

Perancangan Media Informasi Yang Unik Dalam Upaya Mengenalkan Risograph Sebagai Metode Cetak Alternatif Bagi Komunitas Kreatif

Mohd. Rayhan Fadhilah^{1*}, Anin Ditto², Aryadwipa A. Faradhiga³

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}17rayfadhilah@email.com, ²anin.printmaking.ditto@gmail.com, ³faradhigaarya@gmail.com

Abstrak

Perkembangan praktik penerbitan independen dan meningkatnya minat terhadap metode cetak alternatif mendorong munculnya risograph sebagai teknik cetak yang populer di kalangan komunitas kreatif. Dengan perkembangan tersebut, ketersediaan sumber dan akses informasi yang lengkap dan terpercaya di Indonesia masih sangat terbatas. Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk merancang media informasi mengenai risograph sebagai metode cetak alternatif yang informatif, menarik, dan mudah diakses oleh pelaku kreatif. Metode perancangan yang digunakan meliputi observasi, penyebaran angket, studi pustaka, serta wawancara dengan pelaku risograph di Indonesia. Data yang diperoleh kemudian diolah menjadi konsep verbal dan visual yang diterapkan ke dalam bauran media, dengan buku bacaan sebagai media utama, didukung oleh media audio visual dan media cetak pendukung lainnya. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penyajian informasi risograph melalui pendekatan editorial yang terstruktur, dipadukan dengan visual yang menonjolkan karakter hasil cetak, mampu membantu audiens memahami risograph tidak hanya sebagai teknik, tetapi juga sebagai ajang mengeksplorasi minat. Melalui perancangan ini, Risopedia diharapkan dapat menjadi sumber rujukan awal yang relevan serta mendorong perluasan ekosistem risograph di kalangan komunitas kreatif Indonesia.

Kata Kunci: risograph, media informasi, metode cetak, komunitas kreatif, penerbitan independen

PENDAHULUAN

Percetakan (*printing*) merupakan salah satu format media primer yang sulit dicari penggantinya selama lebih dari 500 tahun. *Printing* bahkan dianggap sebagai salah satu kebutuhan primer manusia (Watkins, 2012). Proses cetak dalam metode reproduksi grafika (MRG) terdiri dari empat jenis, yaitu proses cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*lithography*) dan cetak saring (*screen printing*) (Bahari, 2008). Risograph merupakan metode cetak yang menggabungkan prinsip cetak analog dengan sistem duplikasi mesin, menghasilkan karakter visual khas berupa warna spot, tekstur tinta berlapis, serta ketidaksempurnaan cetak yang unik. Dalam beberapa tahun terakhir, risograph kembali diminati oleh komunitas kreatif global sebagai medium eksplorasi visual dan produksi karya cetak independen (Kipphan, 2001; Sihombing, 2023). Namun, di Indonesia—khususnya di luar kota-kota besar—pemahaman mengenai risograph masih tergolong rendah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa dan pelaku kreatif belum mengenal risograph secara menyeluruh, baik dari aspek sejarah, karakter visual, maupun proses teknisnya. Keterbatasan akses informasi yang komprehensif menjadi salah satu faktor utama yang menghambat pemanfaatan risograph sebagai metode cetak alternatif di ranah kreatif lokals.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh minimnya media informasi yang secara khusus membahas risograph dalam format yang terstruktur, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan audiens kreatif. Media informasi dapat dipahami sebagai alat grafis yang digunakan untuk menangkap dan memproses kembali informasi-informasi visual secara efektif (Sobur, 2013). Informasi yang tersedia umumnya tersebar di media daring dan bersifat parsial. Padahal, media cetak berbasis editorial design memiliki potensi sebagai sarana edukasi visual yang mampu menyampaikan informasi kompleks secara sistematis dan berkelanjutan (Landa, 2014; Kusrianto, 2007). Media cetak menjadi alat utama yang penting dalam pertukaran dan penyebaran informasi, gagasan, dan hiburan (William L. Rivers, 2003). Media cetak meliputi koran atau surat kabar, tabloid, majalah, buku, newsletter, dan buletin (Nuraeni, R. & Fitriawan, R. A, 2017). Buku adalah kumpulan kertas yang berisi informasi berupa tulisan atau gambar yang terbagi menjadi dua kategori yaitu buku fiksi dan non-fiksi. (Kurniasih dalam Lestari & Aditiya, 2018; Soedarso, 2015; Hartuti, 2020).

Salah satu penelitian dan perancangan oleh Febrian (2024) merancang media informasi berupa *zine* tentang risograph sebagai teknik cetak ramah lingkungan dengan fokus pada mahasiswa desain. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum menghadirkan media informasi yang komprehensif dan terstruktur sebagai rujukan utama, serta belum mengintegrasikan pendekatan editorial dengan bauran media pendukung secara terpadu. Kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dijawab melalui perancangan media informasi yang lebih menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan dan kajian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi mengenai risograph sebagai metode cetak alternatif melalui pendekatan desain komunikasi visual. Media utama yang dirancang berupa buku non-fiksi yang didukung oleh media *audio visual* dan media cetak pendukung lainnya. Perancangan ini diharapkan dapat

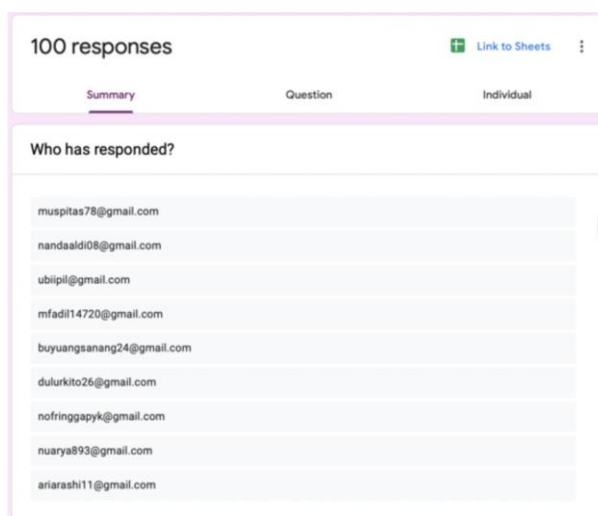
meningkatkan pemahaman pelaku kreatif terhadap risograph, memperluas akses informasi yang kredibel, serta mendorong eksplorasi dan pengembangan ekosistem cetak alternatif di Indonesia secara berkelanjutan.

METODE PERANCANGAN

Tahapan Perancangan Karya

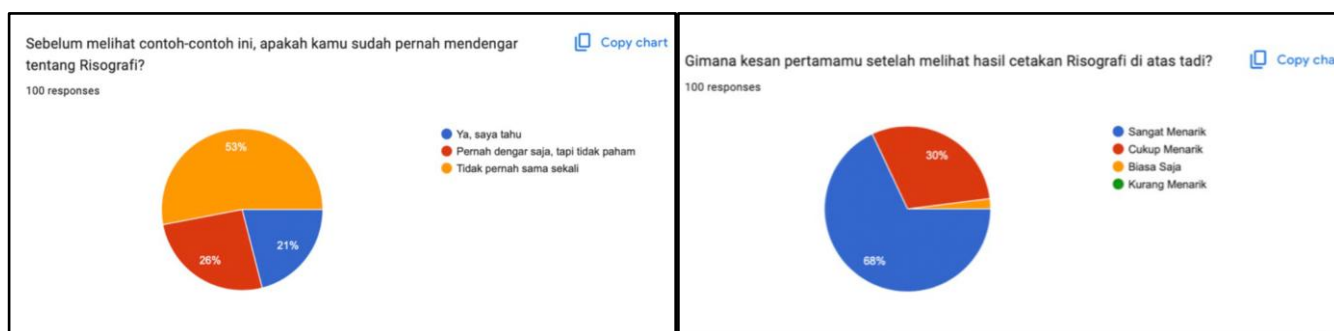
Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif yang dipadukan dengan metode perancangan desain komunikasi visual. Pendekatan ini digunakan untuk memahami permasalahan rendahnya pengetahuan dan akses informasi mengenai risograph sebagai metode cetak alternatif di kalangan pelaku kreatif, serta merumuskan solusi media informasi yang sesuai dengan karakter audiens dan tujuan perancangan.

Tahap awal perancangan diawali dengan persiapan karya melalui identifikasi permasalahan dan pengumpulan data awal. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap mahasiswa dan pelaku kreatif di bidang desain komunikasi visual, seni rupa, dan fotografi untuk mengetahui tingkat pengetahuan, minat, serta pengalaman mereka terhadap risograph. Selain itu, studi pustaka dilakukan melalui buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang membahas risograph, media cetak, dan editorial design sebagai landasan konseptual perancangan.



Gambar 1

Kuisiener Online: Nama-nama Responden
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2024)



Gambar 2

Contoh pertanyaan Kuisiener Online
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2024)

Tahap pengumpulan data dilanjutkan dengan penyebaran angket/kuesioner kepada 100 responden yang merupakan calon audiens utama. Kuesioner digunakan untuk mengukur pengetahuan dasar, persepsi visual, serta preferensi media informasi terkait risograph. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*) untuk memetakan permasalahan, menentukan sasaran audiens, serta merumuskan strategi perancangan media informasi yang tepat.

Tahap perancangan karya diwujudkan melalui pengembangan konsep verbal dan visual yang diterapkan ke dalam media utama berupa buku editorial informatif. Buku dirancang dengan pendekatan visual yang menonjolkan karakter hasil cetak risograph. Media utama ini didukung oleh bauran media pendukung berupa video dokumenter, *guidebook*, kartu panduan warna, infografis, dan merchandise sebagai sarana perluasan jangkauan informasi. Proses pengujian dilakukan secara konseptual dengan meninjau kesesuaian hasil perancangan terhadap tujuan awal, data penelitian, serta karakteristik audiens. Melalui tahapan

perancangan yang terstruktur ini, diharapkan media informasi yang dihasilkan mampu menyampaikan pengetahuan mengenai risograph secara efektif, relevan, dan aplikatif bagi komunitas kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan Media Informasi

Perancangan media informasi risograph berangkat dari permasalahan terbatasnya sumber rujukan yang membahas risograph secara komprehensif, khususnya dalam konteks praktik kreatif di Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan angket, ditemukan bahwa sebagian besar audiens mengenal risograph secara parsial, terbatas pada aspek visualnya, tanpa memahami karakter teknis, proses produksi, serta potensi eksploratif medium tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya media informasi yang tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga kontekstual dan aplikatif bagi pelaku kreatif.

Sebagai solusi, perancangan ini mengusung pendekatan *editorial design* yang menggabungkan narasi informatif dengan eksplorasi visual khas risograph. Media dirancang untuk menyampaikan risograph tidak semata sebagai teknik cetak, melainkan sebagai medium kreatif dengan karakter eksperimental, keterbatasan teknis, dan nilai estetika yang khas. Pendekatan ini diharapkan mampu membangun pemahaman yang lebih utuh sekaligus mendorong eksplorasi kreatif audiens.

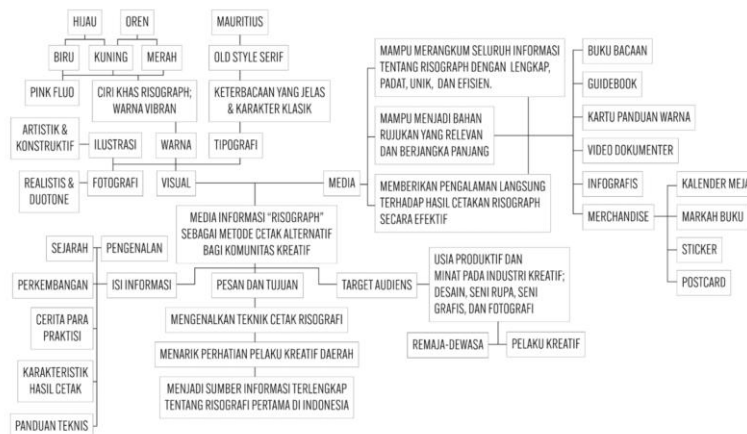
Konsep Verbal dan Visual

Konsep verbal disusun dengan gaya bahasa informatif, reflektif, dan tidak menggurui, agar mudah dipahami oleh audiens usia 18–30 tahun. Informasi disajikan secara bertahap, mulai dari pengenalan risograph, sejarah singkat, karakter visual, hingga praktik dan pengalaman pelaku. Penggunaan istilah teknis dipertahankan untuk menjaga akurasi informasi, dengan penjelasan kontekstual agar tetap komunikatif.

Konsep visual menekankan karakter analog, tekstur cetak, dan ketidaksempurnaan yang menjadi ciri khas risograph. Elemen visual seperti grain, misregistration, dan warna-warna solid diterapkan secara konsisten untuk memperkuat identitas visual media. Tipografi dipilih dengan mempertimbangkan keterbacaan dan karakter editorial, sehingga mendukung fungsi buku sebagai media informasi sekaligus artefak visual.

Proses Penciptaan Media

Proses penciptaan diawali dengan tahap eksplorasi konsep melalui brainstorming dan penyusunan moodboard untuk menentukan arah visual dan narasi. Tahap ini berfungsi sebagai acuan dalam menjaga konsistensi desain pada seluruh media. Selanjutnya dilakukan pengembangan sketsa tata letak dan ilustrasi sebagai dasar visualisasi konten sebelum masuk ke tahap digitalisasi.



Gambar 3

Brainstorming

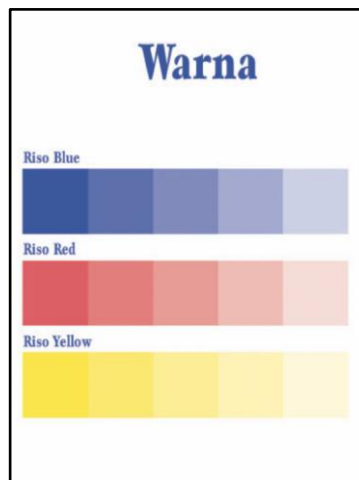
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

**Gambar 4***Moodboard*

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

Studi tipografi dilakukan dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, karakter editorial, dan kesesuaian dengan nuansa analog. Tipografi sans-serif digunakan sebagai *body text* karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan tampilan yang bersih, sementara tipografi display dengan karakter tegas digunakan pada judul dan penekanan visual untuk memperkuat identitas editorial. Kombinasi tipografi ini mendukung penyampaian informasi yang jelas sekaligus menjaga karakter visual yang ekspresif.

Studi warna difokuskan pada eksplorasi warna-warna solid dengan kontras tinggi yang merepresentasikan karakter cetak risograph. Palet warna disusun berdasarkan keterbatasan dan karakter tinta risograph, dengan dominasi warna primer dan sekunder yang diaplikasikan secara berlapis. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga menegaskan identitas visual yang khas dan konsisten pada seluruh media.

**Gambar 5***Warna*

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

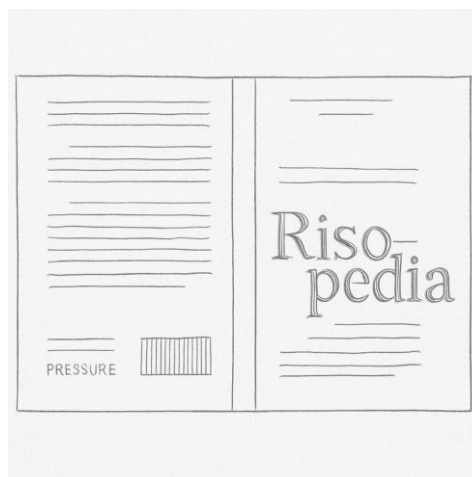
Perancangan logo dilakukan sebagai bagian dari pembentukan identitas visual Risopedia. Logo dirancang dengan pendekatan tipografis yang sederhana dan fleksibel, sehingga mudah diaplikasikan pada berbagai media cetak dan digital. Bentuk logo menekankan kesan editorial dan eksperimental, selaras dengan semangat risograph sebagai medium cetak alternatif yang terbuka terhadap eksplorasi visual.

**Gambar 6**

Logo

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

Tahap sketsa dilakukan untuk memetakan tata letak, komposisi visual, serta hubungan antara teks dan ilustrasi sebelum masuk ke tahap digitalisasi. Sketsa berfungsi sebagai alat eksplorasi awal untuk menguji hierarki informasi, ritme visual, dan alur baca. Hasil sketsa kemudian dikembangkan ke dalam desain digital dengan tetap mempertahankan karakter analog melalui tekstur, grain, dan ketidaksempurnaan visual yang terkontrol.

**Gambar 7**

Sketsa sampul buku

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

Proses produksi audio visual dilakukan sebagai bagian dari media pendukung yang bertujuan memperluas jangkauan penyampaian informasi Risograph. Produksi diawali dengan penyusunan konsep narasi dan *storyboard* yang disesuaikan dengan konten buku Risopedia. Tahap pengambilan gambar dilakukan dengan pendekatan dokumenter-edukatif untuk menampilkan praktik risograph secara autentik, menekankan proses, detail visual, serta suasana kerja studio. Tahap pascaproduksi meliputi penyuntingan gambar, penyesuaian warna, penambahan teks informatif, dan pengolahan *audio* agar selaras dengan identitas visual dan narasi editorial. Media *audio visual* ini berfungsi sebagai penguat pesan utama serta sarana distribusi informasi melalui *platform digital*.



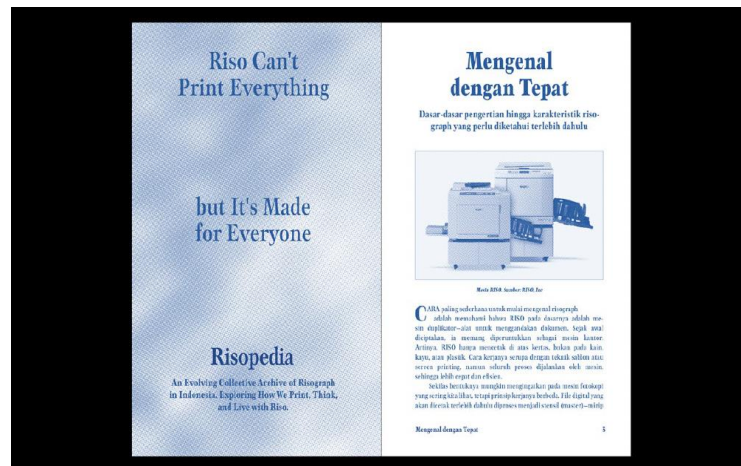
Gambar 8

Shooting audio visual

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

Hasil Perancangan Media Informasi

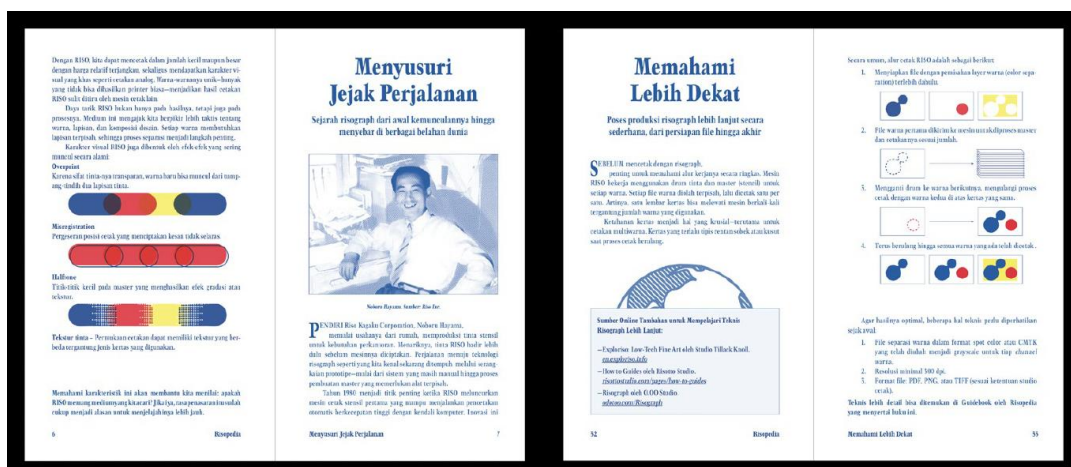
Hasil utama perancangan ini adalah buku editorial Risopedia sebagai media informasi mengenai risograph. Buku ini menyajikan konten yang terstruktur, mencakup pengenalan risograph, perkembangan praktiknya, karakter visual, serta panduan awal bagi pelaku kreatif. Penyajian konten didukung oleh ilustrasi, dokumentasi visual, dan tata letak yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pembaca.



Gambar 9

Finalisasi halaman buku

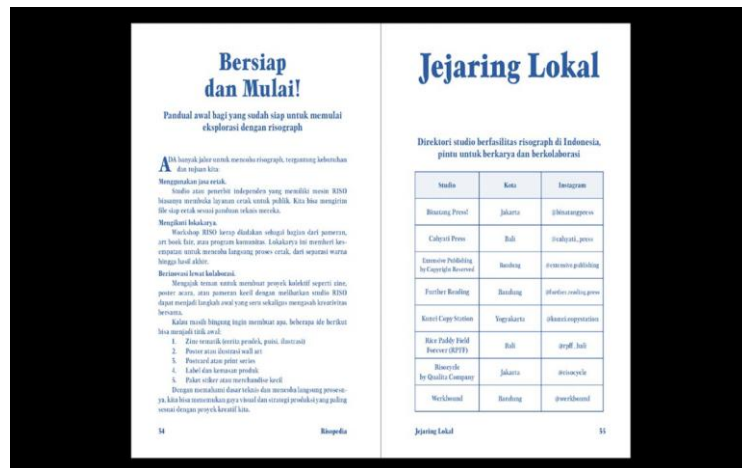
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)



Gambar 10

Finalisasi halaman buku

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)



Gambar 11
Finalisasi halaman buku
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhillah, 2025)

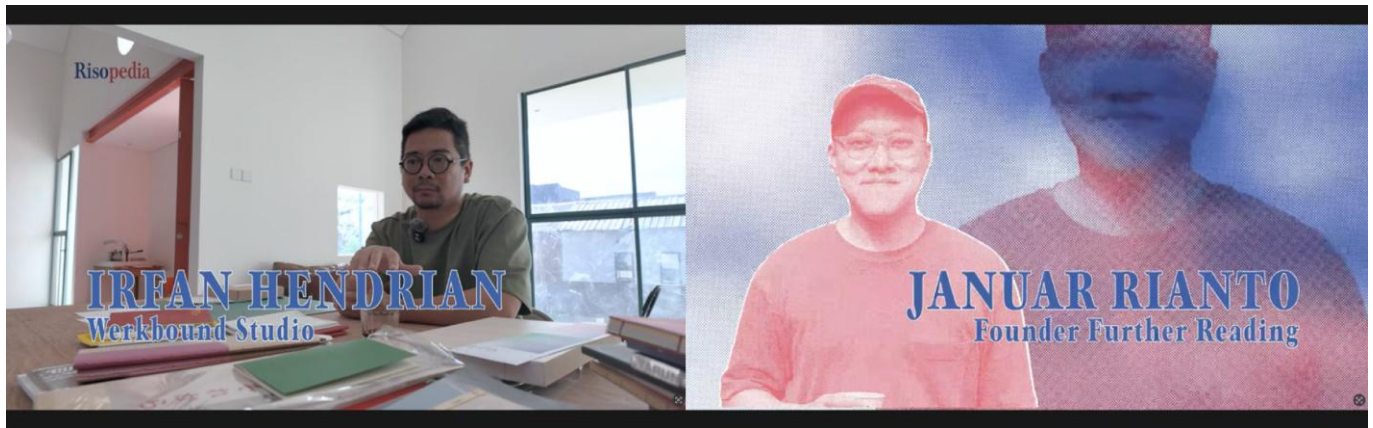
Sebagai pelengkap buku Risopedia sebagai media utama, dirancang media pendukung berupa *guidebook* teknis, *color card*, dan video dokumenter untuk memperkuat pemahaman audiens terhadap praktik risograph. *Guidebook* disusun secara ringkas dan aplikatif sebagai panduan persiapan karya sebelum proses cetak, sementara *color card* berfungsi memperkenalkan karakter warna tinta risograph, termasuk hasil tumpang tindih warna dan potensi misregistration, sehingga membantu proses eksplorasi visual secara lebih konkret. Video dokumenter dirancang sebagai media audiovisual pendukung dengan pendekatan naratif-edukatif yang menampilkan proses kerja, karakter visual, dan sudut pandang pelaku risograph, serta berfungsi memperluas jangkauan informasi melalui platform digital sekaligus memperkuat konten buku utama.



Gambar 12
Finalisasi *Guidebook*
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhillah, 2025)

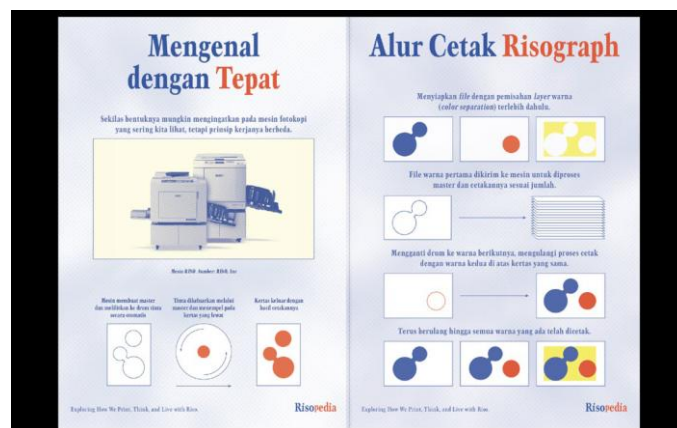


Gambar 13
Finalisasi *Color Card*
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhillah, 2025)



Gambar 14
Finalisasi Video Dokumenter
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

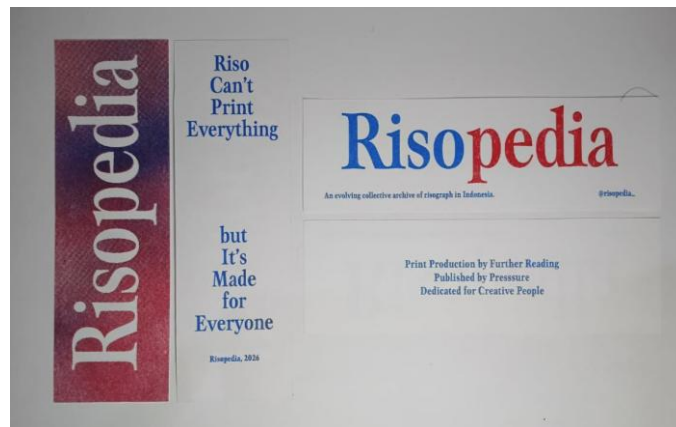
Media pendukung lainnya meliputi infografis dan *merchandise* yang dirancang untuk memperluas distribusi informasi serta memperkuat identitas visual Risopedia. Poster dan infografis berfungsi sebagai media ringkas yang menyajikan informasi kunci mengenai risograph secara visual dan mudah dipahami, sementara media sosial digunakan sebagai sarana publikasi dan edukasi berkelanjutan melalui konten visual yang adaptif terhadap platform digital. Merchandise dirancang sebagai media pengingat visual (*visual reminder*) yang merepresentasikan karakter risograph dan memperkuat keterikatan audiens terhadap proyek perancangan. Seluruh media pendukung ini dirancang secara konsisten dengan konsep verbal dan visual utama agar membentuk sistem komunikasi yang terpadu.



Gambar 15
Finalisasi infografis
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)



Gambar 16
Finalisasi kalender mini
(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

**Gambar 17**

Finalisasi markah buku

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

**Gambar 18**

Finalisasi T-Shirt

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

**Gambar 19**

Finalisasi Stickerpack

(Sumber: Mohd. Rayhan Fadhilah, 2025)

Pembahasan

Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan editorial design yang dipadukan dengan eksplorasi visual khas risograph mampu menghadirkan penyampaian informasi yang lebih kontekstual dan relevan bagi audiens kreatif. Pendekatan ini memungkinkan informasi tidak hanya disajikan sebagai pengetahuan teknis, tetapi juga sebagai narasi yang

menekankan nilai proses, keterbatasan medium, serta potensi eksploratif risograph. Dengan demikian, audiens diajak memahami risograph sebagai praktik kreatif yang menempatkan eksperimen dan proses sebagai bagian penting dari hasil karya.

Selain itu, penggunaan narasi yang bersifat reflektif dan tidak menggurui berperan dalam membangun kedekatan antara media dan audiens. Penyajian konten yang menggabungkan informasi faktual dengan sudut pandang pengalaman pelaku membantu audiens melihat risograph secara lebih utuh, baik dari aspek visual, teknis, maupun konseptual. Hal ini sejalan dengan prinsip desain komunikasi visual yang menekankan peran desain sebagai alat mediasi antara informasi kompleks dan pemahaman audiens.

Integrasi antara media cetak sebagai media utama dan media audiovisual serta media pendukung lainnya terbukti memperkuat efektivitas penyampaian informasi. Keberagaman format memungkinkan audiens mengakses konten sesuai dengan preferensi dan kebiasaan konsumsi media masing-masing. Melalui pendekatan lintas media ini, perancangan Risopedia tidak hanya berfungsi sebagai media informasi alternatif, tetapi juga berpotensi berkontribusi dalam memperluas pemahaman dan mendorong perkembangan ekosistem risograph di kalangan komunitas kreatif Indonesia.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan media informasi Risopedia menunjukkan bahwa keterbatasan sumber rujukan yang komprehensif mengenai risograph berpotensi menghambat pemahaman dan eksplorasi medium ini di kalangan pelaku kreatif. Melalui pendekatan desain komunikasi visual berbasis editorial design, perancangan ini berhasil menghadirkan media informasi yang tidak hanya menjelaskan risograph dari sisi teknis dan historis, tetapi juga menempatkannya sebagai medium kreatif yang menekankan nilai proses, eksperimen, dan karakter visual yang khas. Penyajian informasi yang terstruktur, dipadukan dengan pendekatan visual analog dan narasi reflektif, membantu menyederhanakan konsep yang sebelumnya dianggap kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh audiens.

Buku Risopedia sebagai media utama, yang didukung oleh *guidebook* teknis, *color card*, video dokumenter, serta media pendukung lainnya, membentuk sistem komunikasi yang saling melengkapi. Integrasi berbagai media ini memungkinkan penyampaian informasi dilakukan secara lebih luas, adaptif, dan sesuai dengan kebiasaan konsumsi media audiens kreatif. Dengan demikian, perancangan Risopedia tidak hanya berfungsi sebagai media informasi alternatif, tetapi juga berpotensi menjadi rujukan awal yang relevan serta mendorong tumbuhnya minat dan eksplorasi risograph secara berkelanjutan di lingkungan komunitas kreatif Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses perancangan dan penulisan karya ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan secara konsisten selama proses perancangan dan penyusunan artikel, sehingga karya ini dapat tersusun secara runtut dan sesuai dengan kaidah penulisan akademik.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada para pelaku risograph serta pihak-pihak lain yang terlibat dalam proses produksi karya, baik melalui pemberian informasi, dokumentasi, maupun pertukaran gagasan yang memperkaya konten Risopedia. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada para responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian angket, serta kepada keluarga dan rekan-rekan yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan motivasi. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif bagi pengembangan pengetahuan dan praktik risograph di kalangan komunitas kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. 2008. Kritik Seni Wacana, Apresiasi, dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Febrian, Muhammad. 2024. Perancangan Media Informasi Berupa Zine Mengenai Risograph Sebagai Teknik Cetak Ramah Lingkungan. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Telkom University.
- Hartuti, Wiwik D. 2020. Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN
- Kipphan, Helmut. 2001. Handbook of Print Media. Berlin. Germany.
- Kusrianto, A. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- Landa, R. 2014. Graphic design solutions 5th Edition. Massachusetts: Wadsworth.
- Lestari, S., & Aditiya, R. (2018). Pengembangan buku nonfiksi sebagai media pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.
- Nuraeni, R. & Fitriawan, R. A. (2017). Jurnalistik media. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sihombing, D. (2023). Sekelumit soal RISO di Indonesia. Grafis Masa Kini. <https://grafismasakini.com/article/sekelumit-soal-riso-di-indonesia>

Sobur, A. (2013). Semiotika komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Soedarso. (2015). Seni dan desain. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Watkins, J. (2012). The history of printing. London: British Library.

William L. Rivers dkk. 2003. Media Massa dan Masyarakat Modern, Jakarta : Prenada Mediaw