

Jurnal Ilmiah

Strata 1 (S1)

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI
MEDIA PENDUKUNG GERAKAN PELESTARIAN
KERAJINAN SALANG DI DESA SUKAWATI**



Oleh :

Putu Esa Astawayana Suaryadala

2010 06 025

Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2015

Jurnal Ilmiah

Strata 1 (S1)

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI
MEDIA PENDUKUNG GERAKAN PELESTARIAN
KERAJINAN SALANG DI DESA SUKAWATI**



Oleh :

Putu Esa Astawayana Suaryadala

201006025

Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2015

MOTO

“Doa, Kerja Keras, Pasti Ada Jalan...”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kesehatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Studio dengan judul **“Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati”**. Karya tulis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni Rupa Dan Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Denpasar.

Melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, membimbing dan memberikan dukungan sehingga terwujudnya pengantar karya ini. Ucapan terima kasih ini penulis berikan kepada:

1. Bapak Dr. I Gede Arya Sugiarta, M.Kar, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar, yang telah memberi ijin untuk mengikuti perkuliahan di ISI Denpasar.
2. Ibu Dra. Ni Made Rinu, M.Si, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, yang telah memberikan fasilitas selama mengikuti perkuliahan di Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI Denpasar.
3. Bapak Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah memberi pengarahan dan wawasan akademik selama mengikuti perkuliahan di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Anak Agung Gede Bagus Udayana, S.Sn, M.Si, selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan kritik, saran dan masukan dalam proses bimbingan pengantar karya maupun karya dalam tugas akhir ini.
5. Ibu Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn, M.Sn, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan saran, masukan dan kritikan dalam proses bimbingan pengantar karya maupun karya dalam tugas akhir ini.
6. Bapak Drs.Cok Gde Raka Swendra, M.Si selaku Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu dari awal proses perkuliahan sampai menempuh mata kuliah tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.

8. Semua narasumber, yang telah membantu dalam pengumpulan data-data untuk kelengkapan pengantar karya ini.

9. Ayah dan ibu, serta keluarga besar yang tak hentinya memberikan dukung baik moral maupun materi selama mengikuti perkuliahan maupun dalam penyelesaian tugas akhir ini.

10. Teman-teman, baik mahasiswa DKV ISI Denpasar angkatan tahun 2010, maupun teman-teman peserta tugas akhir tahun ajaran 2014/2015 yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala dukungan serta bantuan selama penulis menempuh kuliah di Institut Seni Indonesia Denpasar.

Karya tulis (Tugas Akhir Studio) ini penulis dedikasikan untuk kedua orang tua tercinta, ayahanda I Ketut Gde Suaryadala, ibunda Ni Made Erniathi, dan adik Luh Komang Ayuningtyas, serta seluruh keluarga besar dan teman-teman yang telah banyak membantu penulis selama mengikuti perkuliahan.

Penulis menyadari masih banyak keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan pengantar karya tugas akhir ini. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Denpasar, 9 Januari 2015

Penulis

ABSTRAK

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG GERAKAN PELESTARIAN KERAJINAN SALANG DI DESA SUKAWATI

Desa Sukawati pernah menjadi sentra kerajinan Salang sekitar tahun 1965 sampai tahun 1975. Seiring waktu, jumlah produksi kerajinan Salang di desa Sukawati semakin menurun, disebabkan berkurangnya jumlah pekerja dan pengrajin. Kurangnya minat generasi muda dan terhambatnya regenerasi pengrajin, juga jadi penyebab memudarnya popularitas kerajinan Salang di desa Sukawati. GERPASAKA merupakan gerakan yang bertujuan untuk memberi edukasi dan informasi mengenai kerajinan Salang di Desa Sukawati.

Metode yang digunakan dalam perancangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati ialah metode pengumpulan data berupa metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Data kemudian dianalisa menggunakan metode analisis 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, maka dipilihlah media yang akan digunakan sebagai pendukung gerakan pelestarian kerajinan salang di desa Sukawati, antara lain *Flag Chain, Page Sosial Media (Facebook), Folder, T-Shirt, Transit Advertising, Pin, Poster, Stiker, Gantungan Kunci, dan Katalog*. Media- media tersebut dirancang berdasarkan konsep “*Bali Atraktif*.”

Diharapkan melalui GERPASAKA (Gerakan Pelestarian Salang Sukawati), generasi muda mulai memahami tentang nilai dan potensi yang dimiliki oleh kerajinan Salang Desa Sukawati, dan akhirnya mau peduli, mencintai dan tergerak untuk ikut melestarikannya. Sehingga ke depannya diharapkan akan muncul bibit- bibit baru pengrajin Salang yang akan melanjutkan dan membangkitkan lagi industri kerajinan Salang di daerah desa sukawati.

Kata Kunci : Salang, GERPASAKA, Desain Komunikasi Visual

ABSTRACT

VISUAL COMMUNICATION DESIGN AS MEDIA SUPPORT FOR PRESERVATION MOVEMENT OF SALANG CRAFTS IN THE SUKAWATI VILLAGE

Sukawati village was once the center of the Salang craft around 1965 until 1975. Over time, the number of Salang crafts production in Sukawati village declining, due to the reduced number of workers and craftsmen. Lack of interest in the younger generation and the inhibition of craftsmen regeneration also be the cause of the waning popularity of Salang crafts in Sukawati village. GERPASAKA is a movement that aims to provide education and information about Salang crafts in Sukawati village .

The method used in the designing of Visual Communication Design As Media Support For Preservation Movement Of Salang Crafts In The Sukawati Village is a data collection method, in the form of observation, interviews and documentation. Data were analyzed using SWOT analysis method. In addition, also used various visual communication design theories as a visual element theory, design principles, technical embodiment, and other theories such as the theory of conservation advocates. After passing through the process of identifying cases and drafting, the chosen media will be used to support the Salang crafts preservation movement in the Sukawati village, among others *Flag Chain, Social Media Page (Facebook), Folders, T-Shirt, Transit Advertising, Pin, Poster, Stickers, Keychain, and Catalog*. All of that media designed based on the concept "*Bali Attractive*."

Hopefully, through GERPASAKA (Gerakan Pelestarian Salang Sukawati), the younger generations begin to understand the value and potential of the Salang crafts in the Sukawati village, and ultimately want to care, love and moved to join preserve it. So that, the front is expected to appear new seedlings of Salang craftsmen who will continue and revive the Salang crafts industry in the Sukawati village.

Keywords : Salang , GERPASAKA, Visual Communication Design

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
MOTTO.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL DAN BAGAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.1.1 Faktor Objektif.....	1
1.1.2 Faktor Subyektif.....	2
1.2 Pengertian Judul.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	5
1.5.1 Tujuan Perancangan.....	6
1.5.2 Manfaat Perancangan.....	7
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	7
1.6.1 Metode Observasi.....	7
1.6.2 Metode Wawancara.....	8
1.6.3 Metode Kepustakaan.....	8

1.6.3 Metode Dokumentasi.....	8
1.7 Metode Analisis Data.....	9
1.8 Indikator Serta Model Perancangan Desain.....	10
1.9 Sistematika Penulisan.....	14
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA.....	15
2.1 Data Teori (Aktual).....	15
2.1.1 Pengertian Obyek/Kasus.....	15
2.1.2 Aspek- Aspek Desain Komunikasi Visual.....	16
2.1.3 Prinsip Desain Komunikasi Visual.....	26
2.1.4 Teknis Perwujudan.....	28
2.1.5 Teori Sosial Yang Mendukung Kasus.....	30
2.2 Data Faktual.....	31
2.2.1 Nama Objek.....	31
2.2.2 Pengelola.....	31
2.2.3 Lokasi.....	32
2.2.4 Sarana Visual Yang Ada.....	33
2.3 Analisis Dan Sintesa.....	37
2.3.1 Analisis.....	37
2.3.2 Sintesa.....	41
BAB III KONSEP DESAIN.....	44
3.1 Konsep Dasar Perancangan.....	44
3.2 Skema Pola Pikir.....	45
3.3 Skema Proses Perancangan.....	46
3.4 Strategi Media.....	48
3.4.1 Khalayak Sasaran/Segmentasi.....	48
3.4.2 Panduan Media.....	49
3.5 Program Tayangan Media.....	50

3.6 Strategi Kreatif.....	53
3.6.1 Isi Pesan.....	53
3.6.2 Bentuk Pesan.....	54
3.6.3 Strategi Visual.....	54
3.6.4 Gaya Visual.....	54
3.6.5 Material. Ukuran dan Bahan.....	54
 BAB IV VISUALISASI DESAIN.....	 57
4.1 Transit Advertising.....	57
4.2 Flag Chain.....	57
4.3 Page Social Media (Facebook).....	58
4.4 T-Shirt.....	58
4.5 Pin.....	59
4.6 Poster.....	59
4.7 Folder.....	60
4.8 Stiker.....	60
4.9 Gantungan Kunci.....	61
4.10 Katalog.....	61
 BAB V PENUTUP.....	 62
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
 DAFTAR PUSTAKA.....	 64
 DAFTAR SUMBER.....	 66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati merupakan langkah yang dilakukan untuk melestarikan keberadaan kerajinan Salang di desa Sukawati dan membangkitkan lagi industri kerajinan Salang di desa Sukawati.

Desa Sukawati pernah menjadi sentra kerajinan Salang. Pada masa itu, kerajinan Salang di desa Sukawati sering dibeli wisatawan dari Jakarta, dan bahkan dari Singapura. Seiring perkembangan waktu, jumlah produksi kerajinan Salang di desa Sukawati dari hari ke hari semakin menurun.

Menurunnya jumlah produksi kerajinan Salang di desa Sukawati disebabkan oleh berkurangnya jumlah pekerja dan pengrajin. Kurangnya minat generasi muda dan terhambatnya regenerasi pengerajin, juga jadi penyebab memudarnya popularitas kerajinan Salang di desa Sukawati.

1.1.1 Faktor Objektif

Salang merupakan hiasan yang terdiri dari rangkaian uang kepeng dan digunakan umat Hindu sebagai perhiasan di ujung kiri dan kanan pelinggih Pura atau Merajan saat diadakan upacara keagamaan. Salang berperan sebagai sarana pelengkap upacara keagamaan dan merupakan simbol kesucian. Awal keberadaan Salang di Bali tak bisa dipisahkan dari sejarah masuknya uang kepeng ke Bali yang dibawa oleh para pedagang dari Cina sekitar abad ke 19 hingga abad ke 20.

Asal kata “Salang” diduga berasal dari bahasa Mandarin yang berarti menghabiskan sisa uang yang dimiliki. Hal ini biasanya dilakukan dalam perjudian. “Salang” disebut juga merupakan istilah bahasa Singaraja/Buleleng yang berarti

taruhan terakhir dengan menghabiskan sisa uang yang dimiliki. Dari kedua istilah diatas “Salang” dapat diartikan merupakan pemanfaatan sisa uang yang dimiliki untuk kegiatan tertentu.

Salang memiliki berbagai macam jenis dan dibedakan berdasarkan bentuknya, antara lain *Salang Tamiang* yang berbentuk seperti tameng, *Salang Cili* yang berbentuk seperti hiasan *Cili*, *Salang Wakul* atau *Capah*, dan *Salang Lamak* atau *Lamak Pipis* yang berbentuk seperti *Lamak* atau tatakan.

Namun dalam perkembangannya, Salang tidak hanya diperuntukkan sebagai sarana upacara keagamaan saja. Pesatnya perkembangan dunia pariwisata di Bali juga berpengaruh terhadap fungsi Salang. Kini, kerajinan Salang juga banyak ditempatkan sebagai dekorasi eksterior maupun interior di areal restoran, villa, dan hotel.

Desa Sukawati pernah menjadi salah satu sentra kerajinan Salang sekitar tahun 1965 sampai dengan tahun 1975. Ada sekitar 6 kepala keluarga (KK) dengan 100 pekerja yang menggerakkan industri kerajinan ini. Pada masa itu, kerajinan Salang Desa Sukawati sangat populer. Kerajinan ini sering dibeli wisatawan dari Jakarta dan bahkan dari Singapura. Namun, seiring perkembangan waktu, jumlah produksi kerajinan Salang di desa Sukawati dari hari ke hari semakin menurun. Lesunya pasar membuat pengerajin kerajinan Salang di desa Sukawati saat ini hanya melayani pasar lokal untuk keperluan upacara keagamaan saja.

1.1.2 Faktor Subyektif

Kerajinan Salang bersifat multifungsi, karena selain dapat berperan sebagai sarana upacara keagamaan, juga dapat berperan dalam komoditas bisnis pariwisata. Desa Sukawati yang terkenal melalui Pasar Seni Sukawati, juga dirasa perlu memiliki alternatif produk kerajinan yang bisa ditawarkan pada para wisatawan. Karena itulah maka GERPASAKA (Gerakan Pelestarian Salang Sukawati) dicetuskan bersama- sama oleh para pengerajin kerajinan Salang di desa Sukawati, agar generasi muda mulai peduli, mencintai dan mau melestarikan kerajinan Salang

sesuai dengan slogan gerakan ini yaitu “peduli, cintai, lestarikan.” Dengan begitu, diharapkan ke depannya akan muncul bibit- bibit baru pengerajin Salang yang akan melanjutkan dan membangkitkan lagi industri kerajinan salang di daerah desa sukawati.

Dalam kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang di Desa Sukawati, maka jenis kegiatan pelestarian yang dilakukan ialah *”Prevention of Deterioration,”* yaitu melindungi kerajinan Salang di desa Sukawati dengan mengendalikan kondisi lingkungan dimana tim GERPASAKA juga turut menggandeng instansi terkait seperti Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Gianyar.

Langkah *”Prevention of Deterioration”* ini dilakukan oleh tim GERPASAKA dengan menyebarkan informasi mengenai nilai serta potensi kerajinan Salang di desa Sukawati kepada generasi muda, dengan berkeliling ke sekolah- sekolah, terutama sekolah menengah dan mengadakan berbagai macam kegiatan seperti diskusi, penyuluhan, kuis berhadiah dan memberikan workshop membuat kerajinan Salang dari bahan sederhana seperti kertas karton kepada siswa – siswi sekolah tersebut. Selain itu juga dengan cara ikut berpartisipasi di event- event pameran pembangunan yang dilaksanakan oleh Pemerintah Kabupaten Gianyar. Disinilah peran desainer untuk memilih konsep dan merancang media yang tepat untuk mendukung kegiatan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati. Karena, belum tersedianya media komunikasi visual selama ini menjadi kendala tersendiri dalam upaya pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati. Berangkat dari itu semua, maka penulis tertarik mengangkat pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati sebagai Tugas Akhir Studio, karena penulis ingin menggunakan Desain Komunikasi Visual sebagai media pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang yang ada di daerah desa Sukawati. Diharapkan dengan adanya gerakan GERPASAKA, kedepannya akan muncul bibit- bibit baru pengerajin Salang yang akan melanjutkan dan membangkitkan lagi industri kerajinan salang di daerah desa sukawati.

1.2 Pengertian Judul

Judul : Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati.

- Desain : berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kretaivitas (Kusrianto, 2007 : 12).
- Komunikasi : ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun sarana untuk menyampaikan pesan (Kusrianto, 2007 : 12).
- Visual : sesuatu yang dapat dilihat (Kusrianto, 2007 : 12).

Dari ketiga makna tersebut, kata komunikasilah yang menjadi tujuan pokok. Jika saat ini Desain Komunikasi Visual hanya terbatas Ilmu yang mempelajari segala upaya untuk menciptakan suatu rancangan atau desain yang bersifat kasat mata untuk mengkomunikasikan maksud, maka itu sebetulnya hanya terbatas pada sepotong dari sebuah tujuan tatanan estetika yang lebih luas (Kusrianto, 2007 : 12).

- Sebagai : Seperti; semacam, bagai. (Poerwadarminta, 1984 : 880).
- Media : Sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar/foto (Pujiriyanto, 2005 : 15).
- Pendukung : Penyokong, pembantu, penunjang (www.kbbi.web.id/diakses:11/1/2015/pukul 07.21 wita).
- Gerakan : Perbuatan atau keadaan bergerak, kegiatan lapangan sosial (Poerwadarminta, 1984 : 317).
- Pelestarian : Konsep awal pelestarian adalah konservasi, yaitu upaya melestarikan dan melindungi sekaligus memanfaatkan sumber daya suatu tempat dengan adaptasi terhadap fungsi baru, tanpa menghilangkan makna kehidupan budaya (sumber:<http://antariksaarticle.blogspot.com/diakses:17/10/2014>).
- Kerajinan : Suatu yang dibuat tangan (Poerwadarminta, 1984 : 486)

- Salang : Hiasan yang menggunakan rangkaian uang kepeng dan dipakai sebagai perhiasan di ujung kiri dan kanan pelinggih. (Sudharma, 2008 : 25).
- Di : Kata perangkai yang menyatakan ada pada sesuatu tempat (Poerwadarmintha, 1984 : 248).
- Desa Sukawati: Nama Desa di Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali (Antara, 2000 : 5)

Berdasarkan penjelasan pengertian judul diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati terkait dengan perancangan media komunikasi visual yang bertujuan untuk mendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati.

1.3 Rumusan Masalah

- 1.3.1 Media komunikasi visual apa saja yang efektif dan komunikatif sebagai sarana pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang Di Desa Sukawati?
- 1.3.2 Bagaimana merancang Komunikasi Visual sebagai sarana pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang Di Desa Sukawati?

1.4 Batasan Masalah

- 1.4.1 Batasan permasalahan dibatasi penulis hanya pada identifikasi kasus, proses mendesain serta pewujudan media komunikasi visual untuk mendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Dalam kaitannya dengan kasus, tujuan yang ingin dicapai antara lain agar mengetahui jenis media komunikasi visual yang efektif dan komunikatif sebagai

pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati, agar memahami bagaimana merancang komunikasi visual sebagai sarana pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati, membantu pemahaman bagaimana cara merancang media komunikasi visual untuk mendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati ke masyarakat luas, membantu pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati melalui media komunikasi visual, dan bagi penulis sendiri ialah untuk menyelesaikan mata kuliah tugas akhir studio.

1.5.1 Tujuan Perancangan

1.5.1.1 Tujuan Khusus

- 1.5.1.1.1 Agar mengetahui jenis media komunikasi visual yang efektif dan komunikatif sebagai sarana pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati.
- 1.5.1.1.2 Agar memahami bagaimana merancang komunikasi visual sebagai sarana pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati.

1.5.1.2 Tujuan Umum

- 1.5.1.2.1 Membantu pemahaman bagaimana cara merancang media komunikasi visual untuk mendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati ke masyarakat luas.
- 1.5.1.2.2 Membantu pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati melalui media komunikasi visual.
- 1.5.1.2.3 Untuk menyelesaikan mata kuliah tugas akhir studio.

1.5.2 Manfaat Perancangan

- 1.5.2.1 Agar mahasiswa memahami bagaimana cara merancang media komunikasi visual yang tepat untuk mendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati.
- 1.5.2.2 Bagi Lembaga, dalam hal ini Institut Seni Indonesia Denpasar, ialah lembaga dapat memanfaatkannya sebagai arsip untuk kepentingan lembaga.
- 1.5.2.3 Memberi gambaran serta rancangan kepada pemerintah di dalam upaya menggalakan sektor industri kreatif, dalam hal ini kerajinan Salang di desa Sukawati.
- 1.5.2.4 Memberikan pemahaman kepada masyarakat luas tentang Desain Komunikasi Visual, dalam hal ini bagaimana proses perancangan media komunikasi visual. Serta melestarikan kerajinan Salang di desa Sukawati melalui media komunikasi visual.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis atas kejadian - kejadian, perilaku obyek yang dilihat dan hal lain yang dipergunakan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap awal observasi dilakukan secara umum dimana peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin (Sarwono dan Lubis, 2007 : 100).

Penulis melakukan pengamatan langsung ke lapangan, yaitu tempat-tempat pembuatan kerajinan Salang di daerah desa Sukawati. Selain itu penulis juga berkunjung ke Museum Bali, Jln.Mayor Wisnu, Denpasar.

1.6.2 Metode Wawancara

Pengertian metode Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang menggunkan pertanyaan lisan kepada subyek penelitian. Dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui tatap muka atau melalui telepon (Sangadji, 2010 : 171).

Penulis mewawancarai langsung pihak yang berkompeten, diantaranya pengerajin- pengerajin Salang di desa Sukawati, budayawan Bali bernama Guru Anom Ranuara, dan juga jurnalis *Renon Post*, I Putu Suarthama.

Metode observasi dan metode wawancara yang digunakan di dalam tugas akhir ini bertujuan untuk mengumpulkan data primer. Data primer ialah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file jadi, tetapi harus dicari melalui narasumber (Sarwono dan Lubis, 2007 : 88).

1.6.3 Metode Kepustakaan

Penulis mencari buku dan literatur mengenai Desain Komunikasi Visual dan u-buk buku tentang kebudayaan Bali yang berkaitan dengan kerajinan Salang. Penulis menggunakan beberapa buku, antara lain buku Pujiriyanto “Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)” dan Adi Kusriato “Pengantar Desain Komunikasi Visual”, serta buku karya Drs. I Putu Sudarma, M.Hum. “Esensi Uang Kepeng Dalam Ritual Hindu” dan mencari beberapa referensi di internet. Dari sumber - sumber tersebut, penulis mengutip beberapa pernyataan yang berkaitan dengan pelestarian kerajinan salang di desa Sukawati.

1.6.4 Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan mencatat data dari hasil survei baik berupa artikel, selebaran, foto, dokumentasi dan sebagainya sebagai data berupa fakta dan sebagai bukti untuk dipertanggungjawabkan (Alwi, 2005 : 740).

Penulis mendokumentasikan berbagai kondisi saat melakukan survei di lapangan, serta data-data faktual yang berkaitan dengan kerajinan Salang di Desa Sukawati melalui kamera digital *Nikon DSLR*.

Metode kepustakaan dan metode wawancara yang digunakan dalam tugas akhir ini bertujuan untuk mengumpulkan data sekunder. Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya. Data Sekunder lebih mudah dan cepat karena sudah tersedia, misalnya di perpustakaan, perusahaan- perusahaan, organisasi perdagangan, biro pusat statistik dan kantor pemerintahan (Sarwono dan Lubis, 2007 : 82).

1.7 Metode Analisis Data

Metode Analisis Data yang penulis gunakan ialah metode analisis SWOT. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil.

Langkah analisisnya berupa mengkaji hal atau gagasan yang akan dinilai dengan cara memilah sebanyak mungkin segi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*).

Hasil kajian dari keempat segi ini kemudian disimpulkan, meliputi strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi. Penyusunan kesimpulan lazim dilakukan dengan meramu hal yang dikandung oleh empat faktor itu menjadi sesuatu yang positif, netral atau minimal dipahami (Sarwono dan Lubis, 2007 : 18).

Hasil analisa berkaitan dengan media yang dirancang dan media telah ada adalah sebagai berikut:

1.7.1 Kekuatan (*Strength*)

Dengan sifatnya yang multifungsi, selain berkontribusi terhadap eksistensi kebudayaan Bali, kerajinan Salang juga dapat berperan dalam pengembangan bisnis pariwisata di Bali, khususnya di desa Sukawati.

1.7.2 Kelemahan (*Weakness*)

Belum pahamnya masyarakat, terutama generasi muda mengenai nilai-nilai serta potensi dari kerajinan Salang di desa Sukawati.

1.7.3 Peluang (*Opportunity*)

Menggandeng pemerintah, dalam hal ini dinas – dinas terkait seperti Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Gianyar untuk ikut serta di dalam mendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati yang dilakukan oleh tim GERPASAKA.

1.7.4 Ancaman (*Threat*)

Menurunnya popularitas kerajinan Salang di desa Sukawati. Kerajinan Salang sebagai produk kerajinan lokal kalah bersaing dengan berbagai macam produk kerajinan lain yang didatangkan dari luar daerah Sukawati, namun dijual dan diperdagangkan di daerah Sukawati.

1.8 Indikator Serta Model Perancangan Desain

Indikator akan dipakai sebagai acuan didalam menilai desain ialah ilustrasi, teks/tipografi dan warna. Dibuat alternatif desain dari media yang dipilih. Desain terbaik dipilih dari tiga alternatif desain yang diukur berdasarkan kriteria desain. Adapun kriteria desain yang dijadikan indikator yaitu:

1.8.1 Fungsional

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

1.8.2 Komunikatif

Desain yang dibuat dapat berkomunikasi sendiri, dimana khalayak yang dituju mampu memahami pesan yang disampaikan oleh yang dibuat (Alwi, 2005 : 45).

1.8.3 Informatif

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

1.8.4 Ergonomis

Ergonomis ialah penyesuaian antara pekerja, jenis pekerjaan, dan lingkungan (Susanto, 2002 : 38). Desain yang dibuat secara keseluruhan baik dalam bentuk fungsi, ukuran, dan unsur visualnya mampu memberikan kenyamanan bagi orang yang melihat atau menggunakannya.

1.8.5 Estetis

Estetis ialah indah, mengenai keindahan, tentang apresiasi keindahan, mempunyai penilaian terhadap keindahan (Susanto, 2002 : 38). Desain harus mampu menampilkan nilai – nilai keindahan agar dapat menggugah perasaan masyarakat.

1.8.6 Simplicity

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

1.8.7 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).

1.8.8 Surprise

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

1.8.9 Etis

Desain yang dibuat tidak menyimpang dari norma-norma yang berlaku dimasyarakat dan tidak menyinggung orang atau kelompok tertentu (Alwi, 2005 : 237).

Menentukan desain terpilih dengan melakukan pengukuran atau penilaian terhadap alternatif desain menggunakan skala koordinat (skala yang menunjukkan ranking). Ranking didapatkan setelah dilakukan penilaian berdasarkan prinsip desain. Disinilah diperlukan usaha menentukan tingkatan dan kualitas, kriteria tentang apa yang disebut sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

- **Nilai 5** = sangat baik (81 – 100 %)

- **Nilai 4** = baik (61 – 80 %)

- **Nilai 3** = cukup (41 – 60%)

- **Nilai 2** = kurang (21 – 40 %)

- **Nilai 1** = sangat kurang (0 - 20 %)

Untuk mendapatkan nilai tertinggi (total skor) dari tingkatan kualitas desain tersebut, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{\text{Jumlah rata-rata skor keseluruhan}}{N} \times 100\%$$

Dibagi (%)

$$N = \text{Nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah indikator} (5 \times 9)$$

Setelah masing-masing desain dinilai berdasarkan prinsip desain, akan terlihat satu desain yang menduduki ranking teratas dan desain inilah yang nantinya menjadi

desain terpilih (Nazir, 2003: 338).

NO	ALTERNATIF DESAIN		EVALUASI													TERPILIH			
	SKETSA	GAMBAR JADI	KRITERIA DESAIN	UNSUR VISUAL									RATA-RATA SKOR	TOTAL SKOR (%)					
				ILUSTRASI					WARNA			TEKS/TIPOGRAFI							
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1			Fungsional Komunikatif Informatif Ergonomis Estetis Simplicity Kreatif Surprise Etis Total																
2			Fungsional Komunikatif Informatif Ergonomis Estetis Simplicity Kreatif Surprise Etis Total																
3			Fungsional Komunikatif Informatif Ergonomis Estetis Simplicity Kreatif Surprise Etis Total																

gambar 1.1 Format Penilaian Desain

(sumber: mata kuliah Desain Komunikasi Visual V/18/9/2014)

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut :

Pada Bab I berisi tentang pendahuluan yaitu menguraikan tentang latar belakang masalah, pengertian judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, indikator serta model perancangan desain, dan sistematika penulisan dari laporan ini.

Pada Bab II berisi tentang data- data teori (aktual), data faktual serta analisis dan sintesa.

Pada Bab III berisi tentang konsep dasar perancangan, skema pola pikir, skema proses perancangan, strategi media, program tayang media dan strategi kreatif.

Pada Bab IV berisi tentang visualisasi desain yang akan dibuat.

Pada Bab V berisi Penutup, berupa simpulan dan saran mengenai kasus yang diambil, yaitu Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati.

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA

2.1 Data Teori (Aktual)

Data aktual merupakan data yang diperoleh dari literatur mengenai teori tentang desain komunikasi visual yang berhubungan dengan pengerjaan pengantar karya.

2.1.1 Pengertian Obyek / Kasus

Salang merupakan hiasan yang terdiri dari rangkaian uang kepeng. Sejarah keberadaan Salang di Bali sendiri tak bisa dipisahkan dari sejarah masuknya uang kepeng ke Bali sekitar abad ke 19 hingga abad ke 20.

Asal kata “Salang” diduga berasal dari bahasa mandarin yang berarti menghabiskan sisa uang yang dimiliki. “Salang” disebut juga merupakan istilah dalam bahasa Singaraja/Buleleng yang berarti taruhan terakhir dengan menghabiskan sisa uang yang dimiliki. Dari kedua istilah diatas “Salang” dapat diartikan merupakan pemanfaatan sisa uang yang dimiliki untuk kegiatan tertentu.

Dalam perkembangannya kini, Salang tidak hanya diperuntukkan sebagai sarana upacara keagamaan saja. Kini, kerajinan Salang juga banyak ditempatkan sebagai dekorasi di areal restoran, villa, maupun hotel. Jadi, kerajinan Salang memiliki sifat multifungsi dalam kaitannya dengan perkembangan kebudayaan Bali.

Desa Sukawati pernah menjadi salah satu sentra kerajinan Salang sekitar tahun 1965 sampai dengan tahun 1975. Pada masa itu, kerajinan Salang desa Sukawati sangat populer. Kerajinan ini sering dibeli wisatawan dari Jakarta dan

bahkan dari Singapura. Namun, seiring perkembangan waktu, jumlah produksi kerajinan Salang di desa Sukawati dari hari ke hari semakin menurun.

Lesunya keadaan pasar membuat pengerajin kerajinan Salang di desa Sukawati saat ini hanya melayani pasar lokal untuk keperluan upacara keagamaan saja. Menurunnya jumlah produksi kerajinan Salang di desa Sukawati disebabkan oleh makin berkurangnya jumlah pekerja dan pengrajin. Hal ini diperparah dengan kurangnya minat generasi muda terhadap kerajinan Salang di desa Sukawati.

Kaitan Desain Komunikasi Visual dengan gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati melalui GERPASAKA ialah peran media komunikasi visual untuk membantu mengenalkan kerajinan Salang kepada generasi muda. Disinilah peran desainer untuk merancang konsep dan memilih media pelestarian yang tepat untuk mendukung Gerakan Pelestarian Salang di desa Sukawati.

Jadi, Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati lebih ditekankan pada kegiatan edukasi nilai – nilai dan potensi kerajinan Salang di desa Sukawati kepada generasi muda melalui GERPASAKA. Sehingga, ke depannya diharapkan akan muncul bibit- bibit baru pengerajin Salang yang akan melanjutkan dan membangkitkan lagi industri kerajinan salang di daerah desa sukawati.

2.1.2 Aspek – Aspek Desain Komunikasi Visual

1. Media

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

a. Media Lini Atas (*Above The Line Media/ATL*)

Komunikasinya menggunakan “sewa media” bersifat massal, seperti iklan koran, majalah dan televisi (Pujiyanto, 2013 : 170).



gambar 2.1 Media Lini Atas Iklan Televisi (www.baliv.tv/15/10/2014)

b. Media Lini Bawah (Below The Line Media/BTL)

Below The Line merupakan pelengkap yang mendukung media lini atas. Biasanya berupa dua kegiatan, yaitu *sales promotion* dan *merchandising*, yang dipadukan dengan iklan BTL untuk menguatkan sebuah kampanye (Pujiyanto, 2013 : 181).



gambar 2.2 Media Lini Bawah Poster (https://supermilan.wordpress.com/diakses:15/20/201)

Media yang digunakan dalam perancangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati sebagian besar adalah media lini bawah.

2. Unsur Visual Desain

Unsur visual desain merupakan bagian dari suatu karya desain yang saling berhubungan satu sama lain (Kusrianto, 2007 : 29).

a. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital (Pujiriyanto, 2005 : 41). Dilihat dari teknik pembuatannya, ilustrasi dapat dibagi menjadi :

- Teknik Ilustrasi Gambar Tangan (Hand Drawing), dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan (Pujiriyanto, 2005 : 42).



*gambar 2.3 Ilustrasi Teknik Hand Drawing (sumber:
<http://www.sketchmagz.com/diakses:15/10/2014>)*

- Teknik Ilustrasi Fotografi , ialah ilustrasi berupa foto dihasilkan dengan teknik fotografi menggunakan kamera, baik manual maupun digital (Pujiriyanto, 2005 : 42).



gambar 2.4 Ilustrasi Teknik Fotografi (Sumber: www.kompas.com/diakses:20/10/2014)

- Teknik Ilustrasi Gabungan ialah membuat gambar dengan menggabungkan beberapa teknik lainnya (<http://www.isi-dps.ac.id/wp-content/uploads/2010/01/3-Local-Content-Dalam-Karakter-DKV-Untuk-Membangun-Keunggulan-Budaya-Lokal.pdf>).



gambar 2.5 Ilustrasi Gabungan (sumber <http://belajarcoredraw.blogspot.com/15/10/2014>)

Teknik ilustrasi yang digunakan dalam Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati adalah teknik ilustrasi fotografi dan juga beberapa menggunakan teknik ilustrasi gambar tangan.

b. Teks

Teks merupakan suatu penjelas dalam sebuah desain yang mempunyai sifat mudah dibaca atau dimengerti (Pujiriyanto, 2005 : 38). Teks dibagi menjadi beberapa sistem penamaan dan memiliki fungsi yang berbeda, yaitu:

- Judul (*headline*) merupakan bagian terpenting dari teks yang menarik perhatian (Pujiriyanto, 2005:38). Untuk Judul penulis memakai judul “GERPASAKA”.
- Subjudul merupakan lanjutan keterangan dari judul yang menjelaskan makna atau arti judul (Pujiriyanto, 2005:39). Penulis memakai Subjudul “Gerakan Pelestarian Salang Sukawati.”
- Naskah adalah kalimat yang menerangkan lebih rinci tentang isi pesan yang ingin disampaikan (Pujiriyanto, 2005 :39). Naskah akan menerangkan semua hal tentang nilai dan potensi kerajinan Salang di desa Sukawati serta mengenai GERPASAKA.
- *Closing Word* adalah kalimat pendek yang jelas, singkat (Pujiriyanto, 2005 :41). *Closing Word* mengajak generasi muda untuk ikut melestarikan Kerajinan Salang di desa Sukawati.

Teks yang akan dibuat dalam perancangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa

Sukawati adalah berisi judul dan segala informasi berkaitan tentang kerajinan Salang di desa Sukawati dan mengenai GERPASAKA (Gerakan Pelestarian Salang Sukawati).

c. Huruf/Typographyi

Di dalam desain grafis, Typografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun publikasi menggunakan huruf cetak (Kusrianto, 2007 : 190). Ada dua faktor dalam Typografi yang secara langsung berperan untuk mewujudkan maksud dari seorang desainer, yang disebut *readability* dan *legibility*. (sumber : <http://typografigrafika.blogspot.com/2012/05/peran-legibility-dan-readability-dalam.html/9/11/2014>).

Huruf dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu :

- *Huruf Sans Serif (Huruf Tidak Berkait)* adalah huruf tanpa kait (kait di ujung). Pertama kali jenis huruf tersebut diciptakan oleh William Caslon IV pada tahun 1816 (Kusrianto, 2007 : 204).

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÊÏÖabcdefghijklmn
opqrstuvwxyzàåêïö&
1234567890(\$£.,!?)

gambar 2.6 Contoh Huruf Sans Serif Arial

(sumber : <http://duniagrafiskita.blogspot.com/15/10/2014>)

- *Huruf Serif (Huruf Berkait)*

Huruf yang memiliki kait lengkung ini juga disebut *Old Style Roman*, bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk

teks karena memiliki kemudahan baca (*readability*) cukup tinggi (Supriyono, 2010 : 25). Kriteria yang harus dipenuhi suatu huruf agar memiliki keterbacaan yang baik, ialah antara lain ketepatan pemilihan tanda baca dan panjang atau tidaknya suatu kalimat yang digunakan (sumber : <http://typografifrafika.blogspot.com/2012/05/peran-legibility-dan-readability-dalam.html/9/11/2014>). Contoh gaya huruf ini ialah *Garamond*.



gambar 2.7 Contoh Huruf Serif Garamond

(sumber <http://blog.spoongraphics.co.uk/15/10/2014>)

- *Huruf Dekoratif*, bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan untuk teks panjang (Supriyono, 2010 : 30).



gambar 2.8 Contoh Huruf Dekoratif

(sumber <http://blog.spoongraphics.co.uk/15/10/2014>)

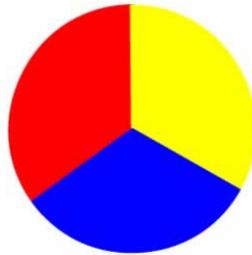
Tipografi yang digunakan dalam Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati adalah jenis huruf *dekoratif*, *sans serif* dan *serif*. Untuk logo GERPASAKA menggunakan huruf **Franklin Goes To Java** dan huruf sans serif **Hobo Std**.

d. Warna

Warna didefinisikan sebagai gelombang yang diterima indera penglihatan manusia (Susanto, 2011 : 433).

- Warna Primer

Warna Primer adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakannya (Pujiriyanto, 2005 : 45).



gambar 2.9 Warna Primer

(sumber : <http://pendidikanenivisualsk.blogspot.com/15/10/2014>).

- Konsep Warna Dalam Ajaran Agama Hindu

Dalam Agama Hindu Bali dikenal adanya istilah warna Tridatu. Warna Tridatu melambangkan ajaran *Triguna* yakni *Satwam*, *Rajas*, dan *Tamas*. Dalam ajaran Tri Murti, menjadi perlambang Dewa- dewa Tri Murti yang terkait dengan proses kelahiran, kehidupan dan kematian pada manusia (sumber:<http://www.balipost.co.id/diakses:10/11/2014>).

Dalam kaitannya dengan kasus, warna Tridatu akan digunakan di dalam desain yang akan dibuat. Hal ini terkait dengan fungsi kerajinan Salang dalam upacara keagamaan umat Hindu Bali, sehingga warna Tridatu cocok dijadikan warna identitas dari desain media pelestarian kerajinan Salang Desa Sukawati.



gambar 2.10 Warna Tridatu
(sumber :<http://rare-angon.blogspot.com/3/1/2015>)

e. Logo

Pada prinsipnya, logo merupakan simbol yang mewakili sosok atau produk perusahaan (Kusrianto 2007:232).



Gambar 2.11 Logo Pariwisata Kota Denpasar
(sumber : <http://infobimo.blogspot.com/diakses:4/1/2015>)

Logo memiliki berbagai macam jenis, antara lain :

- *Logotype*, merupakan jenis logo yang terusun dari bentuk (sumber : [s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/pukul 03.23.wita](http://s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/pukul%2003.23.wita)).

Bali Daily

Gambar 2.12 Logotype

(sumber:<http://thejakartapost.com/diakses/12/1/2015/04.40> wita)

- *Logogram* : logo yang tersusun dari bentuk tak terucapkan (gambar) (sumber:s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/ pukul 03.23.wita).
- *Gabungan huruf & gambar* : jenis logo yang merupakan kombinasi dari logotype dan logogram (sumber:s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/ pukul 03.23.wita).
- *Initial Letter Logo* : logo yang menggunakan huruf awal dari nama produk. (sumber:s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/ pukul 03.23.wita).
- *Pictorial Visual Logo*, sama seperti Logotype, logo jenis ini menggunakan nama sebagai komponen utama. (sumber:s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/ pukul 03.23.wita).
- *Abstract Visual Logo* : jenis logo yang dapat menimbulkan beraneka kesan, dipengaruhi oleh daya pemahaman konsumen. (sumber:s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/ pukul 03.23.wita).
- *Allusive Logo*, adalah jenis logo yang bersifat kiasan (sumber:s-mediantl.com/diakses/12/1/2015/ pukul 03.23.wita)

Logo yang digunakan dalam Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati antara lain logo GERPASAKA yang merupakan jenis logo gabungan huruf & gambar. Ide dasar pembuatan logo tersebut merupakan penggabungan dari bentuk uang keping dan bentuk kerajinan *Salang Tamiang*. Logo GERPASAKA dominan menggunakan warna merah, yang dalam konsep Warna *Tridatu* merupakan lambang Dewa Brahma

sebagai pencipta dan juga mewakili energi (Rajas). Selain itu, digunakan juga logo pemerintah Kabupaten Gianyar dan logo sosial media facebook.



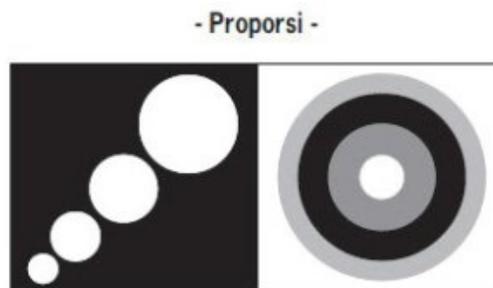
Gambar 2.13 Logo Gerakan Pelestarian Salang Sukawati
(sumber :dokumentasi pribadi/4/1/2015)

2.1.3 Prinsip Desain Komunikasi Visual

Menurut Adi Kusrianto di dalam buku “Pengantar Desain Komunikasi Visual.” Prinsip desain komunikasi visual dibagi menjadi lima jenis, yaitu:

1. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan bagian dengan keseluruhan (Kusrianto, 2007 : 43).



Gambar 2.14 Prinsip Proporsi
(sumber :<http://gatotaryodesign.wordpress.com/diakses:3/16/10/2014>)

2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan menghindari kesan berat sebelah (Kusrianto, 2007 : 38). Keseimbangan merupakan pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman seimbang (Kusrianto, 2007 : 279).

3. Irama

Irama adalah penyusunan unsure dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik (Kusrianto, 2007 : 41).



Gambar 2.15 Irama/Ritme
(sumber :<http://www.fkap.nl/>diakses:16/10/2014)

4. Kontras dan Fokus

Kontras di dalam suatu komposisi diperlukan agar tidak terkesan monoton (Kusrianto, 2007 : 42), sementara fokus diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting (Kusrianto, 2007 : 42).



Gambar 2.16 Kontras dan Fokus
(sumber : *sumber:* <http://www.klikpositif.com/>diakses:15/10/2014)

5. Unity atau Kesatuan

Adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri menjadi sesuatu yang memiliki fungsi baru yang utuh (Kusrianto, 2007 : 285).



Gambar 2.17 Unity / Kesatuan
(sumber :<http://designdesigner.freei.me/diakses:16/10/2014>)

2.1.4. Teknis Perwujudan

1. Skala/Ukuran

Skala merupakan ukuran relatif dari suatu objek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan objek lainnya (Pujiriyanto, 2005 : 94).

Rumus menghitung skala adalah (Skala = Ukuran Sebenarnya % Ukuran Pada Gambar)

contoh cara penghitungan skala ialah :

$$\begin{array}{l} \text{Skala} : \quad \frac{\text{Ukuran sebenarnya}}{\text{Ukran Pada Gambar}} : \\ : \quad \frac{40\text{cm}}{4\text{cm}} = \frac{10\text{cm}}{1\text{cm}} = \text{Skala } 1 : 10 \end{array}$$

bagan 2.1 contoh penghitungan skala

(sumber <http://simanukmabur.blogspot.com/diakses:16/10/2014>)

Ukuran kertas yang digunakan untuk cetakan umum dan perkantoran serta penerbitan ialah ukuran Seri – A. Ukuran kertas dari seri - A dalam cm adalah :

- A0 = 84,1 x 118,9 cm
- A1 = 59,4 x 84,1cm
- A2 = 42,0 x 59,4cm
- A3 = 29,7 x 42,0cm
- A3+ = 31,8 x 48,0cm
- A4 = 21,0 x 29,7cm
- A5 = 14,8 x 21,0cm
- A6 = 10,5 x 14,8cm
- A7 = 7,4 x 10,5cm
- A8 = 5,2 x 7,4cm
- A9 = 3,7 x 5,2cm
- A10 = 2,6 x 3,7cm

(sumber : <http://bahrulmc.wordpress.com/diakses:16/10/2014>).

2. Bahan

Bahan yang digunakan dalam perwujudan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati akan disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis dari masing-masing media yang nantinya akan dirancang.

3. Teknik Cetak

Berkaitan dengan kasus yang diambil, maka jenis teknik cetak yang penulis gunakan ialah teknik cetak *Digital Printing*. *Digital Printing* bisa kita artikan dengan proses pencetakan suatu desain ke media cetak dari komputer melalui alat cetak secara

langsung tanpa perlu pembuatan film atau menggunakan *plate* (<http://www.serbapro.com/16/10/2014>).

Keunggulan digital printing adalah desain bisa diubah sesuai keinginan karena desain ada di dalam media digital. Proses digital printing merupakan proses percetakan yang paling hemat dalam menggunakan kertas, dan tinta (sumber: <http://mirrorforest.blogspot.com/diakses:16/10/2014>)



Gambar 2.18 Mesin Cetak Digital Printing

(sumber : <http://bandung.olx.co.id/diakses:16/10/2014>)

Teknik cetak yang digunakan di dalam mewujudkan media pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati adalah sebagian besar menggunakan teknik *digital printing*.

2.1.5. Teori Sosial Yang Mendukung Kasus

2.1.5.1 Teori Tentang Pelestarian

Dalam buku "*Introduction to Conservation*" terbitan UNESCO tahun 1979, menjelaskan bahwa ada beberapa jenis kegiatan dalam usaha pelestarian, antara lain :

- *Prevention of Deterioration*
- *Preservation*
- *Consolidation*

- *Restoration*
- *Reproduction*

(sumber :<http://pejalantangguh.blogspot.com/diakses:17/10/2014>)

Dalam kaitannya dengan kasus yang diambil yaitu Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati, maka jenis kegiatan pelestarian yang dilakukan ialah ”*Prevention of Deterioration*,” yang berarti melindungi kerajinan Salang di Desa Sukawati dengan mengendalikan kondisi lingkungannya dengan cara memberikan pemahaman kepada generasi muda mengenai nilai dan potensi kerajinan Salang di desa Sukawati melalui gerakan GERPASAKA.

2.2. Data Faktual

Data Faktual merupakan data - data yang dikumpulkan melalui pengamatan langsung di lapangan dan diuraikan sesuai dengan fakta yang telah ada.

2.2.1. Nama Objek

Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati merupakan upaya untuk menginformasikan kepada generasi muda nilai dan potensi kerajinan Salang di desa Sukawati.

2.2.2. Pengelola

Mahasiswa akan bekerjasama dengan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Gianyar yang beralamat di Jln. Erlangga, Gianyar.

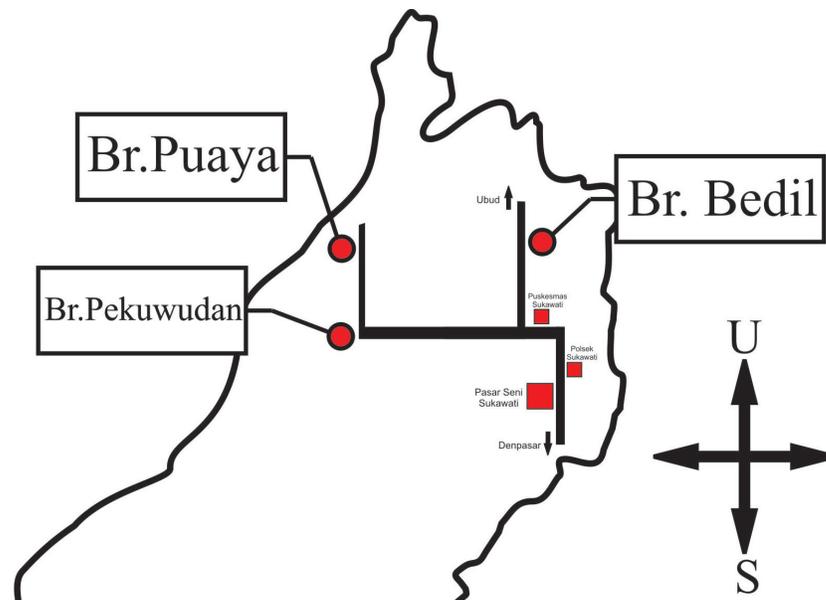


Gambar 2.19 Logo Pemerintah Kabupaten Gianyar

(Sumber <http://lovepayangan.blogspot.com/diakses:17/10/2014>)

2.2.3. Lokasi

Wilayah obyek perancangan difokuskan di daerah Desa Sukawati, dimana, saat ini terdapat 3 wilayah yang masih aktif memproduksi kerajinan Salang yaitu di wilayah bernama Banjar Pekuwudan, Banjar Bedil dan perbatasan Banjar Puaya.



Gambar 2.20 Peta Wilayah Desa Sukawati (sumber:dokumentasi pribadi/10/1/2015)

2.2.4. Sarana Visual Yang Ada

Berdasarkan data faktual yang didapatkan dilapangan, selama ini belum pernah diadakan usaha untuk melindungi kerajinan Salang di desa Sukawati. Tapi untuk uang kepeng, beberapa kali pernah diadakan penelitian, salah satunya dalam buku karya Drs. I Putu Sudarma, M.Hum. “Esensi Uang Kepeng Dalam Ritual Hindu,” Sejauh ini media yang digunakan untuk mengenalkan nilai dan potensi dari kerajinan Salang hanya sebatas media berupa kartu nama dan papan nama.



Gambar 2.21 Media Berupa Kartu Nama (sumber : Dokumentasi ke pengerajin

I Made Muji & Jro Mangku Gama/19/10/2014)



Gambar 2.22 Media Berupa Papan Nama (sumber : Dokumentasi ke pengerajin I Made

Muji & Jro Mangku Gama, 19/10/2014)

1. Media

Media yang digunakan didalam mengenalkan kerajinan Salang di desa Sukawati selama ini hanya media berupa kartu nama dan papan nama, yang termasuk kedalam jenis media lini bawah.

2. Aplikasi Unsur Visual

a. Ilustrasi

Pada desain kartu nama gambar 2.21, terdapat dua kartu nama. Pada gambar (1) menggunakan ilustrasi uang kepeng dan bunga kamboja. Gambar (2) menggunakan ilustrasi topeng Bali. Pada papan nama gambar 2.22, gambar (1) menggunakan ilustrasi uang kepeng dan bunga kamboja, sama seperti pada kartu nama dan pada gambar (2) menggunakan ilustrasi topeng bali, sama seperti kartu nama, namun jenis topengnya berbeda.

b. Teks

Teks pada desain kartu nama dan desain spanduk, menggunakan teks berisi segala informasi tentang pengerajin, baik informasi tentang alamat serta jenis kerajinan apa yang mereka buat.

c. Huruf

Huruf di dalam desain kartu nama dan spanduk tersebut menggunakan berbagai macam *huruf serif* dan *sans serif* yang dikombinasikan sedemikian rupa.

d. Warna

Pada desain kartu nama, pada gambar 2.21 terdapat dua kartu nama, pada gambar (1) menggunakan dominan warna biru muda, dan gambar (2) menggunakan dominan warna putih. Pada papan nama di gambar 2.22 , pada

gambar (1) menggunakan dominan warna biru muda dan gambar (2) menggunakan dominan warna putih

3. Material Dan Teknik

Ada beberapa jenis material yang digunakan. Pada desain kartu nama menggunakan bahan *art paper*. Pada papan nama di gambar 2.22 , pada gambar (1) menggunakan bahan *flexy* dan gambar (2) menggunakan bahan kayu.

4. Potensi Kasus

Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati layak diangkat sebagai kasus karena kerajinan Salang selain digunakan sebagai sarana upacara keagamaan, juga dapat berperan sebagai komoditas bisnis pariwisata. Desa Sukawati juga dirasa perlu memiliki alternatif produk kerajinan yang bisa ditawarkan pada para wisatawan. Sangat disayangkan kalau kerajinan lokal asli desa Sukawati seperti Salang semakin menurun popularitasnya akibat kalah bersaing dan akhirnya tidak diketahui keberadaannya. Sehingga, kasus ini memerlukan media pelestarian untuk menginformasikan nilai dan potensi kerajinan Salang kepada generasi muda melalui gerakan GERPASAKA. sehingga kedepannya, diharapkan akan muncul bibit- bibit baru pengerajin Salang yang akan melanjutkan dan membangkitkan lagi industri kerajinan salang di desa sukawati.

5.Strategi Kampanye

Strategi Kampanye adalah perencanaan untuk mencapai tujuan tertentu di dalam praktik operasional kampanye (Ruslan, 2013 : 37). Strategi kampanye yang penulis pergunakan ialah *Ideological or Cause- Oriented Campaigns*, yang merupakan kampanye bersifat khusus (Ruslan, 2013:26).

Penulis juga menggunakan teori *Public Relations Campaigns*. *Public Relations Campaigns* merupakan fungsi manajemen untuk mencapai target tertentu yang sebelumnya harus mencari fakta (Ruslan, 2013:26).

Dalam kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati, penulis melalui tim GERPASAKA (Gerakan Pelestarian Salang Sukawati) akan memperkenalkan potensi kerajinan Salang di desa Sukawati kepada generasi muda. Cara yang ditempuh dengan menggunakan *transit advertising* berupa mobil. Di dalam mobil tersebut berisi segala informasi berkaitan dengan kerajinan Salang di desa Sukawati. Mobil ini secara berkala akan berkeliling ke sekolah- sekolah, khususnya sekolah menengah di sekitar daerah desa dan kecamatan Sukawati. Selain itu tim juga akan ikut berpartisipasi di event- event pameran pembangunan yang dilaksanakan oleh Pemerintah Kabupaten Gianyar.

6.Target Segmentasi

Target segmentasi dari usaha pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati ini adalah generasi muda usia produktif di daerah Sukawati, Gianyar yang belum mengetahui nilai serta potensi yang dimiliki oleh kerajinan Salang di desa Sukawati. Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi adalah:

a. Geografis

Segmentasi Geografis ialah pengelompokan berdasarkan unit geografis yang berbeda (Suyanto, 2006 : 21). Berdasarkan segmentasi geografis sasaran yang diinginkan adalah generasi muda usia produktif 16-30 tahun yang bertempat tinggal di Sukawati, Kabupaten Gianyar.

b. Demografis

Pengelompokan berdasarkan variabel pendapatan, jenis kelamin, pendidikan, jumlah penduduk, usia, siklus hidup keluarga, pekerjaan, agama, ras,

generasi dan kelas sosial (Suyanto, 2006 : 22). Berdasarkan demografis, sasaran yang diinginkan adalah generasi muda yang ada di Sukawati, Kabupaten Gianyar, usia produktif berumur 16-30 tahun, sesuai dengan RUU Kepemudaan KEMENPORA RI (sumber : kompas.com, diakses 20/10/2014)

c. Psikografis

Pengelompokan berdasarkan variabel gaya hidup, nilai, dan kepribadian (Suyanto, 2006 : 25). Berdasarkan psikografis, yang disasar ialah generasi muda usia produktif 16-30 tahun yang ada di wilayah Sukawati, Kabupaten Gianyar yang saat ini cenderung senang akan hal-hal yang praktis dan serba cepat, simpel dan tidak berbelit-belit.

d. Behaviouristis

Segmentasi Behaviouristis, meliputi perilaku penggunaan tentang tingkat menggunakan, waktu menggunakan, dan status menggunakan (Suyanto, 2006 : 26). Meliputi generasi muda usia produktif 16-30 tahun yang ada di wilayah Sukawati, Kabupaten Gianyar yang mulai memiliki kebiasaan melakukan hal-hal praktis seperti makan makanan cepat saji, atau menggunakan internet/media sosial.

2.3. Analisis Dan Sintesa

2.3.1. Analisis

Analisis merupakan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat (Sugiyono, 2011 : 58).

1. Analisis Teori

Teori yang digunakan pada perancangan ini adalah teori yang berhubungan dengan desain komunikasi visual.

a. Media

Terdapat dua jenis media, yaitu media lini atas dan media lini bawah. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing.

b. Unsur Visual Desain

1. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital (Pujiriyanto, 2005 : 41). Teknik ilustrasi terdiri dari teknik ilustrasi gambar tangan (*hand drawing*), teknik ilustrasi fotografi dan teknik ilustrasi gabungan.

2. Teks

Teks merupakan suatu penjelas dalam sebuah desain yang mempunyai sifat mudah dibaca atau dimengerti (Pujiriyanto, 2005 : 38). Teks dibagi menjadi Judul (*headline*), Subjudul, Naskah dan Closing Word.

3. Huruf / Tipografi

Tipografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari jenis dan karakter huruf (Supriyono, 2010 : 20). Ada dua faktor dalam Typografi yang berperan untuk mewujudkan maksud dari seorang desainer, yaitu *readability* dan *legibility*. (sumber : <http://typografigrafika.blogspot.com/2012/05/peran-legibility-dan-readability-dalam.html/9/11/2014>).

4. Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia (Susanto, 2011 : 433). Warna primer adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakannya (Pujiriyanto, 2005 : 45). Warna mempunyai arti yang berbeda sesuai dengan identitasnya (Pujiriyanto, 2013:111). Warna dapat membantu menciptakan *mood* (Supriyono, 2010 : 70).

5. Logo

Pada prinsipnya, logo merupakan simbol yang mewakili sosok, wajah, dan eksistensi suatu perusahaan atau produk perusahaan (Kusrianto 2007:232).

c. Teknik perwujudan

1. Skala/Ukuran : Skala merupakan ukuran relatif dari suatu objek. Skala biasanya dinyatakan dengan ukuran panjang dan lebar (cm atau m) (Pujiriyanto, 2005 : 94).

2. Bahan : Penggunaan bahan dalam perancangan harus sesuai dengan kebutuhannya.

3. Teknik Cetak :

Menurut Adi Kusrianto terdapat 5 teknik dasar mencetak, yaitu *offset* alias *lithograf*, *screen printing*, *gravure*, *letterpress*, dan *fexografi*. Berkaitan dengan kasus yang diambil, maka jenis teknik cetak yang penulis gunakan ialah teknik cetak *digital printing*. *Digital printing* bisa kita artikan sebagai proses pencetakan suatu desain ke media cetak dari komputer melalui alat cetak secara langsung tanpa perlu pembuatan film atau menggunakan *plate* (<http://www.serbapro.com/16/10/2014>).

Keunggulan teknik cetak digital adalah desain bisa diubah sesuai keinginan karena desain ada di dalam media digital. Percetakan dengan cara teknik cetak digital merupakan cara percetakan yang lebih ramah lingkungan (<http://mirrorforest.blogspot.com/16/10/2014>).

2. Analisis Faktual

a. Media

Sampai saat ini hanya ada 2 jenis media yang digunakan dalam usaha pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati, yaitu jenis media lini bawah berupa kartu nama dan papan nama.

b. Ilustrasi

Penggunaan teknik ilustrasi fotografi belum digunakan di dalam ilustrasi yang telah ada. Namun untuk ilustrasi *hand drawing* sudah digunakan. Ilustrasi uang kepeng sudah tepat untuk mewakili kerajinan Salang. Namun, penggunaan ilustrasi topeng Bali dirasa belum tepat.

c. Teks

Belum ditemukan teks yang menjelaskan nilai dan potensi kerajinan Salang di desa Sukawati. Penggunaan teks yang berisi nama pengerajin sudah tepat. Jenis – jenis produk yang diproduksi pengerajin juga penting untuk dijelaskan.

d. Huruf

Penggunaan huruf *serif*, *sans serif* dan dekoratif sudah bisa ditemukan didalam media yang ada. Namun, penggunaan huruf masih belum sesuai dengan kebutuhan.

e. Warna

Penggunaan warna *Tridatu* didalam desain yang telah ada tidak terlalu nampak.

f. Bahan

Media yang telah ada menggunakan bahan *Flexy Paper*, Kayu untuk papan nama, dan *Art Paper* untuk kartu nama.

g. Teknik Cetak

Media yang telah ada sebagian besar sudah menggunakan teknik cetak *digital printing*. Pengecualian ada pada papan nama yang terbuat dari bahan kayu.

2.3.2 Sintesa

1. Media

Jenis media komunikasi visual yang akan dirancang untuk mendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati, berupa media lini bawah (*below the line media*). Selama ini belum pernah ada media yang dipergunakan di dalam usaha pelestarian kerajinan Salang. Media yang dirancang adalah media komunikasi visual yang dapat mencerminkan tujuan dari kasus yang diangkat. Adapun media tersebut antara lain berupa *transit advertising*, *flag chain*, *page social media* (facebook), t-shirt, pin, poster, folder, stiker, gantungan kunci, dan katalog.

2. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan di dalam media pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati ialah teknik ilustrasi fotografi dan teknik ilustrasi gambar tangan.

3. Warna

Dalam kaitannya dengan kasus yang diambil, yaitu Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa

Sukawati, warna *Tridatu* (merah, putih, hitam) digunakan di dalam semua desain yang dibuat.

4. Teks

Teks yang dibuat dalam perancangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati berisi judul dan segala informasi berkaitan tentang kerajinan Salang di desa Sukawati dan mengenai gerakan GERPASAKA.

5. Huruf / Typography

Untuk logo GERPASAKA, penulis menggunakan jenis huruf dekoratif **Franklin Goes To Java**, dan jenis huruf **Hobo Std** sebagai teks penjelasnya. Namun, penggunaan jenis huruf *serif* dan *sans serif* lain sebagai pendukung tetap akan digunakan.

6. Logo

Logo yang digunakan antara lain logo GERPASAKA, yang merupakan jenis logo gabungan huruf & gambar. Ide dasar pembuatan logo tersebut merupakan penggabungan dari bentuk uang kepeng dan bentuk kerajinan *Salang Tamiang*. Uang kepeng dipilih karena merupakan bahan dasar pembuatan kerajinan Salang. Selain itu, digunakan juga logo pemerintah Kabupaten Gianyar dan logo sosial media facebook.

7. Ukuran dan Bahan

Ukuran menggunakan satuan centimeter (cm), sedangkan bahan yang dipakai disesuaikan dengan.

8. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan di dalam mewujudkan media komunikasi visual untuk mendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati adalah teknik cetak *digital printing*.

BAB III

KONSEP DESAIN

3.1 Konsep Dasar Perancangan

Konsep diartikan sebagai perwujudan abstrak dan umum tentang sesuatu. (<http://www.pengertianahli.com/> diakses 28 Oktober 2014).

Konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati adalah *Bali Atraktif*.

Atraktif berasal dari kata bahasa Inggris, *Attractive*, yang berarti mempunyai daya tarik (<http://kbbi.web.id/15/1/2015/pukul-05.46>). Daya tarik disini, ialah nilai dan potensi kerajinan Salang di desa Sukawati, yang perlu diinformasikan kepada generasi muda agar mereka mau peduli, mencintai dan tergerak untuk melestarikan kerajinan Salang desa Sukawati. Kata *Bali* ditambahkan, berkaitan dengan fungsi kerajinan Salang sebagai hiasan Merajan dan Pura pada saat diadakan upacara keagamaan umat Hindu di Bali. Selain itu, di dalam desain yang dibuat, penulis juga memasukkan konsep warna dalam masyarakat Hindu di Bali yaitu *Tridatu*, yang terkait langsung dengan ajaran *Tri Murti* dan *Tri Guna*, yang juga penulis hubungkan dengan tujuan dari GERPASAKA. Berdasarkan itu semua, maka konsep *Bali Atraktif* akan diterapkan di dalam perancangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati.

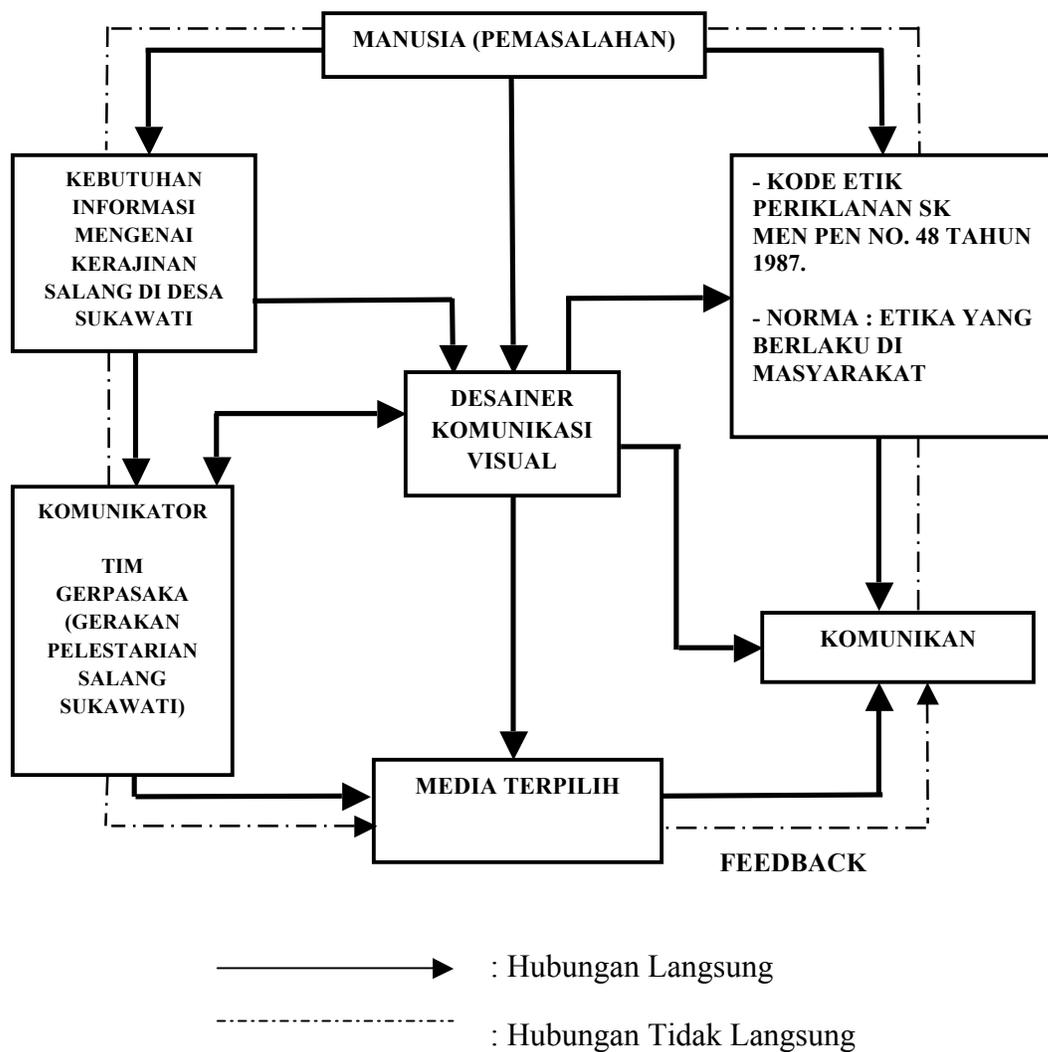
Gaya visual yang ditampilkan menonjolkan bentuk asli kerajinan Salang, dengan menggunakan teknik ilustrasi fotografi dapat memberi informasi sebenarnya tentang kerajinan Salang di desa Sukawati.

Ilustrasi yang digunakan adalah teknik ilustrasi fotografi dan gambar tangan. Ilustrasi lebih banyak mengambil bentuk asli kerajinan Salang. Huruf yang akan dipakai bernama **Franklin Goes To Java**. Namun, penggunaan jenis huruf *serif* dan *sans serif* lain juga akan tetap digunakan sesuai dengan kebutuhan desain nantinya.

Warna yang dipakai dalam media pendukung gerakan pelestarian yang dibuat menggunakan warna Tridatu (merah, putih, hitam).

Logo yang digunakan antara lain logo GERPASAKA. Ide dasar pembuatan logo tersebut merupakan penggabungan dari bentuk uang kepeng dan bentuk kerajinan *Salang Tamiang*.

3.2 Skema Pola Pikir

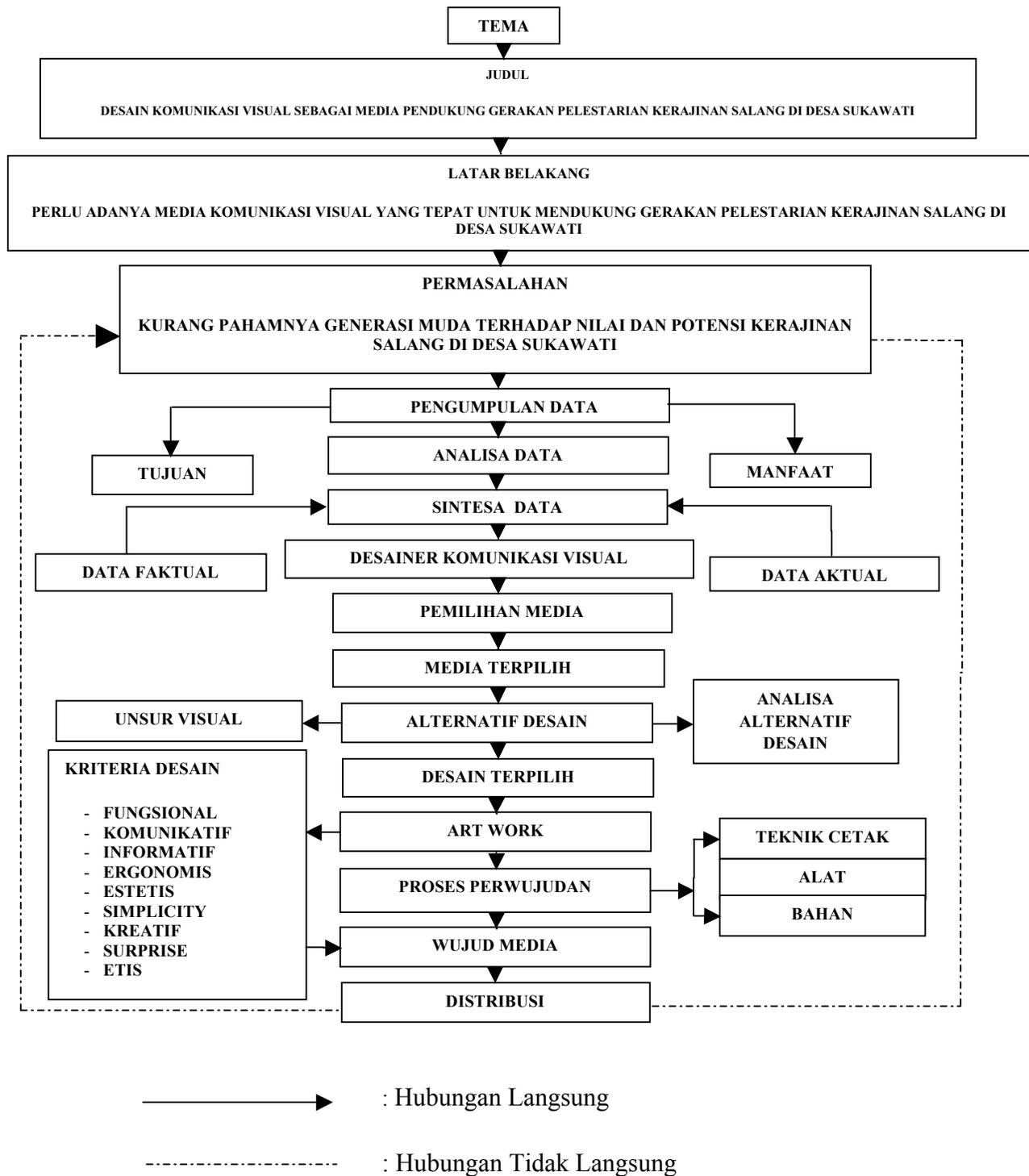


Bagan 3.1 Skema Pola Pikir

Dari skema pola pikir diatas dijelaskan bahwa manusia menjadi subjek. Kebutuhan akan informasi ini disampaikan oleh Tim GERPASAKA sebagai komunikator kepada khalayak sasaran. Untuk mewujudkan media komunikasi visual yang baik diperlukan tenaga desainer yang merancang media komunikasi visual yang akan digunakan untuk mengenalkan nilai serta potensi kerajinan Salang di desa Sukawati. Dalam perancangan media komunikasi visual, seorang desainer harus memperhatikan atau mengikuti norma yang berlaku di masyarakat.

3.3 Skema Proses Perancangan

Dengan pemilihan judul Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati, 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.



Gambar 3.2 Skema Proses Perancangan

3.4 Strategi Media

Strategi Media adalah pemilihan media publikasi sesuai dengan tujuan periklanan dan materi iklan yang disiapkan. Dalam strategi media ada beberapa hal yang diperhatikan, yaitu:

3.4.1 Khalayak Sasaran / Segmentasi

a. Geografis

Berdasarkan segmentasi geografis sasaran yang diinginkan adalah generasi muda usia produktif 16-30 tahun yang bertempat tinggal di Sukawati, Kabupaten Gianyar.

b. Demografis

Berdasarkan demografis, sasaran yang diinginkan adalah generasi muda yang ada di Sukawati, Kabupaten Gianyar, usia produktif berumur 16-30 tahun.

c. Psikografis

Berdasarkan psikografis, yang disasar ialah generasi muda usia produktif 16-30 tahun yang ada di wilayah Sukawati, Kabupaten Gianyar yang saat ini cenderung senang akan hal-hal yang praktis.

d. Behaviouristis

Meliputi generasi muda usia produktif 16-30 tahun yang ada di wilayah Sukawati, Kabupaten Gianyar yang mulai memiliki kebiasaan melakukan hal-hal praktis seperti makan makanan cepat saji, atau menggunakan internet/media sosial.

3.4.2 Panduan Media

Panduan media dapat memberikan informasi kepada khalayak sasaran mengenai media apa yang akan dirancang.

1. *Transit Advertising*.

Iklan Transit merupakan iklan yang digunakan untuk mendukung kampanye di media massa lain (Santosa, 2009:183).

2. *Flag Chain*

Flag chain adalah media iklan berbentuk bendera dengan ukuran kecil (sumber: <http://www.sinergi-design.com/produk/> diakses:25/11/2014).

3. *Page Social Media (Facebook)*

Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan Februari 2004, dimiliki dan dioperasikan oleh Facebook. Inc. Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama teman sekamarnya dan sesama mahasiswa Universitas Harvard, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes (<http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook/> diakses:26/11/2014).

4. T-Shirt

Merupakan media komunikasi grafis yang dicetak di atas kain *cotton* atau TC (Pujiriyanto, 2005:28).

5. Pin

Media komunikasi visual berbentuk lingkaran dengan ukuran yang beragam dan dapat dikaitkan dimana saja (Rustan, 2007:101).

6. Poster

Poster adalah media grafis yang memuat unsur teks dan gambar/ilustrasi yang dipasang atau ditempel pada dinding (Pujirianto, 2005 : 16).

7. Folder

Lembaran bahan cetakan yang dilipat menjadi dua seperti map atau buku agar mudah dibawa atau bisa juga dilipat membentuk beberapa halaman terpisah tanpa perlu dipotong (Kusrianto, 2007:331)

8. Stiker

Stiker adalah bahan yang dapat menempel sendiri atau dengan kata lain memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan di benda lain. (sumber: <http://smsrbandung.wordpress.com/diakses:26/11/2014>)

9. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan media atau alat menggantungkan kunci (sumber:<http://www.gantungankunci.org/artikelgantunganunci/diakses:26/11/2014>)

10. Katalog

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

3.5. Program Tayangan Media

Tabel 3.3. Tabel Tayangan Media

No	Media	Kapan	Dimana	Frekuensi
1	<i>Transit Advertising</i>	Saat berkunjung ke sekolah-sekolah untuk memberikan	Dipasang di <i>body</i> mobil yang berkeliling ke	Frekuensi penggunaan

		informasi mengenai kerajinan Salang di desa Sukawati.	sekolah- sekolah.	tetap atau secara berkala, jika nantinya ada pembaharuan desain.
2	<i>Flag Chain</i>	Saat berkunjung ke sekolah-sekolah untuk memberi informasi kerajinan Salang di desa Sukawati dan saat mengikuti pameran yang diselenggarakan pemerintah Kabupaten Gianyar.	Dipasang di sekolah tempat mengadakan gerakan pelestarian dan digantung di <i>stand</i> saat mengikuti kegiatan pameran.	Frekuensi penggunaannya tetap atau secara berkala, jika nantinya ada pembaharuan.
3	<i>Page Social Media (Facebook)</i>	Saat tim GERPASAKA mengakses internet, baik pada saat mengunjungi sekolah- sekolah maupun diluar diadakannya gerakan pelestarian.	Disebarkan melalui online di internet.	Frekuensi penggunaannya tetap atau secara berkala, jika nantinya ada pembaharuan desain.
4	T-Shirt	Saat berkunjung ke sekolah-sekolah untuk memberikan informasi mengenai kerajinan Salang di desa Sukawati dan saat mengikuti pameran yang diselenggarakan pemerintah Kabupaten Gianyar.	Dipakai oleh tim GERPASAKA, baik saat melakukan gerakan pelestarian di sekolah, maupun saat mengikuti pameran. Selain itu sebagai hadiah kepada siswa- siswi sekolah pada saat diadakan sesi kuis.	Frekuensi penggunaannya tetap atau secara berkala, jika nantinya ada pembaharuan desain.

5	Pin	Pada saat berkunjung ke sekolah- sekolah untuk memberikan informasi mengenai kerajinan Salang di desa Sukawati dan saat mengikuti pameran yang diselenggarakan pemerintah Kabupaten Gianyar.	Dipakai oleh tim GERPASAKA, baik saat melakukan gerakan pelestarian di sekolah, maupun saat mengikuti pameran. Selain itu, sebagai hadiah kepada siswa- siswi sekolah pada saat diadakan sesi kuis.	Frekuensi penggunaannya tetap atau secara berkala, jika nantinya ada pembaharuan desain.
6	Poster	Pada saat berkunjung ke sekolah- sekolah untuk memberikan informasi mengenai kerajinan Salang di desa Sukawati dan saat mengikuti pameran yang diselenggarakan pemerintah Kabupaten Gianyar.	Dipasang di majalah dinding sekolah, tempat mengadakan gerakan pelestarian, selain itu juga dipasang di <i>stand</i> saat mengikuti kegiatan pameran pembangunan.	Frekuensi penggunaannya tetap atau secara berkala, jika nantinya ada pembaharuan desain.
7	Folder	Pada saat berkunjung ke sekolah- sekolah untuk memberikan informasi mengenai kerajinan Salang di desa Sukawati dan saat mengikuti pameran.	Dibagikan pada saat mengadakan workshop di sekolah dan dibagikan ke pengunjung pameran.	Frekuensi penggunaannya sesuai dengan kebutuhan.

8	Stiker	Pada saat berkunjung ke sekolah- sekolah untuk memberikan informasi mengenai kerajinan Salang di desa Sukawati dan saat mengikuti pameran yang diselenggarakan pemerintah Kabupaten Gianyar.	Dibagikan kepada siswa- siswi sekolah. Stiker dijadikan penanda bahwa sekolah bersangkutan telah dikunjungi tim GERPASAKA. Selain itu juga dibagikan ke pengunjung pameran.	Frekuensi penggunaannya tetap atau secara berkala, jika nantinya ada pembaharuan desain.
9	Gantungan Kunci	Pada saat berkunjung ke sekolah- sekolah untuk memberikan informasi mengenai kerajinan Salang di desa Sukawati.	Sebagai hadiah kepada siswa- siswi pada saat diadakan sesi kuis.	Frekuensi penggunaannya sesuai dengan kebutuhan.
10	Katalog	Dapat digunakan saat penyelenggaraan pameran TA	Saat penyelenggaraan pameran TA	Frekuensi penggunaannya tetap.

(sumber : panduan tugas akhir mahasiswa isi denpasar/13/1/2015)

3.6. Strategi Kreatif

3.6.1 Isi Pesan

Pesan atau informasi yang akan disampaikan hendaknya memberikan informasi kepada *audiens* mengenai nilai serta potensi kerajinan Salang di desa Sukawati dan semua hal mengenai GERPASAKA (Gerakan Pelestarian Salang Sukawati).

3.6.2 Bentuk Pesan

Bentuk pesan merupakan pengenalan dan informasi mengenai nilai serta potensi kerajinan Salang di desa Sukawati dan semua hal mengenai GERPASAKA (Gerakan Pelestarian Salang Sukawati).

3.6.3. Strategi Visual

Strategi Visual yang digunakan di dalam media pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati adalah teknik ilustrasi fotografi dan *hand drawing*. Ilustrasi yang dibuat lebih banyak mengambil bentuk asli dari kerajinan Salang.

3.6.4. Gaya Visual

Gaya visual yang ditampilkan menonjolkan bentuk asli kerajinan Salang dan tidak dibuat berbeda dari bentuk sebenarnya. Dengan menggunakan teknik ilustrasi fotografi dapat memberi informasi sebenar - benarnya tentang kerajinan Salang di desa Sukawati.

3.6.5 Material, Ukuran, dan Bahan

Dari media yang dirancang, akan diuraikan jenis material yang digunakan dalam perwujudannya, antara lain :

a. *Transit Advertising*

Dibuat menggunakan bahan stiker *vinyl*. Ukuran bahan disesuaikan dengan ukuran media tempat *transit advertising* dipasang, dalam hal ini body mobil jenis *Daihatsu Grand Max*.

b. *Flag Chain*

Ukuran masing- masing bagian bendera 10cm x 10cm. Dengan bahan kertas *art paper* 201 gsm, dicetak dengan teknik *digital printing*. Bendera- bendera tersebut kemudian dirangkai menggunakan benang *nylon*.

c. *Page Social Media* (Facebook)

Media dibuat dengan membuat akun facebook, dengan alamat email *salang_sukawati@yahoo.com*. Akun tersebut diberi nama “Gerakan Pelestarian Salang Sukawati”. Setelah akun diakses, akan disebarluaskan dan meminta pengguna facebook lain menyukai (like) *page* facebook “Gerakan Pelestarian Salang Sukawati” tersebut.

d. T-Shirt

Media dibuat dengan teknik cetak sablon digital pada kain *cotton* dengan ukuran standar T-Shirt, yaitu L, M dan XL.

e. Pin

Pin diwujudkan dengan teknik *press*. Desain pin berbahan stiker *vinyl* dan bentuk fisik pin berbahan dasar aluminium. Ukuran pin memiliki diameter kira- kira 6 cm.

f. Poster

Media ini akan diwujudkan dengan teknik cetak digital dengan media kertas *art paper* 150 gsm berukuran 29,7cm x 42cm (A3).

g. Folder

Media ini akan diwujudkan dengan teknik cetak digital dengan media kertas *art paper* 210 gsm. Ukuran media adalah A5 (14.8 cm x 21 cm).

h. Stiker

Media ini akan diwujudkan dengan teknik cetak digital dengan bahan stiker *vinyl*.

i. Gantungan Kunci

Media ini akan diwujudkan dengan bahan *acrylic*, untuk kemudian di *press*.

j. Katalog

Media ini akan dicetak di kertas *art paper* 210 gsm dengan teknik cetak digital dengan ukuran media adalah A5 (21,0 X 14,5 cm).

BAB IV VISUALISASI DESAIN

4.1 *Transit Advertising*

- Desain Terpilih



Ukuran Media : 404.9cm x 166.5cm

Bahan : Stiker Vinyl

Teknik Cetak : Digital Printing

4.2 *Flag Chain*



Ukuran Media : 10cm x 10cm

Bahan : Art Paper 210 gsm

Teknik Cetak : Digital Printing

4.3 Page Social Media (Facebook)



4.4 T-Shirt



Ukuran Media : M, L, XL

Bahan : Cotton

Teknik Cetak : Sablon Digital

4.5 Pin



Ukuran Media : 6cm x 6cm

Bahan : Stiker Vinyl & Alumunium Pin

Teknik Cetak : Press

4.6 Poster



Ukuran Media : 29,7cm x 42cm

Bahan : Art Paper 150 gsm

Teknik Cetak : Digital Printing

4.7 Folder



Ukuran Media : 14,8 cm x 21cm

Bahan : Art Paper 210 gsm

Teknik Cetak : Digital Printing

4.8 Stiker



Ukuran Media : 6,5 cm x 6,5 cm

Bahan : Stiker Vinyl

Teknik Cetak : Digital Printing

4.9 Gantungan Kunci

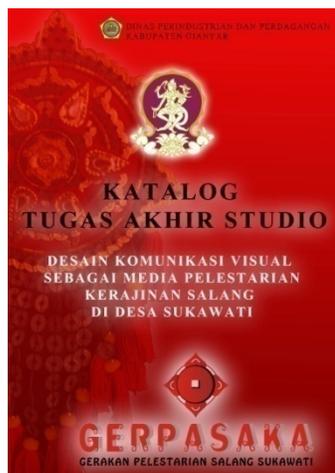


Ukuran Media : 6 cm x 6cm

Bahan : Acrylic

Teknik Cetak : Press

4.10 Katalog



Ukuran Media : 14,8 cm x 21 cm

Bahan : Art Paper 210 gsm

Teknik Cetak Digital Printing

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya, ditarik kesimpulan sebagai berikut :

5.1.1. Melalui perancangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati, dan gerakan “GERPASAKA,” dilakukan dengan merancang media desain baru melalui media terpilih yaitu terdiri dari *Flag Chain*, *Page Social Media* (Facebook), Folder, T-Shirt, Transit Advertising, Pin, Poster, Stiker, Gantungan Kunci, dan Katalog.

5.1.2. Merancang media komunikasi visual yang tepat dan sesuai dengan kriteria desain untuk sosialisasi, dilakukan dengan menganalisa data kemudian ditentukan konsep desain yaitu “Bali Atraktif”. Dari konsep tersebut kemudian diterapkan dalam pembuatan beberapa alternatif desain, melalui proses pembuatan sket desain, pewarnaan, aplikasi ke media terpilih sampai diperoleh desain terpilih untuk media pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati.

5.2. Saran

Dari perancangan desain komunikasi visual sebagai media pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati, adapun saran yang ingin disampaikan penulis, antara lain :

5.2.1. Dalam merancang desain komunikasi visual sebagai media pendukung gerakan pelestarian kerajinan Salang di desa Sukawati, harus ada kerja sama yang baik antara desainer dengan dinas terkait yang menangani pembinaan lewat kampanye atau sosialisasi, agar terwujud hasil yang baik.

5.2.2. Media komunikasi visual yang dirancang hendaknya digunakan secara maksimal untuk mencapai target sasaran dengan memperhatikan perilaku sosial di masyarakat, sehingga informasi dari media komunikasi akan tersampaikan dengan efektif.

5.2.3. Untuk pemerintah, dalam hal ini dinas terkait, yaitu Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Gianyar, diharapkan untuk senantiasa membantu masyarakat di dalam mengembangkan setiap potensi yang ada, baik itu potensi berupa produk kerajinan maupun potensi lain yang belum tergali di tengah masyarakat. Pemerintah dapat mendukung dengan cara menyediakan wadah untuk menyalurkan potensi- potensi tersebut, dan memberikan bantuan modal kepada para pengerajin.

5.2.4 Untuk pengerajin, hendaknya semakin meningkatkan kualitas produk kerajinan yang dihasilkan, dengan cara berani berinovasi dan mencari ide baru yang segar untuk menunjang kualitas produk yang dihasilkan.

5.2.5 Untuk generasi muda, diharapkan untuk peduli, mencintai dan melestarikan segala macam bentuk kebudayaan yang dimiliki. Agar kedepannya, nilai dari kebudayaan itu tetap lestari, eksis dan tidak terkikis oleh perubahan zaman. Selain itu, melalui Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Pendukung Gerakan Pelestarian Kerajinan Salang Di Desa Sukawati ini diharapkan akan muncul bibit- bibit baru pengerajin Salang di desa Sukawati yang akan melanjutkan dan membangkitkan lagi industri kerajinan salang di daerah desa Sukawati.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka. Jakarta.
- Anwar, Desy. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*. Amelia. Surabaya.
- Antara, Pudja. 2000. *Ista Purta Ring Sukawati*. Bendesa Adat Sukawati. Gianyar.
- Halim, Andreas. 2003. *Kamus Lengkap 600 Juta*. Sulita Jaya. Surabaya.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Nazir. 2003. *Metode Penelitian*. Erlangga. Jakarta.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Pujiyanto, 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Rachmadi, Lexy J. Moleong. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Rustan, Suriyanto. 2007. *Layout Dasar dan Penerapannya*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Ruslan, Rosadi. 1997. *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

- Sangadji, Etta Mamang & Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian, Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Santosa, Sigit. 2002. *Advertising Guide Book*. PT. Gramedia Pustaka. Jakarta.
- Sarwono & Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Sudarma, I Putu. 2008. *Esensi Uang Kepeng Dalam Ritual Hindu*. Paramita. Surabaya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. 2011. *DIKSIRUPA*. Dictiart Lab Yogyakarta & Jagad Artspace Bali. Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2006. *Strategi Perancangan Iklan Outdoor Kelas Dunia*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.

DAFTAR SUMBER

Guru Anom Ranuara. *wawancara 18 September 2014*

Putu Suarthama. *wawancara 9 November 2014*

Museum Bali. *dokumentasi 6 Oktober 2014*

I Made Muji & Jro Mangku Gama. *dokumentasi ke pengerajin 19 Oktober 2014*

Peta Wilayah Desa Sukawati. *dokumentasi pribadi 10 Januari 2015*

Program Tayang Media. *panduan tugas akhir isi Denpasar 13 Januari 2015*

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

[http://www. antariksaarticle.blogspot.com/](http://www.antariksaarticle.blogspot.com/) diakses:17/10/2014

<http://www.bahrulmc.wordpress.com/> diakses:16/10/2014

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

<http://www.balitv.tv/> diakses:15/10/2014

<http://www.bandung.olx.co.id/> diakses:16/10/2014

<http://www.belajar-coreldraw.blogspot.com/> diakses:15/10/2014

<http://www.blog.spoongraphics.co.uk/> diakses:15/10/2014

<http://www.designdesigner.freei.me.com/> diakses:16/10/2014

<http://www.duniagrafiskita.blogspot.com/> diakses:15/11/2014

<http://www.fkap.co.nl/> diakses:16/10/2014

<http://www.gantungankunci.org/> diakses:26/11/2014

<http://www.gatotaryodesign.wordpress.com/> diakses:16/10/2014

<http://www.infobimo.blogspot.com/>diakses:4/1/2015

<http://www.isi-dps.ac.id/wp-content/uploads/2010/01/3-Local-Content-Dalam-Karakter-DKV-Untuk-Membangun-Keunggulan-Budaya-Lokal.pdf>

<http://www.kbbi.web.id/>diakses:31/10/2014

<http://www.klikpositif.com/>diakses:15/10/2014

<http://www.kompas.com/>diakses: 20/10/2014

<http://www.lovepayangan.blogspot.com/>diakses:17/10/2014

[\(http://www.mirrorforest.blogspot.com/](http://www.mirrorforest.blogspot.com/)16/10/2014

<http://www.pejalantangguh.blogspot.com/>diakses:17/10/2014

<http://www.pendidikansenivisualsk.blogspot.com/>diakses:15/10/2014

<http://www.pengertianahli.com/>diakses 28 Oktober 2014

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

<http://www.serbapro.com/>diakses:16/10/2014

<http://www.simanukmabur.blogspot.com/>diakses:16/10/2014

<http://www.sinergidesign.com/>diakses:25/11/2014

<http://www.sketchmagz.com/>diakses:15/10/2014

<http://www.s-mediaintl.com/>diakses:12/1/2015

<http://www.smsrbandung.wordpress.com/2012/01/26/>diakses:26/11/2014

<https://www.supermilan.wordpress.com/>diakses:15/20/201

<http://www.thejakartapost.com/>diakses:12/1/2015

<http://www.typografigrafika.blogspot.com/2012/05/>diakses:9/11/2014

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