PERANCANGAN WALLSTICKER ILUSTRASI DOODLE PADA KEDAI HANARA RAMEN JOMBANG

Nur Hajizah
Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nur.hajizah.nh@gmail.com

Dr. Dody Doerjanto, M.Sn
Program Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dodydoder@yahoo.co.id

Abstrak

Kedai Hanara Ramen adalah satu-satunya kedai di Jombang yang menjual mie ramen khas Jepang. Kedai tersebut berdiri pada tanggal 22 Agustus 2015 di Jalan Kapten P. Tendean depan pas Perumahan Pulo Asri, Jombang. Kedai mie ramen tersebut tidak hanya menyajikan menu mie ramen pada umumnya, melainkan membuat mie ramen yang dipadukan dengan beberapa makanan Jawa dan dari negara lain. Karena masih terhitung baru, sehingga masih banyak desain interiornya yang masih polos dan tempatnya yang kurang strategis. Perancang ingin merancang *wallsticker* yang dapat digunakan sebagai *point of interest* di kedai tersebut. Sehingga Kedai Hanara Ramen memiliki daya tarik tersendiri untuk para konsumen.

Kata Kunci: Perancangan, *wallsticker*, ilustrasi, *doodle*, desain interior, mie ramen, kedai, Jepang, Jombang.

Abstract

Hanara Ramen is the only stall in Jombang that sells typical Japanese ramen noodles. The stall stands on August 22, 2015 at Jalan Kapten P. Tendean front of Pulo Asri Housing, Jombang. Ramen noodle stall not only serve the menu of ramen noodles in general, but makes ramen noodles combined with some Javanese food and from other countries. Because it is still relatively new, so there is still a lot of interior design is still plain and less strategic place. The designer wants to design a wallsticker that can be used as a point of interest in the store. So Hanara Ramen Stall has its own charm for the consumers..

Keywords: Designing, wallsticker, illustration, doodle, interior design, ramen noodle, stall, Japan, Jombang.

PENDAHULUAN

Ilustrasi adalah suatu karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Menerangkan suatu istilah kedalam bentuk sebuah gambar, baik gambar bersambung, utuh maupun abstrak. Tergantung tema yang dipilih. Ilustrasi adalah gambar yang berfungsi menerangkan, menjelaskan, menceritakan, dan sekaligus memperindah suatu karangan atau menjelaskan suatu naskah tertulis atau menjelaskan suatu peristiwa untuk maksud tertentu. (*https://id.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi*, 2016).

Dewasa ini banyak terdapat usaha-usaha kecil yang menjamur. Seperti halnya kafe dan warung kopi yang mengaplikasikan ilustrasi pada interior usaha mereka. Ini bertujuan agar tempat usaha mereka dapat dikunjungi banyak pelanggan karena menarik. Dalam hal ini, ilustrasi bertujuan sebagai penghias dan daya tarik.

Di era modern ini banyak masyarakat yang selalu mendokumentasikan kegiatan mereka dan mengunggahnya dimedia sosial seperti ; *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, dan sebagainya. Terkadang mereka mendokumentasikan tempat-tempat unik dan menarik. Dengan kebiasaan ini maka kafe atau kedai yang memiliki ilustrasi yang menarik berpeluang besar dalam menarik pengunjung.

Kedai Hanara Ramen merupakan kedai ramen pertama kali di Jombang. Kedai ini dibuka Agustus 2016 silam. Kedai ini termasuk baru, jadi interiornya juga masih polos dan menurut penulis tidak menarik. Dari keadaan diatas, maka penulis ingin mendesain *wallsticker* bertemakan *doodle* untuk menghias interior dari kedai tersebut dan diharapkan dengan terwujudnya perancangan ini, maka kedai Hanara Ramen dapat menarik pengunjung yang banyak.

MEDIA

Dalam perancangan ini, media yang akan digunakan ada dua, yaitu media utama berupa *wallsticker* dan media sekundernya berupa gelas mug, kaos, stiker, miniatur ramen dan miniatur ruangan Kedai Hanara Ramen Jombang.

WALLSTICKER

Menurut Imelda Akmal (2009:19), *Wallsticker* adalah salah satu jenis desain *interior* yang baru-baru ini *booming* dikalangan masyarakat. *Wallsticker* berbeda dengan *Wallpaper*. *Wallsticker* adalah perpaduan dari *wallpaper* dan stiker. Jadi seperti stiker yang berbentuk lembaran luas sesuai keinginan atau desainnya.

DEFINISI WALLSTICKER

Menurut Imelda Akmal (2009:19), *Wallsticker* adalah stiker gambar ataupun tulisan yang dapat melekat pada permukaan datar, baik pada dinding, keramik, kaca, furnitur, maupun langit-langit, yang didesain sedemikian rupa untuk menambahkan elemen kreaktivitas untuk ruangan. *Wallsticker* dapat ditempel pada semua permukaan datar lainnya selain dinding. Ditempel di pintu rumah, atau di pintu kulkas, mesin cuci, di dunia otomotif, periklanan, sebagai penanda dan lain-lain.

Menurut Imelda Akmal (2009:20), *Wallsticker* sendiri tidak sama dengan *wallpaper*. Wallpaper digunakan untuk satu dinding rumah, sementara *wallsticker* dapat dipasang dimanapun. Praktis dalam pemasangannya dan tidak meniggalkan bekas dan merusak dinding rumah. Potongan gambar yang akan ditempel biasanya sudah terpotong langsung dari pabriknya. Jadi dalam tiap lembaran *wallsticker* ini sudah ada lemnya, jadi tidak perlu repot lagi. Tampilan permukaan untuk *wallsticker* ini ada dua alternatif ; yaitu *doff* dan *glossy*.

JENIS WALLSTICKER

1. *Wallsticker* Transparan
   Wallsticker transparan ini terbuat dari bahan *vinyl* yang tidak mudah rusak dan sobek. Setiap pinggiran *wallsticker* jenis ini tidak akan terlihat saat ditempelkan ke dinding, yang terlihat hanya pola gambar *wallsticker*nya.
2. *Wallsticker Non* Transparan
   Wallsticker ini terbuat dari bahan *vinyl* sama halnya dengan *wallsticker* transparan. Bedanya, *vinyl* pada *wallsticker* ini lebih tipis namun tetap anti air. *Wallsticker* ini lebih cocok ditempelkan pada dinding yang bercat warna putih. Karena setiap pinggiran *wallsticker* ini berwarna putih. Bisa saja sobek apabila saat menempelkannya kurang berhati-hati.
3. *Wallsticker* 3D
   Wallsticker ini tahan terhadap air dan lebih tebal daripada jenis *wallsticker* lainnya. *Wallsticker* ini mempunyai bentuk yang timbul sehingga saat diraba akan terasa ada yang menonjol. Jika diperhatikan lebih seksama, *wallsticker* ini tampak seperti 3 dimensi.

DOODLE

Doodle adalah salah satu jenis ilustrasi yang pembuatannya biasanya secara spontan. Namun ada pula yang cara membuatnya dengan membuat tema dahulu. *Doodle* mempunyai keistimewaan tersendiri bagi yang menyukai aliran ini. Seperti memiliki kebebasan yang tidak terbatas dalam menorehkan ide kreatif yang ada (Sunni Brown, 2016:134).

DEFINISI DOODLE

Ilustrasi *doodle* adalah gambar tidak fokus atau dimana saat seseorang sedang tidak sadar. Ilustrasi *doodle* adalah gambar sederhana yang dapat memiliki makna representasi abstrak. Contoh stereotip mencoret-coret ditemukan dibuku catatan sekolah, biasanya dibuat oleh para pelajar yang sedang melamun atau sedang tidak minat dalam kelas. Jenis ilustrasi *doodle* terpopuler adalah versi kartun guru atau teman sekelas, TV (televisi) atau karakter komik terkenal, makhluk fiksi, bentuk dan pola geometris, tekstur, bahkan animasi yang dibuat dengan urutan adegan dalam berbagai halaman buku. Adapun gambar mengulang pola yang sama dengan cara penempatan yg berbeda. (Sunni Brown, 2016:130)

Sebenarnya ilustrasi *doodle* sudah ada sejak jaman purba, terlihat dari contoh coretan yang terdapat di dinding-dinding gua. Mereka mengapresiasikan hasil fikiran mereka atau apa yang telah terjadi dengan mencoret dinding gua, sehingga terbentuklah cerita turun-temurun. Dalam perkembangannya sekarang, ilustrasi *doodle* semakin menarik dan semakin abstrak namun tersirat berbagai makna didalamnya.

JENIS DOODLE

a. Ilustrasi *Doodle Monster*
   Ilustrasi *doodle* yang terdiri dari perpaduan gambar-gambar berbentuk monster. Biasanya monsternya berbentuk fiksi, lucu dan imut. Adapun yang menggambar monsternya yang menyeramkan.
b. Ilustrasi *Doodle* Mandala
   Ilustrasi *doodle* yang terdiri dari gabungan gambar geometris dan lingkaran atau motif-motif tertentu yang dirangkai sedimikian rupa sehingga membentuk suatu ornamen atau motif baru yang

UNESA Universitas Negeri Surabaya

lebih indah. Biasanya pola yang digambar berulang-ulang atau simetris.

c. Ilustrasi *Doodle* Zentangle
Ilustrasi *doodle* yang terdiri dari campuran beberapa motif gambar sesuai selera pembuat, namun ciri khasnya ialah, ada tulisan atau gambar yang melebihi luas kertas atau sampai keluar batas dan biasanya agar terkesan timbul, sisi pinggir digunting.

KEDAI HANARA RAMEN JOMBANG

Menurut hasil wawancara dengan Polistha Eka Putra (22 Juni 2017), Kedai Hanara Ramen menyuguhkan beberapa jenis mie Ramen khas Jepang dengan berbagai jenis bumbu dan *topping.* Serta dengan harga yang sangat terjangkau oleh kalangan menengah – kebawah. Bahkan pelanggan Hanara Ramen biasanya kalangan anak-anak sekolah dari SMP hingga SMA sederajat. Selain murah meriah, Hanara Ramen juga menawarkan promo untuk para pelajar bisa menikmati Mie Ramen Pelajar dengan harga Rp 10.000,00 yang dilengkapi dengan semua *topping* dari beberapa menu ramen lainnya.

Salah satu kedai makanan khas Jepang yang sedang naik daun di Kota Jombang namanya Ramen Hanara. Tepatnya berada di alamat Jl. Gub.Suryo VII, Jombatan, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61419. Sedikit wawancara dengan pemiliknya, artinya Hanara diambil dari Ha, Na, Ra dalam Aksara Jawa tanpa ada maksud lain. Tidak heran di menu yang ada banyak istilah Jawa yang digunakan. Seperti : Ramen Pithik Soyu, Ramen Sapi Miso. Mungkin ini yang dimaksudkan untuk tetap melestarikan budaya sendiri walaupun makanan yang disuguhkan dan desain yang berbau luar tapi tetap budaya sendiri diikut sertakan.

METODE PERANCANGAN

Kegiatan perancangan ilustrasi *doodle* pada media *wallsticker* ini pada dasarnya memerlukan data yang akurat untuk dianalisis dalam mendukung konsep yang melandasi pembuatan karya desain *wallsticker*. Tujuan perancangan *wallsticker* ini yaitu sebagai penunjang nilai estetika desain interior pada kedai Hanara Ramen Jombang. Agar lebih menarik minat para pengunjung. Karena kedai tersebut masih terhitung baru dengan modal yang pas-pas an. Sehingga, desain interior dibuat ala kadarnya, tidak ada sesuatu yang menonjolkan karakteristik kedai tersebut. Dengan adanya perancangan *wallsticker* ini, diharapkan selain menambah nilai estetika, juga dapat menarik pengunjung lebih banyak yang nantinya membuat omset bertambah.

METODE ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan teknik 5W+1H Diharap dengan teknik ini maka perancangan yang sedang disusun akan lebih dapat dikenali. Berikut ini adalah beberapa analisa yang diajukan:

a) ***What*:**Apa itu *wallsticker*?
Wallsticker adalah salah satu benda yang melekat dan dilekatkan pada suatu bidang datar, seperti dinding, kaca, lantai, ubin, keramik, dan lain sebagainya. *Wallsticker* memiliki 2 bentuk, transparan dan *non*-transparan.

b) ***Who*:** Siapa yang menjadi sasaran rancangan ilustrasi *doodle* pada media *wallsticker* di Kedai "Hanara Ramen"tersebut?
Yang menjadi sasaran *wallsticker* ini tentunya para konsumen di sekitar kota Jombang. Baik dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Kebanyakan yang menjadi konsumennya dari pelajar sampai wiraswasta. Tidak hanya itu, sasarannya juga untuk konsumen bagi yang suka dan yang penasaran dengan masakan khas Jepang.

c) ***Where*:** Dimana penelitian dan perancangan ini dilakukan?
Penelitian ini dilakukan di Jombang, tepatnya di Jl. Gub.Suryo VII, Jombatan, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61419 pada Kedai Hanara Ramen itu sendiri. Untuk penempelan juga dilakukan di kedai tersebut. Sedangkan untuk perancangan *wallsticker*-nya dilakukan di Surabaya, tepatnya di Jl. Lidah Wetan Gg.V No.43B, Kec. Lakarsantri (Kos Bu Utami).

d) ***When*:** Kapan penelitian ini dilakukan?
Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Juni 2017. Langsung bertemu kepada narasumber selaku pemilik Kedai Hanara Ramen itu sendiri.

e) ***Why:*** Mengapa memilih *wallsticker* sebagai penghias desain interior pada Kedai Hanara Ramen?
Karena media *wallsticker* belum banyak yang menggunakanya sebagai desain interior di tempat usaha. Selain itu media tersebut selain aman, mudah dibersihkan dan tidak gampang pudar serta *antimainstream.* Dan karena Kedai Hanara Ramen masih terbilang baru, sehingga masih banyak spot interior yang kosong.

f) ***How*:** Bagaimana cara masyarakat pada saat penelitian memahami sesuatu yang akan disurvei?
Sebelum memberikan angket pada konsumen dan masyarakat sekitar, penulis memberikan penjelasan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

singkat mengenai survei yang dilakukan yaitu tentang perancangan *wallsticker* tersebut.

KONSEP KREATIF

Dalam perancangan *wallsticker* ilustrasi *doodle,* konsep yang diangkat adalah tentang makanan Jepang, yaitu mie ramen. Namun masih memiliki cita rasa masakan tradisional. Konsep tersebut disesuaikan dengan tujuan perancangan *wallsticker* ilustrasi *doodle.*

PERWUJUDAN KARYA

Perancangan *doodle* yang bertemakan tentang mie ramen dari Kedai Hanara Ramen memiliki bentuk konsep seperti lingkaran atau terpusat di tengah. Memiliki beberapa macam warna tertentu sesuai kriteria atau karakter objeknya. Terdapat berbagai macam *topping* dari mie ramennya. Ada udang goreng, udang tepung goreng, daging asap, telur rebus, *crabstick*, pentol rebus, naruto, nori, jagung manis rebus, dan jeruk nipis.

Untuk efek tumpahnya diibaratkan seolah mie ramen tersebut porsinya banyak hingga sampai tumpah. Karena pada dasarnya, porsi dari semua mie ramen dari Kedai Hanara Ramen selalu mengenyangkan. Untuk warna, dipilih menyesuaikan dengan objek yang ada, tak lupa menambahkan logo Hanara Ramen yang berwarna merah-putih dan mangkok hitam sebagai ciri khasnya. Warna pada logo mengibaratkan tentang semangat yang membara dan elegan. Sehingga membuat para konsumen yang datang akan menjadi lebih semangat untuk menikmati hidangan yang ada.

Konsep bentuk yang dipilih adalah bentuk mie Soto-Men (Soto-Ramen) salah satu menu favorit dari kedai Hanara Ramen Jombang. Terdapat banyak objek seperti mie, jeruk nipis, irisan wortel, jagung manis, daun bawang, daging ayam, tauge, telur rebus, udang, kuah ramen, dan beberapa rempah-rempah.Mie Soto-Men dipilih karena menu tersebut merupakan menu utama dan terfavorit dari kedai tersebut, dan mewakili dari ramen Jepang yang masih memiliki cita rasa masakan tradisional.

Media utama dalam perancangan ini adalah perancangan *wallsticker* ilustrasi *doodle* yang akan dicetak berukuran 5 meter x 3 meter. *Wallsticker* tersebut akan ditempelkan pada dinding Kedai Hanara Ramen yang berukuran 5,5 meter x 3,5 meter. Selain untuk memperindah Kedai Hanara Ramen Jombang, *wallsticker* tersebut juga dapat menjadi sebagai media *selfie corner*.

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini ada gelas mug yang terdapat potongan gambar dari desain *wallsticker* tersebut, lalu ada kaos berwarna hitam dan putih dengan objek gambar desain *wallsticker* tersebut, stiker karakter dari ikon Kedai Hanara Ramen Jombang, miniatur ramen, dan miniatur ruangan Kedai hanara Ramen yang akan ditempelkan.

HASIL PERANCANGAN

Gambar 1. Final Desain *Wallsticker*

Gambar 2. *Wallsticker* Yang Sudah Fix Ditempelkan

Gambar 3. Salah Satu Foto *Selfie* Dari Konsumen

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Polistha Eka Putra selaku pemilik Kedai Hanara Ramen Jombang sudah memperbolehkan saya untuk membuat kedainya sebagai objek skripsi. Semoga bisa lebih maju untuk kedepannya.

KESIMPULAN

Perancangan *wallsticker doodle* ini adalah sebagai sumbangsih kepada kedai Hanara Ramen sebagai kedai yang menjual mie ramen pertama kali di Jombang sekaligus mempromosikan kedai tersebut dan sebagai sarana eksistensi diri dan sebagai sarana memperkenalkan gaya ilustrasi *doodle* pada masyarakat luas, khususnya masyarakat yang tertarik akan dunia ke seni rupa-an seperti mahasiswa seni, siswa dan masyarakat yang memiliki hobi menggambar. Adapun tujuan lain dari perancangan *wallstiker doodle* adalah sebagai *selfiecorner* yang dapat menarik minat pegunjung kedai untuk dapat memotret diri mereka sendiri dengan latar belakang *wallsticker doodle.*

Banyak yang harus diketahui dan dipersiapkan sehingga menghasilkan *wallstiker doodle* untuk kedai Hanara Ramen. Salah atunya adalah penulis haruslah terlatih dalam menggambar ilustrasi, penulis harus mengetahui teori ilustrasi, setelah mengetahui teori ilustrasi maka penulis haruslah mempunyai kemampuan untuk menggambar ilustrasi. Penulis haruslah mengetahui prinsip-prinsip seperti keseimbangan, harmoni, komposisi dan sebagainya agar ilstrasi yang dihasilkan lebih menarik. Selain itu penulis juga harus terlatih dalam menggambar ilustrasi *doodle* dikarenakan menurut penulis perlu keahlian tersendiri dan harus dilatih dalam menggambar *doodle.*

SARAN

Dari keterangan diatas, saran yang diberikan oleh penulis kepada kedai Hanara Ramen yaitu agar pemilik kedai Hanara Ramen haruslah kreatif dan cerdas dalam mempromosikan kedai Hanara Ramen seperti mempromosikan di sosial media dengan sekreatif mungkin sehingga pengunjung akan tertarik untuk berkunjung ke kedai Hanara Ramen. Pemilik juga dapat mempromosikan kedai Hanara Ramen dengan mempromosikan adanya *selfie corner* yang menarik. Kemudian penulis memberikan saran kepada masyarakat yang memiliki keinginan untuk membuka kedai atau tempat usaha kuliner lainnya seperti *cafe,* kedai dan warkop haruslah memerhatikan sisi desain interior dari tempat usaha.

DAFTAR PUSTAKA

Akmal, Imelda. 2009. *Seri Rumah Ide : Wallpaper & Sticker.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Brown, Sunni. 2016. *The Doodle Revolution*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Ching, Francis D.K. 1996. *Illustrasi Desain Interior.* Jakarta : Erlangga.

Jatinegara M. Isa. 2008. *Griya Kreasi : Kreatif Memanfaatkan Ruang Sisa.* Jakarta : Penebar Swadaya Grup.

Karim, Abdul. dkk. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni.* Surabaya : UNESA Press.

Wicaksono Andie A. dkk. 2014. *Griya Kreasi : Ragam Desain Interior Modern,* Jakarta : Penebar Swadaya Grup.

Wicaksono Andie A. dkk. 2014. *Griya Kreasi : Teori Interior.* Jakarta : Penebar Swadaya Grup.

UNESA Universitas Negeri Surabaya