



PENERAPAN WPAP DENGAN COREL DRAW PADA GANTUNGAN KUNCI BERBAHAN RESIN DI KELOMPOK UKM SUMATERA UTARA

Rilies Diorita Sihombing^{1*}, Fuad Erdansyah^{2*}

*Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Kode Pos 20371
Sumatera Utara, Indonesia
Email: rilies.sihombing@gmail.com, ferdansyah@unimed.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini didasari dengan beragamnya peninggalan dan budaya visual yang ada di Sumatera Utara, seperti: Pakaian adat, rumah adat, kegiatan tradisional, bangunan bersejarah. Keberagaman tersebut menjadi daya Tarik bagi para wisatawan yang berkunjung ke Sumatera Utara dengan memiliki souvenir yang unik dan modern yaitu dengan memvisualisasikan kedalam aliran gaya desain modern WPAP pada gantungan kunci. Setelah melakukan survei di Galeri Promosi Usaha Kecil Menengah (UKM), Sumut Pekanbaru Sumatera Utara (PRSU), tampak bahwa belum adanya penerapan WPAP pada gantungan kunci yang berbahan resin. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kuantitatif deskripsi dengan pendekatan experimental. Dimana proses pembuatan produk diawali dengan pengenalan desain grafis dan aplikasi *software Corel Draw*, mengamati *demonstrasi* pembuatan WPAP terlebih dulu kemudian melakukan perancangan desain produk dan penerapan WPAP menjadi gantungan kunci berbahan resin. Hasil dari penelitian ini adalah produk gantungan kunci anomali budaya visual WPAP Sumatera Utara berbahan resin yang dibuat oleh para pelaku UKM dimana produk yang dibuat layak untuk diproduksi karena para pelaku UKM sudah memahami teori dan konsep dasar rancangan desain WPAP serta tahapan produksi dari pencetakan, hingga *finishing* produk. Dengan dilaksakannya penelitian ini diharapkan mampu membantu masyarakat terutama pelaku UKM dalam memperbaiki perekonomian yang kian merosot akibat pandemi *Covid-19* serta memajukan pariwisata Sumatera Utara.

Kata Kunci: desain, WPAP, cenderamata, resin, UKM.

Abstract

This research is based on the variety of cultural heritage and visuals in North Sumatra, such as: traditional clothing, traditional houses, traditional activities, historical buildings. This diversity is an attraction for tourists visiting North Sumatra by having unique and modern souvenirs, namely by visualizing into the flow of the modern WPAP's design style on the key chain. After conducting a survey at the PRSU North Sumatra SME Promotion Gallery, it appears that there is no WPAP application on key chains made from resin. This is the background of this research. This research was conducted using a descriptive qualitative method through an experimental approach. The manufacturing process begins with an introduction to graphic design and the Corel Draw software application, observing the demonstration of making WPAP first then designing the product design, and application the WPAP into a resin key chain. The result of this research is the product of the visual cultural anomaly key chain of the North Sumatra WPAP made from resin made by UKM players where the products made are feasible to be produced because the SMEs already understand the basic theories and concepts of WPAP design and production stages from printing to finishing product. By carrying out this research, it is hoped that it will be able to help the community, especially SME players, in improving the economy which is increasingly deteriorating due to the Covid-19 pandemic and advancing tourism in North Sumatera.

Keywords: design, WPAP, souvenirs, resins, SME.

PENDAHULUAN

Keahlian desain grafis dan keberagaman budaya visual masyarakat Sumatera Utara merupakan modal untuk melakukan usaha industri kreatif berbasis budaya lokal. Desain Grafis salah satu bagian dari seni rupa yang kini memanfaatkan teknologi Ilmu Pengetahuan dan

Teknologi (IPTEK) dengan bantuan aplikasi perangkat lunak pengolah gambar seperti *Corel Draw* untuk merancang suatu produk komersial.

Keberagaman budaya, serta sejarah peradaban di Sumatera Utara yang unik dan menarik perhatian para





wisatawan menjadi sumber inspirasi penciptaan seni kreatif dan inovatif sesuai dengan dinamika zaman. Memberi kesan modern dengan mengubah wujud 3 dimensi menjadi wujud 2 dimensi desain grafis bergaya *Wedha's Pop Art Potrait (WPAP)*. Bangunan bersejarah yang ikonik tersebut seperti Istana Maimun, Menara Tele, Istana Niat Lima Laras, kegiatan tradisional seperti menenun, pakaian adat Baju Kurung, rumah adat, patung Patimpus, Becak Medan, dan budaya serta hal-hal visual ikonik Sumut lainnya.

Gantungan kunci berbahan resin di pilih karena gantungan kunci salah satu dari produk cenderamata yang bisa dimiliki oleh para wisatawan. Penelitian ini menerapkan *WPAP* pada gantungan kunci dapat menjadi inovasi produk pada Usaha Kecil Menengah (UKM) yang berperan dalam peningkatan perekonomian rakyat dari berbagai aspek salah satunya melibatkan pemerintah dalam menyusun Program Pembangunan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN).

Beberapa UKM di Galeri UKM Pekan Raya Sumatera Utara (PRSU) telah mengelola berbagai kreasi gantungan kunci, namun model ataupun motif dari gantungan kunci sendiri belum pernah menerapkan desain *WPAP* serta belum pernah menggunakan bahan resin pada gantungan kunci UKM tersebut. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Andriani (25) salah satu staff Galeri UKM di Kompleks PRSU Medan (2020) menjabarkan beberapa kelemahan UKM: (a) Produk yang monoton, (b) Kurangnya waktu untuk meningkatkan produk, (c) Kurangnya ide kreatif, (d) Lebih meningkatkan inovasi baik bahan dan motif agar usaha lebih maju.

Oleh hal tersebut, penelitian ini perlu dilaksanakan karena berdampak langsung kepada inovasi kreatif untuk meningkatkan perekonomian terutama di masa pandemic dan pengembangan kemampuan desain grafis masyarakat di mulai dari kelompok UKM yang ada di Sumut, salah satunya UKM galeri promosi dan koperasi Sumatera Utara bertempat di Kompleks PRSU Medan, Jl. Jendral Gatot Subroto Km 5 Medan Helvetia, Medan.

Produk cenderamata terkhususnya gantungan kunci di Galeri Promosi dan Koperasi Sumatera Utara cukup banyak dan beragam, akan tetapi bahan yang digunakan cenderung tidak tahan lama seperti kain, kayu, sehingga mengurangi nilai ekonomis, maka resin merupakan bahan yang tepat karena kuat, tahan lama, serta tampak lebih elegan. Dengan adanya penelitian ini

diharapkan tingkat penjualan menjadi lebih meningkat seiring peningkatan kualitas dan nilai estetika dari produk UKM Galeri Promosi dan Koperasi Sumatera Utara.

Sesuai dengan pendapat Zulkifli (2020: 358) bahwa "Identitas dan jati diri tidak akan pernah ditemukan dalam budaya modern dan dunia yang mengglobal. Oleh sebab itu, pengembangan seni lukis ini berkontribusi pada penguatan identitas lokal dan jati diri sebagai bangsa yang kaya budaya."

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Desain Grafis

Menurut Kroeger (2008:18) "*Design is a relationship between form and content*" Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Desain Grafis merupakan salah satu bentuk penyampaian ide atau gagasan melalui media visualisasi elektronik dengan melihat unsur dan prinsip dari pada desain grafis tersebut, agar hasilnya sempurna dan dapat dipahami oleh orang lain.

Menurut Pirous (2003: 20) Pemakaian istilah *Graphic Design* ini adalah untuk membedakan karya grafis murni dimana tujuannya untuk menggali nilai-nilai artistik dan gambar, yang digunakan sehari-hari baik dicetak maupun tidak, serta dengan tampilan huruf saja, gambar saja, maupun gabungan keduanya yang penuh dengan pesan dan memiliki tujuan yang sama yakni komunikasi.

Fichner-Rathus (1992:219), menjelaskan: "*Graphic Design refers to visual art in which designs or pattern are made for commercial purpose, example: the postage stamp, greeting cards, book design, advertising, brochure, new paper and magazine ads, billboard, product packages, posters, signs, trademarks, and logo.*"

Maka dari ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan desain grafis dalam pandangan ilmu komunikasi adalah, metode menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar.

2. WPAP

Sebelum bapak Wedha memberi nama gaya *WPAP (Wedha Pop Art Potrait)* pada karya-karyanya pada Desember 2007, *WPAP* dikenal dengan sebutan FBM (Foto Marak Berkotak) Marak artinya banyak, atau semarak yang dekat artinya dengan meriah. Berkotak artinya mempunyai bidang kotak-kotak, jadi artinya adalah foto yang meriah dengan banyak kotak. (Rasyid, 2011:32).





Dalam bukunya Wedha dan *WPAP*, beliau memaparkan bagaimana awal dari terciptanya aliran gaya yang dia buat sendiri pada awal tahun 1992 di umur ke 40 tahun, ketika kemampuan melihatnya sudah mulai melemah dan mencoba mencari cara agar tetap bisa terus berkarya sembari mencari cara yang lebih mudah dalam menggambar ilustrasi. Selain itu juga di karenakan beliau bosan terhadap aliran karya realis yang terus di buatnya dalam berilustrasi pada majalah Hai tersebut.

1). Warna dalam *WPAP*

Menurut buku Wedha dan *WPAP* menjelaskan bahwa warna merupakan faktor penting selain *faceting*. Berikut yang dapat penulis simpulkan mengenai warna dalam *WPAP* oleh bapak Wedha: (1) Warna dalam *WPAP* di bedakan menjadi tiga yakni warna terang, sedang dan gelap. Permainan warna ini dapat dirasakan dengan mengubah foto kedalam mode grayscale terlebih dahulu lalu di ubah ke mode *CYMK* dan diganti dengan warna yang kira-kira terang atau gelap; (2) Penggunaan warna skin tone akan mendekati pada foto aslinya sehingga tidak lagi menjadi aliran *WPAP*. (3) Ada warna depan, tengah, dan belakang yang menimbulkan dimensi, seperti warna depannya putih, warna tengah kuning dan warna belakang biru atau hijau. (4) Warna gradasi tidak boleh ada dalam *WPAP*.

2). Objek *WPAP*

(1). Wajah Manusia

Objek yang di ambil pada aliran *WPAP* ini adalah wajah, sesuai dengan namanya *Wedha's Pop Art Potrait*. *Potrait* dalam namanya menjelaskan objek yang dijadikan untuk fokus karyanya tersebut untuk membuat gaya yang khusus berbeda dengan *Pop Art* yang mengambil objek gambar lengkap suatu suasana.

(2). Anomali *WPAP*

Rasyid (2011:105) mengatakan, dalam kehidupan kita selalu saja menjumpai anomaly atau penyimpangan dari aturan baku yang normal. *WPAP* mengkhhususkan diri pada tampilan wajah pada karya akhirnya. Tapi tidak tertutup kemungkinan pada proses kreatifnya, perupa *WPAP* membuat sosok *figure* seluruh tubuh.

Selain itu, anomali *WPAP* akhir-akhir ini mulai berkembang dengan objek bangunan, binatang, tumbuhan dan lain sebagainya menentang aturan bapak Wedha yang mengkhhususkan *WPAP* dengan objek wajah.

3. Cenderamata

Atmojo (2011: 329) menjelaskan bahwa: "Hubungan antara komunitas wisatawan dengan gaya seni yang

dihasilkan oleh masyarakat setempat akan menghadirkan bentuk karya seni yang di sebut Seni Wisata"

Dalam tulisannya dijelaskan bahwa Seni Wisata yang dimaksud adalah nama lain dari Seni Cenderamata. Selain itu beliau memaparkan ada ciri khusus dari Seni Wisata, yakni: 1) Tiruan dari aslinya; 2) Bentuknya mini; 3) Penuh variasi, inovatif, dan kreatif; 4) Ditinggalkan nilai sacral, magis, dan simbolisnya; 5) Murah harganya.

4. Resin dan Katalis

Dalam beberapa percobaan, biasanya resin akan mengeras bila di campur dengan katalis, katalis sendiri merupakan cairan yang digunakan untuk mempercepat proses pengeringan dan pengerasan adonan resin. (Anastasia, 2013: xii).

Berdasarkan percobaan yang peneliti lakukan, penggunaan resin dan katalis dapat mengeras sempurna harus memiliki perbandingan 10: 1, 10 cup resin di campur dengan 1 cup katalis. Tentunya wadah yang di gunakan dalam percobaan ini haruslah wadah yang sama persis agar volume resin dan katalis tidak berkurang atau berlebih. Apabila percampuran resin dan katalis tidak seimbang maka hasilnya akan lama mengering, bahkan tidak mengeras, dan buram.

Agar tidak terjadi hal demikian maka sebaiknya perlu menyiapkan alat ukur atau wadah yang sama persis sebagai takaran dalam pencampuran resin dan katalis. Proses pengeringan campuran ini membutuhkan waktu kurang lebih 6 jam maka di perlukan kesabaran pula dalam pembuatan produk dengan menggunakan campuran resin dan katalis ini.

Dibeberapa percobaan, resin dan katalis juga dicampur dengan anti gelembung untuk mengurangi gelembung yang terjadi akibat reaksi kimia pertemuan resin dan katalis serta pengadukan bahan tersebut. Dalam mengaduk atau mencampur resin dan katalis harus konsisten tidak terlalu cepat dan lambat, serta lakukan kearah yang sama.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif melalui pendekatan eksperimental. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data awal dan menganalisis keadaan lingkungan sekitar Sumatera Utara untuk menemukan beberapa sample motif bentuk dasar dalam Desain *WPAP* Sumatera Utara, kemudian setelah itu metode *tracing* diolah dalam aplikasi pengolah gambar *Corel*



Draw X7. Lalu hasil desain WPAP kemudian di terapkan menjadi gantungan kunci yang berbahan dasar resin. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiono adalah metode kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Metode kualitatif secara signifikan dapat mempengaruhi substansi penelitian. Artinya bahwa metode kualitatif menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan informan. (Sugiyono, 2015:68).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Tabel 1. Keterangan Skor

Angka	Huruf	Keterangan
3.6 - 4	A	sangat baik
2.6 - 3.5	B	baik
1.6 - 2.5	C	cukup
0.6 - 1.5	D	kurang

(Sihombing, 2020)

1). Istana Niat Lima Laras

Tabel 2. Gantungan Kunci Desain Istana Niat Lima Lara

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)



Dilihat dari hasil penilaian Desain WPAP memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara, bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang-bidang WPAP, *Tracing* yang kreatif, pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Rata-rata hasil penilaian pada desain WPAP “Istana Lima Laras” ini yakni **4** atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor **4** atau sangat baik, namun mendapatkan skor rata-rata **3,7** pada

penempatan gantungan kunci sesuai dengan pendapat Drs. Misgiya, M.Hum, dimana penempatan ring atau lubang gantungan kunci seharusnya sejajar dengan desain sehingga membuat desain menggantung sebagaimana mestinya atau tidak terbalik maupun miring.

2). Tengkulok

Tabel 3. Gantungan Kunci Desain Tengkulok

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Tengkulok” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara, bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang-bidang WPAP, *Tracing* yang kreatif, pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Rata-rata hasil penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Tengkulok” ini yakni **4** atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, penempatan gantungan kunci, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor **4** atau sangat baik.





3). Baju Kurung

Tabel 4. Gantungan Kunci Desain Baju Kurung

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	


(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Baju Kurung” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang- bidang WPAP, Tracing yang kreatif, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Namun memperoleh skor rata-rata **3.7** pada indikator penilaian pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi sesuai dengan pendapat Drs. Heri Soeprayogi, M.Si, dimana warna desain masih banyak bergradasi Rata-rata hasil penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Baju Kurung” ini yakni **3.9** atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, penempatan gantungan kunci, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor **4** atau sangat baik.

4). Tenun

Tabel 5. Gantungan Kunci Desain Tenun

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Tenun” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara, bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang- bidang WPAP, Tracing yang kreatif, pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Rata-rata hasil penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Tenun” ini yakni **4** atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor rata-rata **4** atau sempurna dari ketiga tim penilai. Namun mendapatkan skor rata-rata **3,7** pada penempatan gantungan kunci, sesuai dengan pendapat Drs. Mis giya, M.Hum, dimana penempatan ring atau lubang gantungan kunci seharusnya sejajar dengan desain sehingga membuat desain menggantung sebagaimana mestinya atau tidak terbalik maupun miring.

5). Tenun Sirih

Tabel 6. Gantungan Kunci Desain Tenun Sirih

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Tepak Sirih” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara, bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang- bidang WPAP, Tracing yang kreatif, pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Rata-rata hasil penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Tepak Sirih” ini yakni **4** atau sangat baik.



Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, penempatan gantungan kunci, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor 4 atau sangat baik.

6). Patimpus

Tabel 7. Gantungan Kunci Desain Patimpus

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Patimpus” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara, bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang- bidang WPAP, *Tracing* yang kreatif, pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Rata-rata hasil penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Patimpus” ini yakni 4 atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor rata-rata 4 atau sempurna dari ketiga tim penilai. Namun mendapatkan skor rata-rata 3,7 pada penempatan gantungan kunci, sesuai dengan pendapat Drs. Misgiya, M.Hum, dimana penempatan ring atau lubang gantungan kunci seharusnya sejajar dengan desain sehingga membuat desain menggantung sebagaimana mestinya atau tidak terbalik maupun miring.

7). Menara Tele

Tabel 8. Gantungan Kunci Desain Menara Tele

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Menara Tele” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara, bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang- bidang WPAP, *Tracing* yang kreatif, pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Rata-rata hasil penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Menara Tele” ini yakni 4 atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, penempatan gantungan kunci, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor 4 atau sangat baik dari ketiga tim penilai.

8). Gerbang Masjid Raya

Tabel 9. Gantungan Kunci Desain Gerbang Masjid Raya

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Gerbang Masjid Raya” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang- bidang WPAP,





pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Namun memperoleh skor rata-rata **3.7** pada indikator penilaian *tracing* yang kreatif sesuai dengan pendapat Drs. Heri Soeprayogi, M.Si. dimana *tracing* objek diskor kurang kreatif dan terlalu sederhana. Begitu pula dengan pemilihan objek WPAP yakni Gerbang Masjid Raya mendapatkan skor rata-rata **3.7** karena objek yang kurang menarik. Rata-rata hasil penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Gerbang Masjid Raya” ini yakni **3.8** atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor rata-rata **4** atau sempurna dari ketiga tim penilai, namun mendapatkan skor rata-rata **3,7** pada penempatan gantungan kunci, sesuai dengan pendapat Drs. Mis giya, M.Hum, dimana penempatan ring atau lubang gantungan kunci seharusnya sejajar dengan desain sehingga membuat desain menggantung sebagaimana mestinya atau tidak terbalik maupun miring. Maka mendapatkan skor rata-rata dari 3 tim penilai **3.9** atau sangat baik.

9). Becak Medan

Tabel 10. Gantungan Kunci Desain Becak Medan

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Becak Medan” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara, bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang - bidang WPAP, *Tracing* yang kreatif, pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Rata-rata hasil

penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Becak Medan” ini yakni **4** atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, bentuk, penempatan desain, keindahan dan kreatifitas produk mendapatkan skor rata-rata **4** atau sempurna dari ketiga tim penilai, namun mendapatkan skor rata-rata **3,7** pada penempatan gantungan kunci, sesuai dengan pendapat Drs. Mis giya, M.Hum, dimana penempatan ring atau lubang gantungan kunci seharusnya sejajar dengan desain sehingga membuat desain menggantung sebagaimana mestinya atau tidak terbalik maupun miring. Maka mendapatkan skor rata-rata dari 3 tim penilai **3.9** atau sangat baik.

10). Istana Maimun

Tabel 11. Gantungan Kunci Desain Istana Maimun

Desain WPAP	Produk Gantungan Kunci
	

(Sihombing, 2020)

Berdasarkan hasil penilaian Desain WPAP “Istana Maimun” memperoleh skor sempurna pada ketentuan dasar WPAP yakni bidang terbentuk dari garis *horizontal* dan *vertical*, tidak ada garis yang melengkung, pemilihan objek yang merupakan budaya visual dari Sumatera Utara, bentuk WPAP yang menyerupai dengan bentuk asli, bidang - bidang WPAP, *Tracing* yang kreatif, pewarnaan yang solid tanpa ada warna yang bergradasi, pemilihan warna yang baik, keunikan dan kreatifitas desain WPAP. Rata-rata hasil penilaian dari ketiga tim penilai pada desain WPAP “Istana Maimun” ini yakni **4** atau sangat baik.

Dilihat dari penilaian produk gantungan kunci berbahan resinnya, sesuai dengan indikator penilaian yakni permukaan produk yang bening dan halus, pencampuran resin yang sempurna sehingga produk mengeras dengan baik, tidak terdapat banyak gelembung udara, sudut permukaan yang tidak tajam, ukuran, bentuk, penempatan desain, keindahan dan



keatifitas produk mendapatkan skor rata-rata 4 atau sangat baik dari ketiga tim penilai.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Para pelaku UKM baik UKM Samudera Tengkulok dan UKM Sabina *Collection* telah memahami konsep dan teori dasar desain WPAP dengan *Corel Draw* sesuai dengan hasil penilaian desain WPAP yang di rancang oleh para pelaku UKM, akan tetapi masih memiliki kelemahan pada penerapan warna yang masih bergradasi, *tracing* yang terlalu sederhana, dan pemilihan objek desain WPAP.

Hasil produk penelitian penerapan desain WPAP dengan *Corel Draw* pada gantungan kunci berbahan resin di kelompok UKM Sumatera Utara sangat baik, mulai dari pencampuran resin yang sangat baik, sampai kepada tahap finising pemasangan ring gantungan kunci. Akan tetapi masih memiliki kelemahan pada beberapa produk dalam penampatan lubang ring gantungan kunci sehingga membuat desain WPAP menjadi miring atau terbalik.

2. Saran

Bagi pelaku UKM, penelitian ini diharapkan mampu menjadi ilmu yang berguna untuk inovasi baru produk-produk UKM terkhususnya di Sumatera Utara. Salah satunya dengan melakukan pengembangan penelitian ini pada produk yang sebelumnya sudah di produksi di UKM tersebut.

Seni Desain Grafis dengan teknik maupun gaya WPAP (*Wedha's Pop Art Potrait*) merupakan temuan dari putra bangsa Indonesia yang sekiranya dapat menjadi wajah seni desain grafis Indonesia di kancah dunia. Sebaiknya temuan ini dipelajari dan diwarisi oleh setiap seniman muda Indonesia lalu mulai mengembangkannya menjadi karya baru yang inovatif serta bermanfaat bagi orang banyak.

DAFTAR RUJUKAN

- Anastasia, Jean. (2013). *Kupas Tuntas Fiberglass*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Atmojo, W.T. (2011). Cenderamata Berbasis Seni Etnik Batak. *Seni dan Budaya Panggung*, 21(3), 329-339.
- Fichner-Rathus, Lois.(1992). *Understanding Art*. United States of America: Prentice-Hall, Inc.
- Kroeger, Michael. (2008). *Paul Rand Conversations with Students*. New York : Princeton Achitectural Press.
- Pirous, A.D. (2003). *Melukis Itu Menulis*. Bandung:

Penerbit ITB.

- Rasyid, W. A. (2011). *Wedha dan WPAP (Wedha's Pop Art Potrait)*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zulkifli, Z. (2020). Tradisi dalam Modernisasi Seni Lukis Sumatera Utara. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 35(3), 352-359.
- Sihombing, Rilies Diorita. (2020). "Penerapan WPAP pada Gantungan Kunci Berbahan Resin di Kelompok UKM Sumut". *Hasil Dokumentasi Pribadi*: 12 Oktober 2020, UKM Sabina Collection dan Samudera Tengkulok.

