

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



UNTAR
Universitas Tarumanagara

PENGENALAN SISTEM REBUS DALAM KAITANNYA
DENGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Disusun oleh:

Ketua Tim

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds. / 0331037806 / 10607003

Anggota:

Fico Marcellino Bendry / 625210085

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
JULI 2023

Halaman Pengesahan
Laporan Pengabdian kepada Masyarakat

1. Judul PKM : Pengenalan Sistem Rebus Dalam Kaitannya Dengan Desain Komunikasi Visual
2. Nama Mitra PKM : SMA Kristen Kalam Kudus II
3. Ketua Tim Pelaksana
 - A. Nama dan Gelar : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
 - B. NIDN/NIK : 0331037806 / 10607003
 - C. Jabatan/Gol. : Asistensi Ahli
 - D. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - F. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - G. Alamat Kantor : Jl. Letjen S. Parman no. 1
 - H. Nomor HP/Tlp : 08158829825
4. Anggota Tim PKM
 - A. Jumlah Mahasiswa : 1 orang
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Fico Marcellino Bendry, 625210085
5. Lokasi Kegiatan Mitra : SMA Kristen Kalam Kudus II
 - A. Wilayah Mitra : Duri Kosambi, Cengkareng
 - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
 - C. Provinsi : Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring/~~Daring~~
7. Luaran yang dihasilkan : Hak Cipta Poster
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari-Juni/~~Juli-Desember~~* (pilih salah satu)
9. Pendanaan : Rp. 3.000.000,-
Biaya yang disetujui

Jakarta, 31 Juli 2023

Menyetujui,
Ketua LPPM



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
NIK:10381047

Ketua Pelaksana

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
NIDN 0331037805

BAB I Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Dunia industri kreatif di Indonesia saat ini membutuhkan kemajuan teknologi kaum milenial. Namun, dalam hal penerapan teknologi, generasi milenial membutuhkan beberapa pendidikan yang diperoleh melalui sekolah, yaitu pendidikan seni dan desain. Pendidikan seni rupa dan desain dapat diasah mulai dari tingkat menengah atas, sehingga meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. SMA Kristen Kalam Kudus II saat ini memasukkan kelas seni dan desain sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler siswanya. Melalui kegiatan ekstrakurikuler ini lah, SMA Kristen Kalam Kudus II bekerja sama dengan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumangara dalam menyelenggarakan pelajaran seni dan desain dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis. Salah satu tema yang dipelajari dalam bidang desain adalah Seni “Rebus”. Seni Rebus merupakan suatu seni dengan menggunakan gambar atau simbol untuk menggambarkan kata-kata atau pesan tersirat secara tidak langsung. Tujuannya tentu saja untuk mengasah kemampuan berpikir siswa untuk lebih berpikir kritis serta dapat meningkatkan kreatifitas. Diperlukan pemahaman mengenai seni Rebus sebelum para siswa dapat mengerti dan merancang dengan menggunakan seni Rebus.

B. Masalah Mitra

Kreativitas dan berpikir kritis harus dilatih sejak usia dini. Banyak anak yang sudah puas dengan kebaruan teknologi saat ini, yang mengarah pada perasaan malas, yang mengakibatkan keterampilan dan kemampuan untuk berkreatifitas dan berpikir kritis menjadi sangat lemah. Kreativitas karenanya harus dipahami dan diajarkan sejak usia dini. Dengan diperkenalkannya materi Seni Rebus kepada siswa-siswi SMA Kalam Kudus II diharapkan dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dan berpikir kritis serta minat para siswa terhadap seni.

Bab II Pelaksanaan

A. Deskripsi kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2023 oleh seorang dosen DKV dari DSRD Untar beserta satu orang mahasiswa. Dosen memaparkan materi mengenai teknik Rebus serta kemanfaatannya bagi siswa-siswi. Setelah pemaparan materi oleh dosen, kegiatan kemudian dilanjutkan oleh siswa-siswi dengan membantu peserta didik dengan menggali ide-ide yang dapat dipakai dengan menerapkan seni Rebus Adapun materi pemaparan meliputi berikut:

1. Definisi Rebus
2. Manfaat Rebus
3. Tahapan menggali ide-ide dengan menerapkan seni Rebus

B. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan di SMA Kalam Kudus II pada 10 Maret 2023, dan dilaksanakan pada 13.00 - 14.30 WIB. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi melalui dosen kepada siswa-siswi SMA Kalam Kudus II mengenai definisi serta manfaat seni Rebus. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan penggalan ide-ide dengan menerapkan langsung seni Rebus oleh siswa-siswi SMA Kalam Kudus II.



Materi Paparan mengenai Seni Rebus oleh dosen DKV FSRD Untar kepada siswa-siswi SMA Kalam Kudus II
(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Peserta didik SMA Kalam Kudus II mencoba mengeluarkan gagasan ide-ide dengan menerapkan Seni Rebus
(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Tahapan penggalan ide-ide oleh peserta didik SMA Kalam Kudus II
(Sumber: Budi Darmo, 2023)

C. Luaran

Luaran yang dihasilkan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini adalah Hak Cipta Poster berjudul: “Pengenalan sistem “Rebus” dalam kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual” dengan nomor sertifikat EC00202357829.

Bab III Kesimpulan

Kreativitas serta Kemampuan berpikir kritis perlu dikembangkan serta dilatih sejak dini. Kemampuan tersebut dalam dilatih dalam berbagai bentuk, salah satunya melalui penerapan seni Rebus. Seni Rebus sendiri merupakan sebuah teka-teki gambar atau teka-teki yang menggunakan gambar, simbol, dan kata-kata untuk dibentuk menjadi sebuah pesan rahasia. Para siswa belajar dengan menggali ide-ide sehingga dapat terlatih untuk memproses materi visual dan simbol untuk mewakili kata yang dapat dipahami.

Daftar Pustaka

- All About Psychology (2020). Rebus Puzzles: Cognitive Development Puzzles For Adults and Children. Independently published.
- Ferner, S. (2018). Brain Teasers Rebus Puzzles Games: Rebus Puzzle Books Brain Teasers and Games for Adults. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Moran, D. (2017). The Big Book of Rebuses: Brain Training For Kids And Adults. Independently published.
- Zentopia Designs (2017). Big Book of Rebus Puzzles. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Zentopia Designs (2018). Big Book of Rebus Puzzles Vol. 2. CreateSpace Independent Publishing Platform.

LAMPIRAN

PERJANJIAN
PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM PKM100 PLUS 2023 – Periode 1
Nomor: PKM100Plus-2023-1-040-SPK-KLPPM/UNTAR/V/2023

1. Pada hari Senin tanggal 8 bulan Mei Tahun 2023, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama**.

II Nama : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.

NIDN/NIDK : 0331037806
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Fico Marcellino Bendry
NIM : 625210085
2. Nama : -
NIM : -
3. Nama : -
NIM : -

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua**.

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:

Judul kegiatan : Pengenalan sistem “Rebus” dalam kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual

Nama mitra : SMA Kristen Kalam Kudus II

Tanggal kegiatan : 10 Maret 2023

dengan biaya Rp3,000,000 (Tiga Juta Rupiah) dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.

3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.

4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Juli 2023, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.

Pihak Kedua



Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.

PENGENALAN SISTEM REBUS DALAM KAITANNYA DENGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SMA Kristen Kalam Kudus 2
10 Maret 2023

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.

I  NY [®]



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



STACKED LOGO
This is the original and preferred mark for all applications



HORIZONTAL LOGO
This version may be used in instances where spatial constraints require a configuration of a more horizontal nature

"I Love New York" adalah slogan resmi negara bagian New York.

I Love New York (I ♥ NY) adalah slogan, logo, dan lagu yang menjadi dasar kampanye periklanan yang dikembangkan oleh firma pemasaran Wells, Rich, Greene di bawah kepemimpinan Mary Wells Lawrence yang digunakan sejak 1977 untuk mempromosikan pariwisata di negara bagian New York yang terpuruk akibat dampak Krisis Minyak tahun 1973 dan tertatih-tatih di ambang kebangkrutan pada tahun 1977 ketika terjadi pemadaman listrik yang terkenal.

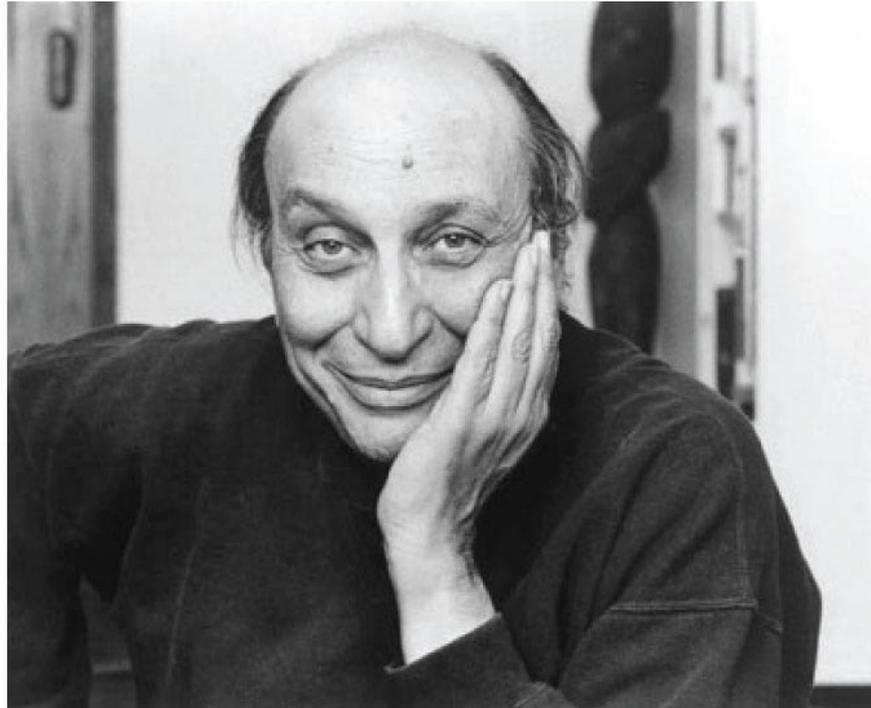


UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

MIL T♥N GLA SER



Logo ini dirancang secara gratis oleh desainer grafis Milton Glaser pada tahun 1976 di bagian belakang taksi dan digambar dengan krayon merah di atas kertas bekas.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



Gambar aslinya disimpan di Museum of Modern Art di Manhattan. Lagu nya ditulis oleh Steve Karmen dan hak ciptanya disumbangkan olehnya ke negara.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Logo ini telah menjadi sebuah ikon budaya pop, dan dengan cepat menjadi konsep desain yang paling banyak disalin/dicopy/diimitasikan serta diparodikan di setiap sudut dunia.

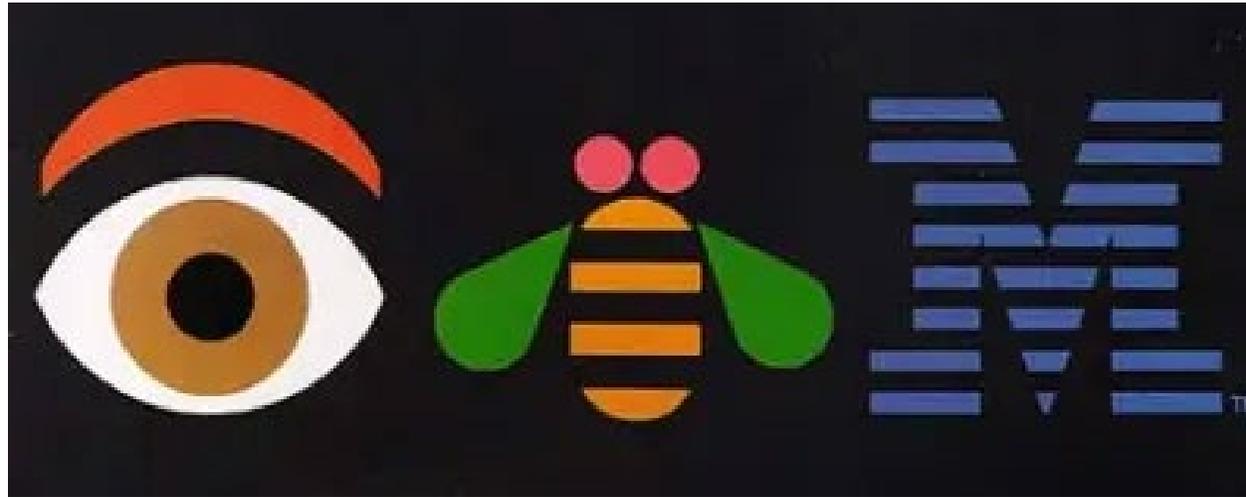
Barang dagangan bertuliskan "I ♥ ..." dapat ditemukan di mana pun turis berkumpul.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



Desainer Paul Rand menggunakan konsep ini dalam iklan korporat selama branding IBM-nya. Meskipun tidak pernah digunakan karena dianggap terlalu main-main oleh para eksekutif namun pendekatan/konsep desain ini mempengaruhi banyak orang untuk mempertimbangkan pendekatan ini dalam dunia desain dan tipografi.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

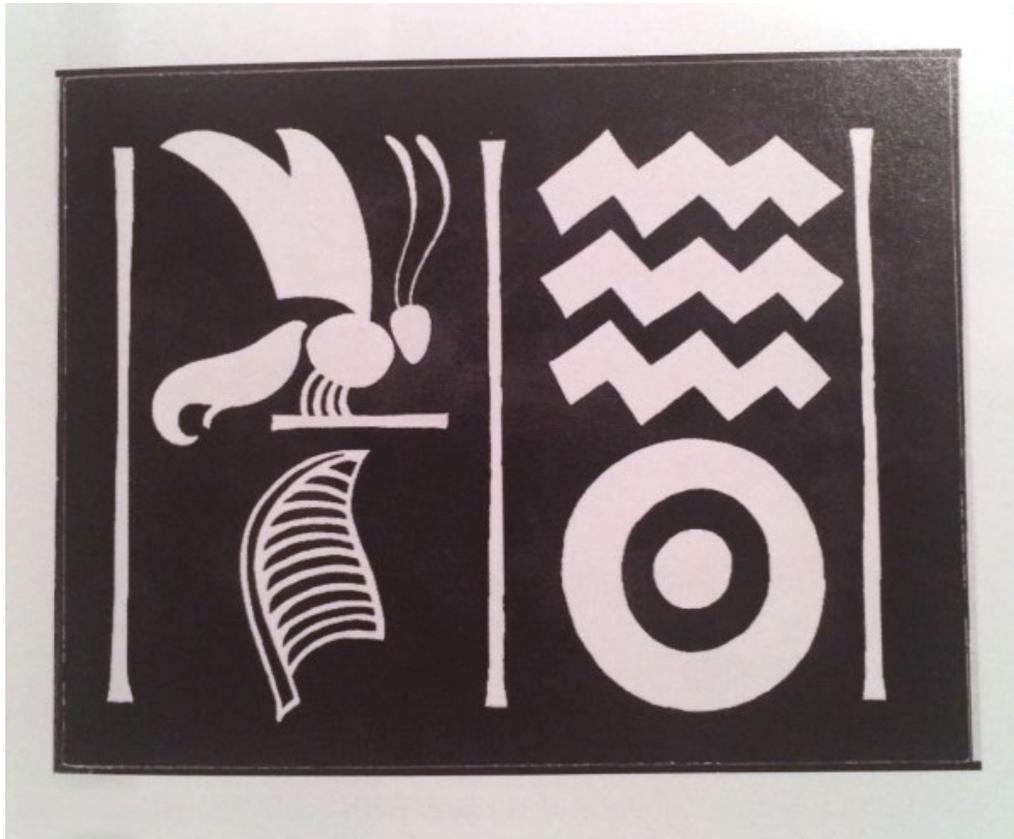
A **rebus** ([/ˈriːbəs/](#)) is a puzzle device that combines the use of illustrated pictures with individual letters to depict words or phrases.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



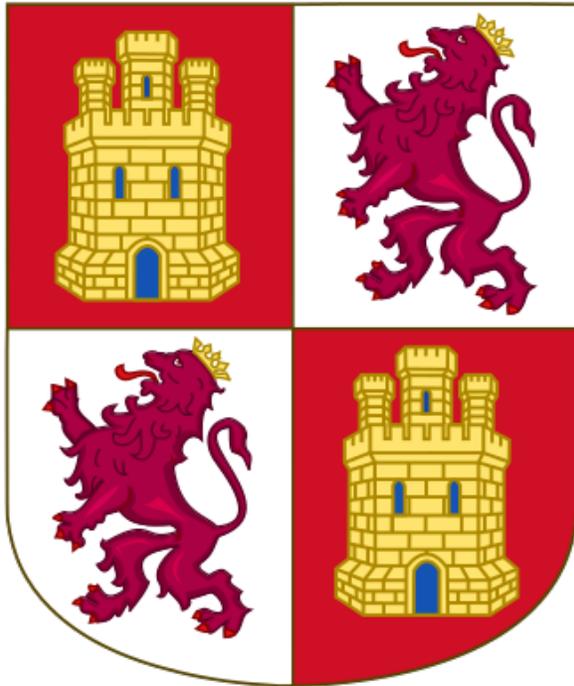
Konsep Rebus digunakan oleh bangsa Mesir yang menggunakan **hieroglif** yang ditulis di atas batu untuk merepresentasikan kata-kata secara visual. Ketika mereka memiliki kata-kata yang tidak dapat dengan mudah diwakili oleh simbol tunggal, mereka menggunakan serangkaian visual untuk mewakili huruf dan suku kata – membuat teka-teki.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



Konsep Rebus juga pernah digunakan secara luas sebagai bentuk ekspresi Heraldic* sebagai petunjuk nama si pembawanya. Hal ini dilakukan karena keterbatasan bahasa pada daerah satu dengan lainnya. Dengan adanya visual akan mempermudah seseorang untuk mengetahui darimana asal tersebut.

*Heraldic adalah disiplin ilmu yang berkaitan dengan desain, tampilan, dan studi bantalan senjata



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Prinsip penggunaan konsep Rebus juga dapat menggunakan simbol-simbol atau gambar-gambar yang ada.

Namun murni hanya untuk diambil bunyinya, terlepas dari arti symbol atau gambar tersebut. Hal ini digunakan untuk mewakili kata-kata baru.

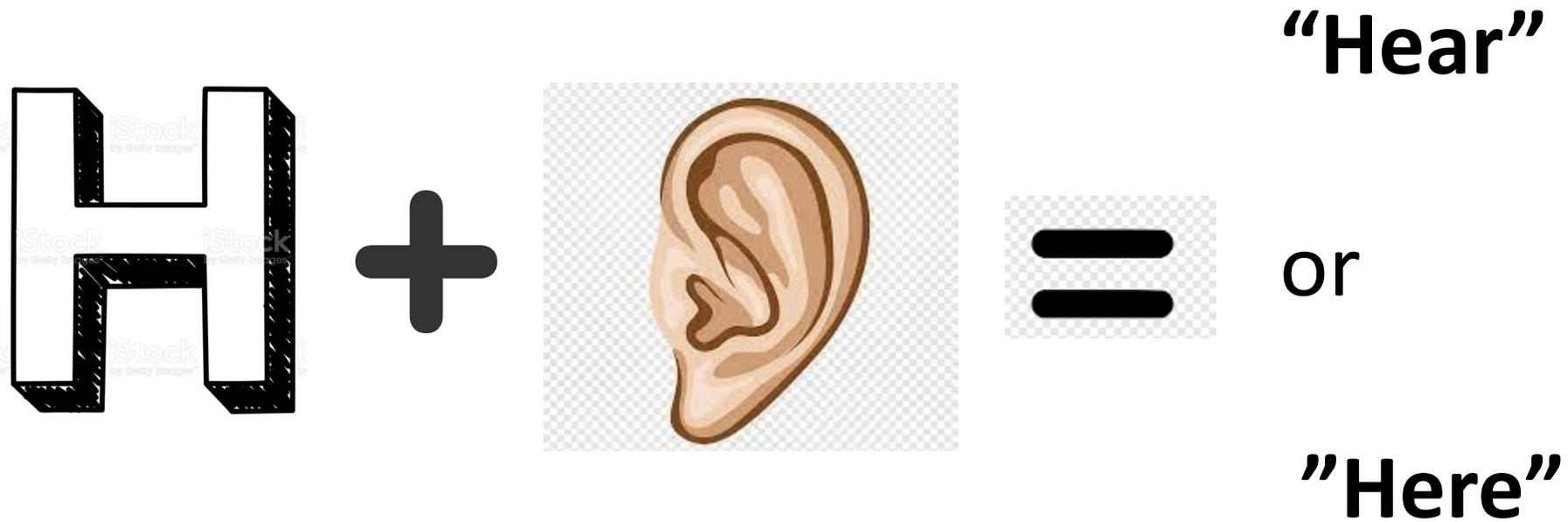


UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

Contoh modern sekarang ini dari konsep rebus yang digunakan sebagai bentuk permainan kata adalah:



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



Eye/mata = I

Can/kaleng = Can

Sea/laut = See



Ewe*/domba betina = You

(*dibaca yōō)

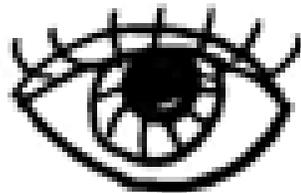


UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

What does this say?



UNTAR
Universitas Tarumanagara

Terakreditasi
BAN-PT

A
Linggi

QS STARS
RATING SYSTEM
2019



IABEE

CPA
AUSTRALIA



ICAEW
CHARTERED
ACCOUNTANTS

UNTAR untuk INDONESIA

Rebus juga dapat terdiri dari huruf seperti "CU" untuk "See You" (Sampai jumpa).

Konsep Rebus ini terkadang diperluas untuk menyertakan angka (seperti dalam "Q8" untuk "Kuwait", atau "8" untuk "ate"/makan). Angka 8 dalam hal ini dibaca dengan Bahasa Inggris.

Rebus juga kadang-kadang digunakan dalam teka-teki silang, dengan banyak huruf atau simbol yang dipasang dalam satu kotak.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

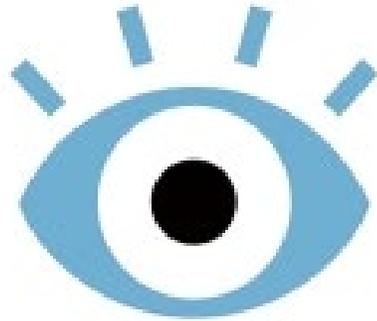
Untuk dapat mengerti Rebus, seseorang harus dapat memahami Bahasa. Konsep Rebus yang digunakan juga harus sepaham antara si pembuatnya dengan siapa yang dituju. Dengan hal itu, maka konsep Rebus baru akan dapat dimainkan dengan baik.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



LCSM



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA



Contoh yang kontroversial yang dilakukan oleh Cutwater design di San Fransico untuk lenscrafter (pembuat lensa) menggunakan elemen serupa. Namun hal ini kurang dapat dimengerti oleh masyarakat karena tidaktauan suatu hal.



UNTAR
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

UNTAR untuk INDONESIA

TERIMA KASIH

Apa Itu Rebus?



1 Pengertian

Rebus berasal dari kata latin 'nōn verbis sed rebus', yang berarti 'bukan dari kata kata, tapi dari hal'. Beberapa contoh awal dari Tulisan Rebus dapat ditemukan dalam sistem penulisan **Mesir Kuno** dan **Cina**.



2 Kenapa Dipakai?

Prinsip Rebus berfokus pada piktograf yang mewakili satu kata, bunyi, dan suku kata, ini dapat membantu memahami fonem tertentu yang perlu diketahui.



3 Cara Kerja

Dalam Rebus, gambar, grafik, dan simbol digunakan untuk mengkomunikasikan kata-kata tertentu melalui suara yang dibuatnya. **Penting untuk diingat bahwa arti gambar itu tidak relevan**, ini semua tentang bunyi kata yang diwakili oleh gambar itu.



4 Contoh



Untuk mengatakan kalimat '**I see you**', dalam Rebus ini akan ditulis dengan gambar-gambar yang mewakili kata '**eye sea ewe**'. Kedengarannya sama, bukan? Dengan menggambar piktograf mata, laut, dan domba betina, pesan yang sama dapat dikomunikasikan meskipun makna gambar tersebut tidak ada hubungannya dengan keseluruhan kalimat.

REPUBLIC 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 : EC00202357829, 21 Juli 2023

Pencipta

Nama : **Budi Darmo dan Fico Marcellino Bendry**
Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Budi Darmo dan Fico Marcellino Bendry**
Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**
Judul Ciptaan : **Pengenalan Sistem “Rebus” Dalam Kaitannya Dengan Desain Komunikasi Visual**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 21 Juli 2023, di Jakarta
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000490763

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 Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.