

**KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNTUK RUANG REHABILITASI  
PECANDU NARKOBA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCiptAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang Seni, Minat Utama Diskomvis

**Zulfi Hendri**

**180 C/DS-dk/2004**

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA\_YOGYAKARTA  
2006**

**KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNTUK RUANG REHABILITASI  
PECANDU NARKOBA**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang Seni, Minat Utama Diskomvis

**Zulfi Hendri**

180 C/DS-dk/2004



**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA\_YOGYAKARTA  
2006**

**PERTANGGUGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

**KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNTUK RUANG REHABILITASI  
PECANDU NARKOBA**

oleh

**Zulfi Hendri**

180 C/DS-dk/2004

Telah dipertahankan pada tanggal 26 Agustus 2006  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari



**Drs H. Umar Hadi MS**  
Pembimbing Utama



**Drs Soeprapto Soedjono, MFA, PhD**  
Penguji *Cognate*



**Drs M. Dwi Marianto MFA, PhD**  
Ketua

Tesis ini telah diuji dan diterima  
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 26 Agustus 2006

Direktur Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



**Drs M. Dwi Marianto MFA, PhD**  
NIP 131285252

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya saya, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.

Yogyakarta, 26 Agustus 2006  
yang membuat pernyataan,



Zulfi Hendri/180 C/DS-dk/2004

# **WORK OF VISUAL COMMUNICATION DESIGN FOR THE DRUG ADDICT HOMECARE**

**By Zulfi Hendri**

## **ABSTRACT**

This design project is aimed at providing a set of visual communication media for the homecare and aiding the therapy process of the addicted.

The design project was carried out through the procedure of exploration, experimentation, and execution. Through the exploration of process related theories in aesthetics, art, as well as drug addictet therapy has been analyzed to formulate the design concepts. Based on the design concepts, the experimentation is conducted to make up form, color, and the compositions of the selected communication media. The execution process consists of three steps: (1) the manipulation of materials, (2) the reproduction process, (3) the finishing of the media.

The result of the project is a set of communication media for the homecare including six posters and four interior decorations with illusion as the dominant element. These design works were based on the optical illusion adapted from the works of the Op Art.

**Keywords:** Work, Visual Communication Design, Homecare, drug addict.

# KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK RUANG REHABILITASI NARKOBA

oleh **Zulfi Hendri**

## ABSTRAK

Projek perancangan ini bertujuan untuk menciptakan seperangkat media komunikasi visual pada ruang rehabilitasi pecandu narkoba dan diharapkan mampu membantu proses terapi yang dijalani oleh pasien pecandu narkoba.

Projek perancangan ini dilaksanakan melalui prosedur eksplorasi, eksperimentasi, dan pelaksanaan. Dalam proses eksplorasi dilakukan analisis terhadap teori-teori estetika, seni rupa, dan terapi narkoba untuk merumuskan konsep-konsep desain. Berdasarkan konsep-konsep desain ini, dilakukan eksperimentasi untuk mencari bentuk, warna, dan menyusun komposisi desain komunikasi visual terpilih untuk mencapai tujuan. Dalam proses pelaksanaan dilakukan dalam tiga tahap yaitu: (1) tahapan mengolah bahan hasil eksperimentasi, (2) tahapan produksi dengan menggunakan peralatan komputer grafis dan proses cetak digital, dan (3) tahapan penyelesaian akhir.

Hasil perancangan ini berupa seperangkat media komunikasi visual untuk ruang rehabilitasi yang terdiri atas enam buah poster dan empat dekorasi interior dengan unsur ilusi sebagai unsur yang dominan. Karya desain komunikasi visual ini menerapkan unsur ilusi optik yang bersumber dari karya seni *Op Art* sebagai konsep ekspresi. Unsur ilusi optik yang dominan dalam karya ini diharapkan menjadi aspek komunikasi dalam ruang rehabilitasi narkoba.

**Kata-kata kunci:** Karya, Desain Komunikasi Visual, Rehabilitasi, Narkoba

## KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan YME., karena limpahan dan rahmatnya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni. Saya menyadari sepenuhnya bahwa dalam perancangan ini masih banyak hal-hal yang dapat saya jadikan catatan penting, guna mencapai kompetensi yang layak untuk saya dapat menyandang suatu gelar dalam studi lanjut ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran untuk kemajuan dimasa yang akan datang sangat saya harapkan.

Pada kesempatan ini pula saya sampaikan terima kasih kepada berbagai pihak atas dorongan, bimbingan dan bantua hingga terselesaikannya seluruh rangkaian program studi pada Program Pascasarjana ini, khusus dalam penciptaan karya seni, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta
2. Rektor UNY Yogyakarta
3. Direktur sekaligus Ketua Tim Penguji pada Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
4. Drs H. Umar Hadi, Ms, selaku dosen pembimbing tugas akhir karya diskomvis.
5. Drs Subroto Sm., MHum selaku Penasehat Akademik.
6. Drs Soeprpto Soedjono, MFA, PhD., selaku *cognate*.
7. Prof Dr Suminto A. Sayuti, Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni UNY.
8. Dosen Pascasarjana ISI Yogyakarta, dosen Seni Rupa UNY; Drs I Wayan S., MSn Drs Hajar Pamadhi, MA, Drs Djoko M, Sapto M., MSn, Bambang P., MPd, Sigit, Msi, Drs Maraja Sitompul, Heri, MPd, Drs Mardiyarmo.
9. Semua rekan-rekan angkatan 2004 PPs ISI Yogyakarta.
10. Ibuk, Istri, anak, dan para mahasiswa SI Seni Rupa UNY.

Mudah-mudahan Allah SWT membalas segala kebbaikannya. Amin.

## DAFTAR ISI

ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Orisinalitas .....	8
D. Tujuan dan Manfaat .....	8
II. KONSEP PENCIPTAAN .....	10
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	10
B. Landasan Penciptaan .....	25
C. Tema .....	31
D. Konsep Perwujudan .....	32
III. METODE PENCIPTAAN .....	33
IV. ULASAN KARYA .....	45
v. PENUTUP .....	63
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran-Saran .....	63
KEPUSTAKAAN .....	65
LAMPIRAN .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Ilusi <i>Ambiguous</i> .....	14
Gambar 2 : Ilusi <i>Muiler dan Ponzo</i> .....	15
Gambar 3 : Ilusi <i>Muiler dan Ponzo</i> .....	16
Gambar 4 : <i>On Late Sky</i> (1962) Josef Albers .....	18
Gambar 5 : <i>Repetitionagainstblue</i> : Josef Albers.....	18
Gambar 6 : <i>Shadowplay</i> Bridget Riley.....	20
Gambar 7 : Victor De Vasarely .....	21
Gambar 8 : <i>Vonal-Stri</i> , (1975): Victor De Vasarely.....	21
Gambar 9 : Interaksi antar kata dan gambar dalam penyampaian makna .....	26
Gambar 10 : Bagan Proses Perancangan Karya.....	34
Gambar 11 : Gumpalan awan .....	35
Gambar 14 : Gelombang air .....	36
Gambar 17 : Susunan garis vertikal dan titik.....	37
Gambar 21 : Susunan segi empat .....	38
Gambar 23 : Segi empat dengan garis perspektif.....	39
Gambar 25 : Ilusi 1 .....	46
Gambar 26 : Ilusi Titik-titik .....	47
Gambar 27 : Ilusi garis .....	50
Gambar 28 : Ilusi kaki .....	52
Gambar 29 : Kamar mandi .....	54

Gambar 30 : Ilusi kotak .....	56
Gambar 31 : Panorama .....	58
Gambar 32 : Gelombang pecah .....	59
Gambar 33 : <i>Circle for gothic arch</i> .....	61



## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Kunci keberhasilan dalam ber peradaban adalah komunikasi, oleh karenanya komunikasi perlu dijadikan wacana akademis maupun teknologis. Dalam mewacanakan komunikasi, desain memegang peranan yang signifikan karena mampu merangka pesan melalui media visual maupun audiovisual. Media visual tersebut dibangun atas prinsip interaksi yang komunikatif dan menarik. Agar media visual tersebut lebih menarik dibutuhkan sentuhan estetika.

Berangkat dari prinsip komunikasi ini, desain dimanfaatkan oleh ilmu dan teknologi untuk kemaslahatan manusia, salah satu diantaranya adalah permasalahan sosial yang tumbuh akhir-akhir ini adalah kecanduan narkoba. Narkoba sebagai gejala sosial telah menyerang orang tua maupun anak-anak, baik terpelajar maupun tidak terpelajar. Dalam konteks perkembangan peradaban, penyakit masyarakat ini akan berpengaruh kepada pola dan kerangka pikir manusia. Chatarina Wahyurini & Yahya Ma'shum menjelaskan dampak kecanduan narkoba:

1. Pasien kecanduan narkoba sulit diajak berbicara, mudah tersinggung, mudah kecewa dan untuk mengatasi rasa kecewa cenderung agresif dan destruktif/merusak.
2. Jika punya keinginan tidak bisa menunggu, harus dipenuhi segera.
3. Pembosan, tertekan, murung, merasa tidak mampu berbuat sesuatu yang berguna dalam hidup sehari-hari.
4. Suka mencari sensasi, melakukan hal-hal yang berbahaya atau mengandung risiko (Kompas 2004:6).

Di samping itu, penggunaan narkoba disebabkan oleh beberapa hal antara lain untuk mencari sensasi, menghilangkan rasa jenuh dan bosan, mengubah suasana hati, lari dari masalah yang dihadapi, rileks atau tenang.

Dari uraian di atas, dapat kita ketahui bahwa penggunaan narkoba bukan saja dilakukan untuk hal-hal yang sifatnya menimbulkan kepercayaan diri dan menjadi pemberani, tetapi banyak pada upaya-upaya untuk menciptakan halusinasi walaupun akhirnya menjadi luas.

Sebagai konservasi meluasnya wabah kecanduan narkoba pemerintah mengantisipasi dengan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1997 tentang Narkotika Bab VII: Pengobatan dan Rehabilitasi: pasal 45 yang berbunyi: Pecandu narkotika wajib menjalani pengobatan dan/atau perawatan. Sedangkan pasal 48 ayat 1 berbunyi: Pengobatan dan/atau perawatan pecandu narkotika dilakukan melalui fasilitas rehabilitasi ([www.bnn.org.com](http://www.bnn.org.com)).

Sebenarnya telah diakui bersama bahwa penanganan pecandu narkoba belum ditemukan model yang tepat. Hal ini disebabkan kecanduan narkoba bersifat personal. Beberapa lembaga swadaya masyarakat maupun pemerintah berusaha melakukan penanganan pecandu narkoba dengan berbagai alternatif, diantaranya adalah: *treatment* dengan media, *treatment* psikologis maupun *treatment* spiritual dalam pondok pesantren.

Dadang Hawari (seorang psikiater di bidang pengobatan narkoba) memadukan psikiatri dengan prinsip beragama. Dalam hal ini, proses rehabilitasi yang dilakukan Dadang menerapkan *treatment* sistem blok total, yaitu dengan cara mengisolasi pasien beberapa hari tanpa narkoba. Pada saat itu, pasien diberi obat yang disebut *major tranquilizer* atau obat tidur untuk menghilangkan racun narkoba. Dalam kondisi ambang sadar pasien diserahkan kepada kiai atau pendeta untuk dibimbing dengan serapan dan renungan spiritual untuk mengisi ruang jiwa yang kosong agar penderita tidak merasa resah. Langkah lain juga dilakukan oleh Nurullah Marzuki (Presiden Ikatan Paranormal Indonesia); strategi yang dilakukan adalah memadukan dua disiplin ilmu, yaitu ilmu gaib (supranatural) dan ilmu medis berupa ramuan aneka jamu tradisional untuk menghilangkan toksin (racun dalam tubuh) (Pilar, Majalah Hukum dan Bisnis, 2004: 39).

Dari sederetan langkah yang ditempuh, penulis merancang suatu karya komunikasi visual guna membantu proses rehabilitasi pasien narkoba. Sebagaimana kita ketahui bahwa dalam proses rehabilitasi, para ahli menggunakan ruang khusus untuk proses rehabilitasi. Ruang ini sering disebut *home care*, pada ruang ini pasien di bimbing sampai dirasa pasien siap untuk kembali kemasyarakat.

Ruang rehabilitasi adalah bagian terpenting dalam proses rehabilitasi, karena ruang rehabilitasi menjadi bagian dari struktur pokok proses rehabilitasi itu sendiri. Dengan demikian maka kehadiran ruang yang didukung dengan berbagai media dapat menjadi alat bantu

pemulihan. Salah satu usaha yang dapat kita berikan dalam konteks ini adalah menghadirkan karya seni rupa. Karya seni rupa tersebut bukan hanya sekedar dekorasi, tetapi justru dapat difungsikan sebagai media komunikasi yang mengarah pada proses rehabilitasi. Karya seni tersebut harus memiliki nilai komunikasi dan daya tarik yang bernuansa estetik.

Dalam konteks wacana desain modern, estetika menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan aktivitas desain. Perkembangan desain modern yang mengutamakan aspek objektif dalam kreatif, tidak menyurutkan nilai estetik untuk berperan di dalamnya. Bahkan dalam perkembangan sejarah desain Barat, dinamisasi nilai-nilai estetika modern menunjukkan intensitas yang tinggi dengan melahirkan pelbagai gerakan seni yang mengiringi proses modernisasi tersebut (Agus Sachari, 2002: 116). Aspek obyektif suatu desain adalah kemampuannya merangkai pesan sesuai dengan sasarannya. Aspek kreatif adalah kemampuan mendinamisasi pesan dalam kemasan estetik sehingga menarik dan semakin memperjelas pesan yang akan disampaikan. Aspek-aspek pemberdayaan yang dibangun dalam dinamika penciptaan desain modern untuk meningkatkan kualitas produk desain. Hal ini dimaksudkan agar tidak kehilangan makna sebagai 'tanda-tanda' peradaban, karena melalui kemasan estetik dalam karya desain akan memberikan daya tarik yang kuat dalam proses komunikasi.

Estetika sebagai salah satu cabang Filsafat lebih banyak berhubungan dengan pembahasan keindahan, maka Estetika sebagai filsafat keindahan. Istilah estetika dipergunakan secara resmi dalam kalangan ilmu pengetahuan sejak Socrates dan Baumgarten (1714 – 1762). Walaupun sebelumnya pembahasan tentang estetika telah disebut-sebut secara implisit di dalam buku keagamaan. Mereka menyebut estetika dengan keindahan ciptaan Tuhan, atau keindahan sebagai kebermaknaan ke-Illahi-an. Keindahan dikaitkan dengan kenikmatan bentuk sebagai fenomena pemberian Tuhan, dan merupakan 'Sabda Illahi.' Disinilah akhirnya orang menyebutnya sebagai keindahan abadi, keindahan absolut dan keindahan alami. Dalam hal ini Estetika menjadi bagian dari ilmu Moral, karena senantiasa berkait dengan agama dan kepercayaan.

Jika estetika dikaitkan dengan seni maka bidang garapnya adalah pencarian makna keindahan seni. Untuk mencari kebenaran objektif terhadap seni dapat diajukan dengan: pendekatan filsafat, atau sejarah. Pendekatan filsafat dalam mencari keindahan suatu karya seni adalah mencari kebenaran ide yang terkait dengan epistemologi dan ontologi seni. Dari kacamata epistemologi Estetika dimanfaatkan untuk memperoleh pembenaran arti keindahan dan mungkin dapat dihubungkan dengan implementasinya. Misalnya: apa latar belakang penciptaan seni; pertanyaan ini mengandung maksud bahwa dengan perbedaan latar belakang penciptaan seni, maka berbeda pula makna seni itu.

Terkait dengan perancangan pesan rehabilitasi untuk pecandu narkoba akan memanfaatkan teori estetika terap. Estetika terap yang diusulkan berangkat dari ilusi optis yang dikemas dalam karya seniman *Pop Art*, Victor Vasarely, Josef Albers, Bridget Riley, Yaacov Agam. Ilusi optis yang lahir dari imajinasi garis, warna dan bentuk kinetic art diharapkan dapat mempengaruhi perilaku pecandu narkoba. Seperti diketahui, Vasarely sebagai tokoh *Optical Art* memanfaatkan dinamika ruang maupun garis untuk mengecoh pandangan dan akhirnya menimbulkan imajinasi bagi penikmat. Garis-garis yang dikemas menjadi tipuan kedalaman bentuk atau ruang (perspektif). Demikian pula Josef Albers, (1888-1976), seorang pelukis Indo German-American. Di samping seorang pelukis, Josef Albers juga seorang seniman grafis, designer. Karya - karya lukis *Op Art*nya menemukan hubungan warna terhadap bentuk geometris. Karya ini hasil dari belajarnya seni di Berlin, Essen, and Munich serta menyatunya dengan sahabat-sahabatnya di studio Bauhaus seputar tahun 1920 to 1923. Dia mengkhususkan makna fungsional dan kenyamanan sebuah desain. Perkembangan selanjutnya, dikatakan dalam kamus Encarta:

*Albers emphasized rectilinear shapes of strong, flat color. The interplay of hues heightened the nonrepresentational, purely optical effect of the forms. In the famous experimental Homage to the Square series, on which Albers worked through the 1950s, progressively smaller forms are calculated to illustrate his theories of how changes in placement, shape, and light produce changes in color. Albers's Interaction of Color (1963) is a basic text. His work influenced the Op Art and Minimal Art of the 1960s. Microsoft ® Encarta ® Reference Library 2004. © 1993-2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.*

Beberapa karya seniman *Op Art* tersebut menjadikan inspirasi penciptaan desain komunikasi visual terutama untuk menciptakan kesan ilusi-optis dan usaha mengalihkan imajinasi kecanduan narkoba dengan estetika ilusi-optis. Diharapkan dengan motivasi kesan ilusi bentuk, garis dan warna penderita kecanduan narkoba dapat beresktasi lewat keindahan tersebut.

### **B. Rumusan Masalah**

Proses terapi/rehabilitasi untuk pasien narkoba sebagaimana telah diuraikan di atas, adalah upaya pemulihan pecandu narkoba dengan model medis dan psikologis. Agar proses rehabilitasi berjalan dengan baik, banyak hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah menciptakan suasana kondusif.

Kahadiran karya seni rupa dalam ruang rehabilitasi dipandang mampu untuk memberi salah satu jawaban atas kebutuhan tersebut. Disamping itu, karya seni rupa juga dapat menjadi media komunikasi secara visual guna mendorong terciptanya proses rehabilitasi yang cepat dan tepat.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam upaya mencipta karya desain komunikasi visual yang diharapkan, ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan. Faktor-faktor tersebut adalah: (1) aspek-aspek estetik seperti apa yang dapat ditampilkan dalam disain komunikasi visual untuk ruang rehabilitasi sebagai sarana pendukung proses terapi/rehabilitasi bagi pasien narkoba?, dan (2) media apa saja yang

dapat dijadikan untuk berkomunikasi secara visual dalam ruang rehabilitasi tersebut.

### **C. Orisinalitas**

**Karya Desain Komunikasi Visual untuk Ruang Rehabilitasi Pecandu Narkoba** adalah karya kreasi saya. Sumber ide atas kajian pustaka dan pemahaman bentuk karya *optical art* beberapa pelukis Barat. Karya ini orisinal, sebagai bahan pertimbangan dapat dicermati dari berbagai elemen komunikasi yang digunakan kebanyakan orang dalam ruang rehabilitasi dan rumah sakit jiwa yang ada di Yogyakarta khususnya. Selama ini, karya diskomvis terfokus pada iklan sosialnya yaitu memberikan himbauan pada masyarakat untuk menjaukan diri dari narkoba melalui poster, stiker dan media-media lainnya. Walaupun demikian disadari sepenuhnya bahwa beberapa karya seni sudah ada yang difungsikan untuk terapi, tetapi belum spesifik untuk membantu proses rehabilitasi pasien narkoba.

### **D. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan**

Projek perancangan ini bertujuan untuk menciptakan seperangkat media komunikasi visual pada ruang rehabilitasi pecandu narkoba dan diharapkan mampu membantu proses terapi yang dijalani oleh pasien pecandu narkoba.

## 2. Manfaat

Karya seni desain komunikasi visual ini bermanfaat untuk masyarakat di samping untuk diri sendiri.

- a. Bagi masyarakat sosial, karya yang dikemas untuk menimbulkan kesan ilusi optis ini dapat memberikan alternatif *treatment* psikologis, yang selanjutnya dapat dikembangkan sebagai perangkat terapi pasien narkoba terbantu dalam proses rehabilitasi.
- b. Bagi lembaga-lembaga yang berpartisipasi aktif dalam menangani pasien narkoba jika dirasakan perlu dapat dikembangkan sebagai instrumen penelitian praktis (*action research*) dalam penanganan atau rehabilitasi pecandu narkoba serta dapat mengembangkan model ini dalam berbagai kreasi.
- c. Untuk penulis, jika tujuan yang diharapkan tercapai, akan memberi peluang dan pengkayaan ide di masa yang akan datang. Disamping itu, memudahkan dan memberi peluang pada penulis untuk bergerak dalam dunia perancangan komunikasi visual.