



ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

July 2021 | Vol. 1 | No. 1
Page 01- 52

de-lite:
*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*



UPH
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN

July 2021 | Vol. 1 | No. 1

de-lite:

*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

de-lite:
*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

Editor in Chief

Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si.
Universitas Pelita Harapan

Managing Editor

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Editors

Ellis Melini, S.Sn., M.T.
Universitas Pelita Harapan

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Juliana Suhindro Putra, S.Sn., M.Ed.
Universitas Pelita Harapan

Design

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Kartika Magdalena Suwanto, S.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Editorial

Jl. M.H. Thamrin Boulevard 1100
Lippo Village – Tangerang, Banten 15811
Telp: +62-21-5460901
Fax: +62-21-5460910
sod.uph@uph.edu

Reviewers

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds.CS
Universitas Mercu Buana

Dr. Elda Franzia Jasjfi, S.Sn, M.Ds.
Universitas Trisakti

Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T.
Universitas Pelita Harapan

Alfiansyah Zulkarnain. S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Ferdinand Indrajaya, S.Sn., M.Hum.
Universitas Pelita Harapan

Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T.
Universitas Pelita Harapan

Shierly Everlin, S.Ds, M.Sn
Universitas Bunda Mulia

Stevanus Christian Anggrianto, S.Sn., M.M.
Universitas Ciputra

Email

de.lite.journal@uph.edu

Website

<https://ojs.uph.edu/index.php/DE-LITE>



de-lite:

*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

Preface

De-lite is a peer-reviewed scientific journal. As a scientific journal, De-lite is a collection of articles of research and discussion from scholars that identified, explored, investigated visual communication design as theory or practice. Design thinking as a subfield of design research is concerned with numerous theoretical approaches regarding understanding and delineating design principles, design knowledge and design practice. Design theory has been approached and interpreted in many ways, from personal statements of design principles, through constructs of philosophy of design to findings.

In this 1st edition of De-lite, published five articles that have been through blind reviewer from national scientific reviewers. Article of “Application of The Synesthetic Approach in A Layout Design Course” explored composition and design layout, another article of design community about “Enhancing Village Image through Murals in the Astagina Field, Padang Sambian Kelod Village, Denpasar”. An article about strengthens national identity for millennials on “Perancangan Komik Tentang Menjaga Identitas Kebangsaan bagi Komunitas Weeaboo Milenial di Indonesia”, a research of design practice for elderly “Perancangan Visual Directory untuk Art Practice Services for The Elderly (APSTE) di Lingkungan Urban”, and article of historical perspective “Kajian Estetika Karya Poster Propaganda Perang Dunia I & II Berdasarkan Perpektif Teori Ekspresi Leo Tolstoy”.

Named as Design Literature, De-lite is a bilingual journal, English, and Indonesian, to encourage widespread dissemination and to be motivated as an international journal. This approach assists communication in English while preserving the use of the local language as a medium for higher education and continuing professional. The thought to give scientific contribution for international design scholars and academicians and introducing Indonesia by visual culture and design.

Lala Palupi Santyaputri
Editor in Chief
Universitas Pelita Harapan

Cover Photo

July 2021 | Vol. 1 | No. 1

de-lite:

*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*



Shark Move Band Members

*Illustration by Angel Christina
(Universitas Pelita Harapan)*

Table of Contents

ix Table of Contents

- 1 Application of The Synesthetic Approach
in A Layout Design Course**
Ellis Melini
Universitas Pelita Harapan
- 10 Enhancing Village Image through Murals In the Astagina
Field, Padang Sambian Kelod Village, Denpasar**
Made Arini Hanindharputri
Institut Desain dan Bisnis Bali
- 17 Perancangan Komik Tentang Menjaga Identitas
Kebangsaan bagi Komunitas Weeaboo Milenial di Indonesia**
Lukas Ardandireza, Sayid Mataram
Universitas Sebelas Maret
- 29 Perancangan Visual Directory untuk *Art Practice Services*
for The Elderly (APSTE) di Lingkungan Urban**
Bagus Setiawan, Dikdik Adikara Rachman, Indralaksmi,
& Yosua Reydo Respati
Universitas Trisakti
- 43 Kajian Estetika Karya Poster Propaganda Perang Dunia I &
II Berdasarkan Perspektif Teori Ekspresi Leo Tolstoy**
Alfiansyah Zulkarnain, Natashia Salim
Universitas Pelita Harapan

Perancangan Visual Directory untuk Art Practice Services for The Elderly (APSTE) di Lingkungan Urban

Bagus Setiawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Trisakti.
Jl. Kyai Tapa, No 1. Jakarta
bagussangat12@gmail.com

Dikdik Adikara Rachman

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Trisakti.
Jl. Kyai Tapa, No 1. Jakarta
rachman.adikara@gmail.com

Indralaksmi

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Trisakti.
Jl. Kyai Tapa, No 1. Jakarta
indralaksmi@yahoo.com

Yosua Reydo Respati

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain. Universitas Trisakti.
Jl. Kyai Tapa, No 1. Jakarta
reydorespati@gmail.com

Diterima: Juni, 2021 | **Disetujui:** Juni, 2021 | **Dipublikasi:** Juli, 2021

ABSTRAK

Isu sosial dalam seni rupa dan desain ini diangkat dari topik tugas akhir program studi DKV S1 Universitas Trisakti tahun akademik 2020 – 2021 semester gasal. fokusnya pada peran seni untuk menjembatani antara kalangan muda dengan para lansia ditengah dinamika keseharian urban. Dua generasi yang terpisah oleh tingkat aktifitas dan aksesibilitas kehidupan urban termasuk seni dan desain. Secara sosial para lansia terisolasi dalam keterbatasan fisik dan jauh dari asupan artistik, oleh karena itu, fungsi sosial seni dan desain dipandang sebagai solusi supaya para lansia memiliki kembali semangat hidup untuk memaknai masa tuanya sebagai hal yang menyenangkan. *Art Practice Services for The Elderly* (APSTE) adalah program layanan seni kolaboratif musik dan visual dari kalangan muda untuk kelompok para lansia sebagai wujud kepedulian sosial yang dirancang dalam bentuk *Visual Directory* (VD), berfungsi sebagai buku panduan pelaksanaan yang dilengkapi ilustrasi bernarasi sosial dan karakter urban. Perancangan VD APSTE sebagai luaran studi kualitatif dilengkapi sejumlah aturan dasar psikologi praktis, hal teknis, dan format kolaborasi untuk para sukarelawan. VD APSTE secara permanen akan diintegrasikan pada

situs jejaring www.listentotheworld.net suatu program literasi berpayung budaya dibawah supervisi www.sacredbridge.org.

Kata Kunci: Lansia, APSTE, Fungsi sosial seni dan desain, Visual directory, Kolaborasi

PENDAHULUAN

Penuaan merupakan proses alamiah seseorang yang telah melalui tiga tahap kehidupan yang antara lain adalah masa anak, masa dewasa dan masa tua dimana masa tua/lansia bisa dikatakan mencapai umur 65 tahun keatas. Ketiga tahap ini memiliki perbedaan baik secara psikologis maupun biologis. Ketika memulai masa tua berarti juga mulai mengalami kemunduran secara fisik maupun psikis (Mubarak et al, 2009). Bagi mereka yang memasuki kondisi *aging process* atau proses penuaan akan mengalami perubahan kearah kemunduran yang signifikan dari usia sebelumnya dan merupakan suatu proses yang tidak dapat dihindari.

Berdasarkan data kependudukan Badan Pusat Statistik pada tahun 2015 Indonesia mempunyai 21,68 juta jiwa penduduk lansia setara dengan 8,49% dari populasi penduduk, fakta ini menunjukkan bahwa Indonesia termasuk negara yang akan memasuki era penduduk menua (*ageing population*) karena jumlah penduduk lansia yang berusia 65 tahun ke atas melebihi angka 7%, kemudian mengalami peningkatan yaitu sebanyak 23,65 juta jiwa (Pusat Data dan Informasi, Kemenkes RI 2017). Jumlah penduduk lansia tahun 2020 mencapai 27,08 juta, tahun 2025 menjadi 33,69 juta, peningkatan di tahun 2030 akan mencapai 40,95 juta dan tahun 2035 berjumlah 48,19 juta (Badan Pusat Statistik, 2015). Data ini menunjukan kecenderungan jumlah lansia terus bertambah dan harus dipikirkan bagaimana mereka diperlakukan sebaik baiknya, salah satunya menjaga mereka dari keterisolasian paling tidak mereka tetap berinteraksi dengan nilai nilai budaya dan konteksnya. Saat ini berdasarkan Badan Pusat Statistik tahun 2010 (konfirmasi terakhir) jumlah lansia wilayah Jabodetabek yaitu 786.000 jiwa. Jumlah ini diprediksi akan bertambah setiap tahun.

Lanjut usia bukan merupakan suatu penyakit, tetapi merupakan tahap lanjut dari suatu proses kehidupan yang ditandai dengan penurunan kemampuan tubuh untuk beradaptasi dengan tekanan lingkungan (Pudjiastuti, dalam Efendi dan Makhfudli, 2009). Kesepian merupakan hal yang bersifat pribadi dan akan ditanggapi berbeda oleh setiap orang, bagi sebagian orang kesepian merupakan suatu hal yang bisa diterima secara normal namun bagi sebagian orang kesepian juga bisa menjadi sebuah kesedihan yang mendalam. Kesepian terjadi saat mengalami keterpisahan dari orang lain dan mengalami gangguan sosial. Keterpisahan harus mendapat perhatian dari generasi dibawahnya supaya nilai nilai regenerasi dapat berjalan karena bagaimanapun para lansia memiliki pengalaman dan pengetahuan yang bermanfaat untuk dilanjutkan ke masa depan. Dalam konteks ini, dimensi sosial antar generasi harus terhubung.

Setiap lansia dapat mengalami kesepian, kesendirian, tidak punya keluarga, karena pasangannya meninggal ataupun ditinggal anaknya yang sudah mempunyai keluarga sendiri, dan kurangnya hubungan intim dengan orang-orang terdekat. Semua itu merupakan hal-hal yang mampu memicu terjadinya kesepian dan keterasingan. Konsekwensinya memiliki dampak negatif baik kesehatan fisik maupun psikologis mulai dari depresi, gangguan tidur, tertekan, bahkan keinginan bunuh diri, sehingga mengakibatkan biaya sosial yang tidak kecil. Contoh biaya sosial yang dimaksud seperti beban moral dan pandangan sosial yang buruk bagi keluarga terdekatnya selain dapat menjadi kasus hukum. Contoh kasus memang sangat beragam dan pada kehidupan urban saat ini yang

telah diintegrasikan pada media sosial maka satu kasus yang disebarakan akan semakin memperburuk situasi atau bahkan bisa sebaliknya.

Generasi muda yang hidup di kota besar seperti Jakarta, Medan, Bandung, Surabaya, Semarang dan beberapa kota lainnya, umumnya sehari-hari fokus dan sibuk dengan berbagai kegiatan seperti ekonomi, pendidikan, keorganisasian, dsb. Hal itu berakibat pada perubahan sikap atau mungkin cara pandang generasi muda terhadap kaum lansia. Oleh karena itu, bukan suatu keanehan apabila para lansia selain kesepian juga merasa tidak berguna, dan bahkan kehilangan semangat untuk memaknai hidupnya. Sejumlah pihak telah memberikan kepedulian yaitu mendirikan panti werdha, sumbangan sosial, dan menjadi tenaga sukarela, namun bila dibandingkan dengan skala lansia yang besar maka pihak-pihak yang peduli masih relatif kecil. Kepedulian ini masih perlu diperkaya khususnya oleh kegiatan seni supaya para lansia lebih merasa diperhatikan dan pihak panti werdha terbantu dalam program berkala.

Dalam konteks masyarakat urban, terdapat dua motor penggerak yaitu sektor ekonomi dan teknologi yang mendorong hampir sebagian besar masyarakat khususnya kalangan usia produktif berada dalam intensitas kesibukan yang relatif tinggi sehingga sedikit waktu untuk memiliki perhatian langsung terhadap persoalan sosial. Ditengah kehidupan itu, praktik seni yang dijalani oleh sebagian kecil masyarakat urban dalam hal ini kalangan usia muda, adalah suatu potensi besar penyeimbang yang dapat digerakan ke berbagai situasi sosial termasuk kehidupannya para lansia yang cenderung lepas dari dinamika budaya urban. Seni musik dan seni rupa yang keduanya dapat dikolaborasikan seharusnya menjadi media ampuh bagi para lansia supaya mereka ini tetap mendapat ruang interaksi budaya. Perspektif budaya ini dengan sendirinya terjalin dengan dimensi sosial seni.

Semua bentuk seni mempunyai fungsi sosialnya ketika dihubungkan dengan masyarakat. Penekanan dimensi sosialnya secara umum yaitu ketika seni memberi pengaruh kolektif terhadap sekelompok orang, atau ditujukan untuk dilihat dan didengar dalam situasi tertentu oleh publik tertentu, dan mengekspresikan nilai-nilai kolektif yang dihadapkan pada seseorang sebagai pengalaman estetika. Bucher (2010) mengutarakan lebih spesifik bahwa seni adalah sumber kebahagiaan bagi para pelaku seni maupun masyarakat yang menikmatinya. Tentunya pernyataan itu sangat relevan dalam topik ini karena konteks dan muatan seni bukan untuk mengkritik tetapi mendorong keterikatan atau menciptakan saling ketergantungan (*dependency*) dua pihak tanpa harus dibebani oleh tuntutan yang serius dari satu ke pihak lain. Ini adalah suatu nilai kebersamaan lintas generasi apabila para lansia dan kalangan usia muda dijumpai oleh seni. Dalam kebersamaan itu dapat terjadi pertukaran pengalaman yang berbeda dan dapat dilihat sebagai pembelajaran, pengetahuan, dan pengayaan estetika.

Apa yang dipaparkan di atas dikaitkan dengan perhatian kepada para lansia seiring dengan perubahan struktur sosial masyarakat urban khususnya dalam sistem keluarga yang telah terurai kedalam keluarga inti yang terdiri dari bapak – ibu – anak, sementara kakek – nenek berada diluar keluarga inti. Struktur keluarga ini berbeda dengan struktur sosial masyarakat rural walaupun demikian konsep keluarga inti ini tidak sepenuhnya dipraktikan tetapi kehadiran panti werdha merupakan suatu indikator tentang bagaimana konsep keluarga diurai dalam pengertian inti dan bukan inti. Konsekuensi keteruraian itu belum disertai oleh kesiapan sikap sosial masyarakat secara luas sehingga para lansia berada pada perubahan situasi yang kontras dan terasing meskipun mereka berada di panti werdha. Upaya menyikapi ‘bukan inti’ bukan tanggung jawab satu pihak tetapi perlu melibatkan potensi lain dalam kerangka kolektifitas untuk memperkecil biaya sosial yaitu generasi muda yang berada di wilayah seni baik perorangan maupun komunitas. Kota-kota besar adalah tempat para komunitas seni sebagai sub-pranata sosial dan mereka itu adalah potensi urban yang dapat digerakan untuk memberi kehangatan psikologis para lansia.

Di Jakarta sejumlah panti werdha telah didirikan, agenda kegiatan mereka sepanjang pengamatan yaitu tak satupun yang menghadirkan seni penyebabnya adalah antara pengelola panti werdha dengan komunitas seni begitu juga sebaliknya tidak ada jalinan korespondensi. Ini penanda lemahnya sikap dan pemahaman terhadap nilai nilai dalam pola sosial urban, disisi lain seni belum dipandang sebagai medium sosial yang spesifik. Berdasarkan fakta itu, maka perlu suatu inisiatif untuk mengenalkan kegiatan “*Art Practice Services for The Elderly*” (APSTE) yaitu mengajak generasi muda untuk beraktifitas seni ditengah para lansia. Hal ini untuk menunjukkan bahwa para lansia bukan lapisan usia yang terabaikan tetapi harus diperlakukan sebagai lapisan terhormat dalam struktur masyarakat. APSTE merujuk kepada konsep peduli kepada para lansia yang digagas oleh Sacred Bridge Foundation pada tahun 2012. Salah satu pelaku APSTE tersebut yaitu D. Adikara Rachman (dosen tetap Prodi DKV Trisakti) tetapi kegiatan ini hingga sekarang belum dilengkapi oleh *visual directory* sebagai panduan untuk dijadikan model program layanan seni yang dapat dijalankan oleh siapapun khususnya para tenaga sukarela berusia muda. D. Adikara (wawancara tgl 27 Oktober 2020) mengatakan bahwa pelaksanaan APSTE yaitu menggabungkan atau kolaborasi antara visual dan musik pada saat dipraktikan tetapi sebelumnya perlu diawali oleh penjelasan secara terperinci melalui disiplin desain grafis supaya para pelaku memperoleh pemahaman yang baik pada saat merealisasikan. Wujud informasi yang tepat adalah *visual directory* yang menghadirkan unsur piktorial dan teks, sehingga APSTE *visual directory* memiliki tampilan artistik pada saat dipelajari oleh siapapun yang berminat. Pembuktian pemahamannya dapat dilaksanakan di berbagai tempat seperti rumah sakit, panti jompo dan lainnya.

Gagasan perancangan APSTE *visual directory* bertolak dari kegiatan APSTE di tahun 2012 yaitu Nyonya Hills berumur 72 tahun tinggal di Australia, yang mengidap kanker otak stadium 4. Dalam suatu pertemuan di Jakarta, beliau berdialog sekaligus melihat lukisan karya D. Adikara Rachman, selanjutnya Nyonya Hills mulai melukis sebagai suatu *healing activity* atas kondisi disisa hidupnya. Sikap menerima kondisi dan menikmati waktu dengan melukis membawanya ke perubahan yang signifikan yaitu pulih sepenuhnya yang dinyatakan secara resmi oleh dokter. Kasus seperti itu sangat mungkin tidak memberi perubahan positif bagi orang lain, tetapi paling tidak melukis menjadi medium hiburan yang berpengaruh. Kasus yang lain terjadi di akhir tahun 2019, Ny. Lundi Farida di Bandung yang mampu bangkit kembali rasa percaya dirinya dari tekanan sindrom pensiun melalui kegiatan melukis. Dari dua contoh itu kemudian diperluas dimensinya yaitu layanan seni dapat diberikan kepada pihak tertentu oleh siapapun yang memiliki potensi artistik selain rendahnya kegiatan seni di setiap panti werdha . Dengan perluasan ini maka APSTE *visual directory* patut dirancang.

Merujuk kepada apa yang telah dikerjakan oleh D. Adikara Rachman serta dua contoh kasus yang telah dikemukakan serta memperhatikan kepada kecenderungan jumlah lansia yang terus meningkat setidaknya hingga tahun 2035, kiranya APSTE *visual directory* menjadi relevan serta beralasan karena dapat dipertanggung-jawabkan baik secara rasional dari sudut pandang publik maupun akademis dan hingga sekarang instrumen teknis dan/untuk layanan sosial seni perlu diangkat sebagai topik tugas akhir oleh mahasiswa DKV FSRD Trisakti. Pada tahap selanjutnya, hasil rancangan akan disosialisasikan kepada generasi muda sebagai pelaku layanan dan para lansia sebagai penerima manfaat, kemudian untuk memastikan hasil rancangan dapat diakses secara gratis maka akan diintegrasikan pada program budaya sebagai bagian dari layanan kemanusiaan Yayasan Sacred Bridge Foundation, suatu lembaga non-profit di Jakarta. Dengan demikian, diharapkan APSTE menjadi *social services instrument* yang mudah dijalankan secara optimal.

Kajian Teori

Topik lansia dalam konteks urban cukup luas dan perlu didukung oleh kajian teori untuk

memperoleh pemahaman akademik tetapi ada batasan yang ditetapkan dan berhubungan langsung dengan bahasan. Batasan tersebut yaitu pada aspek perilaku, interaksi dan sikap, lansia dalam kehidupan urban, dan seni dan masyarakat urban. Ketiga aspek tersebut saling berhubungan sebagai landasan argumen perancangan APSTE *Visual Directory*.

Perilaku, Interaksi, dan Sikap

Kemajemukan masyarakat urban adalah hal yang tidak bisa dihindari. Sebagai salah satu ciri khas yang membedakan dengan masyarakat rural yang homogen maka dalam kemajemukan itu terdapat perbedaan latar belakang yang mempengaruhi perilaku individu atau kelompok merespon suatu isu yang ada disekitarnya namun skala respon selalu berubah. Dalam skala besar, perilaku masyarakat urban berubah seiring dengan perubahan ekonomi dan teknologi (Muhammad, 2017), oleh karena itu berdampak pada pola interaksi yang ditentukan oleh faktor kepentingan daripada hubungan pribadi, kemudian pertimbangan rasional lebih kuat daripada proporsional (Soekanto 2009), ini menyiratkan tingkatan tertentu empati tetapi pandangan teoritis ini menandai bagaimana peran individu menjadi bagian dari perilaku masyarakat urban.

Saat ini demokratisasi teknologi informasi membuat setiap individu sebagai otoritas pengendali setelah dawai menjadi milik perorangan dan membebaskan pemiliknya mengakses berbagai isi (*content*) mulai dari skala kecil hingga besar dengan beragam sifat dan manipulasi selain faktual tetapi dibalik demokratisasi ini membuka persoalan baru yaitu isu-isu sosial yang harus dihadapi secara kolektif semakin sulit dikelola karena polarisasi sikap yaitu abai dan peduli. Dalam konteks urban apabila sikap abai semakin dominan maka akan meningkatkan kompleksitas psikologis, istilah yang dipinjam dari Pasaribu (2017), dampaknya terhadap persoalan lansia yaitu marginalisasi. Dalam jangka panjang, konsekuensi dari pengabaian akan semakin besar biaya sosialnya bila tidak ditangani dari sekarang dan satu satunya cara terbaik adalah membangun relasi sosial secara berkala tanpa melibatkan perangkat gawai.

Lansia dan Kehidupan Urban

Pengertian lansia Menurut *World Health Organization* (WHO), usia lanjut dibagi menjadi empat kriteria yaitu: usia pertengahan (*middle age*) ialah 45-59 tahun, lanjut usia (*elderly*) ialah 60-74 tahun, lanjut usia tua (*old*) ialah 75-90 tahun, usia sangat tua (*very old*) ialah diatas 90 tahun. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia sepakat dengan kriteria tersebut dan angka pertumbuhan jumlah lansia terbesar di dunia adalah Indonesia (Hutapea, 2011), pertumbuhan itu perlu diantisipasi ketika dikorelasikan dengan kualitas hidup yang belum tentu sejalan dengan kuantitas hidup. Kualitas hidup para lansia diproyeksikan hingga tahun 2035 diasumsikan tidak terlalu jauh dengan kondisi sekarang, artinya ketika jumlah mereka membesar maka disana akan sulit untuk ditangani secara sosial maupun kultural. Tantangan yang harus segera dihadapi sedini mungkin yaitu perubahan di para lansia yang harus diperhatikan seperti karakter, pengalaman hidup, lingkungan, kondisi fisik, mental, sosial dan ekonominya. Penelitian yang dilakukan Rita Arkinson (dalam Jalaluddin, 2000) bahwa masalah utama yang dihadapi manusia usia lanjut adalah konflik batin antara keutuhan dan keputusan. Ini membuktikan bahwa persoalan para lansia harus menjadi perhatian kolektif.

Ditengah kehidupan urban, para lansia menjadi satu dari lapisan masyarakat yang kompleks. Satuan inti dari masyarakat urban adalah keluarga yang dibatasi dalam struktur inti yaitu bapak – ibu – anak. Konsep ini berbeda dengan konsep keluarga dalam tradisi rural yang umumnya melibatkan nenek – kakek atau kerabat terdekat. Dalam konteks ini kedudukan lansia berada diluar struktur keluarga inti meskipun demikian tidak merubah sistem kekerabatan. Mengenai kehidupan para lansia yang umumnya tinggal di panti werdha dikemukakan sebagai tekanan yang mengarah ke depresi (Puspawati, Rekawati,

2017) akibat perbedaan pengalaman yang kontras dalam lingkungan fisik, ekonomi, spiritual (Wulandari, 2011), dengan dua kutipan ini dapat dikatakan bahwa hal tersebut menggaris-bawahi rendahnya kesejahteraan psikologis lansia.

Hubungannya dengan sosio ekonomi urban adalah ketika dilihat dari sudut pandang budaya (Saifuddin, 2006) yang menyoroti kemampuan reaktif (Hackenberg, Murphy, Selby 1984), maka para lansia tentu mengalami penurunan kemampuan untuk bereaksi terhadap peristiwa disekitarnya yang menempatkan mereka berjarak terhadap aspek apapun termasuk aspek seni yang diproduksi oleh masyarakat urban. Persoalan ini harus dipahami sebagai perubahan aksesibilitas perorangan dan/atau kelompok yang makin terbatas yang berujung pada keterasingan terhadap nilai nilai sosio ekonomi urban. Untuk hal ini perlu direnungkan kembali pernyataan Aristoteles bahwa manusia itu *zoon politicon* yaitu setiap orang menginginkan berinteraksi dengan yang lainnya daripada hidup sendiri.

Seni dan Para Lansia

Memahami seni dan para lansia dapat ditinjau dari teori yang berhubungan dengan sosial. Pemisahan estetika dan etika adalah langkah yang beralasan yang dikuatkan oleh pandangan dua perspektif yaitu etika dan estetika (Levinson, 2001). Penekanan etika dapat diartikan sebagai tanggung jawab dalam kerangka sosial dan dekat dengan aspek kemanusiaan. Keindahan tentu bukan hal yang diabaikan tetapi bukan tuntutan utama karena seni yang diproduksi atau direproduksi tidak untuk melayani seni itu sendiri tetapi difungsikan untuk menjembatani perbedaan kondisional antar generasi atau memperkecil konflik. Pengertian perbedaan kondisional dapat diperluas ke wilayah heterogenitas masyarakat urban dimana seni dapat menjadi medium pemersatu yang membongkar perbedaan strata ekonomi, gender, usia, ideologi, keyakinan, dan tingkat pendidikan formal kedalam satu idiom kebersamaan. Seni, dalam lapisan kehidupan urban, dapat memberi solusi bagi persoalan sosial (Lufiani dan Sabana, 2016), mulai dari isu lingkungan hingga persoalan rumit yang menyangkut martabat manusia yang selalu berubah dalam menjalani kehidupan sehari hari termasuk yang dialami para lansia. Keterhubungan seni dengan para lansia yaitu harus dilandasi kesadaran sosial yang dirancang sebagai agenda kemanusiaan daripada suatu kegiatan estetika atau representasi simbolik. Partisipasi para pelaku seni menjadi kunci untuk membuktikan bahwa potensi artistiknya bagian dari kekayaan sosio kultural urban yang lingkupnya bisa dibatasi untuk layanan sosial kepada para lansia seperti yang dikemukakan dalam buku *New Urban Topologies*, Swedia, dengan istilah 'artist's social responsibility' (dalam Lufiani dan Sabana, 2016).

Bentuk seni (*artform*) antara lain visual, musik, tari, sastra, dan pertunjukan adalah medium yang bisa disampaikan kepada para lansia tetapi bila diperhatikan lebih jauh maka bentuk seni yang berbeda tersebut perlu dipilih berdasarkan pertimbangan psikologis para lansia selain pelaksanaan teknis. Hal teknis akan lebih tepat dipraktikkan dibanding oleh paparan teoritis namun berkenaan dengan aspek psikologis tentu dapat mengacu kepada beberapa pengertian dalam disiplin psikologi, seperti psiko fisik yang mengutarakan bahwa manusia membutuhkan kegiatan fisik dan memiliki kebutuhan naluri untuk menunjukan dirinya (Shokiyah, 2014) walaupun subjek artikelnya tentang usia remaja tetapi yang digarisbawahi disini yaitu tentang kebutuhan naluri sebagai kebutuhan untuk diakui atau dilibatkan dalam situasi tertentu. Ini berkenaan dengan keinginan memperoleh pengakuan dan berlaku bagi semua lapisan usia. Bagi para lansia, kebutuhan itu mungkin lebih kuat seiring dengan penurunan fisik yang membatasi mobilitasnya dan mereka menjadi pihak yang pasif. Berdasarkan kondisi para lansia ini maka fungsi sosial seni dapat dikontestasi di lapangan.

Fungsi sosial seni cukup luas medan responnya seperti dikhotomi kelas masyarakat, perubahan fungsi lahan, persoalan hak dan kesempatan, persaingan dan dampaknya

adalah sebagian dari persoalan tematik namun hal yang mendasar dari fungsi sosial seni adalah terjadinya interaksi antara manusia dengan seni dalam struktur horizontal (Wadiyo, 2016) oleh karenanya terdapat hubungan transmisif, interstimulasi, dan empati apabila (Soekanto, 1990) terjadi kontak langsung yang dikategorikan kedalam orang perorangan, orang perorangan dengan kelompok manusia atau sebaliknya, dan antar sekelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya. Selanjutnya bentuk kontak antara dua pihak untuk layanan sosial seni adalah berbasis voluntir yang disebut Tindakan Sosial Talcott Parsons (Wardi 2006) yang didalamnya berupa skema yang memiliki empat unsur yaitu pertama adalah aktor (pelaku) baik individu maupun kelompok, kedua adalah tujuan (*goal*) yang ingin dicapai dan biasanya selaras dengan nilai yang ada dalam masyarakat, ketiga adalah situasi dimana tindakan selalu dipengaruhi oleh hal sikon. Situasi disini termasuk, sarana dan prasarana, kondisi, keempat adalah standar normatif yang mengatur tindakan individu. Dengan demikian fungsi sosial seni dapat diimplementasikan secara kontekstual.

Desain Grafis Punk dan Grunge sebagai inspirasi

Punk yang diinisiasi oleh generasi muda sebagai gerakan subkultur musik pada pertengahan tahun 70-an di Inggris yang merespon kondisi sosial dan mengusung etos kerja *DIY (Do It Yourself)* serta semangat anti kemapanan. Musik, *fashion* dan seni visual adalah tiga identitas komunitas Punk yang dicatat dalam sejarah pergerakan subkultur. Hubungan dengan topik yang diangkat adalah seni visualnya yang menggunakan pendekatan *bricolage* yaitu menggabungkan berbagai ikon budaya populer yang sudah ada untuk membangun identitas baru dengan membangun makna yang berbeda dari rujukannya. Pendekatan itu dilihat secara sosiologis (Hebdige, 1979) kemudian *bricolage* diadopsi oleh desain grafis Inggris sebagai bentuk kebebasan yang mulai diterapkan pada sampul album musik grup Sex Pistols, contohnya dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 1 Cover album *Nevermind the Bollocks Here's The Sex Pistols* karya Jamie Reid (1977).
(Sumber: <https://www.christies.com/en/lot/lot-3096766>)

Desain grafis *Grunge* dipengaruhi oleh gerakan *Punk* dan perkembangan komputer grafis di era 90-an. Gagasan yang ditawarkan adalah sudut pandang terhadap tipografi yang mengabaikan prinsip *readability* dan *legibility* dan menolak tata letak yang konvensional. Kebaruan tersebut sebagai penolakan terhadap idealisasi modernisme *form follow function* (Seddon, 2014) tetapi kebaruan tersebut karena inovasi dalam perangkat lunak bagi komputer grafis sehingga membuka kesempatan olah rancangan ke tingkat *form follow freedom*. Ciri ciri desain grafis *Grunge* dapat dikenali pada tata letak yang acak, tumpang tindih objek secara berlapis seperti yang diterapkan pada penggunaan beragam tipografi dan menghadirkan tekstur artifisial di latar belakang. Tindakan eksperimental digital itu untuk memperkaya keunikan tampilan dan memperoleh sensasi visual, serta sentuhan personal desainer menjadi penting. Bukti historis desain grafis *Grunge* salah satunya dapat dilihat pada sampul majalah *Ray Gun* yang dirancang oleh David Carson seperti yang ditampilkan berikut ini.



Gambar 2 Cover majalah Ray Gun karya David Carson. (Sumber: <https://nvtodorova.wordpress.com/2013/10/16/david-carson-the-father-of-grunge/>)

Hubungan konseptual antara perancangan APSTE *Visual Directory* dengan Punk yaitu *bricolage* yang dijadikan landasan mengolah berbagai objek kedalam bentuk ilustrasi secara acak. Dengan *Grunge* adalah tindakan eksperimental pada tata letak dan tipografi. Dua sumber inspirasi itu dipandang relevan untuk mencerminkan kebebasan berekspresi kalangan usia muda dan refleksi realitas urban yang kompleks.

METODOLOGI

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang dibagi dalam dua metode. Pertama adalah *action research* yang dilakukan pada tahun 2011 dan 2019 oleh D. Adikara Rachman dosen tetap program studi DKV FSRD Universitas Trisakti. *Action research* melibatkan partisipan dalam jumlah terbatas dalam bentuk praktik seni rupa yang dikerjakan bersama-sama antara peneliti dengan partisipan. Manfaat metode ini adalah memperkecil bias triangulasi tiga komponen yaitu peneliti – partisipan – seni rupa karena pelaksanaannya praktis dan kontak langsung yang identik dengan proses pembelajaran praktika di kelas. Karakteristik metode ini memberi fokus untuk menghasilkan karya, menginformasikan atau mengkomunikasikan, dan membangun perspektif setingkat teori secara empirik. Dengan demikian *action research* memberi kesempatan untuk melakukan perubahan kepada aspek sosial partisipan dan mampu mempengaruhi lingkungan sekitarnya (Burns, 2017). Variabel dalam penelitian yaitu:

- a. Variabel bebas: kegiatan melukis
- b. Variabel tergantung: layanan sosial

Kegiatan melukis yang dimaksud adalah intensitas melukis yang diatur dalam dua pendekatan. Pertama yaitu emulatif dimana partisipan meniru karya tetapi diberi perbedaan citra elementer yaitu warna dan bentuk (*shape*) dan tidak diintervensi oleh teori akademik seni rupa, tujuannya untuk membangun rasa nyaman, membangun keberanian teknis dan kesiapan mental. Ukuran pencapaian pendekatan emulatif dilihat pada intensitas tanya – jawab antara partisipan dengan peneliti selama jangka waktu yang telah disepakati bersama. Pendekatan kedua atau sebagai lanjutan adalah berkarya mandiri atau tematik sesuai minat partisipan. Model ini adalah ekstensifikasi dari proses pembelajaran mata kuliah praktik Ilustrasi Dasar dan Ilustrasi Aplikatif di program studi DKV Universitas Trisakti.

Selanjutnya kegiatan melukis tersebut diarahkan menjadi layanan sosial sebagai implementasi fungsi sosial seni di partisipan yang telah dikategorikan sebagai lansia.

Struktur layanan sosial dibentuk dari persoalan para lansia di urban, struktur tersebut terdiri dari permasalahan, penerima manfaat, objektif, nama program, metode penyampaian, materi dan perangkat kerja, dan evaluasi. Untuk memastikan layanan sosial dijalankan secara terukur dan terpandu, maka perlu melibatkan peran desain grafis yang berfungsi sebagai perangkat komunikasi tekstual yang hasil akhirnya mudah untuk dipahami oleh para pelakunya.

Hasil Penelitian

Terdapat dua hasil penelitian yang dibedakan oleh waktu pelaksanaan. Pertama dari *action research* yang dilaksanakan tahun 2012 dan 2019 diperoleh hasil yaitu perubahan signifikan di partisipan seperti rasa percaya diri dan menjadi modal untuk berinteraksi dengan masyarakat, mampu secara mandiri mengekspresikan diri secara artistik, aktifitas seni merubah situasi kesepian menjadi hal yang menyenangkan, dan mendapatkan kembali pengakuan baik dari keluarga terdekat maupun pihak lain. Secara psikologis hal tersebut adalah nilai positif yang berpengaruh kepada lingkungan sosial, oleh karena itu penelitian ini bisa dijadikan suatu model sosial yang solutif bagi para lansia urban. Kedua yaitu tahun 2020 sebagai ekstensifikasi dari *action research* yang fokus pada komunitas seni dan para lansia di panti werdha. Fokus penelitian dibatasi di Jakarta Timur dan diperoleh jumlah panti werdha sebanyak 9 panti yang menampung 799 jiwa. Semua panti werdha tidak mempunyai program layanan seni untuk para lansia karena keterbatasan sumber daya manusia. Hasil dari pemetaan 15 komunitas seni rupa dan musik yang tersebar sebagian di Jakarta Timur dan sebagian dari Jakarta Selatan diperoleh fakta bahwa mereka memiliki potensi besar untuk melaksanakan program APSTE. Ukuran mampu berdasarkan pada jawaban kuesioner yaitu jenis seni yang digeluti, kemampuan teknis, skala aktifitas, jumlah anggota, kemampuan manajerial lapangan, opini terhadap isu lansia dan kesiapan melayani. Dari semua komunitas diperoleh respon yang sama yaitu bersedia melaksanakan APSTE apabila ada panduan pelaksanaan karena bagi mereka layanan sosial seni adalah kegiatan yang baru.

Berdasarkan hasil dua penelitian tersebut, maka keputusan perancangan komunikasi visual supaya diimplementasikan di lapangan, maka ciri-ciri desain grafis *Grunge* dan *Punk* diserap kedalam perancangan *visual directory* walaupun demikian kaidah *readability* dan *legibility* tetap dipertahankan secara normatif. Proporsi antara kebebasan ilustrasi dan tipografi dirancang secara seimbang untuk menghindari kesalahan persepsi *visual directory*.

Perluasan Hasil Penelitian

Pada tahap evaluasi ditemukan satu peluang besar yang harus dimulai dengan perancangan informasi yang dikerjakan oleh disiplin Desain Komunikasi Visual sebagai luaran ekstensifikasi hasil penelitian dengan nama *Visual Directory*. Dasar pemikiran nama tersebut dijelaskan sbb;

a. APSTE Visual Directory

Berdasarkan dua fokus yang diteliti yaitu para lansia dan komunitas seni maka ditetapkan nama kegiatan yaitu *Art Practice Services for The Elderly* (APSTE) yang didalamnya adalah layanan praktik seni dari komunitas seni untuk para lansia. Oleh karena APSTE ini hal baru bagi para komunitas maka perlu ada rancangan grafis dengan nama *Visual Directory*. Ada empat hal yang perlu diketahui, pertama bahwa penamaan tersebut bukan suatu istilah akademik tetapi memiliki landasan rasional DKV sehingga nama dapat dipertanggung-jawabkan secara logis, kedua yaitu sebagai penegas bahwa DKV mampu melahirkan penamaan atau istilah untuk membedakan dengan *directory* lainnya melalui kehadiran visual, ketiga yaitu yang dimaksud visual merujuk secara spesifik pada ilustrasi. Dengan demikian ilustrasi dijadikan representasi

visual program yang dimaksud walaupun pendekatannya berbasis seni rupa. Tujuan kehadiran ilustrasi adalah untuk memudahkan pemahaman dan membangun daya tarik bagi para pembaca (Shabiralyani, Hasan, Hamad, Iqbal, 2015), didalam tujuan itu aspek edukatif dan estetika disatukan. Keempat yaitu istilah *Visual Directory* dikonstruksi oleh dua komponen yang memiliki satu tujuan yang sama yaitu sebagai pesan yang akan dikomunikasikan, komponen pertama yaitu visual yang menetapkan aspek formal berupa gambar representasional yang diwujudkan secara tematik untuk merefleksikan relasi seni dengan para lansia. Komponen kedua yaitu *directory* yang dipahami sebagai kumpulan berkas informasi yang terhubung antara satu dengan berkas lainnya baik berupa teks maupun gambar. Dalam batasan DKV, realisasinya diwujudkan dalam bentuk buku, dan ketika ditampilkan secara digital maka tampilan virtualnya tetap dalam persepsi buku yang memiliki sampul, halaman isi, dan penutup.

b. Fungsi

Visual Directory sebagai kumpulan penjelasan berfungsi untuk memandu para komunitas dan/atau individu melaksanakan APSTE dimanapun. Panduan seputar teknis dan non teknis diterangkan secara ringkas terdiri dari daftar panti jompo beserta alamat dan hal lainnya yang berhubungan dengan panti jompo, metode kerja layanan sosial, format dan bentuk kegiatan seni, serta penjelasan psikologis para lansia secara umum sebagai pengetahuan dasar bagi para penggiat APSTE. Mengingat isu lansia adalah persoalan nasional dan supaya APSTE *Visual Directory* dapat dibaca oleh siapapun di wilayah Indonesia, maka langkah terbaik yaitu diintegrasikan dengan program literasi budaya www.listentotheworld.net dibawah supervisi lembaga non profit di Jakarta yaitu www.sacredbridge.org. Langkah ini untuk menekan biaya produksi dan kemudahan aksesibilitas publik.

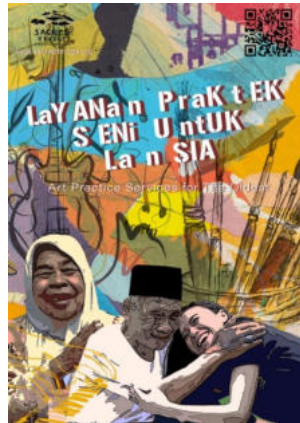
Konsep Perancangan Visual

Konsep perancangan APSTE *Visual Directory* yaitu triangulasi Eksploratif – Informatif – Kontekstual. Pengertian eksploratif berlaku pada bagaimana objek-objek representasional diolah secara hibrida menggabungkan hasil kerja manual dan olah digital menjadi karya ilustrasi yang estetik. Informatif berkenaan pada penataan tipografi menjadi kalimat yang tetap memperhatikan *readability* dan *legibility* tetapi melepaskan diri dari *grid* seperti halnya desain grafis *Grunge* dan *Punk* (Lesya, 2015). Kontekstual merujuk pada isu lansia serta potensi komunitas seni di lingkungan urban.,

Hasil Perancangan

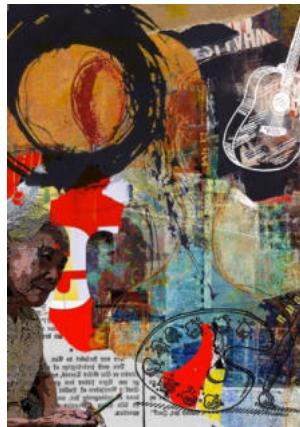
Perancangan APSTE *Visual Directory* berangkat dari referensi desain grafis *Punk* dan *Grunge* yang diaktualisasikan pada konteks masyarakat urban Jakarta. Pengaruh desain gesain grafis *Punk* dan *Grunge* memberi nuansa visual yang eksploratif dan bermain, sedangkan konteks urban Jakarta yang beragam direpresentasikan melalui pendekatan kolase.

Pada sampul depan menampilkan foto lansia dan anak muda yang sedang berinteraksi menggambarkan relasi yang harmonis antar generasi. Elemen dekoratif seperti instrumen musik dan alat gambar menjadi penanda kegiatan seni dalam program APSTE. Keberagaman warna dihadirkan untuk membangun harmoni diantara perbedaan. Tipografi menggunakan berbagai jenis dan ukuran huruf yang variatif dengan tata letak yang dinamis. Konfigurasi huruf pada *header* menggunakan *kerning*, *leading* dan *spacing* yang beragam namun tetap memperhatikan prinsip *readability* dan *legibility*. Tampilan sampul yang dimaksud dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 3 Sampul depan APSTE Visual Directory. (Sumber: Bagus Setiawan)

Selanjutnya untuk halaman isi, tampilan ilustrasi menggunakan teknik *digital imaging* dengan pendekatan kolase digital menghadirkan kombinasi antara fotografi dan ilustrasi digital. *Figures* dan *ground* dibuat menyatu dengan mengaplikasikan *lapisan (layer)* secara tumpang tindih. Komposisi asimetris pada tata letak objek membangun kesan dinamis. Visual yang dirancang merepresentasikan semangat komunal dan kolaboratif generasi muda urban yang dinamis. Tampilan halaman isi dapat di lihat pada rangkaian gambar di bawah ini.

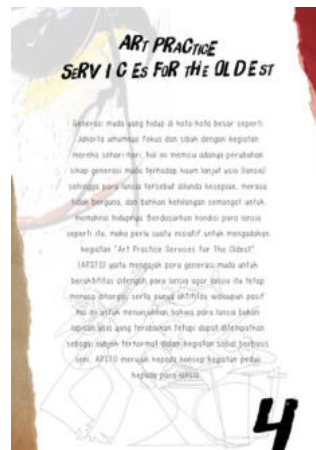


Gambar 4 Ilustrasi di halaman isi APSTE Visual Directory. (Sumber: Bagus Setiawan)

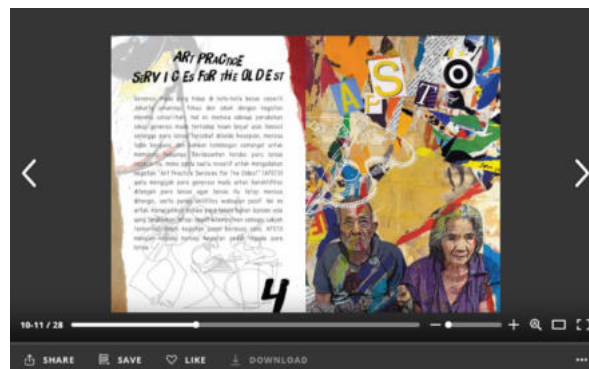


Gambar 5 Olah tipografi di halaman isi APSTE Visual Directory. (Sumber: Bagus Setiawan)

**Perancangan Visual Directory untuk Art Practice Services
for The Elderly (APSTE) di Lingkungan Urban**
Bagus Setiawan, Dikdik Adikara Rachman, Indralaksmi, Yosua Reydo Respati



Gambar 6 Penjelasan di halaman isi APSTE Visual Directory. (Sumber: Bagus Setiawan)



Gambar 7 Contoh tampilan e-book APSTE Visual Directory. (Sumber: Bagus Setiawan)



Gambar 8 Tampilan e-poster APSTE Visual Directory. (Sumber: Bagus Setiawan)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *action research* tahun 2012 dan 2019 yang berdampak positif pada perubahan kondisi psikologis lansia dan dilanjutkan oleh penelitian berikutnya tahun 2020 diperoleh fakta bahwa para lansia yang hidup di urban berpotensi menjadi masalah nasional apabila penanganannya tidak sedini mungkin. Dengan dua penelitian tersebut ditetapkan program APSTE sebagai salah satu langkah penanganan sosial yang melibatkan potensi seni komunitas seni rupa dan musik. Langkah itu untuk merealisasikan fungsi sosial seni

setelah ditemukan contoh kasus lansia di sejumlah panti werdha di Jakarta Timur yang tidak mendapatkan layanan sosial seni.

APSTE dapat dilakukan oleh komunitas bahkan individu tetapi hal ini adalah suatu hal baru. Oleh karena itu perlu kontribusi DKV dalam bentuk perancangan komunikasi visual yang diwujudkan berupa buku panduan pelaksanaan dengan nama *Visual Directory* selanjutnya menjadi *APSTE Visual Directory*. Istilah *Visual Directory* mempunyai relevansi logis dengan DKV dan bukti kontribusi spesifik dari DKV yang membedakan dengan *directory* lainnya dengan cara menghadirkan ilustrasi formal. Konsep triangulasi Eksploratif – Informatif – Kontekstual melandasi visualisasi kebebasan berekspresi generasi muda, kejelasan informasi yang mudah dipahami, dan merepresentasikan kehidupan urban. Didalam perancangan, kedudukan ilustrasi dan teks adalah setara dan saling memperkuat satu sama lain yang mengadopsi sebagian ciri-ciri desain grafis *Punk* dan *Grunge*. Hasil akhir perancangan memperlihatkan suatu kekhasan representasional hubungan antara lansia – seni – generasi muda.

REKOMENDASI

Ada dua hal yang direkomendasikan dari topik yang diangkat. Pertama yaitu penelitian *action research* dapat dikembangkan lebih luas tidak hanya sebatas fungsi sosial seni di para lansia tetapi menjangkau lapisan masyarakat yang termarginalkan oleh dinamika urban seperti anak-anak yang ditampung di panti asuhan khususnya lagi para penyandang syndrome bawaan dan anak jalanan. Seni dalam *action research* sangat memungkinkan untuk bekerja sama dengan disiplin lain seperti psikologi, kedokteran, lingkungan, dll, untuk memperoleh kedalaman temuan yang akan menghasilkan luaran untuk selanjutnya menentukan arah dan bentuk program implementasi di masyarakat sasaran. Kedua yaitu arah proyek desain untuk masa yang akan datang yang perlu melibatkan ahli sosiologi, psikologi, budaya, bahasa selain seniman dan desainer komunikasi visual tujuannya untuk membuka berbagai kemungkinan pendekatan yang efektif dan strategi komunikasi yang relevan dalam pelaksanaan layanan sosial. Manfaat dari dua rekomendasi ini adalah sikap tanggung jawab sosial keilmuan dalam memperkecil persoalan sosial yang semakin kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

Bucher, Annemarie (2010). *Why Art? Remarks on the cultural and social functions of art*. Online available at: FOA-FLUX.NET

Burns, Anne (2017). Chapter Eleven: Action Research. Research Gate. Tersedia di https://www.researchgate.net/publication/282199978_Action_research

Hackenberg, R., A.D. Murphy dan H.A. Selby (1984). 'The Urban Household in Dependent Development', dalam R. McC. Netting, R.R. Wilk, E.J. Arnould (peny.) *Households: Comparative and Historical Studies of the Domestic Group*. Berkeley: University of California Press. Hal.187-216

Hebdige, Dick (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge. London & New York

Hutapea, Bonar (2011). Emotional Intelligence dan Psychology Well-being Pada Manusia Lanjut Usia Anggota Organisasi berbasis Keagamaan di Jakarta. *Insan*. Vol. 13. No. 02. Hal. 64 – 73.

Jalalludin (2000). *Psikologi Agama*. PT. Raja Grafindo Persada; Jakarta.

Lesya, Danylenko (2015). Punk style in British graphic design of the 70-s of XX century. *Canadian Scientific Journal*. Tersedia di: <http://csjournal.ca/punk-style-in-british-graphic->

design-of-the-70-s-of-xx-century/

Levinson, Jerrold (2001). *Aesthetics and Ethics; Essays at the Intersection*. Cambridge University Press.

Lufani, Alvi., Sabana, Setiawan (2016). Kontribusi Inovatif Seni dan Budaya Pada Masyarakat Urban. *Conference Proceeding: 2nd International Conference On Creative Media, Design, and Technology* (REKA 2016). Tersedia di <https://core.ac.uk/download/pdf/153212172.pdf>

Muhammad, Nurdinah (2017). Resistensi Masyarakat Urban dan Masyarakat Tradisional Dalam Menyikapi Perubahan Sosial. *Substantia*. Vol 19, No 2. Hal. 149 – 167

Pasaribu, Yannes Martinus (2017). Kota dan Budaya Urban. *Conference Paper*. Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Barat

Puspadewi, A.A. Ayu Rani., Rekawati, Ety (2017). Depresi Berhubungan Dengan Kualitas Hidup Lansia di Panti Sosial Tresna Werdha di Jakarta. *Jurnal Keperawatan Indonesia*. Vol. 20 No.3. November 2017, hal 133-138

Saefuddin, Fedyani Achmad (2006). Keluarga dan Rumah Tangga: Satuan Penelitian dalam Perubahan Masyarakat. *Antropologi Indonesia*. Universitas Indonesia. Vol. 30, No. 3. Hal. 247 - 253

Seddon, Tony (2014). *Twentieth Century Design*. Quid Publishing. Ohio

Shabiralyani, Ghulam., Hasan, Khuram Shahzad., Hamad, Naqvi., Iqbal, Nadim (2015). Impact of Visual Aids in Enhancing the Learning Process Case Research: District Dera Ghazi Khan. *Journal of Education and Practice*. IISTE. Vol. 6. No. 19. Hal 226 – 233.

Soekanto, Soerjono (2009). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Cet. Ke – 42. Rajawali Press. Jakarta

Shokiyah, Nunuk Nur (2014). Analisis Hubungan Antara Kegiatan Melukis Dengan Kebutuhan Psikologis Pada Remaja. *Gelar, Jurnal Seni Budaya*. Vol. 12. No 1. Hal. 37 – 43.

Wadiyo (2006). Seni Sebagai Sarana Interaksi Sosial. *HARMONIA JURNAL PENGETAHUAN DAN PEMIKIRAN SENI*. Vol. VII. No. 2. Tersedia di: <https://media.neliti.com/media/publications/66168-EN-seni-sebagai-sarana-interaksi-sosial-art.pdf>

Wardi, Bachtiar (2006). *Sosiologi Klasik Dari Comte Hingga Parsons*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA

Wulandari, A.F.S. (2011). Kejadian Tingkat Depresi Pada Lanjut Usia: Studi Perbandingan di Panti Werdha dan Komunitas. *Tesis, Program Pascasarjana*. Semarang: Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro

1-9

Application of The Synesthetic Approach in A Layout Design Course

Ellis Melini

Universitas Pelita Harapan

10-16

**Enhancing Village Image through Murals In the Astagina Field,
Padang Sambian Kelod Village, Denpasar**

Made Arini Hanindharputri

Institut Desain dan Bisnis Bali

17-28

**Perancangan Komik Tentang Menjaga Identitas Kebangsaan
bagi Komunitas Weeaboo Milenial di Indonesia**

Lukas Ardandireza, Sayid Mataram

Universitas Sebelas Maret

29-42

**Perancangan Visual Directory untuk Art Practice Services
for The Elderly (APSTE) di Lingkungan Urban**

Bagus Setiawan, Dikdik Adikara Rachman, Indralaksmi, & Yosua Reydo Respati

Universitas Trisakti

43-52

**Kajian Estetika Karya Poster Propaganda Perang Dunia I & II
Berdasarkan Perspektif Teori Ekspresi Leo Tolstoy**

Alfiansyah Zulkarnain, Natashia Salim

Universitas Pelita Harapan

Managed by:

Laboratorium Desain Editorial & Publikasi Universitas Pelita Harapan

Penerbit Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan

Published by:

Visual Communication Design Department

Universitas Pelita Harapan

labdep.uph.edu

ojs.uph.edu/index.php/DE-LITE

de.lite.journal@uph.edu

Cover Illustration by Angel Christina (Universitas Pelita Harapan)

LAB
DEP
UPH

