujuk pada peta konsep yang digambarkan oleh Jina Huh Yoo dalam website Peta Konsep Anak Bangsa bahwa seni berhubungan dengan pokok-pokok pikiran tentang estetika, kriteria-kriteria, komposisi, pengetahuan, proses penelitian desain, artefak, craft, nilai pengalaman, pragmatik, kebutuhan masyarakat, lingkungan masyarakat, penalaran, trend, design

dan sebagainya. Sedangkan peta konsep dalam bidang seni rupa, pokok-pokok pikiran yang berhubungan adalah ide, bahan, teknik proses dan metode pelaksanaan, serta unsur-unsur lain yang dapat dikembangkan. Penerapan konsep "mindmap" ini dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh unsur visual dan prinsip komposisinya untuk membangun ornamen baru.

Hasil Yang Sudah Dicapai

Hasil laporan penelitian yang pernah dicapai oleh penulis adalah penelitian ragam hias Melayu dan modifikasinya dalam kain tekstil. (Budiwiramulja, Penerapan Ornamen Tradisional Melayu sebagai Motif dalam Desain "Cita", 1993). Data diambil dan dilakukan pengolahan berdasar gambar yang diperoleh dari laporan penelitian Baginda Sirait, (Sirait, 1984). Pengolahan gambar oleh peneliti dibuat berdasar prinsip-prinsip penciptaan ragam hias, seperti prinsip pengulangan sejajar, pengulangan berlawanan arah dan sebagainya. Berdasar hasil penelitian, peneliti perlu menindaklanjuti dalam penciptaan produk lain dan dengan pendekatan alternatif lain.

Penelitian berikutnya yang pernah dilakukan penulis adalah tentang komposisi ornamen tradisional Melayu. Temuan penelitian ini menyatakan bahwa sebagian kecil ornamen Melayu menggunakan komposisi emas. Hasil penelitian perlu ditindaklanjuti karena data yang digunakan adalah data sekunder. Data akan baik jika pengukuran komposisi diambil berdasar data primair. (Budiwiramulja, Studi Komposisi Pada Ornamen Tradisional Melayu, 1999)

Hasil penelitian Mesra, (Mesra, 2007) tentang "Revitalisasi ornamen tradisional Sumatera utara alternatif penerapan ornamen sebagai elemen interior pada masa yang akan datang" menunjukkan bahwa nilai-nilai ornamen tradisional telah berubah menjadi nilai-nilai yang bersifat profan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa selama ini ornamen tradisional telah berubah nilai dan fungsionalnya. Berdasar penelitian ini, peneliti ingin menggali, mengembangkan lebih jauh dengan inovasi berdasar konsep "Scamper" sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih fungsional dan bernilai (seni dan ekonomi).

Beberapa informasi yang menyatakan bahwa telah terjadi kerusakan kawasan situ sejarah yang rusak, bahkan hilang, (Kompas, 2008) seperti dilansir bahwa : “Sekitar 300 meter dari kira-kira 60 hektar luas area situs tersebut telah hancur dengan dibangunnya puluhan rumah oleh pihak developer yang jaraknya hanya kira-kira tinggal 30 meter dari jalur menurun menuju pancuran Putri Hijau,” kata arkeolog Inggris, Dr Mc Kinnon, di Medan, Minggu. (Surya Live, 2009).

Penelitian terakhir yang dilakukan tim peneliti menjelaskan bahwa penerapan ornamen tradisional etnis Batak yang dilakukan masih sangat terbatas, oleh karena penelitian ini menyarankan untuk dapat memilih ornamen yang pas dan pelaksanaannya pun tidak tergesa-gesa. (Misgiya, dkk, 2009:56).

METODE PENELITIAN

Berdasar dari karakter penelitian seni, metode penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimentasi penciptaan. Penelitian ini mengacu pada konsep kreativitas, bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan karya baru (Sternberg, 1999, hal. 3). Oleh karenanya penelitian ini menerapkan dengan prosedur pengambilan data atau survey lapangan, analisis karakter, eksperimentasi produk alternatif. Produk yang diharapkan adalah ragam hias baru, yang mampu menginspirasi penciptaan bagi pengrajin atau seniman, sebagai materi mata kuliah Ragam Hias, referensi visual bagi desainer media cetak, tekstil, interior dan eksterior.

Lokasi penelitian yang digunakan yaitu: (1) Beberapa museum di wilayah Medan, Berastagi, Kabanjahe, Sidikalang, Kisaran, Dolok Sanggul yaitu tempat untuk mengambil data primair dan skundair. (2) Studio peneliti dan Studio Grafis atau ruang kuliah Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan. Ruang ini digunakan melakukan eksperimentasi ornamen alternatif.

Prosedur Survei dan Eksperimentasi desain

Sesuai dengan urgensi penelitian dan tujuan yang ingin dicapai sehingga manfaatnya dapat diperoleh, maka untuk prosedur yang perlu dilakukan adalah : 1(1) Melakukan survei pada artefak-artefak sebagai data primair atau data cetak maupun non cetak sebagai data sekundair. (2) Melakukan penciptaan desain alternatif yang diharapkan menjadi ragam hias baru. Penciptaan ini dilakukan dengan menerapkan

konsep kreativitas, anggota peneliti dan tenaga pendukung lainnya melakukan penciptaan eksplorasi estetis seluas-luas dengan menerapkan konsep “*mindmap*” dan “*Scamper*”.

Berdasar konsep ini hasil kreativitas diharap akan mampu menghasilkan produk terbaru dari sisi bentuk, nilai estetika, makna dan terapan fungsi baru. Beberapa alternatif hasil kreatif baru ini dapat diterapkan pada media yang membutuhkan unsur hias, seperti: media cetak, tekstil, interior dan eksterior. Teknik penciptaan dilakukan secara manual menggunakan pena, poster warna atau juga menggunakan komputer. Eksperimentasi desain ini sebagai cara visual untuk menemukan berbagai alternatif baru ragam hias Sumatera Utara.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk menjangkau data visual sesuai konsep yang berkenaan karakter ragam hias Sumatera Utara. Alat bantu yang digunakan untuk mendapatkan data yang baik adalah kamera yang mampu menangkap detail ragam hias pada setiap artefak. Jenis kamera ini adalah jenis *Single-lens reflex (SLR)*, dengan kamera ini memungkinkan peneliti dapat melihat dan memotret objek melalui kamera yang sama persis seperti hasil fotonya melalui *viewfinder*.

Data visual yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan instrumen yang berkaitan dengan konsep identifikasi ragam hias. Identifikasi ini menggunakan tabel identifikasi data visual seperti pada lampiran. Demikian pula gambar hasil penciptaan sketsa atau desain alternatif diidentifikasi dengan instrumen sesuai konsep identifikasi karya desain yang berkaitan dengan konsep penerapan SCAMPER, dan referensi atau acuan visual yang digunakan. Instrumen ini menggunakan tabel identifikasi karya ragam hias.

Kriteria dan Analisis Data Visual

Data visual di lapangan diambil berdasar kriteria antara lain: (1) Memiliki salah satu atau lebih karakter visual ragam hias di Sumatera Utara, seperti ragam hias Batak Toba, Batak Simalungun, Batak Karo, Batak Angkola, Mandailing, Batak Pakpak Dairi, Melayu, dan Nias. (2) Data visual dari ragam hias dapat dipotret (di-

capture) sekurang-kurangnya satu karakter bentuk motif dasar dari ragam hias. (3) Karakter motif dari ragam hias dianalisis dan dibandingkan dengan referensi visual yang ada pada buku-buku yang telah ada atau data dari museum daerah dan museum provinsi Sumatera Utara.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan dan hasil perkembangan pada tahun pertama antara lain adalah seperti pada tabel berikut:

Tabel 1: Tahapan, Indikator dan Hasil

NO.	Tahapan	Indikator	Hasil yang dicapai
1	Survei dan identifikasi data ragam hias tradisional primair dan skundair	100 Photo digital dan print out Album gallery ragam hias tradisional berbasis web	100% dalam bentuk file yang dikemas dalam CD terlampir
3	Eksplorasi, diagnosa, tindakan pengolahan terhadap pertanyaan <i>Scamper: Substitusi, combine, adapt, modify, put to other, eliminate, reverse, atau rearrange?</i> Penerapan rancangan model	10 model desain ragam hias dan karya kerajinan alternatif sejumlah 10 desain	<ul style="list-style-type: none"> • Koleksi museum photo model alat rumah tangga: 306 file • Koleksi museum photo pakaian adat di Sumatera Utara: 288 file • Koleksi museum photo perlengkapan nakan sirih: 2 file • Koleksi museum photo benda-benda prasejarah: 198 file
4	Pembuatan sketsa 20 alternatif gambar	20 gambar sketsa alternatif	69 gambar sketsa alternatif yang disajikan secara digital dengan teknik tampilan <i>Photo Gallery</i> . (lihat lampiran dan CD)

Photo yang diperoleh sebagian besar adalah ragam hias dari etnik Melayu, Batak Karo, Pakpak Dairi, Batak Simalungun. Keragaman jenis ragam hias adalah ragam hias yang memiliki keragaman motif dengan tema tumbuhan, hewan manusia dan geometrik. Sedangkan karya yang diciptakan merupakan hasil pengolahan yang benar-benar berakar dari ragam hias daerah. Hal ini teridentifikasi melalui hasil tabulasi tentang "Data Identifikasi Sketsa Desain Alternatif". Prinsip "scamper" yang

sering digunakan adalah prinsip substitusi (S), penggabungan (C), adaptasi (A), magnify (M), eliminasi (E) dan penyusunan kembali (R).

Peneliti menemukan 2 rumah adat yang memuat ragam hias di Desa Lingga yang telah roboh sejak satu tahun lalu (2010). Rumah adat roboh ini diperkirakan berusia ratusan tahun dan hingga sekarang (Oktober 2011) belum tampak ada usaha untuk memperbaikinya baik oleh keluarga, masyarakat atau pemerintah daerah.



Gambar 1: Kerusakan rumah adat ini di desa Lingga Kabanjahe ini sejak 2010

Di lokasi lain yaitu di Dairi desa Sumbul, terdapat satu-satu rumah adat yang masih utuh. Ragam hias pada rumah adat ini sangat indah dan patut untuk dipelajari dan dikembangkan serta disosialisasikan kepada masyarakat.

Temuan karya dari kegiatan ini adalah 69 buah desain. Hasil penciptaan ini merupakan sketsa hitam putih sebagai desain alternatif ragam hias yang dilakukan seleksi ketat oleh kawan sejawat dan ahli. Sedangkan karya ragam hias yang diciptakan oleh mahasiswa terseleksi berjumlah 34 karya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasar pada tujuan dan urgensi penelitian ini dilakukan dan pada hasil serta temuan yang diperoleh, maka peneliti menyimpulkan : (1) Data visual telah diperoleh secara maksimal dan menapai target capaian yaitu 100 photo. Hasil gambar yang ditemukan dalam laporan ini disertakan pada halaman lampiran seluruhnya dan dibuat dengan baik dalam bentuk *Digital Photo Gallery*. (2) Desain alternatif hitam putih berjumlah 69 buah, desain alternatif berwarna berjumlah 34 buah.

Saran

Berdasar dari temuan, serta pentingnya penelitian ini dilakukan, maka peneliti memberikan saran kepada peneliti lain atau pada generasi muda :

1. Untuk melakukan penciptaan, pameran dan diskusi ilmiah tentang desain alternatif yang berakar dari budaya lokal oleh kalangan pebisnis atau akademisi.
2. Untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang potensi kreatif bagi generasi muda melalui kompetisi penciptaan ragam hias.

BIBLIOGRAPHY

- Arisayanti, L. (2007). *Eстетika dan Pergeseran Fungsi Ragam Hias Batik Jambi*. Bandung.
- Beta, A. I. (2010). *Thesis (Undergraduate): "Revitalisasi Batik Semarang"*. Bandung: ITB Bandung.
- Budiwiramulja, D. (1993). *Budiwiramulja, D. (1993). Laporan penelitian: Penerapan Ornamen Tradisional Melayu sebagai Motif dalam Desain "Cita". Medan: IKIP Medan. Medan: IKIP Medan.*
- Budiwiramulja, D. (1999). *Laporan penelitian: Studi Komposisi Pada Ornamen Tradisional Melayu*. Medan: Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Buzan, T. (2005). *BUku Pintar Mind Map* (1 ed.). (S. Purwoko, Trans.) Jakarta, DKI, Indonesia: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dasril. (2007). *Kajian Bentuk dan Makna Ornamen pada atap Balai Adat di Pekanbaru. (Winda, Ed.)*. Bandung, Indonesia.
- Davison, R. M. (2004). Principles of Canonical Action Research. *Information Systems Journal*, 14, 65–86.
- Deprin. (2005, Nopember 18-19). *Departemen Perdagangan dan Perindustrian*. Retrieved September 8, 2006, from www.deprin.go.id: http://www.dprin.go.id/ASp/ruu/regulasi/jelas_ruu.pdf
- Joedawinata, A. (1990). *Sejarah dan Pendidikan Kriya di Indonesia. Seminar Kriya 1990 Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Kompas. (2008, Agustus 12). *Kompas ePaper*. Retrieved Maret 12, 2009, from Kompas: <http://cetak.kompas.com/read/xml/2008/08/12/00081165/benteng.putri.hijau.bisa.hilang>
- Legowo, B. T. (2009). *Mind Mapping Software*. (A. Hendyar, Ed.) Waru-Sidoarjo, Jawa Timur, Inonesia: Masmmedia Buina Pustaka.
- Live, Surya. (n.d.). *Situs Benteng Putri Hijau rusak parah*. Retrieved Maret 2, 2009, from Harian Surya: <http://www.surya.co.id/2009/03/02/situs-benteng-putri-hijau-rusak-parah/>
- Luq. (2008, September 23). *EKONOMI DAN BISNIS*. Retrieved 1 3, 2009, from Jajar Online: <http://www.fajar.co.id/index/files/index.php?act=news&id=52763>

- Meyer, F. S. (1957). *Hand Book of Ornament*. New York, N.Y. 10014, United States of America: Dover Publications, Inc.
- Misgiya, & dkk. (2009, September). *Laporan penelitian Hibah Penelitian Strategi Nasional: Penerapan Ornamen Batik untuk Menciptakan Industri Kerajinan Batik Di Sumatera Utara*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Nanoe. (2008, September). *Opini Masyarakat*. Retrieved Februari 28, 2009, from www.opinimasyarakat.com:
<http://www.opinimasyarakat.com/2008/09/14/motif-kerajinan-perak-bali-dipatenkan-orang-asing/>
- Novery, A. (2007). *Suarakarya Online*. Retrieved Maret 3, 2008, from Surakarta-Online.com: <http://www.suarakarya-online.com/news.html?id=184799>
- Silalahi, T. (1982). *Ornamen Tradisional, Sebuah Pengantar*. Medan: FKSS IKIP.
- Sirait, B. (1984). *Design Ornament Tradisional Daerah Sumatera Utara*. Medan: Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Sumatera Utara.
- Sternberg, R. J. (1999). *The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms*. (T. I. R. J. Sternberg, Ed.) New York: Cambridge University Press.
- Sulaiman, L. S. (2004, Juni 21). *www.bantulbiz.com*. Retrieved Januari 3, 2009, from Pemerintah Kabupaten Bantu: http://bantulbiz.com/id/berita_baca/idb-46.html
- Sungkowo, B. (2007). *Peran ragam hias tradisional melayu Riau pada Desain produk kerajinan kayu Di Pekanbaru*. Bandung: FSRD ITB.
- Unimed. (2009). *Terobosan Unimed*.
- Widiyanti, A. (2008). *Detik.financedotcom*. Dipetik Maret 11, 2008, dari Detikdotcom: <http://www.detikfinance.com/>
- Zaenudin, L. (2007). *Bisnisdotcom*. Retrieved 2007





C. SINOPSIS PENELITIAN LANJUTAN

SINOPSIS PENELITIAN LANJUTAN

PENCIPTAAN RAGAM HIAS BARU BERDASAR MOTIF-
MOTIF TRADISIONAL SUMATERA UTARA DAN
KEMASANNYA DENGAN APLIKASI *ELEARNING AUTHORIZING*
SYSTEM

Pengusul:

Dwi Budiwiwaramulja, Misgiya, Sri Wiratma

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
NOPEMBER 2011

SINOPSIS PENELITIAN LANJUTAN

Penciptaan Ragam Hias Baru Berdasar Motif-Motif Tradisional Sumatera Utara Dan Kemasannya Dengan Aplikasi *Elearning Authoring System*

Penelitian lanjutan perlu dilakukan mengingat hasil dan temuan tahun pertama merupakan tahap awal untuk penelitian berikutnya. Penelitian awal ini merupakan tahap eksplorasi kemungkinan-kemungkinan yang dapat diambil dan dikembangkan, serta eksplorasi estetis untuk menemukan sketsa alternatif baru ragam hias. Eksplorasi tahun pertama masih diperlukan untuk menjaring data yang lebih mendalam dan benar, demikian eksplorasi estetis untuk menjaring hasil penciptaan yang lebih banyak, beragam dan unik sehingga hasilnya benar-benar layak untuk diusulkan hak patennya.

Penelitian tahun kedua dianggap penting karena memerlukan proses lanjut yaitu (1) eksplorasi referensi visual, (2) kerja seni dan proses desain dengan melibatkan teknologi digital dan non digital. (3) pameran sebagai media pertemuan dan diskusi antara peneliti dengan mahasiswa, dosen dan pakar lain serta pemangku kepentingan (*stackholder*) terhadap hasil penelitian dan produk seni.

Proses penelitian lanjut sangat diperlukan karena memiliki tujuan lebih spesifik. Tujuan penting yang ingin dicapai dalam penelitian kedua adalah (1) menghasilkan karya terpilih sebagai materi pembelajaran dan bahan buku ajar. (2) Menghasilkan draf buku tentang penciptaan ragam hias ber ISBN, (3) menghasilkan karya desain terpilih yang dapat diusulkan hak patent.

Metode pencapaian yang diambil adalah survey lanjutan, dan eksplorasi estetis melalui penciptaan senidan desain. Penciptaan ini dikembangkan dengan pendekatan *mindmap* dan teknik *scamper*.

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian lanjutan adalah: (1) memiliki karya-karya terpilih yang dapat dijadikan sebagai contoh atau media belajar. (2) memiliki bahan penulisan draft buku ajar dan (3) memiliki karya terpilih yang dapat diusulkan hak patent.

LAPORAN EKSEKUTIF



**PENCIPTAAN RAGAM HIAS BARU BERDASAR MOTIF-
MOTIF TRADISIONAL SUMATERA UTARA DAN
KEMASANNYA DENGAN APLIKASI *ELEARNING AUTHORIZING
SYSTEM***

**Oleh:
Dwi Budiwiwaramulja, Misgiya, Sri Wiratma**

**UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
NOPEMBER 2011**



LAPORAN EKSEKUTIF

LAPORAN EKSEKUTIF

Penciptaan Ragam Hias Baru Berdasar Motif-Motif Tradisional Sumatera Utara Dan Kemasannya Dengan Aplikasi *Elearning Authoring System*¹

Oleh Dwi Budiwiwaramulja, Misgiya, Sri Wiratma²

I. PERMASALAHAN DAN TUJUAN PENELITIAN

Penurunan penciptaan ragam hias pada generasi muda merupakan kondisi yang memprihatinkan. Ini terbukti sejak 2006 hingga 2011 siswa SMK di Sumatera Utara tidak mengikuti Lomba Kompetensi Sekolah bidang kerajinan ukir dan batik. Demikian pula dengan mahasiswa, hampir tidak pernah berpameran karya ragam hias. Serta seakan ada pembiaran terhadap adanya kerusakan rumah adat di Lingga. Hal ini sangat disayangkan mengingat leluhur sangat ahli dan peduli dalam bidang kerajinan. Berdasar kenyataan ini, maka makin jelas bahwa tujuan penelitian ini adalah ingin mewujudkan kreativitas penciptaan secara akademik. Targetnya adalah menghasilkan produk ragam hias baru berbasis akar budaya lokal.

II. INOVASI IPTEKS

- a. Penciptaan ragam hias baru dengan metode *mindmap* dan *scamper* membuka segala kemungkinan ide, teknologi berkembang sesuai dengan kebutuhan, masa dan lingkungan. Melalui cara ini, penerapan teknologi yang sederhana atau canggih dapat dimanfaatkan sesuai dengan kemampuan, tetapi mampu untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien.
- b. Penelitian ini mencakup kegiatan identifikasi potensi sumber daya visual dan potensi proses serta produk kreativitas. Potensi sumber daya visual yaitu segala acuan bentuk motif yang dihasilkan oleh nenek moyang di Sumatera Utara baik berupa data primair atau skundair. Sedangkan identifikasi potensi proses dan produk adalah sketsa desain alternatif hitam putih.

III. KONTRIBUSI TERHADAP PEMBANGUNAN

- a. Kegiatan dan produk penelitian ini merupakan pengisi (content) dan penyeimbang pada sisi keindahan pada produk pembangunan.
- b. Penerapan produk kreativitas ragam hias memiliki potensi pada sisi penguatan karakter budaya bangsa. Penguatan ini memberi sumbangan secara komersial dan non

¹ Penelitian dibiayai melalui Hibah Bersaing, tahun anggaran 20011

² Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan

komersial. Secara komersial produk kreativitas memiliki nilai komersial karena pada kualitas tertentu mampu menjadi awal dari industri kreatif.

- c. Alih teknologi dalam bidang penciptaan seni memiliki dampak yang sangat menguntungkan dari sisi kuantitas dan kualitas. Namun demikian alih teknologi ini memiliki dampak pengiring yang akan mengurangi keunikan. Perpaduan penerapan konsep mindmap dan "scamper" mampu mengembangkan nilai positif tetapi mampu juga mengeliminasi dampak-dampak negatif.
- d. Kelayakan produk kreativitas berpotensi besar pada patent. Potensi ini dibangun berdasar muatan kualitas nilai-nilai kreatif dan keunikan produk.

IV. MANFAAT BAGI INSTITUSI

Penelitian ini bermanfaat dan sangat sesuai karena mendukung dan melaksanakan visi dan misi institusi. Hal ini mengingat bahwa penelitian ini berpijak pada pilar dan program Universitas Negeri Medan sejak ditetapkan oleh rektor 2009 poin ke-2e yaitu " yang bertujuan untuk " ... meningkatkan penguasaan pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan daya saing produk yang berbasis sumber daya lokal.

Kebijakan institusi tersebut ditindaklanjuti ditingkat fakultas dan program studi atau jurusan di Universitas Negeri Medan. Tindak lanjut itu adalah menyusun roadmap penelitian. Salah satu roadmap penelitian di Jurusan Pendidikan Seni Rupa adalah eksplorasi produk dan nilai-nilai budaya visual di Sumatera Utara.

V. PUBLIKASI ILMIAH

Hasil penelitian ini telah ditulis dan diusulkan untuk diterbitkan pada "Jurnal Seni Rupa" Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan Vol. 8 No.2 Desember 2011 atau "Jurnal Seni Rupa" Vol.9 No.1 Juni 2012.