

ARTIKEL ILMIAH
STRATA 1 (S1)

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI SENI JEGOG JEMBRANA
DI KALANGAN REMAJA BALI**



NI GUSTI AYU PUTU NILA SARI
2011 06 014

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali, Indonesia
Email : ayunila19@gmail.com

ABSTRAK

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI SENI JEGOG JEMBRANA DI KALANGAN REMAJA BALI

Seni jegog diperkirakan muncul pada tahun 1912 yang ditemukan oleh seniman asal banjar Sebuah desa Dangin Tukad kecamatan Negara kabupaten Jembrana yaitu kiyang Gliduh. Perkembangan seni jegog tidak sepesat perkembangan seni musik lainnya yang ada di Bali. Hal ini dikarenakan sebagian dari masyarakat Bali yang belum tertarik untuk mengetahui dan mempelajari seni jegog. Remaja selaku generasi muda sudah mengetahui keberadaan Seni Jegog, namun pengetahuan remaja akan informasi tentang seni jegog sangatlah minim. Tidak sedikit dari mereka yang tidak mengetahui bagaimana asal mula dari seni jegog, bagaimana sejarahnya hingga terciptanya sebuah instrumen gamelan jegog serta nilai filosofi yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu, penulis berupaya dalam mensosialisasikan seni Jegog Jembrana ini kepada generasi muda melalui media komunikasi visual. Dalam perancangan media komunikasi visual perlu diketahui media yang efektif dan bagaimana merancang media komunikasi visual tersebut sebagai media sosialisasi seni Jegog Jembrana.

Proses pengumpulan data terkait perancangan media komunikasi visual sebagai media sosialisasi seni Jegog Jembrana dilakukan dengan cara observasi, kepustakaan, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya dianalisis dengan metode SWOT. Selain itu, digunakan juga berbagai teori dalam desain komunikasi visual seperti teori unsur visual, prinsip desain, teknis perwujudan, dan teori pendukung seperti teori pelestarian. Setelah melewati proses identifikasi kasus dan pembuatan konsep yaitu tradisional atraktif, maka dipilihlah media yang akan digunakan sebagai media sosialisasi seni Jegog Jembrana, antara lain *novel*, pembatas buku, pin, stiker, topi, *x-banner*, T-shirt, flyer, packaging CD, dan katalog media.

Melalui perancangan media komunikasi visual sebagai media sosialisasi seni Jegog Jembrana generasi muda diharapkan mau mengenal, mencintai dan turut serta melestarikan kesenian tradisional yaitu seni Jegog.

Kata Kunci : Desain komunikasi visual, Seni Jegog Jembrana, Remaja Bali

ABSTRACT

VISUAL COMMUNICATION DESIGN AS MEDIA SENI JEGOG JEMBRANA DISSEMINATION AMONG YOUTH BALI

Jegog art estimated to occur in 1912 discovered by artists from banjo Sebuah Dangin Tukad village in Jembrana regency State districts that kiyang Gliduh. Jegog art development is not as fast as the development of other musical arts in Bali. This is because most of the people of Bali who have not been interested to know and learn the art of jegog. Teens as young people already know the existence of Arts Jegog, but knowledge of adolescents to information about the arts jegog severely limited. Not a few of those who do not know how the origin of art jegog, how history to the creation of a gamelan instrument jegog and philosophical values contained therein. Therefore, the authors attempt to disseminate these Jembrana Jegog art to young people through the medium of visual communication. In the design of visual communication media need to know the media and how to design effective visual communication media such as socialization media art Jegog Jembrana.

The process of data collection related to the design of visual communication media as socialization media art Jembrana Jegog by observation, literature, interviews and documentation. Then analyzed with SWOT method. In addition, used also various theories in visual communication design such as the theory of visual elements, principles of design, technical embodiment, and the supporting theories like the theory of preservation. After passing through the process of identifying cases and making the concept that is traditionally attractive, the chosen media will be used as a medium for dissemination of art Jegog Jembrana, among other novels, bookmarks, pins, stickers, hats, x-banner, T-shirts, flyers, packaging CD and catalog media.

Through the design of visual communication media as socialization media art Jembrana Jegog younger generation would be expected to know, love and participate preserve traditional arts is the art Jegog.

Keywords: *Visual Communication Design, Art Jegog Jembrana, Bali Teens*

Latar Belakang

Seni jegog adalah seni tabuh khas dari Kabupaten Jembrana. Seni jegog hanya ada di kabupaten jembrana saja. Gamelan jegog merupakan salah satu perangkat gambelan Bali yang bilah-bilahnya terbuat dari bambu. Tiap-tiap tungguh instrumen yang membangun perangkat jegog itu sendiri terdiri dari delapan bilah, tergantung sedemikian rupa pada pelawahnya, dimainkan dengan dua buah panggul baik terbuat dari kayu maupun karet. Jegog memakai laras pelog empat nada dengan padantara yang khas sehingga akan menimbulkan laras yang sangat unik dan menarik (Rai, 2001 : 33).

Perkembangan seni jegog tidak sepesat perkembangan seni musik lainnya yang ada di Bali. Hal ini dikarenakan sebagian dari masyarakat Bali yang belum tertarik untuk mengetahui dan mempelajari seni jegog. Upaya pemerintah dalam mensosialisasikan seni Jegog Jembrana melalui salah satu programnya yaitu Pesta Kesenian Bali.

Beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya hal tersebut diantaranya adalah yang pertama kemajuan teknologi informasi (internet). Yang kedua, sifat keterbukaan masyarakat Bali terhadap budaya luar yang masuk. Yang ketiga secara psikologi, remaja merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Remaja cenderung memiliki sifat ikut-ikutan. Yang keempat pola pikir dan gaya hidup, remaja lebih tertarik pada budaya barat yang dianggap lebih keren, lebih masa kini dan mengikuti zaman. Generasi muda merupakan generasi yang memiliki tanggungjawab untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya yang telah diwariskan oleh nenek moyang kita dahulu. Seni Jegog merupakan aset budaya yang kita miliki, rasa bangga akan budaya yang dimiliki harus dipupuk sejak dini.

Rumusan Masalah

1. Media komunikasi visual apa saja yang tepat dan efektif sebagai media sosialisasi seni jegog Jembrana di kalangan remaja Bali ?
2. Bagaimana merancang media komunikasi visual sebagai media sosialisasi seni jegog Jembrana di kalangan remaja Bali ?

Tujuan

Agar masyarakat khususnya remaja sebagai generasi muda mengetahui dan ikut melestarikan warisan budaya yaitu seni jegog yang mana merupakan kesenian khas Jembrana.

Metode Perancangan

Adapun langkah-langkah berupa metode pengumpulan data dan kemudian metode analisa data yang digunakan yaitu proses desain menggunakan metode pengumpulan data berupa teks, dokumen, hasil wawancara yang ditemukan di lapangan selama penelitian di lakukan metode ini dibedakan berdasarkan sumbernya yaitu data primer dan sekunder.

Data Aktual

Adapun data-data mengenai teori-teori perancangan media komunikasi visual yang akan diterapkan berhubungan dengan pengerjaan tugas akhir ini adalah data-data ilmiah yang bisa dipertanggung jawabkan berasal dari sumber yang berkompeten.

Prinsip Desain Komunikasi Visual

Prinsip-prinsip desain ini nantinya digunakan sebagai patokan dalam memberikan penilaian terhadap alternatif desain yang dibuat untuk menentukan desain yang terbaik. Adapun prinsip-prinsip desain komunikasi visual yaitu, Prinsip Keseimbangan (*Balance*), Prinsip Ritme/Irama (*Rhythm*), Proporsi, Prinsip Kesatuan (*Unity*).

Aspek Teknik Perwujudan

Pada teknik perwujudan ini untuk menghasilkan media yang akan diwujudkan, harus melalui tahap atau proses cetak. Dalam hal ini proses cetak pada keseluruhan media menggunakan teknik cetak *digital print*.

Teori Pendukung Kasus

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks, dan simbol (Tinarbuko, 2009 : 17).

Data Faktual

Data faktual merupakan data yang diperoleh berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan atau berdasarkan dilapangan yang sebenarnya. Data ini digunakan sebagai materi dan sample untuk merancang.

Nama Objek

Dalam penyusunan Skripsi Karya Studio ini judul yang diangkat adalah “Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Sosialisasi Seni Jegog Jembrana di Kalangan Remaja Bali”.

Pengelola

Seni Jegog yang berasal dari kabupaten Jembrana merupakan aset budaya yang dimiliki oleh Bali. Seni jegog disosialisasikan oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali melalui Pesta Kesenian Bali.

Potensi Kasus

Perkembangan seni Jegog tidak sepesat perkembangan seni musik lainnya yang ada di Bali. Hal ini dikarenakan sebagian dari masyarakat Bali yang belum tertarik untuk mengetahui dan mempelajari seni Jegog. Generasi muda sudah mengetahui keberadaan Seni Jegog, namun pengetahuan remaja akan informasi tentang seni jegog sangatlah minim. Tidak sedikit dari mereka yang tidak mengetahui bagaimana asal mula dari seni Jegog, bagaimana sejarahnya hingga terciptanya sebuah instrumen gamelan Jegog serta nilai filosofi yang terkandung didalamnya.

Sintesa

Guna mencapai tujuan yang diinginkan maka akan dirancang beberapa media komunikasi visual yang efektif dan efisien dan tentunya mampu untuk mensosialisasikan seni Jegog Jembrana. Media sosialisasi yang akan dibuat diantaranya sebagai berikut :

a. Media

Media yang akan didesain untuk mensosialisasikan seni Jegog Jembrana menggunakan media lini bawah (*below the line media*).

Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi goresan tangan digital dengan gaya visual kartun. Ilustrasi yang dibuat nantinya adalah ilustrasi

yang mengambil bentuk asli seni Jegog Jembrana, kegiatan memainkan instrument tersebut. Kemudian akan dikomposisikan sedemikian rupa sesuai dengan media yang akan dibuat sehingga terlihat menarik dan tentunya media yang dibuat menjadi lebih efektif dan komunikatif.

Tipografi

Tipografi yang akan digunakan adalah jenis huruf *san serif* dan *script*, namun tetap harmonis dengan memperhatikan kejelasan kemudahan dalam membacanya.

b. Warna

Warna yang akan digunakan warna primer, sekunder. Menggunakan warna-warna yang cerah agar dapat memberikan kesan atraktif, semangat, kreatif dan ceria.

c. Ukuran dan Bahan

Ukuran menggunakan satuan centimeter (cm), sedangkan bahan yang dipakai disesuaikan dengan kebutuhan media sosialisasi yang akan dibuat.

d. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan di dalam mewujudkan media komunikasi visual untuk sosialisasi seni Jegog Jembrana adalah teknik cetak digital.

Konsep Desain

Konsep dasar perancangan media komunikasi visual dalam mensosialisasikan seni jegog Jembrana adalah Tradisional dan Atraktif. Tradisional merupakan sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. (<http://artikata.com/arti-354966-tradisional.html>). Sedangkan atraktif yang artinya menarik dan menyenangkan atau kegembiraan. Adapun slogan dalam konsep ini adalah “Kenali, Cintai, dan Lestarikan”.

Strategi Media

- Segmentasi Geografi

Daerah yang menjadi sasaran sosialisasi ini adalah semua kabupaten yang ada di Bali.

- Segmentasi Demografi

Peninjauan dilakukan terhadap khalayak sasaran yang akan diperuntukkan dalam merancang media sosialisasi. Demografi sasaran sosialisasi ini adalah remaja Bali yang rentang usianya antara 12 – 15 tahun (masa remaja awal).

- Segmentasi Psikologi

Desain yang dibuat disesuaikan dengan dengan kondisi psikologi masyarakat yang seperti diketahui sebagian besar orang cenderung lebih senang melihat daripada membaca apabila melihat suatu tampilan media untuk memperoleh informasi.

- Segmentasi Prilaku

Ditinjau dari perilaku, dimana merupakan jangkauan pemakaian dan loyalitas atau kesukaan. Desain media komunikasi visual diharapkan dapat menarik perhatian sesuai dengan sasaran dan efektif dalam penyampaian pesan maupun informasinya, serta memiliki ciri khas desain agar mudah dikenali.

Panduan Media

1. Novel

Novel adalah sebuah karya sastra yang mengisahkan atau menceritakan tentang kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan dan juga sesamanya. (www.pengertianku.net/).

2. Pembatas buku

Pembatas buku adalah souvenir atau aksesoris buku yang dibutuhkan untuk menandai sampai halaman mana buku tersebut sudah di baca oleh pemiliknya. (www.anneahira.com 12/12/2015)

3. *Packaging CD*

Packaging CD berfungsi sebagai pengaman atau pelindung selain itu juga berfungsi sebagai daya tarik dari suatu produk atau media komunikasi grafis (Pujiriyanto, 2005 : 18).

4. X-Banner

X-Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri. (<http://gleenok.blogspot.com/pengertian-banner./10/10/2015>).

5. T-Shirt

T – shirt merupakan media komunikasi grafis yang dicetak diatas kain katun atau TC. Cara mencetaknya adalah menggunakan teknik cetak saring atau sablon (Pujirianto, 2005 : 28).

6. Topi

Topi adalah bentuk tutup kepala. Selain sebagai accesories topi dirancang untuk kehangatan dan sebagai penahan atau penghalang silau matahari terhadap mata (www.topiku-topi.co.id 10/10/2015).

7. *Flayer*

Media komunikasi grafis yang dibuat dengan ukuran yang relatif kecil dan biasanya hanya satu lembar. (Pujirianto 2005 : 19).

8. Stiker

Stiker merupakan media komunikasi grafis tentang produk, jasa atau identitas yang dapat ditempel pada berbagai tempat. Umumnya berbahan kertas vinyl yang mengandung perekat (Pujirianto, 2005 : 17).

9. Pin

Pin adalah salah satu media promosi yang umum dan sering kita temukan dimana-mana yang sering ditempel dipakaian dan tas (www.pin-ki.co.id 15/10/2015).

10. Katalog Karya

Katalog karya merupakan sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk atau layanan usaha dan kadang- kadang dilengkapi dengan gambar. (Kusrianto, 2007 : 331).

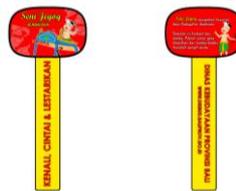
Visualisasi Desain

1. Novel



Bahan : Cover : art paper 310gsm
Halaman isi : HVS 100gsm
Ukuran : 16cm x 13 cm

2. Pembatas buku



Bahan : art paper 310gsm laminasi doff
Ukuran : 14cm x 6cm

3. Pin



Bahan : art paper 150gsm laminasi doff
Ukuran : diameter 6 cm

4. T-shirt



Bahan : cotton combed 20s
Ukuran : S, M, L & XL

5. Stiker



Bahan : stiker vinyl
Ukuran : diameter 6cm

6. X-banner



Bahan : luster
Ukuran : 160cm x 60cm

7. Flyer



Bahan : art paper 150gsm
Ukuran : 15cm x 10cm

8. Packaging CD



Bahan : art paper 150gsm
Ukuran : 15cm x 15cm

9. Topi



Bahan : topi snapback
Ukuran : S, M & L

10. Katalog karya



Bahan : cover art paper 310gsm
Halaman isi : art paper 150gsm
Ukuran : 15cm x 15cm

Kesimpulan

- Media terpilih yaitu, novel, pembatas buku, packaging CD, X-Banner, T-shirt, topi, pin, stiker, flyer dan katalog yang mampu menarik minat komunikasi untuk mengetahui tentang seni Jegog Jembrana hingga mau untuk mengetahui hingga akhirnya turut melestarikannya.
- Merancang media komunikasi visual yang tepat dan sesuai dengan kriteria desain untuk sosialisasi, dilakukan dengan menganalisa tahapan yaitu pengumpulan data yang kemudian di analisis dengan metode SWOT, selanjutnya penentuan konsep dalam pelestarian seni Jegog Jembrana yaitu “Tradisional Atraktif”.

Saran

- Dalam memulai perancangan desainer harus memperhatikan proses dalam hal menganalisa data bagaimana agar tercipta desain komunikasi visual yang efektif dan efisien.
- Perencanaan dan konsep yang terstruktur dalam proses perancangan suatu media komunikasi visual dapat menunjang usaha sosialisasi terhadap aset budaya.

DAFTAR PUSTAKA

Aryasa, I WM, 1984/1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.

Bandem, I Made, 1986. *Prakempa, Sebuah Lontar Gamelan Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.

Dibia, I Wayan, 1977/1978. *Pengantar Karawitan Bali*. Denpasar : Proyek Peningkatan/Pengembangan ASTI Denpasar.

Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, 2001. *Penerima Penghargaan Seni Dharma Kusuma*. Denpasar : Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.

Haryanto,dkk.2000. *Metode Penulisan dan Pengkajian Karya Ilmiah*.Jakarta:EGC

Husnaini, Usman dan Purnomo, Setiady Akbar.2009.*Metodologi Penelitian Sosial*.Jakarta:PT. Bumi Aksara

Hendratman, Hendi.2014. *Computer Graphic Design*.Bandung:INFORMATIKA

Indrajaya, Richie.2008..*Jangan Takut Mulai Bisnis*.Jakarta:MeBook

Kusrianto, Adi.2007.*Pengantar Desain Komunikasi Visual*.Yogyakarta:ANDI

Rai S, I Wayan, 2001. *GONG Antologi Pemikiran*. Denpasar : Bali Mangsi.

Sarwono,Jonathan dan Lubis, Harry.2007.*Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*.Yogyakarta:ANDI

Supriyono,Rakhmat.2010.*Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*.Yogyakarta:ANDI

Suyanto,M.2006.*Strategi Perancangan Iklan Outdoor Kelas Dunia*.Yogyakarta:ANDI

Triadi, Dendy & Bharata, Sukma.2010.*Ayo Bikin IKLAN ! - Menahami Teori & Praktek Iklan Media Lini Bawah*.Jakarta:PT. Elek Media Komputindo

Tinarbuko,Sumbo.2009.*Semiotika Komunikasi Visual*.Yogyakarta:Jalasutra

Kusrianto, Adi.2007.*Pengantar Desain Komunikasi Visual*.Yogyakarta:ANDI

DAFTAR SUMBER

I Ketut Suwentra. (wawancara 9 Agustus 2015)

I Ketut Nadiasa. (wawancara, 14 Agustus 2015)

I Gusti Ketut Sudarma (wawancara, 20 Agustus 2015)

I Gusti Komang Artika (wawancara, 21 Agustus 2015)

Putu Sedana, S.Sn, M.Si (wawancara, 1 Oktober 2015)

Format Penilaian Desain, mata kuliah Desain Komunikasi Visual V 18/9/2014

<http://pejalantangguh.blogspot.com>, diakses:26/2/2015

<http://antariksaarticle.blogspot.com>, diakses: 26/2/2015

<http://varadiva.blogspot.com/2013/05/definisi-seni-menurut-para-ahli.html>, diakses: 26/2/2015

http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis, diakses: 26/1/2015

<http://artikata.com/arti-354966-tradisional.html>, diakses: 26/2/2015

<http://www.isi-dps.ac.id/wp-content/uploads/2010/01/3-Local-Content-DalamKarakter-DKV-Untuk-Membangun-Keunggulan-Budaya-Lokal.pdf>,28Oktober 2014

<https://jatspacebox.wordpress.com/2013/04/20/headlines-subheadlines-and-slogans>, 2014

<http://www.balipost.co.id>/diakses:10/11/2014

<http://rare-angon.blogspot.com>/3/1/2015

s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/

sumber:s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/

s-mediantl.com/diakses/12/1/2015

s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/

s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/

s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/

<http://pejalantangguh.blogspot.com/> diakses:26/2/2015

<http://artikata.com/arti-354966-tradisional.html>, diakses: 26/2/2015

<http://www.artikata.com/arti-325291-dinamis.html>, diakses: 8/4/2015

<http://id.wikipedia.org/wiki/Kalender>, diakses pada 6/4/2015

<http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=kartu&varbidang=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel>, diakses pada 8/4/2015

<http://gleenok.blogspot.com/2013/07/pengertian-banner.html?m=1> diakses pada 8/4/2015

<http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>/diakses:26/11/2014