

**Kode>Nama Rumpun Ilmu: 708/Desain
Komunikasi Visual
Bidang Fokus: Sosial Humaniora - Seni
Budaya - Pendidikan**

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN PEMULA PERGURUAN TINGGI**



**PENGGUNAAN FORMAT BITMAP DAN VEKTOR PADA
SPANDUK WARUNG MAKAN PEDAGANG KAKI LIMA**

Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

**Dibiayai oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sesuai Surat
Keputusan Direktur Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
No. 20/KM/PNT/2018 tentang Penerima Pendanaan Penelitian dan Pengabdian
Masyarakat di Perguruan Tinggi Tahun 2018 dengan Kontrak Penelitian
No. 081/SP-P/LPPM/III/2018**

Tim Peneliti:

**Ahmad Fuad, S.Sn., M.Ds.
Beng Susanto, S.Sn., M.M.**

**0325107301
0303067407**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL
November 2018**

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN


Judul : Penggunaan Format Bitmap dan Vektor pada Spanduk Warung Makan Pedagang Kaki Lima

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : AHMAD FUAD, S.Sn, M.Ds
Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
NIDN : 0325107302
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Nomor HP : 085811180092
Alamat surel (e-mail) : ahmad.fuad@esaunggul.ac.id

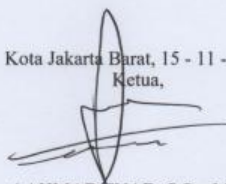
Anggota (1)
Nama Lengkap : BENG SUSANTO S.Sn, M.M
NIDN : 9903261437
Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 15,250,000
Biaya Keseluruhan : Rp 15,250,000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif


(Oskar Judianto, S.Sn, M.M, M.Ds.)
NIP/NIK 216090647

Kota Jakarta Barat, 15 - 11 - 2018
Ketua,


(AHMAD FUAD, S.Sn, M.Ds)
NIP/NIK 207090369

Menyetujui,
Kepala LP/LPPM Universitas Esa Unggul


(Dr. Hasyim, MM, M.Ed)
NIP/NIK 201040164

RINGKASAN

Sudah puluhan, bahkan sudah lebih dari seratus tahun yang lalu ada kebiasaan masyarakat dalam mencari rezeki dengan cara menjajakan dagangannya dipinggir jalan.

Pedagang yang memiliki kebiasaan berdagang tersebut memiliki istilah pedagang kaki lima. Istilah tersebut timbul dikarenakan peraturan pada zaman Hindia Belanda yang disalah artikan, “*Five Foot Way*” yang mengharuskan setiap bangunan besar dipinggir jalan harus menyediakan lahan sebesar Lima Kaki, untu pejalan kaki. Yang berubah pemahaman menjadi Kaki Lima. Dan lahan untuk pejalan kaki yang selebar lima kaki tersebut secara tidak sengaja menjadi tempat mangkal para pedagang keliling.

Saat ini, para pedagang kaki lima pasti wajib menggunakan spanduk, sebagai tanda untuk menginformasikan tentang apa yang mereka jual. Awalnya ada hal yang menarik pada penggunaan spanduk ini. Mengapa para pedagang kaki lima, terutama pedangan Pecel Lele, Pecel Ayam dan Seafood masih bertahan menggunakan spanduk tradisional yang masih menggunakan teknik lukis manual.

Selain teknik manual yang mereka gunakan, ada hal menarik lainnya yang timbul. Hal tersebut adalah mereka tetap menggunakan gambar hewan yang masih hidup, dengan gambar atau image yang tidak real.

Dikarenakan penggunaan image yang tidak real, yang mendekati format vektor inilah yang memancing peneliti untuk meneliti penggunaan format vektor dan bitmap pada spanduk pedagang kai lima.

PRAKATA

Dengan segala kerendahan hati, Tim Peneliti memanjatkan rasa syukur ke hadirat Tuhan YME, karena atas segala izin dan rahmat Nya maka Laporan Akhir Penelitian Dosen Pemula untuk Tahun Anggaran 2018 ini telah selesai disusun.

Penelitian Dosen Pemula ini bertujuan membuat sebuah penelitian tentang mengapa penggunaan *format vector* dan bitmap pada spanduk pedagang kaki lima. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tentang mengapa penggunaan *format vector* dengan cara lukis di spanduk, tetap digunakan oleh para pedagang kaki lima pada spanduk mereka di zaman digital sekarang ini.

Pelaksanaan Penelitian Dosen Pemula untuk Tahun Anggaran 2018 ini tidak terlepas dari kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penghargaan dan terima kasih yang setulusnya Tim Peneliti haturkan kepada:

1. **Bpk. Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi**, yang telah memberikan kepercayaan Tugas dan Biaya kepada Tim Peneliti untuk melakukan Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi ini.
2. **Bpk. Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA.**, selaku Rektor Universitas Esa Unggul, yang telah memotivasi dan merekomendasikan Tim Peneliti dalam melaksanakan Tri Dharma Bidang Penelitian.
3. **Bpk. Dr. Hasyim, SE., MM., MEd.**, selaku Ketua LPPM Universitas Esa Unggul, yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian administrasi.
4. **Ibu Dipl.-Des., Christophera R.L.,S.T., M.A.** Selaku Wakil Dekan FDIK, yang memberikan motifasi untuk tetap fokus pada penelitian ini.
5. **Bpk. Sutrisno Hatta. dan Istri.** Sepasang suami istri sebagai narasumber dari para pengrajin spanduk lukis Lamongan di Cikande, yang memberikan informasi dalam penelitian ini.

Tim Peneliti menyadari sepenuhnya, jika dalam penyusunan Laporan Akhir ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam isi materi dan pembahasannya, oleh karena itu Tim Peneliti dengan terbuka bersedia menerima evaluasi dari berbagai pihak.

Dalam kesederhanaan Laporan Akhir ini, Tim Peneliti menaruh harapan kiranya Penelitian Dosen Pemula untuk Tahun Anggaran 2018 ini dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan bagi penelitian lainnya dan juga bagi ilmu pengetahuan.

Jakarta, Agustus 2018

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	5
BAB I	7
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Urgensi atau Keutamaan Penelitian.....	9
1.3 Kontribusi Mendasar pada Bidang Ilmu	10
BAB II.....	11
2.1 Studi Pendahuluan.....	11
2.2 Spanduk.....	11
2.3 Teknik digital Printing.....	12
2.4 Format Vector	12
2.5 Format Bitmap.....	13
2.6 Roadmap Penelitian.....	13
BAB III	14
3.1 Tujuan Penelitian	14
3.2 Manfaat Penelitian.....	14
BAB IV	15
4.1 Desain Penelitian.....	16
4.2 Penelitian Deskriptif.....	16
4.3 Obyek dan Subyek Penelitian.....	16
4.4 Sampel Penelitian.....	17
4.5 Metode Pengumpulan Data	19
4.5.1 Wawancara	19
4.5.2 Observasi.....	19
4.5.3 Dokumentasi Fotografi.....	19
4.5.4 Studi Literatur	19
4.6 Jenis dan Sumber Data.....	19
4.6.1 Data Primer.....	19
4.6.2 Data Sekunder	20
4.7 Tehnik Pengolahan Data.....	20
4.7.1 Triangulasi.....	20

4.7.2	Reduksi.....	20
4.7.3	Penyajian Data.....	21
4.7.4	Penarikan Kesimpulan.....	21
4.8	Tehnik Analisis Data.....	21
4.9	Model Penelitian.....	22
BAB V.....		23
5.1	Analisis Data.....	23
5.2	Demografi Responden.....	23
5.3	Data.....	23
5.4	Hasil Penelitian.....	23
5.4.1	Penggunaan format vector di Spanduk Menu untuk menunjukkan jenis hewan yang disajikan.....	24
5.4.2	Penggunaan format bitmap di Buku Menu untuk jenis hewan yang disajikan.....	25
5.4.3	Penggunaan format vector di Buku Menu untuk jenis hewan makanan matang yang disajikan.....	27
5.4.4	Workshop Sutrisno Hatta.....	27
BAB VI.....		30
6.1	Kesimpulan.....	31
6.2	Hasil Pencapaian Kemajuan Penelitian sebesar 100%.....	31
6.3	Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....		33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lukisan spanduk Pecel Ayam dengan meniru dari foto Pecel Ayam yang diambil dari Internet	17
Gambar 2. Lukisan spanduk Lele Ayam dengan meniru dari foto Pecel Lele yang diambil dari Internet.	17
Gambar 3. Lukisan spanduk Kepiting Asam Manis dengan meniru dari foto Kepiting Asam Manis yang diambil dari Internet.	18
Gambar 4. Lukisan spanduk Udang Asam Manis dengan meniru dari foto Udang Asam Manis yang diambil dari Internet.....	18
Gambar 5. Lukisan spanduk Kerang Asam Manis dengan meniru dari foto Kerang Asam Manis yang diambil dari Internet.....	18
Gambar 6. Bagan Penelitian Dosen Pemula	22
Gambar 7. Spanduk pedagang kaki lima teknik lukis dengan format vector.	24
Gambar 8. Spanduk pedagang kaki lima teknik lukis dengan format vector.	25
Gambar 9. Menu dengan format gambar bitmap	25
Gambar 10. Menu dengan format vector	27
Gambar 11. Peralatan dan bahan lukis spanduk.....	28
Gambar 12. Pak Sutrisno pemilik workshop.....	28
Gambar 13. diskusi dengan istri pak Sutrisno.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pedangan kaki lima, merupakan sebuah istilah untuk para pedagang yang berjualan di pinggir jalan. Merupakan kesalahan pengertian dari nama untuk para pejalan kaki di pinggir jalan raya. Di jaman Hindia Belanda, Gubernur Hindia Belanda Thomas Stamford Raffles, memerintahkan setiap gedung di jalan utama harus menyediakan ruas untuk pejalan kaki selebar lima kaki (sekitar 150 cm), dengan istilah *Five Foot Way*. Awalnya pedestrian tersebut dipakai oleh para pedagang sebagai tempat istirahat, namun ketika beristirahat banyak juga yang membeli, maka pedestrian tersebut dipakai untuk menjajakan dagangannya. Dikarenakan kesalahan pengertian hukum susunan menerangkan dan diterangkan, yang awalnya Lima Kaki, menjadi Kaki Lima. Dengan begitu sampai sekarang istilah itu masih dipakai, untuk menyebutkan pedagang yang berjualan di pinggir jalan menjadi Pedagang Kaki Lima.

Untuk menginformasikan tentang apa yang dijual pada awalnya adalah dengan menyebutkan dengan cara berteriak tentang apa yang dijual. Kemudian adanya bahasa tanda, para pedagang kaki lima membuat perbedaan tempat menjualnya. Baik itu alat pikul sebagai alat untuk membawa barang dagangannya, sampai membedakan bentuk desain gerobak. Setelah ada teknologi cat, warnapun digunakan untuk memberi tanda perbedaan tentang apa yang dijual. Semakin lama masyarakat menjadi lebih pintar, dengan semakin banyak yang dapat membaca. Dengan kondisi tersebut, untuk menginformasikan tentang apa yang di jual adalah dengan memberi tulisan pada media dagang mereka, misalnya pada gerobak dan pikulan mereka.

Untuk para pedagang kaki lima yang menyediakan makanan atau minuman yang harus dinikmati ditempat, maka mereka harus menyediakan fasilitas untuk menghabiskan makanan atau minuman yang mereka beli. Maka disediakanlah tempat duduk dan meja untuk para pembeli duduk dan makan.

Untuk memberi suasana yang lebih privasi dan lebih bersih, maka para pedagang kaki lima memberi penutup dan pembatas antara lokasi berdagang mereka yang juga sebagai lokasi untuk para pembeli menikmati sajian mereka, dengan wilayah umum (Ahadiat joedawinata) . Pembatas tersebut menggunakan kain lebar yang panjang sepanjang wilayah dagang mereka.

Kain pembatas tersebutlah yang kemudian menjadi media untuk menginformasikan tentang apa yang mereka jual, yang kemudian kami sebut spanduk pedagang kaki lima.

Sebelum ditemukan teknik *digital printing* , pembuatan spanduk pedagang kaki lima adalah dengan cara dilukis menggunakan kuas dan cat dengan media kain. Namun untuk sekarang ini, penggunaan digital printing sudah banyak digunakan untuk menggantikan teknik lukis spanduk.

Namun dikarenakan teknik digital masih memiliki kekurangan, selain memiliki kelebihan waktu karena proses pembuatannya cepat dan bisa memasukan objek apa saja. Bahan dan umur spanduk digital lebih pendek dibandingkan spanduk kain.

1.2 Urgensi atau Keutamaan Penelitian

Pada jaman digital sekarang ini, membuat teknologi percetakan mengalami revolusi yang sangat cepat. Proses cetak menjadi lebih cepat, proses cetak menjadi lebih kreatif, walau biaya yang dikeluarkan lebih mahal namun untuk cetak dengan kuantiti sedikit menjadi lebih murah dibandingkan dengan proses cetak offset.

Spanduk digital dapat memasukan format bitmap ke dalam media-media dengan lebih mudah. Jika jaman dahulu untuk memasukan gambar dari foto harus dilukis dengan gaya lukisan naturalis, yang memakan waktu yang lama, serta biaya yang mahal. Tapi di era digital ini, semua menjadi lebih cepat, mudah dan murah.

Pada penelitian ini, peneliti melihat ada hal yang menarik pada penggunaan format *vector* dan format *bitmap* untuk gambar menu yang dijual pada spanduk yang digunakan oleh para pedagang kaki lima.

Para pedagang pecel lele, seafood dan sebagainya masih banyak yang menggunakan teknik lukis pada spanduk kain yang mereka gunakan untuk menggambar jenis makanan dari hewan yang mereka jual dalam kondisi masih hidup, dan mereka tidak menggambar makanan yang sudah matang di spanduk mereka dengan teknik lukis mereka.

Sayangnya mereka tidak mengetahui dengan pasti mengapa menggunakan teknik lukis spanduk hanya untuk objek hewan yang masih hidup, tidak menggambar objek hewan yang sudah matang menjadi makanan, yang sudah tersaji dalam piring makan. Mereka hanya tahu bahwa kebiasaan mereka menggambar spanduk mengikuti ciri-ciri dari kampung makanan itu berasal.

1.3 Kontribusi Mendasar pada Bidang Ilmu

Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari teori yang dapat menerangkan konsep menggunakan format *vector* dan menggunakan format *bitmap* di spanduk pedagang kaki lima, yang nantinya bisa menjadi acuan agar jangan salah menggunakan format *image*, terutama dalam membuat desain spanduk ataupun menu makanan yang dijual sebuah tempat makan.

Dalam Desain Komunikasi Visual, penggunaan bahasa visual adalah sangat utama, jika salah menggunakan bahasa visual, maka tidak akan sampai tujuan yang ingin dicapai. Salah satunya adalah penggunaan format gambar yang tepat.

Dengan menggunakan format gambar yang tepat di media informasi makanan yang dijual, maka tujuan utama untuk menjual produk makanan dapat tercapai dan penjualan akan menjadi banyak.

Pemilihan teknik cetaknya pun menjadi penting. Karena jika menggunakan teknik cetak yang salah, dapat mengakibatkan ke-tidak berhasilan dalam menyampaikan informasi visualnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pendahuluan

Penelitian mengenai spanduk pedagang kaki lima sudah pernah dilakukan oleh Mayang Sari, untuk persyaratan kelulusan S1nya yang berjudul „ KAJIAN GAMBAR DAN TIPOGRAFI VERNAKULAR PADA SPANDUK WARUNG PENYETAN DI WILAYAH SURABAYA BARAT SEBAGAI GAGASAN PENCIPTAAN HURUF (FONT)“. Dalam penelitian yang dibahas adalah tentang fenomena muncul tentang tipografi vernakular yang terdapat pada spanduk warung penyetan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana teknik pembuatan gambar dan tipografi vernakular pada spanduk warung penyetan. (2) Bagaimana visualisasi dan tipografi vernakular yang digunakan pada spanduk warung penyetan di wilayah Surabaya Barat. (3) Bagaimana proses pembuatan desain huruf (font) baru yang menggunakan gambar dan tipografi vernakular penyetan sebagai gagasannya.

2.2 Spanduk

Spanduk merupakan suatu media informasi. Spanduk ialah kain membentang dan biasanya berada ditepi – tepi jalan yang berisi tulisan, warna dan gambar. Spanduk bisa kita buat sendiri, bisa dengan menggunakan cat, sablon (screen printing) ataupun dengan cara print digital.

Batik Pesisir menggambarkan pengaruh berbagai kebudayaan asing yang ditunjukkan melalui ragam hiasnya yang bersifat naturalis dan warna batik yang beraneka ragam. Yang termasuk kelompok Batik Pesisir adalah batik-batik yang diproduksi di daerah sepanjang pantai utara pulau Jawa, sehingga sebutan atau penamaan batiknya disesuaikan dengan nama daerah produksinya. Berikut ini contoh Batik Pesisir:

2.3 Teknik digital Printing

Digital Printing adalah metode dalam percetakan modern yang melibatkan teknik digital sebagai media transfer antara materi ke media percetakan. Secara lebih umumnya pengertian digital printing dapat disimpulkan sebagai proses cetak gambar yang sudah didesain menuju ke material atau media fisik.

Dalam buku *The Elements of Color*, Itten (1961: 91) mengemukakan deskripsi tentang Komposisi Warna sebagai berikut: *„The subjects of color composition is so many-faceted that we shall only be able to suggest some of the basic ideas. To compose in color means to juxtapose two or more colors in such a way that they jointly produce a distinct and distinctive expression. The selection of hues, their relative situation, their locations and orientations within the composition, their configurations or simultaneous patterns, their extensions and their contrast relationships, are decisive factors of expression. Each of the several possible directions in the field of a painting – horizontal, vertical, diagonal, circular, or combinations of these has its peculiar expression.“*

Sedangkan fungsi Komposisi Warna dijelaskan Itten (1961: 92) sebagai berikut: *„It is an essential point that the effect of a color is determined by its situation relative to accompanying colors. A color is always to be seen in relation to its surroundings. The value and importance of a color in the picture are not determined by the accompanying colors alone. The effect of composition depends on the forms, features, directions, and spacing of simultaneous patterns. All simultaneous patterns present should occupy a distinctive situation relative to each other.“*

2.4 Format Vector

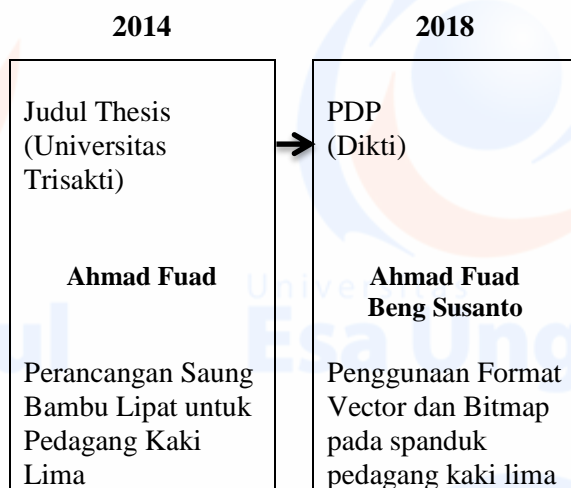
Vektor adalah gambar yang ditampilkan dengan menggunakan definisi matematis. vektor adalah salah satu metode yang dapat menciptakan hasil terbaik dan digunakan oleh kebanyakan aplikasi gambar pada saat ini.

2.5 Format Bitmap

Gambar bitmap adalah kumpulan bit yang membentuk sebuah gambar. Gambar tersebut memiliki kandungan satuan-satuan titik (atau pixel) yang memiliki komposisi warna masing-masing (disebut dengan bits, unit terkecil dari informasi pada komputer).

2.6 Roadmap Penelitian

Peta penelitian berikut ini menjelaskan aktivitas penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan format vector dan bitmap pada spanduk pedagang kaki lima. Tujuan roadmap penelitian ini adalah menggali potensi-potensi yang dimiliki, sehingga pada PDP tahun 2018 ini menghasilkan sebuah acuan dalam menggunakan format vector dan format bitmap yang tepat dalam membuat media informasi makanan yang akan dijual.



Gambar 2.5. Roadmap Penelitian tentang Pedagang Kaki Lima.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian Dosen Pemula ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan format *vector* dan format *bitmap*, dalam membuat *image* pada spanduk pedagang kaki lima. Selain itu hasil dari penelitian ini dapat juga untuk menentukan teknik membuat gambar untuk mendesain menu makanan yang tepat, agar dapat lebih menggugah selera para konsumen tempat makan. Dan bisa juga menjadi sebuah pedoman untuk mata kuliah Desain Komunikasi Visual dalam mendesain sebuah industri makanan, baik untuk desain kemasan, maupun untuk berbagai media yang menggunakan gambar hewan ataupun gambar makanan matang. Penelitian ini juga dapat menghasilkan temuan – temuan sebagai berikut :

- a. Penentuan format *vector* dan format *bitmap* untuk digunakan sebagai petunjuk jenis makanan yang dijual dalam keadaan masih hidup ataupun dalam keadaan sudah matang.
- b. Inventarisasi hasil Penelitian Dosen Pemula ini dalam bentuk HaKI, diseminasi pada seminar desain Nasional, dan publikasi jurnal Nasional.

3.2 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari mengetahui teknik memilih format gambar yang tepat, dalam membuat media informasi tentang makanan yang akan dijual. Manfaat tersebut antara lain adalah :

- a. menentukan penggunaan format gambar *vector* hanya untuk menginformasikan jenis hewan yang dijual dalam kondisi hidup
- b. Jika ingin menginformasikan tentang makan yang dijual dalam kondisi matang, harus menggunakan gambar dengan format *Bitmap*.

- c. Menjadi referensi dalam menggunakan format gambar yang tepat dalam bahan ajar perkuliahan Desain Komunikasi Visual.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Setelah melihat dari berbagai penelitian di bidang ilmu desain, maka penelitian yang menghasilkan perbandingan antara penggunaan format *vector* dan format *bitmap* pada spanduk pedagang kaki lima ini menggunakan metode penelitian terapan (*applied research*), dimana hasil dari penelitian ini dapat diaplikasikan langsung pada perancangan karya Desain Komunikasi Visual diantaranya perancangan untuk spanduk dan menu makanan. Hedrick, Bickman and Rog (1993) mengemukakan lima tahap dalam penelitian terapan, yaitu desain penelitian, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data, tehnik pengolahan data dan tehnik analisa data.

4.2 Penelitian Deskriptif

Dalam menghasilkan hasil penelitian yang lengkap tentang Penggunaan format *Vector* dan *Bitmap* Pada Spanduk Pedagang kaki Lima. Penelitian deskriptif adalah yang dipakai. Hedrick, Bickman and Rog (1993) menyatakan, *descriptive research can be designed to answer questions of a univariate that is, summarizing the relationship between two or more variables*. Penelitian secara deskriptif ini adalah yang dapat menggambarkan mengapa digunakan format *vector* dan *bitmap* untuk spanduk pedagang kaki lima.

4.3 Obyek dan Subyek Penelitian

Yang menjadi obyek utama dalam penelitian ini adalah hasil karya spanduk lukis yang memiliki gambar hewan yang masih hidup dengan format *vector* yang biasa dipakai. Yang dibandingkan memasang image hewan hidup format *bitmap* dan objek jenis makan yang sudah matang dengan format *vector*. Sedangkan subyek penelitian adalah para pembuat spanduk lukis lamongan, yang kebanyakan memiliki kemampuan itu dari belajar dengan para seniornya.

4.4 Sampel Penelitian

Tempat untuk mengambil data penelitian adalah pengrajin spanduk lukis Lamongan dan para pedagang kaki lima yang menggunakan spanduk lukis lamongan, spanduk lukis brebes, dan spanduk lukis tegal. Penelitian juga dilakukan dengan memesan spanduk lukis, dengan gambar yang sesuai dengan foto yang akan dibandingkan di pak Sutrisno Hatta yang memiliki workshop di daerah Cikande, Serang, Banten.



Gambar 1. Lukisan spanduk Pecel Ayam dengan meniru dari foto Pecel Ayam yang diambil dari Internet



Gambar 2. Lukisan spanduk Lele Ayam dengan meniru dari foto Pecel Lele yang diambil dari Internet.



Gambar 3. Lukisan spanduk Kepiting Asam Manis dengan meniru dari foto Kepiting Asam Manis yang diambil dari Internet.



Gambar 4. Lukisan spanduk Udang Asam Manis dengan meniru dari foto Udang Asam Manis yang diambil dari Internet.



Gambar 5. Lukisan spanduk Kerang Asam Manis dengan meniru dari foto Kerang Asam Manis yang diambil dari Internet.

4.5 Metode Pengumpulan Data

4.5.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode yang dilakukan oleh Tim Peneliti melalui *forum group discussion* dengan para narasumber dan melalui *in-depth interview* dengan pemilik *workshop* Spanduk Lukis Lamongan dan Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara.

4.5.2 Observasi

Metode observasi dilaksanakan melalui pengamatan langsung di lokasi *workshop* pembuatan Spanduk Lukis Lamongan. Tim Peneliti mengamati proses lukis spanduk, dari pembuatan sketsa gambar dasar hewan yang akan menjadi objek jual, dan hasil pengamatan digunakan sebagai data penunjang dalam penelitian.

4.5.3 Dokumentasi Fotografi

Dokumentasi berupa foto-foto hasil spanduk lukis lamongan merupakan jenis data primer yang paling penting dalam penelitian ini. Oleh karena itu, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah mendokumentasikan spanduk-spanduk lukis melalui fotografi, dan membandingkan.

4.5.4 Studi Literatur

Literatur tentang spanduk lukis tidak banyak tersedia, oleh karena itu Tim Peneliti menggunakan studi wawancara dan berbagai sumber sebagai sumber informasi penunjang dalam penelitian ini.

4.6 Jenis dan Sumber Data

4.6.1 Data Primer

Dalam mencari data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh tim peneliti. Sumber data primer ini adalah berasal dari para narasumber yang didapat melalui *Focus Group Discussion* (FGD). *In-depth*

interview dan observasi langsung ke lokasi pembuatan spanduk lukis lamongan juga dilakukan untuk memperoleh data primer. Sesuai dengan obyek penelitian tentang penggunaan format vector dan format bitmap, maka hasil dari lukisan spanduk warung pedagang kaki lima merupakan data primer yang paling penting.

4.6.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang secara tidak langsung memberikan data pada tim peneliti. Sumber data sekunder diperoleh melalui berbagai literatur dan dokumentasi yang membahas tentang penggunaan format vector dan format bitmap di spanduk lukis untuk para pedagang kaki lima.

4.7 Teknik Pengolahan Data

4.7.1 Triangulasi

Triangulasi merupakan tehnik pengujian keabsahan data. Oleh karena itu, data-data penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan literatur selanjutnya diuji melalui tehnik triangulasi, sehingga diperoleh keabsahan informasi tentang mengapa spanduk warung pedagang kaki lima menggunakan format vector untuk jenis hewan yang dijual dalam kondisi hewan hidup di semua karya lukis spanduknya .

4.7.2 Reduksi

Reduksi data digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengatur data-data yang telah didapat, antara lain melalui proses pemilihan, penggolongan, penyederhanaan, dan membuang data yang tidak diperlukan. Pada penelitian ini, berbagai sumber data difokuskan pada data tentang mengapa digunakan format vector untuk menunjukkan hewan yang akan digunakan sebagai bahan dasar masakan yang akan dibuat dalam kondisi hewan tersebut masih dalam keadaan hidup, dan dengan format bitmap jika makanan yang dijual tersebut dalam keadaan matang. Tehnik reduksi data ini dilakukan terus menerus hingga laporan akhir penelitian selesai.

4.7.3 Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini dirancang untuk menggabungkan berbagai informasi tentang alasan penggunaan format yang tepat untuk spanduk lukis warung pedagang kaki lima.

4.7.4 Penarikan Kesimpulan

Data-data penelitian tentang penggunaan format yang tepat dalam membuat spanduk warung pedagang kaki lima, dilakukan melalui tinjauan data yang berulang-ulang selama proses penelitian hingga penarikan kesimpulan hasil penelitian.

4.8 Tehnik Analisis Data

Wawancara, observasi, dokumentasi fotografi, dan studi literatur digunakan dalam proses analisis data dimulai dengan meneliti seluruh data yang diperoleh. Untuk mendapatkan hasil tentang alasan penggunaan format gambar vector atau format gambar bitmap yang tepat. Foto - foto hewan hidup dan makanan jadi yang menggunakan format bitmap diperlukan untuk membandingkan antara karya lukis spanduk warung pedagang kaki lima yang membuat gambar hewan hidup dan makanan jadi yang berupa format vector, tapi dibuat secara manual. Martin and Hanington (2012) menyatakan, *artifact analysis is a systematic examination of the material, aesthetic, and interactive qualities of objects contributes to an understanding of their physical, social, and cultural contexts.*

Langkah selanjutnya merupakan proses pengetesan perbandingan apakah dengan objek gambar yang sama, akan tetapi menggunakan format yang berbeda, dapat menghasilkan kesan yang berbeda. Tahap akhir dari analisis data adalah tahap membuat penafsiran data menjadi substantif dalam penelitian ini.

4.9 Model Penelitian



Gambar 6. Bagan Penelitian Dosen Pemula

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1 Analisis Data

Dari hasil analisa data yang sudah didapat, perbedaan penggunaan format bitmap dan format vector sangat berbeda.

5.2 Demografi Responden

Dengan melihat kondisi kebiasaan masyarakat di Indonesia diketahui bahwa masyarakat Indonesia masih menginginkan kesan original yang bisa didapat dari penggunaan spanduk lukis.

5.3 Data

Data yang didapat adalah dari hasil percobaan perbandingan antara gambar dengan format bitmap dan vector.

5.4 Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pembahasan disajikan melalui dua pokok pembahasan yang meliputi paparan dan temuan hasil penelitian dan pembahasan temuan dan hasil penelitian.

5.4.1 Penggunaan format vector di Spanduk Menu untuk menunjukkan jenis hewan yang disajikan



Gambar 7. Spanduk pedagang kaki lima teknik lukis dengan format vector.

Dengan menggunakan spanduk lukis, ada beberapa hal yang dapat kita lihat :

1. Tidak memberi kesan serius, karena dengan format vector ada kesan tidak nyata. Dengan efek tidak nyata tersebut, kesan tidak higienis tidak terlalu tampak.
2. Karena spanduk lukis ini merupakan kebiasaan para pedagang makanan kaki lima sejak jaman dahulu, maka kita akan dapatkan kesan originalitas dari sebuah rasa.



Gambar 8. Spanduk pedangan kaki lima teknik lukis dengan format vector.

Jika penggunaan format bitmap pada spanduk menu ini ada beberapa permasalahan yaitu :

1. Efek dari format bitmap yang memberikan gambar asli dari binatang memberi kesan yang tidak higienis
2. Image yang terlihat tidak bisa mengundang selera.
3. Memberi kesan bahwa mereka tidak berdagang makanan matang, akan tetapi seperti berdagang hewan hidup

5.4.2 Penggunaan format bitmap di Buku Menu untuk jenis hewan yang disajikan



Gambar 9. Menu dengan format gambar bitmap

Penggunaan format bitmap akan lebih efektif jika digunakan untuk objek makan yang sudah matang, selain itu ada kesesuaian antara *Art Directing* dengan *Copy Writing*. Objek gambar sesuai dengan informasi yang tertera di media.

Dengan format *bitmap*, kelezatan sebuah makanan lebih dapat tersampaikan. Bisa kita lihat efek pedas, manis, asin dan gurih sudah bisa seperti terasa diujung lidah kita ketika kita melihat gambar makanan matang tersebut dengan menggunakan format bitmap.

5.4.3 Penggunaan format vector di Buku Menu untuk jenis hewan makanan matang yang disajikan



Gambar 10. Menu dengan format vector

Penggunaan format vector, dalam hal ini menu makanan tidak tepat untuk menginformasikan tentang makanan yang dijual. Dengan format vector ini kesan yang didapat tidak realistis dan mengakibatkan informasi tentang kenikmatan dan lezatan makanan yang dijual tidak sampai.

5.4.4 Workshop Sutrisno Hatta

Sebuah workshop sederhana, menggunakan halaman rumah dan bagian ruang tamu dari rumah pak Sutrisno. Walaupun dikerjakan oleh dia sendiri dan dibantu oleh istrinya, orderannya tidak pernah berhenti setiap harinya.

Berlokasi di daerah Cikande, Serang, Banten. Walau berlokasi di daerah serang, namun pesannya sampai keliling Indonesia. ini semua karena adanya jasa pengiriman yang lebih mudah dan murah. Pemesanan spandukpun bisa melalui email, ataupun WA.



Gambar 11. Peralatan dan bahan lukis spanduk



Gambar 12. Pak Sutrisno pemilik workshop



Gambar 13. diskusi dengan istri pak Sutrisno

BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

6.1 Rencan Penelitian Tahap Lanjutan

Penelitian inidilaksanakan dengan dua tahap, tahap yang pertama sudah dilakukan sebesar 70%. Dan mulai bulan September 2018, penelitian dilakukan untuk memenuhi 30%. Adapun rincian kegiatannya sebagai berikut :

No	Kegiatan	BULAN				
		1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
1.	Pelaksanaan persiapan penelitian	**				
2.	Pelaksanaan pra penelitian	**				
3.	Sosialiasi dan penetapan lokasi penelitian		**			
4.	Pengadaan alat dan bahan penelitian		**			
5.	Pelaksanaan studi pustaka		**			
6.	Pengambilan data di lapangan		**			
7.	Analisis data dan perancangan		**		**	
8.	Penyusunan laporan penelitian				**	
9.	Publikasi hasil penelitian atau seminar				**	
10.	Pengiriman laporan penelitian;				**	**
11.	Pelaksanaan persiapan penelitian;					**

6.2 Tujuan Yang Ingin dicapai

Tahap 98% sudah dilaksanakan, selanjutnya penelitian dilanjutkan dengan diseminasi tingkat nasional pada tanggal 25 September 2018, di Kampus Itenas Bandung, dalam Seminar Nasional „ Peran Pendidikan Tinggi Dalam Making Indonesia 4.0“, namun pada seminar ini tidak diterbitkan dalam prosiding akan tetapi diterbitkan dalam Jurnal Kreatif Poli Teknik Negeri Samarinda terakreditasi Volume 6, No.1, Oktober 2018. Penelitian juga sudah di HaKi kan dengan nomor dan tanggal permohonan ECO00201854127, 14 November 2018.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan Analisis Data dan pembahasan Hasil Penelitian yang diuraikan pada Bab V, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

7.2 Hasil Pencapaian Kemajuan Penelitian sebesar 70%

- a. Hasil survey penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan format vektor pada spanduk pedagang kaki lima adalah tepat, jika yang ditunjukkan adalah hewan yang dijual untuk menu makanannya dalam keadaan hidup.
- b. Untuk penggunaan format bitmap, sebaiknya digunakan untuk objek makanan yang matang. Jika objek yang digunakan adalah foto hewan yang hidup, kesan yang didapat adalah kesan tidak higienis. Kesan bulu berterbangan, lengketnya lendir ikan lele, bau amis kepiting itu seperti terasa.
- c. Dengan menggunakan spanduk lukis buatan tangan ini, kesan originalitas dari sebuah rasa akan lebih baik. Selain itu pendapatan para pelukis spanduk inipun dapat bertahan, dan yang lebih penting lagi kebudayaan lukis spanduk baik itu yang berasal dari Lamongan, Brebes, Tegal dan masih banyak lagi kota yang membuat dapat bertahan.
- d. Hasil dari PDP ini akan diseminasikan pada Seminar Nasional “Peran Pendidikan Tinggi Desain pada Making Indonesia 4.0” Bandung, FSRD ITENAS, 25 September 2018.
- e. Pembuatan model tambahan spanduk gambar makanan matang dan hewan hidup.
- f. Mendaftarkan hasil Penelitian Dosen Pemula ini pada HaKI sebagai upaya dokumentasi Penggunaan format vektor dan bitmap pada

spanduk pedagang kaki lima akan menjadi inventarisasi kekayaan budaya bangsa Indonesia.

- g. Publikasi di jurnal tidak terakreditasi dan terakreditasi.

7.3Saran

Hasil yang dicapai pada Penelitian Dosen Pemula ini memberikan saran sebagai berikut:

- a. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan format vektor dan bitmap sangat berpengaruh pada media promosi bisnis makanan. Dengan penelitian ini peneliti berharap para desainer komunikasi visual lebih memperhatikan penggunaan format vector dan bitmap ini menjadi lebih teliti, sesuai dengan target pasar yang ingin dicapai.
- b. Tim peneliti meyakini bahwa model penelitian sejenis juga dapat dilakukan pada kekayaan budaya yang lain, yang dimiliki bangsa Indonesia, sehingga dapat menjadi inventarisasi budaya lokal sekaligus budaya nasional Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. (2017). *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi XII*.
- Djalari, Yusuf Affendi. (2013). *Makalah Seminar. Susunan Warna Lokal (Tradisional) dari Beberapa Daerah Budaya di Indonesia*. Jakarta: Fakultas Seni dan Desain, Universitas Trisakti.
- Hedrick, Terry E., Leonard Bickman, Debra J. Rog. (1993). *Applied Research Design. A Practical Guide*. California: Sage Publications.
- Itten, Johannes. (1970). *The Elements of Color*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Martin, Bella, & Hanington, Bruce. (2012). *Universal Methods of Design*. Beverly: Rockport Publishers.
- Smend, Rudolf G. (2006). *Batik. 75 Selected Masterpiece*. Cologne: Galerie Smend.
- <https://www.linemultimedia.com/pengertian-spanduk/#.W6SmBW0laUk>, 21 September 2018, 15.03 wib
- <https://solusiprinting.com/apa-itu-digital-printing>, 21 September 2018, 15.08 wib.
- <https://webuwet.wordpress.com/2011/10/16/pengertian-image-vektor-dan-bitmap>, 21 September 201, 15.11 wib.



LAMPIRAN

Penggunaan Format Bitmap dan Vektor pada Spanduk Warung Makan Pedagang Kaki Lima

Ahmad Fuad¹, Beng Susanto²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
Ahmad.fuad@esaunggul.ac.id

ABSTRAK

Sudah puluhan tahun, bahkan sudah lebih dari seratus tahun yang lalu ada kebiasaan masyarakat dalam mencari rezeki dengan cara menjajakan dagangannya dipinggir jalan. Pedagang yang memiliki kebiasaan berdagang tersebut memiliki istilah pedagang kaki lima. Istilah tersebut timbul dikarenakan peraturan pada zaman Hindia Belanda yang disalah artikan, "Five Foot Way" yang mengharuskan setiap bangunan besar dipinggir jalan harus menyediakan lahan sebesar Lima Kaki, untuk pejalan kaki. Yang berubah pemahaman menjadi Kaki Lima. Dan lahan untuk pejalan kaki yang selebar lima kaki tersebut secara tidak sengaja menjadi tempat mangkal para pedagang keliling. Saat ini, para pedagang kaki lima pasti wajib menggunakan spanduk, sebagai tanda untuk menginformasikan tentang apa yang mereka jual. Awalnya ada hal yang menarik pada penggunaan spanduk ini. Mengapa para pedagang kaki lima, terutama pedagang Pecel Lele, Pecel Ayam dan Seafood masih bertahan menggunakan spanduk tradisional yang masih menggunakan teknik lukis manual. Selain teknik manual yang mereka gunakan, ada hal menarik lainnya yang timbul. Hal tersebut adalah mereka tetap menggunakan gambar hewan yang masih hidup, dengan gambar atau image yang tidak nyata. Dikarenakan penggunaan image yang tidak real, yang mendekati format vektor inilah yang memancing peneliti untuk meneliti penggunaan format vektor dan bitmap pada spanduk pedagang kaki lima.

Kata kunci : kaki lima, vektor, bitmap

ABSTRACT

It's been decades, even more than a hundred years ago there was the habit of the people in seeking sustenance by peddling their wares on the side of the road. Traders who have trade habits have the term street vendors. The term

arises because the rules of the Dutch East Indies era were misinterpreted, the "Five Foot Way" which requires that every large building on the side of the road must provide land of five feet, for pedestrians. And the five-foot-wide pedestrian area inadvertently becomes a hangout for mobile traders. At present, street vendors must be obliged to use banners, as a sign to inform them about what they sell. Initially there was something interesting about using this banner. Why do street vendors, especially Pecel Lele, Pecel Ayam and Seafood, still survive using traditional banners that still use manual painting techniques. In addition to the manual techniques they use, there are other interesting things that arise. This is that they still use images of animals that are still alive, with images or images that are not real. Due to the use of images that are not real, which is close to vector format, this is what provokes researchers to examine the use of vector and bitmap formats on street vendor banners.

Keywords: sidewalk, vector, bitmap

I. PENDAHULUAN

Pedagang kaki lima, merupakan sebuah istilah untuk para pedagang yang berjualan di pinggir jalan. Merupakan kesalahan pengertian dari nama untuk para pejalan kaki di pinggir jalan raya. Di jaman Hindia Belanda, Gubernur Hindia Belanda Thomas Stamford Raffles, memerintahkan setiap gedung di jalan utama harus menyediakan ruas untuk pejalan kaki selebar lima kaki (sekitar 50 cm), dengan istilah „Five Foot Way“. Awalnya pedestrian tersebut dipakai oleh para pedagang sebagai tempat istirahat, namun ketika beristirahat banyak juga yang membeli, maka pedestrian tersebut dipakai untuk menjajakan dagangannya. Dikarenakan kesalahan pengertian hukum susunan menerangkan dan diterangkan, yang awalnya Lima Kaki, menjadi Kaki Lima. Dengan

begini sampai sekarang istilah itu masih dipakai, untuk menyebutkan pedagang yang berjualan di pinggir jalan menjadi Pedagang Kaki Lima.

Penelitian mengenai spanduk pedagang kaki lima sudah pernah dilakukan oleh Mayang Sari, untuk persyaratan kelulusan S1nya yang berjudul „KAJIAN GAMBAR DAN TIPOGRAFI VERNAKULAR PADA SPANDUK WARUNG PENYETAN DI WILAYAH SURABAYA BARAT SEBAGAI GAGASAN PENCIPTAAN HURUF (FONT)“. Dalam penelitian yang dibahas adalah tentang fenomena muncul tentang tipografi vernakular yang terdapat pada spanduk warung penyetan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1)Bagaimana teknik pembuatan gambar dan tipografi vernakular pada spanduk warung penyetan. (2)Bagaimana visualisasi dan tipografi vernakular yang digunakan pada spanduk warung penyetan di wilayah Surabaya Barat. (3)Bagaimana proses pembuatan desain huruf (font) baru yang menggunakan gambar dan tipografi vernakular penyetan sebagai gagasannya.

Untuk menginformasikan tentang apa yang dijual pada awalnya adalah dengan menyebutkan dengan cara berteriak apa yang dijual. Kemudian adanya bahasa tanda, para pedagang kaki lima membuat perbedaan tempat menjualnya. Baik itu alat pikul sebagai alat untuk membawa barang dagangannya, sampai membedakan bentuk desain gerobak. Setelah ada teknologi cat, warnapun digunakan untuk memberi tanda perbedaan tentang apa yang dijual. Semakin lama masyarakat menjadi lebih pintar, dengan semakin banyak yang dapat membaca. Dengan kondisi tersebut, untuk menginformasikan tentang apa yang di jual adalah dengan memberi tulisan pada media dagang mereka, misalnya pada gerobak dan pikulan mereka.

Untuk para pedagang kaki lima yang menyediakan makanan atau minuman yang harus dinikmati ditempat, maka mereka harus menyediakan fasilitas untuk menghabiskan makanan atau minuman yang mereka beli. Maka disediakanlah tempat duduk dan meja untuk para pembeli duduk dan makan.

Untuk memberi suasana yang lebih privasi, maka para pedagang kaki lima memberi penutup dan pembatas antara lokasi berdagang mereka yang juga sebagai lokasi untuk para pembeli menikmati sajian mereka, dengan wilayah umum (DR. Ahadiat). Pembatas tersebut menggunakan kain lebar yang panjang sepanjang wilayah dagang mereka.

Kain pembatas tersebutlah yang kemudian menjadi media untuk menginformasikan tentang apa yang mereka jual, yang kemudian kami sebut spanduk pedagang kaki lima.

Sebelum ditemukan teknik *digital printing*, pembuatan spanduk pedagang kaki lima adalah dengan cara dilukis menggunakan kuas dan cat dengan media kain. Namun untuk sekarang ini, penggunaan digital printing sudah banyak digunakan untuk menggantikan teknik lukis spanduk.

Namun dikarenakan teknik digital masih memiliki kekurangan, selain memiliki kelebihan waktu karena proses pembuatannya cepat dan bisa memasukan objek apa saja. Bahan dan umur spanduk digital lebih pendek dibandingkan spanduk kain. Satu lagi kelebihan spanduk kain adalah kemudahan untuk dilipat dan tidak mudah retak seperti spanduk digital yang menggunakan bahan lebih banyak plastik yang akan mudah retak.

II. METODE

Setelah melihat dari berbagai penelitian di bidang ilmu desain, maka penelitian yang menghasilkan perbandingan antara penggunaan format vector dan format bitmap pada spanduk pedagang kaki lima ini menggunakan metode penelitian terapan (*applied research*), dimana hasil dari penelitian ini dapat diaplikasikan langsung pada perancangan karya Desain Komunikasi Visual diantaranya perancangan untuk spanduk dan menu makanan. Hedrick, Bickman and Rog (1993) mengemukakan lima tahap dalam penelitian terapan, yaitu desain penelitian, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data, tehnik pengolahan data dan tehnik analisa data.

Penelitian Deskriptif

Dalam menghasilkan hasil penelitian yang lengkap tentang Penggunaan format Vector dan Bitmap Pada Spanduk Pedagang kaki Lima. Penelitian deskriptif adalah yang dipakai. Hedrick, Bickman and Rog (1993) menyatakan, *descriptive research can be designed to answer questions of a univariate that is, summarizing the relationship between two or more variables*. Penelitian secara deskriptif ini adalah yang dapat menggambarkan mengapa digunakan format vector dan bitmap untuk spanduk pedagang kaki lima.

Obyek dan Subyek Penelitian

Yang menjadi obyek utama dalam penelitian ini adalah hasil karya spanduk lukis yang memiliki gambar hewan yang masih hidup dengan format vector yang biasa dipakai, dengan

cara dilukis secara manual. Dan dibandingkan dengan spanduk digital yang dengan kelebihan teknologi digital dapat memasang image hewan hidup dengan format bitmap. Sedangkan subyek penelitian adalah para pembuat spanduk lukis lamongan, yang kebanyakan memiliki kemampuan itu dari belajar dengan para seniornya.

Sampel Penelitian

Tempat untuk mengambil data penelitian adalah pengrajin spanduk lukis Lamongan dan para pedagang kaki lima yang menggunakan spanduk lukis lamongan, spanduk lukis brebes, dan spanduk lukis tegal. Penelitian juga dilakukan dengan memesan spanduk lukis, dengan gambar yang sesuai dengan foto yang akan dibandingkan di pak Sutrisno Hatta yang memiliki workshop di daerah Cikande, Serang, Banten.



Gambar 1. Perbandingan format vektor dan bitmap untuk makanan matang



Gambar 2. Perbandingan format vektor dan bitmap untuk makanan matang

Lukisan lukisan diatas adalah lukisan dari pelukis spanduk Lamongan dengan cara memberikan contoh foto makanan jadi, kemudian dilukis dengan teknik dan kemampuan serta kebiasaan melukis mereka, tanpa instruksi dan masukan dari peneliti tentang cara melukis ataupun kesan yang ingin dicapai agar visual komunikasinya sampai.



Gambar 3. Perbandingan format vektor dan bitmap untuk hewan yang belum matang

Begitu juga dengan format vector, dengan memberikan contoh gambar hewan hidup, menjadi gambar hewan dengan menggunakan teknik lukis langsung di spanduk.

Diskusi

Wawancara dan diskusi digunakan sebagai metode yang dilakukan oleh Tim Peneliti melalui *forum group discussion* dengan para narasumber dan melalui *in-depth interview* dengan pemilik *workshop* Spanduk Lukis Lamongan dan Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara.

Observasi

Metode observasi dilaksanakan melalui pengamatan langsung di lokasi *workshop* pembuatan Spanduk Lukis Lamongan. Tim Peneliti mengamati proses lukis spanduk, dari pembuatan sketsa gambar dasar hewan yang akan menjadi objek yang jual, dan hasil pengamatan digunakan sebagai data penunjang dalam penelitian.

Dokumentasi Fotografi

Dokumentasi berupa foto-foto hasil spanduk lukis lamongan merupakan jenis data primer yang paling penting dalam penelitian ini. Oleh karena itu, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah mendokumentasikan spanduk-spanduk lukis melalui fotografi, dan membandingkan.

Studi Literatur

Literatur tentang spanduk lukis tidak banyak tersedia, oleh karena itu Tim Peneliti menggunakan studi wawancara dan berbagai sumber sebagai sumber informasi penunjang dalam penelitian ini.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang secara tidak langsung memberikan data pada tim peneliti. Sumber data sekunder diperoleh melalui berbagai literatur dan dokumentasi yang membahas tentang penggunaan format vector dan format bitmap di spanduk lukis untuk para pedagang kaki lima.

Triangulasi

Triangulasi merupakan tehnik pengujian keabsahan data. Oleh karena itu, data-data penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan literatur selanjutnya diuji melalui tehnik triangulasi, sehingga diperoleh keabsahan informasi tentang mengapa spanduk warung pedagang kaki lima menggunakan format vector untuk jenis hewan

yang dijual dalam kondisi hewan hidup di semua karya lukis spanduknya .

Reduksi

Reduksi data digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengatur data-data yang telah didapat, antara lain melalui proses pemilihan, penggolongan, penyederhanaan, dan membuang data yang tidak diperlukan. Pada penelitian ini, berbagai sumber data difokuskan pada data tentang mengapa digunakan format vector untuk menunjukkan hewan yang akan digunakan sebagai bahan dasar masakan yang akan dibuat dalam kondisi hewan tersebut masih dalam keadaan hidup, dan dengan format bitmap jika makanan yang dijual tersebut dalam keadaan matang. Teknik reduksi data ini dilakukan terus menerus hingga laporan akhir penelitian selesai.

Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini dirancang untuk menggabungkan berbagai informasi tentang alasan penggunaan format yang tepat untuk spanduk lukis warung pedagang kaki lima.

Penarikan Kesimpulan

Data-data penelitian tentang penggunaan format yang tepat dalam membuat spanduk warung pedagang kaki lima, dilakukan melalui tinjauan data yang berulang-ulang selama proses penelitian hingga penarikan kesimpulan hasil penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara, observasi, dokumentasi fotografi, dan studi literatur digunakan dalam proses analisis data dimulai dengan meneliti seluruh data yang diperoleh. Untuk mendapatkan hasil tentang alasan penggunaan format gambar vector atau format gambar bitmap yang tepat. Foto - foto hewan hidup dan makanan jadi yang menggunakan format bitmap diperlukan untuk membandingkan antara karya lukis spanduk warung pedagang kaki lima yang membuat gambar hewan hidup dan makanan jadi yang berupa format vector, tapi dibuat secara manual. Martin and Hanington (2012) menyatakan, *artifact analysis is a systematic examination of the material, aesthetic, and interactive qualities of objects contributes to an understanding of their physical, social, and cultural contexts.*

Langkah selanjutnya merupakan proses pengetesan perbandingan apakah dengan objek gambar yang sama, akan tetapi menggunakan format yang berbeda, dapat menghasilkan kesan

yang berbeda. Tahap akhir dari analisis data adalah tahap membuat penafsiran data menjadi substantif dalam penelitian ini.



Gambar 4. Spanduk pedagang kaki lima dengan format vektor untuk objek hewan dalam kondisi masih hidup

Dapat kita lihat di gambar 4 dan 5, spanduk dengan format bitmap memberi kesan barang yang didagangkan adalah hewan hidup. Berbeda dengan yang menggunakan format vektor, selain karena kebiasaan, spanduk dengan format vektor tidak memberi kesan nyata. Jadi dengan spanduk dengan format vektor, tidak akan mengganggu mengenai apa yang didagangkan.



Gambar 5. Spanduk pedagang kaki lima dengan format bitmap untuk objek hewan dalam kondisi hidup

Penggunaan format bitmap di Buku Menu untuk menunjukkan jenis hewan hidup yang disajikan



Gambar 6. Menu dengan objek hewan hidup dengan format bitmap

Jika penggunaan format bitmap dengan objek hewan hidup pada buku menu ini ada beberapa permasalahan yaitu:

4. Efek dari format bitmap yang memberikan gambar asli dari binatang memberi kesan yang tidak higienis
5. Penggunaan Art Directing yang tidak sesuai dengan Copywriting, dimana tertulis Kerang rebus, yang tergambar kerang hidup.
6. Image yang terlihat tidak bisa mengundang selera.

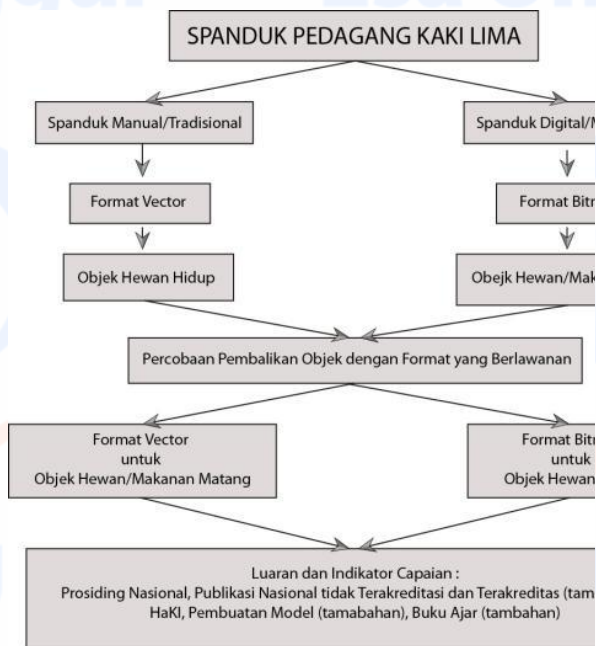
Penggunaan format bitmap di Buku Menu untuk jenis hewan yang sudah matang



Gambar 7. Menu dengan objek makanan jadi dengan format bitmap

Penggunaan format bitmap akan lebih efektif jika digunakan untuk objek makanan yang sudah matang, selain itu ada kesesuaian antara *Art Directing* dengan *Copy Writing*. Objek gambar sesuai dengan informasi yang tertera di media.

Model Penelitian



Gambar 5. Bagan Penelitian Dosen Pemula

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Hasil survey penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan format vektor pada spanduk pedagang kaki lima adalah tepat, jika yang ditunjukkan adalah hewan yang dijual untuk menu makanannya dalam keadaan hidup.

Untuk penggunaan format bitmap, sebaiknya digunakan untuk objek makanan yang matang. Jika objek yang digunakan adalah foto hewan yang hidup, kesan yang didapat adalah kesan tidak higienis. Kesan bulu berterbangan, lengketnya lendir ikan lele, bau amis kepiting itu seperti terasa.

Dengan menggunakan spanduk lukis buatan tangan ini, kesan originalitas dari sebuah rasa akan lebih baik. Selain itu pendapatan para pelukis spanduk inipun dapat bertahan, dan yang lebih penting lagi kebudayaan lukis spanduk baik itu yang berasal dari Lamongan, Brebes, Tegal dan masih banyak lagi kota yang membuat dapat bertahan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, Tim Peneliti memanjatkan rasa syukur ke hadirat Tuhan YME, karena atas segala izin dan rahmat Nya maka Laporan Kemajuan Penelitian Dosen Pemula untuk Tahun Anggaran 2018 ini telah selesai disusun.

Penelitian Dosen Pemula ini bertujuan membuat sebuah penelitian tentang mengapa penggunaan *format vector* dan *bitmap* pada spanduk pedagang kaki lima. Penelitian ini

merupakan sebuah penelitian tentang mengapa penggunaan *format vector* dengan cara lukis di spanduk, tetap digunakan oleh para pedagang kaki lima pada spanduk mereka di zaman digital sekarang ini.

Pelaksanaan Penelitian Dosen Pemula untuk Tahun Anggaran 2018 ini tidak terlepas dari kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penghargaan dan terima kasih yang setulusnya Tim Peneliti haturkan kepada:

6. **Alloh SWT**, Atas segala Rahmat dan HidayahNya
7. **Bpk. Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi**, yang telah memberikan kepercayaan Tugas dan Biaya kepada Tim Peneliti untuk melakukan Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi ini.
8. **Bpk. Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA.**, selaku Rektor Universitas Esa Unggul, yang telah memotivasi dan merekomendasikan Tim Peneliti dalam melaksanakan Tri Dharma Bidang Penelitian.
9. **Bpk. Dr. Hasyim, SE., MM., MEd.**, selaku Ketua LPPM Universitas Esa Unggul, yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian administrasi.
10. **Ibu Dipl.-Des., Christophera R.L., S.T., M.A.** Selaku Wakil Dekan FDIK, yang memberikan motivasi untuk tetap fokus pada penelitian ini.
11. **Bpk. Sutrisno Hatta**, dan **Istri**. Sepasang suami istri sebagai narasumber dari para pengrajin spanduk lukis Lamongan di Cikande, yang memberikan informasi dalam penelitian ini.
12. **Istri tercinta dan Anak-anak ku**, atas pengorbanan waktu bersama yang berkurang.

Tim Peneliti menyadari sepenuhnya, jika dalam penyusunan Laporan Kemajuan ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam isi materi dan pembahasannya, oleh karena itu Tim Peneliti dengan terbuka bersedia menerima evaluasi dari berbagai pihak.

Dalam kesederhanaan Laporan Kemajuan ini, Tim Peneliti menaruh harapan kiranya Penelitian Dosen Pemula untuk Tahun Anggaran 2018 ini dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan bagi penelitian lainnya dan juga bagi ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, T. d. (2017)). *Panduan Pelaksanaan Penelitian*

dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi XII.

- [2] Hedrick, T. E. ((1993).). *Applied Research Design. A Practical Guide*. California:: Sage Publications.
- [3] Itten, J. (1970). *The Elements of Color*. . New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- [4] Martin, B. &. ((2012)). . *Universal Methods of Design*. Beverly: : Rockport Publishers.
- [5] Mayang sari. (2013). *M Sari - Jurnal Seni Rupa, 2013 - jurnalmahasiswa.unesa.ac.id*. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/9778>:
<https://media.neliti.com/media/publications/246574-kajian-gambar-dan-tipografi-vernakular-p-0aa99e15.pdf>

FSRD  itenas

BUKU SEMINAR

25
tahun
Pendidikan Tinggi
Desain
ITENAS

25

September
2018
Kampus ITENAS
Jl. PHH Mustopha no. 23
Bandung

SEMINAR NASIONAL

Peran Pendidikan Tinggi Desain
dalam

Making Indonesia 4.0



25
September
2018
Kampus ITENAS
Jl. PHH Mustopha no. 23
Bandung

25
Pendahuluan
Desain
ITENAS

SEMINAR NASIONAL
Peran Pendidikan Tinggi Desain
dalam
Making Indonesia 4.0



Sertifikat

Sertifikat ini diberikan kepada

Ahmad Fuad, S.Sn., M.Ds

sebagai
Pemakalah

Dalam kegiatan acara Seminar Nasional "Peran Pendidikan Tinggi Dalam Making Indonesia 4.0" yang diselenggarakan di Kampus ITENAS, Bale Dayang Sumbi (GSG), Jl. PHH Mustopha no. 23 Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Bandung, 25 September 2018

Dr. Andry, M.Sn
Dekan FSRD ITENAS

didukung oleh





**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA**

Jl. Dr. Ciptomangunkusumo Kampus Gunung Lipan Samarinda 75131
Telepon : PABX (0541) 260588 – 260553 – 262018 FAX. (0541) 260355
Website : www.polnes.net E-mail : info@polnes.net

Samarinda, 4 Oktober 2018

No. : 741/12/LL/2018

Hal : Tanda Terima Distribusi Jurnal

Kepada Yth:

Dekan FSRD ITENAS

Up. DR. Andry Masri, M.Sn

di-

tempat

Dengan hormat,

Bersama ini, kami selaku pengurus Jurnal Kreatif, Jurusan Desain Politeknik Negeri Samarinda menyampaikan telah menerima distribusi makalah yang akan diterbitkan oleh Jurnal kami dengan judul sebagaimana terlampir. :

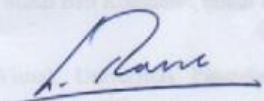
Demikian pemberitahuan ini disampaikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya, kami sampaikan banyak terimakasih.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain


DR. Dharius Syafari, ST., MSI
NIP. 19780122 200212 1 002

Ketua Redaksi


Andi Farid Hidayanto, ST., MSn., MT
NIP. 197612252002121001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA

Jl. Dr. Ciptomangunkusumo Kampus Gunung Lipan Samarinda 75131
Telepon : PABX (0541) 260588 – 260553 – 262018 FAX. (0541) 260355
Website : www.polnes.net E-mail : info@polnes.net

Lampiran:

Daftar rencana distribusi tulisan yang akan dimuat di Jurnal Kreatif, Politeknik Negeri Samarinda

Volume 5, No. 2, April 2018

1. Alivia Syam, Andar Sriwarno, Prabu Wardono dari Institut Teknologi Bandung dengan judul "Pengembangan Desain Struktur Silinder Bilah Rotan Dengan Teknik Lilit".
2. Maudina Rizki Havier dari Jurusan Desain Interior, Institut Teknologi Nasional Bandung dengan judul "Estetika Bentuk Pada Furnitur Berkonsep Anthropomorphis Studi Kasus: "My Big Fat Sofa".
3. Nandang Setiawan, Kuswinarti dari Jurusan Teknik Tekstil, Politeknik STT Tekstil Bandung, Indonesia dengan judul "Aspek Visceral Dan Behavioral Pada Kain Tenun Sutera"

Volume 6, No. 1, Oktober 2018

1. Ahmad Fuad, Beng Susanto dari Universitas Esa Unggul dengan judul "Penggunaan Format Bitmap Dan Vektor Pada Spanduk Warung Makan Pedagang Kaki Lima"
2. Reza Ramadani Firman dari Institut Teknologi Bandung dengan judul "Kajian Relasi Antara Public Figure Dan Jingle Tvc Terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Kasus :iklan Shopee "Sepedaku Mana" Tahun 2017)"
3. Adi Surahman dari Desain Komunikasi Visual, Universitas Pasundan Bandung dengan judul "Desain Sebagai Produk Dan Praktik Dan Relasinya Dengan Media Dalam Indonesia 4.0"

Demikian draft sebaran artikel yang akan dimuat di Jurnal Kreatif, Politeknik Negeri Samarinda, atas perhatiannya kami sampaikan banyak terimakasih, dan bila ada yang akan didiskusikan kami dengan senang hati akan menanggapi. Terimakasih.



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC00201854127, 14 November 2018
Pencipta	
Nama	: Ahmad Fuad, Beng Susanto,
Alamat	: JL Empang Bahagia Raya No. 1 H RT/RW 02/06, Jelambar, Jakarta Barat, Dki Jakarta, 11460
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Ahmad Fuad , Beng Susanto,
Alamat	: JL Empang Bahagia Raya No. 1 H RT/RW 02/06, Jelambar , Jakarta Barat, Dki Jakarta, 11460
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Laporan Penelitian
Judul Ciptaan	: Penggunaan Fomat Vector Dan Bitmap Pada Spanduk Pedagang Makanan Kaki Lima
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 6 September 2018, di Jakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000124529

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Ahmad Fuad	JL Empang Bahagia Raya No. 1 H RT/RW 02/06, Jelambar
2	Beng Susanto	JI BEK MURAD NO. 42 A

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Ahmad Fuad	JL Empang Bahagia Raya No. 1 H RT/RW 02/06, Jelambar
2	Beng Susanto	JI BEK MURAD NO. 42 A



