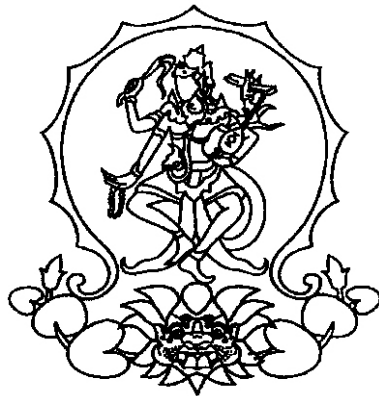


ARTIKEL ILMIAH

STRATA 1 (S1)

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEBAGAI SARANA KAMPANYE PELESTARIAN  
SENI UKIR BATU PADAS  
DI KABUPATEN  
BANGLI**



Oleh

**NAMA : I WAYAN SUADNYANA**  
**NIM : 2008 06 063**  
**PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

## ABSTRAK

### DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA KAMPANYE PELESTARIAN SENI UKIR BATU PADAS

#### DI KABUPATEN BANGLI

Oleh : I Wayan Suadnyana

Seni ukir batu padas merupakan salah satu jenis seni ukir menggunakan bahan batu padas yang didapat secara alamiah. Batu padas itu yang nantinya akan dijadikan media seni ukir dengan menggunakan alat-alat tertentu misalnya pahat. di Kabupaten Bangli terdapat hasil seni ukir batu padas yang dapat dilihat pada beberapa Pura, semisalnya Pura Kehen di Bangli, Pura Ulun Danu Batur di Desa *Pakraman* Batur, dan Pura Puseh di Srokadan yang merupakan salah satu bukti peninggalan-peninggalan peradaban Bali Kuna khususnya di daerah Kabupaten Bangli. Hal itu membuktikan bahwa seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli telah ada sejak zaman Bali Kuna. Perkembangan seni ukir batu padas, jika dilihat pada masa kekinian mengalami penurunan. Karena minat masyarakat di Desa Selat, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli terhadap seni ukir batu padas mulai menurun, untuk itulah perlu diadakan media komunikasi yang tepat dan efektif untuk memberi informasi sekaligus dapat melestarikan seni ukir batu padas kepada masyarakat di Kabupaten Bangli.

Tujuan khusus yang ingin dicapai antara lain adalah sebagai berikut. Agar terciptanya media komunikasi visual (iklan layanan masyarakat) yang menarik dan efektif untuk menginformasikan kepada masyarakat, remaja/SMK khususnya yang menekuni ekstra seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli mengenai pentingnya melestarikan seni ukir batu padas. Tujuan umum yang ingin dicapai adalah sebagai berikut: Agar masyarakat di Bali mulai sadar untuk melakukan pelestarian terhadap warisan leluhur tentang pentingnya seni ukir batu padas. Sebagai syarat menempuh tugas akhir. Untuk mengetahui proses atau cara dan konsep perancangan media kepada masyarakat, remaja/SMK di Kabupaten Bangli mengenai pentingnya melestarikan seni ukir batu padas.

Penulisan ini menggunakan metode pengumpulan data yakni metode pengumpulan data primer yang terdiri dari metode observasi, dan metode wawancara. Sedangkan metode pengumpulan data sekunder terdiri metode kepustakaan dan metode dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh adalah metode analisis SWOT. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat diketahui media kampanye yang diperlukan agar dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian seni ukir batu padas adalah poster, stiker, buku pembelajaran, CD Interaktif, tas kertas/ *paper bag*.

**Kata Kunci:** Sarana Kampanye, Seni Ukir, Batu Padas

## ABSTRACT

### **VISUAL DESAIN COMMUNICATIONS AS MEDIUM CAMPAIGN TO CONTINUATION OF ART CARVE LEDGE STONE IN BANGLI REGENCY**

By

I Wayan Suadnyana

*The carve ledge art stone represent one of the artistic type carve to use got ledge stone materials naturally. That ledge stone will be made by artistic carve media by using certain appliances for example chisel. In Bangli Regency there are result of art carve ledge stone able to be seen some temple, for example Kehen temple in Bangli, Ulun Danu Batur temple in Pakraman Batur, and Puseh temple in Srokadan representing one of the evidence ommissions of Bali Kuna civilization specially in Bangli Regency. That thing prove that ledge stone art carve in Bangli have been there since Bali Kuna. Growth of ledge stone art carve, if seen at a period of nowadays experience of degradation. Because society enthusiasm in Selat Village, Susut District, Bangli Regency with ledge stone art carve start downly, that's require to be performed an effective and correct communications media to give information at the same time can preserve ledge stone art carve to society in Bangli Regency.*

*Special target wishing to be reached for example shall be follows. So that visual communications media creation (society service advertisement) effective and interesting to inform to society, adolescent/ SMK specially elaborating extra art carve ledge stone in Bangli Regency important hitting preserve art carve ledge stone. Target of public which wish to be reached shall be as follows: So that society in Bali start conciousness to continuation of to ancestor heritage about is important artistic carve ledge stone. As condition go through final duty. To know process or way of and concept scheme of media to society, adolescent/ SMK in Bangli Regency important hitting preserve art carve ledge stone.*

*This writing use data collecting method namely method data collecting of primary which consist of observation method, and interview method. While method data collecting of sekunder compose bibliography method and documentation method. Method analyse data which used in obtained by data research is SWOT analyse. Pursuant to result of analysis which can know how to campaign media can be improve awareness of society for the importance of continuation of ledge stone art carve is poster, sticker, study book, CD Interaktive, paper bag.*

**Keyword:** *Medium Campaign, Artistic Carve, Ledge Stone.*

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di dalam latar belakang ini dijelaskan alasan penulis mengangkat kasus tentang kampanye pelestarian seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli menurut faktor obyektif dan faktor subyektif.

#### **1.1.1 Faktor Obyektif**

Seni rupa di Bali sesungguhnya telah sejak lama digandrungi oleh seniman-seniman Bali. Purnata (1976: 12), menyatakan bahwa seni rupa tradisional klasik dikerjakan secara kolektif tanpa menonjolkan pribadi yang dapat dibuktikan pada karya seni rupa yang dihasilkan atau diciptakan dengan hiasan beraneka ragam *pepatran*. Meninjau jauh pada peradaban Bali Kuna, seni rupa dapat dilihat dalam beberapa peninggalan arkeologis, salah satu contohnya yakni peninggalan cap tanah liat yang ditemukan di daerah Pejeng yang berisi *yete mantra*, (Tim, 2011: 307). Selain itu, juga terdapat peninggalan berupa candi tebing yang dipahat seperti candi tebing Gunung Kawi, Goa Garba, Candi Kerobokan, Candi Tegallinggah, dan lain-lain. Peninggalan-peninggalan itu cukup untuk membuktikan perkembangan seni rupa di Bali.

Salah satu jenis seni rupa yang berkembang di Bali adalah seni ukir batu padas. Seni ukir batu padas merupakan salah satu jenis seni ukir menggunakan bahan batu padas yang didapat secara alamiah. Batu padas itu yang nantinya akan dijadikan media seni ukir dengan menggunakan alat-alat tertentu misalnya pahat. Untuk mendapatkan obyek penelitian yang lebih sempit, maka penulis melakukan observasi di Kabupaten Bangli. Terlebih lagi, di Kabupaten Bangli terdapat hasil seni ukir batu padas yang dapat dilihat pada beberapa Pura, semisalnya Pura Kehen di Bangli, Pura Ulun Danu Batur di Desa *Pakraman* Batur, dan Pura Puseh di Srokadan yang merupakan salah satu bukti peninggalan-peninggalan peradaban Bali Kuna khususnya di daerah Kabupaten Bangli. Hal itu membuktikan bahwa seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli telah ada sejak zaman Bali Kuna.

Perkembangan seni ukir batu padas, jika dilihat pada masa kekinian mengalami penurunan, (Wawancara Murni, 10 Oktober 2014). Hal itu berdasarkan hasil survey awal di Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Bangli, terutama pada daftar Sentra Industri Kecil dan Menengah tahun 2013 didapatkan bahwa pengerajin seni ukir batu padas tidak tercatat di dalamnya, (Wawancara Murni, 10 Oktober 2014). Hal itu membuktikan bahwa jenis seni ukir batu padas tidaklah mendapat perhatian yang khusus dari pemerintah. Berbeda dengan jenis seni ukir lainnya seperti seni ukir kayu, pasir hitam (*bias malela*) yang telah tercatat.

Karya seni ukir batu padas merupakan karya kasat mata yang langsung dapat dinikmati oleh semua orang, baik dari wujud dasarnya maupun teknik yang digunakan. Dilihat dari desainnya menunjukkan gambar hiasan yang berulang-ulang maupun sambung menyambung satu dengan yang lain. Sedangkan dilihat dari teknik pembuatannya hasilnya merupakan bentuk cekung cembung yang sambung menyambung, (Muhammad Azrorry, 10 November 2013).

Perkembangan seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli juga dapat dilihat di Desa Selat. Hal itu dapat dibuktikan berdasarkan hasil-hasil seni ukir batu padas yang terlihat pada beberapa Pura di Desa Selat, semisal: Pura Dalem Setra yang memiliki hasil seni ukir batu padas yang tergolong lama. Kemudian juga dapat dilihat di Pura Puseh terutama pada bagian candi *bentar* di lingkungan pura itu, juga pada bagian gedong-gedong *penyimpanan*. Di lingkungan masyarakat, terutama di lingkungan keluarga dapat dilihat pada rumah-rumah penduduk. Ada salah satu rumah penduduk yang bercirikan *style* Bali, dan telah ada sejak lama. Rumah itu adalah rumah *pemekel* Desa Selat. Sehingga pada dasarnya seni ukir batu padas telah berkembang sejak lama di Desa Selat.

Namun sesuai wawancara dengan I Nyoman Soma, (12 September 2014) menyatakan bahwa seni ukir batu padas di daerah Kabupaten Bangli khususnya di Kecamatan Susut daerah Desa Selat, mulai kurang diminati. Masyarakat yang dahulunya menggeluti bidang seni ukir batu padas mulai beralih ke penggunaan media lain seperti pasir hitam. Masyarakat di Desa Selat mulai beralih kepada penggunaan pasir hitam pada tahun 1994 Masehi, (Wawancara Nyoman Soma, 12

September 2014). Peralihan itu tentunya akan berdampak kepada kelangsungan seni ukir batu padas. Masyarakat dan anak-anak yang dahulunya sangat dekat dengan kegiatan seni ukir batu padas, kini enggan belajar seni ukir batu padas, (Wawancara Soma, 12 September 2014). Konsumen juga lebih berminat terhadap seni ukir pasir hitam, karena dianggap lebih tahan lama dan pengerjaannya lebih cepat. Maka dari itulah, produsen seni ukir batu padas beralih menjadi pengerajin seni ukir pasir hitam. Itulah penyebab seni ukir batu padas semakin mengalami penurunan kuantitas pengerajin.

Karena minat masyarakat di Desa Selat, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli terhadap seni ukir batu padas mulai menurun, untuk itulah perlu diadakan media komunikasi yang tepat dan efektif untuk memberi informasi sekaligus dapat melestarikan seni ukir batu padas kepada masyarakat di Kabupaten Bangli.

### **1.1.2 Faktor Subyektif**

Bali terkenal dengan kegiatan kesenian yang ada di dalamnya. Salah satunya adalah seni ukir. Seni ukir berkaitan dengan arsitektur tradisional Bali sesungguhnya merupakan perwujudan keindahan manusia dan alamnya yang mengeras ke dalam bentuk-bentuk bangunan dengan ragam hias seperti: tumbuh-tumbuhan, binatang, unsur alam, nilai-nilai agama dan kepercayaan yang disarikan ke dalam suatu perwujudan keindahan yang harmonis, (Tim Penyusun, 1986: 331). Tidak hanya enak dipandang, tetapi dapat memberikan inspirasi yang bersumber pada keindahan flora, fauna dan unsur-unsur alam seperti air, api dan lain sebagainya.

Seni ukir tidak hanya menghubungkan nalar dan rasa antar manusia, tetapi juga sebagai media untuk menuangkan isi hati atau inspirasi seperti yang telah disebutkan di atas. Begitu juga dengan keberadaan seni ukir batu padas. Seni ukir batu padas merupakan hasil pemikiran dan olah rasa yang bersumber dari inspirasi itu sendiri. Seni ukir batu padas sesungguhnya merupakan suatu ukiran yang dibuat oleh manusia pada suatu permukaan batu padas yang dikerjakan dengan cara memahat batu padas sedemikian rupa, dengan alat-alat tertentu seperti: pahat

dengan berbagai jenisnya, serta palu atau *pangotok* dalam bahasa Bali, sehingga permukaan yang asal mulanya rata menjadi tidak rata dan terbentuklah karya seni.

Karya seni secara tidak langsung berhubungan dengan masyarakat sebagai pendukung kesenian itu. Adapun salah satu bagian masyarakat sebagai pewaris dan tulang punggung pelestarian kesenian adalah generasi muda, yang dalam hal ini adalah remaja. Remaja merupakan bagian dari masyarakat yang mempunyai sifat khas, kekhasan itu terlihat dari berbagai karakteristiknya. Karakteristik remaja sesungguhnya dapat dilihat berdasarkan sikap hidup yang dapat dirinci ke dalam beberapa masa yaitu masa pra remaja, masa remaja, dan masa usia mahasiswa, (Ahmadi, 2009: 82-83). Ada beberapa sifat khas yang dimiliki remaja jika digolongkan berdasarkan ketiga masa itu. Masa pra remaja bercirikan dengan gejala negatif seperti: tidak tenang, kurang suka bekerja, kurang suka bergerak, lekas lelah, dan non-sosial. Masa remaja mulai mengenali adanya ketergantungan dirinya terhadap kehidupan sosial. Pada masa ini telah adanya dorongan untuk mencari pedoman hidup, yaitu mencari sesuatu yang dipandang bernilai. Proses terbentuknya pendirian hidup, atau cita-cita hidup itu dapat dipandang sebagai penemuan nilai-nilai hidup itu sendiri, (Ahmadi, 2009: 84).

Proses pencarian pendirian hidup sampai pada akhirnya menemukan nilai-nilai hidup oleh remaja sebagai individu yang membutuhkan hubungan sosial adalah ciri fundamental dari manusia sebagai makhluk yang tidak dapat hidup sendiri. Untuk itulah remaja perlu belajar tentang hakikat hidup, dan juga kebutuhan hidup serta berbagai pengetahuan. Sebagai bagian dari masyarakat, remaja tentu akan mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya di lingkungan tempat tinggalnya. Wujud aplikasi pengetahuannya itu dapat dikategorikan sebagai bagian dari usaha menunjukkan eksistensinya di masyarakat. Begitupula halnya dengan keberadaan seni ukir batu padas. Remaja sebagai tonggak pelestarian budaya dan kesenian hendaknya juga ikut melestarikan seni ukir batu padas yang saat ini mengalami penurunan kuantitas pengerajin, seperti yang tampak di Kabupaten Bangli.

Di Kabupaten Bangli, yang terdiri dari empat kecamatan yakni kecamatan Bangli, Kintamani, Tembuku dan Susut. Dari keempat kecamatan tersebut yang

akan mendapatkan perhatian khusus dalam tulisan ini adalah kecamatan Susut, lebih tepatnya di Desa Selat. Desa Selat dipilih dalam penulisan ini disebabkan karena Desa Selat sesungguhnya memiliki potensi dalam bidang seni ukir terutama seni ukir batu padas.

Namun jika dilihat secara kenyataan yang terjadi, dapat diketahui bahwa masyarakat Desa Selat kurang berminat terhadap seni ukir batu padas. Kurangnya minat masyarakat disebabkan oleh adanya jenis seni ukir pasir hitam. Seni ukir pasir hitam lebih diminati oleh masyarakat baik itu konsumen dan produsen, (pengerajin) wawancara dengan I Nyoman Soma, (12 September 2014) .

Hal inilah yang membuat penulis merasa perlu melakukan upaya kampanye kepada pengerajin yang sudah menekuni, atau pun masyarakat awam yang belum mengetahui seni ukir batu padas. Jadi untuk membantu melestarikan seni ukir batu padas, akan dibuatkan suatu media komunikasi visual yang dapat menarik minat masyarakat, remaja/ SMK di Bangli khususnya untuk ikut serta melestarikan dan belajar seni ukir batu padas. Peranan Desain Komunikasi Visual dalam hal ini sangatlah penting karena dengan adanya media yang akan dirancang sesuai dengan target audiens akan memudahkan penyaluran informasi secara efektif seperti misalnya iklan layanan masyarakat. Maka dari itu, salah satu cara yang dapat ditempuh agar menarik minat dan perhatian masyarakat adalah membuat media kampanye pelestarian yang menarik, komunikatif dan efektif dalam melestarikan seni ukir batu padas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang ingin disampaikan antara lain sebagai berikut;

- 1) Media apa saja yang tepat dan efektif untuk memberi informasi sekaligus dapat melestarikan seni ukir batu padas kepada masyarakat di Kabupaten Bangli?
- 2) Bagaimana cara merancang media informasi yang baik sebagai sarana pelestarian seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli?



### **1.3 Batasan masalah**

Dari perumusan masalah di atas maka batasan masalahnya diawali dengan identifikasi kasus, pemilihan media, dan proses perancangan serta perwujudan media-media komunikasi visual untuk kampanye pelestarian seni ukir batu padas. Target sasaran kampanye pelestarian seni ukir batu padas adalah masyarakat pada umumnya dan remaja/SMK pada khususnya.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

#### 1.4.1 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai antara lain adalah sebagai berikut;

- Agar terciptanya media komunikasi visual (iklan layanan masyarakat) yang menarik dan efektif untuk menginformasikan kepada masyarakat, remaja/SMK khususnya yang menekuni ekstra seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli mengenai pentingnya melestarikan seni ukir batu padas.
- Untuk mengetahui proses atau cara dan konsep perancangan media kepada masyarakat, remaja/SMK di Kabupaten Bangli mengenai pentingnya melestarikan seni ukir batu padas.

#### 1.4.2 Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- Agar masyarakat di Bali mulai sadar untuk melakukan pelestarian terhadap warisan leluhur tentang pentingnya seni ukir batu padas.
- Sebagai syarat menempuh tugas akhir.

### **1.5 Manfaat Perancangan**

Manfaat yang diperoleh dalam penulisan ini adalah :

- a. Manfaat bagi mahasiswa adalah dapat menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa mengenai seni ukir batu padas yang ada di Kabupaten Bangli.
- b. Manfaat bagi masyarakat :
  - Terciptanya media-media kampanye, yang dapat menambah ketertarikan dan wawasan masyarakat, khususnya remaja/SMK mengenai seni ukir batu padas.
  - Masyarakat, remaja/SMK mengetahui dan sadar tentang kebudayaan tentang seni ukir batu padas.
- c. Manfaat bagi lembaga :

Menambah referensi bidang keilmuan tentang perancangan media komunikasi sebagai sarana pelestarian seni ukir batu padas.
- d. Manfaat bagi pemerintah :

Dapat menjadi suatu program pemerintah yang baru tentang seni ukir batu padas yang patut dilestarikan serta dikembangkan.

## **1.6 Metode Perancangan**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam hal perancangan terlebih dahulu dilakukan pengumpulan data untuk memudahkan sistem kerja. Metode pengumpulan data yang di pergunakan untuk kemudian dianalisa dan dicari sintesanya adalah sebagai berikut :

#### **1.7.1.1 Metode Pengumpulan Data Primer**

- Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung di lapangan dalam rangka mengumpulkan data dengan teknik yang tepat ketika kita harus memerinci segala unsur data secara sistematis terhadap objek penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data asli dan mengetahui keadaan tempat pengadaaan survey secara rinci demi mencapai tujuan yang ditentukan, (Sugiyono, 2012: 226).

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung untuk memperoleh data faktual ke Dinas Kebudayaan dan Perindustrian Kabupaten Bangli dan ketempat orang yang menekuni seni ukir batu padas di wilayah Kabupaten Bangli.

- Metode Wawancara

Metode dengan cara mengumpulkan data melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan narasumber mengenai sikap/ kelakuan, pengalaman data responden dengan mengadakan tanya jawab secara langsung, (Sugiyono, 2012: 231).

Tempat mengadakan survey di tempat orang yang menekuni seni ukir batu padas yaitu dengan Bapak I Nyoman Soma di Kabupaten Bangli, Provinsi Bali.

#### 1.7.1.2 Metode Pengumpulan Data Sekunder

- Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat teoritis dari beberapa literatur atau bahan bacaan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, (Surakhmad,2005:2). Misalnya mencari informasi data-data pada buku, artikel, majalah, surat kabar, brosur dan media lainnya yang ada hubungannya dengan seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli.

- Metode Dokumentasi

Metode mengumpulkan data dengan mencatat data-data dari objek permasalahan dan hasil survey baik berupa gambar, foto, buku dan sebagainya, sebagai data berupa fakta dan sebagai bukti untuk dipertanggung jawabkan, (Qohar dan Abdul Khasan, 2005 : 61). Survey dilakukan pada Dinas Kebudayaan dan Peridustrian Kabupaten Bangli.

#### 1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh adalah metode analisis SWOT. Sarwono dalam bukunya yang berjudul “*Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*” menyatakan analisis SWOT dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (*re-evaluasi*) suatu hal yang telah

ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul.

Analisis SWOT ada empat segi yang dianalisis yaitu kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*), dan ancaman (*Threat*). Segi kekuatan dan kelemahan merupakan kondisi internal yang dikandung objek yang dinilai, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal. Hasil analisis SWOT ini kemudian disimpulkan, yang meliputi strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi, (Sarwono & Lubis, 2007 : 18). Hasil analisis berkaitan dengan media yang dirancang dan media yang menjadi pembanding adalah sebagai berikut:

**1. Kekuatan (*Strength*)**

Menampilkan ilustrasi yang menarik agar masyarakat tertarik untuk melihat dan ikut serta dalam kampanye pelestarian seni ukir batu padas. Serta memberi informasi yang jelas dan komunikatif agar masyarakat mengerti tentang pelestarian seni ukir batu padas.

**2. Kelemahan (*Weakness*)**

Besarnya dana yang diperlukan dalam pembuatan dan perancangan media kampanye ini sehingga memerlukan waktu yang lama untuk melaksanakan kampanye ini.

**3. Peluang (*Opportunity*)**

Masih ada pengerajin meskipun dalam jumlah yang terbatas sehingga dapat membantu mempelajari seni ukir batu padas. Membantu Dinas Perindustrian dalam mengkampanyekan seni ukir batu padas.

**4. Ancaman (*Threat*)**

Terdapat jenis seni ukir yang menggunakan pasir hitam sebagai medianya, kemudian masyarakat beralih dengan menggunakan media tersebut. Dalam jangka panjang tidak ada remaja yang belajar seni ukir batu padas sehingga menyebabkan seni ukir batu padas terbengkalai.

**1.6.3 Indikator Serta Model Perancangan Desain**

Indikator yang nantinya akan dipakai sebagai acuan didalam menilai desain ialah ilustrasi, teks, warna, tehnik cetak. Dibuat alternatif desain dari

media yang dipilih. Desain yang terbaik dipilih dari tiga alternatif desain yang diukur berdasarkan kriteria desain.

Adapun kriteria desain yang dijadikan indikator yaitu:

**1. Fungsional**

Desain yang dirancang mampu menjalankan fungsinya dengan benar dan tepat, yakni menyampaikan informasi kepada masyarakat, (Anwar, 2003 : 145).

**2. Komunikatif**

Desain yang dibuat dapat berkomunikasi sendiri, dimana khalayak yang dituju mampu memahami pesan yang disampaikan oleh yang dibuat, (Alwi, 2005 : 454).

**3. Informatif**

Desain yang dibuat mampu menyampaikan pesan-pesan yang dapat dimengerti dengan mudah, tepat dan jelas oleh masyarakat yang membacanya, (Anwar, 2003 : 180).

**4. Ergonomis**

Desain yang dibuat secara keseluruhan baik dalam bentuk, fungsi ukuran dan unsur visualnya mampu menciptakan kenyamanan, keamanan, dan produktivitas dalam kerja, (<http://www.ideaonline.co.id>, diakses 6 Maret 2014).

**5. Estetis**

Artinya mempunyai nilai seni. Desain yang dibuat harus mampu menampilkan nilai-nilai keindahan, (Anwar, 2003 : 60).

**6. *Simplicity***

Desain yang dibuat hendaknya terlihat wajar, sederhana namun tetap dapat menarik perhatian, (Anwar, 2003 : 409).

**7. Kreatif**

Desain yang dibuat hendaknya menampilkan suatu desain yang baru dan orisinal, bukan menampilkan jiplakan dari suatu ide desain yang sudah ada, (Alwi, 2005: 465).

**8. *Surprise***

Desain yang dirancang sebagai suatu kejutan, dimana pesan yang disampaikan belum pernah ada sehingga terasa lebih berbeda, (Alwi, 2005: 865).

## **9. Etis**

Desain yang dibuat tidak menyimpang dari norma-norma yang berlaku di masyarakat dan tidak menyinggung orang atau kelompok tertentu, (Alwi, 2005: 237). Menentukan desain terpilih dengan melakukan pengukuran atau penilaian alternatif-alternatif desain menggunakan skala koordinat (skala yang menunjukkan tingkatan atau ranking). Ranking didapatkan setelah dilakukan penilaian berdasarkan prinsip-prinsip desain. Di sinilah diperlukan usaha menentukan tingkatan dan kualitas, kriteria-kriteria tentang apa yang disebut sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Masing-masing tingkatan kualitas akan disusun berdasarkan jenjang ilmu dan nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 1.

## **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

### **2.1 Data Teori (Aktual)**

Data yang mengacu pada sumber-sumber data ilmiah yang dimanfaatkan dalam perancangan, seperti yang telah disiapkan dalam pengerjaan tugas akhir ini.

#### **2.1.1 Pengertian Obyek/ Kasus**

Seni ukir batu padas merupakan salah satu jenis kesenian yang diwariskan oleh leluhur dengan mengutamakan cipta, rasa, dan karsa manusia. Seni ukir batu padas sebagai salah satu bidang seni rupa merupakan bentuk ekspresi manusia melalui media rupa dengan bahasa estetika. Seni ukir batu padas termasuk ke dalam seni rupa yang ide-idenya terilhami dari rupa-rupa manusia dan alamnya dalam berbagai macam bentuk, (Tim, 1986: 24).

Seni ukir batu padas pada dasarnya dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mengenai seni hasil suatu ukiran yang di buat oleh manusia pada suatu permukaan benda (batu padas) yang dikerjakan sedemikian rupa dengan alat-alat tertentu sehingga permukaan yang di kerjakan yang asal mulanya rata menjadi tidak rata sehingga terbentuk karya seni.

Seni ukir batu padas berdasarkan hakikat kehadiran seni bertumpu pada tiga sebab utama yaitu *mimesis*, *mythos*, dan *praxis*. Xenophon menjelaskan

mengenai *mimesis* adalah upaya menampilkan keindahan yang bukan rekaman langsung dari alam, melainkan ditampilkan dalam tingkatan yang lebih tinggi karena *mimesis* menampilkan bayangan keindahan yang asli, (Widagdo, 2011: 91). Bayangan keindahan itu muncul berasaskan kepada pengalaman estetis. Namun secara praktis di masyarakat, keindahan memiliki kecenderungan untuk didominasi oleh kebiasaan masyarakat untuk memilih jenis kesenian yang diwujudkan melalui bentuk kerajinan. Bentuk kerajinan itu, akan dinikmati oleh masyarakat sebagai konsumen dan unsur masyarakat lain sebagai produsennya. Salah satu jenis seni rupa yang berkembang di Bali adalah seni ukir batu padas.

Seni ukir batu padas merupakan salah satu jenis seni ukir menggunakan bahan batu padas yang didapat secara alamiah. Batu padas itu yang nantinya akan dijadikan media seni ukir dengan menggunakan alat-alat tertentu misalnya pahat. Untuk mendapatkan obyek penelitian yang lebih sempit, maka penulis melakukan observasi di Kabupaten Bangli. Terlebih lagi, di Kabupaten Bangli terdapat hasil seni ukir batu padas yang dapat dilihat pada beberapa Pura, semisalnya Pura Kehen di Bangli, Pura Ulun Danu Batur di Desa *Pakraman* Batur, dan Pura Puseh di Srokadan yang merupakan salah satu bukti peninggalan-peninggalan peradaban Bali Kuna khususnya di daerah Kabupaten Bangli. Hal itu membuktikan bahwa seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli telah ada sejak zaman Bali Kuna.

Perkembangan seni ukir batu padas di Kabupaten Bangli juga dapat dilihat di Desa Selat. Hal itu dapat dibuktikan berdasarkan hasil-hasil seni ukir batu padas yang terlihat pada beberapa Pura di Desa Selat, semisal: Pura Dalem Setra yang memiliki hasil seni ukir batu padas yang tergolong lama. Kemudian juga dapat dilihat di Pura Puseh terutama pada bagian *candi bentar* di lingkungan pura itu, juga pada bagian gedong-gedong *panyimpenan*.

Namun sesuai wawancara dengan I Nyoman Soma, (12 September 2014) menyatakan bahwa seni ukir batu padas di daerah Kabupaten Bangli khususnya di Kecamatan Susut daerah Desa Selat mulai kurang diminati. Perkembangan seni ukir batu padas, jika dilihat pada masa kekinian mengalami penurunan. Hal itu berdasarkan hasil survey awal di Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Bangli, terutama pada daftar Sentra Industri Kecil dan Menengah tahun 2013

didapatkan bahwa pengerajin seni ukir batu padas tidak tercatat di dalamnya, (Wawancara Murni, 10 Oktober 2014).

Konsumen maupun produsen dalam konteks kerajinan seni ukir batu padas mulai mengalami penurunan minat. Konsumen lebih berminat terhadap seni ukir pasir hitam, karena dianggap lebih tahan lama dan pengerjaannya lebih cepat. Minat konsumen itu berdampak secara langsung terhadap keberadaan produsen seni ukir batu padas. Produsen seni ukir batu padas beralih menjadi pengerajin seni ukir pasir hitam. Itulah penyebab seni ukir batu padas semakin mengalami penurunan kuantitas pengerajin.

Penurunan kuantitas pengerajin, dapat dilihat pada masyarakat di Desa Selat. Pengerajin di Desa Selat mulai beralih kepada penggunaan media pasir hitam sebagai media kerajinan seni ukir berawal pada tahun 1994 Masehi sampai sekarang. Namun masih ada beberapa pengerajin yang menggeluti seni ukir batu padas. Peralihan itu tentunya akan berdampak kepada kelangsungan seni ukir batu padas. Masyarakat dan remaja yang dahulunya sangat dekat dengan kegiatan seni ukir batu padas, kini enggan belajar seni ukir batu padas.

Untuk menanggulangi keterbatasan pengerajin, maka dari itu akan dibuatkan suatu media yang akan dijadikan sarana kampanye untuk melestarikan seni ukir batu padas. Media-media tersebut akan dibuat sesuai dengan karakteristik remaja. Remaja sebagai *agen of change* (agen perubahan) yang akan menunjang kreativitas kerajinan seni ukir batu padas.

## **2.1.2 Aspek-aspek Desain Komunikasi Visual**

### **2.1.2.1 Media**

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada public dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar foto, (Pujiriyanto, 2005: 15).

### **2.1.3 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:



#### **2.1.4 Aspek Teknis Perwujudan**

Desain-desain yang akan diwujudkan tentunya harus melewati sebuah proses cetak. Mencetak bisa diartikan membuat salinan yang banyak dari original yang sama, (Schender, 1977: 167). Dalam aspek teknis perwujudan akan dijelaskan beberapa teknik cetak yang digunakan untuk mentransfer sebuah desain ke dalam satu media. Dimana proses cetak dan pemilihan teknik cetak sangatlah berpengaruh terhadap hasil desain yang telah dirancang sebelumnya. Untuk itu maka dibawah ini akan dijabarkan beberapa teknik cetak yang akan digunakan pada proses pembuatan tugas akhir ini:

#### **2.1.5 Teori Sosial Yang Mendukung Kasus**

Dalam kasus kampanye pelestarian seni ukir batu padas ini, akan digunakan teori sosial yang mendukung kasus yaitu teori semiotika dan teori fungsional struktural.

#### **2.2 Data Lapangan (Faktual)**

Data lapangan atau data faktual adalah data-data yang diperoleh di lapangan yang menyangkut permasalahan yang diangkat.

#### **2.3 Analisis dan Sintesa**

Dari data-data yang diperoleh maka dapat dijabarkan dalam analisis data dan sintesa data, untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini:

##### **Analisis Faktual**

##### **a. Media**

Untuk media layanan masyarakat yang bisa digunakan ada beberapa jenis yaitu media lini atas dan media lini bawah. Dalam mewujudkan media promosi, dilakukan pemilihan media komunikasi visual yang tepat dan bervariasi. Dalam kaitannya dengan pelestarian seni ukir batu padas, sesungguhnya media promosi belum ada. Namun dalam hal ini, penulis mencoba membandingkan dengan poster yang ada kaitannya dengan seni ukir batu padas. Poster itu nantinya yang akan dijadikan parameter dalam mewujudkan media promosi.

#### b. Tipografi

Huruf memegang peranan sebagai identitas sebuah institusi atau perusahaan, dan jenis huruf tersebut harus sesuai dengan media dan mudah untuk dibaca. Jenis huruf yang digunakan dalam poster itu adalah jenis huruf *vany*.

#### c. Teks

Dalam penggunaan teks, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia pada media yang ditujukan kepada masyarakat lokal, dan menggunakan teks yang mudah diingat oleh masyarakat. Teks yang digunakan berisi keterangan dan slogan yang bertujuan untuk membujuk.

#### d. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan menggunakan teknik gabungan digital dimana di dalam teknik tersebut menggunakan komputer dalam pembuatannya serta alat-alat yang mendukung.

#### e. Warna

Warna yang digunakan adalah warna primer, yaitu merah, kuning, biru. Dan juga menggunakan warna natural.

#### f. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan sesuai dengan media dan banyaknya media yang akan dibuat. Teknik cetak yang digunakan adalah teknik cetak digital printing.

#### g. Bahan

Bahan yang digunakan yaitu kertas *art paper 250 gsm*.

### 2.3.1.3 Analisis Wawancara

Agar data yang didapatkan lebih sempurna, analisis wawancara merupakan suatu yang penting, guna mendapatkan data-data secara langsung dengan mengadakan tanya jawab kepada narasumber dari Dinas Perindustrian serta pengerajin yang masih menekuni seni ukir batu padas di Desa Selat. Kesimpulan yang didapat yaitu media yang dirancang harus tepat sasaran dan ilustrasi yang digunakan harus dapat menarik perhatian.

### 2.3.2 Sintesa

Dari analisa di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam membuat desain media komunikasi visual dan perwujudannya harus memperhatikan unsur-unsur yang terkandung di dalamnya agar sesuai dengan tujuan dan sasaran. Untuk itu, dalam perancangan media kampanye pelestarian seni ukir batu padas ditentukan unsur-unsur desain sebagai berikut:

#### 2.3.2.1 Media

Media yang digunakan adalah media komunikasi visual yang dapat dipakai sebagai media kampanye yang dapat mencerminkan tujuan dari kampanye tersebut. Berdasarkan hal itu, media kampanye yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah media lini bawah. Media lini bawah yang penulis rancang adalah CD Interaktif, poster, stiker, taskertas (*paper bag*), dan buku pembelajaran. Media lini bawah dipilih karena media ini merupakan media promo atau media kampanye yang tidak memerlukan media luar ruang. Berbeda dengan media lini atas yang membutuhkan ruang. Selain itu, media lini bawah lebih cenderung dipilih karena media lini bawah lebih efektif dari aspek ekonomis.

#### 2.3.2.2 Tipografi

Dalam media digital, untuk teksnya menggunakan jenis huruf *Impek*

#### 2.3.2.3 Teks

Menggunakan kata-kata yang mudah diingat dan dimengerti oleh masyarakat. Teks terdiri dari:

- a. Judul : “Kampanye Pelestarian Seni Ukir Batu Padas”.
- b. Naskah : Pada media buku dan CD interaktif berisikan keterangan dan informasi pesan serta media pembelajaran yang ingin disampaikan dari media yang dibuat berupa pengenalan alat-alat dan cara-cara belajar seni ukir batu padas. Sedangkan pada media stiker, poster, *paper bag* (tas belanja), tidak menggunakan naskah.
- c. Logo : Dinas Pendidikan dan Dinas Kebudayaan Kabupaten Bangli.

d. Kata Penutup : Semua media yang akan dibuat, menggunakan kalimat “Mari Belajar Seni Ukir Batu Padas!”.

#### 2.3.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada media menggunakan teknik fotografi dan ilustrasi gabungan. Semua gambar dibuat secara digital di komputer dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS 5, Adobe Illustrator CS 5 dan Adobe Corel Draw X4.

#### 2.3.2.5 Warna

Warna yang digunakan untuk kampanye pelestarian seni ukir batu padas menggunakan warna-warna primer, sekunder, dan tersier. Agar sesuai dengan tema dan konsep yaitu natural, tradisional edukatif.

#### 2.3.2.6 Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan disesuaikan dengan jenis media, bahan dan jumlah media yang akan dibuat. Dalam hal ini untuk buku, stiker, *paper bag* dan poster yang di lapangan nyatanya nanti akan menggunakan teknik cetak *offset* untuk produksi massal, namun untuk perwujudan sebagai Tugas Akhir akan menggunakan *digital printing*.

#### 2.3.2.7 Bahan

Bahan yang akan di pakai yaitu untuk buku, stiker, *paper bag*, dan poster menggunakan kertas *art paper 250 gsm*.

## KONSEP DESAIN

### 3.1 Konsep Dasar Perancangan

Konsep adalah bagian penting dari proses keseluruhan, konsep adalah nyawa dari sebuah proses, termasuk di dalamnya adalah konsep visual, (Masri, 2010 :iv). Konsep dapat dipahami sebagai dasar pemikiran yang strategis untuk mencapai suatu tujuan. Konsep bersifat pemikiran, dan tidak bersifat operasional. Konsep membutuhkan implementasi dan bersifat rencana, (Masri, 2010: 29). Konsep perancangan media komunikasi visual dalam kampanye pelestarian seni ukir batu padas adalah tradisional edukatif. Tradisional berkaitan dengan tradisi. Tradisi adalah kata yang digunakan untuk menggambarkan kebiasaan suatu daerah tertentu yang telah mendarah daging serta dilaksanakan secara berkelanjutan, (Darma Putra, 2013: 16). Tradisi adalah suatu usaha untuk meneruskan nilai-nilai luhur sebagai potensi, dalam hal ini di Bali.

Tradisional dalam pengertian tersebut berkorespondensi dengan pemahaman seni ukir batu padas sebagai salah satu tradisi yang ada di pulau Bali. Sedangkan edukatif dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* berarti pendidikan atau proses pembelajaran, (Poerwadarminta, 1992: 266). Jadi tradisional edukatif diartikan sebagai proses pembelajaran mengenai usaha untuk meneruskan nilai-nilai luhur yang dilaksanakan secara berkelanjutan. Dalam hal ini, nilai-nilai luhur tersebut dapat dilihat pada seni ukir batu padas yang akan dibuatkan media pembelajaran berupa buku dan CD interaktif. Selain itu, juga akan dibuatkan media pendukung berupa *paper bag*, poster, dan stiker. Konsep dasar tradisional edukatif, sangat mempengaruhi unsur-unsur visual yang terdapat dalam media kampanye pelestarian seni ukir batu padas. Berdasarkan konsep tradisional edukatif, ilustrasi yang ditampilkan berupa ilustrasi fotografi yang menggambarkan cara belajar seni ukir batu padas. Sehingga masyarakat, khususnya kalangan remaja mengetahui teknik dasar mengukir dengan media batu padas. Selain itu juga bertujuan untuk melestarikan budaya.

### **3.2 Pola Pikir**

Pola pikir yang dimaksud adalah proses berpikir mulai dari masa awal sampai dengan pemecahan masalah untuk menghasilkan sebuah media komunikasi visual yang sesuai dengan kriteria desain. Ini dihasilkan melalui hubungan antara komunikator (Dinas) dan komunikan (masyarakat/ remaja) guna memastikan pesan yang ingin disampaikan tepat sasaran. Salah satu cara yang dapat ditempuh, yaitu melalui media komunikasi visual. Berkaitan dengan penyampaian pesan dan informasi tersebut ada tiga unsur yang berperan yaitu komunikator, desainer dan komunikan. Di dalam penyampaian pesan lewat media komunikasi visual, haruslah mentaati peraturan perundang-undangan serta norma-norma yang berlaku di masyarakat.

#### **Skema Proses Perancangan**

Dengan pemilihan judul kampanye tentang pelestarian seni ukir batu padas menggunakan desain komunikasi visual maka akan timbul permasalahan yang harus dipecahkan oleh desainer. Untuk mendukung pemecahan masalah maka diperlukan data-data yang ada di lapangan yang menjadi latar belakang permasalahan sehingga dari latar belakang tersebut dapat digali pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

Dari data faktual dan data aktual di lapangan kemudian digabungkan lalu dianalisa sehingga menghasilkan sintesa terhadap permasalahan yang dihadapi, dengan menggabungkan kriteria desain dan unsur visual pada desain komunikasi visual maka akan menghasilkan alternatif desain. Dari alternatif yang ada dilakukan penilaian sehingga mendapat desain terpilih. Desain terpilih ini kemudian divisualisasikan dengan menggunakan teknik yang sesuai dengan desain yang ingin diwujudkan. Dan bagian manajemen melakukan pengawasan terhadap proses produksi sehingga hasil produksi sesuai dengan yang telah disetujui dan siap untuk dipasarkan.

### 3.3 Strategi Media

#### 3.3.1 Khalayak Sasaran/ Segmentasi

Dalam perancangan desain media komunikasi visual, yang nantinya akan digunakan tidak terlepas dari unsur-unsur berikut:

##### a. Geografis

Geografis merupakan pembagian berdasarkan domisili dan wilayah-wilayah seperti kota besar, daerah-daerah perkotaan dan pedesaan, negara, masing-masing memiliki perbedaan lokal seperti budaya dan pengaruh sosial, (Safanayong, 2006: 91). Kampanye pelestarian seni ukir batu padas, menargetkan pada wilayah di Kabupaten Bangli.

##### b. Demografis

Demografis terdiri atas karakteristik seperti usia, pendidikan, pekerjaan, penghasilan, kepercayaan dan etnis, (Safanayong, 2006 : 91). Kampanye tentang pelestarian seni ukir batu padas menargetkan segmentasi demografis yaitu masyarakat, remaja, dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Bangli.

##### c. Psikografis

Psikografis mempresentasikan sebuah kombinasi dari aspek gaya hidup atau aktivitas, ketertarikan dan opini; kepribadian; sikap; perilaku; kebiasaan, (Safanayong, 2006: 91). Kampanye tentang pelestarian seni ukir batu padas menargetkan segmentasi psikografis yaitu masyarakat di Kabupaten Bangli, khususnya remaja, siswa, dan tidak menutup kemungkinan masyarakat yang tidak mengenyam pendidikan.

##### d. Prilaku

Prilaku atau *behavior* berarti tingkah laku, prilaku seseorang yang berpengaruh terhadap kepribadiannya. Dalam strategi media *behaviour* dari masyarakat sangat perlu diperhatikan, karena hal ini berpengaruh terhadap media yang digunakan untuk kampanye. Ditinjau dari *behaviora*, dimana merupakan jangkauan media pembelajaran yang efektif, efisien dan mempertimbangkan kesukaan konsumen. Kesukaan konsumen yang dimaksud yaitu kesukaan masyarakat atau remaja, terhadap sesuatu media komunikasi visual sebagai sarana pendukung kampanye pelestarian seni ukir batu padas. Desain media-media

komunikasi visual tersebut diharapkan dapat menarik perhatian sesuai dengan sasaran dan efektif dalam penyampaian pesan maupun informasinya, serta memiliki ciri khas desain agar mudah dikenali.

### 3.3.2 Panduan Media

Dalam hal ini, panduan media adalah alasan-alasan mengapa kita memilih media-media terpilih. Media yang digunakan sebagai solusi dalam mengkampanyekan seni ukir batu padas diharapkan mampu memberikan informasi kepada khalayak sasaran tentang pentingnya pelestarian seni ukir batu padas. Media yang digunakan harus mampu menginformasikan serta mampu membangun kesadaran akan pentingnya pelestarian seni ukir batu padas kepada khalayak khususnya pada sasaran yang dituju. Adapun media yang digunakan adalah media lini bawah (*below-the-line-media*). Media lini bawah yakni kelompok media promo/ media kampanye yang tidak memerlukan media luar ruang, media lini bawah bisa digunakan sebagai tanda mata. Terdiri dari media seperti:

#### a. Poster

Poster adalah gambar pada selembar kertas berukuran besar yang digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu sebagai alat propaganda, dan protes, serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan, (Kusrianto, 2007: 338). Poster sendiri berdasarkan penempatannya dibagi menjadi dua: poster luar (*outdoor poster*), yang penempatannya ditempatkan di tempat-tempat umum luar ruang, seperti pada halte bus. Poster dalam (*indoor poster*) ditempatkan di dalam ruang atau gedung, seperti di dalam sekolah, gedung olahraga, bandara, stasiun, pameran dan lain sebagainya. Pemilihan poster sangat tepat sebagai media informasi bagi semua khalayak umum untuk mengetahui berbagai informasi seputar pelestarian seni ukir batu padas.

Media poster dipilih karena tergolong media fleksibel yang dapat ditempatkan di dalam atau di luar ruangan. Media ini juga dapat langsung menjadi pusat perhatian jika didesain dengan unik dan menarik. Penempatan yang tepat seperti pada pusat keramaian menjadikan media ini lebih efektif.



b. Stiker

Stiker berasal dari bahasa Inggris “*to stick*” yang artinya menempel. Stiker umumnya mengacu pada jenis perekat label, ([http://id.wikipedia.org/wiki/ Stiker](http://id.wikipedia.org/wiki/Stiker) diakses pada 5-11-2014). Stiker adalah promosi yang memiliki lapisan perekat di salah satu bagiannya, (Kusrianto, 2007: 334). Stiker dipilih sebagai media karena merupakan media yang relatif disukai semua orang dan mempunyai daya tahan paling lama di antara media kampanye cetak yang lain. Selain itu stiker juga sangat fleksibel, dalam artian stiker ini dapat ditempatkan dimana saja tergantung selera. Jadi hanya dengan menempelkan stiker kampanye pelestarian seni ukir batu padas, maka mereka dapat secara tidak langsung mengiklankan kampanye tersebut.

c. CD Interaktif

CD Interaktif merupakan sebuah media yang dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) yang tujuannya adalah aplikasi interaktif di dalamnya dan juga mempunyai beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu, (wikipedia.org, diakses pada 5-11-2014).

e. Buku

Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong yang menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman, (wikipedia.org, diakses pada 5-11-2014).

f. Tas kertas (*paper bag*)

*Paper Bag* dalam bahasa indonesia adalah tas yang terbuat dari bahan kertas, tas yang berguna sebagai tempat menyimpan atau membawa sesuatu juga dapat berfungsi sebagai media promosi, (Kusrianto, 2007: 330).

g. Katalog

Katalog adalah sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk/ layanan usaha dan dilengkapi dengan gambar-gambar, (Kusrianto, 2007: 331).



## VISUALISASI DESAIN

Pada bab berikut ini akan dijabarkan visualisasi desain dari masing-masing media yang akan digunakan untuk kampanye pelestarian seni ukir batu padas.

### 4.1 Desain Poster

Poster merupakan sebuah sarana promosi yang sudah lama digunakan untuk mengajak dan memberi informasi kepada masyarakat dalam segala jenis kampanye karena sifatnya jelas, sederhana, rinci, singkat dan menarik perhatian.

#### 4.1.1 Unsur-Unsur Visual Desain



Gambar 4.2 Desain Poster Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.1.2 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya produksi pembuatan poster dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm (A3) dengan teknik cetak *Offset* seharga Rp 1.200,- per lembar, Harga cetak offset 1 rim ukuran plano untuk CMYK + plat

Offset ukuran plano (65 x 100 cm): Rp. 4.000.000,-

Plat CMYK ukuran A3: Rp. 100.000/ Plat = Rp. 400.000,-

- Biaya cetak Perlembar A3: Rp. 1.200,-

- Banyak cetak: 1000 lembar

Maka  $1000 \times \text{Rp. } 1.200 = \text{Rp. } 1.200.000,-$

## 4.2 Desain Sticker

*Sticker* dipilih sebagai media karena merupakan media yang relatif disukai semua orang dan mempunyai daya tahan paling lama di antara media kampanye cetak yang lain. Selain itu stiker juga sangat *fleksibel*, dalam artian stiker ini dapat ditempatkan dimana saja tergantung selera. Jadi hanya dengan menempelkan stiker kampanye pelestarian seni ukir batu padas, maka mereka dapat secara tidak langsung mengiklankan kampanye tersebut.



Gambar 4.4 Desain Stiker Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 4.2.1 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya produksi pembuatan *sticker* dengan ukuran 5,5 cm x 9 cm dengan teknik cetak *digital print* seharga Rp. 500,- per stiker,

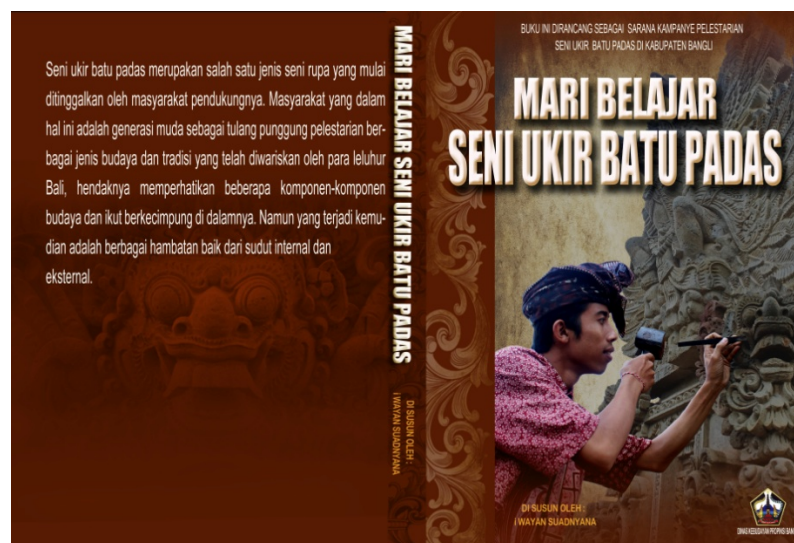
- Biaya print: Rp. 500,- per stiker

- Banyak cetak: 5000 stiker

Maka  $5000 \times \text{Rp. } 500,- = \text{Rp. } 2.500.000,-$

## 4.3 Cover Buku

Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong yang menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Setiap buku tentu memiliki cover atau sampul. Cover buku ialah lembar pertama atau sampul yang berisi gambar atau tulisan yang dapat mewakili isi buku itu. Dipilihnya media buku karena media tersebut sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk anak sekolah.



Gambar 4.6 Desain Cover Buku Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.3.1 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya produksi pembuatan *sticker* dengan ukuran 5,5 cm x 9 cm dengan teknik cetak *digital print* seharga Rp. 1.000,- per lembar,

- Biaya print: Rp.1.000,- per lembar

- Banyak cetak: 5000 lembar

Maka  $5000 \times \text{Rp } 1.000,- = \text{Rp. } 5.000.000,-$

#### 4.4 CD Interaktif

CD Interaktif merupakan sebuah media yang dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) yang tujuannya adalah aplikasi interaktif di dalamnya dan juga mempunyai beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu. CD Interaktif dipilih sebagai media karena sangat mudah

dibawa dan di pelajari oleh kalangan remaja sehingga efektif tanpa memerlukan tenaga pengajar.

#### 4.4.1 Tampilan Desain

Dari 3 alternatif desain, melalui proses kreatif desain akhirnya terpilih satu desain sebagai berikut:



Gambar 4.8 Desain Cover CD Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.4.2 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya produksi pembuatan CD Interaktif dengan ukuran diameter 12 cm. seharga Rp. 10.000,- per keping,

- Print *cover* CD + stiker CD Rp. 3000,- per biji
- Biaya produksi (CD + *case* dan copy) : Rp. 7.000,- per keping
- Memperbanyak: 1000 keping

Maka  $1000 \times \text{Rp } 10.000,- = \text{Rp } 10.000.000,-$

### 4.5 *Paper Bag*

*Paper Bag* dalam bahasa Indonesia adalah tas yang terbuat dari bahan kertas, tas yang berguna sebagai tempat menyimpan atau membawa sesuatu juga dapat berfungsi sebagai media promosi.

#### 4.5.1 Tampilan Desain

Dari 3 alternatif desain, melalui proses kreatif desain akhirnya terpilih satu desain sebagai berikut:



Gambar 4.10 Desain *Paper Bag* Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.5.2 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya produksi pembuatan *Paper Bag* dengan ukuran 28 cm x 19 cm dengan teknik cetak *digital printing* seharga Rp. 3.500,- per lembar,

- Biaya print: Rp. 3.500,- per lembar

- Banyak cetak: 1000 lembar

Maka  $1000 \times \text{Rp. } 3.500,- = \text{Rp. } 3.500.000,-$

### 4.6 Katalog

Katalog adalah sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk/ layanan usaha dan dilengkapi dengan gambar-gambar.

#### 4.6.1 Tampilan Desain

Dari 3 alternatif desain, melalui proses kreatif desain akhirnya terpilih satu desain sebagai berikut:



Gambar 4.12 Desain Katalog Terpilih  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 4.6.2 Biaya Kreatif dan Produksi

Biaya produksi pembuatan katalog dengan ukuran 15 cm x 22,5 cm dengan teknik cetak *digital printing* seharga Rp. 3.500,- per lembar,

- Biaya print: Rp. 3.500,- per lembar

- Banyak cetak: 1000 lembar

Maka  $1000 \times \text{Rp. } 3.500,- = \text{Rp. } 3.500.000,-$



## **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan:

- 1) Media kampanye yang diperlukan agar dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian seni ukir batu padas adalah poster, stiker, buku pembelajaran, CD Interaktif, tas kertas/ paper bag. Serta peran serta masyarakat untuk mengikuti kampanye sangat berpengaruh untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian seni ukir batu padas.
- 2) Cara membuat media kampanye yang menarik berdasarkan prinsip- prinsip Desain Komunikasi Visual untuk kampanye pelestarian seni ukir batu padas adalah dengan memperhatikan ilustrasi, teks, tipografi, warna dan aspek perwujudan di dalam pembuatan desain media kampanye pelestarian seni ukir batu padas.

## **5.2 Saran**

Saran-saran penulis sebagai pertimbangan setelah mengetahui dan melakukan berbagai kegiatan dalam usaha pembuatan desain media komunikasi visual sebagai media kampanye pelestarian seni ukir batu padas antara lain:

Sebagai seorang mahasiswa desain komunikasi visual diharapkan mampu membuat desain yang dapat mempengaruhi masyarakat untuk ikut berpartisipasi dalam kampanye pelestarian seni ukir batu padas. Media promosi dibuat salingmelengkapi dan mendukung. Menentukan sasaran dari semua media yang dibuat juga tidak kalah pentingnya agar semua media kampanye yang dibuat tersebut tepat sasaran. Dan beragam namun tetap dalam satu kesatuan dari segi konsepnya yang menarik dan efektif kepada masyarakat serta menganjak untuk menekuni dan melestarikan seni ukir batu padas.

Pengadaan kegiatan promosi hendaknya tetap diikuti dengan peningkatan kualitas pelayanan dan pendidikan dari pihak-pihak terkait (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan) agar kampanye dapat berjalan semaksimal mungkin c' berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: P.N Balai Pustaka.
- Anwar, Desy. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*. Surabaya: Amelia.
- Badudu, J. S. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Pustaka Sinar: Jakarta.
- Christomy, Tommy dan Untung Yuwono. tt. *Semiotika Budaya*. Depok : UI.
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic Panduan Dasar Warna Untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Darma Putra, I Gde Agus. 2013. “*Ākṣara Bali dalam Tradisi Upacara Upanayana Mahasiswa IHDN Denpasar (Kajian Filosofis)*”. Skripsi. Denpasar: IHDN.
- Hary Lubis, Jonathan Sarwono. *Metode Riset Untuk Desainer Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hendratman, Hendi. 2009. *Graphics Desain*. Bandung: Informatika.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gaung Persada.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Masri, Andy. 2010. *Strategi Visual*. Jakarta: Jala Sutra.
- Nasir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalilea Indonesia.
- Poerwadarminta. 1999. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Purnata, Alit. 1976. *Seni Rupa Klasik*. Denpasar: Bali Post.
- Ruslan, Rosady. 2007. *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relation*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta Barat: Arte Intermedia.
- Santosa, Sigit. 2002. *Advertising Guide Book*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sarwono, Jonatan dan Lubis, Hari. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Tim Penyusun. 1986. *Arsitektur Tradisional Bali*. Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Penyusun. 2007. *Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Denpasar: ISI Denpasar.
- Tim Penyusun. 2011. *Sejarah Bali*. Denpasar. Udayana University Press.
- Triguna, Yuda Ida Bagus. 2000. *Teori Tentang Simbol*. Denpasar: Widya Dharma.
- Widagdo. 2011. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: ITB.

## **SUMBER LAIN**

[http://en.wikipedia.org/wiki/Television\\_advertisement](http://en.wikipedia.org/wiki/Television_advertisement)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Stiker>

<http://www.ideaonline.co.id>

<http://magaznepics.blogspot.com/2013/06/tattoo-sketches.html>

<http://www.fearlessphotographers.com/best-wedding-photography-galleries.cfm>

<http://dinaneeh.blogspot.com/2010/02/mari-bercerita-tentang-desain.html>

[http://www.123rf.com/photo\\_10053323\\_vector-gift-red-ribbon-and-bow-on-white-background.html](http://www.123rf.com/photo_10053323_vector-gift-red-ribbon-and-bow-on-white-background.html)

<http://dotblogspott.blogspot.com/2012/07/warna-pastel-lovely-softcolour.html>

<http://visual.merriam-webster.com/arts-architecture/fine-arts/painting-drawing/color-wheel.php>