SEMINAR SENI NASIONAL 2016

RISTEKDIKTI

MENGGALI TRADISI DALAM DIGICULTURE

MENGGALI TRADISI DALAM DIGICULTURE

Program Pascasarjana Pengkajian dan Penciptaan Seni
Institut Seni Indonesia Denpasar

SEMINAR NASIONAL
"MENGGALI TRADISI DALAM DIGICULTURE"

MAHASISWA PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
ANGKATAN 2015

Editor :
I Made Bayu Pramana
I Dewa Made Yoga Adhi Dwi guna

Penerbit :

Kerjasama
Program Pascasarjana ISI Denpasar
&
Lingkar Publisher

Seminar Nasional “Menggali Tradisi dalam Digiculture”

ISBN : 978-602-74976-0-3

Editor :
I Made Bayu Pramana & I Dewa Made Yoga Adhi Dwi guna

Desain Cover & Layout :
IDewa Made Yoga Dwiguna

Cetakan pertama, September 2016

Diterbitkan atas kerjasama :
Program Pascasarjana ISI Denpasar
&
Lingkar Publisher
CV. Lingkar Media Kreatif
Jl. Gatot Subroto Timur No.207 Denpasar (80237), Bali.
Telp. (0361) 242398
e_mail : lingkarphoto@gmail.com
www.lingkarartspace.com

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak karya tulis ini dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

SAMBUTAN

REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

"MENGGALI TRADISI DALAM *DIGICULTURE"* cukup menarik diangkat sebagai tema dalam seminar nasional yang diselenggarakan mahasiswa Program Pascasarjana angkatan 2015. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat dalam kurun waktu 20 tahun terakhir, menerpa seluruh bidang keilmuan termasuk seni. Teknologi digital kini telah memberikan pengaruh secara signifikan atas proses berkesenian, penyajian hasil kesenian dan cara menikmati hasil kesenian yang dilakukan oleh seniman dan masyarakat. Realitas ini menjadi satu tantangan tersendiri di era kontemporer ini, proses penciptaan seni dan pengkajian seni demikian kaya oleh materi yang bisa didapatkan dalam dunia digital, namun di sisi lain, seni tradisi semakin kehilangan penggemar dan semakin menurun popularitasnya. Meskipun demikian, perkembangan teknologi digital perlu pula dilihat secara positif karena dengan teknologi digital potensinya mampu menciptakan perilaku digital yang berujung pada munculnya ide kreatifitas, termasuk juga kearah pendokumentasian yang baik terhadap seni tradisi Indonesia yang sangat kaya.

Pada sisi praktis dan secara lebih luas, kehadiran teknologi digital di tengah aktivitas kreatif manusia pun pada titik kulminasi eksperimentasi teknologi pada kenyataannya berkorelasi dengan ketercapaian tingkat peradaban manusia, di mana perangkat "teknologi digital" telah menggeser pemahaman "logika matematis" konvensional. Terlihat dari berbagai macam jenis karya-karya imajinatif manusia berbasis teknologi digital telah mampu merubah peradaban dunia menjadi lebih megah dan dinamis. Segala macam benda-benda kreatif yang menjadi pendamping dan alat beraktifitas manusia seperti tempat tinggal, transportasi, hiburan bahkan hingga gaya hidup, kini telah menunjukkan pergeseran dari mekanik ke elektrik. Kenyataan ini memperlihatkan bahwa lahirnya teknologi digital membuat manusia semakin mudah mewujudkan ide imajinatifnya. Pada tingkatan ini capaian teknologi

digital pada gilirannya mampu menghadirkan satu realitas baru berupa munculnya istilah *digi-culture* atau ‘budaya digital’.

Hadirnya prosiding seminar nasional “MENGGALI TRADISI DALAM *DIGICULTURE”* diharapkan mampu menambah kekayaan intelektual akademik melalui karya tulis ilmiah penciptaan dan pengkajian seni Institut Seni Indonesia Denpasar, melalui Progarm Pascasarjana, mampu memberikan sumbangsihnya kepada lembaga dalam merealisasikan Intitut Seni Indonesia Denpasar sebagai pusat seni dan budaya.

Denpasar, 22 Juli 2016
Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar

Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.Skar., M.Hum.
NIP. 196612011991031003

KATA PENGANTAR

Puja dan Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkat dan rakhmat-Nya kita semua senantiasa diberikan keselamatan dan kesehatan. Atas nama Program pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar, saya selaku Ketua Program Studi Pascasarjana ISI Denpasar mengucapkan terima kasih dan bersyukur atas terlaksananya seminar Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Denpasar. Seminar ini juga diselenggarakan dalam rangka Dies Natalis XIII ISI Denpasar.

Seminar Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Denpasar dirancang sebagai suatu pertemuan akademik dan pertukaran ilmu pengetahuan secara berkelanjutan dan diselengggarakan setiap tahun dalam rangka membahas berbagai isu – isu seni yang sedang berkembang pada saat ini.

Melalui seminar ini diharapkan dapat merespon perkembangan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi dalam meningkatkan kecerdasan, dan kreativitas seni tradisi dalam era *Digital Culture.* Seminar ini mengacu pada salah satu visi dan misi Program Pascasarjana ISI Denpasar yaitu melakukan kegiatan penciptaan dan pengkajian seni berbasis budaya lokal dan nusantara. Dilaksanakannya seminar ini diharapkan melahirkan insan – insan yang cerdas, terampil, dan kompetitif untuk menghadapi persaingan di era *Digiculture* saat ini.

Adapun tujuan seminar, yang pertama untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan dapat dipercaya dalam rangka penciptaan dan pengkajian seni. Yang kedua, menghimpun isu – isu strategis tentang penciptaan dan pengkajian seni untuk menambah wawasan yang lebih luas tentang menggali tradisi dalam *digiculture.*

Adapun seminar yang dijadwalkan selama satu hari, dimulai dengan seminar Program Pascasarjana ISI Denpasar dengan tema”Menggali Tradisi Dalam *Digiculture”.* Sebagai pembicara yaitu - Prof. Dr. Sri Hastanto. S.Kar. (Guru Besar

Etnomusikologi ISI Surakarta) dan Prof. M. Dwi Marianto, M.FA., Ph.D. (Guru Besar Seni Rupa ISI Yogyakarta). Dan dilanjutkan dengan seminar panel khusus yang diadakan oleh mahasiswa Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana angkatan 2015 dengan tema yang sama ”Menggali Tradisi Dalam *Digiculture”.*

Akhir kata, saya tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya seminar ini. Harapan ke depan semoga Program Pascasarjana ISI Denpasar melalui seminar ini mampu melaksanakan visi, misi, serta cita – cita sebagai pusat seni budaya tradisi dan nusantara.

Denpasar, 22 Juli 2016
Ketua Program Studi Seni
Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

Dr. I Ketut Sariada, SST., M.Si
NIP. 196106091986031001

DAFTAR ISI

Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar iii
Kata Pengantar v
Daftar Isi vii

1. **Pembicara** 1
Prof. Dr, Sri Hastanto, S.Kar.
MENGORBITKAN LOKAL WISDOM DALAM MUSIK NUSANTARA DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI DIGITAL 2
Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.
MENJADI SUBJEK, BUKAN OBJEK DALAM DIGICULTURE 17

1. **Seni Pertunjukan** 22
Putu Setyarini.
PEMBELAJARAN TARI PENDET BERBASIS MULTIMEDIA 23
I Kadek Sidik Aryawan
VIDIO PEMBELAJRAN TARI CONDONG DALAM DRAMA TARI ARJA STYLE NI NYOMAN CANDRI 34
I Gede Ngurah Ekasusila,S.Sn.
PERANAN MULTIMEDIA DALAM PERTUNJUKAN WAYANG INOFATIF 46
Ketut Gede Narmada.
PENGGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL PRODUKSI “DRAMA GONG” UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI DAN INDUSTRI KREATIF DI MASYARAKAT 56
Kadek Alan Dwi Amica
KEUTUHAN DALAM PERPADUAN INSTRUMENSASI PADA LAGU BALI ISLAND KARYA DON BIU DALAM FORMAT MP3 68

Made Ayu Desiari
STRI WIRODA: PERPADUAN SENI TRADISI DAN DIGITAL 81
Grace Monalisa
PENGGUNAAN APLIKASI SIBELIUS 7 DALAM PENGGARAPAN ARANSEMEN LAGU MEONG - MEONG 93
I Made Kayika Ardi Pardita
TEKNIK PEMBELAJARAN KENDANG BEBARONGAN MELALUI MEDIA REKAM VIDIO 104
Ni Nyoman Ayu Kunti Aryani
MENGUNGKAP STRUKTUR GERAK TARI LEKO, DI BANJAR PANCARDAWA, KELURAHAN PENDEM, KECAMATAN JEMBRANA, KABUPATEN JEMBRANA MELALUI VIDIO..... 110
I Gede Yudi Krisnajaya
DASAR PENCIPTAAN KOMPOSISI KARAWITAN BALI DENGAN MENEKANKAN PADA TEORI DASAR KARAWITAN DAN PENGUASAAN APLIKASI FRUITY LOOP 125
Ni Luh Putu Putri Utami
MENGUNGKAP BENTUK PERTUNJUKAN TARI REJANG RENTENG DI DESA BUSUNGBIU MELALUI VIDIO 137
Ni Wayan Juli Artiningsih
MENGANALISA GERAK TARI GANDRUNG DI DESA SUUNG BATAN KENDAL KELURAHAN SESETAN, KOTA DENPASAR MELALUI VIDIO DOKUMENTASI 152
Putu Dedik Sutyana
KEUNIKAN RAGAM GERAK TARI BARONG KET BONGKASA OLEH I NYOMAN MULIANA DI DESA BONGKASA 166
I Kadek Agus Sujiro Putra
MENGENAL TARI LEGONG KREASI SANG HYANG DEDARI DI PURI SAREN UBUD MELAlUI MEDIA YOUTUBE 178

Ni Komang Ayu Anantha Putri
MENGENAL TOKOH SENIMAN ANAK AGUNG OKA DALEM MELALUI MEDIA SOSIAL FACEBOOK 186
Ni Wayan Rupiani
MENGANALISA TARI BARONG DAN TELEK DI DESA GUNAKSA KABUPATEN KLUNGKUNG MELALUI MEDIA SOSIAL 196
2. **Seni Rupa Dan Desain** 206
Wayan Eka Jaya Putra, S.Sn.
DESAIN PINTU UKIR BALI DAN APLIKASI AUTOCAD KARYA SRAYA BALISTYLE 207
I Nyoman Yoga Sumadewa
MENELUSURI BUDAYA PEMUJAAN DEWA INDRA DI DESA ADAT TENGANAN 226
Ni Putu Emilika Budi Lestari
PENGGUNAAN AKSARA BALI DALAM LOGO DAN BOOKLET GRUP BAND EMONI BALI 234
I Gede Indra Mahardika
MENGENALI DESAIN FIGUR PADA LOGO Mr. BALI DENGAN APLIKASI COREL DRAW 244
I Gst. L. Ngurah Agung Adnyana
PENGGABUNGAN LUKISAN MANUAL DENGAN TEKNIK DIGITAL PADA PEMBUATAN LUKISAN 257
Christofer Satria S.Sn
MELIHAT PERKEMBANGAN SENI FOTOGRAFI DALAM ERA DIGITAL 265
I Wayan Adi Putra Yasa
ILUSTRASI OGOH - OGOH PADA GAME D'KALA 274
I Nyoman Gde Satria
EFEKTIFITAS UNDANGAN KONVENSIONAL DIKOMBINASIKAN

UNDANGAN DIGITAL PADA UNDANGAN PERNIKAHAN DI BALI .. 284
Tjok Bagus Suryantha
ANALISA ILUSTRASI DESAIN SAMPUL MAJALAH BOG BOG
EDISI BALI TOLAK REKLAMASI 290
Ni Nyoman Rumsari Praharini
AUTOCAD PADA PERANCANGAN BANGUNAN BERGAYA TRADISI BALI
KARYA CV. UNDAGI BALI 298
Wayan Gede Ary Andika
KARIKATUR DIGITAL SEBAGAI DAYA TARIK PADA KARTU UNDANGAN
PERNIKAHAN KARYA DEWA ASTANA 311
I Gusti Made Aryadi
FILM MEDIA DIGITAL PELESTARI SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL
MASA DEPAN 320
M. Tegeh Hafiduri
MENGIDENTIFIKASI MOTIF BATIK GAJAH OLING 328
Kadek Ari Anggawan
METODE PRAKTIS TEKNIK SKETSA SENI LUKIS WAYANG KAMASAN
MENGGUNAKAN MEDIA PROYEKTOR 336
I Made Badung
MENGIDENTIFIKASI KARYA MURAL SLINAT TENTANG PERUBAHAN
WAJAH TRADISI BALI 344
Putu Wahyuning Sri Purnami
MENGAMATI PENERAPAN INFOGRAFIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
INFORMASI HANTU NUSANTARA OLEH HOUSE OF INFOGRAFIS . 355
Gede Bayu Segara Putra
ESTETIKA POSTMODERN ILUSTRASI DIGITAL “RANGDA” PADA
POSTCARD KARYA MONEZ 362
Candra Yuniartika
ILUSTRASI PADA DESAIN T-SHIRT BALI TOLAK REKLAMASI

DI SANUR 374
I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna
ILUSTRASI DIGITAL KARAKTER CELULUK PADA
BALI UNITED CARTOON 388
I Made Bayu Pramana
SKANDAL PENYALAHGUNAAN DIGITAL IMAGING DALAM
TRADISI KEJUJURAN FOTOGRAFI JURNALISTIK 399
Putu Agastyadi
ILUSTRASI PADA BALIHO PESTA KESENIAN BALI KE – 38
TAHUN 2016 414
I Kadek Jayendra Dwi Putra
PENERAPAN AKSARA BALI DALAM DESAIN PADA MEDIA MODERN
SEBAGAI SARANA BELAJAR MEMBACA AKSARA BALI KARYA GENTA
SHIMAOKA 424
Pande Made Wahyu Dwikusuma
PENERAPAN ORNAMEN BALI PADA DESAIN WEBSITE
DI PROVINSI BALI 437
Ari Rimbawan
MERANCANG VISUAL MASKOT DENGAN TEKNIK DIGITAL 452
I Gede Sumarjaya
MENGAMATI BUDAYA STREET ART DI BALI MELALUI FOTOGRAFI
DOKUMENTER 459
I Nyoman Miyasa
MERANCANG SENI INSTALASI YANG TERINSPIRASI DARI
KAKAWIN ARJUNA WIWAHA DI ERA DIGITAL 464
Luh Budiapriliana
MENGIDENTIFIKASI TOKOH CERITA PEDANDE BAKA DALAM
LONTAR TANTRI CARITA 471
Putu Satria Udyana Putra &

I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan
ANALISA ESTETIKA PINTU BALI PADA BANGUNAN *BALE DAJA* DI KABUPATEN KLUNGKUNG – BALI 478
I Made Marthana Yusa, S.Ds., M.Ds. &
I Nyoman Agus Suarya Putra, S.Sn., M.Sn.
LITERASI VISUAL HANUMAN : SUATU PENDEKATAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 490
I Ketut Setiawan, S.Pd., M,Sn &
I Nyoman Jayanegara, S.Sn., M,Sn
ANALISIS TANDA VISUAL PADA ANIMASI CHESS BATLLE MELALUI PENDEKATAN SEMIOTIK 498
I Made Jayadi Waisnawa, M.Sn
PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL DALAM DESAIN INTERIOR 511
3. **Lampiran** 533

PEMBICARA

MENGORBITKAN LOKAL WISDOM DALAM MUSIK NUSANTARA DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI DIGITAL:

(Sebuah studi tentang Laras Slendro)

Oleh Prof. Dr. Sri Hastanto, S.Kar. - ISI Surakarta

Teknologi digital telah merambah di segala pelosok dunia bersama dengan berlangsungnya era globalisasi. Bagi bangsa-bangsa yang tidak mempunyai identitas budaya yang kuat akan musnah tergulung globalisasi, di mana teknologi digital akan ikut menggilas eksistensi mereka. Ada lagi fihak yang akan bernasib demikian yaitu bangsa yang tidak dapat menghargai karya budaya bangsanya sendiri atau mereka yang berpredikat *cultural homeless* (gelandangan budaya) Teknologi digital merupakan salah satu anak kandung globalisasi yang juga dapat mengancam eksistensi kita sebagai bangsa bila kita tidak waspada dan tidak pandai-pandai memanfaatkan teknologi tersebut.

Bagi masyarakat seni tradisi yang bermukim di kawasan dunia ketiga, paling tidak ada tiga type bagaimana mereka menyikapi teknologi digital ini:

1. Untuk merapikan system dokumentasi seni tradisi
2. Untuk memanipulasi komponen ciptaan baru seni tradisi
3. Untuk menjelaskan kandungan konsep seni tradisi kepada khalayak

Kegiatan type pertama terbukti sangat membantu kita, bukan saja karena lebih mudah, lebih praktis dan mempunyai kualitas lebih baik dari system manual atau mekanik, juga lebih akurat dan menghemat energi. Kegiatan kedua dapat meningkatkan daya tarik karya karena komponen ciptaan bias dirubah dari yang beraifat alami menjadi sesuatu yang baru dan tidak terbatas. Tetapi si pengguna harus waspada jangan sampai karyanya berubah menjadi pameran teknis sehingga sang seniman justru diperbudak oleh teknologi itu. Type yang ketiga, masih jarang dipikirkan oleh masyarakat. Padahal hal ini sangat penting yang mendesak. Kita sering tidak sadar bahwa seni tradisi yang makin dijauhi oleh generasi muda itu, salah

satunya karena dianggap tidak mempunyai kandungan akademik yang pantas dibanggakan, misalnya *local wisdom* kita yang sebenarnya sangat dahsyat. Untuk itu makalah ini akan memfokuskan diri pada type ketiga ini.

Local wisdom atau kearifan local atau *local genius* merupakan perisai yang paling ampuh dalam menangkal globalisasi, juga merupakan senjata yang paling efektif dalam mempertahankan bahkan mengibarkan jatidiri kita di mata dunia. Kalau kita dapat merawat dengan sungguh-sungguh lokalitas kita beerarti kita dapat mengendalikan dan menunggangi globalisasi termasuk teknologi digitalnya. Kita dapat menari di panggung internasional dengan kendaraan globalisasi dan teknologinya (contoh: Legong, Kebyar, Bebek Bengil, dsb)

Legong itu apa sih, dia hanyalah bentuk tarian dari sebuah desa di Gianyar, sangat lokal, konsep yang mendasarinya juga konsep lokal. Tetapi karena para seniman pemiliknya rajin merawat kelokalan itu sehingga Legong melejit melompati batas bingkai budaya lokalnya, melompat secara nasional bahkan kemudian menginternasional. Mengapa bisa begitu karena para seniman dan pemdukung Legong ketika menghadapi globalisasi tidak hanya ternganga mengagumi teknologi barat itu. Mereka memandang mesin rekaman sebagai alat murah yang dapat digunakan untuk promosi, bukannya untuk seperti tindakan orang bodoh yang menggunakan rekaman sebagai ganti bunyi musik pelegongannya. Tindakan itu merupakan tindakan orang yang tidak mengahrgai karya budaya sendiri dan mendewakan teknologi. Jadi yang terpenting dari sebuah bangsa adalah sikapnya terhadap budaya sendiri dan budaya luar. Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa: "*Budaya manca minangka busananing bangsa"* "Budaya luar kita gunakan sebagai busana kita" atau hanya untuk membantu penampilan kita, tidak untuk mengganti pribadi dan jatidiri kita.

Sikap bijak menghadapi globalisasi termasuk teknologi digital seperti contoh di atas dapat diberlakukan dalam semua unsur budaya kita (seni, arsitektur, kuliner, kearifan local, dsb) Pada kesempatan ini sesuai dengan bidang saya, akan saya urai-

kan sikap kita yang seharusnya menghadapi teknologi digital untuk merawat *local wisdom* kita dalam musik Nusantara.

Seperti kita ketahui sejak Abad XVII budaya musik Barat mengintroduksi kebijakan yang disebut *equal temperament* yaitu mengatur jarak nada mereka menjadi sama agar musik dapat lebih fleksibel dalam menyajikan *pitch.* Nada utama mereka yang berjumlah 7 nada dalam satu siklus dipecah menjadi 12 dengan jarak yang sama (*equal*) yaitu 100 *cent* . Urutan nada dalam satu siklus sebelumnya adalah:

•		•		•	•		•		•		•	•
c		d		e	F		g		a		b	c”
do		re		mi	Fa		sol		la		si	Do

menjadi:

•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
c	cis	d	dis	e	F	Fis	g	gis	a	ais	bis	c’
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
	1200 cent												

Dengan menggunakan jarak nada yang sama maka musik barat menjadi fleksibel bisa memulai dari mana saja. Kecuali itu budaya barat juga membuat standardisasi *pitch* (tinggi rendah nada), nada a normal ditentukan 440 Hz, dengan demikian setelah dihitung dengan dasar jarak samarata di atas nada c menjadi 261,63 Hz. Harus sekian kalau tidak itu bukan nada c, sehingga tinggi rendah pada musik barat menjadi absolute, maka system mereka juga sering disebut *absolute pitch.* Jarak nada (*interval*) pada ururtan nada pokok dari do ke re adalah 200 *cent* disebut *interval tone,interval* yang 100 cent seperti dari e ke f disebut *semi tone.* Pada urutan nada baru semua interval menjadi *semi tone.* Kalau tadinya dari do ke do’berjarak 8 nada disebut *octave* dari kata oktafoyang berarti ke delapan, pada deretan nada baru tentu saja nama *octave* menjadi tidak cocok sebeb tidak ke-8 lagi melainkan ke-13 tapi mereka masih saja menyebutnya dengan istilah *octave.* Deretan nada baru hasil kebijakan baru itu disebut nada *chromatic* yang jarak oktafnya absolute 1200 *cent*

Kebijakan *equal temperament* yang berdampak dengan munculnya konsep *absolute pitch* ini memang merupakam revolusi budaya yang sangat menguntungkan

perkembangan musik barat yang juga sangat efesien sebagai alat politik melebarkan sayap (menjajah bangsa lain) lewat musik seperti dialami bangsa-bangsa seluruh dunia di luar barat abad-abad terakhir ini. Bangsa yang tidak mempunyai kebanggaan terhadap budaya sendiri menanggapi kebijakan barat ini berlebihan. Kata mereka: "Itulah musik yang paling benar", "Semuanya serba pasti, semuanya serba terukur" Kalau hanya demikian saja silahkan, tetapi kalau diikuti dengan kesinisan terhadap musiknya sendiri itu yang tidak semestinya terjadi, Misalnya seperti yang terjadi pada sebagian masyarakat kita, dengan ketus mereka berkata: "Tidak seperti gamelan, serba tidak pasti, serba tidak terukur" Kalau seseorang sudah mempunyai pendirian seperti itu maka dengan tegas kita dapat memberi predikat bahwa mereka termasuk kaum *cultural homeless* alias gelandangan budaya.

Kita lihat sekarang musik Nusantara. Pelarasan gamelan itu sangat unik. Musik-musik daerah lainnya di dunia ini sebagian besar telah terseret oleh arus pelarasan musik Barat (diatonis). Sangat eronis dan sangat menyedihkan karena para pemilik musik yang terjajah itu malah bangga musiknya berubah menjadi diatonis, itu berarti mereka telah menyerah kalah digulung globalisasi dan kehilangan jatidirinya. Lain dengan gamelan (Sunda, Jawa, Bali, Madura, Banyuwangi, dsb) tetap tegar dan tetap mempunyai jatidiri sebagai musik Nusantara. Apa yang ada dibalik ketangguhan pelarasan gamelan itu? Tidak lain dan tidak bukan adalah *local wisdom,* kearifan lokal, *local genius.* Kehebatan lokalitas bangsa Sunda, Jawa, Bali, Madura, dsb. nya itulah yang mampu membendung gelegaknya globalisasi. Kehebatan itu dapat dijelaskan secara internasional dengan menunggangi teknologi anak globalisasi yaitu teknologi digital (jangan sampai terbalik kita yang ditunggangi) sebagai berikut.

Di dalam musik Nusantara terdapat sebuah pelarasan yang unik. Pelarasan ini memunculkan atmosfir musikal yang sangat berbeda dengan atmosfir musik barat. Di Jawa pelarasan ini disebut Slendro, di Sunda Salendro, di Bali dapat kita temui pada pelarasan Gender Wayang, jadi bisa disebut *pathutan* Gender Wayang, di Madura tidak ada namanya sebab di sana pelarasan ini merupakan satu-satunya laras untuk ga-

melan Sandur, di daerah Banjar Kalimantan Selatan juga tidak mempunyai nama, pelarasan ini merupakan satu-satunya laras untuk gamelan Banjar, demikian pula di Palembang (Gamelan Wayang Palembang), di Banyuwangi pelarasan ini digunakan dalam Gamelan Angklung Caruk, Angklung Paglak, dan Gamelan Seblang, mereka juga tidak memberi nama pelarasan ini. Bagi telinga yang mempunyai kepekaan musikal merasakan atmosfir Slendro (Jawa), Salendro (Sunda), Pathutan Gender Wayang (Bali), Banjar, Madura, Banyuwangi, dan Palembang itu sejenis sehingga dapat dikatakan bahwa pelarasan ini adalah keluarga Slendro.

mBah Resowiguna (empu pelaras Jawa), Mang Uking (empu pelaras Sunda), Bapak I Wayan Pager dan Bapak I Wayan Beratha (empu pelaras Bali), para pelaras Banyuwangi, Madura, Banyar dan Palembang ketika menentukan tinggi-rendah nada (*pitch*) dan *jangkah* nada satu ke nada berikutnya dalam gamelan masing-masing tidak menggunakan alat apapun kecuali kepekaan telinga dan rasa musikalnya. Mereka tidak pernah bertemu untuk membuat kesepakatan seberapa tinggi-rendah nada itu dan *jangkah-jangkah*nya. Tempat mereka terpisah ratusan kilometer jaraknya. Tetapi ajaib apa yang mereka lakukan terunyata mempunyai kemiripan ukuran. Misalnya jangkah antara nada satu dengan lainnya tidak ada yang kurang dari 200 *cent* dan tidak ada yang lebih dari 290 *cent. Jangkah gembyangan* (satu siklus urutan nada) semua lebih dari 1200 *cent.* Keajaiban ini merupakan *taksu* kita, merupakan kekuatan *local genius* kita, dan dengan demikian kekuatan budaya Nusantara yang perlu kita orbitkan di mata dunia bahwa kita tidak seperti yang mereka tuduhkan "tidak mempunyai pegangan" "tidak mempunyai kepastian" "tidak terukur" dan sebagainya. Semua penilaian mereka itu sama sekali tidak benar, berikut ini adalah buktinya. Dalam penelitian Tim Pascasarjana ISI Surakarta yang berjudul "Redefinisi Laras Slendro" mendata pola pelarasan Slendro tidak kurang dari 35 gamelan meliputi tujuh daerah daerah budaya, yaitu Jawa, Madura, Banyuwangi, Pasundan, Banyar, Bali, dan Palembang.

1. DaerahbudayaJawayaitugamelanAgengterkemukadiSoloRaya–Kabupaten Sukoharjo, Wonogiri, Sragen,Karanganyar,Boyolali, Klatendan Solo Kota.
2. DaerahbudayaMadura,yaituGamelanSandurMadura–GamelanSandur diBrakasBangkalan.LepeleediSampang,danGamelanSandur diLeleyanBangkalan
3. DaerahbudayaBanyuwangiyaitugamelanSeblang Olehsari,gamelan Angklung milikRidwanpelarasgamelan Banyuwangi,gamelanmilikMujianto Begog,senimangamelanBanyuwangi,yang ketiganyamewakilipelarasan "asli"Banyuwangi.Kelompokkeduamewakilipelarasan "baru" Banyuwangiyaitugamelan milik Gandrung Supinah, gandrung senior terkenaldiBanyuwangi,gamelanmilik KalurahanKemiren,dangamelan milik Kantor PariwisataBanyuwangi.
4. DaerahbudayaPasundanyaitugamelanwayanganmilikAbahAsepSunarya yang dikelolaolehUganRahayudiCiparayBandungSelatan,gamelan milik Universitas Pendidikan Bandung, Kecapi pelarasan Mang Ayi,pemainkecapiterkenaldariSubang,GamelanAgeng milikKantor Pendidikan,Kebudayaan,Pariwisata, PemudadanOlahragaKabupaten Subang,GamelanAgeng milikkeluargaYosepNugrahadiKarangpawitan Garut, dan kecapipelarasanAbah YayatHidayatdiGarut.
5. DaerahbudayaBanjaryaitugamelanBanjarkoleksiMuseumLambungmangkuratdiBanjarBaru,gamelanmilikDewanKesenianBanjardiBanjarBaru,dangamelan milikDalang RachmadidariKandanganKabupaten SungaiSelatan diKalimantan Selatan
6. DaerahbudayaBaliyaitugamelanAngklungBaliUtara,gamelanAngklungBaliSelatan,GamelanRindikdan GamelanSmarePagu-

linganSundaren,keempatnyakoleksiMeseumLataMaosadiISIDen-pasar;gamelan Gender Wayang gayaDepasar, dan Gender Wayang GayaGianyar koleksiSanggarParipurnaasuhanMadeSidia didesa BonaGianyar,Gamelan RindikmilikI GustiNyomanSusiladariBonaKebon.GamelanAngklung daridesaBona,GenderWayang kuno(300tahun),GenderWayangBesi, dan Gender Wayangperunggu, ketiganyamilik Maestro dalangtaridan tabuhIWayanSidja.GamelanAngklung milikBanjarDesaBelegaKanginan Gianyar, danGamelan Rindik Bangli.

7. DaerahBudayaPalembangyaitugamelanmilikWirawanRusli,Dalang WayangKulitPalembang diKampung 36IlirBuayaBuntung,Gitarpelarasan Sahili, pemain gitar tunggalBatanghariSembilan diKedokan Bukit, danbeberaparekamanmusiktradisional koleksiMis-ral,senimanPalembangdiSukarameKm-7Palembang

Tidak ada satupun dari 35 gamelan itu yang mempunyai kesamaan *pitch* maupun *jangkah*. Tetapi semuanya memenuhi syarat sebagai pelarasan yang pas (*appropriate*) di daerah budayanya masing-masing. Secara tradisional hal seperti itu telah terjadi bertus-ratus tahun tetapi masyarakat tidak pernah menaruh perhatian apalagi memberi apresiasi situasi seperti itu, sebaliknya malah cemoohan yang ada bahkan oleh masyarakat pemilik budaya itu sendiri mengatakan sebagai pelarsan yang tidak mempunyai pegangan, tidak terukur, tidak mempunyai kepastian, atau dengan perkataan lain pelarasan yang semaunya sendiri. Tetapi dengan masuknya teknologi digital, masyarakat yang mencintai budayanya sendiri dapat menunjukkan kepda masyarakat yang buta budaya tersebut beberapa hal yang pantas mendapat apresiasi dari pelarasan Nusantara yang dinilai sebagai pelarasan yang tanpa aturan dan semaunya sendiri itu. Hal-hal yang istimewa itu adalah:

1. Walaupun *pitch* dan *jangkah* dalam setiap pelarasan berbeda tetapi semuanya *appropriate* sebagai pelarasan yang baik dalam daerah budayanya (analogkan dengan *finger print* setiap manusia berbeda tetapi semua memenuhi syarat sebagai *finger print* manusia) Dengan demikian keberbedaan masing-masing pelarasan itu sangat manusiawi.
2. Walaupun semua pelarasan itu berbeda tetapi ternyata mereka mengikuti hukum atau aturan yang sama yaitu jangkah masing-masing nada tiak ada yang kurang dari 200 *cent* dan tidak lebih dari 290 *cent.*

Kita periksa data di bawah ini:

Gamelan Pendopo ISI Surakarta (Surakarta Kota)

Gemby	II	III					IV					V		
Nada	nm	Pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd	lm	nm	Pn	Gl	Dd
Frekuensi.	117	134	154	179	208	237	272	314	361	416	479	550	630	724
*Jangkah*Nada	234	240	260	259	226	238	248	241	245	244	239	235	241	

Gamelan KiMantep Sudarsono Karanganyar

Gemby	II	III					IV					V		
Nada	nm	Pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd	lm	nm	pn	Gl	Dd
Frekuensi	119	136	156	180	209	239	274	316	363	418	481	551	632	726
JangkahNada	231	237	247	258	232	236	216	240	244	243	235	237	240	

GemelanmilikWarsita DumadiKabupaten Wonogiri

Gemby	II	III					IV					V		
Nada	nm	Pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd	lm	nm	pn	Gl	Dd
Frekuensi	115	134	154	175	201	232	269	308	353	404	466	539	620	710
JangkahNada	264	240	221	239	248	256	234	236	233	247	251	242	234	

Gamelan terkemuka di Boyolalimilikibu Suyatmi

Gemby	II	III	IV	V

Nada	nm	Pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd	lm	nm	pn	Gl	dd
Frekuensi	117	137	156	179	205	237	273	314	360	412	473	540	631	723
JangkahNada	273	225	238	235	251	245	242	237	234	239	229	270	236	

Gamelan terkemuka diKabpaten Klaten

Gemby	II	III					IV					V		
Nada	nm	Pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd	lm	nm	pn	Gl	dd
Frekuensi	116	136	156	178	206	238	272	315	361	410	474	539	630	722
JangkahNada	275	237	228	252	249	231	254	235	220	251	222	270	235	

Gamelan terkemuka diKabpaten Sragen

Gemby	II	III					IV					V		
Nada	nm	Pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd
Frekuensi	115	135	155	176	200	233	268	309	354	406	467	540	621	710
JangkahNada	277	239	219	221	264	242	246	235	237	242	252	241	231	

Gamelan terkemuka diKabpaten Sukoharjo

Gemby	II	III					IV					V		
Nada	nm	Pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd	lm	nm	pn	gl	dd
Frekuensi	118	135	155	179	208	238	273	315	362	417	480	550	631	715
JangkahNada	233	239	249	259	233	237	247	240	244	243	235	237	216	

(Tabel-tabel di atas diambil dari Hastanto, 2015:34-35)

Pola jangkah dari tujuh pelarasan gamelan terkemuka di eks Karesidenan Surakarta tertera di atas berbeda tetapi semua ternyata menganut hukum yang sama yaitu semua jangkah menunjukkan angka dua-ratusan (tertinggi 277 *cent* dan terpendek 216 *cent*). Data gamelan Slendro dari Banyuwangi tidak jauh berbeda.

GamelanDinas PariwisataBanyuwangi

PANTUS	FREKUENSI(Hz)									
Nada	1	2	3	5	6	1	2	3	5	6
Frekuensi	206	232	264	301	353	399	468	531	614	702
Jangkah		206	224	227	275	212	276	219	251	231

Gamelan Kalurahan Kemiren

PANTUS	FREKUENSI(Hz)									
Nada	1	2	3	5	6	1	2	3	5	6
Frekuensi	210	245	278	315	369	420	493	561	637	720
Jangkah		266	219	216	274	224	277	224	220	212	

Gamelan milik Mujianto (Begog)

PANTUS	FREKUENSI(Hz)									
Nada	1	2	3	5	6	1	2	3	5	6
Frekuensi	192	219	246	281	330	375	440	500	570	650
Jangkah		227	201	230	278	221	276	221	226	227	

Gamelan Seblang Olehsari

PANTUS	FREKUENSI(Hz)									
Nada	1	2	3	5	6	1	2	3	5	6
Frekuensi		241	275	315	371	428	501	575	655	
Jangkah			228	235	283	247	272	238	225		

GamelanMilikGandrungSupinah

PANTUS	FREKUENSI(Hz)									
Nada	1	2	3	5	6	1	2	3	5	6
Frekuensi	215	247	276	309	365	415	490	553	659	759
Jangkah		240	192	250	288	222	287	209	303	244	

Gamelan Milik Ridwan Pelaras Banyuwangi

PANTUS	FREKUENSI(Hz)									
Nada	1	2	3	5	6	1	2	3	5	6
Frekuensi	199	231	269	304	355	400	467	539	608	706
Jangkah		258	263	211	268	206	268	248	208	258	

(Tabel-tabel di atas diambil dari Hastanto, 2016:51-52)

Jangkah keenam pelarasan Banyuwangi tertera di atas dapat dirangkum menjadi satu tabel sebagai berikut:

GamelanObyekPenelitian	**Pola*Jangkah*Nada (*cent)***				
***Jangkah*Nada**	**3 - 5**	**5 - 6**	**6 - 1**	**1 - 2**	**2 - 3**
Gamelan Dispar Banyuwangi	227	275	212	276	219
Gamelan Kelurahan Kemiren	216	274	224	277	224
Gamelan Milik Mujianto	230	278	221	276	221
Gamelan SeblangOlehsari	235	283	247	272	238
Gamelan GandrungSupinah	250	288	222	287	209
Gamelan milik Ridwan	211	268	206	268	248

Dari Tabel ini dapatdilihatbahwapelarasan LarasSlendroBanyuwangi ternyata mempunyaipola*jangkah*yang ajekdancukupmenyolok.*Jangkah*nadakedua kenadaketigadan nadakeempatkenadakelimaselalu lebih jauhdari *jangkah*lainnya.Walaupun demikian masih konsisten sebagai Laras Slendro seperti di Jawa, jangkah-jangkah nadanya tidak ada yang keluar dari bingkai dua-ratusan (tertinggi 288 *cent* dan terrendah 212 *cent*).

Bila kita teliti pola-pola jangkah yang terdapat di dalam gamelan Bali (gender Wayang dan Angklung Don Pat), Gamelan Sandur Madura, Gamelan Banjar, Gamelan Salendro Pasundan dan Gamelan Wayang Palembang semuanya konsisten jangkah nada-nadanya menunjukkan angka dua ratusan. Dengan sebaran angka yang terdapat di dalam pelarasan tersebut maka dapat dikatakan bahwa jangkah nada-nadanya konsistem tidak kurang dari 200 *cent* dan tidak lebih dari 290 *cent*. Bagi mereka yang tidak mempunyai perhatian terhadap pelarasan musik Nusantara tentu hal itu tidak dirasakan sebagai sesuatu yang signifikan, tetapi bagi kita hal itu sangat signifikan dan perlu kita orbitkan. Keistimewaan kearifan local ini sungguh nyata: walaupun para pelaras gamelan Jawa, Sunda, Bali, Banyuwangi, Banjar, Madura dan Palem-

bang tidak pernah mengadakan kesepakatan tentang jangkah nada-nada mereka, tetapi ternyata mereka mempunyai kesamaan ukuran yaitu tidak keluar dari angka 200 *cent*. Dari mana angka itu? Ukuran mereka bukan datang dari mesin atau alat elektronik melainkan berpegang pada "kepantasan budaya".

Jangkah yang berkisar 200-an *cent* itu secara logis dapat digolongkan menjadi 3 jenis yaitu *jangkah* dekat, *jangkah* sedang, dan *jangkah* jauh. *Jangkah* dekatdan *jangkah* jauhterdapat dua kwkhususan yaitu *jangkah* ekstrim dekat, dan *jangkah* ekstrim jauh seperti terlihat pada skema berikut ini:

Jangkah Dekat			Jangkah Sedang			Jangkah jauh		
200an	210an	220an	230an	240an	250an	260an	270an	280an
Ekstrimdekat							Ekstrimjauh	

(Hastanto, 2016:18)

Kepantasan budaya merupakan hal yang sangat sulit untuk dijelaskan kepada mereka yang kurang terlatih dalam olah rasa. Dengan teknologi digital kepantasan budaya itu dapat di kuantitatifkan menjadi angka-angka yang mudah dicerna dengan pikiran tanpa menggunakan rasa sekalipun.

Telinga musikal yang sangat terlatih dari para seniman musik Nusantara akan dapat membedakan pelarasan Slendro satu dengan lainnya, dapat membedakan Slendro Banjar dengan Slendro Jawa atau Bali, atau Banyuwangi. Kemampuan seperti ini juga termasuk *local wisdom* seniman kita yang sulit dijelaskan, mengapa mereka dapat membedakannya. Dengan telinga telanjang dan kata-kata sulit kiranya kita menjelaskan hal itu. Tetapi dengan bantuan teknologi digital hal itu dapat divisualisaikan secara sangat jelas, seperti skema berikut ini:

Daerah Budaya	**NamaatauSimbolNada**					
Urutan Logis	pertama	kedua	ketiga	keempat	kelima	keenam
Jawa	*nem*	*penunggul*	*gulu*	*dhadha*	*lima*	*nem*
Jangkah						

Banjar	*lima*	*enam*	*sanga*	*babun*	*tengah*	*lima*
Jangkah						
Madura	*ji*	*Ro*	*lu*	*ma*	*nem*	*ji*
Jangkah						
Banyuwangi	*ro*	*Lu*	*ma*	*nem*	*ji*	*ro*
Jangkah						
Pasundan	*singgul*	*Bem*	*panelu*	*kenong*	*barang*	*singgul*
Jangkah						
BaliGenderWayang	*deng*	*dung*	*dang*	*ding*	*dong*	*deng*
Jangkah						
BaliAngklung	*deng*	*dung*	*dang*	*ding*	*dong*	*deng*
Jangkah						
Palembang*	*nem*	*penunggul*	*gulu*	*dhadha*	*lima*	*nem*
Jangkah						

Catatan:

*Jangkah*sedang	*Jangkah*ekstrimdekat	*Jangkah*ekstrimjauh

Karena Palembangtidakmemilikinamanadamakameminjamnamadari Jawa
Jenis *Jangkah*:

Kalau kita amati skema hasil perhitungan digital di atas dapat kita lihat dengan jelas beberapa hal sebagai berikut.

1. Slendro Jawa, Salendro Sunda dan Gamelan Sandur Madura hanya menggunakan satu jenis *jangkah* yaitu *jangkah* sedang, jadi ketiga pelarasan itu mempunyai sifat yang sama (sebuah rumpun pelarasan);
2. Gamelan Banjar menggunakan *jangkah* ekstrim jauh pada jangkah antara nada ke-2 dan ke-3, serta nada ke-5 dan ke-6;
3. Sendro Banyuwangi menggunakan *jangkah* ekstrim jauh pada jarak antara nada ke-3 dan ke-4, serta nada ke-5 dan ke-6;
4. Gamelan Slendro Gender Wayang Bali menggunakan *jangkah* ekstrim jauh pada jarak antara nada ke-3 dan ke-4;
5. Gamelan Slendro Angklung Don Pat Bali menggunakan *jangkah* ekstra dekat pada jarak antara nada ke-1 dan ke-2 serta nada ke-3 dan ke-4;
6. Gamelan Slendro Wayang Palembang menggunakan *jangkah* ekstrim jauh pada jarak antara nada ke-1 dan ke-2, serta nada ke-3 dan ke-6.

Jadi demikian tajamnya kearifan local yang diturunkan kepada kemampuan mendengarkan para seniman musik Nusantara sehingga dapat mengatakan Slendro

Jawa, Pasundan dan Madura yang dapat mereka bedakan dari pelarasan Slendro Banyuwangi, Gender Wayang, Angklung Don Pat, Banjar, dan Palembang. Kemampuan membedakan laras seperti itu tidak dapat dicapai oleh telinga manusia biasa, tetapi dengan bantuan teknologi digital, telinga sebebal apapun akan dapat mengerti perbedaan itu lewat visualiasi digital.

Sehingga dengan demikian teknologi digital dapat kita gunakan untuk membantu menjelaskan bagaimana hebatnya telinga seniman musik Nusaantara kita, sekaligus menampik "tuduhan" bahwa pelarasan musik Nusantara (dalam hal ini Laras Slendro) tidak mempunyai aturan, semaunya sendiri, tidak ada kepastian, tidak terukur dan lain sebagainya. Pelarasan musik Nusantara dapat membuktikan diri sebagai pelarasan yang ,mempunyai pegangan, terukur, tidak semaunya sendiri. Ukurannya adalah kepantasan budaya yang tidak dapat dirasakan oleh mereka yang kurang memahami budaya.

Langkah-langkah seperti itu yang seharusnya kita lakukan, yeitu memperalat teknologi canggih guna mengorbitkan kehebatan budaya kita, bukan sebaliknya ternganga-nganga, keheranan yang berlebih-lebihnya atau mendewa-dewakan profuk asing itu, dan memperolokan produk budaya sendiri. Itulah yang namanya menunggangi Teknologi digital salah satu anak kandung globalisasi bukan sebaliknya digulung atau diperbudak oleh globalisasi.

Daftar Acuan

Hastanto, Sri. 2009.*Konsep PathetdalamKarawitan Jawa.*Surakarta:Program Pascasarjanabekerjasamadengan ISIPress Surakarta.

. 2011.*Ngeng dan Reng, Persandingan SistemPelarasan GamelanAgeng Jawa dan KebyarBali.*SurakartaISI Press Surakarta.

_____. 2014. "Embat(TheCoreofJavanese TuningSystem) in Danger" Makalah disajikan dalam*18th Asia and The PacificSocietyof Ethnomusicology(APSE)InternationalConference.* Mahasarakham,Thailand,January, 9-11,2014

_____ . 2015 “TuningSystemof TraditionalMusik:aNeglected Local Wisdom in theNusantara”Makalah yang disampaikan sebagai salah satu pidato kuncipadaISLA(*InternationalSeminaron Languageand Arts*) Universitas NegeriPadang, 23– 24 Oktober
2015.

_____ . 2015 “Redefinisi Laras Slendro” Laporan Prnrlitian Tim Pascasarjana ISI Surakarta tahap-I Hibah bersaing Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi R.I.

Hood,Mantle. . 1968:28-37 “Slendro and PelogRedifined”*SelectedReport InstututeofEthnomusikologyUCLA Vol.1No.1,*

Kunst, Jaap.*Musicin Java. 2vols*,1973. The Third Edition.TheHague, Netherland:Martinus Nijhoff.

Miller. Terry. 1985.*TraditionalMusicoftheLao: Kaen Playing and Mawlum Singing in NortheastThailand (Contributionsin Interculturaland ComparativeStudies)Hardcover.* Connecticut:Greenwood Press

----------and Sean Williams(ed). 2008.*TheGarland HandbookofSoutheast Asian Music*.New York:Routledge

MENJADI SUBJEK, BUKAN OBJEK, DALAM DIGICULTURE

Oleh Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D. – ISI Yogyakarta

Digital Culture

Digital Culture / budaya digitaladalah suatu jenis budaya terkini yang sama-sama kita alami secara global, dimana penggunaan berbagai macam piranti komputer berjejaring digital semakin marak;wilayah penyebaran dan intensitas pemakaiannya pun terus meningkat; berbagai kelucuan dan paradoks budaya akibat perubahan budaya yang begitu drastis, menjadi realita keseharian.

Berdampak besar

Gairah untuk memakai dan memiliki gadget-gadget terkait begitu besar, mengakibatkan perubahan dalam praktik hidup keseharian; memengaruhi selera dan pola tingkah-laku; memberi kemudahan, sekaligus ekses budayanya.Teknologi-teknologi media digital telah secara nyata mengubah cara-cara kita berinteraksi dan mengaktualisasi diri; budaya macam inilah yang kemudian disebut dengan "digital culture". (Wikiversity)

Daya *trans-form-ative*-nya begitu kuat, Memampukan teknologi men-*trans-form* berbagai aktivitas artistik, seperti: melukis, menggambar, mematung, mengoreografi, dan bermusik. New media art, net art, seni instalasi digital, dan seni realitas virtual telah menjadi praktik dan genre seni yang telah diakui.

Kemudahan via Piranti Komunikasi Digital (Sbg ilustrasi kecil), Baru-baru ini saya diajari anak saya yang baru saja lulus SMP, mengoneksikan aplikasi WhatsApps HP dengan desktop computer, sehingga saya dapat mengirim gambar dan teks dengan mudah dan cepat.Begitu lihainya dia. Gadget sudah jadi bagian dari caranya berfikir. Memindai Barcode telah jadi bagian dari sistem kerja otaknya.(Suatu lompatan pemahaman tentang sistem en-coding & de-coding yang luar biasa; beda dari sistem kerja otak saya yang dibesarkan di sebuah kampung di Jakarta, dalam budaya transistor)

Saya jadi ingin tahu, Lalu saya bertanya:“Ning (namanya), bagaimana kamu tahu cara-cara mengoneksi macam ini?”Jawabnya: “Ya dari tanya-tanya, dan diajari mas Iyo (kakaknya) yang baru saja naik kelas dua SMA.”

Ilustrasi berikut, Di bulan-bulan terakhir ini saya berhubungan secara professional dengan seorang translator asal New Zealand, dengan siapa saya harus mengirim dan menerima file-file besar, sampai 50 mega bites. Dengan salah satu applikasi (tak perlu saya sebut namanya) yang ada, kami saling kirim dan menerima files berukuran besar, secara cepat, mudah dan gratis. Tanpa harus meregister terlebih dahulu. Luar biasa.(Ongkosnya besar sekali kalau saya harus menggunakan jasa konvensional Post).

Maka apa yang terjadi pada otak itu apabila dunia eksternal itu berubah sedemikian rupa, dengan cara yang lain sama sekali dari apa yang tadinya mentradisi?

Misalnya dengan teknologi digital seperti sekarang ini, yang begitu merasuki kinerja dan proses kerja otak kita secara keseluruhan?

Barangkali yang terpenting dari itu semua, kita perlu memahami dampak umum, apakah negatif maupun positif, atas profil emosional dan kemampuan kognitif otak kita di abad ke-21.

Read more: http://www.smh.com.au/it-pro/how-digital-culture-is-rewiring-our-brains-20120806-23q5p.html#ixzz4DX4bJQc4

Keadaan kultural kita seperti yang dilukiskan oleh seniman abad ke- 19,Honore Daumier pada karyanya*Gerbong Penumpang Kelas Satu.*

Dalam *Gerbong Penumpang Kelas Satu itu* orang-orang ini secara fisik berdekatan, namun berjauhan secara emosional

Faktanya, banyak orang yang menjadi begitu khawatir bila tidak terkoneksi dengan jaringan *soc-med*, dan tergantung pada koneksi itu.

Hasil kajian Neuropsikologis:

Bermain games komputer secara berlebihan menyebabkan ketidaktenangan; berkurangnya kemampuan berkonsentrasi; dan menyebabkan ketergantungan yang negatif.Menyebabkan kekurangpekaan pro-sosial para *gamer* ; empathy-nya terhadap lingkungan sekitar mengecil.Mereka menjadi tidak terbiasa dengan komunikasi verbal dalam interaksi langsung pribadi, yang dilakukan melalui tatapan mata dan perasaan terlibat dalam komunikasi hati.

Read more: http://www.smh.com.au/it-pro/how-digital-culture-is-rewiring-our-brains-20120806-23q5p.html#ixzz4DX53xzpc

Marilah kita sadari, bahwa kita adalah apa yang kita lihat, tonton, dan dengarkanOtak kita terus berproses, berevolusi, dan adaptif terhadap lingkungan yang hidup di sekitar.Koneksi-koneksi antar sel-sel otak kita akan dibentuk, diperkuat, dan dipekakan oleh pengalaman-pengalaman individual.Inilah yang disebut neuroplastisitas.

Suatu siang Juni 2016, Bayu Pramana, dari Denpasar, menelefon saya, dan bertanya:“Pak Dwi, bisakah bicara tentang Digital Culture dan Seni Tradisi?”Kebetulan saja, saya pas berada di Studio Kalahan milik seniman Heri Dono.

Heri Dono (56 tahun) telah mengawinkan modernitas dan tradisionalitas sejak paruh kedua dekade 1980-an.

Mengombinasikan Animisme dan Animisme, Heri Dono menyadari pentingnya penganyaman kreatif kekuatan lokal dan global. Ia mengombinasikan ide tentang Animasi dan Animisme;belajar dari Ki Sigit Sukasman.

Kisah Kasih Vincent van Gogh & Sukasman

Kesimpulan

Ketersediaan, kecanggihan, dan nilai strategis Media Digital harus disadari dan dipelajari secara komprehensif;

dikuasai sepenuhnya, agar si pembelajar menjadi Subjek, bukan sebagai pengguna semata – alias objek, atau pelengkap penderita.

Pendidikan dan pembelajaran harus diarahkan agar para peserta didik menjadi Author / Pengarang yang mempunyai pemahaman dan kepekaan bahwa segala sesuatu itu kelindan, mengalir, dan berubah.

Tugasnya adalah memetik potensi dari yang senantiasa berubah itu, dan mentransformasinya menjadi kebaruan, temuan, inovasi, atau kreativitas yang relevan.

SENI PERTUNJUKAN

PEMBELAJARAN TARI PENDET BERBASIS MULTIMEDIA

Putu Setyarini. Nim: 201521008

Program studi penciptaan seni, program pascasarjana

Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat sekali, khususnya dalam bidang aplikasi Multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru silih berganti bermunculan. Perkembangan Multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Multimedia dapat digunakan sebagai pembelajaran yang sangat efektif di lingkungan pendidikan.

Seperti misalnya dalam bidang seni. Di zaman sekarang ini, seni memang sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi. Kita tidak bisa terlepas dari yang namanya seni. Tanpa adanya seni, hidup kita tidak akan indah. Karena seni merupakan hal pendukung terbentuknya keindahan.

Tujuan dari pembelajaran Multimedia adalah diharapkan dapat memberikan informasi yang lengkap tentang seni budaya khususnya Tari . Serta agar bisa lebih meningkatkan kesadaran masyarakat terutama anak-anak tentang seni budaya, khususnya Seni Budaya yang ada didaerahnya masing-masing.

Sebelum memberikan suatu pembelajaran tentang tari apa yang akan kita berikan, terlebih dahulu kita memberikan tentang dasar-dasar tari Bali, sehingga kita lebih mudah kita mengajarinya.

Dengan adanya pembelajaran Multimedia ini, mereka akan termotivasi keinginannya untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Jadi mereka bukan saja menerima apa yang diberikan, tetapi mereka akan berusaha mencari gerakan yang dipelajari. Dengan multimedia, maka mereka akan lebih terfokus untuk belajar sesuai dengan tarian yang mereka dapatkan atau pelajari.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, yang paling terpenting adalah suatu proses . Dengan adanya suatu proses, maka kita akan mengetahui apakah proses belajar mengajar tersebut dapat berjalan lancar apa tidak, tercapai apa tidak tercapai proses tersebut.

Dalam proses belajar mengajar, banyak faktor yang perlu diperhatikan, hingga tercapainya suatu tujuan pengajaran yang baik. Faktor tersebut adalah pendidik, anak didik, metode, teknik pembelajaran maupun lingkungan dimana tempat pembelajaran itu diadakan. Disamping itu media apa yang dipergunakan dalam proses pengajaran tersebut.

Media pengajaran adalah suatu yang dipergunakan untuk memberikan penjelasan sehingga perhatian siswa ataupun mahasiswa terpusat kepada apa yang diajarkan sesuai dengan proses belajar mengajar yang berlangsung. Salah satu media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan multimedia. Multimedia yang dimaksud antara lain : komputer, proyektor, televisi, video dan lain-lain.

Multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan mengembangkan teks, suara, gambar, audio dan lain-lain, sehingga mempermudah jalannya pembelajaran. Multimedia sangat bermanfaat dalam berbagai macam bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, multimedia dapat dipergunakan sebagai media pengajaran, baik dikelas maupun secara otodidak.

Seni budaya merupakan salah satu pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan. Namun masih banyak yang menganggap kalau seni budaya tersebut

hanyalah merupakan ekstra kurikuler. Dalam dunia globalisasi ini,bagaimana cara kita untuk menyikapi agar seni budaya tersebut dapat diterima oleh masyarakat khususnya pemuda-pemudi sekarang yang pemikirannya sudah modern dan lebih banyak bergelut di dunia IT.

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat sekali, khususnya dalam bidang aplikasi Multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru silih berganti bermunculan. Perkembangan Multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Multimedia dapat digunakan sebagai pembelajaran yang sangat efektif di lingkungan pendidikan.

Pembelajaran tari pendet adalah suatu pembelajaran dalam mata kuliah ataupun dalam mata pelajaran seni budaya, yang bertujuan untuk pelestarian budaya. Penulis memilih topik ini karena dalam pembelajaran seni budaya dan juga dalam pengalaman mengajar, khususnya praktek, sangatlah penting menggunakan multimedia agar para siswa lebih mampu untuk mempraktekkan apa yang akan diajarkan selain mereka sendiri akan bisa mempelajarinya secara berulang-ulang(secaraotodidak).Kalau siswa atau mahasiswa dalam pembelajaran praktek masih tradisi, maksudnya hanya belajar praktek pada saat ada mata kuliah atau pelajaran seni budaya tari saja, maka tidak akan mungkin dapat diterima begitu saja, karena waktu yang terbatas dan tidak dapat mempelajarinya dirumah (tidak dapat belajar sendiri) hanya mengandalkan di sekolah atau di kampus saja. Inilah alasan penulis untuk memberikan pembelajaran praktek menari pendet melalui multimedia.

1.2 Permasalahan

Untuk menyikapi hal tersebut diatas, maka ada beberapa permasalahan yang tertuang dalan laporan ini, antara lain :

1. Bagaimana cara mempelajari tari pendet, agar mudah dipelajari oleh generasi muda pada jaman sekarang.
2. Sejuah mana pentingnya peranan multimedia terhadap pembelajaran tari Pendet.

1.3 Tujuan penulisan

Dalam suatu penulisan suatu makalah, paper ataupun seminar, pastilah memiliki suatu tujuan yang pasti agar tulisan terstruktur dengan baik dan mudah untuk dipahami. Adapun tujuan dari penulisan ini adalah antara lain :

1. Agar generasi muda mampu mudah untuk mempelajari seni tari pendet melalui pembelajaran multimedia
2. Pentingnya peranan multimedia dalam pembelajaran Tari Pendet, hingga siswa mampu untuk belajar sendiri dengan menggunakan multimedia.

BAB II
MATERI DAN METODE

2.1 Materi

Materi pembelajaran merupakan suatu sarana yang dipergunakan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan bisa terlaksana dengan baik dan terstruktur. Materi tersebut bisa berupa alat, teks maupun sebuah informasi. Materi–materi tersebut dikumpulkan sehinggga menjadi suatu materi pembelajaran yang lengkap dan mudah di mengerti. Materi-materi antara lain memberikan dasar-dasar tari bali kepada murid atau mahasiswa, agar nantinya mereka mengerti sebatas mana gerak yang harus mereka lakukan. Setelah itu, barulah merangkaikan gerak-gerak tersebut menjadi suatu tarian yang akan dipelajari.

Contoh gerak-gerak tari bali yang terdapat dalam tari Pendet adalah :

a. Agem merupakan sikap pokok dalam suatu tari Bali. Baik itu tari cewek maupun tari cowok. Memberikan contoh tentang bagaimana bentuk dari agem itu sendiri.
b. Ngelung
c. Ngumbang gerakan berjalan
d. Gerakan menyembah.

2.2 Metode pembelajaran

Dalam suatu pembelajaran, pastilah terdapat suatu metode-metode yang dipergunakan dalam pembuatan suatu paper ataupun seminar. Metode adalah suatu jalan atau cara yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Metode ini dilakukan dengan pemikiran yang benar-benar bagus, sehingga apa yang ingin dicapai, terlaksana dengan baik. sedangkan pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan, berupa pengetahuan tentang cara untuk menyampaikan sesuatu. Jadi Metode pembelajaran itu adalah cara atau jalan yang ditempuh untuk menyampaikan materi pembelajarn sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Metode yang dipergunakan dalam tulisan ini adalah:

1. Metode demonstrasi : suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan memperlihatkan sebuah proses.
2. Metode Latihan Ketrampilan : suatu metode yang pengajaran dengan memberikan pelatihan ketrampilan secara berulang kepada peserta didik dan mengajaknya langsung ke tempat latihan ketrampilan untuk melihat proses dan manfaat pembelajaran.

BAB III
PEMBAHASAN

III.1 Hasil Penelitian

Pembelajaran Seni Budaya pada jaman sekarang ini, tidaklah begitu memuaskan. Hal tersebut dikarenakan sedikitnya minat anak-anak sekarang untuk mau belajar tentang seni budaya. Sehingga mereka tidak terlalu mengenal budaya yang mereka punyai. Untuk itulah mata kuliah ataupun mata pelajaran seni budaya dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan. Di sekolah-sekolah sudah ada yang melaksanakan pembelajaran seni budaya. Tapi ada juga yang belum. Ada yang hanya memberikan teori aja, ada juga yang hanya memberikan praktek saja tanpa teori. Tetapi ada yang memberikan dua-duanya baik teori maupun praktek.Dengan adanya

mata kuliah Seni Budaya, setidaknya generasi muda bisa mengetahui tentang budaya yang mereka miliki.

Seperti misalnya dalam bidang seni. Di zaman sekarang ini, seni memang sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi. Kita tidak bisa terlepas dari yang namanya seni. Tanpa adanya seni, hidup kita tidak akan indah. Karena seni merupakan hal pendukung terbentuknya keindahan

Dalam penyampaian pelajaran Seni Budaya, saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya. Pengajar masih memberikan atau menyampaikan materi dengan menulis di papan tulis. Dan pengajar juga masih tetap memberikan contoh baik itu tentang gerak, musik, dll sesuai dengan apa yang akan diajarkan. Siswa cenderung sulit untuk menerima dan memahami pelajaran tentang seni budaya khususnya seni yang ada di daerah masing-masing. Disamping itu pula pelajaran Seni Budaya hanya dipelajari seminggu sekali di sekolah atau pun di Perguruan Tinggi

Pelajaran Seni Budaya memang berbeda dengan pelajaran - pelajaran yang lainnya. Dalam pelajaran Seni Budaya, selain mereka dituntut untuk bisa teori tentang seni budaya , mereka juga dituntut sedikitnya bisa mempraktekkan jenis kesenian apa yang mereka pelajari di kelas. Maka dari itu diperlukan suatu media yang dipergunakan untuk membantu dalam pembelajaran seni budaya

Media tersebut mampu memberikan informasi kepada kita tentang seni budaya baik dari segi teori maupun praktek. Media yang dimaksud adalah komputer yang dipadukan dengan LCD dan slide.

Salah satu contoh yang akan dikemukakan dalam pembahasan ini adalah tentang Seni Budaya Tari. Yang mana media ungkap dari tari adalah Gerak. Gerak yang dimaksud adalah gerak yang sudah diperhalus dan diperindah. Fungsi gerak adalah sebagai media untuk mengkomunikasikan maksud-maksud tertentu dari seorang koreografer/pencipta tari. Adapun kelebihan daripada tari adalah, bahwa tari itu merupakan suatu kegiatan yang kreatif yang bisa menumbuhkan emosional penari. Pengalaman menari secara mendasar, memungkinkan mereka untuk

menemukan kekuatan sebagai alat komunikasi dengan menampilkan ekspresi yang ada. Maka dari itu diperlukan suatu pembelajaran melalui sistem multimedia, untuk mempermudahkan dalam belajar

Tujuan dari pembelajaran multimedia diharapkan dapat memberikan informasi yang lengkap tentang seni budaya khususnya seni tari . Serta agar bisa lebih meningkatkan kesadaran masyarakat terutama anak-anak muda tentang seni budaya, khususnya Seni Budaya yang ada didaerahnya masing-masing..

Dengan adanya pembelajaran Multimedia ini, mereka akan termotivasi keinginannya untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Jadi mereka bukan saja menerima apa yang diberikan, tetapi mereka akan berusaha mencari gerakan yang dipelajari. Dengan multimedia, maka mereka akan lebih terfokus untuk belajar sesuai dengan tarian yang mereka dapatkan atau pelajari.

Multimedia dalam pembelajaran Seni Budaya Tari adalah di mana dari gerak-gerak tari tersebut di tuangkan kedalam multimedia dengan cara merekam tari yang akan dipelajari dari 2 arah. Gerakan-gerakan yang sudah direkam, diatur lewat komputer agar bisa diperlambat gerak tarinya. Dan mereka akan lebih gampang untuk mempelajarinya. Mereka akan mempelajarinya sedikit demi sedikit, dan dirangkaikan sehingga menjadi satu bentuk tari yang utuh. Lain dari pada itu, mereka juga mempelajari tentang pola lantai atau komposisi lantai. Maksudnya, perpindahan penari dari satu tempat ke tempat yang lain .

Sebelum mempelajari suatu tarian, alangkah baiknya mengetahui dasar-dasar dari tari Bali terlebih dahulu. Agar lebih mudah mempelajari suatu tarian.

Dasar-dasar dari tari bali ada 3 macam, antara lain :

- Agem : merupakan sikap pokok dalam suatu tarian
- Tandang : merupakan perpindahan dari satu sikap pokok ke sikap pokok yang lain

- Tangkep : ekspresi wajah seorang penari sesuai dengan karakter yang dibawakan.

Disamping dasar-dasar tari Bali, ada juga beberapa hal yang perlu diperhatikan yang juga mendukung suatu tari, antara lain :

- Gerak : merupakan suatu bahan pokok dalam pembuatan suatu tarian
- Tema : ide pokok dalam suatu tarian yang dimiliki oleh seorang koreografer
- Musik : alat yang dipergunakan untuk mengiringi suatu tarian
- Tata rias dan tata busana : berfungsi untuk memperkuat karakter dalam suatu tarian
- Panggung : tempat yang dipergunakan untuk mengadakan suatu pertunjukan

Salah satu tari yang akan dipergunakan sebagai contoh adalah Tari Pendet. Tari Pendet adalah suatu jenis tari penyambutan para tamu. Menurut sejarah tarinya, tari Pendet diciptakan oleh seorang Maestro yang berasal dari Bali yaitu I Wayan Rindi tahun 1967. Dahulunya tari Pendet merupakan tarian yang bersifat sakral, yang mana tarian ini di tarikan atau dipentaskan di pura saja, pada saat adanya ritual upacara keagamaan. Namun, oleh I wayan Rindi, tari Pendet ini di ubah menjadi kesenian yang dapat di pentaskan tidak hanya pada saat upacara keagamaan saja. Tarian ini dibawakan oleh beberapa penari remaja putri yang membawa bokor yang berisi bunga , yang nantinya pada akhir pementasan , bunga yang ada didalam bokor, ditaburkan penari ke arah penonton, sebagai ucapan selamat datang. Dan sejak saat itulah Tari Pendet di sebut sebagai Tari Penyambutan.

Setelah kita menjelaskan tentang tari Pendet kepada siswa, barulah kita sebagai pengajar memberikan video tentang tari yang akan mereka pelajari. Dari menonton tarian tersebut, pengajar memberitahukan mana yang namanya agem, sledet, ngumbang, dan lain sebagainya. Selanjutnya pengajar memberikan praktek

tentang dasar-dasar tari Bali, seperti yang sudah dijelaskan terlebih dahulu. Sambil memberikan praktek, pengajar menjelaskan tentang gerakan yang dilakukan.

Dari dasar-dasar tari yang telah dipraktekkan, barulah pengajar menyambungkan gerakan-gerakan tadi sehingga menjadi suatu gerakan yang utuh. Setelah menyambung gerakan, kembali pengajar memperlihatkan video tentang tari yang akan dipraktekkan. Dengan adanya video tentang tari, para siswa atau mahasiswa akan lebih bisa mempelajari tari Pendet ini. Dan pada gerakan mana yang mereka belum paham, mereka bisa langsung menanyakan langsung kepada pengajarnya. Jadinya mereka bisa mandiri didalam mempelajari tentang tarian yang akan mereka pelajari. Dengan begitu mereka lebih mudah menghapal tarian yang didapat dan juga nantinya dapat disebarkan di masyarakat tempat mereka berada.

Ada beberapa gambar yang akan dijadikan contoh dalam mempelajari tarian pendet .

posisi agem kanan tampak depan.

agem kanan tampak belakang.

posisi agem kiri tampak depan

BAB IV
KESIMPULAN DAN SARAN

2.1 Kesimpulan

Sesuai dengan uraian diatas, hasil dari laporan ini dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran seni budaya tari Pendet menggunakan Multimedia sangatlah penting untuk lancarnya suatu pembelajaran.

2. Keunggulan menggunakan Multimedia, dengan adanya multimedia,siswa atau mahasiswa akan lebih mudah untuk mempelajari apa yang akan dipraktekkan. Mereka akan bisa mempelajarinya secara berulang-ulang ketimbang belajar manual, mereka hanya dapat mempelajarinya pada saat mendapat pelajaran tersebut.
3. Pembelajaran seni budaya tari ini menggunakan sebuah video sehingga mereka bisa belajar sendiri sebelum mereka mendapatkan kelas seni budaya tari
4. Metode yang dipergunakan adalah metode ceramah, metode demonstrasi dan metode latihan ketrampilan
5. Hasil akhir dari pembelajaran ini adalah memperlihatkan sebuah video tentang tari pendet yang langsung akan dipraktekkan oleh siswa. Video ini akan diperlihatkan sedikit demi sedikit, sehingga memudahkan untuk mempelajarinya. Selain itu mereka dituntut untuk bisa mandiri dengan adanya video tari ini.

4.2 Saran

Saran-saran yang bisa penulis berikan, agar generasi penerus, mampu untuk menjelaskan tentang seni budaya dan tidak pernah melupakan seni budaya yang mereka miliki. Serta bisa untuk melestarikan seni budaya yang mereka miliki.

ABSTRAK
VIDEO PEMBELAJARAN TARI CONDONG DALAM DRAMA TARI ARJA STYLE NI NYOMAN CANDRI

Oleh :
I Kadek Sidik Aryawan, NIM : 201521009

Di dalam penelitian ini, peneliti mengangkat mengenai style gerak tari condong Ni Nyoman Candri. Ni Nyoman Candri adalah salah satu seniman tari yang terlahir di Desa Singapadu 66 tahun silam, tepatnya pada 31 Desember 1949. Tari condong dalam arja ialah tarian berkarakter putri keras yang merupakan pelayan galuh yang setia dan bijaksana.

Mengenai style, secara esensial yang dimaksud dengan *style* Ni Nyoman Candri mengacu pada cara beliau melakukan suatu gerakan tari untuk menunjukkan identitas yang berbeda. Untuk memudahkan mempelajari style gerak tari Candri, maka peneliti ingin mencoba menggunakan video dalam pembelajaran gerak trai Condong Pengarjan Ni Nyoman Candri.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti akan mengadakan pengamatan langsung ke lapangan, diamati dan dipadukan dengan beberapa dokumen berupa foto, rekaman audio/video, menetapkan informan, menyiapkan daftar pertanyaan dan mencari data sebanyak-banyaknya yang sesuai dengan topik penelitian.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, style gerak tari condong Ni Nyoman Candri terdapat pada gerakan *mekliwesan* lebih tepatnya terdapat pada cara beliau melakukan gerakan tersebut. Karena keapikan dan kepiawaian beliau melakukan gerakan tersebut, maka terlihatlah letak perbedaan style tari condong Ni Nyoman Candri dengan penari condong lainnya yakni pada melakukan gerakan *mekliwesan.*

Kata Kunci : *Ni Nyoman Candri, Condong, Style Gerak*

I. PENDAHULUAN

Tari Condong adalah tarian Baliyang sering dipentaskan sebagai pendahuluan untuk legongdan diiringi oleh semar pangulingan. Istilah ini juga merujuk ke karakter fiksi, representasi klasik pelayan wanita, yang ada di dalam tari condong, seperti tari legong, gambuh, dan arja. Condong dalam tari arja ialah seorang pelayan wanita yang melayani tokoh Galuh (Mahesa Utari, 2010 : 2). Condong, karakter putri keras adalah tokoh emban yang juga disebut *melung/ inya* bertugas mendampingi tokoh galuh, sangat patuh dan bijaksana (Suasti, 2007:525). Jadi dapat disimpulkan bahwa, tari condong dalam arja ialah tarian berkarakter putri keras yang merupakan pelayan galuh yang setia dan bijaksana.

Di dalam penelitian ini, peneliti ingin mengangkat mengenai style gerak tari condong Ni Nyoman Candri. Ada berbagai macam style di dalam menarikan tari condong arja. Gaya atau *style* berasal dari kata latin *stylos* atau *stylus* yang pada mulanya menerangkan tentang gaya dari tulisan seseorang. Pengertian ini kemudian diartikan sebagai kualifikasi suatu tulisan seseorang. *Style* memberikan pengertian tentang arti dan bentuk yang khas dari suatu karya dengan cara mengidentifikasi di mana karya seni nampak semakin berkembang. Dalam kamus umum bahasa Indonesia (1976:206) disebutkan bahwa gaya adalah corak (rupa, bentuk dan sebagainya). Gaya juga dapat diartikan sebagai suatu pertumbuhan dan perkembangan dari cara seorang seniman berkarya yang sering disebut dengan perkembangan gayanya yang berkaitan dengan lingkungan dimana si seniman berada.

Dengan demikian, secara esensial yang dimaksud dengan *style* Ni Nyoman Candri mengacu pada cara beliau melakukan suatu gerakan tari untuk menunjukkan identitas yang berbeda.

Gerak-gerak tari dalam dramatari Arja seperti juga tari Bali lainnya dapat dibedakan menjadi perbendaharaan gerak tari putra dan putri. Masing-masing perbendaharaan tari tersebut dapat dibedakan lagi antara lain putra halus/manis dan tari putra gagah/keras. Begitu pula dengan tari putri yang dapat dibedakan antara tari putri halus/manis (Suasthi, 2007 : 241). Di dalam tari arja, condong merupakan karakter putri keras. Gerak tari condong pada Arja memakai gerak-gerak tari condong pada pegambuhan, seperti diantaranya mekliwesan, gerak tayung kotes, seledet capung, lawat nyuh di telaga (Team Survey ASTI Denpasar, 1997).

Berdasarkan penjelasan diatas, mengenai style dan gerak tari condong arja Ni Nyoman Candri memliki style gerak yang unik yaitu cara beliau melakukan gerakan *mekliwesan. Mekliwesan* itulah yang menjadi ciri khas dari tari condong style Ibu Candri. *Mekliwesan* adalah gerakan tubuh meliuk ke kanan atau ke kiri di ikuti gerakan tangan , kaki dan dagu (Suasti , 2007 : 244).

Untuk mempelajari lebih lanjut mengenai style gerak tari condong Ni Nyoman Candri salah satunya ialah melaui video. Video yang dimaksudkan disini ialah rekaman pada saat ni Nyoman Candri melakukan gerakan *mekliwesan.* Dalam hal ini video sangat berperan penting di dalam melakukan pembelajaran mengenai style gerak tari condong Ni Nyoman Candri. Berdasarkan penjelasan di atas, maka timbullah keinginan peneliti mengangkat sebuah judul yang ingin dibahas yakni

"VIDEO PEMBELAJARAN TARI CONDONG DALAM DRAMA TARI ARJA STYLE NI NYOMAN CANDRI"

II. MATERI DAN METODE

Materi : STYLE GERAK TARI CONDONG NI NYOMAN CANDRI

Gerak-gerak tari dalam dramatari Arja seperti juga tari Bali lainnya dapat dibedakan menjadi perbendaharaan gerak tari putra dan putri. Masing-masing perbendaharaan tari tersebut dapat dibedakan lagi antara lain putra halus/manis dan tari putra gagah/keras. Begitu pula dengan tari putri yang dapat dibedakan antara tari putri halus/manis (Suasthi, 2007 : 241). Di dalam tari arja, condong merupakan karakter putri keras.

Ni Nyoman Candri memliki style gerak yang unik yaitu cara beliau melakukan gerakan *mekliwesan. Mekliwesan* itulah yang menjadi ciri khas dari tari condong style Ibu Candri. *Mekliwesan* adalah gerakan tubuh meliuk ke kanan atau ke kiri di ikuti gerakan tangan , kaki dan dagu (Suasti , 2007 : 244).

Metode :

Di dalam menyusun informasi yang diperoleh penulis, penulis menggunakan beberapa metode penelitian. Metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu. Penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis, sampai menyusun laporannya (Narbuko dan Achmadi, 2009 : 1). Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara yang mempunyai langkah-langkah sistematis yakni dari kegiatan

mencatat, merumuskan, menganalisis, sampai menyusun laporan guna untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain (Moleong, 2011: 6). Dalam penelitian ini penulis akan mengadakan pengamatan langsung kelapangan, diamati dan dipadukan beberapa dokumen berupa foto dan mencari data sebanyak-banyaknya yang sesuai dengan materi penelitian.

Selain itu, penulis juga menggunakan metode wawancara. Dalam menggunakan metode wawancara ini, keberhasilan dalam mendapatkan data atau informasi dari obyek yang diteliti sangat bergantung pada kemampuan peneliti dalam melakukan wawancara. Yang diperlukan oleh pewawancara agar proses wawancaranya berhasil ialah kemauan mendengar dengan sabar, dapat melakukan interaksi dengan orang lain secara baik, dapat mengemas pertnyaan dengan baik dan mampu mengalaborasi secara halus apa yang sedang ditanyakan jika dirasa yang diwawancarai belum cukup memberikan informasi yang dia harapkan (Jonathan, 2007: 224).

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan langsung oleh peneliti dengan Ni Nyoman Candri pada tanggal 30 November 2015 dan 9 Desember 2015 di kediaman pribadinya.

Berdasarkan judul di atas, dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan video sebagai media pembelajaran style gerak tari condong Ni Nyoman Candri.

III. PEMBAHASAN

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video adalah salah satu temuan terbesar manusia di abad 20. Di mulai dari ditemukannya fotografi yang menampilkan citra atau image diam yang identic dengan aslinya kemudian berkembang dengan menampilkan citra bergerak (*motion picture*). Pekembangan ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang kemudian mampu menggabungkan unsur gambar bergerak tadi dengan unsur suara. Lalu disebut sebagai video, yakni gabungan yang harmonis atau sinkron antara visual (gambar bergerak) dengan audio.

Terkait dengan judul di atas, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan agar tujuan dan tingkat keberhasilan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dengan bahan video sebagai komponen utama materi yang disusun, akan banyak membantu kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini mengenai style gerak tari condong Ni Nyoman Candri .

b. Struktur Gerak Tari Condong Prengarjan

1. Igel pepeson

Igel pepeson dimulai dengan *igel langse*. *Igel pepeson* merupakan tari murni yang belum memasuki bagian cerita. Kata *igel* berarti sedangkan *papeson* berasal dari kata *pesu* yang berarti keluar. Kata *papeson* dalam konteks *igelpapeson* berarti keluar menuju *kalangan igel* (panggung tempat menari).

- Gerakan *mungkah lawang* (gerakan membuka tirai)
- *Agem kanan* dan *agem kiri* (sikap berdiri baik kanan maupun kiri)

- *Ngentungan langse* (mendorong tirai dengan menghentakannya ke sisi kanan atau kiri)
- *miles/meiseran* (gerakan kaki untuk melakukan transisi ke kanan ataupun ke kiri)
- *nyeleog* (gerakan maju ke depan dengan tubuh meliuk, dagu dan tangan yang mengikuti gerakan kaki miles)
- *ngeseh/ nguncab* (perubahan dinamika gerak yangdiikuti akelerasi perubahan gambelan)
- *Kliwes / Kekliwesan* (gerakan tubuh ke kanan atau ke kiri diikuti gerakan tangan, kaki dan dagu)
- *Seledet* (gerakan mata)
- *Tanjak* (gerakan kaki napak dilantai)
- *Matetanganan* (gerakan tangan kanan menunjuk diiringi gerakan kepala)
- *Nyegut* (gerakan mengangguk lanjutan dari gerak *matetanganan)*
- *Ngotes oncer* (gerakan menepiskan *oncer* atau selendang)
- *Ngotes kancut* (gerakan menggeser kancut ke belakang

2. **Igel Panyerita**

Setelah *igel pepeson* berakhir, dilanjutkan dengan *igel panyerita,* yaitu tarian ketika memasuki bagian cerita**.** Perbendaharaan gerak tarinya tidak banyak, karena tokoh akan berdialog sehingga gerak tari yang dilakukan hanya *kekliwesan , ngisi oncer,* sambil mendengarkan dialog yang diucapkan oleh tokoh lainnya.

Sesudah itu dilanjutkan dengan gerakan *ngumbang* (gerakan berjalan) .

3. **Igel Pekaad**

Igel pekaad adalah tarian yang dilakukan ketika penari meninggalkan *kalangan igel* dan memasuki *rangki.* Istilah *pekaad* berasal dari kata *kaad* yang berarti pergi, mendapat awalan *pa* menjadi pekaad yang berarti peristiwa perginya. Istilah *pekaad* dalam konteks *igel pekaad* berarti tarian yang dilakukan ketika penari meninggalkan kalangan igel untuk beberapa tujuan seperti menunggu seseorang yang akan datang, melakukan perjalanan untuk menghadap atau menemui seseorang, tergantung konteks yang dibawakan.

c. Style Gerak Tari Condong dalam drama tari Arja Ni Nyoman Candri

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di kediaman Ni Nyoman Candri di Desa Singapadu dikatakan bahwa karakter dari tari condong dalam arja ialah memiliki karakter yang lebih keras dari Galuh. Karena di dalam perannya ini condong itu sebagai Emban Galuh yang nantinya memberikan tuntunan atau jalan keluar atau juga memberikan solusi kepada Galuh, maka dari itu peran condong itu harus berkarakter lebih keras daripada Galuh. Ditanya mengenai gerak tari condong dalam arja beliau mengatakan, pada dasarnya struktur gerak-gerak tari condong itu sudah memiliki pakem-pakemnya tersendiri. Mengenai style tari condong yang beliau miliki. Beliau mengatakan *ngeliwes* adalah ciri khas dari tari condong beliau.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti menegaskan kembali bahwa yang membedakan style gerak tari Condong Ni Nyoman Candri dalam tari Arja

dengan penari lainnya ialah cara beliau melakukan gerak *mekliwesan.Mekliwesan* adalah gerakan berjalan kemudian membelokkan badan menuju arah yang berlawanan

Pada prinsipnya, gerak tari condong dalam tari Arja pada umunya sama. Hanya saja cara beliau melakukannya yang berbeda.Setiap peranan dalam tari Arja pasti ada gerakan *mekliwesan.* Tetapi cara Candri melakukan gerakan ini yang berbeda.

Dengan apik dan lincah beliau dapat melak ukan gerakan *mekliwesan* ini dengan indah, sehingga orang yang menontonpun bisa menilai bahwa dengan gerakan *mekliwesan* ini menjadi ciri khas Ni Nyoman Candri di dalam menarikan tari Condong dalam pengarjan.

Hal ini ditegaskan lagi oleh anak beliau Ni Made Lestari, yang peneliti wawancarai pada tanggal 2 Januari 2016. Ia juga mengatakan bahwa gerakan *mekliwesan* itu yang membedakan dan menjadi ciri khas dari Ibunya. Ia juga mengatakan banyak orang yang latihan menarikan tari Condong pengarjaan kepada ibunya tetapi belum ada yang bisa melakukan gerakan *mekliwesan* tersebut dengan baik.

Ni Nyoman Candri mengatakan "*kekliwes gending pang nyak anut ajak baong, setiap ngomong pasti mekliwesan nyak to mekliwesan baong ajak batis"* artinya *kekliwesan* dalam nyanyian dengan kepala/leher supaya mau menyatu. Setiap berbicara pasti *mekliwesan* baik itu *mekliwesan* leher/kepala dan kaki.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan video sebagai media pembelajaran di dalam mempelajari style gerak tari condong Ni Nyoman Candri ini sangat bermanfaat bagi kita di dalam mempelajari style gerak tari condong beliau. Dimana style condong dari Ni Nyoman Candri ini ialah *mekliwesan.* Lebih tepatnya lagi ialah cara beliau melakukan gerakan *mekliwesan.* Dari penggunaan video inilah niscaya tujuan dari pembelajaran ini akan dapat tercapai sesuai dengan yang kita harapkan.

V. DAFTAR PUSTAKA

Narbuko dan Achmadi. 2009. *Metodelogi Penelitian.* Jakarta : Bumi Aksara.

Suasthi Widjaja. 2007. *Dramatari Gambuh Dan Pengaruhnya Pada Dramatari Opera Arja* . Yogyakarta : UGM

Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Bandung

http//video pembelajaran, diakses pada 12 Mei pukul 19.00

wawancara :

narasumber : Ni Nyoman Candri

Foto 1 : Ni Nyoman Candri pada saat peneliti melakukan wawancara

Foto 2 : Ni Nyoman Candri berperan sebagai pemeran tokoh condong

Foto 3 : Ni Nyoman Candri melatih salah satu murid-muridnya

PERANAN MULTIMEDIA DALAM PERTUNJUKAN WAYANG INOVATIF

I Gede Ngurah Ekasusila,S.Sn. NIM : 201521010 Program Studi Penciptaan Seni

Pascasarjana ISI Denpasar

ABSTRAK

Dalam pementasan wayang inovatif, layar lebar dan animasi menjadi unsur penting dalam pertunjukan, karena wayang inovatif ini memakai Projector untuk menampilkan siluet wayang yang pada umumnya wayang tradisional di Bali menggunakan lampu blencong dan penggunaan projector juga untuk menampilkan senery yang lebih realistis dan modern yang dibuat dengan menggunakan program visual seperti adobe photoshop, corel video studio, resolume avenue. Selain dari segi teknologi, keunikan dari wayang inovatif ini adalah jumlah dalang yang memainkan wayang lebih dari satu dalang. dalang dan pengisi suara wayang, ada sekitar 7-8 dalang lainnya yang membantu memainkan wayang dan setiap dalang menggunakan papan seluncur/skateboard. Penggunaan papan seluncur sendiri dimaksudkan agar dalang dapat melakukan pergerakan kesana kemari secara dinamis, maka dari itu wayang inovatif ini kadang juga disebut wayang skateboard.

Salah satu unsur penting dalam pementasan wayang inovatif adalah tata cahaya atau lighting. Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk untuk menerangi panggung atau layar untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat.

Jadi dengan adanya peran serta multi media dalam pertunjukan wayang , tanpa kita sadari mampu memberikan daya tarik bagi masyarakat yang menonton nya , hal ini bisa menyeimbangkan daya tarik wayang itu sebagai media hiburan bagi masyarakat Bali pada khususnya, di bandingkan hiburan yang ada di media TV pada umumnya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game.Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Lahirnya teknologi multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital, Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur – unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan didalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan user, Bila dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (huruf dan angka) yang umumnya terdapat pada komputer saat ini, tentu informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima dengan kedua indra penglihatan manusia dalam bentuk yang sesuai dengan aslinya atau dalam dunia yang sesungguhnya

Indonesia adalah salah satu negara yang kaya akan kebudayaan , kebudayaan yang timbul dan berkembang dalam setiap suku memiliki keunikan dan kekhasan yang

berbeda beda sehingga setiap daerah memiliki minimal satu kebudayaan yang dapat di banggakan , yaitu kebudayaan jawa dan Bali salah satunya adalah Wayang

Bagi masyarakat Bali pagelaran wayang dipentaskan pada upacara agama tertentu saja seperti misalnya upacara tiga bulanan, karya ngenteg linggih, mecaru, bayuh oton, sebagai penebas sesangi, dan juga tidak menutup kemungkinan sebagai pertunjukan hiburan masyarakat , yang semuanya bersifat ruwatan yang ditujukan kepada manusia dan alam sekitarnya. Dalam hal ini pertunjukan Wayang menampilkan cerita cerita yang di sesuaikan dengan situasi upacara agama yang dilakukan.

Di tengah-tengah berjalannya pertunnjukan wayang tradisi seirama dengan berjalannya prosesi keagamaan di Bali, nampaknya muncul kendala atau permasalahan di masyarakat, bahwa menurunnya minat dan perhatian masyarakat menonton pertunjukan wayang tradisi khususnya di kalangan generasi muda , hal ini disebabkan oleh maraknya media hiburan yang di nikmati oleh masyarakat sehingga mereka enggan keluar rumah untuk menonton pertunjukan wayang tradisi.

Menyikapi kendala seperti ini di masyarakat akademisi kampus ISI Denpasar khusunya jurusan seni pedalangan sudah berbuat dan melahirkan karya karya seni pewayangan dengan menggabungkan kecanggihan multi media untuk mendukung pertunjukan wayang , yang lazim disebut dengan **“ Wayang Inovatif “ .** Wayang inovatif adalah pertunjukkan wayang kulit yang mengalami pembaharuan terhadap mediumnya (wayang, iringan, struktur cerita dan pertunjukkannya) serta dalangnya sendiri. Dikatakan bahwa pertunjukkan wayang inovasi sering kali bersifat sekular meskipun berbagai "pakem" pertunjukkan wayang masih tetap dijalankan. Eksperimentasi terhadap pertunjukkan wayang ini antara lain menggunakan berbagai media baru. Misalnya ukuran wayang dubah menjadi 2 atau 3 kali lipat. Bahannya dibuat dari kulit dan kertas. Kadangkala dibuat wayang tiga dimensi. Kelirnya menjadi panjang, atau sekitar 4-6 meter. Tata lampunya bahkan menggunakan

kombinasi dari tata lampu modern, traditional, lampu senter, bahkan slide proyektor. Gamelannya juga diperbaharui dengan menggunakan Gong Gede dan Gong Luwang.

Seperti apa yang sudah penulis jelaskan diatas, maka dalam tulisan ini , penulis akan mengangkat judul " Peranan Multi Media dalam Pertunjukan Wayang Inovatif " , dengan alasan melihat kenyataan di masyarakat bahwa setelah munculnya karya karya inovatif seperti wayang Cenk Blonk, Joblar, Karbit, penampilan mereka mampu menghibur masyarakat dan bisa diterima oleh masrakat Bali pada umumnya karena pengaruh tampilan mereka dengan menggunakan tata lampu listrik yang menambah suasana keindahan dalam pertunjukan wayang, sehingga dalam kesempatan ini penulis akan membahas peranan multi media bagi pertunjukan wayang inovatif khususnya dalam hal tata lampu.

BAB II

I. MATERI DAN METODE

Materi : Peranan Multi Media dalam Pertunjukan Wayang Inovatif

Metode :

Dalam penulisan ini menggunakan 3 metode, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung ke lapangan, yakni ikut berkecimpung sekalian penyaksikan pementasan wayang inovatif Cenk Blonk. Selain itu juga pernah berproses dalam garapan pakeliran inovatif mahasiswa pedalangan ISI Denpasar

Setelah menemukan narasumber, dilanjutkan dengan metode wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan percakapan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pernyataan itu (Moleong, 1989:135). Metode ini digunakan untuk memperoleh keterangan dari

narasumber untuk mengkonfirmasikan peranan multimedia dalam pertujukan wayang inovatif , bersama jero Dalang I Wayan Nardayana, S.Sn, M.Fil. yang beralamat Banjar Batan Nyuh , Desa Belayu, Tabanan.

Selain menggunakan metode observasi dan wawancara, penulisan ini juga menggunakan metode dokumentasi, yakni teknik pengumpulan data dengan pendokumentasian foto maupun video. Metode ini digunakan dalam memperoleh data mengenai kesenian *leko* melalui foto sebagai bukti untuk memperkuat hasil penelitian dan memberikan gambaran secara nyata mengenai kesenian ini.

BAB III

3.1. PEMBAHASAN

Dalam pementasan wayang inovatif, layar lebar dan animasi menjadi unsur penting dalam pertunjukan, karena wayang inovatif ini memakai Projector untuk menampilkan siluet wayang yang pada umumnya wayang tradisional di Bali menggunakan lampu blencong dan penggunaan projector juga untuk menampilkan senery yang lebih realistis dan modern yang dibuat dengan menggunakan program visual seperti adobe photoshop, corel video studio, resolume avenue. Selain dari segi teknologi, keunikan dari wayang inovatif ini adalah jumlah dalang yang memainkan wayang lebih dari satu dalang. dalang dan pengisi suara wayang, ada sekitar 7-8 dalang lainnya yang membantu memainkan wayang dan setiap dalang menggunakan papan seluncur/skateboard. Penggunaan papan seluncur sendiri dimaksudkan agar dalang dapat melakukan pergerakan kesana kemari secara dinamis, maka dari itu wayang inovatif ini kadang juga disebut wayang skateboard.

Salah satu unsur penting dalam pementasan wayang inovatif adalah tata cahaya atau lighting. Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk untuk menerangi panggung atau layar untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat.

Secara umum itulah fungsi dari tata cahaya. Dalam pertunjukan wayang inovatif, lighting terbagi menjadi dua yaitu:

1. Lighting sebagai penerangan. Yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas menerangi panggung beserta unsur-unsurnya serta pementasan dapat terlihat.
2. Lighting sebagai pencahayaan. Yaitu fungsi lighting sebagai unsur artisitik pementasan. Yang satu ini, bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai dengan tuntutan naskah.

3.1.1 **Unsur-unsur dalam lighting.**

Dalam tata cahaya ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan, antara lain :

1. Tersedianya peralatan dan perlengkapan. Yaitu tersedianya cukup lampu, kabel, holder dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan lighting dan listrik. Tidak ada standard yang pasti seberapa banyak perlengkapan tersebut, semuanya bergantung dari kebutuhan naskah yang akan dipentaskan.
2. Tata letak dan titik fokus. Tata letak adalah penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah daerah jatuhnya cahaya. Pada umumnya, penempatan lampu dalam pementasan adalah di atas dan dari arah depan panggung, sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung. Dalam teorinya, sudut penempatan dan titk fokus yang paling efektif adalah 450 di atas panggung. Namun semuanya itu sekali lagi bergantung dari kebutuhan naskah. Teori lain mengatakan idealnya, lighiting dalam sebuah pementasan (apapun jenis pementasan itu) tatacahaya harus menerangi setiap bagian dari panggung, yaitu dari arah depan, dan belakang, atas dan bawah, kiri dan kanan, serta bagian tengah.
3. Keseimbangan warna. Maksudnya adalah keserasian penggunaan warna cahaya yang dibutuhkan. Hal ini berarti, lightingman harus memiliki pengetahuan tentang warna.

4. Penguasaan alat dan perlengkapan. Artinya lightingman harus memiliki pemahaman mengenai sifat karakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya. Tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik, maka anda harus berhati-hati jika sedang bertugas menjadi light setter atau penata cahaya.
5. Pemahaman naskah. Artinya lightingman harus paham mengenai naskah yang akan dipentaskan. Selain itu, juga harus memahami maksud dan jalan pikiran sutradara sebagai 'penguasa tertinggi' dalam pementasan.

Dalam sebuah pementasan, semua orang memiliki peran yang sama pentingnya antara satu dengan lainnya. Jika salah satu bagian terganggu, maka akan mengganggu jalannya proses produksi secara keseluruhan. Begitu pula dengan "tukang tata cahaya'. Dia juga menjadi bagian penting selain sutradara dan aktor, disamping make up, stage manager, dan unsur lainnya. Dengan kata lain, lightingman juga harus memiliki disiplin yang sama dengan semua pendukung pementasan. Dari paparan di atas, semuanya dapat dicapai dengan belajar mengenai tata cahaya dan unsur pendukung lainnya

3.1.2. **Istilah dalam tata cahaya.**

1. lampu: sumber cahaya, ada bermacam, macam tipe, seperti par 38, halogen, spot, follow light, focus light, dll.
2. holder: dudukan lampu.

3. kabel: penghantar listrik.

4. dimmer: piranti untuk mengatur intensitas cahaya.

5. main light: cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.

6. foot light: lampu untuk menerangi bagian bawah panggung.

7. wing light: lampu untuk menerangi bagian sisi panggung.

8. front light: lampu untuk menerangi panggung dari arah depan.

9. back light: lampu untuk menerangi bagian belakang panggung, biasanya ditempatkan di panggung bagian belakang.

10. silouet light: lampu untuk membentuk siluet pada backdrop.

11. upper light: lampu untuk menerang bagian tengah panggung, biasanya ditempatkan tepat di atas panggung.

12. tools: peralatan pendukung tata cahaya, misalnya circuit breaker (sekring), tang, gunting, isolator, solder, palu, tespen, cutter, avometer, saklar, stopcontact, jumper, dll.

3.2. KESIMPULAN

Dengan adanya peran serta multi media dalam pertunjukan wayang , tanpa kita sadari mampu memberikan daya tarik bagi masyarakat yang menonton nya , hal ini bisa menyeimbangkan daya tarik wayang itu sebagai media hiburan bagi masyarakat Bali pada khususnya, di bandingkan hiburan yang ada di media TV pada umumnya.

DAFTAR SUMBER

Amir Hasim. *Nilai-nilai Etis dalam Wayang.* Jakarta : Pustaka Sinar Harapan, 1997.

Bandem, I Made . *Teacher Daerah Indonesia.* Denpasar : Kanisius,1996.

Asyar Rayandra H. *Kreatif mengembangkan Multi Media.* Jakarta : GP Press, 2011.

_____. *Wimba Wayang Kulit Ramayana*. Ketut Madra, Denpasar :
Proyek penggalian atau pembinaan Seni Budaya Klasik/Tradisional
Dan baru, 1981/1982.

_____. *Wimba Tembang Macepat Bali*. Jakarta : LISTIBYA Daerah Bali, 1992.

Bambang Murtiyoso. *Pertunjukan Wayang Ruwatan di Masa Sekarang*, Jakarta :
Cempala, Edisi Ruwatan Murwakala. Jakarta : Humas
Pepadi , 1996.

Clara Van Groenendeal. *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta : Pustakatama Grafiti
Jakarta , 1987.

Djelantik, A.A. Made. *Falsafah Keindahan dan Kesenian*. Denpasar: Sekolah Tinggi seni
Indonesia, Denpasar Bali 1992.

_____. *Estetika Sebuh Pengantar*, Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan
Indonesia, 2000.

Dibia, I Wayan. *Selayang Pandang Pertunjukan Bali* . Bandung : MPSI
Bekerjasama dengan Artline atas bantuan Ford Foundation, 1999.

_____. *" Pregina di dalam Seni Pertunjukan Bali "* dalam Mudra . No 4.

Denpasar : Sekolah Tinggi Seni Indonesia, 1996.

_____. Pregina : *Penari, Aktor dan Pelaku Seni Pertunjukan*. Malang :

Sava media, 2004 .

_____. Geliat Seni Pertunjukan Bali . Denpasar : Buku Arti, 2012

Gie, The Liang. *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan).* Yogyakarta :

Supersukses, 1983.

Granoka. *Aksara Mahkota Budaya* . Denpasar. Paper di sajikan dalam Rembug Budaya " Kebudayaan Bali dalam Globalisasi " di rumah Budaya Penggak Men Mersi, 21 Desember 2012.

Mulyono , Sri.Asal – Usul , Filsafat dan Masa Depannya Wayang. Jakarta : CV Haji Masagung , 1975.

_____. *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang.* Jakarta : PT Gunung Agung , 1983.

_____. *Wayang dan Karakter Manusia*. Jakarta ; CV Haji Masagung, Agung , 1988.

Noris , Cristopher. *Membongkar Teori Dekontruksi Jacques Derrida*. Penerjemah : Inyiak Ridwan Muzir. Yogyakarta : AR-RUZZ, 2003.

Sumandyo Hadi , Alma M, Hawkins. *Mencipta Lewat Tari, Creating Through Dance* . Jakarta : PT Gunung Agung, 1990 / 1994.

PENGGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL PRODUKSI " DRAMA GONG" UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI DAN INDUSTRI KREATIF DI MASYARAKAT

I Ketut Gede Narmada. NIM: 201521011. Program Studi Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Denpasar

The Using of Digital Technology Production" Drama Gong" to Increase the Appreciation and Creative Industry in Society

ABSTRACT

This reseach is a descriptive qualitative reseach aimed to collect the accurate and detail information about phenomena in the society, identify problem or check the condition.

The source of data in this reseach is drama gong. Method used was documentation study method. This method was used to know the affectiveness of the using of digital technology production " Drama Gong" to increase the appreciation and creative industry in society.

The result of study was need special thing in production of drama gong using digital technology including word aspect(spoken language), and consistent with the story line in a story that was produced. That was important to promote and sell the product in the market, and the most important to promote is the consumers get the comprehension of art creation of digital drama gong that not far from the original culture.

Key word: drama gong, digital technology production, appreciation, creative industry.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BLAKANG

Drama gong merupakan drama yang di dalamnya memadukan teater modern(Barat) dengan teater tradisional (Bali) yang di ciptakan seniman kreatif dari Bali bernama Anak Agung Gede Raka Payadnya dari desa abianbase (Gianyar) pada thn 1966. Drama gong sendiri pada mulanya bernama drama klasik karena masih kentalnya dominasi dari kesenian tradisional Bali dalam pertunjukan drama gong ini. Nama drama gong di berikan kepada kesenian ini oleh karena dalam pementasannya setiap gerak pemain serta peralihan suasana dramatik diiringi oleh gambelan gong (Gong kebyar). kemudian I Gusti Bagus Nyoman Panji memberikan nama baru (Drama gong) kepada kesenian ini.

Seni pertunjukan drama gong sebagai industri budaya di asumsikan mempunyai potensi untuk di kembangkan sebagai industri kratif berbasis teknologi digital. Hal ini disamping untuk memberikan peluang kreatif untuk masyarakat, juga berpotensi meningkatkan jangkauan dan apresiasi masyarakat. Karena saat ini terdapat semacam paradok di masyarakat, bahwa pertunjukan drama gong hanya di gemari kalangan tua. Drama gong yang merupakan salah satu aset seni budaya modern lainnya. Sekarang ini drama gong ibarat mati suri, dimana seni pertunjukan drama gong yang indah dan menghibur itu hanya dapat kita saksikan jika ada Pesta Kesenian Bali saja, sekarang drama gong jarang sekali kita saksikan pementasannya. Generasi muda lebih menyukai musik barat. Generasi muda tidak suka drama gong terkendala bahasanya. Bahasa pengantar dan gaya bahasa yang di gunakan dalam teks drama gong adalah etika atau norma sopan santun yang ada dalam Bahasa Bali disebut *masor singgih basa*, yaitu mengunakan *anggah-ungguhing basa*, sesuai dengan kedudukan/status seseorang. Maka tidak semua orang paham dengan terhadap bahasa ini. Konsep seni yang bersifat formal inilah menyebabkan terjadinya

kesenjangan apresiasi terhadap seni pertunjukan drama gong bagi kalangan generasi muda di masyarakat.

Pada hal seni pertunjukan drama gong itu sendiri memiliki ekonomi untuk bisa di kembangkan menjadi industri budaya yang lebih kreatif dan inovatif di masyarakat. Misalnya ketika seni pertunjukan drama gong dilihat dari perspektif budaya populer, ia lebih memiliki peluang untuk di kembangkan menjadi sebuah industri kreatif, ketika drama gong di lihat dari perspektif budaya tradisi. Konsep dasar agar seni pertunjukan drama gong sebagai media tradisional tetap bertahan dan laku dijual, maka perlu di produksi sebagai industri budaya berbasis teknologi digital. Dengan "digialisasi", seni pertunjukan drama gong akan berkembang menjadi industri kreatif yang lebih mudah di konsumsi oleh siapapun yang berminat. Tinggal bagaimana para kreator seni dan teknologi mampu berkolaborasi agar seni pertunjukan drama gong bisa di konsumsi masyarakat secara Nasional maupun Internasional disamping itu juga sekaligus untuk meningkatkan apresisasi masyarakat terhadap budaya seni pertunjukan drama gong.

Industri kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan dan penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif juga di kenal dengan nama lain industri Budaya atau juga ekonomi kreatif. Industri kraetif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptaakan kesejahtraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengekploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri kreatif di pandang semakin penting dalam mendukung kesejahtraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi dan bahwa "industri" abad keduapuluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi.

Kreativitas tidak dihasilkan oleh adanya peniruan, persesuain, atau pencocokan terhadap pola-pola yang telah di buat sebelumnya. Kreativitas menyangkut pemikiran

imajinatif,, menghayati, menghayalkan dan menemukan kebenaran Seni sebagai penciptaan kreatif menuntut untuk melakukan hal-hal baru. Sesuatu yang biasa menjadi sesuatu yang luar biasa. Hakikat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada (Soemardjo, 2000: 84). Baru di sini tidak dimaknai sebagai sebuah orisinalitas yang bersifat individual, karena tidak ada sesuatu yang benar-benar baru dihasilkan di muka bumi ini. Setiap karya seni tercipta dari karya-karya seni sebelumnya, teks-teks sebelumnya, ide-ide sebelumnya, komposisi, garis, dan bentuk-bentuk yang pernah ada sebelumnya. Baru yang dimaksud adalah seorang seniman dituntut untuk memberikan penyegaran baru dalam menggarap karya-karyanya, sehingga dalam setiap peradaban

Dari berbagai kesenjangan tersebut dilakukan secara mendasar, mencari titik temu atas dampak pergeseran pola representasi elemen-elemen seni pertunjukan drama gong kedalam drama gong produksi teknologi digital. Disamping itu juga mengidentivikasi tentang kesiapan pelaku drama gong(sutradara, aktor,aktris, pengrawit, pelawak, dan lainya) ketika drama gong di produksi dengan secara mekanis dengan teknologi digital, dan masuk ruang kaca atau ruang maya. Dampak di masyarakat dilihat dari apresiasi dalam berbagai perspektif, (sosial, budaya, ekonomi, teknologi, komunikasi, sosiologi, pendidikan, dan konsumen). Berbagai permasalahan tersebut diekplorasi dalam sebuah penelitian untuk mendapat pemaknaan dan sekaligus pengkayaan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dalam latar blakang diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan mengenai penggunaan teknologi digital produksi “Drama Gong” untuk meningkatkan apresiasi dan industri kreatif di masyarakat.

1. Dilihat dari asfek paradigmatik konsep dasar “Drama Gong” yang di produksi secara mekanik dengan menggunakan teknologi digital harus meningalkan paradigma budaya tradisi?

2. Dilihat dari produksi pada “Drama Gong” digital masih diperlukan parameter tertentu?.
3. Apakah parameter yang dimaksud dalam seni pertunjukan “Drama Gong” digital itu menyangkut penguasaan pengetahuan dari asfek seni dan teknologi.?

1.3 TUJUAN PENULISAN

1. Dapat mengidentivikasi terhadap pola-pola yang berisi representasi elemen-elemen Melakukan identivikasi drama gong yang bisa di perluas jangkauannya melalui penggunaan teknologi digital menjadi produk pengembangan indutri kreatif yang menjadi nilai tambah di masyarakat, dilihat dari berbagai ragam persfektif latar blakang ilmu pengetahuan.

2. Kreativitas drama gong sebagai seni pertunjukan panggung terbuka di masyarakat, menjadi drama gong kemasan produksi teknologi digital, baik yang di publikasikan di media masa, maupun media ma

BAB II

MATERI DAN METODE

2.1. MATERI

Mengkemas seni pertunjukan drama gong mengkolaborasikan dengan teknologi digital, menjadikan sebuah industri budaya yang di pasarkan kepada masyarakat konsumen di rekomendasikan untuk mempertimbangkan hal-hal yang bersifat khusus tentang kualitas produk. Hal yang dianggap khusus dalam memproduksi drama gong dengan teknologi digital, menyangkut aspek seni tutur(bahasa lisan), dan konsistensi alur cerita dalam sebuah lakon tertentu yang sedang di produksi.

2.2. METODE

Metode penelitian yang di pilih dalam kajian ini adalah metode deskriptif, dengan pendekatan kualitatif, bertujuan untuk mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi, dan praktek-praktek yang berlaku, membuat perbandingan atau mengevaluasi dan menentukan apa yang di lakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang. Dengan demikian metode penelitian deskriptif ini digunakan melukiskan secara sistematis fakta atau populasi tertentu atau bidang tertentu, dalam hal ini bidang secara aktual dan cermat.

BAB III

PEMBAHASAN

Dilihat dari paradigmatik konsep dasar “Drama Gong” yang di produksi secara mekanik dengan menggunakan teknologi digital sudah seharusnya sejak dini meninggalkan paradigma budaya tradisi yang di bingkai dengan atribut budaya tinggi. Produksi “Drama Gong” digital brangkat dari budaya kontemporer (populer culture), dimana pihak produsen diberikan kebebasan berkreasi sesuai dengan kemampuannya dengan alat bantu digital. Dalam kontek penelitian ini, teknologi dipahami sebagai suatu alat bantu yang berpungsi mempermudah pekerjaan manusia. Dengan demikian mendigitalkan “Seni Drama Gong” bukan dalam kontek mematikan budaya aslinya, atau elemen budaya pendukung lainnya. Tetapi kehadiranya agar terdapat disharmonisasi diantara kedua budaya tersebut untuk memperluas jangkauan, dan apresiasi masyarakat terhadap seni budaya drama gong itusendiri. Artinya seni drama gong tradisional biarlah tetap berjalan sebagaimana mestinya, dan seni drama gong produksi digital juga tetap di produksi dengan baik dan berkwalitas, agar laku di pasaran.

Dilihat dari asfek produksi pada “Drama Gong” digital masih diperlukan parameter tertentu. Parameter dalam produksi drama gong digital itu menyangkut penguasaanpengetahuan dari asfek seni, dan teknologi. Dari aspek seni, bahwa untuk memproduksi “Drama Gong” dengan teknologi digital perlunya perhatian besar terhadap alur cerita dalam lakon “Drama Gong” produksi digital harus tetap kontektual dengan budaya aslinya. Dalam hal ini, kreator dalam drama gong(sutradara) harus paham tentang teknologi digital. Begitu sebaliknya para teknisi yang menangani proses produksi drama gong digital harus paham tentang seni pertunjukan drama gong. Kolaborasi kedua pengetahuan tersebut agar dapat mengedit cerita dalam lakon seni drama gong yang di produksi dengan teknologi digital tidak kehilangan konteknya, dan konsumen tetap bisa menikmati seni drama gong produksi digital yang identik dengan aslinya. Artinya produk seni Drama Gong digital tidak sampai kehilangan akar budayanya.

Didalam pertunjukan drama gong sering terselip pesan-pesan moral yang disampaikan kehadapan penonton, dan tidak jarang juga pertunjukan drama gong memberikan hiburan segar. Artinya proses produksi drama gong digital sebagai industri budaya di perlukan berbagai pertimbangan yang sangat spesifik. Misalnya untuk memenuhi selera konsumen di pasar, perlu adanya rekontruksi secara holistic dan membudaya antara alur cerita dan lakon “Seni Drama Gong” yang di produksi secara digital dengan kontek realitas sosial yang berkembang di masyarakat saat ini. Hal ini untuk menghindari kejenuhan konsumen ketika mengkonsumsi produk “Seni Drama Gong” digital. Karena yang di produksi dan di pasarkan benda seni maka kreativitas produksi sangat menentukan apakah produk “Drama Gong” digital nantinya akan laku di pasaran, atau justru sebaliknya. Pemenggalan(editing) alur cerita dan lakon drama gong yang di produksi dengan teknologi digital dengan alasan efektifitas dan efisiensi, jika tidak di pertimbangkan dan hati-hati justru menjadi bumerang pada produksi drama gong digital tersebut ketika di pasarkan ke

masyarakat. Artinya produk drama gong digital menyangkut alur cerita yang utuh dalam lakon tertentu, bukan berupa potongan cerita.

Pada Pesta Kesenian Bali, drama gong selalu di beri ruang untuk menampilkan sekaa-sekaa drama gong di Bali, penampilan drama gong banyak yang mengalami perkembangan, seperti HSKB (Himpunan Seniman Kabupaten Badung) pada Pesta Kesenian Bali tahun 2015, menampilkan drama gong yang di kolaborasikan dengan teknologi digital (film). Didalam penggarapannya drama gong ini mengalami perkembangan, baik itu dari musik dan penyajiannya, drama gong pada umumnya diiringi gong kebyar, tetapi lainhalnya dengan drama gong ini menggunakan iringan musiknya memakai gambelan semarandana, penyajiannya saat pentas memadukan adegan di panggung dan teknologi digital berupa film di layar.Lakon yang kerap dipentaskan dalam drama gong sendiri biasanya adalah cerita-cerita klasik romantis baik yang berasal dari cerita rakyat masyarakat Bali sendiri seperti Panji (Malat) maupun di luar budaya Bali seperti cerita Sampek Engtai dan cerita sejenisnya. Tetapi penampilan drama gong ini menggunakan cerita Basur. Dan seperti halnya pada pertunjukan drama umumnya, dalam drama gong ini pun sama sekali tak menghadirkan kesenian tari di setiap pertunjukannya melainkan berakting dengan menyertakan dialog-dialog verbal berbahasa Bali.

Sebagai karya sastra, drama gong mempunyai keunikan tersendiri yang berbeda dengan*genre* sastra yang lain. Di dalam drama terdapat beberapa unsur yang membantu dalampementasan drama tersebut, yaitu: (1) babak (bagian dari sebuah lakon drama), (2) adegan(bagian dari sebuah lakon drama itu sendiri), (3) prolog (kata pengantar atau pendahuluansebuah lakon) (4) dialog (percakapan di antara para pelaku atau pemain dalam sebuahpementasan), (5) monolog (percakapan seorang pemain dengan dirinya sendiri), (6) epilog (katapenutup yang mengakhiri sebuah lakon biasanya merupakan ikthisar dari cerita dalam drama),(7) mimik (ekspresi gerak-gerik muka/wajah pemain untuk memberi gambaran emosi yangsesuai dengan

cerita drama), (8) pantomim (ekspresi gerak-gerik anggota tubuh untukmenggambarkan emosi yang sesuai dengan jalan cerita. (Tafoni dan Nugroho, 1995 : 170).

Adapun para pemain yang dianggap penting dalam drama gong sendiri antara lain :

1. Raja manis
2. Raja buduh
3. Putri manis
4. Putri buduh
5. Raja tua
6. Permaisuri
7. Dayang-dayang
8. Patih keras
9. Patih tua
10. Dua pasang punakawan

Dalam pementasannya para pemain drama gong selalu mengenakan busana tradisional Bali, sesuai dengan tingkat status sosial dari peran yang dibawakan dan setiap gerak pemain, begitu pula perubahan suasana dramatik dalam lakon diiringi dengan perubahan irama gamelan. Meskipun selalu mengenakan busana tradisional untuk para pemainnya dan kerap dipentaskan untuk keperluan upacara adat dan agama drama gong tetaplah sebuah kesenian sekuler karena bisa dipentaskan di mana dan kapan saja sesuai kebutuhan. Maka dari itu tak heran apresiasi masyarakat sangat luar biasa, terbukti selama tiga jam berlangsung penonton masih rame, karena ada suasana baru dalam pertunjukan drama gong Basur ini yang memadukan dengan teknologi digital.

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

4.1. SIMPULAN

Untuk mengembangakan industri kreatif dalam produk “Drama Gong” yang menggunakan teknologi digital, produsen harus berani bersikap meninggalkan belenggu budaya tradisi pada drama gong. Karena kemajuan teknologi (digital) berfungsi untuk membantu, meng-efektifkan dan memperrmudah pekerjaan manusia. Memproduksi drama gong secara mekanik dengan teknologi digital bukan dalam kontek utuk mematikan budaya “Drama Gong’ maupun elemen budaya pendukungnya, tetapi justru dapat memperluas jangkauan dan memperkuat apresiasi masyarakat, terhadap seni drama gong itu sendiri.

Untuk memproduksi drama gong dengan teknologi digital produsen perlu memperhatikan karakteristik para tokoh dalam cerita drama gong yang akan di produksi. Dalam pencermatan itu perlu parameter tertentu, baik dilihat dari asfek budaya, maupun teknologi. Dari asfek budaya bahwa alur cerita dalam pertujukan drama gong yeng di produksi secara digital tetap dibuat secara konsisten, tidak melenceng jauh dari akar budayanya. Dari aspek teknologi pengeditan cerita dengan tujuan ekonomis, sfektivitas, dan efesiensi, jangan sampai mematikan kreasi seni yang terdapat pada budaya drama gong. Para kreator dalam proses produksi hendaknya diawaki orang-orang yang memiliki kreasi tinggi , yakni mereka yang menguasai teknologi digital, sekaligus yang memahami kreasi budaya tentang pertunjukan drama gong.

Didalam memproduksi drama gong sebagai sebuah industri budaya yang di pasarkan kepada masyarakat konsumen di rekomendasikan untuk mempertimbangkan hal-hal yang bersipat khusus tentang kualitas produk. Hal yang di anggap khusus dalam memproduksi seni drama gong dengan teknologi digital, menyangkut aspek

tutur(bahasa lisan/ pencerahan), dan konsisten dengan alur cerita dalam sebuah lakon tertentu yang sedang di produksi. Hal ini penting untuk tujuan (promosi dan penjualan produk) di pasar. Dan yeng terpenting konsumen mendaptkan sebuah pemahaman kreasi budaya seni dram gong digital yang tidak jauh dengan budaya aslinya.

4.2 SARAN

Sejauh ini ekperimen-ekperimen masih terus dijalankan untuk mencari format bagaimana seni tradisi dapat tampil di tengah kemajuan teknologi tinggi. Disatu pihak beberapa ahli sangat menentang upaya ini dengan kekhawatiran bahwa akan terjadi pendangkalan nilai-nilai substansialnya. Di lain pihak kalau kita beranggapan bahwa seni tradisi adalah bagian yang sangat esensial di dalam rangka membangun kesejagatan dimana nilai-nilai kemanusiaan dan kecintaan pada lingkungan hidup jarang sekali menjadi referensi, maka harus selalu dicari upaya-upaya baru untuk menemukan format yang pas bagi seni tradisi untuk di tampilkan melalui medium teknologi tinggi.

KEPUSTAKAAN

Bandem, I Made dan Sal Murgianto (1996), *Teater Daerah Indonesia*, Kanisius, Yogyakarta.

Gie, The Liang. (1997), *Filsafat Keindahan*, Pusat Belajar Ilmu Berguna.

Teeuw, A. (1984), *Sastra dan Ilmu Sastra, Pengantar Teori sastra*, Pustaka Jaya, Jakarta.

Yudiaryani. (1999), *Panggung Teater Dunia*, Pustaka Gondho Suli, Yogyakarta

Sumardjo, Jakob. (2000), *Filsafat Seni,* ITB, Bandung.

_____. (2007), *Kajian Tari Teks dan Konteks*, Pustaka Book Publisher, Yogyakarta.

Liliweri Alo, (2014), Pengantar Studi Kebudayaan, Nusa Media, Bnadung

Soedarsono, (1972) *Jawa dan Bali Dua Pusat Perkembangan Drama Tari Tradisional di Indonesia,* Gadjah Mada, Yogyakarta

Keutuhan Dalam Perpaduan Instrumentasi pada lagu Bali Island Karya Don Biu dalam format MP3

Oleh : Kadek Allan Dwi Amica (201521012)

allan.dwiamica92@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalahkeutuhan dalam perpaduan instrumentasi pada lagu Bali Island karya Don Biu dalam format Mp3. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana keutuhan dibangun dalam lagu Bali Island.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, anggota kelompok Don Biu merupakan informan utama. Penelitiandifokuskan padakeutuhan dalam perpaduan lagu Bali Island karya Don Biu dengan aspek yang diteliti yaitu tentang perpaduan instrumentasi. Data diperoleh melalui observasi langsung, dan wawancara yang dilakukan terhadapanggota Donbiu.

Hasil dari pembahasan menunjukkan bahwa karya ini memiliki perpaduan yang tidak hanya didapat melalui perpaduan instrumen etnik dengan barat saja, namun perpaduan tersebut terjadi didalam instrumen etnis itu sendiri. dari perpaduan tersebut terjalin "adu kuat" diantara instrumen satu dengan lainnya yang memberi kejutan dan terhindar dari kesan monoton. Sedangkan di antara perlawanan tersebut, beberapa instrumen hanya terkesan mengiringi.Keutuhan dibangun dalam perpaduan instrumen yang menimbulkan kontras, perlawanan dan penonjolan atau memberi kejelasan dalam permainan masing-masing instrumen. Dari apa yang terjadi ditengah perpaduan tersebut, tidak merusak atau mengurangi nilai estetis dikarenakan kontras yang terjadi tidak berlebihan dan "terarah" sehingga keutuhannya tetap terjaga.

Kata Kunci : *keutuhan, perpaduan, Bali Island*

Keutuhan Dalam Perpaduan Instrumentasi pada lagu Bali Island Karya Don Biu dalam format MP3

Oleh : Kadek Allan Dwi Amica (201521012)

allan.dwiamica92@gmail.com

Abstract

Issues raised in this study is a blend of integrity in the instrumentation of the song Don Biu Bali Island works in Mp3 form . This study aims to describe how the integrity built in the song Bali Island.

This study uses descriptive qualitative research. In this study , the group members Don Biu is the key informants. The study focused on integrity in a blend song Don Biu Bali Island works with the aspects studied were about fusion instrumentation. Data obtained through direct observation , and interviews conducted with members of Donbiu.

The results of the discussion shows that this work has a blend that not only obtained through a fusion of ethnic instruments with the west , but the combination of these occurred in the ethnic instrument it self. of the combination of these intertwined "strong complain" among other instruments one by surprise and avoid the impression of monotony. Meanwhile, among the resistance , some instruments only impressed accompaniment. Wholeness is built in a mix of instruments that give rise to contrast , resistance , and protrusion or give clarity in the game each instrument . From what is happening amid the combination of these , do not undermine or diminish the aesthetic value due to the contrast that occurs is not excessive and " targeted" so that its integrity is maintained.

Keyword : *integrity, blend, Bali Island*

Keutuhan Dalam Perpaduan Instrumentasi pada lagu Bali Island Karya Don Biu dalam format MP3

Oleh : Kadek Allan Dwi Amica (201521012)

allan.dwiamica92@gmail.com

A. Pendahuluan

keutuhan atau *Unity* merupakan salah satu prinsip dalam estetika. Pada hakekatnya keutuhan dapat ditinjau dari keseimbangan antara unsur-unsur yang berlawanan. Menurut Djelantik (2004:43), salah satu pandangan hidup masyarakat Bali adalah *Rwa Bhineda,* falsafah yang beranggapan bahwa dalam semua segi kehidupan kita terdapat dua kekuatan yang berlawanan, namun merupakan kesatuan yang seimbang. Tidak mungkin akan ada pengertian putih pada kita, jika tidak ada yang kita ketahui sebagai hitam. Kita tidak bisa mengenal perasaan gembira bila belum mengenal rasa sedih. Mengenai anggapan tersebut, dalam pencapaian keutuhan memerlukan kehadiran yang lain dan bagian-bagian tersebut saling mengisi. Dalam suatu karya seni, khususnya seni musik, keutuhan dalam perpaduan dapat dicapai dan diperkuat dengan hadirnya perpaduan instrument musik yang berlawanan, misalnya salah satu kelompok musik Don Biu yang baru-baru ini merilis album yang bertema Bali Island.

Don Biu merupakan kelompok dengan format band yang menghadirkan suasana bernada pentatonik bali melalui instrument *suling* dan *gangsa.* Adanya penggabungan atau perpaduan instrumentasi tersebut, merupakan salah satu kiat-kiat untuk melestarikan seni tradisi dalam bentuk musik inovasi. Menurut lukita wiweka salah satu anggota Don Biu, alasan dalam penggunaan instrument gangsa dan suling, suling cenderung feminin dan gangsa cenderung maskulin. Hal tersebut dapat dilihat dari segi warna suara kedua instrument tersebut. Selain itu terdapat juga instrument yang berusur teknologi seperti gitar, bass dan perkusi yang melengkapi kelompok

musik ini. Membahas keutuhan yang menjadi salah satu prinsip mendasar teori estetika menurut Djelantik dalam buku estetika sebuah pengantar, keutuhan mempunyai tiga segi yang masing-masing dapat dibahas tersendiri yaitu keutuhan dalam keanekaragaman (*unity in diversity*), keutuhan dalam tujuan (*unity of purpose*), dan keutuhan dalam perpaduan. Dari pernyataan tersebut, penulis merasa tertarik ketika memperdengarkan salah lagu dari album Don Biu yaitu Bali Island dan mencoba menganalisa melalui keutuhan dalam perpaduan. Hal tersebut dikarenakan kelompok Don Biu merupakan kelompok musik inovasi dengan format band yang menghadirkan dan memadukan unsur tradisi. Mengutip dari Soulmatebali.com yang diakses pada tanggal 1 juni 2016 pada pukul 01:15, melalui *launching* album perdana mereka dilakukan di salah satu café kawasan Denpasar, siap meramaikan dan mewarnai industry musik Bali. Kelompok musik Don Biu merupakan Band yang sedang hangat dalam perbincangan dan diskusi terkait bentuk musik inovasi.

Don biu telah merilis album mereka dengan handalan lagu berjudul Bali Island dalam format MP3. Maraknya unsur teknologi yang mampu berperan dalam perkembangan seni hingga mempermudah dalam proses penggarapan seni itu sendiri. Keuntungan adanya MP3 selain dalam proses penciptaan karya musik, juga dapat memperkecil ukuran file audio dari hasil rekaman suatu lagu. Bagi penulis, dengan adanya Mp3 tentu mempermudah penulis dalam mengkaji lagu yang berjudul Bali Island karya Don Biu. Menurut Hartanto (2001:1), untuk mendapatkan kualitas audio yang baik tidak memerlukan *CD* audio format yang dapat dimainkan pada *CDplayer atau PC* namun dengan menggunakan format audio MP2 *layer* (MP3) dapat dihasilkan kualitas yang baik pula. *Player* MP3 pun sudah banyak bermunculan baik untuk *PC* maupun *VCD player* dengan kemampuan Memdekodekan MP3. Dengan memperdengar lagu Bali Island dalam format MP3 sebagai media, dimaksudkan dapat memberikan kejelasan berupa audio sehingga nantinya dapat membantu dalam pembahasan Keutuhan Dalam Perpaduan pada lagu Bali Island Karya Don Biu. Dipertegas kembali bahwa artikel ini, diharapkan dapat mengetahui keutuhan dalam

perpaduan pada lagu Bali Island karya Don Biu melalui media MP3, apakah keutuhan dalam perpaduan tersebut berlawanan dan menimbulkan kontras, serta apakah ketika membahas mengenai keutuhan tersebut ada kaitannya terhadap keseimbangan didalam perpaduan. Hal tersebut menyikapi pernyataan Djelantik mengenai "keutuhan dalam perpaduan, dengan sendirinya akan terbawa dalam masalah keseimbangan" (Djelantik, 2004:44).

B. **Materi dan Metode**

Materi dalam penelitian ini adalah Keutuhan (Unity) dalam perpaduan yang terdapat pada lagu Bali Island karya Don Biu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dasar dari penelitian kualititatif adalah fenomenologi. Fenomena keindahan dalam lagu Bali Island akan dikaji dari sisi keutuhan dalam perpaduan instrumentasi yang terdapat dalam komposisi tersebut. Menurut Ericson dalam Tantra (2005: 3), penelitian kualitatif umumnya memiliki ciri-ciri utama, yaitu: (1) adanya partisipasi intensif dan cukup lama dari pihak peneliti; (2) pencatatan yang cermat terhadap setiap kejadian di kancah dengan pencatatan kancah (*fields notes*), catatan wawancara (*interview notes*); (3) analisis dilakukan dengan induksi analitis atau refleksi analitis; (5) pelaporan data dilakukan dengan mencandra secermat mungkin hasil kutipan wawancara, atau didasarkan pada komentar interpretatif dari peneliti. Secara garis besar, langkah-langkah dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap pengumpulan data, yaitu mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan objek yang akan di teliti. Adapun tahapan-tahapan, melakukan studi pustaka, serta wawancara.
2. Tahap analisis dan pengolahan data, yaitu menganalisa atau mengkaji objek melalui data-data yang diperoleh sesuai dengan pembahasan (kajian estetika)
3. Tahap penyusunan karya tulis, yaitu tahapan terakhir dalam penulisan karya tulis ini disusun secara baik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu menganalisis data yang telah diperoleh melalui analisis deskriptif kualitatif. Terakhir adalah penarikan kesimpulan yang disertai saran yang diperlukan.

C. Pembahasan

Pada pembahasan ini, lagu Bali Island akan di analisa secara keutuhan dalam perpaduan yang difokuskan pada instrumentasi lagu Bali Island dalam format Mp3. Format Mp3 dimaksudkan sebagai batasan agar lebih terfokus dengan bentuk yang sudah dipatenkan. Dikarenakan jika dikaji secara seni pertunjukan atau *live performance,* format instrument atau *arransement* dapat berubah sewaktu-waktu. Berikut ini akan dijelaskan format instrument yang digunakan oleh kelompok Don Biu. Don biu dalam lagu Bali Island mengunakan beberapa instrument yaitu *2 gangsa, suling, guitar, bass rhythm, percussion (cajon* dan asesoris). Analisa lagu Bali Island dapat dilakukan dengan mengamati penggunaan instrument yang digunakan oleh kelompok Don Biu. Terdapat perpaduan dari segi instrumentasi baik instrument etnik dengan etnik maupun insrumen etnik dengan barat. Perpaduan Instrument etnik dengan etnik yang dimaksud adalah penggunaan instrument suling yang di padukan dengan instrument gangsa. Jika ditinjau dari asal kedua instrument tersebut sama-sama merupakan istrumen yang berasal dari daerah Bali. Namun ketika mengacu pada karakter suara maka kedua instrument tersebut berbeda. Agar lebih spesifik, maka analisa akan dilakukan dalam beberapa tahap.

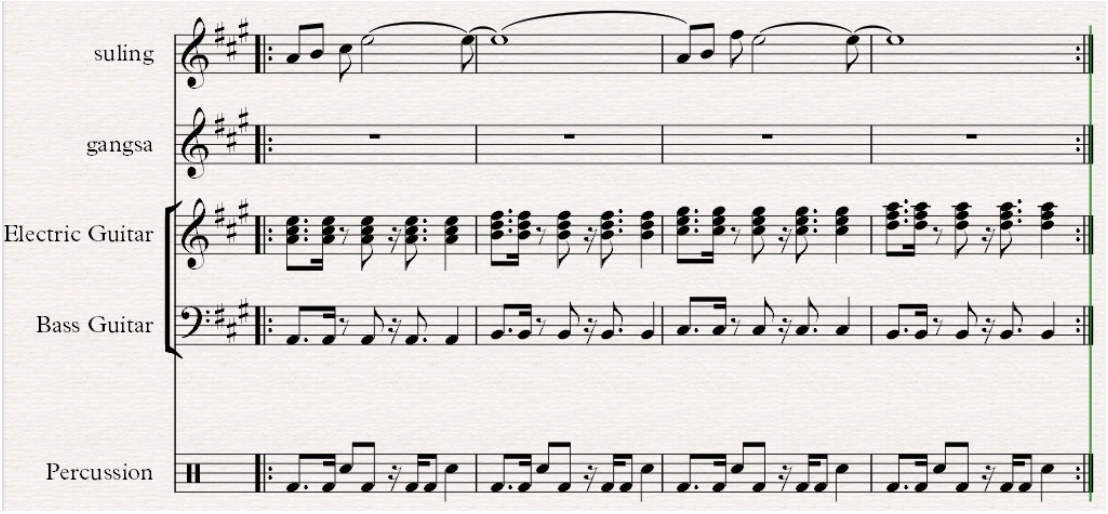
1. Analisa keutuhan perpaduan instrumentasi

Memasuki tahap analisa yaitu menganalisa perpaduan unsur-unsur yang terdapat di dalam setiap kalimat lagu Bali Island. Penulis mengamati komposisi ini dan menyimpulkan beberapa bagian yang akan di analisa. Komposisi Bali Island, terdengar lebih terkesan perpaduan tersebut di tonjolkan pada instrument suling

dengan gangsa. Sedangkan, instrument guitar, bass dan perkusi sebagai *rhythm section*-nya. Untuk lebih jelasnya, penulis mengurai beberapa hal yang akan di analisa. Berikut uraian perpaduan tersebut:

a. Suling dengan *rhythm section (guitar,bass* dan *percussion),*yang terdapat pada intro-bait pertama lagu.
b. Suling dengan gangsa yang di iringi oleh *rhythm section,* pada bait kedua lagu, bagian *bridge* atau jembatan dan dibagian akhir.
c. Perpaduan gangsa dengan *rhythm section bagian interlude*

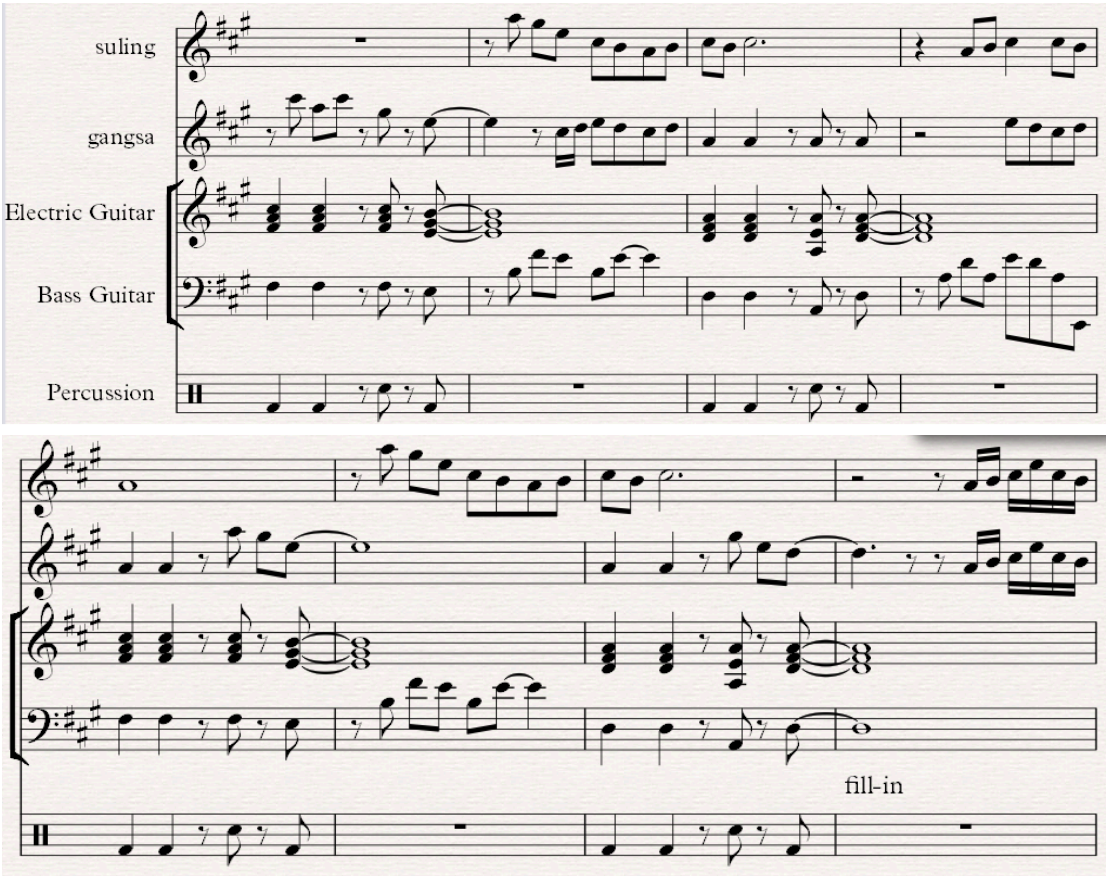
Dari uraian diatas maka, akan dianalisa dari masing-masing bagian. bagian pertama yaitu Suling dengan *rhythm section (guitar,bass* dan *percussion),*yang terdapat pada intro-bait pertama lagu. Pada bagian ini, lebih di tonjolkan instrument suling dengan guitar, bass dan perkusi. Mengacu pada karater suara dari kedua kelompok instrument ini, suling termasuk dalam jenis suara *aerophone* yaitu memakai sumber bunyi aero atau udara (Soeharto, 1992:2), memiliki karakter suara lembut sedangkan guitar dan bass merupakan electrophone atau menggunakan komponen elektrik sebagai sumber bunyi. Sesuai dengan topik pembahasan yaitu menganalisa keutuhan dalam perpaduan yang mengacu pada instrumentasi pada lagu Bali Island. jika menurut Djelantik didalam membahas estetika keutuhan maka kekuatan yang berlawanan terdapat pada kedua jenis instrument ini. Dalam estetika perlawanan antara unsur-unsur disebut kontras (Djelantik, 2004:43).

Contoh notasi:

Gambar 1. Notasi Lagu Bali Island karya Don Biu

Kontras terjadi tidak hanya pada bagian ini tetapi pada seluruh bagian dengan porsi yang berbeda. Pada bagian ini kontras yang terjadi antara kedua jenis instrument, sesuai dengan pernyataan Djelantik yang mengatakan kehadiran kontras…membuat karya seni lebih menarik, karena kontras seolah-olah memberi "kejutan" (2004:44). Selain itu, kontras dalam buku estetika sebuah pengantar, menyebutkan agar memberi suatu kejelasan atau nampak jelas. Pada bagian ini, nampak jelas permainan instrumen suling ditonjolkan, sedangkan instrumen lain terlihat sebagai pengiring dari instrumen suling itu sendiri.

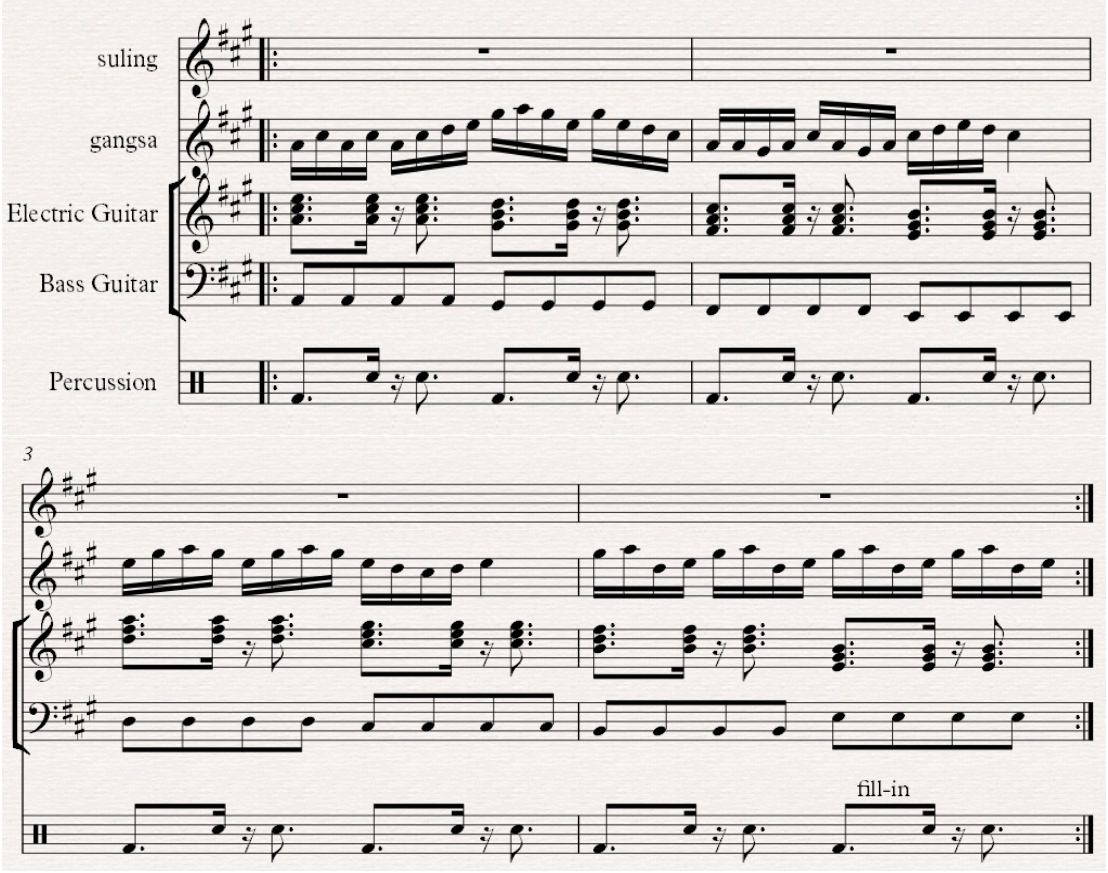
Analisa tahap selanjutnya yaitu perpaduan instrument suling dengan gangsa dengan di iringi oleh *rhythm section*, yang terdapat pada bait kedua lagu, bagian *bridge* atau jembatan dan dibagian akhir. Tidak jauh bebeda dengan pembahasan sebelumnya, pada analisa bagian ini, lebih di tonjolkan perpaduan antara instrument suling dengan gangsa. Seperti yang telah dijelaskan diatas instrumen suling merupakan jenis suara *aerophone* sedangkan gangsa termasuk *idiophone* yaitu, sumber bunyinya diperoleh dari getaran badannya sendiri…memainkan dengan cara

di pukul (Soeharto, 1992:54). Perpaduan diantara kedua insrumen ini, menurut lukita wiweka salah satu anggota Don Biu sekaligus penggagas komposisi Bali Island, “alasan dalam penggunaan instrument gangsa dan suling, suling cenderung feminin dan gangsa cenderung maskulin. Hal tersebut dapat dilihat dari segi warna suara kedua instrument tersebut”. Suling memiliki karakter suara lembut dan gangsa bersifat “keras, kasar”. Selain itu pada bagian ini, bass memiliki peran penting diantara kedua instrumen tersebut yaitu sama-sama ditonjolkan. Dari uraian tersebut, sangat jelas pada bagian yang terdapat ketiga instrument ini, akan berlawanan dan menimbulkan kontras sehingga akan mengalami “adu-kuat” sesuai dengan pendapat Djelantik. Hal tersebut tentu jauh dari kesan monoton bahkan akan sangat mengesankan bagi para pecinta seni khususnya seni musik. Ketika mendengarkan mp3 dari lagu tersebut, perpaduan kedua instrument ini, jika dikaji mengenai struktur kalimat lagu, terdapat kalimat tanya (gangsa) jawab (suling dan bass) dalam beberapa bagian. Dari kalimat tanya-jawab tersebut, terlihat jelas bagaimana “adu-kuat” itu terjadi. Menurut Djelantik, perlawanan dalam arti “adu-kuat” yang terarah, yang berdisiplin menghasilkan daya tarik atau kekuatan karya seni yang membuat orang terpaku (2004:45). Perpaduan kedua jenis instrument pada analisa tahap dua, sesuai dengan pendapat Djelantik mengenai estetika keutuhan yang lebih difokuskan pada keutuhan dalam perpaduan.

Contoh notasi:

Gambar 2. Notasi Lagu Bali Island karya Don Biu

Analisa tahap selanjutnya yaitu, Perpaduan gangsa dengan *rhythm section bagian interlude.* Pada bagian ini yang lebih di tekankan adalah instrument gangsa dengan iringan *rhythm section.* Pada analisa ini tidah jauh berbeda dengan analisa tahap pertama. Perpaduan pada bagian ini juga menimbulkan kontras dengan intensitas dibawah perpaduan instrumen suling dengan *rhythm section.* Dapat dikatakan intensitas antara karakter suara yang dihasilkan oleh instrumen gangsa dengan guitar bass dan perkusi tidak jauh berbeda. Meskipun demikian, pada bagian ini gangsa terdengar solo yang berpola. Sesuai dengan pendapat Djelantik (2004:44), bila penampilan kontras selalu dijaga keseimbangan tetap ada, maka keutuhan seninya

dapat dijamin. Berdasarkan uraian tersebut mengenai penampilan kontras pada bagian ini tidak berlebihan dan sesuai pada porsinya.

Contoh notasi:

Gambar 3. Notasi lagu Bali Island karya Don Biu

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan keutuhan dalam perpaduan mengenai instrumentasi yang terdapat dalam lagu Bali Island menimbulkan kontras diantara beberapa bagian. meskipun demikian kontras yang terjadi ditengah perpaduan, keutuhannya tetap terjaga. Secara umum komposisi ini melibatkan dua kelompok instrumen yaitu etnik bali dan barat. Namun ketika

dianalisa secara keutuhan dalam perpaduan, karya ini memiliki perpaduan yang tidak hanya didapat melalui perpaduan instrumen etnik dengan barat saja, namun perpaduan tersebut terjadi didalam instrumen etnis itu sendiri. Sehingga adanya perpaduan tersebut menimbulkan "adu-kuat" antara satu dengan lainnya yang menghasilkan "kontras", saling menonjolkan dan mampu memberikan kejelasan. Dengan demikian, analisa keutuhan dalam perpaduan pada lagu Bali Island karya Don Biu, merupakan salah satu poin yang menghidari karya ini terkesan monoton.

Daftar Pustaka

Djelantik, A.A.M. 1992. Pengantar Dasar Ilmu Estetika. Falsafah Keindahan dan Kesenian. STSI. Denpasar-Bali

Djelantik, A.A.M. 2004. Estetika. Sebuah Pengantar. STSI. Denpasar-Bali

M. Soeharto. Kamus Musik Indonesia. Gramedia. 1978

Nooryan Bahari. 2008. Kritik Seni. Pustaka Pelajar. Yogjakarta

Pra Budidharma. 2001. Buku Kerja Teori Musik. Jakarta

Shin Nakagawa. 2000. Musik dan Kosmos. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta

Stein, Leon. 1979. *Srtucture and Style: The Study and Analysis of Musical Form.* Amerika: Summy-Birchard Music

Sukatmi Susantina. 2004. Nada-nada Radikal. Panta Rhei Books. Yogjakarta

Suka Hardjana. 2004. Musik Antara Kritik dan Apresiasi. Kompas. Jakarta

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Bisnis. Alfabeta. Bandung

Biografi

Don Biu adalah grup musik dengan konsep kolaborasi . Konsep kolaborasi itu sendiri berarti bahwa ada kombinasi antara musik Bali dan elemen musik Barat . Sesuai konsep tentang kombinasi, Don Biu menggunakan beberapa alat musik Bali , seperti seruling Bali dan perunggu . Di sisi lain , untuk mewakili musik Barat , Don Biu menggunakan alat musik seperti gitar , bass , dan perkusi . Sebagian besar buah Don Biu itu menawarkan sekitar spirit Bali . Merasakan suasana dan kecemerlangan dari Pulau Bali dengan cara yang berbeda. Anggota : I Putu Lukta Wiweka Nugraha Putra (*gitar player*), Made Deni Artika Kurniawan (*gangsa*), Putu Eka Sudarma (*gangsa*), I Kadek Dwi Agustina (*suling*), Made Suaindra (*bass player*), Putu Yudi Cahyana (*percussion*).

Perjalanan karir :

1. Museum Lukisan Batuan 2013
2. Bali Spirit Festival 2015
3. Launching 1st Album Don Biu “Bali Island” 18 Oktober 2015, Soul Kitchen Denpasar, Bali
4. Gianyar Tax Gathering November 2015
5. Sekdut 1st Aniversary
6. Weddings Party
7. Opening “Hidden Kitchen” on Dec 24 2015 @ bypass Ida Bagus Mantra, Ketewel, Gianyar, Bali

***REGULARY PERFORM* :**

1. Kajane Ubud Home Made Resto and Villa, Ubud, Gianyar, Bali, every Monday start from 7pm

STRI WIRODA :
PERPADUAN SENI TRADISI DAN DIGITAL

Made Ayu Desiari / NIM 201521013
ayudesiari@yahoo.co.id
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana
Istitut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Tari *Stri Wiroda* merupakan sebuah karya yang disajikan pada tanggal 28 Mei 2015 dalam rangka ujian tuga akhir Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar. Karya ini diciptakan oleh penulis sendiri yang didukung oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar, mahasiswa UNUD, UNHI, dan anggota Sanggar Paripurna Bona Blahbatuh.

Karya ini merupakan pengembangan dan penggalian seni tradisi yang sudah ada yaitu dramatari Arja dan Palawakya, dimana beberapa unsur dalam kesenian tersebut dikemas menjadi sebuah bentuk pertunjukan yang baru. Salah satu unsur tersebut adalah penggunaan tembang.

Tari *Stri Wiroda* merupakan sebuah karya yang terdapat unsur pembaharuan. Unsur pembaharuan yang dimaksudkan adalah adanya perpaduan antara seni tradisi yang diwakili oleh gerak, vokal, dan musik dengan masuknya unsur teknologi digital.

Kata kunci : *Stri Wiroda*, tradisi, digital.

STRI WIRODA : PERPADUAN SENI TRADISI DAN DIGITAL

Made Ayu Desiari / NIM 201521013
ayudesiari@yahoo.co.id
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana
Istitut Seni Indonesia Denpasar

A. PENDAHULUAN

Munculnya karya seni tari kreasi baru di Bali tidak terlepas dari kreativitas seniman penciptanya. Dalam dunia seni di Bali, banyak terdapat kesenian tradisi yang bisa dijadikan inspirasi untuk menghasilkan sebuah karya seni tari kreasi baru. Sebuah tantangan seorang seniman untuk selalu membuat karya yang berbeda dari karya-karya yang sudah ada. Salah satu karya tersebut adalah *Stri Wiroda.*

Tari *Stri Wiroda* merupakan sebuah karya yang disajikan pada tanggal 28 Mei 2015 dalam rangka ujian tuga akhir Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar. Karya ini diciptakan oleh penulis sendiri yang didukung oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar, mahasiswa UNUD, UNHI, dan anggota Sanggar Paripurna Bona Blahbatuh.

Karya ini merupakan pengembangan dan penggalian seni tradisi yang sudah ada yaitu dramatari Arja dan Palawakya, dimana beberapa unsur dalam kesenian tersebut dikemas menjadi sebuah bentuk pertunjukan yang baru. Salah satu unsur tersebut adalah penggunaan tembang. Munculnya ide ini terjadi karena ketertarikan penulis dengan tembang Bali yang sarat akan makna-makna kehidupan, tata krama, serta nasehat hidup. Penampilan karya seni ini, dinobatkan sebagai karya terbaik dari seluruh penyaji dalam ujian Tugas Akhir. Salah satu faktornya adalah terdapat unsur pembaharuan dalam garapan tersebut.

Unsur pembaharuan yang dimaksudkan adalah adanya perpaduan antara seni tradisi yang diwakili oleh gerak, vokal, dan musik dengan masuknya unsur teknologi

digital. Teknologi digital digunakan agar dapat memberikan kesan garapan yang kekinian, berbeda, namun tetap berpadu dalam satu kesatuan ide garapan sehingga tercipta sebuah garapan dengan judul *Stri Wiroda.*

Melalui penelitian ini, ada dua hal yang akan menjadi fokus pembahasan yaitu estetika tari *Stri Wiroda* dan peranan teknologi digital dalam tari *Stri Wiroda.*

B. MATERI DAN METODE

Materi : bentuk tari kreasi *Stri Wiroda*

Metode :

Dalam tulisan ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara menganalisa video dokumentasi yang direkam oleh panitia penyelenggara ujian tugas akhir Fakultas Seni Indonesia Denpasar. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan nara sumber pembuat video agar mampu menjelaskan secara mendalam mengenai tari kreasi *Stri Wiroda* ini.

C. PEMBAHASAN

Estetika Tari Kreasi *Stri Wiroda*

Menurut Djelantik, Benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek dasar, yakni : wujud atau rupa (menyangkut bentuk atau unsur yang mendasar/ form, dan suasana atau struktur), bobot atau isi (menyangkut suasana/mood, gagasan/ide, dan pesan), dan penampilan (meliputi bakat, keterampilan, sarana atau media. Djelantik menjelaskan bahwa wujud adalah kenyataan atau realita yang nampak secara kongkrit dapat dipersepsi dengan mata atau telinga, sedangkan kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit (abstrak) hanya bisa dibayangkan seperti sebuah cerita yang disampaikan atau dibacakan dalam buku. Wujud dari apa yang ditampilkan dan yang dapat dinikmati, mengandung dua unsur utama, yaitu bentuk (*form*) dan struktur (*structure*) (Djelantik, 1999: 18).

Tari *Stri Wiroda* merupakan sebuah garapan yang berbentuk kelompok yang terdiri dari tiga orang penari putra dan tiga orang penari putri. Garapan ini merupakan pengembangan dari tari tradisi yang terinspirasi dari drama tari Arja dan tari

Palawakya. Unsur-unsur gerak yang digunakan juga merupakan pengembangan dari pola-pola tradisi yang dikreasikan dan diolah sesuai dengan kebutuhan garapan, sehingga menjadi sebuah garapan baru.

Tari *Stri Wiroda* ini mengangkat kisah Mahabharata pada bagian *Sabha Parwa*. Bagian ini menceritakan kisah Dewi Drupadi ketika dijadikan taruhan dalam permainan judi. Kekalahan yang dialami Pandawa telah membuat mereka kehilangan hak atas Dewi Drupadi. Terjadilah penghinaan, penyiksaan, pelecehan di tempat yang terhormat dan disaksikan banyak orang. Dursasana diperintahkan oleh kakaknya Duryodhana untuk melucuti pakaian Dewi Drupadi. Namun atas pertolongan Dewa Krishna, kain tersebut bertambah panjang hingga Dursasana terjatuh.

Secara struktural garapan ini menggunakan struktur *Tri Angga* yang terdiri dari *Kawitan, Pangawak,* dan *Pangecet.* Setiap bagian memiliki keterkaitan sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh. Ketiga bagian tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Kawitan

- Pertama : menggambarkan kegelisahan Dewi Drupadi sebagai seorang wanita dan istri yang mempunyai firasat tidak baik terhadap dirinya serta suaminya, yaitu Pandawa.Bagian ini menggunakan tembang Ginada Pakang Raras.
- Kedua : menggambarkan keharmonisan Pandawa dengan Dewi Drupadi di Kerajaan Indraprasta.

b. Pangawak

Menggambarkan kesiapan Pandawa menerima undangan untuk bermain dadu dari pihak Korawa yang mengetahui bahwa akan ada sesuatu dalam permainan tersebut. Pada bagian ini menggunakan tembang Durma Wayah dan secara bergantian penari bervokal *Sasendon* yaitu vokal yang mengikuti melodi gamelan.

c. Pangecet

- Pertama : menampilkan karakter Korawa dengan sifat angkuh dan sombong.

- Kedua : suasana permainan dadu antara Pandawa dan Korawa. Kemenangan yang diraih oleh Korawa merupakan akal licik Sakuni.
- Ketiga : pelecehan Dewi Drupadi yang dilakukan oleh Dursasana. Pada bagian ini menggunakan tembang Pangkur.
- Keempat : kemarahan Dewi Drupadi serta mengutuk Dursasana atas pelecehan yang telah dilakukannya.

Garapan tari kreasi *Stri Wiroda* ini mengandung makna penghormatan terhadap seorang wanita. Dalam kitab Manawa Dharmasastra disebutkan di mana wanita dihormati, disanalah para dewa merasa senang, tetapi di mana mereka tidak dihormati, tidak ada upacara suci apapun yang akan berpahala, dan di mana wanita hidup dalam kesedihan, keluarga itu akan hancur, tetapi di mana wanita itu tidak menderita keluarga itu akan selalu bahagia (Pudja dan Sudharta, 2009: 105). Dalam Sargah IV kakawin Niti Sastra juga dijelaskan mengenai peperangan yang bisa terjadi jika wanita tidak diperlakukan dengan baik. Bunyi dari Sargah IV adalah sebagai berikut "*Ring stri sangkanikang wirodharing asit, ngunidwapara bharatayudha sirang drupada-parama-putrikangdani".* (Sejak dahulu kala, perempuan itu menjadi pangkal persengketaan. Dalam zaman Dwapara putri Drupada (Dewi Drupadi) yang ternama itu menyebabkan perang Barata) (Sandiasa, 1971: 32).

Adanya perang Bharatayudha disebabkan oleh perselisihan serta permusuhan yang terjadi antara pihak Pandawa dengan Korawa. Salah satunya adalah kejadian di mana Dewi Drupadi dilecehkan dan dinistakan. Korawa berusaha menelanjanginya di dalam ruangan pertemuan kerajaan. Pandawa merasa sedih dan hanya bisa terdiam menyaksikan kejadian tersebut. Ketika akan ditelanjangi, Dewa Krishna yang melihat kejadian tersebut membantu Dewi Drupadi sehingga kain yang ditarik oleh Dursasana tidak ada habisnya. Hal tersebut membuat dirinya jatuh karena kelelahan. Merasa dirinya telah dilecehkan, Dewi Drupadi menjadi marah, memaki, serta mengutuk para Korawa.

Melalui cerita tersebut, penata mengajak penonton untuk merenungi kembali tentang harga diri serta martabat seorang wanita. Ketika wanita telah dilecehkan, maka kehancuran akan terjadi. Oleh karena itu, maka sebaiknya wanita dihormati selayaknya agar tidak terjadi permusuhan, pertengkaran, serta peperangan.

Dalam penyajiannya, *Stri Wiroda* berdurasi 14 menit dan dipentaskan pada panggung Natya Mandala ISI Denpasar. Tarian ini diiringi oleh seperangkat gamelan Gong Kebyar. Selain itu, tarian ini juga menampilkan para penari yang secara langsung menyanyikan beberapa jenis tembang Bali. Nyanyian-nyanyian tersebut berfungsi untuk memperkuat adegan yang sedang terjadi dalam alur tarian. Garapan ini juga menggunakan property berupa jungkit dan kain panjang untuk mendukung suasana penelanjangan Drupadi.

Peranan Teknologi Digital dalam Tari Kreasi *Stri Wiroda*

Sebagai seorang seniman, dituntut selalu adanya kebaruan dalam berkarya. Hal ini diperlukan agar setiap karya yang disajikan bisa berbeda dengan yang lainnya. Dalam garapan tari kreasi *Stri Wiroda* ini, selain pembaruan secara gerak, vokal, dan musik, dimasukkan pula unsur teknologinya. Jenis teknologi yang digunakan adalah teknologi manual serta teknologi digital.

Teknologi manual yang dimaksudkan dalam garapan ini adalah digunakannya sebuah jungkit. Pembuatan jungkit diinspirasi dari cara kerja jungkit yang biasanya ada dalam ruang bermain anak-anak. Alat ini digunakan pada bagian akhir untuk memperkuat klimaks cerita. Pada bagian *pangecet* di mana terdapat adegan Drupadi berusaha ditelanjangi oleh Dursasana, penulis yang berperan sebagai Drupadi naik ke atas jungkit sehingga memperkuat unsur dramatik serta memberikan kesan estetis yang lebih mendalam dari garapan ini. Jungkit membantu penulis agar terlihat seperti terbang di udara. Selain itu, pada bagian belakang jungkit juga terdapat gulungan kain yang ditarik-tarik oleh pemeran Dursasana. Trik ini dimaksudkan agar mampu mentransformasikan cerita pada bagian Dursasana yang menarik kain Drupadi namun tidak ada habisnya.

Selain pemanfaatan teknologi manual, dalam garapan ini juga digunakan teknologi digital. Adapun jenis teknologi digital yang digunakan dalam karya ini adalah laptop, proyektor, video digital, *software* untuk *video editing, sound system*, serta penataan cahaya. Sejak awal, penulis berkeinginan untuk memasukkan unsur teknologi dalam garapan ini. Penggunaan teknologi digital dimaksudkan untuk memperkuat suasana yang terjadi dalam cerita.

Proses pemanfaatan teknologi digital dalam karya ini dilakukan secara bertahap. Tahap pertama adalah merekam tokoh yang akan diproyeksikan pada layar. Tokoh yang direkam adalah Drupadi dan Dewa Krisna. Dalam tahap ini, proses perekaman dilakukan dengan menggunakan video digital. Dalam proses perekaman, tokoh diliput gambarnya dengan menggunakan kostum lengkap sambil berakting menirukan suasana yang sedang terjadi. Di belakang tokoh tersebut, ditutupi dengan kain berwarna biru. Hal ini dimaksudkan agar mempermudah proses *editing* video.

Setelah perekaman sudah dirasa tepat, maka akan diolah kembali untuk kebutuhan pementasan. Pengolahan ini dilakukan di laptop dengan menggunakan program *Resolume Avenue*. Hal-hal yang diolah di antaranya adalah cahaya, kontras, ukuran, durasi, serta efek. Sesudah video selesai diolah, maka akan dicoba di panggung Natya Mandala. Agar mampu menampilkan gambar, maka diperlukan sebuah layar sebagai tempat proyeksi. Penulis menggunakan dua buah kain putih berukuran besar sebagai latar untuk memproyeksikan gambar. Layar putih tersebut juga ditata secara estetis sehingga berbentuk seperti gunung.

Penggunaan video dilakukan pada dua bagian yaitu, bagian *kawitan* dan *pangecet.* Pada bagian *kawitan* ditampilkan tokoh Drupadi yang sedang kegelisahan. Penulis yang berperan sebagai Drupadi mula-mula menembang dengan tembang Ginada Pakang Raras. Setelah satu baris mulai menoleh ke arah kiri dan secara perlahan video pada layar yang sebelah kiri mulai muncul. Kemudian penulis melanjutkan tembang hingga baris ketiga. Pada saat ini, penulis mengalihkan pandangan ke arah kanan. Sejalan dengan adegan tersebut, video pada layar kiri

secara perlahan menghilang disambung dengan video pada layar kanan. Pemutaran video ini dilakukan hingga tembang usai.

Video juga dimunculkan pada bagian *pangecet* ketiga dan keempat. Pada bagian *pangecet* ketiga, ditampilkan adegan Korawa yang menyiksa Drupadi. Untuk mendukung suasana tersebut ditampilkan video dengan efek meledak-ledak serta api. Pada bagian *pangecet* keempat, ditampilkan adegan Dursasana yang akan menelanjangi Drupadi. Pada saat akan ditelanjangi, pemeran Drupadi naik ke atas jungkit. Selain itu juga ditampilkan video Dewa Krisna pada layar sebelah kanan yang menggambarkan kekuatan Dewa Krisna yang menyelamatkan Drupadi.

Foto 1. Video pada bagian *kawitan*

Terdapat kesulitan ketika mencocokan video dengan media layar yang digunakan. Hal ini disebabkan karena bentuk layar yang melengkung membentuk gunung. Untuk menyesuaikan hal tersebut, maka diperlukan penyesuaian dengan luas bidang layar. Agar tepat dengan luas bidang, maka dilakukan pemetaan (*video mapping*).

Foto 2. Video pada bagian *pangecet* keempat

Selain penggunaan video, pemanfaatan teknologi *sound system* serta tata cahaya berperan penting dalam karya ini. Tata suara diperlukan tidak saja untuk memperjelas suara gamelan, namun juga untuk kepentingan penari. Seperti dijelaskan sebelumnya, para penari melakukan tarian sambil bernyanyi. Oleh karena itu diperlukan tata suara yang baik agar nyanyian tersebut bisa didengarkan oleh penonton. Agar mampu menghasilkan suara yang jelas, maka digunakan *microphone* yang ditempelkan pada bagian rahang penari.

Foto 3. Penataan cahaya pada bagian *pangecet* kedua

Penataan cahaya juga diperhatikan secara detail. Setiap adegan dicatat dan dibuatkan suasana yang diinginkan. Dari catatan tersebut kemudian dikuatkan melalui lampu-lampu yang terdapat di Natya Mandala. Jenis-jenis lampu yang digunakan seperti lampu LED, *follow spot*, lampu berwarna-warni yang dihidupkan dari berbagai arah. Melalui penataan cahaya ini, maka adegan terkesan lebih dramatik.

D. KESIMPULAN

Setiap seniman selalu berusaha secara kreatif untuk melahirkan karya-karya baru yang inovatif serta berbeda dari karya-karya yang telah ada sebelumnya. Salah satu jalan adalah dengan memadukan seni tradisi dengan teknologi. Hal tersebut bisa dilihat dari karya tari kreasi baru *Stri Wiroda.*

Karya seni ini merupakan sebuah tari kreasi baru yang diciptakan penulis untuk ujian Tugas Akhir S1 ISI Denpasar dan dipentaskan pada tanggal 28 Mei 2015. Pada karya ini dapat ditemukan perpaduan antara seni tradisi dengan pemanfaatan teknologi, yang menghasilkan sebuah karya yang hibrid. Karya ini terinspirasi dari

kesenian klasik seperti Arja dan Palawakya. Dari tarian tersebut, penulis mengambil ide untuk menggabungkan tarian dengan sajian vokal.

Tarian ini menceritakan tentang kisah Drupadi yang berusaha dilecehkan oleh Korawa. Terdapat banyak pesan mengenai persamaan gender, serta penghormatan terhadap wanita dalam karya ini. Tari *Stri Wiroda* merupakan sebuah tarian yang masih menggunakan struktur *Tri Angga* yang terdiri dari *kawitan, pangawak,* serta *pangecet.*

Selain mengembangkan unsur-unsur tradisi, karya ini juga memasukkan unsur teknologi, baik yang bersifat manual maupun digital. Teknologi manual yang dimaksudkan dalam karya ini adalah pemanfaatan jungkit. Sedangkan teknologi digital yang digunakan pada karya ini adalah laptop, proyektor, video digital, *software* untuk *video editing, sound system,* serta penataan cahaya. Seluruh teknologi tersebut digunakan untuk mendukung suasana cerita, memberikan kesan dramatik, serta memberikan tampilan yang lebih estetis. Tari kreasi *Stri Wiroda* ini merupakan salah satu karya yang menggali seni tradisi yang dikemas secara kekinian dengan memadukannya dengan teknologi.

DAFTAR ACUAN

Desiari, Made Ayu. 2015. " *Stri Wiroda"* .Skrip Karya Seni. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.

Djelantik, A.A Made. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Nurkancana, Wayan. 2010. *Keutamaan Mahabharata.* Denpasar: PT Pustaka Manikgeni.

Pendit, Nyoman S. 1980 (1970). *Mahabharata Sebuah Perang Dahsyat di Medan Kurukshetra.* Jakarta: Bharata Karya Aksara.

Pudja, G dan Tjokorda Rai Sudharta. 2009. *Manawa Dharmasastra(manu dharmasastra) atau Weda Smrti Copendium Hukum Hindu.* Surabaya: Paramita Surabaya.

Sandiasa, Gede. 1971. *Niti Castra*. Singaraja: Pendidikan Guru Agama Hindu Negeri 6 Tahun Singaraja.

http://digital-culture-ii.blogspot.co.id/

Penggunaan Aplikasi Sibelius 7 dalam Penggarapan Arransemen Lagu Meong-Meong

Grace Monalisa. NIM : 201521019. Program Studi Penciptaan Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Definisi Sibelius 7 adalah sebuah software musik untuk menulis not balok melalui media elektronik seperti komputer agar mempermudah penggarapan baik dari segi *audio* maupun *score*. Lagu Meong-Meong adalah lagu daerah asal Bali. Lagu ini termasuk ke dalam kelompok gending rare, yaitu lagu yang dinyanyikan oleh anak kecil biasanya dalam sebuah permainan tradisional Bali. Alasan memilih judul ialah penulis hendak mengungkapkan cara pemakaian aplikasi Sibelius 7 untuk mendukung kearifan lokal Bali yaitu lagu Meong-Meong, sehingga mampu bertahan dalam menghadapi kemajuan teknologi. Keterkaitan tema seminar " Menggali Seni Tradisi dalam Digiculture" dengan judul seminar "Penggunaan Aplikasi Sibelius 7 dalam Penggarapan Arransemen Lagu Meong-Meong" yaitu sama-sama mengangkat kearifan lokal dengan menggunakan teknologi. Ketertarikan penulis ialah ketika judul tersebut mampu menarik minat banyak orang karena mengangkat kearifan lokal Bali yaitu lagu Meong-Meong melalui media elektronik dengan aplikasi Sibelius 7.

Kata kunci: ***Siubelius 7, Meong-Meong.***

PENDAHULUAN

Musik adalah bahasa universal. Musik juga disukai semua kalangan dan memiliki fungsi tersendiri bagi kegiatan umat manusia. Namun kita telaah arti dari kata musik, yaitu *muse. Muse* adalah salah satu dewa dalam mitologi Yunani dalam cabang seni dan ilmu pengetahuan (Banoe, 2003 : 288). Anggapan lain yang juga mengatakan bahwa musik adalah seni pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni, dengan unsur pendukung berupa bentuk gagasan, sifat, dan warna bunyi. Namun dalam penyajiannya, sering masih berpadu dengan unsur-unsur lain, seperti: bahasa, gerak, ataupun warna. (Soeharto, 1992 : 86) Musik juga dapat dibagi dalam beberapa aliran / genre, yaitu musik klasik dan musik populer. Musik Klasik merujuk pada musik klasik Eropa (Barok, Klasik, Romantik). Musik populer merupakan musik yang mudah diterima masyarakat awam contohnya Jazz, Gospel, Blues, Funk, Rock, Metal, Reggae, etnic, dll.

Penulis membuat garapan musik meong-meong ke dalam teknik *Ragtime*. *Ragtime* termasuk ke dalam wilayah jazz. Jazz disebut musik Afro-Amerika, berasal dari dan untuk orang kulit hitam, namun anggapan ini sekarang sudah diperluas karena jazz bukan hanya untuk orang kulit hitam saja namun jazz juga untuk semua kalangan dan tidak memandang warna kulit; jazz juga adalah musik yang identik dengan improvisasi; musik yang karakternya dibentuk oleh *feel* ritmik yang disebut swing; dan musik yang dipengaruhi oleh blues karena akar dari jazz adalah blues. (Szwed, 2008 : 15). Jazz berawal dari perbudakan kaum negro di Amerika Serikat.

Mereka merintih menangisi kehidupannya dan dicurahkan dalam bentuk seni suara maka jadilah *blues.* *Blues* adalah *"backbones"* jazz, kemudian tahun 1897 mulai dikenal bentuk *Ragtime. Ragtime* adalah permainan berupa piano tunggal di bar-bar atau saloon (Samboedi, 1989: 26) yang mempunyai ciri khas L. H = *stride/stright* dan R. H = melodi dan sinkop.

Definisi Sibelius 7 adalah sebuah software musik untuk menulis not balok melalui media elektronik seperti komputer agar mempermudah penggarapan baik dari segi *audio* maupun *score*. Melalui Sibelius 7 inilah akan digarap sebuah arransement lagu Meong-Meong. Lagu Meong-Meong adalah lagu daerah asal Bali. Lagu ini termasuk ke dalam kelompok gending rare, yaitu lagu yang dinyanyikan oleh anak kecil biasanya dalam sebuah permainan tradisional Bali.

Alasan memilih judul ialah penulis hendak mengungkapkan cara pemakaian aplikasi Sibelius 7 untuk mendukung kearifan lokal Bali yaitu lagu Meong-Meong, sehingga mampu bertahan dalam menghadapi kemajuan teknologi. Keterkaitan tema seminar " Menggali Seni Tradisi dalam Digiculture" dengan judul seminar "Penggunaan Aplikasi Sibelius 7 dalam Penggarapan Arransemen Lagu Meong-Meong" yaitu sama-sama mengangkat kearifan lokal dengan menggunakan teknologi. Ketertarikan penulis ialah ketika judul tersebut mampu menarik minat banyak orang karena mengangkat kearifan lokal Bali yaitu lagu Meong-Meong melalui media elektronik dengan aplikasi Sibelius 7.

Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan apa yang diuraikan pada pendahuluan, maka ide penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat arransemen lagu meong-meong pada Sibelius7 ?
2. Bagaimana bentuk lagu meong-meong ?
3. Bagaimana keuntungan dan kerugian memakai aplikasi Sibelius 7 dalam mengarransemen lagu meong-meong ?

Landasan Teori dan Metode

Landasan teori yang penulis gunakan sebagai acuan dalam menggarap karya musik ini adalah sebagai berikut:

1. Teori Kreativitas

   Kreativitas menyangkut pemikiran imajinatif dengan merasakan, menghayati, mengkhayalkan, dan menentukan kebenaran. Kreativitas juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah sesuatu yang tidak berarti menjadi sesuatu yang indah dan bermakna (Hawkins,2003:3).

2. Teori Estetika

   Estetika berasal dari Bahasa Yunani yaitu *aisthetikos* yang artinya mengamati dengan indra. Keindahan seni adalah hasil imajinasi manusia untuk memuaskan perasaan. (Suweca, 2009 : 1&6)

3. Teori Representasi

> Representasi berarti menggunakan bahasa yang dalam hal ini adalah bahasa musik untuk menyatakan sesuatu secara bermakna atau mempresentasikan kembali kepada orang lain. Representasi berdasarkan pada tanda dan citra yang sudah ada dan dipahami secara kultural (Hartley, 2010 : 265)

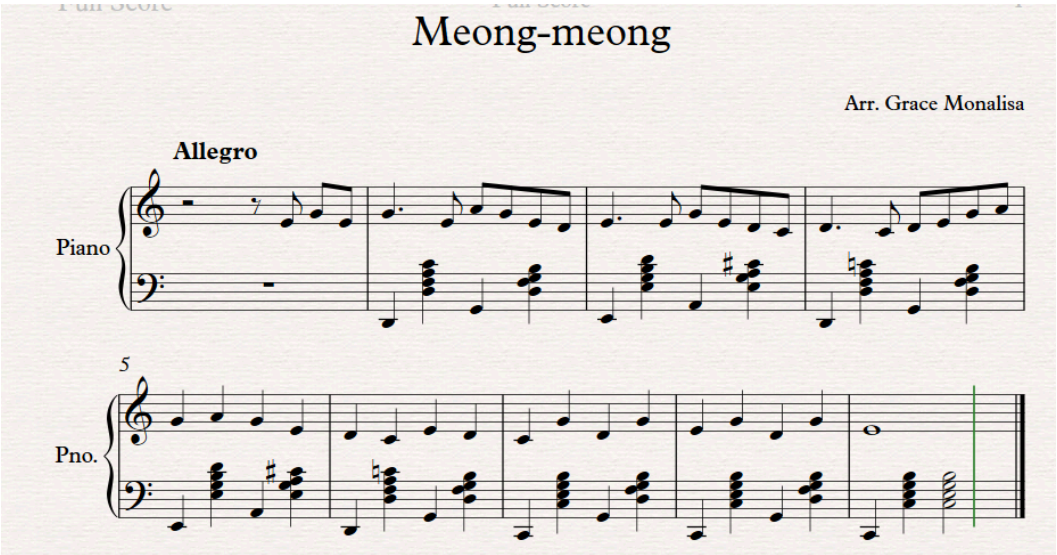
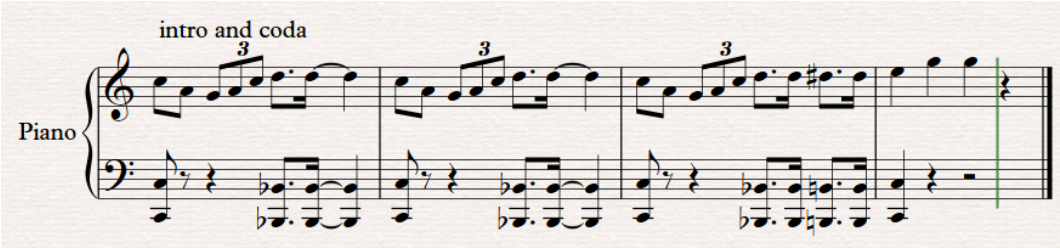
Metode penciptaan yang penulis gunakan sebagai metode dalam menciptakan dan mewujudkan arransement karya musik Meong-Meong ke dalam aplikasi Sibelius 7 ini adalah sebagai berikut:

Tahap pertama adalah mengobservasi, mengeksplorasi, dan mendengarkan lagu Meong-Meong yang asli, kemudian dilihat kegunaan lagu itu yaitu sebagai lagu untuk permainan anak-anak di Bali. Mencari sumber tertulis dan sumber diskografi terhadap karya musik tersebut. Setelah menangkap esensi lagu tersebut kemudian masuk ke tahap dua yaitu mengimajinasikan lagu itu melalui pikiran dan perasaan sehingga tercipta arransement baru melalui kreativitas sang penulis. Setelah ide itu muncul kemudian masuk ke tahap tiga yaitu menulis ide tersebut ke dalam not balok melalui aplikasi Sibelius 7.

PEMBAHASAN

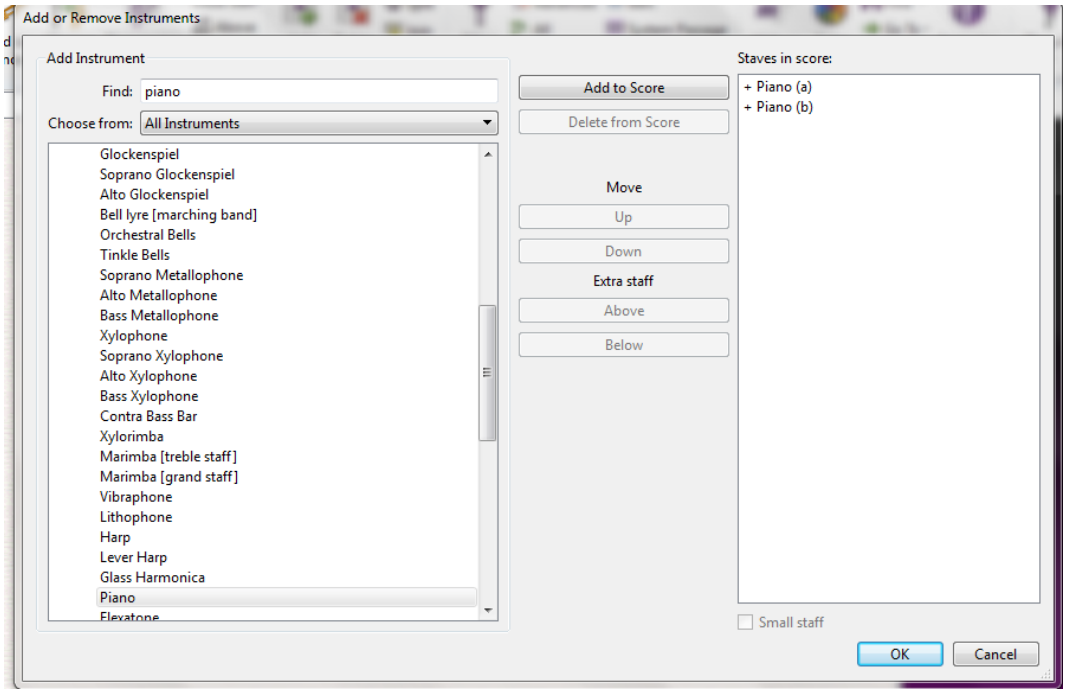
Sebelum menulis ke dalam aplikasi Sibelius 7, ada baiknya mengenal lagu Meong-meong ini. Lagu Meong-meong ini adalah lagu daerah Bali yang disebut gending rare yang biasanya dinyanyikan oleh anak-anak kecil dan berfungsi untuk

permainan anak-anak. Lagu ini termasuk lagu 1 bagian. Memakai tangga nada selendro. Jika ditulis ke dalam not angka ialah 3535 365323 353212 123565 65321321 52535253. Tempo lagu ini adalah allegro yang berarti cepat, penuh keriangan, tempo dengan kecepatan antara 126-138bpm (langkah setiap menit). Lagu ini dimainkan dengan menggunakan instrument piano. Nada dasar C=1. Pada intro dan coda menggunakan chord C Mayor, Bb Mayor, B diminished dengan beberapa repetisi pada motif tertentu. Intro dan coda juga menggunakan jalinan nada slendro yang dibuat dengan penggalan ritmis triol yang lincah. Lagu ini diarransement kembali dengan teknik ragtime. Ragtime adalah permainan berupa piano tunggal di bar-bar atau saloon (Samboedi, 1989: 26) yang mempunyai ciri khas L. H = *stride/stright* dan R. H = melodi dan sinkop. Pencetus Ragtime adalah Scott Joplin dengan lagunya yang terkenal yaitu The Entertainer.

Berikut ini adalah gambar lagu Meong-meong yang sudah ditulis ke dalam aplikasi Sibelius 7.

Gambar 1. Lagu Meong-Meong.

Gambar 2. Intro dan Coda lagu Meong-Meong.

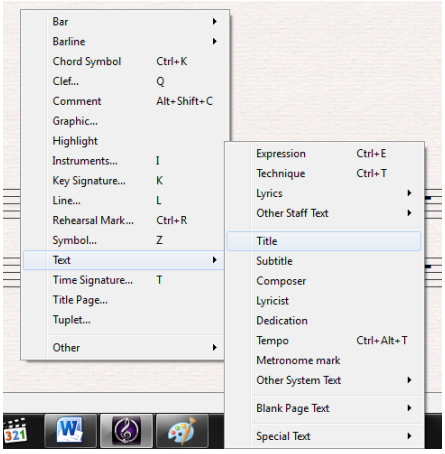
Berikut adalah langkah-langkah dalam menulis arransement lagu Meong-Meong ke dalam aplikasi Sibelius 7:

1. Buka aplikasi Sibeius 7 kemudian pilih instrument yang akan digunakan. Home – add or remove – find – piano – add to score – ok



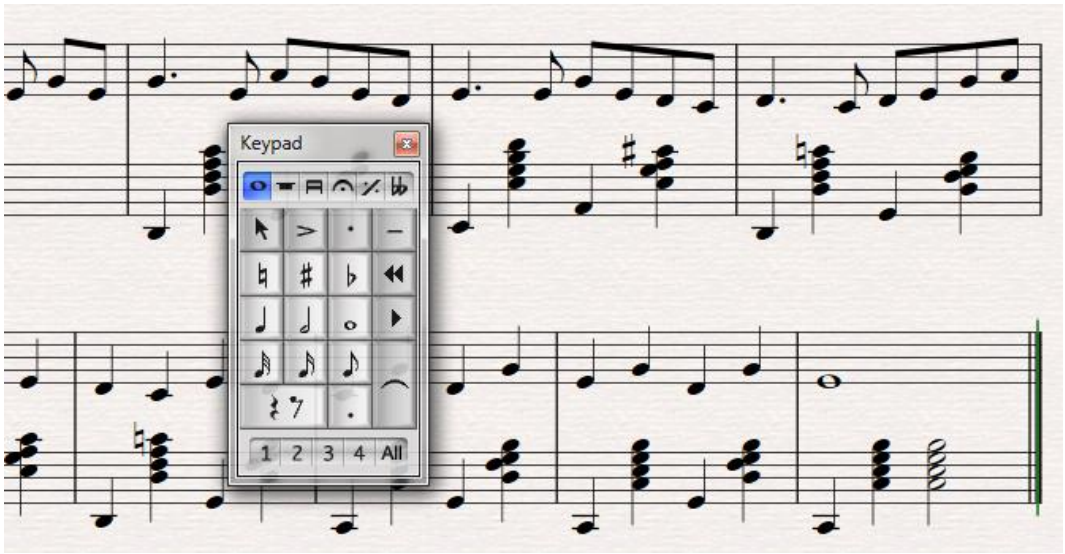
Gambar 3. Cara memilih instrument.

2. Tulis judul lagu, nama arranger dan tempo lagu. Klik kanan – teks – title. Klik kanan – teks – composer. Klik kanan – teks – tempo.



Gambar 4. Cara menulis judul lagu, nama arranger dan tempo lagu.

3. Mulai menulis nada-nada dengan menggunakan kotak keypad disesuaikan dengan nilai not, tanda istirahat dan tanda musik lainnya. Caranya klik salah satu tanda di keypad, lalu klik pada garis paranada.



Gambar 5. Menulis nada dengan menggunakan kotak keypad.

Demikianlah proses penggarapan arransement lagu Meong-Meong pada aplikasi Sibelius 7. Sehingga lagu tersebut dapat dinikmati dengan progresi *chord* yang baru dan *style* yang berbeda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian dan tulisan diatas dapat disimpulkan bahwa Lagu Meong-meong adalah lagu daerah Bali yang biasa dinyanyikan oleh anak kecil (gending rare) yang berfungsi untuk mengiringi suatu permainan tradisonal Bali. Lagu ini kemudian dapat diarransement menjadi ragtime dengan menggunakan Sibelius 7. Terdapat 3

tahap dalam mengarransement dengan menggunakan Sibelius 7, yaitu: A. Membuka aplikasi Sibeius 7 dan kemudian pilih instrument yang akan digunakan. B. Tulis judul lagu, nama arranger dan tempo lagu. C. Mulai menulis nada-nada dengan menggunakan kotak keypad disesuaikan dengan nilai not, tanda istirahat dan tanda musik lainnya. Kemudian didapati hasil karya representasi lagu Meong-meong dengan style yang berbeda.

Diharapkan dengan adanya tulisan ini, mampu menarik minat seniman tradisi untuk menggunakan aplikasi Sibelius 7 guna mengembangkan warisan budaya lokal ke dunia digital.

DAFTAR PUSTAKA

Aebersold, Jamey - *"Handbook Jazz",* USA, 2010. New Albany.

Arikunto, Suharsimi - *"Prosedur Penelitian",* Jakarta, 2010. Rineka Cipta.

Aryasa – " Perkembangan Seni Karawitan Bali", Denpasar, 1976. Sasana Budaya Bali.

Bandem, I Made – " Prakempa", Denpasar, 1986. ASTI

Banoe, Pono - *"Kamus Musik",* Yogyakarta, 2013. Kanisius.

Bohlman, Philip – *"Saying Something Jazz Improvisation and Interaction",* USA, 1996. The University of Chicago Press.

Cho, Adrian – *"The Jazz Procces",* Boston, 2010. Pearson.

Cook, R., Morton B., - *"The Penguin Guide to Jazz on CD Seventh Edition",* London, 2014. Penguin Books.

Hawkins, Alma M. – "Bergerak Menurut Kata Hati", Jakarta, 2003. Ford Foundation.

Koentjaraningrat – " *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*", Jakarta, 1981. Gramedia.

Levine, Mark – *"The Jazz Theory Book",* California, 1995. Sher Musik.

Levine, Mark – *"The Jazz Piano Book",* USA, 1989. Sher Musik.

Liebman, David – *"A Chromatic Approach to Jazz harmony and Melody",* USA, 1991. Advance Musik.

Mehegan, John – *"Improvising Jazz Piano",* New York, 2001. Musik Sales America.

Pease, Ted – *"Jazz Composition Theory and Practice",* Boston, 2003. Berklee Press

Prier, Karl-Edmund – *"Ilmu Bentuk Musik",* Yogyakarta, 1996. Pusat Musik Liturgi

Prier, Karl-Edmund – *"Sejarah Musik Jilid 1",* Yogyakarta, 1991. Pusat Musik Liturgi.

Ricker, Ramon The – *"Pentatonic Scale for Jazz Improvisation",* USA, 1976. Studio 224.

Rouland, David - *"Piano",* 1998. Cambridge.

Russell, George – *"Lydian Chromatic Concept of tonal Organization",* Brookline, 2001. Massachusetts.

Samboedi - *"JAZZ Sejarah dan tokoh-tokohnya",* Semarang, 1989. Dahara Prize.

Scott, H., Samson, J. – *"An Introduction to Music Studies",* USA, 2009. Cambridge.

Soeharto, M. - *"Kamus Musik",* Jakarta, 1992. Gramedia Widiaswara.

Suweca, I Wayan – "Estetika Karawitan", Denpasar, 2009. ISI Denpasar

Szwed, John F - *"Memahami dan menikmati Jazz",* Jakarta, 2012. Gramedia.

Waite, Brian – *"Modern Jazz Piano",* Sydney, 1987. Wish Publication.

TEHNIK PEMBELAJARAN KENDANG BEBARONGAN MELALUI MEDIA REKAMAN VIDEO

I MADE KAYIKA ARDI PARDITA
(201521021)

A. Pendahuluan

Yang dimaksud dengan karawitan Bali atau karawitan dalam arti luas adalah musik tradisional Indonesia. Namun secara khusus, seni karawitan Bali adalah musik tradisional yang berasal dari Bali yang nilai-nilai musiknya tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan sosiokultural masyarakat. Secara umum seni karawitan Bali dapat dibagi menjadi tiga kelompok : seni karawitan vokal (tembang), seni karawitan instrumental, dan seni karawitan vokal-instrumental. Seni karawitan vokal (tembang) adalah suatu bentuk musik tradisi yang mempergunakan vokal sebagai media ungkap; seni karawitan instrumental adalah seni karawitan Bali yang mempergunakan instrument atau gamelan sebagai media ungkap berkreativitas; sedangkan seni karawitan vokal-instrumental adalah seni karawitan yang di dalamnya menggabungkan unsur vokal dan instrumental.

Secara garis besar barungan gamelan Bali dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: gamelan golongan tua, gamelan golongan madya, dan gamelan golongan baru. Gamelan golongan tua adalah berbagai jenis gamelan yang dipercaya oleh masyarakat pendukungnya memiliki nilai sakral, mempunyai unsur kesederhanaan dalam hal bentuk, tehnik, dan ornamentasi.Pada umumnya gamelan golongan tua ini

tidak mempergunakan kendang terkecuali dalam gamelan gong luang. Dalam barungan gamelan gong luang, fungsi kendang tidaklah menonjol dan hanya dipukul menjelang jatuhnya pukulan gong. Pada gamelan golongan madya, peranan kendang berfungsi sebagai pimpinan dari sebuah barungan gamelan. Selain itu kendang juga memiliki peran sebagai pengatur jalannnya sebuah gending atau lagu yang disebut dengan istilah pemurba irama. Dalam periode ini, kendang biasanya dimainkan secara berpasangan yang disebut dengan istilah kendang lanang dan kendang wadon (dalam bahasa Bali lanang berarti laki-laki dan wadon berarti perempuan). Kendang lanang ialah kendang yang memiliki suara lebih kecil atau tinggi, sedangkan kendang wadon ialah kendang yang suaranya lebih besar atau lebih rendah. Pada gamelan golongan madya, kendang lanang mempunyai peranan yang lebih besar dan dianggap sebagai pemimpin dari sebuah barungan gamelan. Pada gamelan golongan baru, peranan kendang semakin menonjol dengan tehnik dan improvisasi yang semakin kompleks. Pada gamelan golongan baru ini, kendang wadon memiliki peranan yang lebih menonjol sebagai pemurba irama atau mengatur jalannya irama.

Dalam karawitan Bali dapat ditemukan berbagai macam jenis kendang. Keanekaragaman kendang bisa dilihat dari bermacam ukurannya mulai dari yang besar sampai yang kecil. Beberapa contoh jenis kendang Bali diantaranya, kendang mebarung, kendang tambur, kendang bedug, kendang cedugan, kendang gupekan, kendang bebarongan, kendang kekrumpungan, kendang batel, dan kendang angklung. Salah satu dari kendang tersebut yang memiliki tehnik permainan yang unik dan rumit adalah kendang bebarongan. Hal ini disebabkan karena dalam

mempermainkannnya mempergunakan sebuah alat yang disebut panggul kendang dan tehnik permainannya lebih banyak mempergunakan teknik mekendang tunggal. Disebut kendang bebarongan karena kendang ini khusus digunakan untuk menyajikan gending-gending bebarongan dan dipergunakan untuk mengiringi tari barong.

Kendang bebarongan, saat ini sedang diminati untuk dipelajari oleh seniman muda. Karena kendang bebarongan tersebut mempunyai sifat yang dinamis, kompleks, dan energik sehingga mampu menggugah keinginan mereka untuk memainkan kendang tersebut. Kendang bebarongan sering kali dilombakan dan dipentaskan dalam ajang-ajang kesenian untuk mengembangkan dan melestarikan seni budaya. Hal inilah yang menjadi dasar pertimbangan penulis untuk mempublikasikan tehnik permainan kendang bebarongan pada rekaman video.

B. Materi dan Metode

1. Materi

Materi merupakan segala sesuatu yang tampak atau sesuatu yang menjadi bahan untuk diujikan, dipikirkan, dibicarakan, dikarangkan dan sebagainya. Materi merupakan bahan-bahan yang sangat penting dalam segala sesuatu. Dengan adanya materi segala sesuatu akan menjadi semakin mudah. Adapun materi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Tehnik Pembelajaran Kendang Bebarongan Melalui Media Rekaman Video.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Riset kualitatif mengandung pengertian adanya upaya penggalian, pemahaman, dan pemaknaan

terhadap apa yang terjadi pada berbagai individu dan kelompok, yang berasal dari persoalan sosial atau kemanusiaan, " tulis Creswell (2009:4). Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kepustakaan, dan dokumentasi.

C. Pembahasan

Kendang bebarongan adalah kendang yang secara khusus terdapat dalam barungan gamelan bebarongan. Jenis kendang ini mempunyai panjang sekitar 62-65 cm, garis tebokan besar berukuran 26-28 cm, dan garis tengah tebokan kecil sekitar 21,5-23 cm. Kendang bebarongan ini termasuk dalam ukuran kendang yang tanggung (nyalah: Bahasa Bali), karena ukurannya tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ada dua cara untuk memainkan kendang bebarongan, yakni bisa dengan mempergunakan panggul dan juga bisa dimainkan tanpa menggunakan panggul.

Fungsi kendang bebarongan adalah berfungsi sebagai pemurba irama(mengatur jalannya irama gending). Kendang bebarongan merupakan salah satu instrumen penting dalam barungan gamelan bebarongan. Mengingat begitu penting peranan kendang dalam gamelan bebarongan maka kemampuan juru kendang sangat menentukan keberhasilan dari sebuah pementasan. Dengan kata lain bahwa disamping faktor instrumen dan kendangnya sendiri, maka keberhasilan sebuah pementasan akan sangat ditentukan oleh kemampuan juru kendang baik dalam hal bermain secara individu maupun dalam hal memimpin seluruh penabuh yang memainkan instrument lainnya sehingga dapat menampilkan sebuah pementasan yang baik.

Dalam Karawitan Bali, kendang bebarongan memiliki pupuh sudah umum atau baku. Secara umum, untuk mempelajari kendang bebarongan awal mulanya mempelajari tehnik atau pola dasar dan si penerima mengembangkan tehnik atau pola-pola tersebut dengan melihat rekaman-rekaman video.

Tehnik Menabuh Kendang Bebarongan

Sebelum menabuh, ada satu hal yang harus diperhatikan oleh juru kendang, yaitu sikap duduk dalam bermain kendang sebab sikap duduk yang baik dan benar akan sangat menentukan kenyamanan dalam bermain kendang. Suara kendang bebarongan diatur agar suara cedugannya mendekati nada ndung (7) sesuai dengan laras gamelan yang dipergunakan. Untuk mendapatkan suara kendang sesuia dengan yang diinginkan dilakukan dengan mengatur posisi sompe (pengaturan suara kendang yang berbentuk cincin yang terbuat dari jangat). Cara mengatur tinggi rendahnya suara kendang adalah dengan jalan mengatur sompe baik kearah muwa kanan maupun muwa kiri kendang. Apabila suara yang diinginkan lebih tinggi maka sompe dieratkan menuju arah muwa kanan kendang. Sebaliknya kalau diinginkan agar suara kendang lebih rendah maka sompe diatur kearah muwa yang kecil. Pengaturan ini dilakukan dengan sangat hati-hati agar mendapatkan suara kendang yang diinginkan.

Selain dengan jalan mengatur posisi sompe, pengaturan suara kendang dapat dilakukan dengan cara memukul bagian wangkis (salah satu bagian dari kendang terbuat dari bamboo dan kawat yang berbentuk cincin dan berfungsi untuk memegang penukub dan tali) dan penukub kendang pada kedua bagian (muwa). Untuk mendapatkan suara yang lebih tinggi caranya adalah dengan jalan memukul kedua

wangkis sedangkan untuk mendapatkan suara yang kebih rendah dilakukan dengan jalan memukul bagian tengah dari kulit kendang pada muwa. Dalam hubungan ini harus dilakukan dengan cermat dan penuh perasaan.

Warna Suara Kendang Bebarongan

Adapun yang dimaksud dengan warna suara kendang bebarongan adalah jenis-jenis suara yang dihasilkan. Apabila menggunakan panggul maka muwa kanan dapat menghasilkan tiga jenis suara yaitu: dug, tek, dan tep. Suara tek diperoleh dengan cara memukul muwa kanan dengan panggul dan muwa kiri ditutup sepenuhnya dengan tangan kiri. Sedangkan muwa kiri menghasilkan dua warna suara yaitu pak dan kung.

Selanjutnya apabila kendang dimainkan tanpa mempergunakan panggul, maka muwa kanan dapat menghasilkan tiga warna suara yaitu: tep, cung, dan dag. Sedangkan muwa kiri dapat menghasikan dua suara yaitu pak dan kung. Dengan kata lain, bahwa muwa kiri akan menghasilkan dua warna yang sama baik ketika kendang itu dimainkan dengan panggul ataupun tanpa panggul. Salah satu hal yang harus diingat oleh setiap juru kendang khususnya dalam menabuh gending-gending bebarongan adalah pada saat memukul kendang dengan mempergunakan panggul, pada bagian muwa kiri ditutup sedikit agar mendapatkan suara kendang yang lebih tajam dan tekes. Jika tidak ditutup sebagian maka akan menghasilkan suara kendang yang mecedung atau mempunyai suara yang kurang tajam.

Mengungkap Struktur Gerak Tari *Leko* di Banjar Pancardawa, Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana, Kabupaten Jembrana Melalui Video

Ni Nyoman Ayu Kunti Aryani/NIM. 201521024

aryani_kunti@yahoo.co.id

Jurusan Pengkajian Seni (Seni Tari), Program Pasca Sarjana ISI Denpasar 2016

Abstrak

Leko merupakan salah satu tari pergaulan yang terdapat di Banjar Pancardawa, Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana, Kabupaten Jembrana. Tarian ini memiliki kekhasan tersendiri yakni pada bagian *ibing-ibingan* yang tidak memperkenankan *pengibing* untuk menyentuh penari karena dijaga oleh seorang *pecalang* yang membawa *klewang* (pisau panjang).

Keberadaan tarian ini yang terbilang vakum sejak penampilan terakhirnya pada ajang Pesta Kesenian Bali tahun 2009. Dikhawatirkan jika kondisi ini terus berlanjut maka tidak tertutup kemungkinan *leko* Jembrana akan punah. Maka dari itu perlu adanya pendokumentasian baik secara tertulis maupun tidak tertulis.

Ditengah kemajuan era digital saat ini, secara tidak langsung memberikan dampak positif pula bagi seni pertunjukan. Salah satunya yakni pemanfaatan video yang dapat dijadikan sebagai bahan penelitian untuk mengungkapkan kesenian yang tergolong langka. Melalui video tersebut, dapat diamati hal-hal yang terjadi dalam pertunjukan tersebut.

Fokus tulisan ini membahas mengenai struktur gerak tari *leko* yang dapat diamati melalui video pementasannya pada Pesta Kesenian Bali tahun 2009. Video ini menjadi satu-satunya dokumentasi yang ada terkait kesenian ini.

Kata kunci : *leko*, strukur gerak, video.

Mengungkap Struktur Gerak Tari *Leko* di Banjar Pancardawa, Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana, Kabupaten Jembrana Melalui Video

1. Pendahuluan

Leko merupakan salah satu kesenian rakyat yang terdapat pada beberapa wilayah di Bali, salah satunya di Kabupaten Jembrana. Berbeda dengan wilayah lainnya, *leko* di Jembranamerupakan sebuah tari pergaulan yang difungsikan sebagai hiburan (*balih-balihan*) dengan mengajak penonton untuk menari bersama (*ngibing*). Tarian ini memiliki keunikan tersendiri yang patut dibanggakan yaitu *pengibing* tidak boleh menyentuh penari karena dijaga oleh *pecalang* yang membawa *klewang* (pisau panjang).

Keberadaan kesenian *leko* tidak banyak diketahui masyarakat luas, bahkan masyarakat Jembrana sendiri. Perubahan jaman yang tidak bisa dihindari telah berpengaruh pada pola pikir masyarakat, khusunya dalam seni hiburan. *Leko* yang dulu begitu dikenal kini sudah mulai meredup dan tergantikan hiburan modern yang lebih dinamis. Selain itu, regenerasinya mengalami kendala, karena banyak para penarinya telah berumah tangga dan generasi muda enggan untuk mempelajarinya. Dalam hal ini Pemerintah Kabupaten Jembrana telah berusaha membangkitkan kesenian *leko* dengan memberi kesempatan untuk pentas di ajang Pesta Kesenian Bali (PKB) tahun 2009, namun tidak mampu merubah minat masyarakat. Terhitung sejak pementasan pada PKB tersebut, kesenian *leko* tidak pernah pentas lagi hingga saat ini di wilayah Jembrana maupun wilayah lainnya.

Ditengah berkembangnya era digital, kecanggihan teknologi memiliki dampak tersendiri bagi seni pertunjukan baik dampak positif maupun negatif. Dapak positif yang dapat diambil, salah satunya yakni dapat membantu dalam hal pendokumentasian (berupa video). Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak.

Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital (https://pasukansedekah.wordpress.com/2014/04/16/pengertian-vidio-pada-multimedia/, diakses 26 Mei 2016).

Sesuai dengan latar belakang keilmuan penulis, dalam tulisan ini akan dibahas mengenai struktur gerak dalam tari *leko*,berdasarkan hasil pengamatan melalui video yang diambil pada pementasannya di ajang PKB 2009. Video ini menjadi satu-satunya data yang ada secara audi-visual yang dapat diamati untuk mengungkap struktur gerak tari *leko* di Jembrana.

2. Materi dan Metode

Materi : Mengungkap Struktur Gerak Tari *Leko* di Banjar Pancardawa, Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana, Kabupaten Jembrana, Melalui Video

Metode :

Dalam penulisan ini menggunakan 3 metode, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung ke lapangan, yakni di Banjar Pancardawa, Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana, Kab. Jembrana. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui lokasi penelitian dan narasumber/informan kunci untuk mengkonfirmasikan kembali video yang akan diamati. Observasi yang utama dilakukan dengan mengamati video pementasan kesenian ini pada Pesta Kesenian Bali tahun 2009 untuk menganalisis struktur geraknya. Video tersebut direkam oleh Bapak I Nyoman Nurai, yang saat itu bertugas untuk meliput kegiatan tersebut.

Setelah menemukan narasumber, dilanjutkan dengan metode wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan percakapan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pernyataan itu (Moleong, 1989:135). Metode ini digunakan untuk memperoleh keterangan dari narasumber untuk mengkonfirmasikan kembali data yang diperoleh melalui video.

Wawancara dilakukan kepada Bapak I Nyoman Dika selaku ketua *sekehe leko* di Banjar Pancardawa, Kelurahan Pendem, Kec. Jembrana, Kab. Jembrana.

Selain menggunakan metode observasi dan wawancara, penulisan ini juga menggunakan metode dokumentasi, yakni teknik pengumpulan data dengan pendokumentasian foto maupun video. Metode ini digunakan dalam memperoleh data mengenai kesenian *leko* melalui foto sebagai bukti untuk memperkuat hasil penelitian dan memberikan gambaran secara nyata mengenai kesenian ini.

3. Pembahasan

Struktur Gerak Tari *Leko*

Berdasarkan hasil pengamatan melalui video serta konfirmasi melalui wawancara terhadap narasumber (I Nyoman Dika), yang dilakukan pada 7 November 2015 dapat diketahui bahwa dalam tari *leko* terdapat tiga varian yang diberi nama sesuai dengan nama tabuhnya, yakni *leko* dengan tabuh *Legong, Sebitan Penyalin, dan Endih-Endih Api*. Biasanya ketiga varian ini selalu ada dalam setiap pementasan.

Masing-masing varian dalam tari *leko,* dibagi menjadi duabagian yakni *pangelembar* dan *ibing-ibingan*. *Pangelembar* merupakan bagian awalan,dan *ibing-ibingan* merupakan bagian untuk mengajak penonton untuk menari bersama (*ngibing*). *Pangelembar* dapat dibagi lagi menjadi *papeson*, *pangawak*, dan *pakaad*. *Papeson* merupakan mulainya suatu tarian, *pangawak* merupakan bagian inti dengan tempo pelan, dan *pakaad* merupakan bagian akhir suatu tarian (suweca, 2008:8).

Adapun struktur gerak dari masing-masing varian dalam tari *leko* dapat dilihat dalam tabel berikut.

Bagian *pangelembar*	**Tari *leko* dengan tabuh *legong***	**Tari *leko* dengan tabuh *sebitan penyalin***	**Tari *leko* dengan tabuh *endih-endih api***
Papeson	Kedua penari	Kedua penari	Kedua penari

	memasuki panggung dengan gerakan : • *Ngegol* dengan tangan kanan memegang kipas dalam posisi *ngepel*, dan tangan kiri berada di dekat tangan kanan (kedua tangan berada di depan dada bagian kanan). • *Piles* kaki kiri, *piles* kaki kanan, *agem* kanan. • *Ngegol* di tempat dengan posisi kipas *ngeliput*, tangan kiri *ngagem.* • *Piles* kanan, *agem* kanan, *mungkah lawang.*	memasuki panggung dengan gerakan : • *Ngumbang* dengan posisi kipas *ngepel*, *piles* kiri dan kanan, *agem* kanan *mungkah lawang.*	memasuki panggung dengan gerakan : • *Ngumbang* dengan posisi kipas *ngepel*, *piles* kiri dan kanan, *agem* kanan *mungkah lawang.*
Pangawak	• *Pangawak* kanan : Masih dalam posisi *agem* kanan, *nyelier*, *nyeledet* ke kanan dua kali, *luk nerudut*, *nyelier*, *nyeledet* ke	• *Pangawak* kanan : Masih dalam posisi *agem* kanan, *nyelier*, *nyeledet* ke kanan dua kali, *luk nerudut*, *nyelier*,	• *Pangawak* kanan : Masih dalam posisi *agem* kanan, *nyelier*, *nyeledet* ke kanan diulang empat kali, *ngenjet*, *piles* kiri,

	kanan dua kali. Frase gerak ini diulang 2 kali. *Piles* kaki kiri dan kanan secara bergantian sebanyak enam kali. *Nyalud* kiri, *ngelikes* ke kiri, *agem* kiri. • *Pangawak* kiri : Gerakannya sama dengan *pangawak* kanan, hanya saja berlawanan arah (yang sebelumnya ke kanan menjadi ke kiri dan sebaliknya). • Dilanjutkan dengan peralihan gerak yakni *piles* kaki kiri dan kanan sebanyak lima kali, *nyalud* kanan, *nyeregseg* ke kiri dan kanan sebanyak empat kali, piles kaki kanan dan kiri sebanyak tiga kali.	*nyeledet* ke kanan dua kali. Frase gerak ini diulang 2 kali. *Piles* kaki kiri dan kanan secara bergantian sebanyak lima kali, *ngumbang, ngelikes* ke kiri, *agem* kiri. • *Pangawak* kiri : Gerakannya sama dengan *pangawak* kanan, hanya saja berlawanan arah (yang sebelumnya ke kanan menjadi ke kiri dan sebaliknya). • Dilanjutkan dengan peralihan gerak yakni *piles* kaki kiri dan kanan sebanyak enam kali, *nyeregseg* ke kiri dan kanan sebanyak enam kali, *piles* kiri dan kanan, *ngumbang* sambil	*agem* kiri, *nyeledet* kiri. • *Pangawak* kiri : Gerakannya sama dengan *pangawak* kanan, hanya saja berlawanan arah (yang sebelumnya ke kanan menjadi ke kiri dan sebaliknya). • *agem* kanan, *ngelikes* ke kiri dan kanan diulang empat kali, *ngenjet*, *agem* kanan, *nyeledet* ke kanan. Frase gerakan ini diulang dua kali. • Dilanjutkan dengan gerakan peralihan yakni *piles* kaki kiri dan kanan sebanyak empat kali, *nyeregseg* ke kiri dan kanan sebanyak empat kali, *piles* kanan dan kiri sebanyak tiga kali,

	• Penari melakukan gerakan *ngegol* seperti pada bagian *papeson*, lalu *ngumbang* sambil merubah arah hadap. Penari yang berada di sebelah kanan menghadap ke kanan, penari yang berada di sebelah kiri menghadap ke kiri. *Piles* kiri dan kanan, *agem* kanan, *nyeledet* kanan. • Penari berputar ke kiri sehingga saling berhadapan dengan posisi kipas *ngeliput*. Piles kiri dan kanan sebanyak tiga kali, *nyalud* kanan, *ngelikes* ke kanan. • Dilanjutkan dengan pengulangan gerakan *pangawak* kanan dan kiri namun kali ini ada sedikit perbedaan	merubah arah hadap, penari yang berada di sebelah kanan menghadap ke kanan, penari yang berada di sebelah kiri menghadap ke kiri. • Lalu berputar ke kiri sehingga saling berhadapan, *piles* kiri dan kanan, *agem* kanan, *nyeledet* ke kanan. • Pengulangan *pangawak* kanan dan kiri. • Dilanjutkan dengan peralihan gerak yakni *piles* kaki kiri dan kanan sebanyak enam kali, *nyeregseg* ke kiri dan kanan sebanyak enam kali, *piles* kiri dan kanan, *ngumbang* sambil merubah arah hadap	*ngumbang* sambil merubah arah hadap menjadi ke belakang. • *Piles* kiri dan kanan, *agem* kanan, *nyeledet* kanan.

	yakni salah satu tangan berada di pinggang (saat *agem* kanan tangan kiri di pinggang kiri, tangan kanan *ngagem*, demikian sebaliknya). • Pengulangan gerakan peralihan. • Kembali melakukan gerakan *ngegol* seperti pada bagian *papeson*, lalu *ngumbang* sambil merubah arah hadap menjadi ke belakang. *Piles* kiri dan kanan, *agem* kanan, *seledet* kanan.	menjadi ke belakang. • *Piles* kiri dan kanan, *agem* kanan, *seledet* kanan.	
Pakaad	• Penari berputar kekiri sehingga menghadap ke depan posisi kipas *ngeliput.* Piles kiri dan kanan sebanyak empat kali, diakhiri dengan *nyakup bawa.* Bagian *pangelembar*	• Penari berputar kekiri sehingga menghadap ke depan posisi kipas *ngeliput.* Piles kiri dan kanan sebanyak lima kali, diakhiri dengan *nyakup bawa.*	• Penari berputar kekiri sehingga menghadap ke depan posisi kipas *ngeliput.* Piles kiri dan kanan sebanyak empat kali, diakhiri dengan *nyakup bawa.*

	selesai, penari berdiri seperti biasa sambil menunggu bagian *ibing-ibingan.*	Bagian *pangelembar* selesai, penari berdiri seperti biasa sambil menunggu bagian *ibing-ibingan.*	Bagian *pangelembar* selesai, penari berdiri seperti biasa sambil menunggu bagian *ibing-ibingan.*
Ibing-ibingan	Bagian ini selalu diawali dengan gerakan *ngegol* dengan kipas *ngeliput* dan tangan kiri memegang selendang, setelah itu merupakan gerakan improvisasi sambil mencari *pengibing*.		

Keterangan Gerak :

Mungkah lawang : Gerakan tangan membuka *langse* (Rai, 1978/1979:9).

Agem : Merupakan sikap atau cara pokok berdiri dalam tari Bali (Bandem, 1983:5). Sikap *agem* ada dua yakni *agem* kanan dan kiri. Posisi *agem* kanan yakni tangan kanan sirang mata dan tangan kiri sirang susu, badan rebah ke kanan demikian sebaliknya untuk *agem* kiri .

Nyeregseg : Gerakan kaki yang dilakukan dengan cepat ke samping kiri dan kanan dalam keadaan sedikit menjinjit dan berat badan ditumpu oleh kedua kaki yang menjinjit serta berjajar berdekatan (Bandem, 1983:39).

Ngegol : Gerakan pinggul yang digoyangkan ke kanan dan kiri secara berulang-ulang, dan disertai dengan gerakan kepala ke kanan dan kiri bersamaan dengan ayunan pinggul (Bandem, 1983:58).

Ngepel : Pegangan kipas yang arahnya ke samping luar (Rai, 1978/1979:11).

Ngeliput : Pegangan kipas di ujung jari tangan (*nyungsung*) dengan gerakannya

yang bernama *utul-utul*, yaitu pergelangan tangan diputar (Rai, 1978/

1979:11).

Nyeledet : Merupakan gerakan mata ke arah samping kanan dan kiri yang disertai

dengan gerakan dagu serta muka (Arini, 2012:62).

Ngelier : Yaitu bagian sebelah mata dikecilkan serta diteruskan "kipekan" halus

yang berlawanan dengan mata yang dikecilkan dan dikembalikan ke arah semula dengan sedikit mendelik dan diakhiri dengan *seledet* ke arah kipekan tadi (Bandem, 1983:65).

Piles/Miles : Tumit diputar ke dalam (kanan dan kiri) (Rai, 1978/1979:16).

Ngumbang : Gerakan berjalan yang dilakukan dengan badan sedikit merendah

(*ngeed*), levelnya tidak berubah dan disertai dengan gerakan kepala ke kiri dan ke kanan sesuai dengan hentakan kaki (Bandem, 1983:109).

Luk nerudut : Gerakan dua tangan searah secara bersamaan yang disertai gerakan

badan turun naik (Bandem, 1983:49).

Nyalud : Merupakan gerakan mengayun kedua tangan dengan volume besar,

ayunan tangan difokuskan dari bagian pangkal lengan sampai jari lurus ke bawah, kemudian digerakkan kearah belakang dengan posisi tangan tetap lurus (Arini, 2012:41).

Ngelikes : Gerakan berjalan dengan kaki menyilang ke samping.

Ngenjet : Merupakan gerakan badan naik turun dengan tempo cepat disertai

dengan tangan diluruskan ke kanan dan kiri secara bergantian.

Nyakup bawa : Merupakan posisi ibu jari tangan kanan bertemu dengan ibu jari

telapak tangan kiri, sedangkan keempat jari tangan kanan lainnya ditekuk. Namun pada tari ini dilakukan dengan tangan kanan memegang kipas dan diletakkan pada telapak tangan kiri.

4. Kesimpulan

Dengan kecanggihan teknologi, video dapat dijadikan sebagai bahan penelitian untuk mengungkapkan seni pertunjukan yang tergolong langka. Melalui video tersebut, dapat diamati hal-hal yang terjadi dalam pertunjukan, seperti struktur geraknya.

Dalam masing-masing varian tari *leko* terdiri dari bagian *pangelembar* dan *ibing-ibingan*. Bagian *pangelembar* terbagi lagi menjadi *papeson*, *pangawak*, dan *pakaad*, kemudian dilanjutkan dengan *ibing-ibingan.*

5. Daftar Sumber

Sumber Pustaka

Arini, Ni Ketut. 2012. *Teknik Tari Bali*. Denpasar : Yayasan Tari Bali Warini.

Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Denpasar : ASTI Denpasar.

Bandem, I Made ; dkk. 1983. "Gerak Tari Bali". Denpasar : ASTI Denpasar.

Moleong, Lexy J. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Rai S, I Wayan ; dkk. 1978/1979. "Mengenal Beberapa Sikap atau Gerak dalam Tari Bali". Denpasar : Sub. Proyek ASTI Denpasar.

Suweca, I Wayan. 2008. "Pengetahuan Dasar Musik Iringan Tari". Denpasar : ISI Denpasar.

Sumber Lain

Wawancara dengan Bapak I Nyoman Dika selaku ketua *sekeha leko* Banjar Pancar Pancardawa, Kabupaten Jembrana. Jembrana, 7 November 2015.

Video Kesenian *Leko* Banjar Pancardawa, Kelurahan Pendem, Kecamatan Jembrana, Kabupaten Jembrana pada Pesta Kesenian Bali tahun 2009, oleh Bapak I Nyoman Nurai (Nurai Production, Jalan Patih Nambi VI, No. 17, Denpasar-Bali).

https://pasukansedekah.wordpress.com/2014/04/16/pengertian-vidio-pada-multimedia/, diakses 26 Mei 2016

LAMPIRAN

(a)

(b)

Foto (a) dan (b) : Pementasan Kesenian Leko (reproduksi dari koleksi narasumber)

(e)

(f)

Foto (e) dan (f) :
Pementasan Kesenian Leko pada Pesta Kesenian Bali tahun 2009 (bagian *pangelembar*). (reproduksi dari video)

(g)

(h)

Foto (g) dan (h) :
Pementasan Kesenian Leko pada Pesta Kesenian Bali tahun 2009 (bagian *ibing-ibingan*). (reproduksi dari video)

DASAR PENCIPTAAN KOMPOSISI KARAWITAN BALI DENGAN MENEKANKAN PADA TEORI DASAR KARAWITAN DAN PENGUASAAN APLIKASI FRUITY LOOP

Oleh : I Gede Yudi Krisnajaya (201521037)

Abstrak

Pada era modern ini perkembangan seni karawitan di Bali telah banyak mengalami perubahan. Perkembangan ini memperlihatkan bagaimana kita begitu pedulinya terhadap seni dan budaya dengan muncul banyaknya para komposer-komposer handal dengan komposisi karawitan baru yang semakin rumit dan teknik permainan yang semakin kompleks. Munculnya berbagai macam komposisi musik baru sebagai sebuah perubahan dalam peradaban kesenian. Seni karawitan di Bali berkembang pesat seiring berkembangnya teknologi yang membuat komposisi karawitan Bali dapat begitu mudah diciptakan dengan berbagai inovasi. Para komposer-komposer karawitan Bali dapat dengan mudah dan cepat mencurahkan ide dan kreatifitasnya dalam menciptakan komposisi karawitan Bali.

Fruity Loop merupakan salah satu aplikasi yang cukup populer untuk membuat komposisi lagu atau gending. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menghasilkan kreasi nada-nada dan melodi yang lincah, yang tersusun indah dan rumit sekalipun dengan menggunakan komputer. Selain mengeksplorasi permainan nada, dengan Fruity Loop kita dapat menciptakan kreasi sound yang futuristik maupun yang mendekati realistik seperti gamelan pada umumnya, karena aplikasi ini mampu mengambil sampel suara gamelan. Dalam penulisan ini akan membahas bagaimana dasar penciptaan komposisi karawitan bali dengan menekankan pada teori dasar karawitan dan penguasaan aplikasi Fruity Loop.

Kata Kunci : Karawitan, Komposer, Fruity Loop, Gamelan.

DASAR PENCIPTAAN KARYA MUSIK KARAWITAN BALI DENGAN MENEKANKAN PADA TEORI DASAR KARAWITAN DAN PENGUASAAN APLIKASI FRUITY LOOP

Oleh : I Gede Yudi Krisnajaya (201521037)

PENDAHULUAN

Karawitan merupakan sebuah istilah komposisi musik instrumental maupun vokal yang digunakan dibeberapa daerah di Indonesia seperti Jawa, Sunda, Bali, Nusa Tenggara Barat, Padang Panjang, Sulawesi, Kalimantan, dan daerah lain di Indonesia. Karawitan Bali merupakan musik tradisi yang menggunakan alat-alat dan olah vokal sebagai sumber bunyi. Seni karawitan di Bali pada umumnya dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu seni karawitan vokal, seni karawitan instrumental, dan seni karawitan vokal-instrumental. Seni karawitan vokal menggunakan vokal (suara manusia) sebagai media ungkap, seni karawitan instrumental menggunakan gamelan sebagai media ungkap, sedangkan seni karawitan vokal-instrumental merupakan penggabungan unsur vokal dan instrumental.

Perkembangan karawitan di Bali periode 1970 sampai dengan sekarang mengalami kemajuan yang cukup pesat. Kemajuan seni karawitan ini memperlihatkan bagaimana kita begitu pedulinya terhadap seni budaya dan kemajuan itu juga memperlihatkan dua sisi yang menarik sehingga dapat menentukan masa depan seni karawitan. Pada satu sisi telah terjadi penyebaran gamelan keseluruh Bali dan diikuti dengan munculnya komposer-komposer handal dengan komposisi-komposisi karawitan baru yang semakin menarik dan rumit dengan teknik-teknik permainan yang semakin kompleks. Di sisi lain banyak terjadinya perubahan ekspresi musikal dan pembaharuan gaya musikal. Dewasa ini di Bali hampir setiap desa telah banyak memiliki gamelan. Hal ini disebabkan oleh keberadaan berbagai macam gamelan yang serba guna sehingga muncul berbagai macam komposisi musik baru sangat memberi warna baru sebagai sebuah perubahan dalam peradaban kesenian, dengan mengangkat unsur-unsur budaya musik luar baik budaya barat, timur maupun

budaya karawitan nusantara lainnya yang menyajikan alunan melodi yang lincah, dengan banyak pengembangan ritme, dan pengolahan nada yang beragam.

Seni karawitan di Bali berkembang pesat tidak lepas dari berkembangnya teknologi yang membuat komposisi karawitan Bali dapat begitu mudah diciptakan. Dengan software musik para komposer karawitan Bali dapat dengan mudah dan cepat mencurahkan kreatifitasnya sebelum dituangkan dan dipraktekan pada instrumen gamelan. Banyak pengembang software menciptakan software musik yang nantinya disebut Digital Audio Workstation (DAW) sehingga para komposer karawitan dapat dengan cepat menciptakan karya musik dengan bermacam-macam genre dengan kualitas baik. Pro Tools, Cubase, Ableton, Reason, dan Fruity Loop Studio merupakan beberapa merek DAW yang banyak membantu para komposer karawitan Bali dalam berkreatifitas.

Salah satu dari aplikasi tersebut adalah Fruity Loop yang merupakan salah satu aplikasi yang cukup populer untuk membuat lagu atau gending. Fruity Loop dibuat oleh perusahaan asal Belgia dan ikut meramaikan industri penciptaan musik sejak tahun 1998 dengan memberikan gebrakan baru dibandingkan dengan para pesaingnya. Fruity Loop memiliki kemampuan untuk menghasilkan kreasi nada-nada dan melodi yang lincah, yang tersusun indah dan rumit sekalipun dengan menggunakan komputer. Selain dapat mengeksplorasi permainan nada, dengan aplikasi ini kita dapat menciptakan kreasi sound yang futuristik maupun yang mendekati realistik seperti suara gamelan pada umumnya, karena aplikasi ini mampu mengambil sample suara gamelan. Sebagai contoh, jika kita menginginkan bunyi gamelan yang realistik, kita dapat merekam satu paersatu dari masing-masing instrumen gamelan yang diinginkan sebagai sampel dan sampel suara tersebut dapat dikonversi ke Fruity Loop untuk diolah menjadi channel sound yang dapat digunakan untuk menghasilkan kreasi sound gamelan yang realistik. Diharapkan dengan adanya penulisan tentang dasar penciptaan komposisi karawitan Bali dengan menekankan pada teori dasar karawitan dan penguasaan aplikasi Fruity Loop ini dapat memacu

dan merangsang kita untuk mencoba dan berkreasi dalam menciptakan komposisi karawitan Bali secara digital.

MATERI DAN METODE

Materi : Materi dalam penulisan ini dasar penciptaan komposisi karawitan bali dengan menekankan pada teori dasar karawitan dan penguasaan aplikasi Fruity Loop.

Metode : Dalam penulisan ini menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan jawaban terkait dengan materi. Metode tersebut antara lain observasi, wawancara dengan narasumber, dan mencari sumber tertulis yang berkaitan dengan langkah-langkah dasar penciptaan komposisi karawitan bali dengan menekankan pada teori dasar karawitan dan penguasaan aplikasi Fruity Loop.

PEMBAHASAN

Agar dapat menciptakan audio menggunakan aplikasi Fruity Loop ada beberapa kompetensi yang perlu dikuasai. Pertama harus memahami cara menggunakan aplikasi ini, dengan memahami teknik penggunaan aplikasi ini kita akan tidak terhambat dalam mengoperasikan dan menciptakan sebuah komposisi karawitan Bali. Adapun dasar penggunaan aplikasi ini yang pertama adalah membuka tampilan program, dengan memastikan program Fruity Loop telah terinstalasi di komputer. Untuk membuka tampilan program klik menu Start > All Programs > FL Studio atau klik langsung pada shortcut FL Studio. Adapun menu-menu yang ada pada area kerja Fruity Loop :

- Menu Bar

  Menu bar merupakan bagian yang berisi menu-menu utama yang berfungsi untuk menjalankan fungsi-fungsi yang ada pada area kerja. Di dalamnya terdapat menu File, Edit, Channel, View, Options, Tools, dan Help.

- Master Control

Pada bagian ini terdapat dua menu antara lain pada bagian kiri adalah Master Level yang berfungsi untuk mengatur volume keseluruhan yang dimainkan pada program dan pada bagian kanan adalah Master Pitch berfungsi untuk mengatur keseluruhan tinggi rendah nada yang dimainkan pada program ini.

- Time Control

  Time control berfungsi untuk mengontrol waktu atau posisi dimana aransemen dimainkan dan terdapat dua pilihan tampilan. Pertama adalah tampilan hitungan tiap detik dan menit (Minute Display) dan yang kedua adalah pilihan tampilan posisi step dan bar (Bar Display).

- Transport Control

  Bagian ini berisi fungsi Play, Pause, Stop, dan Record serta berisi pilihan Pattern atau Song yang aktif untuk dimainkan. Pilihan ini terdapat pada posisi paling kiri kolom Transport Control. Apabila yang menyala kotak Pat berarti yang aktif adalah Pattern, sedangkan yang menyala kotak Song berarti yang aktif adalah Song. Transport Control juga berisi pilihan Tempo yang berfungsi untuk mengatur tempo keseluruhan dan ada pilihan Pattern Selector (PAT) yang berada pada posisi kanan.

- Monitor

  Bagian ini berfungsi untuk mengontrol volume yang dihasilkan.

- View Bar

  Bagian ini berisi pilihan menu yang akan ditampilkan pada area kerja, seperti View Playlist, View Step Sequencer, View Piano Roll, View Browser, dan View Mixer.

- Browser

  Bagian ini merupakan rangkaian dari beberapa menu yang dapat diterapkan pada Fruity Loop.

- Step Sequencer

Merupakan bagian area kerja yang digunakan untuk membuat rangkaian permainan nada dan ketukan.

- Piano Roll

  Bagian ini merupakan area yang digunakan untuk membuat rangkaian permainan nada dan ketukan dengan mengisi dan menyusun balok yang mengandung nada dan ketukan.

- Recording Tools

  Merupakan menu-menu yang digunakan pada saat recording, berisi beberapa menu yaitu Typing Keyboard to Piano Keyboard, Countdown Before Recording, Blend Recorder Notes with Existing Data, Loop Record, Metronome, Wait for Input to Start Playing, Step Editing Mode, Scrolls When Time Markers are Out of Screen.

- Snap

  Merupakan menu yang memudahkan penyusunan balok nada pada area kerja Piano Roll sehingga balok nada disusun dapat menempel pada garis dalam tabel Piano Roll.

- Playlist

  Bagian ini untuk mengatur posisi pattern yang telah diciptakan dengan menggunakan Piano Roll yang memudahkan penyusunan song yang merupakan sebuah rangkaian aransemen musik yang indah.

- Mixer

  Merupakan menu yang berfungsi untuk mengatur dan menyelaraskan sound yang dihasilkan channel sound sehingga sound itu menjadi nikmat didengar.

Dalam kaitannya dengan gamelan Bali, jika kita menginginkan bunyi gamelan yang realistik, kita dapat merekam satu persatu dari masing-masing instrumen

gamelan yang diinginkan sebagai sample dan sample suara tersebut dapat dikonversi ke Fruity Loop untuk diolah menjadi channel sound yang dapat digunakan untuk menghasilkan kreasi sound gamelan yang realistik. Caranya adalah dengan menggunakan channel sound Sampler. Buka channel setting pada channel sound sampler dengan klik panel Channel Sound tersebut. Setelah terbuka pillih Load Sample sehingga muncul kotak Open Sound File yang berfungsi untuk memilih file yang digunakan sebagai sample suara. Setelah terpilih, selanjutnya klik Open dan channel sound akan berubah sesuai dengan nama file sample tersebut. Apabila sound sudah berganti, maka suara yang dihasilkan dari step sequencer atau piano roll adalah suara file sound tersebut. Selanjutnya kita dapat mengatur tinggi rendah nada, panjang pendek ketukan dan aturan lainnya seperti penggunaan channel sound pada umumnya.

Sampling suara gamelan ini digunakan untuk memperkaya produksi sound dan juga untuk mendapatkan karakter sound gamelan yang realistik. Sebagai contoh apabila kita menginginkan karakter sound gamelan salah satunya instrumen Gangsa yang realistik maka kita dapat melakukan sampling suara instrumen Gangsa dengan cara merekam suara instrumen Gangsa menggunakan alat perekam hingga kita dapatkan suara satu nada yang singkat, selanjutnya dilanjutkan ke nada Gangsa berikutnya hingga mendapatkan nada Gangsa yang lengkap hanya sekali bunyi. Jadikan rekaman itu sebagai file WAV untuk mendapatkan kualitas suara sound yang realistik.

Setelah memahami teknik penggunaan aplikasi dan channel sound gamelan yang lengkap, tahap selanjutnya merupakan proses penciptaan komposisi karawitan. Proses penciptaan komposisi karawitan diawali dengan pemilihan instrumen dengan Step Sequencer yang berfungsi untuk menampilkan panel Channel Sound serta membuat aransemen nada dan ketukan. Adapun menu-menu yang tersedia pada Step Sequencer, kolom paling atas pojok kiri adalah Beats per bar for this pattern, untuk mengatur jumlah ketukan pada setiap bar. Slider Main Swing untuk mengatur tingkat ketukan menggantung. Sebelah kanan graph editor adalah Keyboard Editor yang

berfungsi untuk menampilkan tuts keyboard agar dapat mengatur posisi nada pada step sequencer. Lingkaran hijau pada bagian ujung kiri panel channel sound merupakan indikator Solo/Mute pada channel sound. Jika lingkaran tersebut menyala hijau berarti channel sound aktif dan apabila lingkaran tersebut tidak menyala berarti channel tersebut tidak aktif. Disebelah kanan lingkaran indikator Solo/Mute terdapat tombol Channel Panning berfungsi untuk mengatur panning. Panning merupakan pengaturan posisi suara yang dihasilkan channel sound pada speaker. Disebelah kanan tombol Channel Panning terdapat Channel Volume yang berfungsi mengatur volume suara. Di samping kanan panel channel sound terdapat indikator Select yang berfungsi untuk memilih dan menandai channel sound aktif pada step sequencer. Panel-panel yang berada di samping indikator select adalah panel yang berfungsi untuk memainkan channel sound sehingga dapat menghasilkan suara sesuai ketukan dan nada instrumen yang diinginkan. Dengan cara mengklik kiri panel yang akan dibunyikan hingga panel berubah menjadi warna putih dan untuk menghapus panel, klik kanan panel yang akan kita hapus.

Selanjutnya kita akan membahas menu-menu pada area kerja piano roll yang berada pada sudut kiri paling atas. Piano Roll options berfungsi untuk mengatur kerja utama dari proses pembuatan nada dan ketukan pada piano roll yang didalamnya terdapat beberapa menu, yaitu :

- File

  Pada menu file berisi pilihan Open Score, Save Score As, Import MIDI File. Score adalah suatu pattern permainan yang terbentuk dari balok nada pada piano roll yang berfungsi untuk membuka score yang disediakan dan tersimpan sebelumnya menggunakan pilihan Save Score As. Sedangkan Import MIDI File berfungsi untuk memasukan balok nada pada piano roll dengan menggunakan file MIDI.
- Edit

Pada menu edit berisi pilihan cut, copy, paste, delete, select, dan sebagainya. Fungsi menu edit sama seperti menu edit software lain pada umumnya.

- Tools

  Pada menu tools berisikan berbagai teknik permainan nada. Untuk menerapkan teknik dari menu tools, sebelumnya harus melakukan seleksi terhadap balok nada yang akan diberi teknik.

- View

  Menu view berfungsi untuk mengatur model tampilan pada background piano roll. Grid Color (shortcut Alt + G) yang berfungsi untuk mengubah warna latar belakang dari area kerja piano roll. Sedangkan pilihan di bawah grid color berfungsi untu menampilkan Ghost Channel (shortcut Alt + V) dan Black Keys (shortcut Alt + B). Black Keys berfungsi untuk menampilkan nada kromatis dengan warna hitam.

- Zoom

  Pilihan pada menu zoom ini berfungsi untuk mengatur tampilan pada tabel area kerja piano roll.

- Chord

  Menu chord berfungsi untuk menciptakan susunan-susunan pola permainan chord dengan balok nada pada tabel piano roll dan menu ini dapat memudahkan dalam menyusun permainan chord.

Dalam menghasilkan karya musik yang baik juga perlu memahami sedikit teori dasar karawitan, seperti tempo, melodi, nilai ketukan, *ngotek*, *ngempyung*, *ngepat*, dll. Diharapkan dengan memahami teori-teori tersebut dapat membantu dalam menciptakan komposisi karawitan. Menciptakan komposisi musik yang baik juga diperlukan naluri bermusik dan ide-ide musikal baru. Untuk itu diperlukan kepekaan perasaan dalam berkreatifitas dan memperkaya ide-ide musikal baru dengan

banyak mendengar komposisi-komposisi karawitan Blai lain, serta dengan menganalisis musik sesuai dengan teori musik yang telah dikuasai.

Setelah penggarapan proyek pada aplikasi Fuity Loop selesai, langkah terakhir yang perlu dilakukan adalah menyimpan file. Apabila proyekpenggarapan komposisi karawitan sudah selesai dan ingin disimpan ke dalam bentuk file Fruity Loop pilih file jeni FruityLoops loop file (.flp) pada kolom Save as type. Hal ini bertujuan agar file ini dapat dibuka dan diedit dengan aplikasi ini. Untuk penyimpanan dalam file lain klik segitiga pada kolom Save as type dan setelah itu pilihlah salah satunya. Apabila ingin menyimpan proyek penggarapan Fruity Loop dalam bentuk file audio, aplikasi ini dapat menyimpan ke dalam bentuk WAV, MP3, dan MIDI. File WAV digunakan apabila kita menginginkan file audio dengan kualitas terbaik, namun kapasitas yang dibutuhkan lebih besar. File MP3 merupakan file yang umum digunakan sehari-hari untuk memutas musik dengan memiliki ukuran yang tidak terlalu besar juga dengan dengan kualitas yang baik. File MIDI digunakan apabila kita menginginkan file yang mendukung hardware/ software MIDI lain dan file ini lebih ringan dari kedua file tersebut.

PENUTUP

Penulisan ini memaparkan dasar penciptaan karya musik karawitan Bali yang lebih menekankan pada teori dasar karawitan dan penguasaan dasar Fruity Loop. Dengan pemaparan aplikasi musik ini para komposer karawitan Bali dapat dengan mudah dan cepat mencurahkan ide dan kreatifitasnya sebelum karya musiknya dituangkan dan dipraktekan pada instrumen gamelan. Adapun metode yang digunakan antara lain observasi, wawancara dengan narasumber, dan mencari sumber tertulis yang berkaitan dengan langkah-langkah dasar penciptaan komposisi karawitan bali dengan menekankan pada teori dasar karawitan dan penguasaan aplikasi Fruity Loop. Dengan adanya penulisan tentang dasar penciptaan komposisi

karawitan Bali menekankan pada teori dasar karawitan dan penguasaan aplikasi Fruity Loop ini diharapkan dapat memacu dan merangsang kita untuk mencoba dan berkreasi dalam menciptakan komposisi karawitan Bali secara digital.

DAFTAR PUSTAKA

Aryasa. 1976. *Perkembangan Seni Karawitan Bali*, Denpasar : Sasana Budaya Bali.

Garwa, I Ketut. 2007. *Buku Ajar : Metode Penciptaan Seni Karawitan*, Denpasar : Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.

Koentjaraningrat. 1981. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, Jakarta : PT Gramedia.

Pamungkas, Adi Jarot. 2008. *Dasar dan Aplikasi Musik Digital*, Yogyakarta : ANDI.

Prier, Karl Edmund. 1996. *Ilmu Bentuk Musik*, Yogyakarta : Pusat Musik Liturgi.

Soeharto, M. 1992. *Kamus Musik*, Jakarta : Gramedia Widiaswara.

Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*, Surakarta : Kementrian Pendidikan Nasional Program Pasca Sarjana, ISI Surakarta.

DAFTAR INFORMAN

I Putu Adi Partha, S.Sn.

I Waya Arik Wirawan, S.Sn. M.Sn.

Mengungkap Bentuk PertunjukanTari Rejang Renteng Di Desa Busungbiu Melalui Video

Ni Luh Putu Putri Utami/201521038

Mahasiswa Penciptaan Seni Program Pasca Sarjana

Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Tujuan umum penelitian ini dilakukan adalah untuk dapat memahami dan mengetahui secara benar tentang bentuk pertunjukan tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang Tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu, Buleleng sebagai identitas budaya daerah Bali. Target khusus penelitian ini adalah berhasilnya tari rejang itu diteliti dan dilaporkan dalam bentuk artikel Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat, memperkaya referensi tentang tari rejang di Bali, sebagai khasanah seni budaya daerah ini. Untuk mencapai tujuan dan target itu, penelitian yang berlokasi di Desa Busungbiu Buleleng ini dilakukan melalui video dengan mengamati, mencatat dan menuangkannya ke dalam tulisan yang disusun dengan menggunakan metode kualitatif, dianalisis dengan teori simbol. Fokus permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini meliputi : (1). Bagaimana cara menganalisa bentuk pertunjukan tari Rejang Renteng Di Desa Busungbiu melalui video; (2). Sejauhmana pentingnya peranan video dalam menganalisa bentuk pertunjukan tari Rejang Renteng Di Desa Busungbiu

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1). Tari Rejang Renteng yang dibangun oleh ragam gerak tari berjalan, dengan struktur pertunjukan dan pola lantai berputar mengelilingi *pelinggih* Ratu Manik Ceraki di Pura Dalem, Desa Busungbiu tersebut disajikan dalam bentuk tari kelompok, oleh 25 orang penari anak-anak, putra dan putri. Mereka menari menggunakan tata rias busana tari *papendetan*, diiringi oleh gamelan gong kebyar dan dipentaskan di depan *pelinggih* Ratu Manik Craki; (2). Peranan video sangatlah penting untuk menggali ketrampilan dalam menyimak hal yang disampaikan dalam video, serta memudahkan dalam memaksimalkan perolehan informasi yang tertinggal sehingga dapat mempelajari gerakan, proses dan peristiwa secara akurat

Kata kunci: Bentuk tari Rejang Renteng, Video.

Mengungkap Bentuk Pertunjukan Tari Rejang Renteng Di Desa Busungbiu Melalui Video

Ni Luh Putu Putri Utami/201521038
Mahasiswa Penciptaan Seni Program Pasca Sarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

1.1 Pendahuluan

Bicara bentuk pertunjukan tari Rejang Renteng. Pada artikel ini akan dibahas tentang analisa bentuk tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu melaui video. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memaksimalkan hasil perolehan data terutama yang tidak terjangkau oleh teknik observasi dan wawancara. Proses dalam membentuk video dengan tehnik merekam menggunakan alat perekam yang bisa dioperasionalkan secara mandiri yakni camera recorder (*camcorder*) yang merupakan alat perekam video sebagai fungsi utamanya. Berbeda dengan alat lain yang memiliki salah satu fungsi sebagai perekam video yakni ponsel, dan kamera digital. Ketertarikan penulis untuk merekam tari rejang renteng dalam bentuk video yakni untuk memberikan gambaran yang lengkap dan jelas mengenai bentuk tari rejang renteng yang ada di desa busungbiu. Bentuk yang direkam meliputi adalah ragam gerak, pola lantai, area pementasan, dekorasi, iringan, dan kostum.

Rejang adalah salah satu pertunjukan yang formal dalam jenis tari Bali. Tari ini masih bisa terlihat di beberapa desa di Bali, bahkan kebanyakan desa memiliki kelompok yang memang difokuskan untuk pertunjukan tari Rejang. Tari Rejang merupakan salah satu tari yang memiliki kadar ritual yang sangat tinggi, walaupun merupakan tarian Bali yang paling sederhana, namun Rejang memiliki wibawa dan elegansi, serta ciri khas yang sangat menawan. Tari kelompok ini berfungsi sebagai

tari penyambutan kedatangan para dewa yang turun ke *pura* (Soedarsono, 2002:126). Hal ini dilaksanakan pula dalam tari Rejang Renteng yang ada di Desa Busungbiu, Buleleng.

Tari Rejang Renteng adalah sebuah tari sakral yang disajikan untuk upacara Dewa Yadnya di Pura Dalem. Dalam konteks itu, *krama subak* di Desa Busungbiu itupun memiliki tradisi upacara menghaturkan sesaji sebagai ungkapan puji syukur dan terima kasihnya kepada dewi kesuburan itu yang diyakini turut membantu mereka dalam hidup bertani di desa tersebut. Sebagai ungkapan rasa bahagia atas berkah yang telah dinikmatinya itu, mereka menciptakan tari Rejang Renteng. Tari Rejang itu mereka sajikan di depan *pelinggih* Ratu Manik Craki diiringi *gamelan* Gong Kebyar pada akhir upacara *karya gede* berlangsung. Tari Rejang Renteng tersebut disajikan setiap lima tahun sekali tepatnya Purnama Sasih Kapat. Tari rejang itu dipentaskan setelah *mendak* bhatara-bhatari yang bersthana di Pura Dalem.

Berdasarkan hasil pengamatan melalui video rekaman, tari Rejang Renteng tersebut ditarikan oleh 25 orang penari putra-putri, yang terdiri atas 13 penari putri dan 12 penari putra yang belum akhil balik. Pertunjukan tari Rejang Renteng dipandu oleh Jero Mangku Desa. Mereka menarikann tari tersebut dengan membawa kipas dan kain putih yang dikalungkan dilehernya. Sementara para penari rejang lainnya membentuk dua barisan menari berbaris di belakangnya beriring-iringan menyerupai *gedang renteng.* Mereka menari dengan mengitari *pelinggih* Ratu Manik Craki mengikuti arah jarum jam sebanyak tiga kali. Nama *gedang renteng* mengandung arti buah pepaya yang tersusun rapi berurut-urutan. Alasan penulis mengangkat topik ini yakni untuk memberikan informasi secara jelas tentang adanya tari rejang renteng yang ada di desa busungbiu, dan menambah arsip seni sakral yang ada di bali.

1.2 Permasalahan

Untuk menyikapi hal tersebut diatas, maka ada beberapa permaslahan yang tertuang dalam laporan ini, antara lain :

1. Bagaimana cara menganalisa bentuk pertunjukan tari Rejang Renteng Di Desa Busungbiu melalui video ?
2. Sejauhmana pentingnya peranan video dalam menganalisa bentuk pertunjukan tari Rejang Renteng Di Desa Busungbiu ?

1.3 Tujuan penulisan

Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah pastinya memiliki tujuan yang pasti agar mudah untuk dipahami. berikut tujuan dari penulisan ini yakni :

1. memberikan informasi tentang adanya kesenian sakral yang ada di bali melalui video
2. untuk

2. MATERI DAN METODE

2.1 Materi

Materi dibahas dalam artikel ini yakni bentuk pertunjukan tari Rejang Renteng yang ada di desa busungbiu. Tari Rejang Renteng adalah sebuah tari sakral yang disajikan untuk upacara Dewa Yadnya di Pura Dalem.

2.2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif , dianalisis dengan teori simbol. Dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah yang sistematis, antara lain dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan dan studi dokumentasi. Sehubungan dengan video yang peneliti amati, dilakukanlah teknik observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti terjun langsung ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian. Teknik ini peneliti lakukan untuk mengetahui secara langsung lokasi pementasan tari Rejang Renteng serta mencari informasi tentang keberadaan tari tersebut serta mencari kebenaran terkait dengan video yang peneliti amati. Untuk melengkapi

informasi yang diperoleh dari lapangan, maka diperlukan studi kepustakaan untuk menunjang tulisan yang terkait dengan tari Rejang Renteng. Setelah mendapatkan buku-buku yang terkait dengan tari Rejang Renteng, peneliti juga mengumpulkan arsip-arsip yang berkaitan dengan penyajian tari tersebut, baik berupa foto, kliping hingga berkas-berkas terkait.

Selain menggunakan metode, peneliti juga menggunakan teori untuk mengkaji bentuk tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu¸yaitu teori simbol. Teori simbol adalah bagian dari dunia makna manusia yang berfungsi sebagai penanda. Simbol berfungsi memimpin pemahaman subjek kepada objek. Dalam makna tertentu, simbol sering memiliki makna mendalam yang paling bernilai dalam kehidupan dalam suatu masyarakat (Yuda Triguna, 2000:7). Dalam tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu, simbol dapat dilihat melalui bentuk penyajiann.

3. PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Bentuk adalah wujud fisik yang diamati sebagai media untuk menuangkan isi yang berisi nilai-nilai yang dapat memberikan pengalaman tertentu (Humardani, 1979:49-50).

Berdasarkan hasil pengamatan melalui video, untuk membahas bentuk pertunjukan tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu, peneliti menggunakan teori simbol yaitu suatu kerangka pikir yang menyangkut tentang hal-hal yang terkait dengan tanda, simbol dan makna pada suatu hasil karya manusia. Ada tiga komponen pokok dalam semiotik, pertama adalah adanya suatu tanda, pesan yang sering berbentuk teks, peristiwa; kedua adalah sekelompok penerima pesan yang disampaikan oleh pelaku; ketiga adalah sekelompok penerima pesan yang disampaikan oleh penerima pesan (deSaussure,1996). Sebagaimana tari Rejang Renteng yang disajikan dalam konteks upacara *karya gede* di Jaba Tengah Pura

Dalem Desa Busungbiu terbentuk sebagai tari sakral, ditarikan olek 25 orang penari terdiri dari 13 orang penari putri dan 12 orang penari putra.

FOTO 1.
Penari tari Rejang Renteng
(Dok. Kariani, 2014)

Secara fisik tari Rejang Renteng tersebut dibangun dari unsur-unsur gerak, musik, tempat pementasan dan tata rias busana. Ragam gerak merupakan bentuk-bentuk gerak yang dipakai dalam suatu tarian. Tari Rejang Renteng tidak dituntut adanya gerak yang bervariasi seperti tari Bali pada umumnya. Tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu untuk pola lantainya, komposisi penari hanya berbaris berbanjar, di sebelah kanan barisan penari putri, dan di sebelah kiri barisan penari putra. Gerak-

gerak tari Rejang Renteng yang dibangun oleh gerakan tari *ngembat, ileg-ileg dan engkog* tersebut disusun menjadi sebuah koreografi tari khusus untuk ditampilkan dalam konteks upacara *karya gede* di Pura Dalem. Gerak-gerak tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. ngembat : gerakan tangan kanan dan kiri diluruskan ke pojok atas, diikuti gerakan kepala menoleh ke arah tangan yang lurus Pada saat melakukan gerakan ini diikuti dengan gerakan *engkog*..

b. engkog : gerakan badan direndahkan, namun berat badan berada pada kaki yang menjadi tumpuan. Jika *ngembat* kanan, kaki kanan diangkat, kaki kiri menjadi tumpuan, tangan kanan lurus ke pojok atas, tangan kiri di pinggang.

c. Ileg-ileg : gerakan dengan cara kepala digelengkan ke kanan dan ke kiri

FOTO 2
Gerak tari Rejang Renteng tampak belakang yang dilakukan oleh Jero Mangku Desa dalam keadaan *kerauhan.*
(Dokumentasi: Kariani, 2014)

Tari akan lebih hidup bila ada musik yang mengiringinya dalam sebuah pertunjukan yang dapat mendukung penampilan sebuah tari. Dengan adanya musik dapat menguatkan ekspresi dalam penghayatannya, dalam hal ini antara tari dan musik tidak dapat dipisahkan. Demikian pula dengan tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu diiringi dengan *gamelan* Gong Kebyar

Foto 3
Gamelan Gong Kebyar sebagai iringan tari Rejang Renteng,
(Dokumentasi: Kariani, 2014)

Tempat pementasan tari biasa disebut kalangan yang berbentuk arena. Tempat pementasan merupakan tempat diadakannya sebuah pertunjukan. Demikian halnya pementasan tari Rejang Renteng yang menggunakan area pura sebagai tempat pementasannya.

Tari Rejang Renteng ini tidak dibuatkan tempat khusus pementasannya. Tari ini hanya dipentaskan di halaman *jaba* Tengah Pura Dalem, di depan *pelinggih* Ratu Manik Craki. Di *pelinggih* tersebut dihiasi dengan kain putih kuning lengkap dengan sarana upacara. Pementasan tari Rejang Renteng tidak menggunakan tata cahaya khusus, artinya pementasan tari tersebut hanya menggunakan tata cahaya yang ada di area pura itu. Tidak tampak pula adanya dekorasi di area pementasan. Dari hal tersebut terlihat bahwa tari Rejang Renteng dipentaskan di Pura Dalem memang benar-benar diperuntukkan bagi upacara Dewa Yadnya di pura tersebut.

FOTO 4
Tempat pementasan tari Rejang Renteng yaitu di depan *pelinggih* Ratu Manik Craki
(Dokumentasi: Kariani, 2014)

Tata rias dan busana sangat memberikan ciri khas bagi sebuah pertunjukan tari. Kostum dibuat semenarik mungkin agar dapat memikat daya tarik penonton. Namun dalam upacara keagamaan yang ada di Desa Busungbiu, tidak begitu mementingkan keindahan dari kostum yang digunakan penari.Tata rias yang dipergunakan dalam tari Rejang Renteng yakni tata rias untuk mempercantik wajah para penari. Hal itu terlihat dari penggunaan warna *eyeshadow* terdiri dari warna merah, biru dan kuning/orange dan rias natural yang memakai warna *gold* dan coklat, namun ada pula yang menggunakan *cundang*, *ketul* merah dan *gecek pelengan, blush*

on dan lipstik. Dalam hal ini penggunaan tata rias dan busana tidak dituntut adanya keserasian antara penari satu dengan penari yang lainnya, karena dalam pementasannya lebih mengutamakan persembahan.

FOTO 5
Tata rias penari putra tari Rejang Renteng
(Dokumentasi: Kariani, 2014)

Terkait dengan hal tersebut, adapun kostum yang digunakan pada saat pertunjukan tari Rejang Renteng yaitu:

A. Penari putri tari Rejang Renteng, menggunakan *kamen, sabuk lilit*, *tapih* putih, dan angkin. Ada beberapa penari memakai kostum yang berbeda, hal ini disebabkan karena perkembangan jaman, seperti memakai kamen prada dengan warna ungu, merah dan orange. Mengenai hiasan kepala, untuk penari putri memakai

bunga emas, bunga merah yang dirangkai sedemikian rupa serta rambutnya di*pusung gonjer* dan *pusung tagel*. Sebagai pemimpinnya yaitu *pemangku*, menggunakan kostum adat ke pura berwarna putih-putih dan juga *poleng* dengan membawa properti kipas dan dupa.

B. Untuk penari putra tari Rejang Renteng, menggunakan kain putih kuning, kamen prada, *kancut*. Kostum penari putra pun juga ada beberapa kostumnya yang berbeda., terdapat beberapa penari ada yang menggunakan *badong* kecil dan ada yang tidak. Penari putra memakai *udeng* kulit dan udeng kain berwarna putih dan hitam dengan hiasan bunga emas dan bunga merah, dan menggunakan *saselet* (keris).

FOTO 6
Penari putra tari Rejang Renteng
(Dokumentasi: Kariani, 2014)

FOTO 7
Penari putri tari Rejang Renteng
(Dokumentasi: Kariani, 2014)

Tari Rejang Renteng merupakan simbol sebagai ungkapan suka cita dan puji syukur masyarakat *krama subak* Desa Busungbiu kepada Ratu Manik Craki atas panen yang telah dinikmatinya selama ini. Dengan cara mengamati, mencatat dan menuangkan ke dalam bentuk tulisan, peneliti dapat menganalisa bentuk tari Rejang Renteng melalui video

3.2 Peranan Video dalam menganalisa bentuk tari Rejang Renteng Di Desa Busungbiu

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memaksimalkan hasil perolehan data terutama yang tidak terjangkau

oleh teknik observasi dan wawancara. Proses dalam membentuk video dengan tehnik merekam menggunakan alat perekam yang bisa dioperasionalkan secara mandiri yakni camera recorder (*camcorder*) yang merupakan alat perekam video sebagai fungsi utamanya. Berbeda dengan alat lain yang memiliki salah satu fungsi sebagai perekam video yakni ponsel, dan kamera digital. Ketertarikan penulis untuk merekam tari rejang renteng dalam bentuk video yakni untuk memberikan gambaran yang lengkap dan jelas mengenai bentuk tari rejang renteng yang ada di desa busungbiu. Bentuk yang direkam meliputi adalah ragam gerak, pola lantai, area pementasan, dekorasi, iringan, dan kostum. Cara ini dilakukan untuk memaksimalkan hasil perolehan data terutama yang tidak terjangkau oleh teknik observasi dan wawancara.

4.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis bentuk tari Rejang Renteng melalui video. dapat disimpulkan bahwa tari Rejang Renteng yang ada di Desa Busungbiu, Buleleng, merupakan sebuah tari sakral yang dipentaskan dalam konteks upacara Dewa Yadnya di Pura Dalem. Tari Rejang yang ditarikan oleh anak-anak dari keluarga *subak* tersebut bermakna sebagai ungkapan puji syukur mereka atas keberhasilan panen pertanian yang telah mereka peroleh. Penelitiaan yang berlokasi di Desa Busungbiu itu dilakukan menggunakan metode kualitatif, dianalisis dengan teori Simbol. Tari Rejang Renteng yang ditarikan dalam bentuk tari kelompok itu dibangun oleh ragam gerak lokomotif, ragam gerak berpindah yang mereka lakukan dengan gerakan berjalan pelan-pelan berbaris membentuk pola lantai mengelilingi *pelinggih* Ratu Manik Craki yang ada di dalam area Pura Dalem. Tari Rejang Renteng di Desa Busungbiu diiringi dengan *gamelan* Gong Kebyar, dan dipentaskan di depan *pelinggih* Ratu Manik Craki. Tari Rejang Renteng tersebut menggunakan tata rias

dan busana seperti tari Pendet pada umumnya, baik riasan kepala, muka, maupun busana berwarna putih kuning sebagai simbol kesucian.

Dengan menganalisa bentuk tari Rejang Renteng melalui video, peneliti dapat memperoleh gambaran dengan cara mengamati, mencatat dan menuangkan ke dalam bentuk tulisan, sehingga dapat memaksimalkan hasil perolehan data terutama yang tidak terjangkau oleh teknik observasi dan wawancara.

Daftar Pustaka

Djam'an. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Djayus, Nyoman. 1979. *Teori Tari Bali.* Denpasar: Kantor Pembinaan Kesenian Perwakilan Departemen P dan K Provinsi Bali.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Yudabakti dan Watra. 2007. *Filsafat Seni Sakral Dalam Kebudayaan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.

MENGANALISA GERAK TARI GANDRUNG

DI BANJAR SUWUNG BATAN KENDAL, KELURUHAN SESETAN, KOTA DENPASAR
MELALUI VIDEO DOKUMENTASI

Oleh
Ni Wayan Juli Artiningsih / NIM 201521039
Juliartiningsih@23gmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini secara umum adalah untuk menganalisis gerak Tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal, Kelurahan Sesetan, Kelurahan Sesetan, Kota Denpasar melalui video dokumentasi. Secara khusus tujuan penulisan ini adalah mengkaji ragam gerak tari Gandrung dan struktur gerak tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal. Penulisan ini secara metodologis menggunakan pendekatan kualitatif dengan beberapa Metode yaitu metode wawancara (*interview)* dan metode observasi (pengamatan).

Gandrung merupakan sebuah tari pergaulan yang ditarikan oleh seorang laki-laki yang merupakan lambang cinta kasih dan kerinduan. Tari Gandrung ini tidak menggunakan lakon dalam pementasannya. Komposisi tarinya berdasarkan salah satu tarian yang ada dalam tari Condong (Legong Keraton). Struktur gerak tari Gandrung di awali dengan bagian pertama (*pangelembar*), bagian kedua (*ibing-ibingan),* bagian ketiga (*pekaad).* Tarian ini memiliki kekhasan tersendiri yakni kesederhanaan gerakannya yang didominasi gerakan *nyilat, mekecos, ngotag, ngeleseh,* dan *ngliput kipas.* Keunikan yang menonjol terlihat pada bagian *ibing-ibingan* yakni penari tidak mencari *pengibing*, melainkan *pengibing* yang datang sendiri dan ikut serta menari. Karena, dari dulu hingga sekarang penari Gandrung tidak pernah keluar dari *kalangan* (arena pementasan) untuk mencari pasangan menari, (*ngibing*).

Kata Kunci : *Gandrung, gerak, struktur gerak*

MENGANALISA GERAK TARI GANDRUNG DI BANJAR SUWUNG BATAN KENDAL, KELURUHAN SESETAN, KOTA DENPASAR MELALUI VIDEO DOKUMENTASI

Oleh

Ni Wayan Juli Artiningsih / NIM 201521039
Juliartiningsih@23gmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

A. PENDAHULUAN

Bentuk gerak dalam tari Gandrung sangat sederhana dan tarian ini tidak memakai lakon. Pada dasarnya, gerak-gerak yang diungkapkan lebih berpijak pada gerak tari tradisi dan meniru bentuk Tari Palegongan. Jika dilihat dari perbendaharaan geraknya, nampak dua macam jenis gerak yaitu gerak murni dan gerak maknawi seperti *gerakan ngelier, ngotag, sledet, nyalud, ngepel, ngeliput* kipas, *ngekes, nyakup bawa, ulap-ulap, ngegol, ngeseh, nyeleog, agem* kanan dan kiri, *gandang-gandang, ngumbang, nyilat,* dan *mekecos.* Gerak-gerak tari tersebut disusun menjadi struktur gerak, sehingga hampir sama dengan pertunjukan *joged bumbung* yang biasanya diawali dengan bagian pertama (*Pangelembar)* dilanjutkan dengan bagian kedua (*ibing-ibingan),* dan yang terkahirbagian ketiga (*pekaad).* Beberapa unsur gerak diatas, merupakan gerak pokok yang biasa dilakukan dalam tari Gandrung.

Gandrung merupakan sebuah tari pergaulan yang sejenis dengan tari *Joged Bumbung* dan ditarikan oleh penari laki-laki yang berpakaian perempuan (Bandem, 1983: 76). Secaraumum kata Gandrungjikaditinjau dari segi etimologi memilikiarticintaataurindu. Katainimengandungmakna erotik dalam seni pertunjukan Gandrung di Bali. Gandrung menjadi lambangcintakasihdankerinduan, serta merupakan perlambangan kesuburan dan keselamatan. TariGandrungsudahadasejak lama di Bali yaitu diperkirakan sekitar pemulaan abad ke-19 padamasapemerintahan I Dewa Agung Anom di Puri Sukawati (Bandem, 1996: 62).

Diketahui bahwa Gandrung mulai langka di Bali, oleh sebab itu di hidupkan kembali setelah sempat redup selama berpuluh–puluh tahun lamanya. Tarian ini kini masih tersisa di Nusa Penida, Monang-maning, Tegalalang, Ketapian, dan Suwung Batan Kendal (Denpasar). Dari beberapa Gandrung yang telah disebutkan diatas,

salah satu Gandrung yang menarik untuk dikaji yaitu tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal, Kelurahan Sesetan, Kota Denpasar. Melalui video dokumentasi dapat membantu dan mempermudah dalam memahami ragam-ragan gerak yang terdapat dalam tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal, Kelurahan Sesetan, Kota Denpasar.

Video dokumentasi yang direkam pada acara Bali Mandara Mahalango, pada hari senin tanggal 10 Agustus 2015 bertempat di Kalangan Angsoka Taman Budaya (Art Center) Denpasar. Ada dua hal yang diperoleh dari menganalisa gerak tari Gandrung Batan Kendal melalui rekaman video yaitu, dampak positif dan negatifnya. Dampak negatif yang di dapatkan, seperti halnya kehilangan beberapa gerak akibat dari penonton yang tidak sengaja lewat dan menghalangi lensa kamera video saat tarian itu direkam. Kemudian dampak positifnya yaitu, rekaman video tersebut bisa menjadi pendokumentasian sebagai sebuah karya seni dan sangat perlu diperkenalkan kepada masyarakat luas agar masyarakat mengetahui tentang keberadaan sebuah pertunjukan yang ada di daerah lain lebih dikenal masyarakat. Bagi penulis mengamati video tari Gandrung Batan Kendal, mampu memberikan gambaran tentang tari Gandrung sehingga dapat mempelajari dan menganalisa gerak tarinya.

Gandrung memiliki hal-hal yang menarik untuk diteliti, alasannya karena banyak keunikan yang dimiliki dari tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal, seperti halnya tarian ini dilestarikan dan disakralkan di Pura Khyangan setempat setiap 210 hari sekali. Uniknya tari gandrung ini dibawakan oleh satu orang penari laki–laki yang belum menginjak dewasa atau akil baliq 10 s/d 11 tahun, dengan mengenakan busana wanita dan karakter yang dibawakan benar–benar menyerupai wanita. Keunikan lainnya terlihat pada saat pemilihan penari yang mesti berdasarkan restu dari *Ida Sesuhunan*, semacam seleksi alam.

Terdapat perbedaan pada tarian ini jika dibandingkan dengan tari *Joged Bumbung*, pada tarian ini penari tidak mencari *pengibing* melainkan *pengibing* yang datang sendiri dan ikut serta menari. Karena dari dulu sampai sekarang penari

Gandrung tidak diizinkan keluar dari *kalangan* (arena pementasan) untuk mencari pasangan (*pengibing)*. Instrumen pengiring tari Gandrung adalah *tingklik* atau *rindik*.

Sehubungan dengan adanya keunikan-keunikan maka menarik untuk diteliti tentang gerak tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal, Kelurahan Sesetan, Kota Denpasar. Masalah yang akan diteliti 1) Bagaimana gerak tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal, Kelurahan Sesetan, Kota Denpasar.

B. MATERI DAN METODE

Materi : Gerak Tari Gandrung Di Banjar Suwung Batan Kendal, Kelurahan Sesetan, Kota Denpasar.

Metode :

Dalam penulisan ini, menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan jawaban terkait yang akan diteliti. Metode tersebut yakni observasi untuk mengetahui lokasi penelitian dan narasumber/ informan kunci sebagai langkah awal sebelum melakukan penelitian lebih lanjut. Observasi juga dilakukan dengan mengamati video pementasan tari Gandrung pada situs web Youtube dan video yang direkam secara langsung oleh penulis pada saat pementasan Gandrung, dalam acara Bali Mandara tahun 2015 untuk menganalisis ragam geraknya.

Setelah menemukan narasumber, dilanjutkan dengan metode wawancara. Metode ini digunakan untuk memperoleh keterangan dari narasumber yang mengetahui tentang tari Gandrung di Suwung Batan Kendal dan ragam gerak.

C. PEMBAHASAN

a. Ragam Gerak Tari Gandrung

Gerak tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal sangat sederhana dan tarian ini tidak memakai lakon. Menganalisa ragam gerak tari Gandrung di Suwung Batan Kendal, digunakan teori analisa gerak. Menurut wawancara dengan I Nyoman Sarna, 11 November 2015 menjelaskan gerakan pada tari Gandrung Batan Kendal di

dapatkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Gerak tarinya dikomposisikan berdasarkan salah satu tarian yang ada dalam tari Condong (Legong Keraton). Jika dilihat dari perbendaharaan geraknya, nampak dua macam jenis gerak yaitu gerak murni dan gerak maknawi. .

1. Gerak murni

Gerak yang digarap untuk mendapatkan bentuk artistik dan tidak dimaksudkan untuk menggambarkan sesuatu. Dalam pengolahannya tidak mempertimbangkan suatu pengertian tertentu, yang dipentingkan faktor keindahan gerak.

2. Gerak maknawi

Gerak maknawi merupakan gerak yang telah diubah menjadi gerak indah yang bermakna dalam pengolahannya mengandung suatu pengertian atau maksud tertentu, disamping keindahannya. Gerak maknawi disebut juga gerak gestur, bersifat menirukan (imitatif dan mimitif).

a. Imitatif adalah gerak peniruan dari binatang dan alam.
b. Mimitif adalah gerak peniruan dari gerak-gerik manusia.

Pada tari Gandrung di Banjar Batan Kendal yang berlangsung kurang lebih selama satu jam digunakan gerak-gerak murni dan maknawi. Unsur-unsur gerak tari dalam anggota tubuh manusia terbagi menjadi empat yaitu kepala, badan, tangan, dan kaki. Masing-masing mempunyai gerak tersendiri yang berdiri sebagai unsur. Unsur-unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut : unsur kepala, unsur gerak badan, unsur gerak tangan, dan unsur gerak kaki.

Unsur Gerak Kepala :

- *Ngelier* : bagian sebelah mata di kecilkan serta di teruskan "kipekan" halus yang berlawanan dengan mata yang di kecilkan dan di kembalikan ke arah semula dengan sedikit mendelik dan di akhiri dengan *sledet* ke arah kipekan tadi (Bandem, 1983: 65).
- *Ngotag* : gerakan kepala ke kanan dan ke kiri dengan patah-

patah.

- *Sledet* : gerakan mata ke arah samping kanan dan kiri yang di sertai dengan gerakan dagu serta muka (Arini, 2012: 62).

Unsur Gerak Badan :

- *Ngegol* :gerakan menggoyangkan pinggul ke kiri dan kanan, disertai sikap badan agak merendah (Bandem, 1983: 58).
- *Ngeseh* : gerakan bahu yang diputar/digetarkan dengan cepat.
- *Nyeleog* : gerakan tangan dan badan secara bersamaan diolah seolah-olah mengikuti gerakan tangan yang *ngelog* atau menggeliuk ke kanan maupun ke kiri.
- *Agem* : sikap pokok dalam tari Bali yang tidak berubah-ubah (Bandem, 1983: 5).

Unsur Gerak Tangan :

- *Nyalud* : menggerakan tangan kanan dan kiri kebawah kemudian melipat keatas.
- *Ngepel* : pegangan kipas yang arahnya kesamping luar (Rai, 1978/1979: 11).
- *Ngeliput kipas* : pegangan kipas di ujung jari tangan (*nyungsung)* dengan gerakannya yang bernama *utul-utul*, yaitu pergelangan tangan di putar (Rai 1978/1979: 11).
- *Ngekes* : gerakan menggenggam kipas mengarah ke dalam yang di tekan ke dada.
- *Nyakup bawa* : posisi ibu jari tangan kanan bertemu dengan ibu jari telapak tangan kiri, sedangkan ke empat jari tangan kanan lainnya di tekuk. Namun pada tari ini di lakukan dengan tangan kanan memegang kipas

dan di letakkan pada telapak tangan kiri.

- *Ulap-ulap* : gerakan lengan agak menyiku dengan variasi gerak. Sementara itu kepala menoleh ke kiri atau ke kanan, seakan-akan memperhatikan sesuatu.

Unsur Gerak Kaki :

- *Gandang-gandang* : gerakan berjalan depan lambat-lambat, kaki kiri dan kanan maju bergantian. tangan kanan memegang kipas/*kepet*, tangan kiri memegang selendang (*wastra*).
- *Ngumbang* : gerakan berjalan yang di lakukan dengan badan sedikit merendah (*ngeed),* levelnya tidak berubah dan di sertai dengan gerakan kepala ke kiri dan ke kanan sesuai dengan hentakan kaki (Bandem. 1983: 109).
- *Nyilat* : gerakan tumit di putar ke dalam (kanan-kiri). Gerakan ini misalnya terjadi pada pergantian posisi ngagem (Rai, 1978/1979: 16).
- *Mekecos* : gerakan melompat ke samping kanan dan kiri, dapat pula serong depan dan belakang kanan atau kiri.

b. Susunan Gerak Tari Gandrung

1. Bagian Pertama (*Pangelembar)*

Sumber : www.google.com

Tahun : 2013

Bagian pertama biasa disebut dengan tari *gandrangan,* penari langsung berada di dalam *kalangan* (arena pementasan) dan ditempatkan duduk diatas kursi. Adapun gerakan pertama yang dilakukan penari yaitu :

- *Ngegol* gerakan ini nampak terlihat indah karena penari diikuti dengan tangan kanan memegang kipas dengan posisi *ngliput,* dan tangan kiri memegang selendang.
- *Nyalud* dengan menggerakan tangan kanan memegang kipas kedua tangan diarahkan ke bawah kemudian melipat keatas.
- *Gandang-gandang* gerakan berjalan depan lambat-lambat, kaki kiri dan kanan maju bergantian. Diawali terlebih dahulu dengan tayungan kaki kiri.
- *Nyilat,* kaki kiri disilang dan melangkah ke arah kanan, selanjutnya *agem* kanan, *sledet* kanan, *kipekan* ke pojok kiri
- *Ulap-ulap* ke arah pojok kiri, *nengok,* posisi tetap dengan *agem* kanan.
- Selanjutnya mengulang kembali gerakan yang sama dimulai dari gerakan *Gandang-gandang,* gerakan *nyilat,* kaki disilang yang didahului dengan langkahan kaki kanan, lalu *agem* kiri, *sledet* kiri, *kipekan* ke pojok kanan.
- *Ulap-ulap* ke pojok kiri, *nengok,* kembali *agem* kiri.

2. Bagian Kedua (*Ibing-ibingan*)

Sumber : www.google.com

Tahun : 2013

Bagian kedua merupakan bagian *pengibingan. Pengibangan* berasal dari kata *ngibing* yang berarti menari bersama (antara penari Gandrung dengan penonton). Penari dominan melakukan gerakan seperti bagian pertama tarian, adapun gerakan yang dilakukan yaitu:

- *Ngumbang* gerakan berjalan yang dilakukan dengan badan sedikit merendah (*ngeed),* levelnya tidak berubah dan di sertai dengan gerakan kepala ke kiri dan ke kanan sesuai dengan hentakan kaki
- *Ngegol* dengan tangan kanan memegang kipas dengan posisi *ngliput,* dan tangan kiri memegang selendang.
- *Gandang-gandang* gerakan berjalan depan lambat-lambat, kaki kiri dan kanan maju bergantian. Diawali terlebih dahulu dengan tayungan kaki kiri.
- *Agem* kanan atau kiri
- *Sledet* kanan atau kiri
- *Ulap-ulap*

Ada beberapa ciri khas gerak yang dimiliki pada tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal, yang terlihat pada bagian II (*ibing-ibingan)* yaitu :

- *Ngeseh* gerakan bahu yang diputar/digetarkan dengan cepat. Gerakan ini merupakan salah satu ciri khas yang dimiliki pada tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal. Mengikuti alunan musik gamelan Gandrung, gerak ini dilakukan sesuai kebutuhannya.
- *Mekecos* gerakan melompat ke samping kanan dan kiri, dapat pula serong depan dan belakang kanan atau kiri.

- *Ngotag* gerakan yang dilakukan oleh penari dengan kepala ke kanan danke kiri disertai patah- patah. Gerakan ini dilakukan berpasangan seperti adegan orang yang sedang mencium.
- *Nyilat* gerakan yang dilakukan oleh penari dengan gerakan tumit diputar ke dalam (kanan-kiri). Gerakan ini misalnya terjadi pada pergantian posisi ngagem ditambahkan dengan kaki disilang dengan melangkah ke arah sampaing kanan atau kiri.
- *Ngeliput kipas*gerakan yang dilakukan oleh penari dengan pegangan kipas di ujung jari tangan (*nyungsung)* dengan gerakannya yang bernama *utul-utul,* yaitu pergelangan tangan di putar.

Keunikan yang menonjol pada tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal yaitu mengajak penonton ikut serta menari bersama atau *ngibing.* Terdapat perbedaan pada tarian ini jika dibandingkan dengan tari *Joged Bumbung,* pada tarian ini tidak mencari *pengibing,* melainkan *pengibing* yang datang sendiri dan ikut serta menari. Dari dulu sampai sekarang penari Gandrung tidak pernah keluar dari *kalangan* (arena pementasan) untuk mencari pasangan menari, (*ngibing*). Pada tarian ini, antara penari dengan pengibing harus ada jarak yang memisahka, karena penari tidak boleh bersentuhan langsung dengan pengibing. Hal ini dilakukan karena tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal merupakan sebuah tari sakral, sehingga nilai kesakralannya perlu dijaga. Hal diatas merupakan salah satu keindahan yang nampak pada penampilan tari Gandrung batan Kendal.

3. Bagian Ketiga (*Pakaad*)

Sumber : www.google.com

Tahun : 2013

Bagian ini merupakan akhir dari pementasan tari Gandrung Suwung Batan Kendal, adapun gerakannya adalah :

- *Nyeleog* ke kanan dan ke kiri dengan gerakan tangan dan badan secara bersamaan diolah seolah-olah mengikuti gerakan tangan *nyeleog* atau menggeliuk ke kanan maupun ke kiri.
- *Nyakup bawa* pada tari ini di lakukan dengan tangan kanan memegang kipas dan di letakkan pada telapak tangan kiri.

Dalam menilai keindahan tarian ini, dikaji melalui tiga unsur estetik mendasar yang ada pada setiap karya seni yakni keutuhan/kebersamaan (*unity*), penonjolan/penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*). Dilihat dari unsur keutuhan/ kebersamaan (*unity*) dalam tari Gandrung Batan Kendal dapat dilihat dari struktur gerak dan durasi waktunya. Dari bagian pertama (*Pangelembar*) dan bagian kedua (*Ibing-ibingan*), menjadikan tarian ini memiliki porsi yang sesuai antara bagian satu dengan lainnya dan disajikan secara utuh.

Penonjolan dimaksudkan untuk mengarahkan perhatian penonton atau penikmat seni pada hal-hal tertentu yang dianggap lebih penting dari hal lainnya dalam karya seni tersebut (DJelantik, 2004: 44). Dilihat dari unsur penonjolan/penekanan (*dominance*), tarian ini lebih menonjolkan pada kesederhanaan gerak dan etika sebagai sebuah tari hiburan dan sakral. Etika dalam seni pertunjukan juga masih terjaga sebagai wujud penghormatan.

Rasa keseimbangan dalam setiap karya seni dapat dicapai dengan pola simetri (*symmethic balance*) yang memberikan keseimbangan antara kanan dan kiri, dan dapat juga dengan (*asymmethic balance*) yakni kekuatan keseimbangan yang diperoleh meskipun unsur tersebut tidak memiliki takaran yang sama (Djelantik, 2004: 46-47). Dalam tarian ini, keseimbangan dapat dilihat dari struktur geraknya yang terdapat bagian kanan dan kiri, pola lantainya yang dibuat simetris seperti berjajar menghadap ke depan dan belakang, serta asimetris yang saling berhadapan dan membelakangi.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

Adanya video dokumetasi mengenai tari Gandrung khususnya tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal, dapat mempermudah dan membantu memahami gerak-gerak yang digunakan tarian tersebut, sehingga dapat menganalisa dan mempelajari ragam gerak tarinya. Gerak-gerak yang diungkapkan lebih berpijak pada gerak tari tradisi dan meniru bentuk Tari Palegongan. Jika dilihat dari perbendaharaan geraknya, nampak dua macam jenis gerak yaitu gerak murni dan gerak maknawi seperti *gerakan ngelier, ngotag, sledet, nyalud, ngepel, ngeliput* kipas, *ngekes, nyakup bawa, ulap-ulap, ngegol, ngeseh, nyeleog, agem* kanan dan kiri, *gandang-gandang, ngumbang, nyilat,* dan *mekecos.*Gerak-gerak tari Gandrung tersebut ditampilkan sesuai dengan struktur pertunjukannya yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pertama (*pangelembar),* dan dilanjutkan dengan bagian kedua (*ibing-ibingan),* Bagian ketiga *(pakaad).* Tarian ini memiliki ciri khas gerak tersendiri yang terlihat pada bagian *ibing-ibingan*, yakni gerakan *mekecos, ngeseh, ngotag, nyilat*, dan *ngeliput kipas*.

E. SARAN

Melalui video dokumetasi tari Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal diharapkan mampu memperkenalkan kepada masyarakat luas agar masyarakat

mengetahui tentang keberadaan sebuah pertunjukan yang ada di daerah lain lebih dikenal masyarakat. Bagi penulis mengamati video tari Gandrung Batan Kendal, mampu memberikan gambaran tentang tari Gandrung sehingga dapat mempelajari dan menganalisa gerak tarinya.

F. DAFTAR SUMBER

Arini, Ni Ketut. *TeknikTari Bali*. Denpasar :YayasanTari Bali Warini, 2012.

Bandem, I Made. *Ensiklopedi Tari Bali.* Denpasar: ASTI Denpasar,1983.

_____ ; dkk. *GerakTari Bali.* Denpasar : ASTI Denpasar,1983.

_____. *Evolusi Tari Bali.* Yogyakarta: Kanisius,1996.

Dibia, I Wayan. *Gambelan Gandrung di Tegenungan Desa Kemenuh* Sebuah Laporan Penelitian. Denpasar, ASTI,1984.

Dibia, I Wayan. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia,1999.

Djelantik, A.A.M. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika.* Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar, 1990.

Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia bekerjasama dengan Arti,2004 (1999).

Edi, Sedyawati. *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda, 2006.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,1989.

Piaget , Jean. *Strukturalisme.* Terj. Hermoyo. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1995.

Puspito, Peni. *Damarwulan Seni Pertunjukan Rakyat di Provinsi Jawa Timur Diakhir abad Ke-20,* 1998.

Rai S, I Wayan ;dkk. *Mengenal Beberapa Sikap atau Gerak dalam*

Tari Bali. Denpasar : Sub. Proyek ASTI Denpasar, 1978/1979.

Yaningsih Sri dkk. *Tari Gandrung Lombok.* Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Jakarta. Direktorat Jendral Kebudayaan. Departemen Pendidikan Dan Budaya, 1993/1994.

- **Sumber Lisan**

Wawancara dengan Bapak I Nyoman Sarna, (11 November 2015) selaku Kepala Lingkungan Banjar Suwung Batan Kendal, Bapak I Wayan Budra (20 November 2015) selaku penabuh Gandrung yang hingga kini masih aktif dalam *sekehe* Gandrung di Suwung Batan Kendal, dan I Made Putra Dharmana (7 Desember 2015) selaku penari Gandrung Banjar Suwung Batan Kendal, Kelurahan Sesetan, Kota Denpasar.

- **Sumber Diskografi**

Adapun sumber-sumber diskografi yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Video pertunjukan Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal yang direkam pada acara Bali Mandara Mahalango 10 Agustus 2015 tepatnya di Kalangan Angsoka Taman Budaya Art Center.
- Video pertunjukan Gandrung di Banjar Suwung Batan Kendal melalui media sosial (youtube) 6 Desember 2015.
- Satu buah video tari Gandrung yaitu Eka Budaya Banjar Ketapian Kelod-Badung (Bali Record Indonesia, No. 592).

ABSTRAK

KEUNIKAN RAGAM GERAK TARI BAPANG BARONG KET BONGKASA OLEH I NYOMAN MULIANA

DI DESA BONGKASA

I PUTU DEDIK SUTYANA

NIM : 201521042

Tari Barong Ket Bongkasa oleh I Nyoman Muliana adalah tarian yang menggambarkan seekor singa yang di tarikan oleh dua orang penari di bagian depan dan belakang yang menjadi satu kesatuan di dalam pementasannya, Tari Barong Ket merupakan perpaduan dari budaya Budha (Cina) dengan budaya Hindu(Bali), Tari Barong Ket merupakan tari *bebali* yang di pentaskan di Pura-Pura yang ada di Bali pada khususnya. Adapun style Tari Bapang Barong Bongkasa yang di tarikan oleh I Nyoman Muliana memiliki ciri khas gerak yang di sampaikan dalam penampilannya seperti pada pepeson biasanya menarikan barong dengan posisi *nyimbar* dengan setengah keranjang barong di turunkan, pada bagian ini juga terdapat gerakan *Seledet Godel* dimana dalam gerakannya seperti menirukan gerakan kepala anak sapi yang sedang di ganggu oleh lalat,berikut terdapat gerakan *nyaplok Buyung* pada saat gerakan *ngalih pajeng* gerakan ini seperti gerakan seperti singa sedang menangkap lalat, gerakan *nyogroh Buyung* merupakan seperti menyerupai menghampiri lalat dengan posisi maju demi sedikit seperti menghampiri lalat, terdapat jugagerakan kaki yang bersamaan dengan gerakan tangan pada punggalan yang menjadi ciri khas Tari Barong Bongkasa oleh Nyoman Muliana dalam beberapa gerakannya terdapat sebuah ciri khas yang sangat mendasar dalam menarikan barong yaitu di setiap gerakan Barong Bongkasa menggunakan tenaga yang lebih banyak di keluarkan karena dominan dari gerakannya berenergik dari pada style Tari Bapang Barong umumnya.

Latar Belakang

Barong merupakan salah satu tari *bebali* yang sangat angker di Bali dan diduga merupakan peninggalankebudayaan Pra Hindu. Kata Barong berasal dari kata *bahrwang* yang berarti binatang beruang. Beruang tidak di jumpai di Bali, tetapi merupakan binatang mythology yang mempunyai kekuatan gaib, dianggap sebagai pelindung masyarakat(Bandem 1983:29). Barong merupakan perpaduan antara kebudayaan Hindu dengan Bali Kuna khususnya kebudayaan Hindu bercorak Budha, karena tapel-tapel seperti itu juga tedapat pada Negara-negara penganut Budha seperti Jepang dan Cina. Barong di anggap sebagai pelindung dari masyarakat Bali, yang mana ia mempunyai kekuatan ilmu putih. Adapun jenis-jenis Barong yang terdapat di Bali seperti *Barong Ket, Barong Macan, Barong Bangkal, Barong Landung, Barong Asu, Barong Gajah, Barong Lembu* dan lain-lainnya.

Barong Ket terkenal juga sebagai *Banaspati Raja* (Raja Hutan). Rupanya mempunyai bentuk kombinasi dari Singa dan Macan, bulu-bulu Barong ket secara umum biasanya terbuat dari daun brasok atau ijuk yang di haluskan dan di keringkan namun terdapat juga yang terbuat dari bulu burung Bangau, bulu burung Goak, bulu Ayam. Hiasan di *punggalan* atau *tapel* memakai *Sekartaji* yang di buat dari kulit yang di ukir, badan dari Barong yang di samping-sampingnya di hiasi dengan ukiran *Apidara,* demikian juga ekornya yang di hiasi dengan ukiran yang di buat dengan kulit sapi, kemudian ukiran-ukiran tersebut di lapisi *Prada* yang di pulas dan di hiasi

kaca-kaca, bagian badan Barong di buat dengan anyaman keranjang yang di lapisi kayu rotan di samping-sampingnya.

Tari Barong Ket memiliki bagian-bagian di setiap gerakan, pada umumnya pembabakan dari Tari Barong Ket, *pepeson, condong, goak macok, pengawak, pelayon, ngomang*. Dalam Tari Barong memiliki ciri khas dalam menarikannya menurut I Nyoman Muliana ada beberapa style atau gaya, Tari Bapang Barong style Jempai dalam tariannya pada umumnya memiliki pembabakan yang sama namun memiliki ciri khas pada saat pengawak menarikan kipas dengan kaki dan memiliki cara tersendiri untuk memainkan punggalan barong sehingga menjadi ciri khas dalam tarian Barong style Jempai, Tari Bapang Barong Bongkasa memiliki ciri khas dalam menggunakan tenaga pada saat menarikannya sehingga dalam menarikan Barong style Bongkasa harus memiliki tenaga yang besar, pada saat *pepeson* posisi Barong *nyimbar* dengan gerakan *matetayogan* sehingga memiliki kesan gagah pada saat Barong di tarikan, bagian *pelayon* memiliki ciri khas dalam gambelan dan gerakannya yang lebih lues, dan berpatok pada *gending* yang menjadi ciri khas dalam Tarian Bapang Barong Bongkasa, pada bagian *condong* harus menarikannya dengan lues dengan berpatokan pada *gending*. Menurut Cokorde Raka Tisnu Bapang Barong style Singapadu memiliki ciri khas di bagian gending playon namun berbeda dengan pelayon Bapang Barong style Bongkasa, dalam gerakan tari barong ket style singapadu lebih terikat dengan pakem gerak yang mengenai etika, estetika dan logika dan Barong style singapadu memiliki ciri khas dalam bentuk tapel yang sering di

bilang *punggalan* menyerupai binatang Tokek pada saat punggalan di buka mulutnya, dan pada saat *nyimbar* terlihat tersenyum.

Dari beberapa penjelasan dari bentuk Barong yang sudah di jelaskan style masing-masing, penulis tertarik untuk mengkaji bentuk dari Tari Bapang Barong style Bongkasa karena memiliki banyak keunikan dan penulis menekuni untuk tetap melestarikannya dan penulis mempelajari style tersebut kepada bapak I Nyoman Muliana, beliau mengajarkan secara detail dari setiap gerak-gerakan yang di berikan terkait dengan Bapang Barong style Bongkasa, di dalam tarianya mengatur pola nafas sangat yang dapat menyatu dan Barong terkesan hidup dalam belajar Bapang Barong begitu juga dengan property Barong sehingga dapat menyatu dalam menarikan Barong demikian penjelasan I Nyoman Muliana tentang Tari Bapang Barong Bongkasa.

Dari uraian di atas dalam perkembangan teknologi jaman sekarang perlu adanya pengembangan di dalam proses pembelajaran yang dimana berkembang bagaimana cara untuk dapat belajar tari Barong Ket tanpa harus datang ke tempat seseorang yang ahli dalam bidang Barong dan ada beberapa cara belajar lewat VCD. VCD merupakan sebuah perangkat elektronika yang mampu mengubah atau mengkonversikan data yang disimpan dalam alat penyimpanan(CD,DVD,Flashdisk) menjadi output yang berupa sinyal Audio dan Video.Video CD (disingkat VCD, dan juga dikenal sebagai Lihat CD, Compact Disc video digital) adalah sebuah format digital standar untuk menyimpan video pada CompactDisc.Dan dalam proses

pembelajaran lewat dapat memudahkan untuk belajar Tari Barong Ket Oleh Nyoman Muliana.

MASALAH

- Bagaimana ragam gerak Tari Bapang Barong Bongkasa oleh Nyoman Muliana yang akan di angkat dalam media VCD ?

TUJUAN

- Agar dapat di pelajari oleh kalangan umum dan mengetahui bagaimana Style gerak dari Tari Bapang Barong Bongkasa oleh Nyoman Muliana lewat VCD.

MATERI .

Materi dalam tari barong ini di angkat dari rangkaian gerak mengetahui gerak apa saja yang menjadi ciri khas dari Tari Bapang Barong Bongkasa oleh Nyoman Muliana sehingga dari materi yang di kumpulkan memerlukan metode yang di pakai untuk mengkaji bahan.

METODE.

Adapun Pendekatan Penelitian yang di lakukan dalam meneliti Tari Bapang Barong Ket Bongkasa menggunakan pendekatan kualitatif, dengan mempertimbang-timbangkan sebagai berikut.

1.) Sumber Data dalam penelitian Tari Bapang Barong Ket Bongkasa merupakan warisan leluhur yang di turunkan ke cucunya yaitu I Nyoman Muliana dan menjadi ciri khas dari tariannya.
2.) Peneliti sebagai instrument penelitian, secara langsung mengadakan pengamatan, wawancara, dan pencatatandi lapangan.
3.) Data-data yang di kumpulkan bersifat deskriptif, tidak menggunakan angka-angka atau statistic

Metode Wawancara Mendalam.

Wawancara mendalam adalah suatu percakapan bermakna yang di lakukan antara dua orang atau lebih yang di arahkan oleh salah seorang dengan tujuan untuk mengetahui pendapat, presepsi, perasaan, pengetahuan dan pengalamanserta penginderaan seseorang(Nasution, 1998). Adapun tahapan-tahapan wawancara meliputi: menentukan siapa yang diwawancarai, mempersiapkan wawancara, gerakan awal, melakukan wawancara dan memelihara agar wawancara produktif dan menghentikan wawancara dan memperoleh rangkuman hasil wawancara.

Metode Observasi Partisipan.

Merupakan cara untuk mengamati suatu kegiatan yang sedang berlangsung (sonhadji, 1994). Dengan metode ini di harapkan dapat memperoleh data secara komprehnsif, sebab metode partisipan menuntut seorang peneliti melibatkan diri sebagai orang dalam pada situasi sosial (faisal, 1990).

Angket.

Angket (kuisioner) merupakan daftar pertanyaan yang harus di jawab atau daftar isian yang harus diisi oleh sejumlah subyek dan berdasarkan atas jawaban atau isian itu, peneliti mengambil kesimpulan mengenai subyek yang di teliti(Soemadi Soeryabrata, 1976:16).

PEMBAHASAN

Tari Bapang Barong Bongkasa yang di tekuni oleh I Nyoman Muliana memiliki ciri khas di dalam gerak-geraknya sehingga sangat beda dengan tarian Barong di daerah lainnya, beberapa ragam gerak yang menjadi ciri khas dari Tarian Bapang Barong Bongkasa oleh I Nyoman Muliana yang terdiri dari *pepeson, condong, goak macok, pengawak, pelayon. Ngomang.* Menurut I Nyoman Mulianaciri khas dari *pepeson* Tari Bapang Barong Bongkasa *nyimbar* dengan posisi setengah kemudian di lanjutkan matetayogan agung yang menjadi ciri khas gerak I Nyoman Muliana, pemahaman tentang makna dari pepeson Bapang Barong Bongkasa, Barong keluar dengan kegagahannya seperti raja singa yang siap memangsa sehingga banyak gerak-gerakan yang menyerupai singa seperti terdapat dalam gerakan *nyeledet,* namun juga terdapat *seledet godel* dimana dalam gerakan ini menyerupai gerakan kepala anak sapi yang sedang di ganggu telinganya oleh lalat dan gerakan ini menjadi ciri khas dari I Nyoman Muliana, dalam permainan *seledet godel* memerlukan tenaga yang kuat pada tangan karena harus mengunci otot-otot pada pergelangan tangan, kemudian yang menjadi ciri khas selanjutnya pada saat *ngopak lantang* property Barong harus di kibaskan dengan tenaga yang lumayan besar, dengan memegang erat *punggalan* yang menempel di perut kemudian di gerakan bersamaan dengan badan, terdapat makna dalam gerakan ini mengikuti rasa dari alunan dari ombak yang besar kemudian menjadi kecil. Bagian *condong* I Nyoman Muliana mengungkapkan tentang bagaimana menarikan Barong dengan

lembut namun tegas dalam memainkan *punggalan* pada saat *nyeledet* pada posisi Barong *nyimbar*, kecepatan kaki pada saat *malpal* seperti gerakan kaki *condong* dalam tarian Legong Kraton, Bagian *Goak Macok* menurut I Nyoman Muliana memeberi kesan binatang Singa yang sedang di rebut lalat kemudian marah, dalam gerakan ini yang menjadi ciri khasnya adalah membunyikan *punggalan* dengan satu tangan memegang bulu dari Barong dan dan tangan satunya memegang *punggalan* , sehingga membutuhkan tenaga yang besar dan keahlian khusus dalam meanrikannya. Bagian pengawak sama dengan dengan pengawak seperti biasanya tari Bapang Barong dalam *gending* instrument yang di gunakan, namun dalam *pengawak* Barong style Bongkasa mempunyai transisi *gending* ke *gendingpelayon* dalam gerakan tak banyak yang berbeda dengan gerakan *pengawak* Barong pada umumnya namun terdapat sebuah ciri khas pada gerakan *pelayon* terdapat gerakan yang di atur oleh tempo music yang terikat dengan setiap gerak-gerakan pada bagian ini, pada saat duduk *punggalan* Barong harus seperti bernafas gerkan ini harus di seimbangkan dengan gerakan badan yang maju-mundur, gerakan *meklies* juga menjadi identitas dari gerakan Barong I Nyoman Muliana pada bagian *playon* kemudian di lanjutkan dengan *gending* transisi ke bagian *ngomang* dalam gerakan ini I Nyoman Muliana menjelaskan beberapa gerakan *ngalih pajeng* dengan *punggalan* Barong yang di mainkan seperti Singa yang akan menerkam mangsanya gerakan ini juga menjadi ciri khas dari I Nyoman Muliana, mempelajari dari alam kemudian di tuangkan ke dalam gerak adalah suatui maha karya yang adi luhur sehingga membentuk suatu pengukuhan tentang suatu hasil karya seni tari.

Dalam penggunaan iringan Tari Bapang Barong Bongkasa dapat di mainkan dengan instrument *Gong Kebyar, Semarpegulingan, Angklung, Gong Semaradhana*, dalam pada pepeson I Nyoman Muliana menjelaskan biasa di gunakan dengan gending *patopengan* karena menambah kesan keagungan dari Tari Barong pada saat keluar dengan posisi Barong *nyimbar* setengah yang menjadi ciri khas Tari Bapang Barong Bongkasa dan juga menjadi ciri khas yang di turunkan pada I Nyoman Muliana sebagai penari Barong di daerah Bongkasa.

Dalam pembelajaran tari Bapang Barong Ket Style Bongkasa oleh I Nyoman Muliana dengan media VCD akan di rekam melalui handycam yaitu alat perekam gambar, yang dimana nantinya akan mengambil gambar dari gerak yang menjadi ciri khas dari tari Bapang Barong Bongkasa yang di tarikan oleh I Nyoman Muliana, dan dalam proses tersebut akan menggunakan tehnik-tehnik media audio visual yang di rekrut untuk bekerja sama dalam hal merekam dari video tersebut, merekam gerak yang di lakukan detail saat pengambilan gambar dan membagi bagian dari pembabakan dari setiap pembebelajaran, sehingga seseorang yang belajar tari barong melalu media VCD dapat detail mempelajarinya.

KESIMPULAN

Barong berasal dari kata *Bahrwang* yang bearti binatang Beruang walaupun di Bali tidak ada beruang namun menjadi mythology dari Masyarakat di Bali maka di percayai dapat melindungi masyarakat Bali, Barong merupakan salah satu tari *bebali* yang sangat angker keberadaannya karena di *sungsung* di Pura-pura yang ada di Bali. Barong merupakan percampuran budaya Cina dan budaya Bali kuno, khusunya kebudayaan hindu yang bercorak Budha. Tari Barong Ket memiliki banyak style di daerah masing-masing dan penulis tertarik menulis tentang Tari Bapang Barong Bongkasa oleh I Nyoman Muliana karena memilki ciri khas di dalam gerak dan cara memainkan Barong, terdapat sebuah keunikan di dalamnya karena beda dengan Tari Bapang Barong di daerah lainnya keunikan tersebut terdapat dalam gerakan *nyimbar setengah, nyeledet godel, meklies, malpal condong, matetayogan agung,* namun di kombinasikan dengan gerakan Barong pada umumnya, Tari Bapang Bongkasa dapat di iringi dengan gambelan apapun karena bersifat flexsible. Dan dari pembelajaran agar dapat mengetahui tarian tersebut dan mempelajarinya kini perlu untuk mentransfer ke dalam media elektronik sesuai perkembangan jaman, seperti pembelajaran tari Bapang Barong Ket oleh I Nyoman Muliana yang dapat di pelajari nantinya lewat media VCD.

DAFTAR PUSTAKA

Bandem, I Made.2004 *Kaja dan Kelod tarian Bali dalam Transisi*.Jogjakarta. Badan Penerbit ISI Jogjakarta.

Bandem, I Made.1983 *Ensiklopedi Tari Bali.* Denoasar. Percetakan PT Bali Post.

DAFTAR INFORMAN.

Nama	: I Nyoman Muliana
Tempat tanggal lahir	: Badung,7 juli 1970
Usia	: 49 tahun
Status	: Informan Kunci
Pekrjaan	: Wiraswasta
Alamat	: Br Tanggayuda, kecamatan Bongkasa,kabupaten Badung.

Mengenal Tari Legong kreasi Shang Hyang Dedari di Puri Saren Ubud melalui Media Youtube

I Kadek Agus Sujiro Putra
201521044

Abstrak

Sejak awal tahun 1960-an, pariwisata mulai dikenal oleh masyarakat Bali. Seiring dengan perkembangan jaman, pariwisata mengalami kemajuan dengan pesat di beberapa daerah di Bali, salah satunya di Desa Ubud, Gianyar. Di era modern, hal hal yang berbau teknologi baik itu media rekam (video) sangat mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. baik itu teoritis maupun praktik. Salah satunya adalah kemudahan dalam mempelajari seni tari melalui media Youtube. *Sanghyang dedari* ditarikan oleh dua orang wanita yang belum mengalami akhil balik dan masih dianggap suci. Lebih lanjut Dibia mengatakan bahwa dalam pertunjukan tari *sanghyang* ada tiga tahap dalam penyelenggaraan tari *Sanghyang*, yaitu upacara *nusdus* (penyucian terhadap penari sebelum menarikan dengan cara diasapi), *mesolah* (penari yang sudah dimasuki roh kemudian mulai menari dengan tidak sadarkan diri, *ngalinggihan* (mengembalikan kesadaran penari dan melepaskan roh yang merasuki penari agar kembali keasalnya).

Kehadiran pariwisata menyebabkan motivasi kreatif penciptaan seni untuk menciptakan pertunjukan yang terinspirasi dari sebuah tari yang bersifat sakral kini menjadi tari sekuler. Salah satu tarian yang terinspirasi dari tarian sakral adalah tari Legong Kreasi Sanghyang Dedari yang kini sebagai sajian wisata di Puri Saren Ubud. Penyajian tari, struktur serta bentuk yang ada pada tari Sanghyang Dedari tersebut merupakan tiruan dari pada aslinya, agar dapat dipertunjukkan untuk sebuah sajian wisata di Ubud. Melihat minat para wisatawan yang tertarik pada seni tari dan musik yang pada umumnya untuk mengiringi suatu upacara ritual didalam masyarakat, kini masyarakat Ubud memilih kesenian sebagai wujud untuk promosi pariwisata. Salah satu tari yang masih berkembang dengan baik sampai saat ini adalah tari *legong*.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi yang semakin canggih membuat masyarakat cenderung mengikuti arus teknologi informasi. Salah satunya adalah media sosial yaitu youtube yang sangat mudah diakses oleh siapapun melalui smarthphone, laptop, computer, ipad. Cara menggunakannya pun sangat mudah.

Kata Kunci : Tari Legong kreasi Shang Hyang Dedari, Media Youtube.

Tema

Menggali Seni Tradisi dalam Digiculture

Pendahuluan

Sejak awal tahun 1960-an, pariwisata mulai dikenal oleh masyarakat Bali (Pendit.2002:2). Seiring dengan perkembangan jaman, pariwisata mengalami kemajuan dengan pesat di beberapa daerah di Bali, salah satunya di Desa Ubud, Gianyar. Hal tersebut bisa dilihat dari meningkatnya pendapatan masyarakat setempat. Banyaknya wisatawan yang berkunjung memberikan beberapa peluang untuk memperoleh keuntungan.

Di era modern ini, hal hal yang berbau teknologi baik itu media rekam (video) sangat mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. baik itu teoritis maupun praktik. Salah satunya adalah kemudahan dalam mengenal seni tari melalui media Youtube. Youtube merupakan sarana berbagi informasi dalam bentuk video yang dapat diunggah, ditonton dan diapresiasi melalui komentar. Salah satunya adalah video Tari Legong Kreasi Shang Hyang Dedari yang dipentaskan di Puri Saren Ubud dengan mudah dapat ditonton dan di pelajari oleh siapapun yang ingin mengetahui tarian ini.

Sanghyang dedari ditarikan oleh dua orang wanita yang belum mengalami akhil balik dan masih dianggap suci. Lebih lanjut Dibia mengatakan bahwa dalam pertunjukan tari *sanghyang* ada tiga tahap dalam penyelenggaraan tari *Sanghyang*, yaitu upacara *nusdus* (penyucian terhadap penari sebelum menarikan dengan cara diasapi), *mesolah* (penari yang sudah dimasuki roh kemudian mulai menari dengan tidak sadarkan diri, *ngalinggihan* (mengembalikan kesadaran penari dan melepaskan roh yang merasuki penari agar kembali keasalnya) (Dibia. 1999 : 22). Sajian seni pertunjukan tari Legong Kreasi Sanghyang Dedari sebagai sajian wisata di Puri Saren Ubud yang terinspirasi dari tari *sanghyang*, dimana tarian ini sangat menarik, dapat dilihat dari prosesi pertunjukannya menirukan dari tarian yang aslinya seperti adanya prosesi *penusdusan, mesolahdan ngeluhur,* Menurut Soedarsono cirri khas dari seni pertunjukan wisata adalah tiruan dari aslinya serta menanggalkan nilai-nilai sakral, magis, dan simboliknya (Soedarsono,1999:33) Hal ini terjadi pada tari Legong Kreasi Sanghyang Dedari yang merupakan salah satu sajian wisata di Puri Saren Ubud.

Pembahasan

Kehadiran pariwisata menyebabkan motivasi kreatif penciptaan seni untuk menciptakan pertunjukan yang terinspirasi dari sebuah tari yang bersifat sakral kini menjadi tari sekuler. Salah satu tarian yang terinspirasi dari tarian sakral adalah tari Legong Kreasi Sanghyang Dedari yang kini sebagai sajian wisata di Puri Saren Ubud. Penyajian tari, struktur serta bentuk yang ada pada tari Sanghyang Dedari tersebut

merupakan tiruan dari pada aslinya, agar dapat dipertunjukkan untuk sebuah sajian wisata di Ubud.

Melihat minat para wisatawan yang tertarik pada seni tari dan musik yang pada umumnya untuk mengiringi suatu upacara ritual didalam masyarakat, kini masyarakat Ubud memilih kesenian sebagai wujud untuk promosi pariwisata. Salah satu tari yang masih berkembang dengan baik sampai saat ini adalah tari *legong*. Tari Legong Kreasi tidak terlepas dari nuansa tari tradisi dalam masyarakat. Oleh karena itu membuat para seniman seni tari menciptakan sebuah sajian pertunjukan untuk memperkenalkan kesenian, melalui kesenian kita menganjurkan sesuatu yang bisa diperoleh pada saat menonton seni pertunjukan dan bisa bermanfaat kepada sang pengamat. (Djelantik,1990:47)

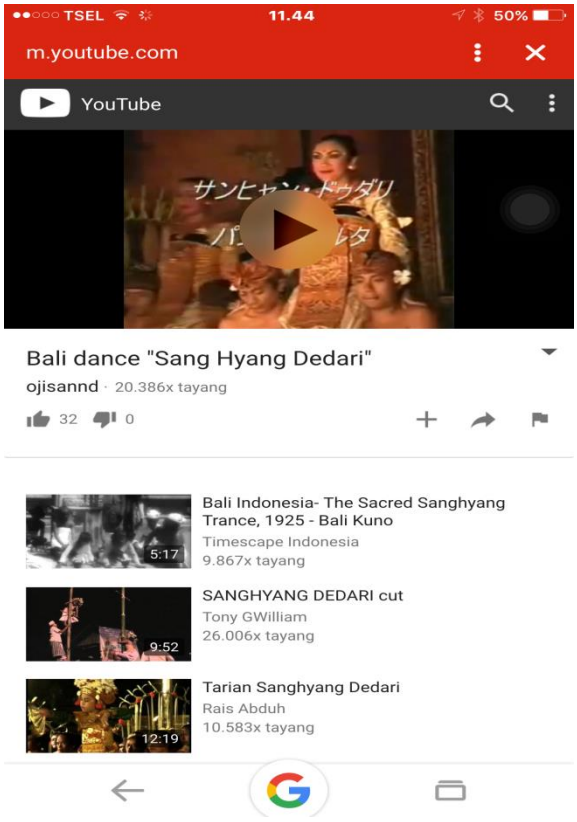
Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi yang semakin canggih membuat masyarakat cenderung mengikuti arus teknologi informasi. Salah satunya adalah media sosial yaitu youtube yang sangat mudah diakses oleh siapapun melalui smarthphone, laptop, computer, *gadget* dan barang canggih lainnya. Cara menggunakannya pun sangat mudah. Banyak orang tertarik menggunakan media social youtube untuk mencari dan mengunggah video yang mereka inginkan. Disini penulis ingin mengungkap peranan media social youtube, YouTube adalah situs web yang menyediakan berbagai macam video mulai dari *video clip* sampai film, serta video-video yang dibuat oleh pengguna YouTube sendiri. Tidak sedikit orang-orang menjadi terkenal hanya dengan *upload* video mereka di YouTube . YouTube

merupakan salah satu penyedia layanan video terbesar saat ini, yang dapat di *upload* secara gratis (Winarno,2013:3). dalam mengetahui seni tradisi Bali, secara spesifik seni yang dimaksud adalah seni tari legong kreasi Sang hyang dedari yang dipentaskan di Puri Saren Ubud Gianyar sebagai tontonan wisata. Tarian ini diciptakan oleh Bapak I Nyoman Cerita, seorang tokoh seniman akademik lulusan Institut Seni Indonesia Denpasar. Tari Legong Shang Hyang Dedari juga sangat mudah di cari di media youtube. Oleh karenanya, banyak orang yang ingin mengetahui dan belajar tari legong shayng hyang dedari dan mencari tarian tersebut di media social youtube.

Mengingat tidak adanya CD khusus yang menampilkan tarian Legong Shang Hyang Dedari, maka orang-orang melihat/mencari tarian ini di youtube. Namun ada beberapa hal positif dan negative yang terdapat pada rekaman tari legong shang hyang dedari yang diunggah di media social youtube, diantaranya adalah kurang detailnya tahapan-tahapan atau struktur tarian yang sebenarnya, sehingga tarian terkesan terpotong, kurangnya focus gerakan penari karena terlalu memperbesar tampilan wajah penari saja (kurang menampilkan keseluruhan/gerak), banyaknya bagian yang diperpendek sehingga membuat rekaman menjadi lebih singkat dan kurang cocok untuk dijadikan video pembelajaran tari bagi yang ingin mempelajari tarian ini. Namun ada beberapa hal positif yang dapat diambil dari unggahan video tari legong shang hyang dedari ini yaitu, bagi siapapun yang ingin mengetahui tarian

ini akan mengatahui gerak-gerak pokok tari, musikalitas tari, dan tahapan-tahapan tari legong shang hyang dedari.

Adapun beberapa contoh foto tari legong shang hyang dedari yaitu:



Penutup

Arus globalisasi membuat masyarakat menjadi sangat mudah dalam mengakses informasi apapun. Tehnik googling atau pencarian yang mengguanakn media google juga menjadi favorit para masyarakat modern untuk mengetahui sesuatu dengan mudah. Canggihya teknologi informasi juga mampu menjadikan masyarakat modern mejadi lebih maju dan berkembang. Salah satu dampak yang dihasilkan dengan adanya kecanggihan teknologi ini yaitu mudahnya seseorang dalam mengetahui suatu hal baru. Contohnya seperti yang dibahas penulis yaitu mempelajari tari lewat media social youtube, dimana rekaman tari legong shang hyang dedari yang diunggah di youtube mampu ditonton oleh siapapun yang ingin mengetahui video tari tersebut. Bukan hanya mengetahui, melainkan juga dapat mempelajari tarian ini melalui rekaman dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Indonesia.* Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental.* Denpasar:Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.

_____, 2004 *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Pendit, Nyoman S. 2002. *Ilmu Pariwisata: Sebuah Pengantar Perdana.* Jakarta: Pradya Paramitha.

Winarno, Deni Salim.2013.*Dampak Media Sosial Youtube Bagi Mahasiswa*. Perbanas Institut.

Mengenal Tokoh Seniman Anak Agung Oka Dalem melalui Media Sosial Facebook

Ni Komang Ayu Anantha Putri

(201521045)

Mata Kuliah: Seminar

Abstrak

Perkembangan teknologi digital , yang dimulai sejak tahun 1990-an kini telah memberikan berbagai dampak baik itu positif dan negatif. Sebagai masyarakat modern kita harus pintar dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam berkomunikasi. Dalam tulisan ini, penulis akan membahas dampak positive yang terdapat dalam media social facebook yang saat ini sedang marak digunakan oleh masyarakat modern. Budaya digital sangat membantu budaya tradisional untuk berkembang dan dikenal oleh masyarakat luas. Mengingat jaringan yang dimiliki media social merupakan jaringan internasional yang mendunia. Dalam media social facebook siapapun dapat dengan bebas mengenal dan mengetahui para pengguna baik kenal/tidak kenal. Salah satu seniman Bali yang terkenal dari Desa Peliatan yaitu tokoh Anak Agung Gede Oka Dalem merupakan tokoh yang akan dibahas dalam tulisan ini. Oka Dalem merupakan seniman multitalenta di bidang tari dan tabuh yang saat ini masih eksis berkesenian. Aktifitas seni yang sangat sibuk selalu ia dokumentasikan dalam foto dan di posting/diunggah pada akun facebook atas nama Junk Cha. Media social facebook dianggap Oka Dalem sebagai alat promosi selain sebagai alat komunikasi. Mengingat beliau memiliki wadah berkesenian yang terkenal yaitu Balerung Mandera Srinertya Warditra yang ia bangun sendiri atas prestasinya menjadi salah seorang insinyur Tehnik Arsitektur Universitas Udayana tahun 1993.

Kata Kunci: Facebook, Anak Agung Oka Dalem, media sosial

Tema

Menggali Seni Tradisi dalam Digiculture

Pendahuluan

Siapa yang tidak kenal facebook, salah satu jejaring social yang banyak digandrungi di banyak Negara salah satunya Indonesia. Mulai dari anak-anak, remaja,dewasa bahkan orang tua sekalipun. Indonesia saat ini telah menempati urutan ketiga pengguna facebook terbesar dan terbanyak di dunia setelah Amerika Serikat dan India (Oxford University Risets,2016:Bilqis,Hima;Blogger). Namun dalam perkembangannya tentunya setiap teknologi memiliki efek baik dan buruk, dampak baik diantaranya mampu mempererat hubungan silaturahmi,sebagai media promosi, tempat sarana diskusi, tempat curhat (curahan hati), tempat menyimpan data pribadi, dan berbagi informasi. Adapun dampak buruk yang dapat diperoleh diantaranya mengganggu pekerjaan, interaksi social yang kurang, dapat menimbulkan kesalahpahaman antar pengguna facebook, kasus penipuan, mengganggu kesehatan,lupa waktu dan pencurian identitas. Dari adanya dampak baik dan buruk, kembali kepada para masyarakat pengguna facebook untuk dapat mengambil hikmah dari adanya media social facebook. Dalam tulisan ini, penulis akan mengambil dampak positif dari salah satu pernyataan diatas yaitu facebook mampu menjadi sarana promosi dan membagi informasi. Informasi yang dibahas disini pun akan lebih sepsifik yaitu dapat informasi dari mengenal tokoh yang memiliki andil dalam kesenian di Bali,yaitu Anak Agung Oka Dalem,seorang seniman yang terkenal dari Desa Peliatan,Ubud. Mungkin bagi sebagian orang terutama tidak orang seni, belum mengenal sosok satu ini. Namun perlu diketahui, bahwa kesenian tari yang popular yaitu tradisi tari Bali gaya Peliatan sangat terkenal di Desa Peliatan,Ubud (Arini,2011:4). Oka Dalem merupakan salah satu penerus yang mempertahankan seni tari khas Peliatan. Beliau juga memiliki wadah kesenian yang dibangun sendiri yaitu Balerung Mandera Srinertya Warditra yang dijadikan sebagai asset pertunjukan

karena setiap harinya mampu mendatangkan tamu asing untuk menyaksikan pertunjukan tari dan tabuh dengan *style* Peliatan.

Seniman satu ini wajib dijadikan contoh oleh para generasi muda Bali. karena prestasinya yang cemerlang, mampu mempertahankan seni dan memperkenalkannya hingga ke luar negeri. Oka Dalem bisa dikatakan seniman yang berdedikasi, walaupun ia merupakan lulusan insinyur tehnik arsitektur darah seni yang mengalir dari Orang Tuanya yaitu Alm.Anak Agung Gede Mandera tidak membuat prestasinya di bidang seni khususnya tari memudar. Bagi sebagian orang yang belum mengenal seni lebih jauh, tidaklah salah untuk dapat mengenal contoh seniman satu ini yang mampu mempertahankan serta menurunkan ilmu seninya pada generasi muda Bali khususnya di Desa Peliatan Ubud. Mengingat canggihnya teknologi serta baiknya respon masyarakat dapat menerima teknologi sebagai salah satu sarana informasi yang bermanfaat mari kita ambil hikmah di balik kecanggihan teknologi (facebook) yang akan penulis bahas dalam Mengenal Anak Agung Gede Oka Dalem dalam Media Sosial Facebook.

Di era modern, hal-hal yang berbau teknologi informasi merupakan sesuatu yang mudah mendapatkan fokus dan penerimaan dari masyarakat modern. Facebook sebagai suatu trend terbaru di masyarakat modern telah mendapatkan tempat yang istimewa bagi lebih dari satu miliar penggunanya di seluruh dunia (Yohanes, Blogg), karena kemudahan dan keunggulan-keunggulan lainnya. Di satu sisi, masyarakat modern yang tampil dikatakan mengungguli masyarakat tradisional, ternyata memilih untuk meninggalkan rasionya dan menggunakan emosinya dalam ber-facebook. Oleh karena itu, menarik untuk disimak bagaimana masyarakat modern menyikapi fenomena facebook sebagai bagian dari budaya modern. Melalui perkembangan dan globalisasi yang kian marak, teknologi menjadikan masyarakat, siapapun untuk ikut bergabung dalam media social untuk mempermudah komunikasi. Seniman asal Desa Peliatan yang bernama Anak Agung Oka Dalem pun ikut serta bergabung dan menggunakan situs facebook ini sebagai alat komunikasi,promosi dan untuk

menunjukkan keeksistensiannya di dunia seni. Beliau selalu membagi tautan-tautan yang berisi informasi tentang seni dan berhubungan dengan kegiatan berkeseniannya, baik dibidang Tari dan Tabuh. Selain itu media facebook juga digunakan sebagai promosi profilnya untuk dilihat dan diapresiasi oleh teman-teman facebooknya yang kebanyakan adalah tamu asing. Dari media social facebook, kiranya masyarakat juga mampu mengenal siapapun dengan mudah.

Materi dan Metode

Materi yang dikaji penulis adalah Mengenal Tokoh Seniman Anak Agung Gede Oka Dalem dalam Media Sosial Facebook. Adapun pembagian bahasan yang akan dibahas penulis yaitu tokoh seniman, Anak Agung Gede Oka Dalem dan Media Sosial Facebook

Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu penulis dapat mengungkap dan memaparkan fakta-fakta, keadaan dan fenomena secara apa adanya melalui hasil wawancara dengan tokoh bersangkutan, selain itu fakta-fakta juga akan dibuktikan dengan adanya tautan-tautan/postingan yang didapatkan melalui media social facebook atas nama (FB: Junk Cha). Penulis juga akan memperlihatkan apa saja tautan yang sudah di posting Oka Dalem, dimana postingan tersebut sebagian besar memperlihatkan kegiatan berkeseniannya.

Ada dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Dimana data primer merupakan sumber data utama yang mengenai narasumber yang bersangkutan dengan penelitian ini yaitu Anak Agung Gede Oka Dalem yang berbicara tentang alasannya menggunakan akun facebook. Adapun data sekunder yang didapat yaitu dari searching/pencarian di media social (google,facebook) dan buku yang berhubungan dengan Oka Dalem.

Hasil Pembahasan

Anak Agung Gede Oka Dalem, yang memiliki perawakan sedang, bertubuh langsing, enerjik dan selalu mengenakan pakaian adat dengan udeng batik yang menjadikan penampilannya menjadi lebih rapi dan elegan. Tokoh seniman satu ini sangat senang berdandan sehingga sangat *fashionable* dimanapun dan kapanpun, dengan perangai yang selalu ceria dan selalu mengumbar senyuman kepada siapapun, begitu ramah dan sangat mudah bergaul. Oka Dalem lahir dari keluarga Puri Kaleran Peliatan pada tanggal 5 mei 1954 (wawancara 13 mei 2015). Putra kedua dari pasangan tokoh seniman Tari dan Tabuh, Almarhum Anak Agung Gede Mandera dan Jero Wiraga yang beralamat di Banjar Teruna Peliatan Ubud Bali.

Oka Dalem adalah seorang tokoh seni dan budayawan yang memiliki andil besar dalam perkembangan seni budaya tari bali khususnya di Desa Peliatan Ubud, dimana desa Peliatan merupakan salah satu Desa destinasi wisata budaya yang mengandalkan seni pertunjukan sebagai sajian utama yang disajikan untuk tontonan wisata.Oka Dalem juga memiliki komitmen yang luar biasa dalam pertumbuhan seni pertunjukan, komitmen yang luar biasa dalam seni pertunjukan dapat dilihat dari upaya Oka Dalem dalam mendirikan sebuah tempat pertunjukan yang didirikannya pada tahun 2000 yaitu Balerung Mandera Srinetya Warditra. Tempat ini terletak di Desa Peliatan yaitu di Banjar Teruna Peliatan, Ubud. Kemampuannya dalam membangun Balerung Stage ini karena prestasinya dalam melanjutkan study di Universitas Udayana dan mengambil Jurusan Arsitektur hingga mendapat gelar insinyur pada tahun 1993. Kemampuannya menggambar bangunan dan membangun Balerung *Stage* ini merupakan sebuah prestasi khusus seorang seniman tari yang mampu membangun tempat pertunjukan sendiri yang tiap harinya selalu ramai dikunjungi oleh wisatawan asing karena Oka Dalem mampu memanajemen Balerung ini menjadi sebuah tempat tontonan yang sangat terkenal dan selalu didatangi oleh tamu asing untuk menyaksikan pertujukan tari yang ia naungi sendiri.

Banyaknya kenalan tamu asing dari berbagai kancah dunia membuat Oka Dalem dikenal dan disebut sebagai salah satu seniman Bali yang memiliki dedikasi tinggi

dalam berkesenian. Upaya Oka Dalem dalam melestarikan budaya bali sangat tinggi mengingat ini merupakan upaya beliau dalam meneruskan dedikasi sang ayah Anak Agung Gede Mandera yang juga merupakan tokoh seniman kebanggaan Desa Peliatan. Dengan perkembangan zaman yang sudah mengglobal dengam didukung oleh berbagai teknologi canggih yang mendunia membantu Oka Dalem dalam memperkenalkan dan memperlihatkan banyaknya aktifitas beliau melalui media social.Media sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan dan lain sebagainya (Lestari, 2016:2).

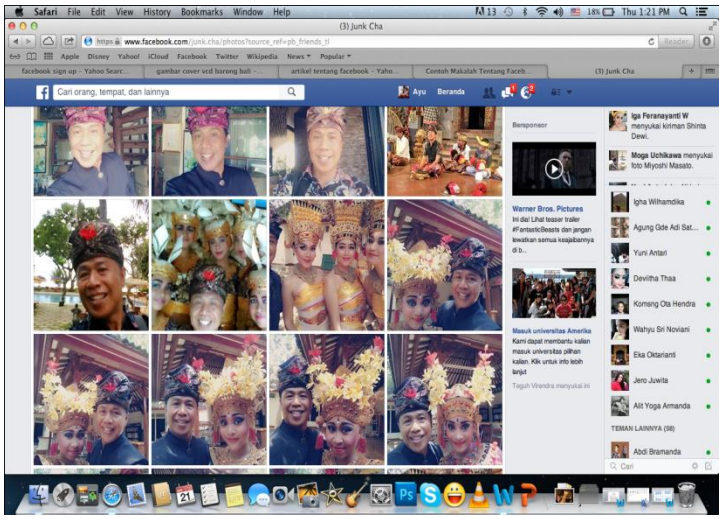
Salah satu teknologi yang digunakan Oka Dalem dalam memperlihatkan aktifitasnya adalah media social facebook. Dimana dalam akunnya, beliau sering memposting video dan foto aktifitasnya di bidang seni tari dan tabuh. Seperti memposting video atau foto pertunjukan tari dan tabuh yang diselenggarakan di wadah berkeseniannya yaitu Balerung Mandera Srinertya Warditra. Postingan facebook beliau pun mampu membuat teman-teman facebooknya yang kebanyakan tamu asing datang langsung ke desa Peliatan Ubud Gianyar untuk menyaksikan pertunjukaannya. Hal ini juga mampu menjadikan ajang promosi gratis yang dilakukan Oka Dalem dalam mempertahankan eksistensinya di bidang berkesenian.

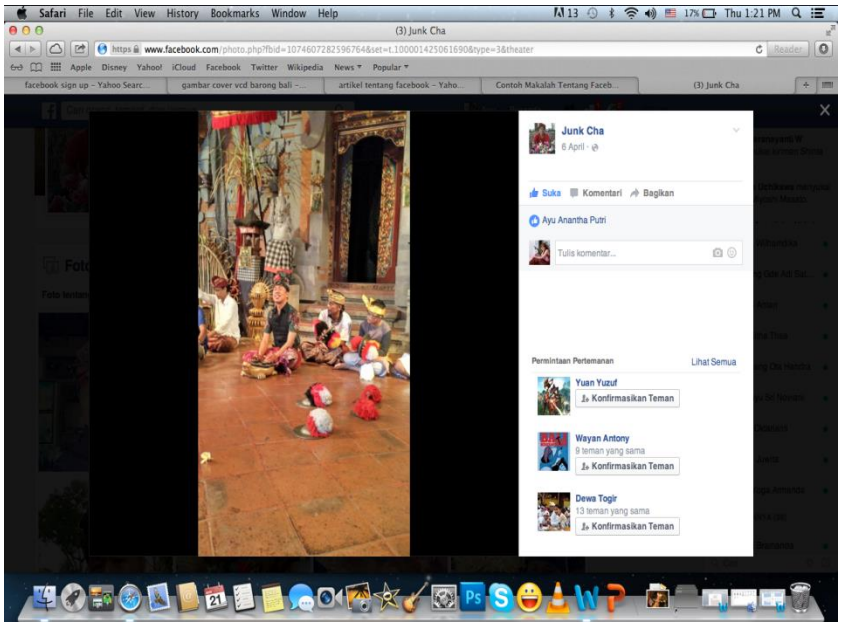
Penulis juga akan memperlihatkan beberapa postingan akun facebook Oka Dalem sebagai berikut: (diambil: Facebook A/N Junk Cha)

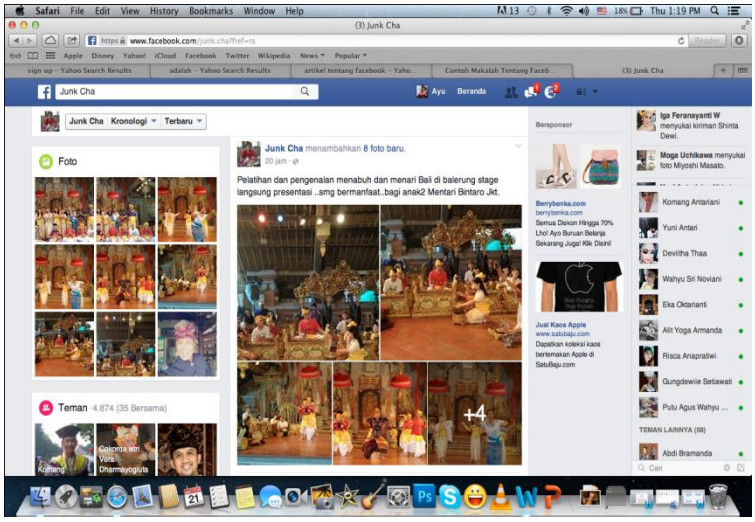
Juru Tandak
17 Juli 2015 pukul 15:00 · Disunting
2015-07-17 TirtaSari I Balerung I LegongSemarandhana LATIHAN
Dayu Indah, dan stand-in Agung Oka Dalem for Putu Masyuni — bersama Junk Cha dan Dayu Indah di Balerung Stage.
Suka Komentari Bagikan
Dayu Indah
Tulis komentar...
Grup yang Disarankan
JUALAN
BELANJA
PROMOSI
PEKEN ONLIN
GIANYAR
PEKEN Online GIANYAR
6 teman · 4.891 anggota
+ Gabung
Lihat Semua

Junk Cha menambahkan 11 foto baru.
17 jam
Hasil foto bapak Robert di Balerung Stage ..thks
+7
Smu ubud
5 teman · 360 anggota
+ Gabung
KOKAR BALI
6 teman · 753 anggota
+ Gabung
Lihat Semua
Dinasti Tut Yuli menyukai kiriman Adresta Purwani.
Rahddy Baruna dan Maming Ari sekarang berteman.
Komsng Ota Hendra
Komang Antariani
Yuni Antari
Phuji Rahayu
Wahyu Sri Noviani
Agung Rahma Putra
Made Gerya
Angga Novita
Yudi Dananjaya
TEMAN LAINNYA (36)
Adi Gunarta

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help
(3) Junk Cha
www.facebook.com/photo.php?fbid=958336620890498&set=t.100001425061690&type=3&theater
Junk Cha
11 September 2015
Suka Komentari Bagikan
Tulis komentar...
Grup yang Disarankan
Suara Badung
6 teman · 10.155 anggota
+ Gabung
Lihat Semua
Foto Junk Cha
di Unggah Seluler
Tandai Foto Opsi Bagikan Kirim Suka


Safari File Edit View History Bookmarks Window Help
(3) Junk Cha
Cari orang, tempat, dan lainnya
Ayu Beranda
Bersponsor
Warner Bros. Pictures
Iga Feranayanti W menyukai kiriman Shinta Dewi.
Moga Uchikawa menyukai foto Miyoshi Masato.
Igha Wihamdika
Agung Gde Adi Sat...
Yuni Antari
Devitha Thaa
Komang Ota Hendra
Wahyu Sri Noviani
Eka Oktarianti
Jero Juwita
Alit Yoga Armanda
TEMAN LAINNYA (58)
Abdi Bramanda





Simpulan

Anak Agung Gede Oka Dalem merupakan seorang seniman tari yang berlatar belakang pendidikan tehnik arsitektur, Beliau merupakan Insinyur Tehnik Jebolan Universitas Udayana. Walau demikian, darah seni mengalir dari Alm ayahnya yang

juga seorang seniman terkenal asal Desa Peliatan yaitu Alm. A.A. Gede Mandera. Oka Dalem adalah anak kedua yang mengikuti jejak ayahnya menjadi seorang seniman tari dan tabuh. Saat ini Oka Dalem selaku pimpinan Balerung Mandera Srinertya Waditra yang mengedepankan pelestarian dan pengembangan seni dengan gaya Peliatan. Satu hal yang membuat Oka Dalem bersemangat adalah apa yang dilakukan dan diperjuangkan oleh ayahnya dalam kiprahnya sebagai seniman selama puluhan tahun sebenarnya berporos, bagaimana seni bisa tumbuh dengan makna yang luhur dan terhormat. Untuk tetap menjaga eksistensi di bidang seni tari Oka Dalem memiliki wadah yang menampung berbagai kegiatan seni khususnya seni tari, baik klasik maupun modern, yang bernama Balerung Mandera Srinetya Waditra yang didirikan di Desa Peliatan.

Dengan canggihnya teknologi informasi dengan mudah masyarakat modern dalam mengenal siapapun di media social. Seperti yang dibahas penulis disini yaitu mengenl Tokoh Anak Agung Oka Dalem secara lebih dekat melalui media social facebook. Banyak aktifitas dan kegiatan berkesenian yang dilakukan oka dalem diunngah mwnjadi postingan andalam Oka Dalem dalam akun facebooknya. Danmembuat banyak orang yang mengenalnya mengatahui kegiatan apa saja yang dilakukan beliau saat itu. Hal ini pula yang membantu penulis dalam menggali informasi Oka Dalem dengan mudah.

DAFTAR SUMBER

Kusuma Arini, A.A. Ayu. 2011.*Legong Peliatan Pionir Promosi Kesenian Bali Yang Tetap Eksis* . Denpasar: Insitut Seni Indonesia Denpasar.

Lestari, Eka Putri. 2016.*Dampak Positif dan Negatif Sosial Networking.* Jakarta: STMIK Jakarta.

Hima, Bilqis. 2016.*The Technology Of Facebook Interest*. Blogger:Oxford University Risets: England.

Oka Dalem (Dalam Media Sosial Facebook) :2016

MENGANALISA TARI BARONG DAN TELEK DI DESA GUNAKSA KAB. KLUNGKUNGMELALUI MEDIA SOSIAL

Ni Wayan Rupiani

201521046

PENDAHULUAN

BAB I

1.1.Latar Belakang

Yang melatarbelakangi penelitian ini dimana di Desa Gunaksa ada sebuah Kesenian Tradisi yang sakral dan berlangsung sampai sekarang, saya dari desa Gunaksa berkeinginan menganalisa tari Barong dan Telek yang disakralkan sampai sekarang, tetapi di desa gunaksa ini memiliki 2 kriteria Barong dan telek, yang disungsung di Pura Dalem Desa Gunaksa itu sangat disakralkan dan di pentaskan jika Piodalan,Hari Raya pengerupukan,dan juga apabila ada warga desa setempat mempunyai sesangi pingin menyolahkan /nedunang Ida untuk dipentaskan Barong sesuhunan tersebut. karena ini dalam sebuah karya seni, dimana sampai saat ini belum pernah ada yang mengangkat cerita ini dalam sebuah garapan karya seni. Cerita ini didukung oleh fakta empirik dan terlihat jelas memang perlu diteliti,selain memperoleh ilmu Seni Barong dan Telek juga mengembangkan minat seni dan kepercayaannya terhadap Sesuhunan terhadap masyarakat desa setempat tentang adanya tari barong dan telek tersebut. Apalagi Seni tradisi zaman sekarang hampir ditinggalkan oleh generasi muda,karena pengaruh pertunjukan film mancanegara. Maka dari itu perlu kita gali kembali seni tradisi yang tertanam melalui digiculture,yaitu media social.

Di desa ini memiliki 2 item Barong dan telek, yang disakralkan di pura Desa Gunaksa itu disungsung oleh warga Desa sebagai sesuhunan pura Desa yang wajib

pentas setiap hari raya yang ditentukan, sedangkan Barong dan Telek yang tidak disakralkan itu disimpan di Gudang Balai Desa,dimana Barong dan Telek yang tidak disakralkan itu hanya pentas hiburan,biasanya setiap saat ada saja tamu mancanegara yang berkunjung ke Desa Gunaksa untuk menonton Tari Barong dan telek. Biasanya seminggu 2 kali rutin tamu mancanegara datang ke desa ini untuk menyewa pertunjukan tari Barong dan Telek, kalo Barong dan Telek hiburan ini tidak mengenal waktu pementasannya,kapanpun ada yang menyewa untuk di pentaskan bisa saja. Disinilah sangat penting sekali mempergunakan media sosial sebagai pendukung adanya aktivitas seni.

1.2.Rumusan Masalah

Banyak Generasi muda zaman sekarang jarang menyukai seni tradisi,semua sudah terbawa arus seni luar dan mancanegara seperti pementasan film-film India, maka dari itu, perlu juga di gali kembali kesenian tradisional di Bali terutama Tari-tari yang bersifat Sakral seperti Barong dan Telek yang ada di Desa Gunaksa. Karena seni tradisi yang Sakral di Desa ini tidak boleh ditinggalkan dan pantang untuk tidak dipentaskan, mau tidak mau para generasi muda harus bisa mencintai tari tradisi yang ada di Daerah kita,jangan sampai punah dan menghilang

1.3.PEMBAHASAN

Tari Barong dan Telek sampai saat ini masih dipentaskan secara teratur oleh Desa adat Gunaksa kab. Klungkung, Jenis tari wali ini merupakan *tetamian* (warisan) leluhur yang pantang untuk tidak dipentaskan. Warga setempat meyakini pementasan Barong dan Telek sebagai sarana untuk ***meminang*** keselamatan dunia, khususnya di wawengkon (wilayah) banjar/desa adat mereka. Jika nekat tidak mementaskan Barong dan Telek, itu sama artinya dengan mengundang kehadiran merana (hama-

penyakit pada tanaman dan ternak), sasab (penyakit pada manusia) serta marabahaya lainnya yang mengacaukan harmonisasi dunia.

Keyakinan itu begitu mengkristal di hati krama Desa Adat Gunaksa. Mereka melestarikan jenis kesenian ini dari tahun ke tahun, dari generasi ke generasi sehingga tak sampai tergerus arus zaman. Begitu kuatnya mereka menjaga tetamian leluhur ini, sampai-sampai seluruh pakem pada pementasan Barong dan Telek masih dipertahankan, (Kesenian Telek ini sudah ada sejak lama dan merupakan warisan leluhur.

Di Desa Gunaksa Klungkung,menurut warga dan jero mangku /JAN BANGGULsesuhunan Barong dan Telek yang ada di desa ini mengatakan pantang tak dipentaskan.Untuk memohon keselamatan dunia dan warganya Sesuhunan Barong dan telek ini wajib dipentaskan yaitu setiap;Buda Kliwon Pahang yang bertepatan dengan Wali Ida Sesuhunan Barong tersebut, Manis Galungan saat Piodalan Pura Kahyangan Tiga Desa,Menjelang hari Raya Nyepi setelah melasti dan ada juga hari-hari tertentu jika ada masyarakatnya yang mempunyai sesangi (Janji) berkeinginan nedunang untuk mesolah**.**
Dalam pementasan itu mengambil lokasi di jaba sisi Pura Dalem Desa. Setiap kali Barong dan Telek dipentaskan, seluruh krama dipastikan menyaksikannya sekaligus memohon keselamatan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Sedangkan Barong dan Telek yang tidak disakralkan bisa di pentaskan di Balai Desa dan Kadang di depan Jaba Pura Puseh Desa Gunaksa menurut permintaan Tamu,selama tamu tidak ada yang berhalangan,jika berhalangan tamu dilarang masuk areal jaba pura, makanya bisa juga dipentaskan di Balai Desa agar tidak mengganggu dan mengotori kesucian pura.

Zaman sekarang sudah banyak media-media social yang melingkup tentang tari-tari tradisi yang ada di Desa-Desa seperti liputan pementasan Calonarang dan

Tari Barong Telek. Maka melalui Media Sosial generasi muda lebih cepat mengerti dan mendapatkan informasi

Dalam satu generasi, ada beberaapa anak yang dipilih untuk mendalami tari Telek. Kendati penari yang terpakai hanya enam orang. Enam penari bertindak sebagai penari inti, sementara penari lainnya sebagai penari pengganti jika salah satu di antara penari inti berhalangan tampil karena sakit dan sebagainya. Proses regenerasinya sangat sederhana. Pailetan, gerak tari maupun teknik pementasan yang tersaji dalam Telek yang ada saat ini semuanya tidak mengalami perubahan. Telek tetap lestari di Desa Gunaksa Klungkung karena keyakinan bahwa tarian ini akan menghadirkan keselamatan dan kedamaian bagi warga tetap tertanam kuat.

Beberapa gerak tari Telek yaitu:

1. Tari Telek merupakan jenis tari Bebancian, dimana penarinya bisa juga laki maupun perempuan, tapi di Desa ini sebagian besar yang menarikan adalah perempuan.
2. Gerak malpal untuk keluar pertama,lalu nyregseg kekanan dank e kiri,piles kanan Agem Kanan diiringi dengen sledet dan nyegut. Lalu peralihan di Agem kiri dengan gerak yang sama
3. Nyregseg dan berubah komposisi dengan berlawanan arah
4. Pengawak,ngotag sambil duduk bersimpuh,lalu bangun dan berpasangan dengan gerak luk ngelimat dan saling tukar tempat.diulang beberapa kali.

5. Lalu datang topeng keras yang disebut penandak.

Gerak tari inii memang sederhana tapi memang telah menjadi tetamian atau warisan nenek moyang sejak dahulu kala.

Barong disini juga dimainkan oleh dua orang penari Barong, tapi tetap ada pengganti cadangan jika yang bersangkutan berhalangan dan tidak bisa menarikan.

Adapun urutan pementasan Barong Telek ini yaitu :

*Pertama keluar penari jauk keras

*Lalu keluar penari Telek,dimana telek merupakan utusan dari dewa Siwa kepada wisnu untuk turun ke bumi menghibur saktinya yang terkena kutukan menjadi Durga.

*Setelah penari Telek menari keluar lagi jauk keras yang disebut penandak,

*Setelah penari Jauk dan Telek menari keluarlah Barong, kalau Barong yang di Sakralkan ini disebut Ida Ratu Sakti Banespati Raja, Barong ini ditarikan oleh dua orang penari,yang di depan memainkan gerak-gerak wajah serta kakinya yang aktif menjepit payung yang dibawa oleh pengayah, yang di belakang memainkan ekor mereka,kadang gerak melingkar dan ekor melilit wajah ke depan,itu penari yang di belakang yang memainkannya,jadi kedua penari Barong baik yang di depan maupun di belakang sama-sama memiliki gaya gerak mereka masing-masing sehingga serasi dan terlihat hidup gerak Barong tersebut.

*Saat Barong menari ada juga penari yang menjadi monyet yang bercanda dengan barong tersebut,seraya mencari kutu lalu jungkir, dan ada juga beberapa penari topeng yang menari sambil bercanda ria dengan Barong tersebut. Disini Barong dan topeng-topeng itu memfilosofikan bahwa dimana dewa Siwa Turun ke dunia untuk bertemu Saktinya dengan perwujudan Banespati Raja, dan diiringi oleh beberapa pengikutnya yang menjelma menjadi topeng.

*Penari berikutnya keluarlah Rarung, disini Rarung adalah Pengiring atau pengayah ida Bhetari Uma yang kini ikut juga dikutuk untuk mendampingi Dewi Uma di Bumi menjadi Dewi Durga.

*Saat itu Banespati Raja keluar ingin bertemu Saktinya yaitu Dewi Dhurga, Rarung Menghadap Dewi Dhurga, keluarlah Dewi Dhurga dan bertemu dengan suaminya yaitu Banespati Raja, Dhurga masih merasa sangat marah karena kutukan itu, sempat terjadi perkelahian antara Banespati Raja dengan Dhurga.

*Keluarlah 2 orang daratan yang bawa keris,menusuk-nusuk Dhurga biar terbebas dari kutukannya itu, tapi tidak bisa,malah dibuat terbalik,daratan itulah yang menusuk dirinya sendiri. Setelah daratan itu mati dihidupkan kembali oleh Bhanespati Raja,akhirnya yang berhasil membebaskan Dewi Dhurga dari kutukannya itu adalahPutra Pandawa yang paling kecil yaitu Sadewa yang diberi sebutan Sang Sudhamala. Setelah sang Sudhamala yang menusuk Dewi Dhurga akhirnya terbebaslah kutukan itu kembali menjadi Dewi Uma Seperti semula,lalu kembali ke Siwa Loka.

Sosial Media / Digiculture

Melalui social media kita mendapatkan perkembangan zaman tentang seni tradisi Barong ini, Dalam Pementasan barong ini bisa dimuat di Media Sosial sehingga orang-orang pada mengenal Seni Tradisi Barong dan Telek. Selain itu melalui mdia social kayak Vidio maupun berita dan berbagai informasi dapat kita lihat di internet mengenai Seni Tradisi Barong dan telek. Melalui informasi di internet kita bisa mendapatkan ilmu dan perubahan yang banyak tentang seni tradisi. Bukan internet saja,melalui Televisi,Radio,kita bisa menonton dan mendengarkan pentas Seni Budaya yang banyak jadi kita mendapatkan informasi dan ilmu yang banyak melalui social media.

Hanphon,telpon termasuk juga alat informasi untuk menghubungkan dan bisa dihubungi seperti datangnya Tamu mancanegara ke Desa Gunaksa untuk menonton pertunjukan Seni Tradisi ini,karena melalui telpon maupun informasi di internet dia tau jadwal dan menginformasikan jadwal kedatangannya,jadi penari di Desa ini sudah siap untuk pentas dan menunggu kedatangan Tamu itu,tanpa adanya media social tidak dapat informasi ini sampai ke mancanegara, jika informasi dan ilmu tidak kita dapatkan maka punahlah seni tradisi tersebut.Selain dari itu sangatlah berguna social media dalam menginformasikan dan mencari ilmu untuk menambah wawasan yang luas.

1.4. Kesimpulan

Dari Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa, Tari Barong dan Telek yang ada di Desa Gunaksa Kecamatan Dawan Kabupaten Klungkung sangat disakralkan. Dipentaskan setiap upacara wali, Pengerupukan,Galungan,kuningan saat odalan pura kahyangan tiga dan beberapa hari tertentu jika ada warga masyarakat yang mempunyai sesangi untuk menyolahkan atau mementaskan Barong telek tersebut. Di Desa Gunaksa memiliki dua item Barong Telek, ada yang disakralkan dan ada yang tidak tisakralkan,yang tidak disakralkan dipakai untuk pentas seni disaat ada tamu mancanegara dating berkunjung ke Desa ini dan mau menyaksikan pertunjukan Tari Barong dan telek.

SENI RUPA DAN DESAIN

DESAIN PINTU UKIR BALI DAN APLIKASI *AUTOCAD* KARYA SRAYA BALI STYLE

Oleh : Wayan Eka Jaya Putra, S Sn
NIM : 201521001
Email : ekagelgel@yahoo.com
Program Pasca Sarjana Minat Pengkajian Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Keindahan alam di Bali tidak hanya sebagai sumber inspirasi dari pembuatan pintu ukir Bali namun juga berbagai bentuk yang telah disederhanakan pada ornamennya. Bentuk ornamen yang mengambil motif floral dan fauna juga banyak diaplikasikan pada pintu ukir Bali juga pada bangunan Bali dan Bali Modern. Umumnya makna yang terkandung dari ragam hias(ornamen) ini mempunyai arti yang erat kaitannya dengan budaya dan tatanan adat istiadat masyarakat Bali. Sehingga dalam penerapannya perlu diperhatikan lebih jauh tentang makna simbol dari ragam hias tersebut. Dalam menjalankan profesinya Arsitek dan Desainer Interior membutuhkan dukungan *software* komputer untuk bekerja dan presentasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. *AutoCAD* merupakan software yang paling populer bahkan merupakan software yang wajib dikuasai. Bila dianalogikan *AutoCAD* adalah softwere yang mampu mengganti meja gambar dan alat alat gambar. Beberapa keuntungan aplikasi *AutoCAD* adalah: sangat akurat karena dapat membuat gambar dengan presisi atau akurasi tinggi, cepat, bisa di copy, mudah diedit dan lain sebagainya.

Kata Kunci : Pintu Ukir Bali, Aplikasi *AutoCAD*.

A. PENDAHULUAN

Kori Kuwadi adalah pintu tradisional Bali dan merupakan bagian dari arsitektur Bali tradisional. Dahulu, *kori kuwadi* hanya dimiliki oleh keluarga kerajaan dan Brahmana(para pemuka agama Hindu) dan umumnya berada pada bangunan *saka roras*(yaitu bangunan dengan 12 tiang). Namun saat ini *kori kuwadi* sudah menjadi produksi masal dan dapat diaplikasikan pada tempat umum(Balika Ika: 2007). Keaslian desain pintu ukir Bali sudah mulai jarang digunakan, namun prinsip dan ragam hias ini masih perlu dilestarikan agar para desainer interior ataupun arsitek Indonesia tetap memiliki pengetahuan dasar akan desain pintu ukir Bali sebelum dapat mengaplikasikannya pada desain sebuah ruangan bernuansa Bali.

Pintu Bali terdiri dari empat batang kayu yang menyusun sebuah bingkai, dimana masing-masing batang kayu telah memiliki bentuk, fungsi dan makna yang berbeda. Pintu ini memiliki dua daun pintu dengan kayu melintang di bagian bawah yang disebut dengan *dedanga*. Ukuran standar dari pintu adalah 60 x 200 cm dan memiliki dua buah daun pintu. Sementara ukuran maksimal dari pintu ukir Bali adalah 110 x 200 cm. Material dari pintu ukir bali umumnya adalah kayu jati(*teak wood*) dan kayu nangka(*jackfruit wood*). Pemilihan jenis kayu ini tergantung dari penempatan dari pintu, khususnya pintu untuk bangunan tempat ibadah seperti pura, tentu berbeda dengan kayu untuk pintu pada bangunan umum dan perumahan.

Ukiran Bali, selain dari bentuk tradisional juga telah mengalami pertumbuhan yang cepat baik pembangunan di patern dan gaya. Bentuk tradisional mencerminkan aspek simbolis sihir agama dengan menggunakan tema perlindungan ilahi(Pencipta). Pengembangan kreativitas artistik yang menggunakan tema baru telah memberikan karakter khusus untuk memberikan pertumbuhan dan varietas ukiran Bali modern. Selain itu seni ini bahkan memenuhi kebutuhan exterior dan dekorasi Interior untuk Rumah, Kantor dan Hotel sehingga suasana yang lebih menyenangkan, sebagai identitas pemilik dan pelestarian budaya Bali.

Pembuatan gambar ukiran pada pintu Bali biasanya disket secara manual menggunakan pensil pada ketas atau langsung pada medianya yaitu kayu. Bila

diamati sketnya bisa tidak sama persis antara daun pintu kanan dan kiri serta dalam jumlah banyak akan memakan waktu lebih lama. Dalam beberapa kasus banyak pemesan menginginkan perubahan gambar/ ukiran sehingga waktunya lebih lama untuk menggambar ulang karena kalau dihapus/ ditumpuk berkali-kali kertas yang dipakai akan mudah robek dan gambarnya tidak jelas. Ukuran skala dan proporsi gambar juga harus dibuat berkali-kali sesuai dengan skala dan bidang sesuai permintan namun pada era moderen seperti sekarang dapat dimudahkan dengan menggunakan komputer.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan Ilmu pengetahuan dan Teknologi(IPTEK) salah satu hasil produk dari IPTEK yang berkembang pesat saat ini adalah komputer. Banyak jenis pekerjaan yang dapat diselesaikan dengan pemanfaatan komputer salah satunya adalah program *Computer Aided Design*(CAD). Salah satu program CAD yang banyak digunakan adalah *AutoCAD.* Sebagaimana kita ketahui bahwa *AutoCAD* adalah program yang ampuh untuk membantu para mahasiswa dan profesional dalah menyelesaikan pekerjaannya. Hal tersebut dikarenakan karena *AutoCAD* sangat efektif dalam menyelesaikan pekerjaan gambar baik dari segi waktu maupun hasil yang diperoleh.

AutoCAD adalah perangkat lunak komputer CAD untuk menggambar 2 dimensi dan 3 dimensi yang dikembangkan oleh Autodesk. Secara keseluruhan, CAD ini adalah software yang paling banyak digunakan di dunia.*AutoCAD* digunakan oleh insinyur sipil, *land developers*, arsitek, insinyur mesin, desainer interior dan lain-lain.*AutoCAD* tersedia dalam bahasa Inggris, Jerman, Perancis, Italia, Spanyol, Jepang, Korea, Tionghoa Sederhana, Tionghoa Tradisional, Rusia, Ceko, Polandia, Hongaria, Brasil, Portugis, Denmark, Belanda, Swedia, Finlandia, Norwegia, Vietnam dan lain sebagainya. Beberapa keuntungan aplikasi CAD adalah: presisi atau akurasi tinggi, waktu penggambaran relatif cepat dan bisa di copy, mudah diedit dan lain sebagainya.

PT. Gaya Bali Sraya didirikan pada tahun 1987 di Bali. Bali Sraya memiliki tiga(3) divisi perusahaan yaitu: manufaktur, konstruksi, galeri dan perdagangan yang

sudah menangani banyak pelanggan Nasional dan proyek Intenational. Perusahaan ini regular berpartisipasi pada pameran Nasional dan Internasional serta selalu mendapatkan antusias penuh dari pelanggan pada pameran. Produknya seperti ukiran, furnitur dan pintu ukir Bali, sudah terjual di seluruh dunia. Banyak proyek yang telah diselesaikan, seperti: 1) Bali Style, Hilton International Hotel di Bali, 2) Bali Style, International Air Port Ngurah Rai di Bali, 3) Bali Style, Museum Purna Bhakti Pertiwi di Jakarta, 4) Bali Style, untuk Kantor Pemerintah di Bali, 4) Renovasi dengan gaya Bali banyak Temples di Bali (Pura Besakih, Batur, Kuil Kehen), 5) Renovasi wantilan Style Bali Pura Taman Ayung, Mengwi di Bali dan masih banyak lagi.

B. MATERI DAN METODE

1. Materi :

Desain pintu ukir Bali dan aplikasi *AutoCAD* karya Sraya Bali Style.

2. Metode :

Metode Deskriptif Kualitatif, yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur dan terstuktur serta mempunyai makna. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dan mengumpulkan data kepustakaan lewat buku-buku dan jurnal-jurnal terkait penelitian dan dokumentasi (https://id.m.wikipedia.org).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pintu Ukir Bali karya Sraya Bali Style dan Ornamennya:

Saat ini *kori kuwadi* menjadi ciri khas dalam bangunan berarsitektur Bali, hal ini menandakan adanya pergeseran nilai filosofi yang awalnya melambangkan kemewahan menjadi sebuah sebuah elemen yang hanya berfungsi dekoratif. Pintu Bali yang memiliki dua daun pintu menyerupai desain pintu di wilayah India Selatan,

baik dari segi warna, pegangan pintu serta sistem penguncinya. Ragam hias dari pintu telah melalui beberapa era, yaitu mulai dari tiga warna sederhana yang umum dijumpai pada rumah-rumah desa di pengunungan, sampai dengan pahatan berupa ukiran dengan nuansa warna *chinoiserie* pada pintu-pintu istana di wilayah Gianyar, Klungkung dan Karangasem yang popular pada abad 20an(Wijaya, 2002). *Chinoiserie* merupakan penyatuan motif Asia dan kecanggihan Eropa yang diterjemahkan sebagai gaya yang aneh, anggun dan teaterikal. Keberadaannya dianggap menjadi salah satu gaya dekoratif yang paling abadi dan fantastis dalam desain interior.

Gambar 1 dan 2: Kedua pintu karya Sraya Bali Style ini memiliki ragam hias yang dipengaruhi gaya *chinoserie*.

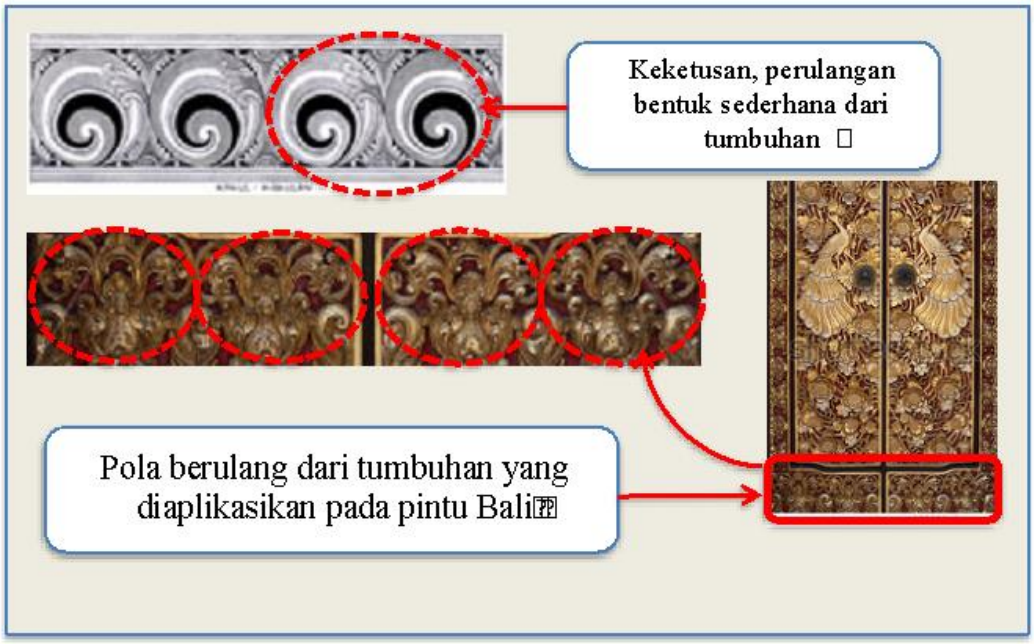
Ragam ukiran yang tampak pada pintu Bali umumnya menampillkan ragam flora dan fauna yang memiliki beberapa istilah dan pengertian khusus(Wijaya, 2002), seperti:

a. Flora

Bentuknya yang mendekati keadaan sebenarnya ditampilkan sebagai latar belakang hiasan-hiasan bidang dalam bentuk hiasan atau pahatan relief. Cerita-cerita pewayangan, legenda, dan kepercayaan yang dituangkan ke dalam lukisan atau pahatan relief umumnya dilengkapi dengan latar belakang berbagai macam tumbuh-tumbuhan yang menunjang penampilannya. Berbagai macam flora ditampilkan sebagai hiasan dalam bentuk simbolis atau pendekatan bentuk-bentuk tumbuh-tumbuhan yang dipolakan dalam bentuk *pepatraan* dengan berbagai macam ungkapan atau peralatan dan perlengkapan bangunan dari jenis-jenis flora yang dinamai sesuai jenis dan keadaanya.

1. Keketusan

Mengambil sebagian terpenting dari suatu tumbuhan yang dipolakan berulang dengan pengolahan untuk memperindah penonjolannya. Ornamen *keketusan* memiliki makna yang mengikat sifat positif yaitu terpenuhinya kebutuhan akan sandang, pangan serta papan dan tercapainya hidup rukun, damai sejahtera di dunia maupun diakhirat. *Keketusan* dapat dibagi menjadi: 1) *Keketusan Wangga,* 2) *Keketusan Tuwung/ Bungan,* dan 3) *Keketusan Bun-Bunan*.



Gambar 3: Penerapan ragam hias *keketusan* pada pintu.

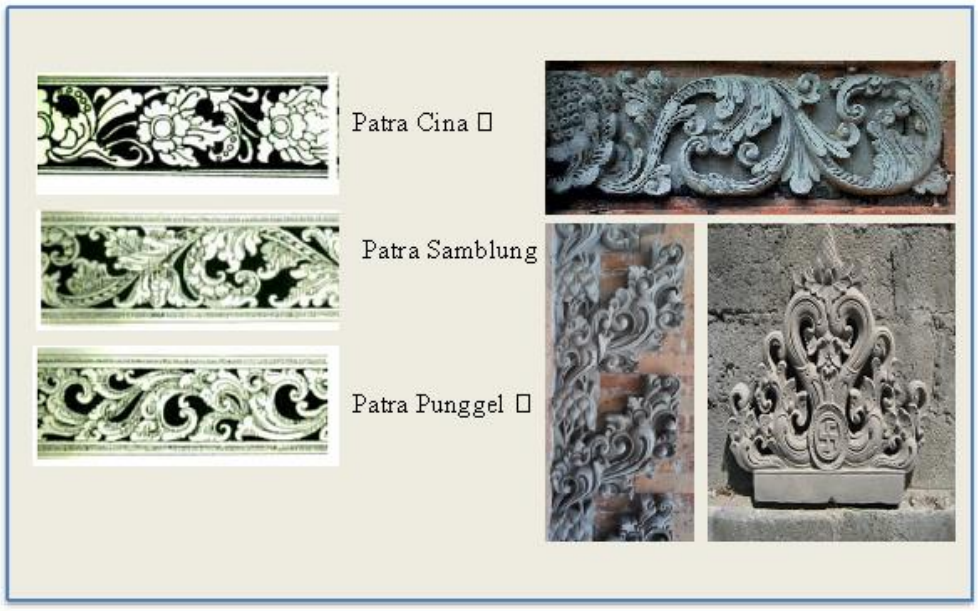
2. Kekarangan

Kekarangan menampilkan suatu bentuk hiasan dengan suatu karangan yang berusaha mendekati bentuk-bentuk flora yang ada dengan penekanan bagian-bagian keindahan. Seperti jenis *keketusan* ataupun *pepatran,* jenis *kekarangan* sangat banyak ditemukan dalam ragam hias tradisional Bali**.** *Kekarangan* sering diukir dalam-dalam karena tiang tugeh bebas beban. *Kekarangan* yang umum dijumpai adalah: 1) *Karang simbar,* 2) *Karang bunga,*dan 3) *Karang suring.*

Gambar 4: *Kakarangan Simbar* dan *kekarangan Bunga.*

3. Pepatraan

Jenis ragam hias ini berwujud gubahan-gubahan keindahan hiasan dalam *patern-patern* yang juga disebut patra. Ide dasar *pepatraan* banyak diambil dari bentuk-bentuk keindahan flora. Keindahan flora diambil sedemikian rupa sehingga jalur daun, bunga, putik dan ranting dibuat berulang-ulang. Masing-masing patra memiliki identitas yang kuat, sehingga mudah diketahui namun dapat bervariasi dalam penerapannya. Makna dari *pepatraan* adalah memberikan perlindungan kepada kehidupan manusia dari rasa takut, panas dan haus, sehingga memberikan kenyamanan bagi manusia yang tiggal di lingkungan bangungan yang dihiasi *pepatraan*. *Pepatraan* ini terbagi atas: 1) *Patra Wangga,* 2) *Patra Sari,* 3) *Patra Bun-Bunan,* 4) *Patra Pidpid,* 5) *Patra Punggel,* 6) *Patra Samblung,* 7) *Patra Pae,* 8) *Patra Ganggong,* 9) *Patra Batun Timun,*dan 10) *Patra Sulur.*



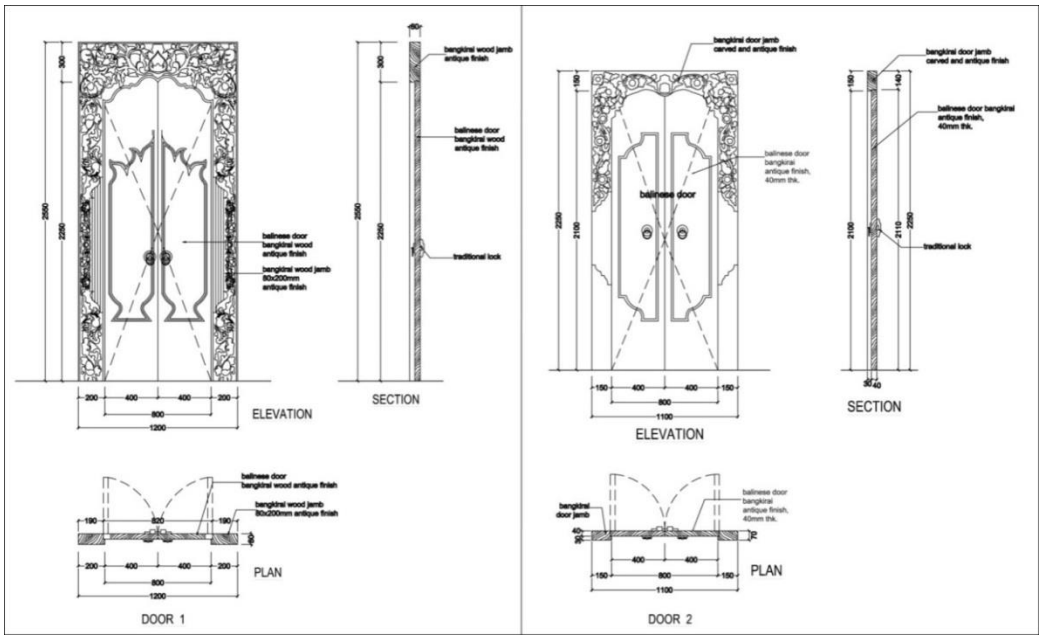
Gambar 5: Ragam jenis *pepatraan* dan rangkaian *patra punggel*

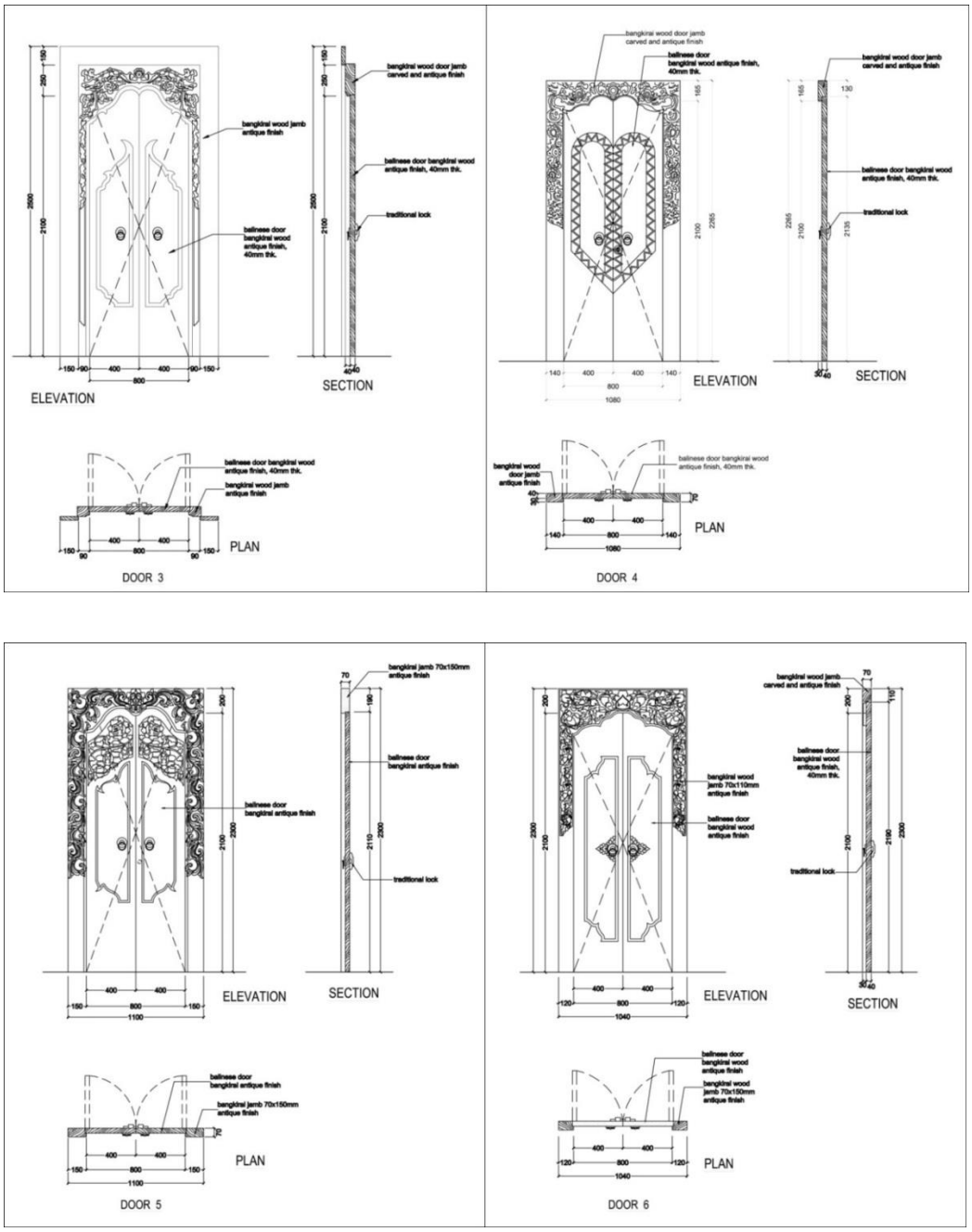
b. Fauna

Sebagai materi hiasan, fauna dipahatkan dalam bentuk *kekarangan* yang merupakan pola tetap relief yang berkombinasi dengan berbagai macam bentuk binatang. Ragam hias dari jenis-jenis fauna ditampilkan sebagai materi hiasan dengan nama masing-masing yaitu: 1) *Karang Boma,* berbentuk kepala raksasa yang dilukiskan dari leher ke atas lengkap dengan hiasan dan mahkota, 2) *Karang Sae,* berbentuk kepala kelelawar raksasa seakan bertanduk dengan gigi runcing, 3) *Karang Hasti (Asti),* disebut pula *Karang Gajah,* 4) *Karang Goak,* bentuknya menyerupai kepala burung gagak atau goak disebut pula karang manuk.

Gambar 6: Ragam *karang Boma*(kiri) dan *karang Asti*(kanan)

Beberapa contoh gambar *AutoCAD*(*door*1-6) pintu ukir Bali karya Sraya Bali Style(gambar 7-9) dan tabel hasil penerapan ornamennya(tabel 1) :





Gambar 7-9: Desain pintu ukir Bali dan ornamennya. Gambar pintu tampak depan, potongan samping dan potongan atas dengan menggunakan aplikasi *AutoCAD*

No	Ornamen Bali			Pintu 1	Pintu 2	Pintu 3	Pintu 4	Pintu 5	Pintu 6
1	Flora	Keketusan	Keketusan Wangsa	ADA	ADA	ADA	ADA	ADA	ADA
			Keketusan Tuwung/ Bungan	X	X	X	X	X	X
			Keketusan Bun-Bunan	ADA	ADA	ADA	ADA	ADA	ADA
		Kekarangan	Karang Simbar	X	X	X	X	X	X
			Karang Bunga	X	X	X	X	X	X
			Karang Suring	X	X	X	X	X	X
		Pepatraan	Patra Wangga	X	X	X	X	X	X
			Patra Sari	X	X	X	X	X	X
			Patra Bun-Bunan	X	X	X	X	X	X
			Patra Pidpid	X	X	X	X	X	X
			Patra Punggel	X	X	X	X	ADA	X
			Patra Samblung	ADA	ADA	X	ADA	X	ADA
			Patra Pae	X	X	X	X	X	X
			Patra Ganggong	X	X	X	X	X	X
			Patra Batun Timun	X	X	X	X	X	X
			Patra Sulur	X	X	ADA	X	X	X
			Patra Sari	X	X	X	X	X	X
2	Fauna	Karang	Karang Boma	X	X	X	X	X	X
			Karang Sae	X	X	X	X	X	X
			Karang Asti/ Gajah	X	X	X	X	X	X
			Karang Goak	X	X	X	X	X	X

Tebel 1: Hasil penerapan desain pintu ukir Bali 1-6 terhadap ornamen Bali.

2. Aplikasi *AutoCAD*:

Dalam menjalankan profesinya Arsitek dan Desainer Interior membutuhkan dukungan software komputer terutama untuk presentasi, baik 2 dimensi, maupun 3 dimensi. Software yang populer di kalangan Arsitek dan Desainer Interior antara lain: *AutoCAD, ArchiCAD, 3D Studio Max, dan Google SketchUp.* Pada kesempatan ini penulis akan membatasi membahas aplikasi *AutoCAD* saja untuk membahas desain pintu ukir karya Sraya Bali Style.

AutoCAD, merupakan software yang paling populer di kalangan Arsitek dan Desainer Interior, bahkan merupakan software yang wajib dikuasai. *AutoCAD* adalah software untuk membantu dalam membuat gambar arsitektur, interior dan gambar kerja. Bila dianalogikan *AutoCAD* adalah pengganti meja gambar, dan alat alat gambar. Gambar yang dihasilkan oleh *AutoCAD* sangat akurat, karena dapat membuat gambar dengan ukuran hingga sepersekian millimeter. Saat menggambar dengan menggunakan *AutoCAD*, kita menggambar dengan skala 1:1, sementara pengaturan skala gambar dilakukan pada saat akan di plot. *AutoCAD* digunakan tidak

hanya untuk bidang arsitektur, yaitu bisa digunakan untuk semua keperluan gambar teknik, sehingga dapat digunakan di bidang teknik mesin, elektro, sipil dan bidang teknik lainnya yang memerlukan gambar teknik. Keuntungan menggambar dengan *AutoCAD* dibanding menggunakan meja gambar atau manual adalah:

1. Persiapan menggambar yang singkat. Kalau kita menggambar dengan menggunakan meja gambar, waktu akan terpakai untuk mengambil kertas gambar dan menempelkan ke meja gambar, serta meluruskan sesuai arah ruler atau bidang meja gambar, kemudian menjaga atau mengikatnya agar tidak berubah posisinya terhadap bidang meja gambar. Sedangkan menggambar dengan *AutoCAD*, kita tinggal menjalankan program *AutoCAD* yang terpasang pada sistem komputer kita.
2. Presisi atau akurasi tinggi. Dapatkah mata kita membedakan 0.1mm dan 0.05mm, dengan penggaris skala di meja gambar? Kalau dengan *AutoCAD*, jangankan 0.05mm, 0.005mm pun masih bisa terdeteksi. Bahkan unit pada *AutoCAD* hingga 13 angka dibelakan koma. Sehingga menggambar dengan *AutoCAD* jauh lebih presisi jika dibandingkan dengan menggambar di meja gambar.
3. Hasil gambar design mudah di dokumentasikan. Kalau menggambar dengan meja gambar, hasil gambarnya langsung berupa kertas gambar. Ini butuh ruang penyimpanan, kontrol *record*, untuk tempat penyimpanan gambar. Tapi kalau kita menggambar dengan menggunakan *AutoCAD*, selain bisa langsung dicetak atau istilahnya *"plotting",* kita bisa menyimpan gambar design tersebut pada *folder* di komputer kita, sesuai nama pelanggan, nama proyek, nama item, nama proses, sehingga dokumen gambar yang berupa file ini bisa dengan mudah diatur penyimpanannya serta mudah dalam mengontrolnya.
4. Waktu penggambaran relatif cepat. Dibanding dengan menggambar menggunakam meja gambar, menggambar dengan *AutoCAD* tentu saja jauh lebih cepat. Contoh: menggambar sebuah lingkaran di meja gambar, dengan menggunakan pensil, perlu 10 detik. Tapi dengan *AutoCAD* kita bisa

menggambar seratus lingkaran dengan waktu yang sama. Anda tentu tahu *array command* waktu yang singkat.

5. Mudah disunting. Bayangkan kalau kita salah dalam menggambar sebuah *entity* atau sebuah fitur, atau bagian dari gambar, kita tentu perlu untuk menghapus dan menggambar kembali bagian yang salah tersebut. Ini terjadi bila kita menggambar dengan meja gambar manual. Tetapi bila dengan *AutoCAD*, semua objek gambar bisa dengan mudah disunting, seperti *Move, Copy, Erase, Break, Trim, Extend, Offset, Mirror, Array, Rotate,* dan perintah *modify* lainnya.
6. Ruang gambar yang luas. Tentu tak dapat dibandingkan area kerja gambar antara meja gambar manual dengan ruang gambar pada *AutoCAD*. Apakah anda pernah mengalami ruang atau area gambar yang tidak muat didalam menggambar? Area gambar yang sangat luas pada *AutoCAD* ini juga didukung oleh area gambar untuk proses pencetakkan atau plotting.
7. Rapi dan bersih. Karena obyek gambar pada *AutoCAD* adalah obyek virtual, yang bisa di hapus atau disunting tanpa meninggalkan bekas penghapus seperti kalau kita menggambar dengan meja gambar, maka hasil gambar kita akan selalu bersih dan rapi.
8. Penskalaan gambar yang luwes. Kalau kita menggambar di meja gambar, skala gambar kita tentukan terlebih dulu. Ini bersifat statis. Sedangkan kalau kita menggambar dengan *AutoCAD*, kita cukup menggambar dengan skala 1:1, baru di mode layout kita bisa membuat skala gambar yang berbeda antara *viewport.* Tanpa harus kita menggambar lagi untuk setiap pandangan.
9. Didukung oleh sistem pertukaran data. Hasil sebuah gambar pada *AutoCAD*, bisa kita ekspor untuk dimanipulasi di *software* lain. Misalnya *software-software image editor*.
10. Efek visual. Kita sama-sama sudah tahu bahwa pada CAD-Model, terutama Solid Model, bisa kita tambahkan “Material dan Efek” cahaya pada saat

Rendering untuk mendapatkan efek visual yang menarik. Selanjutnya bisa kita gunakan untuk presentasi.

Kelebihan lain *AutoCAD* adalah selain dapat membuat gambar Arsitektur(denah, potongan, tampak) juga untuk membuat gambar kerja(detail) serta bisa juga untuk membuat gambar kerja 3D.

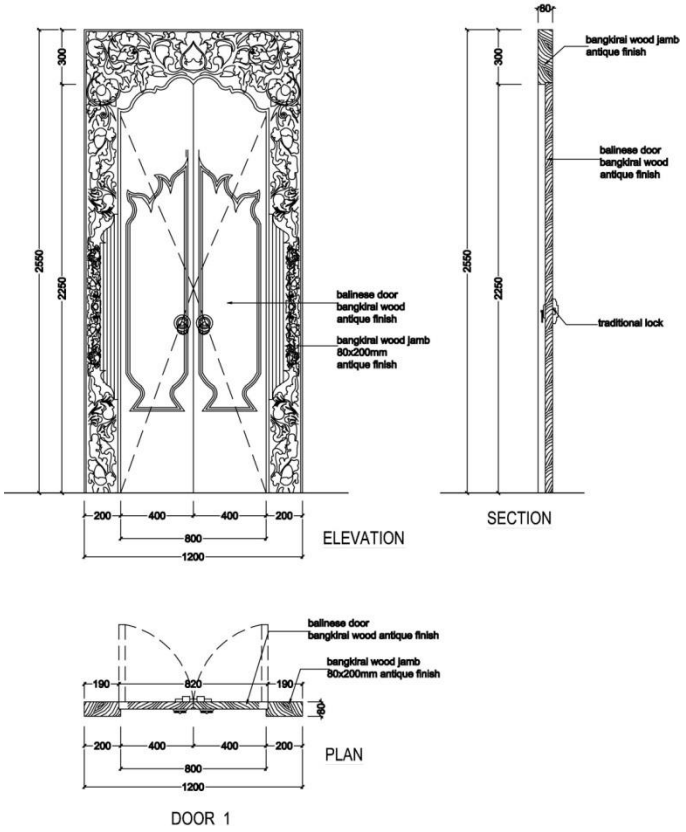
3. Penerapan *AutoCAD*:

Selain diperlukan komputer/ laptop yang RAM, memory dan spesifikasinya baik juga diperlukan latihan yang rutin untuk belajar *AutoCAD*. Pengalaman penulis dibutuhkan 1 hingga 2 bulan untuk menghafal dan menggunakan *tools* dengan lancar(cepat). Beberapa perintah kerja yang umum dalam *AutoCAD:*

1. Perintah LINE untuk membuat sebuah objek garis dalam *AutoCAD.*
2. Perintah ERASE perintah yang digunakan untuk menghapus objek.
3. Perintah ARC digunakan untuk membuat objek busur.
4. Perintah CIRCLE digunakan untuk membuat lingkaran.
5. Perintah ZOOM adalah perintah yang dipergunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek di layar *AutoCAD.*
6. Perintah PAN digunakan untuk menggeser tampilan objek dilayar.
7. Perintah TRIM digunakan untuk memotong persilangan dua objek atau lebih.
8. Perintah EXTEND perintah ini dipergunakan untuk memanjangkan objek sampai satu batas tertentu. Patokan yang diberikan berupa objek juga.
9. Perintah OFFSET perintah yang dipergunakan untuk memperbanyak objek secara paralel.
10. Perintah MOVE perintah ini digunakan untuk memindahkan objek dari satu posisi ke posisi lain.
11. Perintah COPY perintah COPY digunakan untuk mengcopy atau memperbanyak objek.
12. Perintah ROTATE digunakan untuk memutar atau merotasi objek.

13. Perintah SCALE perintah ini dipergunakan untuk memperbesar atau memperkecil ukuran objek, dan lain sebagainya.

Bersama ini kami sajikan tahapan dalam menggambar satu pintu ukir Bali dengan menggunakan aplikasi *AutoCAD* pada gambar 10:



1. Gambar tampak depan/ elevation. Buat persegi ketik perintah RECTANGLE ketik 1200 dan 2550.
2. Perintah OFFSET ketik 200 kearah tengah untuk membuat garis kusennya keliling.
3. Perintah LINE, ARC, CIRCLE, ERASE untuk menggambar variasi pada bagian atas pintu sesuai dengan gambar(model) yang diinginkan.
4. Perintah ERASE dan EXTEND untuk menghapus garis bagian bawah pintu dan menyambung garis di kanan dan kirinya kebagian bawah.

5. Untuk menggambar bagian bunga pada dalam kusen dapat dicopy dari image/ foto format jpg/ png/ tiff motif ukiran Bali di IMPORT ke halaman *AutoCAD.*
6. Selanjutnya menggunakan perintah LINE, ARC, CIRCLE dan COPY ke bidang kosong yang tersedia disampingnya. Ornamen ini di SAVE dan dapat terus digunakan menggambar serta skalanya bisa disesuaikan, dimodifikasi ditambah maupun dikurangi.
7. Untuk ornamen bagian dalam pintu gunakan perintah LINE, ARC, CIRCLE, ERASE untuk menggambar sesuai gambar(model) yang diinginkan. Untuk menggambar handle dan anak kunci sebaiknya diukur benda aslinya sehingga proporsi yang diinginkan bisa benar dan bagus.
8. Untuk membuat arah posisi engsel gunakan LINE dan pilih garis model putus-putus untuk membedakan dengan gambar pintu yang dibuat. Ketebalan garis juga harus dibedakan di PROPERTIES yang bagus dan proporsional adalah gambar pintu 0,13 dan garis engselnya 0,9.
9. Selanjutnya ornamen pada pintu dan kusen di kanan diduplikasi ke bagian kirinya dengan perintah MIRROR. Sekarang tampak depan pintu akan sama persis.
10. Gambar tampak samping/ section. Perintah LINE ke arah kanan pada bagian kusen atas, bawah dan kunci. Semakin detail semakin baik dan mudah dibaca.
11. Perintah LINE, EXTEND, ERASE untuk membuat ketebalan kusen dan daun pintu.
12. Selanjutnya tambahkan HATCH arsiran motif kayu sebagai penanda potongan. Sekarang kita dapat membayangkan skala dan detail pintu dari tampak samping.
13. Gambar plan/ tampak atas. Perintah LINE ke arah bawah pada bagian kusen, pintu dan kunci. Gambar arah bukaan daun pintu yang diinginkan kedalam atau keluar dengan perintah LINE dengan model garis putu-putus.
14. Perintah LINE, EXTEND, ERASE untuk membuat ketebalan kusen dan daun pintu.

15. Selanjutnya tambahkan HATCH arsiran motif kayu sebagai penanda potongan.
16. Ketik perintah DIMENSION tambahkan pada gambar yang dibuat dan selanjutnya klik SAVE pada komputer/ laptop.

D. KESIMPULAN

Pintu ukir Bali saat ini sudah menjadi produksi masal dan dapat diaplikasikan pada tempat umum seperti: restaurant, lobby hotel, kantor pemerintah, vila dan lain sebagainya. Keaslian desain pintu ukir Bali sudah mulai jarang digunakan karena dikombinasikan dengan desain moderen namun prinsip dan ragam hias *style* Bali(ornamen Bali) harus terus dilestarikan sehingga para desainer interior ataupun arsitek di Indonesia tetap memiliki pengetahuan dasar yang utuh akan desain pintu ukir Bali.

AutoCAD, merupakan software yang paling populer di kalangan Arsitek dan Desainer Interior, bahkan merupakan software yang wajib dikuasai. *AutoCAD* adalah software untuk membantu dalam membuat desain pintu ukir Bali, gambar kerja Arsitektur maupun Interior. Gambar yang dihasilkan oleh *AutoCAD* sangat akurat, karena dapat membuat gambar dengan presisi atau akurasi tinggi, waktu penggambaran relatif cepat, bisa di copy, mudah diedit dan bisa di save dalam jangka waktu yang lama. Kelebihan lain program *AutoCAD* adalah selain dapat membuat gambar Arsitektur, Interior(denah,potongan,tampak) juga untuk membuat gambar kerja(detail) serta bisa membuat gambar 3D.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arsitektur Rumah Bali. (30 Maret 2016). Diakses dari http://www.baliarchitectures.com/2009/06/arsitektur-rumah-bali

Autocad. (12 Maret 2016). Diakses dari https://id.m.wikipedia.org

Balika Ika, W. 2007. Jurnal Ilmiah Warna: Perkembangan Estetika Kori Kuwadi. Denpasar: Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar

Deskriptif Kualitatif. (3 Maret 2016). Diakses dari https://id.m.wikipedia.org

Keuntungan menggambar dengan Autocad. (21 April 2016). Diakses dari http://www.berlatihautocad.com/2014/09/10-keuntungan-menggambar-dengan-autocad.html

Ragam Hias Arsitektur Tradisional Bali. (11 April 2016). Diakses dari http://www.scribd.com/doc/49238482/Ragam-Hias-Arsitektur-Tradisional-Bali

Ragam Hias Dalam Rumah Adat Bali. (11 April 2016). Diakses dari http://www.neraca.co.id/2011/11/16/ragam-hias-dalam-rumah-adat-bali/

Sraya Bali Styles. PT. (19 Maret 2016). Diakses dari http://www.balisraya.com/

Wijaya, Made. 2002. *Architecture of Bali: A Source Book of Traditional and Modern Form. Bali: Wijaya Words*

MENELUSURI BUDAYA PEMUJAAN DEWA INDRA DI DESA ADAT TENGANAN

I Nyoman Yoga Sumadewa/201521002
Mahasiswa Penciptaan Seni Program Pasca Sarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Desa Tenganan yang dikenal dengan *Bali Aga* merupakan desa yang masih mempertahankan pola hidup yang tata masyarakatnya mengacu pada aturan tradisional adat desa,bentuk, dan besar bangunan serta pekarangan, pengaturan letak bangunan, hingga letak Pura dibuat dengan mengikuti aturan adat yang secara turun-temurun dipertahankan. masyarakat Tenganan juga memiliki satu keunikan dibanding dengan masyarakat Bali umumnya, yaitu penganut aliran Dewa Indra yang dikenal lebih demokratis, tak mengenal kasta serta tak membedakan hak laki-laki dan perempuan, mereka juga menempatkan Dewa Indra sebagai Dewa tertinggi. Masyarakat Tenganan percaya bahwa desa yang mereka tempati merupakan hadiah dari Dewa Indra. Ini dapat dilihat dari beberapa ritual pemujaan yang dilakukan yakni Tari Maresi, Perang Pandan, Mulan Saat Usaba Kasa, dan Mabuang Mulan Daha yang dipersembahkan untuk Dewa Indra.

Kata kunci: Dewa Indra, Tenganan, dan Ritual

Pendahuluan

Pada naskah tulisan ini akan dibahas tentang aktivitas pemujaan Dewa Indra yang dilakukan sebagai salah satu budaya oleh masyarakat Tenganan. Kisah pemberian tanah Tenganan oleh Dewa Indra bermula dari kemenangan Dewa Indra atas peperangan dengan Raja Mayadenawa dan wilayah itulah yang sekarang disebut sebagai Tenganan Pegringsingan. Versi lainnya menyebut Tenganan berasal dari *tengen*(kanan). Ini berkaitan dengan cerita warga Tenganan berasal dari orang-orang Peneges. Peneges berarti pasti atau tangan kanan. Kata Pegringsingan diambil dari kata gringsing yang terdiri dari kata *gring* berarti sakit dan *sing* berarti tidak. Jadi gringsing berarti tidak sakit, selain itu gringsing merupakan kain tenun ikat ganda khas Tenganan, sehingga diyakini orang yang memakai kain Gringsing dipercaya dapat terhindar dari penyakit. Lebih kompleks lagi gringsing adalah penolak mara bahaya. (id.wikipedia.org).

Seni tradisi adalah sebuah aktivitas yang biasa dilakukan sekelompok orang dan merupakan sebuah warisan dari leluhur yang sangat erat kaitannya dengan tatanan nilai-nilai kehidupan sebagai bagian dari konteks sosial budaya masyarakat. Tatanan nilai tersebut menyatu menjadi warisan seni yang sesungguhnya dapat dipelajari dan dapat dimanfaatkan dalam kaitan kepentingan riset dan berkreativitas dalam karya seni (Suteja, 2015:2). Beberapa aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat Tenganan masih sangat erat kaitannya dengan pariwisata dan pemujaan kepada Dewa Indra sebagai Dewa perang, ini terlihat dari beberapa ritual masyarakat yang ditampilkan seperti pada Tarian Meresi, Mulan Saat, Mulan Daha, dan Perang Pandan.

Aktivitas yang biasa dilakukan masyarakat tenganan kini menjadi sebuah budaya pariwisata yang menarik cukup banyak wisatawan ini terbukti dari wisatawan Negara asal yang pernah melakukan kunjungan negara ke Desa Tenganan yaitu Australia, Jepang, Jerman, Amerika Serikat, Kanada, Perancis, Singapura, Hawai, Belgia, Norwegia, Malaysia, Thailand, Timor Leste, Belanda, China, Finlandia, Swiss, Taiwan, dan Korea. Berikut adalah data kunjungan wisatawan ke Desa Tenganan, Berdasarkan karakteristik geografi dari tahun 2008 – 2013 (Roy, 2015:52-53):

Tabel 1

Karakteristik Geografi Wisatawan di Desa Tenganan

Tahun	Jumlah Kunjungan (Orang)	Persentase (%)
2009	164	28,7
2010	68	11,9
2011	94	16,4
2012	124	21,7
2013	121	21,1
Total Kunjungan	**571**	**100**

(Sumber: Karakteristik dan Motivasi Wisatawan Ekowisata Di Bali:2015)

Materi dan Metode

Materi pada tulisan ini akan lebih berfokus pada beberapa ritual masyarakat Tenganan khususnya Tenganan Pegringsingan yang di dalamnya berisi persembahan untuk memuja Dewa Indra. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan Metode observasi Menurut Supardi (2006;88) metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematik gejala-gejala yang diselidiki. Observasi dilakukan menurut prosedur dan aturan tertentu sehingga dapat diulangi kembali dan hasil observasi dapat ditafsirkan secara ilmiah. Observasi akan di lakukan di lokasi-lokasi pariwisata yang ramai dikunjungi oleh masyarakat. Metode dokumentasi dapat diartikan sebagai suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik berupa catatan transkrip, buku surat kabar dan lain sebagainya (Margono 1997;187). Data berupa dokumentasi diperoleh dari berbagai dokumen yang berisi tentang kesenian bali, baik perkembangan, seniman, dan sejarah-sejarah kesenian bali itu sendiri. Teknik pengumpulan data dengan *interview* atau wawancara, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab pada pihak lembaga atau orang-orang yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan ke beberapa tokoh dari Tenganan yang dirasa cukup berperan dalam perkembangan seni di bali sehingga dapat memberikan informasi yang cukup banyak.

Metode pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan geografis dan humanis yang dirasa cukup tepat karena penulis akan bersinggungan langsung dengan masyarakat Tenganan Pegringsingan yang memiliki ritual pemujaan tersendiri di bandingkan masyarakat Bali pada umumnya.

Teori pada tulisan ini akan merujuk pada teori pengungkapan dengan dalil "*Art is an expression of human feeling*" yang berarti bahwa seni adalah suatu pengungkapan dari perasaan manusia.

Pembahasan

Merujuk pada judul ada beberapa ritual yang biasa dilakukan oleh masyarakat tenganan sebagai salah satu ritual persembahan kepada Dewa Indra sebagai Dewa perang yang biasa dilakukan setahun sekali berdasarkan kalender penanggalan masyarakat Tenganan Pegringsingan yaitu:

1. Tari Maresi,

Merupakan salah satu tarian sakral yang merupakan tarian tradisional masyarakat setempat yang menurut bapak Ketut Sudiastika selaku klian adat desa Tenganan mengatakan bahwa tari Maresi adalah tari latihan berperang yang diwariskan para leluhur sebagai pemujaan kepada Dewa Indra yang dilaksanakan di depan *Bale Patemu Kelod* pada *sasih kasa* bulan pertama kalender Tenganan atau sebelum tari Rejang dilaksanakan. Tari Maresi atau masyarakat sekitar menyebutnya sebagai Tari Rejang Muani ditarikan oleh seluruh pemuda asli tenganan yang sudah menek teruna dan belum kawin dengan membawa keris dan menggunakan kostum tari sesuai dengan Patemu mereka masing-masing. Tarian ini diawali dengan permainan gong dan dipandu oleh petua desa adat Tenganan kemudian diikuti oleh para penari, penari melakukan gerakan berputar sambil berteriak sesuai dengan barisannya kemudian menjongkok, gerakan tersebut diulang beberapa kali oleh barisan lain dengan menggunakan keris yang telah di bawa kemudian berhenti sesuai dengan petunjuk dari petua desa adat. Setelah itu para pemuda berkumpul di bagian selatan kemudian tiga pemuda berjalan secara perlahan kearah utara dengan membentangkan tangan ke samping kiri dan kanan secara bergantian dengan pemuda yang lain.

2. Perang Pandan

   Perang pandan atau *mekere-kere* adalah salah satu tradisi masyarakat desa tenganan pada sasih ke lima atau bulan ke lima kalender Tenganan, yang dilaksanakan balai pertemuan desa atau Bale Agung pada jam 06:00 sore, perang pandan adalah sebuah ritual berperang dan juga sebagai salah satu simbol seorang anak yang sudah beranjak dewasa, peserta menggunakan daun pandan berduri

sebagai senjatanya dan sebuah tameng terbuat dari rotan yang dianyam sebagai alat pelindungnya. Ritual dilaksanakan dengan diiringi musik *gamelan seloding*, yaitu alat musik daerah tenganan yang hanya dapat dimainkan oleh orang yang disucikan dan hanya dapat dimainkan pada saat tertentu. Peserta Perang Pandan dilakukan oleh pemuda desa dan pemuda dari luar desa sebagai peserta pendukung. Pakaian yang digunakan adalah pakian adat tenun Pegringsingan yang hanya berupa *kamen, saput*, dan *udeng*. Perang pandan ini masih menjadi suatu peringatan atas menangnya Dewa Indra melawan Raja Maya Denata (id.wikipedia.org).

3. Mulan Saat Usaba Kasa

Mulan Saat Usaba Kasa atau *Hud Apisan* adalah ritual yang dilaksanakan pada hari pertama setelah *purnama kalima* sesuai kalender desa adat Tenganan. Ritual ini dimulai oleh ibu-ibu desa yang memulai aktivitasnya di depan *Bale Agung* pada pukul 09:00 pagi dengan menggunakan pakaian Tenun Gringsing dan bebas menggunakan berbagai jenis perhiasan yang dimilikinya. Ritual ini bertujuan sebagai salah satu ucapan terima kasih atas apa yang telah diberikan oleh Dewa Indra kepada masyarakat Tenganan. Adapun beberapa pembagian tugas sesuai struktur desa yang ditentukan berdasarkan siapa yang lebih dahulu menikah seperti penasihat desa, kelian desa, *mejajaitan*, dan berbagai tugas lainnya, sedangkan para suami mendapat tugas untuk memasak dan menyiapkan makanan. Setelah acara *Hud Apisan* selesai maka dilanjutkan dengan tari Abwang oleh para wanita sementar pemuda berkeliling desa.

4. Mabuang Mulan Daha

Mabuang Mulan Daha atau yang dikenal dengan nama *Mapusung Plesot* merupakan tarian yang dikhususkan untuk Daha atau gadis yang sudah melalui proses upacara. Adapun fungsi tari Mabuang Mulan Daha ini dapat digolongkan dalam seni tari Wali. Sebab tari ini berfungsi sebagai pelaksana upacara agama, seperti upacara Dewa Yadnya, tarian ini merupakan tarian untuk menuangkan air nira yang dibawakan oleh gadis-gadis pada pukul 06:00 sore di *Patemu Kaja*, *Patemu Tengah*, dan *Patemu Kelod* pada upacara *Sabah* di Bulan ke lima atau *sasih kalima* kalender Tenganan. Tari Mabuang Mulan Daha merupakan Tarian Sakral dan termasuk seni tari Wali yang diperuntukkan pada upacara Ngusaba Sabah yang dikatakan bahwa upacara tersebut merupakan hari wafatnya Bhatara Indra dan Tarian Mabuang Mulan Daha yang difungsikan sebagai pengiring Bhatara Indra menuju Surga dengan diiringi *Gambelan Gambang*. Dalam tarian ini para penari memakai *Pusungan Blesot*, satu tangkai bunga emas, *porosan base*, *subeng* emas, kain sutra, anteng gringsing, sabuk, dan gelang daha(https://panbelog.wordpress.com).

Penutup

Berdasarkan apa yang telah dibahas di atas maka dapat disimpulkan bahwa Masyarakat Tenganan sebagai pemuja Dewa Indra tidak hanya menggunakan satu atau dua ritual sebagai pemujaannya, tetapi terus melaksanakan upacara-upacara keagamaan sebagai persembahan untuk memuja Dewa Indra yang pada kepercayaan masyarakat setempat bahwa Dewa indra lah yang menolong dan memberikan kehidupan kepada Masyarakat Desa Tenganan, Khususnya Tenganan Pegringsingan.

Daftar Sumber

http://balebanjar.com/Budaya-Bali-dan-Kesenian-Ritualnya-Merupakan-Keseimbangan-Manusia diakses pada 5 januari 2016 16:54

http://bali.tribunnews.com/2015/06/01/ibu-ibu-desa-tenganan-bebas-pakai-perhiasan-emas-jelang-perang-pandan? diakses pada 26 februari 2016 05:36

http://blog.isi-dps.ac.id/pandewidiana/ diakses pada 6 Juni 2016 16:47

http://zainbie.com/tari-mabuang-mulan-daha-di-tenganan-pegringsingan/ diakses pada 26 februari 2016 05:36

https://panbelog.wordpress.com/2014/09/04/tari-mabuang-mulan-daha-di-desa-tenganan-pagringsingan/ diakses pada 26 februari 2016 05:36

https://id.wikipedia.org/wiki/Tenganan,_Manggis,_Karangasem diakses pada 26 februari 2016 05:36

Roy, Wiwin., 2015, KARAKTERISTIK DAN MOTIVASI WISATAWAN EKOWISATA DI BALI (Studi Kasus Di Jaringan Ekowisata Desa) Denpasar: Fakultas Pariwisata Universitas Udayana,

Supardi, M.d. 2006. Metodologi Penelitian. Mataram: Yayasan Cerdas Press

Suteja, I Ketut., 2015. Mahadaya Seni Pertunjukan: Seni Tradisi Sebagai Seumber Inspirasi Riset Dan Kreativitas Karya Seni Pertunjukan. Denpasar:

Margono. 1997. Metologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK. Jakarta: PT. Rineka

PENGGUNAAN AKSARA BALI DALAM LOGO DAN BOOKLET GRUP BAND EMONI BALI

Ni Putu Emilika Budi Lestari / NIM 201521003

emilika.lestari@gmail.com

Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Komputerisasi aksara Bali membantu melestarikan aksara Bali lewat pengenalan dan memudahkan pembelajaran aksara Bali sendiri bagi generasi muda saat ini.Dengan adanya komputerisasi aksara Bali maka mempermudah penyalinan aksara Bali dalam bentuk lontar ke dalam bentuk buku maupun digital yang harus menyertakan aksara Bali. Bahkan saat ini dengan adanya komputerisasi aksara Bali sangat membantu dalam pembuatan huruf ataupun teks di dalam bidang desain komunikasi visual, salah satunya adalah dalam desain logo dan *booklet* Desain dengan menyertakan aksara Bali di dalamnya biasanya digunakan terutama untuk desain-desain yang bertemakan budaya Bali. Salah satu contoh desain yang bertemakan budaya yang menyertakan aksara Bali di dalamnya adalah desain logo dan *booklet* grup band Emoni. Dari sample logo dan *booklet* grup band Emoni ini dapat dilihat bahwa komputerisasi aksara Bali telah banyak membantu dalam dunia desain komunikasi visual yang erat kaitannya dengan *typografi*. Dimana ketika kita berbicara tentang *typografi* maka secara tidak langsung kita akan membahas tentang *legability* (sifat mudah dibaca) dan *readability* (sifat dapat dibaca). Dari logo dan *booklet* Emoni terlihat bahwa komputerisasi aksara Bali dapat meningkatkan keterbacaan dalam desain-desain yang menyertakan aksara Bali di dalamnya jika dibandingkan dengan tingkat keterbacaan bila dibuat dengan tulisan tangan, bahkan berpengaruh juga kepada estetika desain itu sendiri.

Kata kunci : Komputerisasi, Aksara Bali, Logo, *Booklet*, Emoni

PENGGUNAAN AKSARA BALI DALAM LOGO DAN BOOKLET GRUP BAND EMONI BALI

Ni Putu Emilika Budi Lestari / NIM 201521003

emilika.lestari@gmail.com

Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Denpasar

A. PENDAHULUAN

Aksara Bali merupakan sarana yang vital untuk dapat lebih mengenal budaya Bali secara mendalam, karena aksara Bali berfungsi sebagai sarana untuk menuliskan berbagai macam naskah keagamaan, adat-istiadat, sastra dan sebagainya. Akan tetapi, permasalahannya saat ini aksara Bali semakin hari semakin tergusur oleh huruf latin. Aksara Bali seakan tidak memiliki kekuatan yang cukup dalam menghadapi dominasi huruf latin. Padahal, bila berkaca dari sudut pandang sejarah, baik Aksara Bali maupun huruf latin memiliki kedudukan yang sama. Namun pada kenyataannya, saat ini Aksara Bali menjadi budaya tulis yang sangat kurang populer dibandingkan huruf latin. Aksara Bali merupakan warisan budaya yang wajib dilestarikan. Tetapi kurangnya pemahaman terhadap nilai warisan sejarah membuat masyarakat sering mengabaikan usaha pelestarian budaya, terutama aksara. Penghargaan masyarakat yang rendah terhadap artefak/benda-benda peninggalan sejarah seni budaya makin memperparah kondisi Aksara Bali. Tidak bisa dipungkiri, saat ini kondisi Aksara Bali memprihatinkan dan nyaris punah. Bahkan seiring berkembangnya zaman, saat ini

tidak banyak orang terutama generasi muda dapat menulis ataupun membaca aksara Bali.

Sebagian masyarakat, seniman, beserta para budayawan berusaha mencari cara menyelamatkan warisan budaya aksara. Berbagai wujud kontribusi mereka mulai bermunculan. Salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media pelestarian aksara Bali. Jika dahulu masyarakat masih menulis aksara Bali dengan cara-cara tradisional dan dengan alat-alat tradisional juga namun setelah kemajuan era teknologi, pasang surut penulisan aksara Bali juga mengikuti teknologi semata sebagai usaha pelestarian aksara Bali itu sendiri. Dengan harapan, komputerisasi aksara Bali akan mampu membantu melestarikan aksara Bali lewat pengenalan dan memudahkan pembelajaran aksara Bali sendiri bagi generasi muda saat ini. Bermacam-macam aplikasi komputer dan multimedia bermunculan, seperti Bali Simbar, Tamiang, bahkan telah banyak dikembangkan aplikasi-aplikasi pengenalan dan menulis aksara Bali berbasis *android*. Aksara Bali dikomputerisasikan menjadi sebuah karya digital yang begitu bermanfaat.

Dengan adanya komputerisasi aksara Bali maka mempermudah penyalinan aksara Bali dalam bentuk lontar ke dalam bentuk buku maupun digital yang harus menyertakan aksara Bali. Bahkan saat ini dengan adanya komputerisasi aksara Bali sangat membantu dalam pembuatan huruf ataupun teks di dalam bidang desain komunikasi visual, salah satunya adalah dalam desain logo dan *booklet*. Desain dengan menyertakan aksara Bali di dalamnya biasanya digunakan terutama untuk desain-desain yang bertemakan budaya Bali. Salah satu contoh desain yang bertemakan budaya yang menyertakan aksara Bali di dalamnya adalah desain logo dan *booklet* grup band Emoni. Emoni merupakan salah satu grup band Bali yang beraliran pop-etnik. Emoni merupakan band yang mengkolaborasikan antara alat-alat tradisional Bali dengan instrumen modern. Disetiap penampilannya grup band ini selalu membawakan lagu tradisional Bali seperti sekar rare, hingga pupuh disela-sela lagu ciptaan mereka, yang bertujuan untuk mengingatkan masyarakat Bali akan

kebudayaan yang dimiliki dan sekaligus menjadi ciri khas penampilan dari Emoni Bali.

Logo Emoni sendiri berupa *logotype*, logo disusun dengan beberapa aksara Bali dan jika dibaca sesuai bacaan aksara Balinya maka terbaca "MANYAGA" yang memiliki makna "Menjaga Bali". Akan tetapi uniknya susunan aksara Bali pada tulisan "MANYAGA"ini juga dapat diplesetkan yang mana jika dibaca secara latin, menjadi "EMONI". Bentuk aksana "ma", "nya", dan "ga" jika dibaca dengan plesetan huruf latin akan menyerupai bentuk huruf "E", "M", "O", "n", dan "i". Penggunaan Aksara Bali juga terlihat pada *booklet* album kedua Emoni yaitu album Ning Ning Cening, dimana album ini mengangkat gending-gending rare di dalamnya. Jadi penggunaan aksara Bali dalam *booklet* album ini dapat sekaligus dijadikan sarana pengenalan dan pembelajaran aksara Bali bagi genarasi muda, terutama anak-anak.

Dari paparan di atas, tanpa kita sadari, komputerisasi aksara Bali telah banyak membantu dalam dunia desain komunikasi visual yang erat kaitannya dengan *typografi*. Dimana ketika kita berbicara tentang *typografi* maka secara tidak langsung kita akan membahas tentang *legability* (sifat mudah dibaca) dan *readability* (sifat dapat dibaca). Dengan adanya komputerisasi aksara Bali, maka dapat meningkatkan keterbacaan dalam desain-desain yang menyertakan aksara Bali di dalamnya jika dibandingkan dengan tingkat keterbacaan bila dibuat dengan tulisan tangan, serta berpengaruh juga kepada estetika desain itu sendiri karena dewasa ini tidak semua orang mampu menulis aksara Bali dengan baik dan rapi. Oleh sebab itu, maka penulis merasa tertarik untuk mengkaji penggunaan aksara Bali di era digital ini khususnya dalam bidang desain komunikasi visual yang dapat dikaji melalui bentuk serta tingkat keterbacaan aksara Bali itu sendiri ketika telah dikomputerisasikan dan sebelum dikomputerisasikan dengan mengambil sampel desain logo dan *booklet* grup band emoni.

B. MATERI DAN METODE

Materi : Penggunaan Aksara Bali dalam Logo dan Booklet Grup Band Emoni Bali.

Metode : Deskriptif Kualitatif, yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, serta mempunyai makna. (Sarwono dan Lubis, 2007:10). Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dan mengumpulan data kepustakaan lewat buku-buku dan jurnal-jurnal terkait penelitian serta dokumentasi.

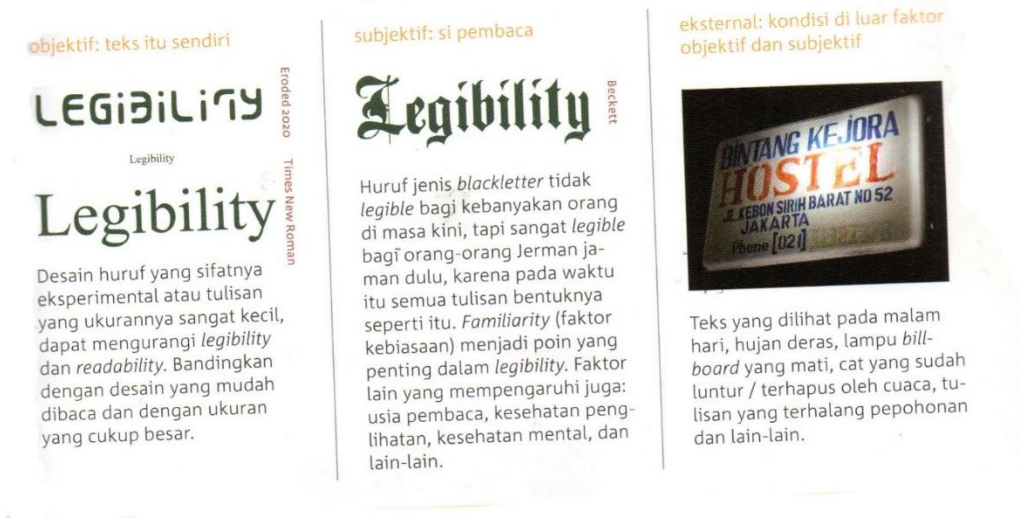
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengkaji keterbacaan aksara Bali pada desain logo dan *booklet* ini, penulis menggunakan teori tipografi dari Surianto Rustan. Ketika kita berbicara tentang *typografi* maka secara tidak langsung kita akan membahas tentang *legibility* (sifat mudah dibaca) dan *readability* (sifat dapat dibaca).

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. *Legibility* menyangkut desain/bentuk huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf/karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan, 2010: 74). Sedangkan *Readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila *legibility* lebih membahas kejelasan karakter satu persatu, *readability* tidak lagi menyangkut huruf/karakter satu-persatu, melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam satu komposisi. *Legibility* dapat menciptakan *readability*, karena biasanya jika kita mudah membedakan masing-masing karakter, maka keseluruhan teks akan lebih mudah dibaca.

Legibility dan *readability* adalah kajian dalam tipografi yang erat hubungannya dengan faktor optis. *Legibility* dan *readability* harus dipandang secara

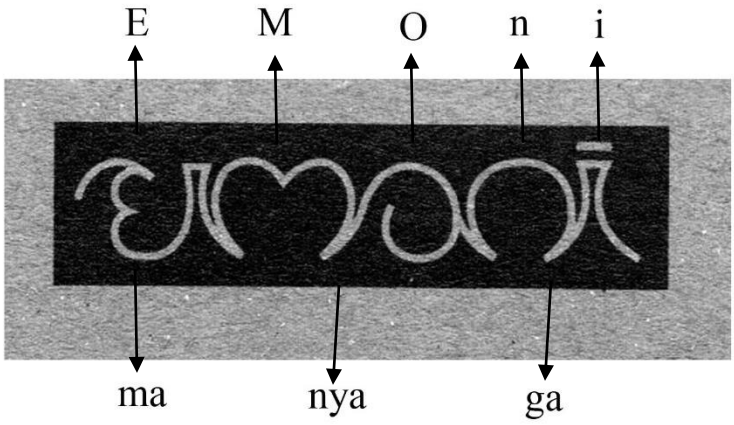
luas, tidak hanya dipengaruhi oleh desain/bentuk huruf saja, tapi juga dipengaruhi oleh aspek-aspek seperti : aspek objektif (dalam hal ini adalah teks itu sendiri), aspek subjektif (si pembaca), dan aspek eksternal (kondisi diluar faktor objektif dan subjektif) seperti misalnya teks yang tidak jelas ketika dilihat pada malam hari, karena hujan deras, lampu *billboard* yang mati, tulisan terhalang oleh pohon, dan lain sebagainya. Pada tulisan ini pembahasan *Legibility* dan *readability* akan difokuskan pada aspek objektif, dalam hal ini adalah teks itu sendiri



Gambar 1
Aspek-aspek yang mempengaruhi *legibility* dan *readability*
(Sumber: Rustan, 2010: 75)

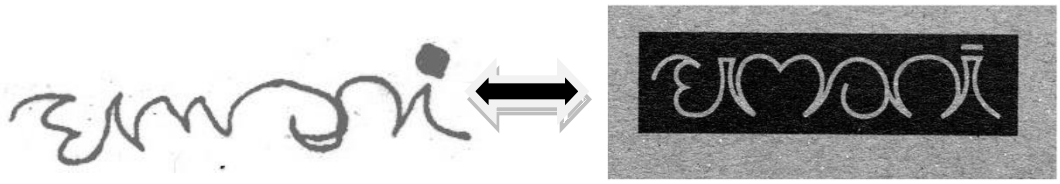
Logo grup band Emoni sendiri berupa *logotype*, logo disusun dengan beberapa aksara Bali dan jika dibaca sesuai bacaan aksara Balinya maka terbaca "MANYAGA" yang memiliki makna "Menjaga Bali". Akan tetapi uniknya susunan

aksara Bali pada tulisan “MANYAGA”ini juga dapat diplesetkan yang mana jika dibaca secara latin, menjadi “EMONI”. Bentuk aksana “ma”, “nya”, dan “ga” jika dibaca dengan plesetan huruf latin akan menyerupai bentuk huruf “E”, “M”, “O”, “n”, dan “i”.



Gambar 2
Logo Grup Band Emoni Bali
(Sumber: Data penulis, 2016)

Berikut perbandingan aksara Bali ketika dibuat dengan tulisan tangan, dan setelah dibuat dengan program komputer.

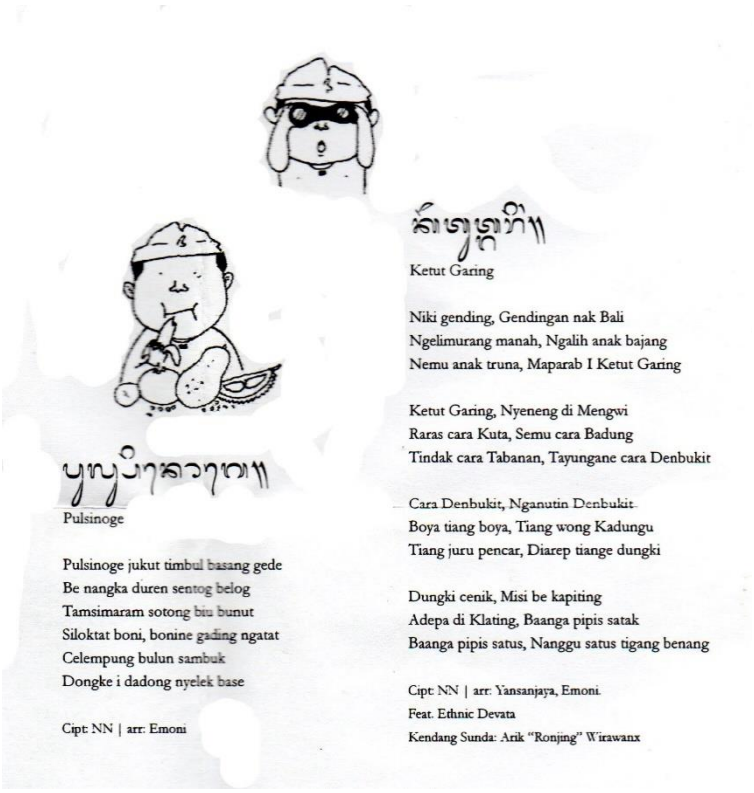


Gambar 3
Perbandingan aksara Bali logo Emoni ketika dibuat dengan tulisan tangan dan setelah dibuat dengan program komputer
(Sumber: Data penulis, 2016)

Dari logo Emoni di atas, terlihat bahwa komputerisasi aksara Bali dapat meningkatkan keterbacaan dalam desain-desain yang menyertakan aksara Bali di dalamnya jika dibandingkan dengan tingkat keterbacaan bila dibuat dengan tulisan

tangan, bahkan berpengaruh juga kepada estetika desain itu sendiri. karena dewasa ini tidak semua orang mampu menulis aksara Bali dengan baik dan rapi. Perbandingan logo di atas juga memperjelas bahwa dengan adanya komputerisasi aksara Bali tingkat *legibility* dan *readability* aksara menjadi jauh lebih baik dibandingkan dengan menggunakan tulisan tangan. Hal ini dapat dilihat dari jelasnya karakter huruf yang dihasilkan, kombinasi serta jarak antar hurufnya menjadi teratur dan konsisten, posisi huruf menjadi lebih rapi dan tegak, begitu juga kontras dalam huruf dapat diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan rangkaian huruf yang jelas serta membuat tingkat keterbacaan menjadi jauh lebih baik. Istilah kontras yang sering digunakan dalam anatomi tipografi tidak berhubungan dengan warna, melainkan tebal-tipis huruf atau tingkat perbedaan antara *stem stroke* dan *hairline stroke*. Logo emoni tidak memiliki kontras karena garis pada *font*-nya sama dari awal sampai akhir.

Penggunaan Aksara Bali juga terlihat pada *booklet* album kedua Emoni yaitu album Ning Ning Cening, dimana album ini mengangkat gending-gending rare di dalamnya. Dalam *booklet* album Ning Ning Cening ini, tampak aksara Bali digunakan dalam penulisan judul lagu pada lirik dengan diikuti teks latin pada bagian bawahnya, hal ini diungkapkan oleh Agung Witara selaku manager Emoni karena aksara Bali pada *booklet* ini bertujuan sebagai sarana untuk memperkenalkan aksara Bali kepada anak-anak dan mengingatkan kepada para orang tua untuk tetap memperkenalkan dan mengajarkan aksara Bali kepada anak-anak mereka (wawancara 02 Juni 2016). Jadi penggunaan aksara Bali dalam *booklet* album ini dapat sekaligus dijadikan sarana pengenalan dan pembelajaran aksara Bali bagi generasi muda, terutama anak-anak disamping keterkaitannya dengan tema album yang mengusung tradisi dan budaya.



Gambar 4
Desain *Booklet* Grup Band Emoni Bali pada album Ning ning Cening
(Sumber: Data penulis, 2016)

Booklet album kedua Emoni ini semakin menegaskan bahwa komputerisasi membuat tingkat *legibility* dan *readability* aksara Bali terutama penggunaan ukuran teks, posisi dan orientasi, jarak antar huruf dan antar kata menjadi jelas . Pada *booklet* album Emoni jarak antar huruf sudah ideal sehingga pembaca dapat mengenali tiap karakter (huruf) dengan mudah. Kontras pada tiap karakter dibuat secara konsisten, membuat pembaca bisa dengan cepat mengenali anatomi-anatomi karakter (huruf) dan menjadikan karakter tersebut mudah dikenali baik sebagai huruf maupun dalam rangkaian kata.

D. SIMPULAN

Dari sample logo dan *booklet* grup band Emoni, dapat dilihat bahwa komputerisasi aksara Bali telah banyak membantu dalam dunia desain komunikasi visual yang erat kaitannya dengan *typografi*. Dimana ketika kita berbicara tentang *typografi* maka secara tidak langsung kita akan membahas tentang *legability* (sifat mudah dibaca) dan *readability* (sifat dapat dibaca).

Dari logo Emoni terlihat bahwa komputerisasi aksara Bali dapat meningkatkan keterbacaan dalam desain-desain yang menyertakan aksara Bali di dalamnya jika dibandingkan dengan tingkat keterbacaan bila dibuat dengan tulisan tangan, bahkan berpengaruh juga kepada estetika desain itu sendiri. karena dewasa ini tidak semua orang mampu menulis aksara Bali dengan baik dan rapi. Hal ini dapat dilihat dari jelasnya karakter huruf yang dihasilkan, kombinasi serta jarak antar hurufnya menjadi teratur dan konsisten, posisi huruf menjadi lebih rapi dan tegak, begitu juga kontras dalam huruf dapat diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan rangkaian huruf yang jelas serta membuat tingkat keterbacaan menjadi jauh lebih baik. Begitu pula yang terlihat pada *booklet* album Emoni. Pada *booklet* album Emoni jarak antar huruf sudah ideal sehingga pembaca dapat mengenali tiap karakter (huruf) dengan mudah. Kontras pada tiap karakter dibuat secara konsisten, membuat pembaca bisa dengan cepat mengenali anatomi-anatomi karakter (huruf) dan menjadikan karakter tersebut mudah dikenali baik sebagai huruf maupun dalam rangkaian kata.

E. SUMBER PUSTAKA

Kusrianto, Adi. 2006. Tipografi Komputer untuk Desain Grafis. Yogyakarta: Andi Yogyakarta

Pertama, Pande Putu Gede Putra, dkk. 2015. "Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Aksara Bali Kedalam Huruf Latin dengan Augmented Reality". Makalah Seminar Nasional Univ. Atma Jaya Yogyakarta

Rustan, Surianto. 2010. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

---------.2008. Tipografi (Online), (Http://wikipedia.com/wiki/tipografi.html, diakses 15 Juni 2016)

Sunarya, I Made Gede, dkk. 2015. "Segmentasi Citra Tulisan Aksara Bali Berbasis Proyeksi Vertikal dan Horisontal". Jurnal Informatika Vol 9. Universitas Pendidikan Ganesha

Wawancara Agung Witara, Manager Emoni pada Kamis, 02 Juni 2016 Pukul 15.00 Wita

Wijaya, Yunita Wijaya.1999. Tipografi Dalam desain Komunikasi Visual. Makalah diterbitkan di Surabaya: Universitas Kristen petra

ABSTRAK

MENGENALI DESAIN FIGUR PADA LOGO MR. BALI DENGAN APLIKASI *COREL DRAW*

Oleh :

I Gede Indra Mahardika. 201521004.

Desain figur pada sebuah logo saat ini sudah mulai menarik untuk di gunakan pada suatu organisasi atau perusahaan tertentu sebagai identitas. Identitas suatu perusahaan merupakan cerminan dari visi, misi suatu perusahaan yang divisualisasikan dalam logo perusahaan. Desain figur pada logo Mr. Bali ini memiliki wujud berupa manusia yang mempunyai karakter berciri khaskan seorang lelaki Bali dengan menggunakan busana adat tradisional setempat, dan pada gambar tersebut kedua tangannya serasa saling mencakup memberikan salam yang bercirikan budaya Bali. Gambar figur tersebut memakai selembar *udeng* yang diikat dikepalanya, *udeng* umum dikenakan oleh masyarakat Bali dari berbagai lapisan, baik kalangan bangsawan maupun orang biasa disaat menjalani acara adat setempat.

Di dalam desain figur logo ini terdapat unsur tipografi, tipografi adalah pengetahuan mengenai huruf yang dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni. Huruf pada desain figur logo tersebut yaitu bertuliskan Mr. Bali. Perancangan desain figur dengan objek manusia pada logo Mr. Bali ini dikerjakan dengan cara *digital* menggunakan media komputer dengan aplikasi pendukungnya bernama *Corel Draw*, pengerjaan desain figur ini menggunakan teknik *tracing*.

Penjelasan proses dari awal sampai akhir mendesain figur orang Bali pada logo Mr. Bali dengan aplikasi *Corel Draw*, yang pertama diantaranya menyiapkan image/foto dalam lembar kerja, penggunaan tool drawing, proses membuat garis dan kurva (garis lengkung), dan yang terakhir proses dalam membuat outline objek pada image/foto menggunakan teknik *tracing*.

Logo Mr. Bali adalah sebuah logo yang dimiliki oleh suatu badan usaha bisnis yang bernama CV. Bali Bagus. Perusahaan ini bergerak di bidang mebel (*furniture*), menawarkan berbagai macam produk dari berbagai bahan seperti kaca, tembaga, perak, kayu, shell, keramik, dan masih banyak lagi yang lainnya. Hasil produk-produknya biasanya di pasok ke hotel-hotel, villa, rumah pribadi dll. Perusahaan ini beralamatkan di jalan Baypass Padanggalak, Denpasar, Bali.

Kata kunci : Desain Figur Logo Mr. Bali, Aplikasi Corel Draw.

MENGENALI DESAIN FIGUR PADA LOGO MR. BALI DENGAN APLIKASI *COREL DRAW*

Oleh :

I Gede Indra Mahardika. 201521004.
Email: gdindramaha@gmail.com
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

A. Pendahuluan

Desain figur pada sebuah logo pada saat ini sudah mulai menarik untuk di gunakan pada suatu organisasi atau perusahaan tertentu sebagai identitas. Identitas suatu perusahaan merupakan cerminan dari visi, misi suatu perusahaan yang divisualisasikan dalam logo perusahaan. Menurut Rustan, identitas yang ditampilkan dengan konsisten akan memberi gambaran pada publik bahwa identitas tersebut konsekuen dan professional. Dari situ diharapkan meningkatkan kesadaran merek (*brand awareness*) dan citra merek (*brand image*) positif dibenak masyarakat, inilah tujuan identitas (Rustan, 2009: 53). Secara teknik pembuatan desain figur pada sebuah karya desain mempunyai ciri khas tertentu disaat penggambaran objeknya. Dimana didalam desain figur ini akan menemukan bidang-bidang garis yang secara realis maupun yang tidak realis hanya menyerupai gambar sketsa pada figurnya tanpa menghilangkan karakter objek atau model yang digambar.

Desain figur pada logo Mr. Bali ini memiliki wujud berupa manusia yang mempunyai karakter berciri khaskan seorang lelaki Bali dengan menggunakan busana adat tradisional setempat, dan pada gambar tersebut kedua tangannya serasa saling mencakup memberikan salam yang bercirikan budaya Bali. Gambar figur tersebut memakai selembar *udeng* yang diikat dikepalanya, *udeng* umum dikenakan oleh masyarakat Bali dari berbagai lapisan, baik kalangan bangsawan maupun orang biasa disaat menjalani acara adat setempat. Dan ciri-ciri lainnya pada figur logo ini menggunakan setangkai bunga jepun yang tersemat di telinga pada gambar tersebut.

Uniknya pada figur orang Bali pada logo ini juga mengenakan sebuah dasi kupu-kupu yang terlilit di kerah bajunya yang melambangkan kemodernisasian pada jaman saat ini. Perpaduan yang sangat unik dan berciri khas antara tradisional dan kekinian. Jadi desain figur tersebut sangat sesuai dengan namanya yaitu Mr. Bali. Di dalam desain figur logo ini terdapat unsur tipografi, menurut Danton Sihombing tipografi adalah pengetahuan mengenai huruf yang dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni (Sihombing, 2001: 3). Huruf pada desain figur logo tersebut yaitu bertuliskan Mr. Bali.

Perancangan desain figur dengan objek manusia pada logo Mr. Bali ini dikerjakan dengan cara *digital* menggunakan media komputer dengan aplikasi pendukungnya bernama *Corel Draw*, pengerjaan desain figur ini menggunakan teknik *tracing*. Seperti yang dikutip oleh *website* resmi perusahaan *Corel* (www.coreldraw.com) menjelaskan, *Corel Draw* adalah sebuah program aplikasi komputer yang melakukan editing pada garis vektor, vektor adalah objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis menggunakan rumusan matematis tertentu. Program ini di buat oleh *Corel*, sebuah perusahaan perangkat lunak (*software*) yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. *Corel Draw* memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan desainer grafis untuk merancang sebuah desain ilustrasi. Sedangkan istilah teknik *tracing* menurut Hariyadi berasal dari kata *trace* yang bermakna menelusuri/penelusuran. Dalam bidang desain grafis, *tracing* berarti proses menggambar ulang suatu ilustrasi dengan acuan atau aturan tertentu menggunakan alat-alat (*tool*) sesuai dengan program aplikasi grafis yang digunakan (Hariyadi, 2007: 1).

Logo Mr. Bali adalah sebuah logo yang dimiliki oleh suatu badan usaha bisnis yang bernama CV. Bali Bagus. Perusahaan ini bergerak di bidang mebel (*furniture*), menawarkan berbagai macam produk dari berbagai bahan seperti kaca, tembaga, perak, kayu, shell, keramik, dan masih banyak lagi yang lainnya. Hasil produk-produknya biasanya di pasok ke hotel-hotel, villa, rumah pribadi dll. Perusahaan ini beralamatkan di jalan Baypass Padanggalak, Denpasar, Bali. Desain figur logo Mr.

Bali ini dirancang oleh desainer yang bernama Erik Prasetiawan, latar belakang desainer ini ialah, tamatan sarjana seni dari sebuah instansi yang berada di wilayah Denpasar, mengambil jurusan Seni Rupa, yang berasal dari Mengwi, Badung. Dan beliau bekerja sebagai Desainer *layout* majalah Kobar yang berkantor pusat di Rawamangun, Jakarta Timur, dan memiliki kantor cabang di Bali beralamat di Gatot Subroto Barat, Denpasar. Disamping itu juga beliau menjadi wartawan lepas, dan mengikuti organisasi Persatuan Wartawan Republik Indonesia yang disingkat menjadi PWRI.

B. Materi dan Metode

Materi : Desain Figur pada Logo Mr. Bali dengan Aplikasi *Corel Draw*.

Metode: Pendekatan kualitatif, data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif, bukan angka. Data dapat berupa gejala-gejala, kejadian ataupun peristiwa yang kemudian akan dianalisis dalam bentuk kategori-kategori (Sarwono dan Lubis, 2007: 98).

Sarwono dan lubis (2007: 99) menjelaskan, jika dilihat jenisnya maka kita dapat membedakan data kualitatif sebagai data primer dan data sekunder.

1) Data Primer, berupa teks hasil wawancara yang diperoleh melalui wawancara dengan informan yang dijadikan sampel penelitian. Data dapat direkam atau dicatat oleh peneliti.
2) Data Sekunder, berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh peneliti dengan cara membaca, melihat atau mendengarkan. Termasuk dalam kategori data ini ialah:
   - Data bentuk teks, diantaranya: Dokumen, pengumuman, surat-surat, dan spanduk.
   - Data bentuk gambar, diantaranya: Foto, animasi, dan billboard
   - Data bentuk suara, diantaranya: Hasil rekaman kaset.

- Kombinasi teks, gambar dan suara, diantaranya: Film, video, iklan di televisi, dll.

C. Pembahasan

Yang utama dalam merancang sebuah desain terutama pada logo adalah konsep desain. Logo yang efektif umumnya memiliki konsep visual yang kuat. Setidaknya seorang desainer grafis juga perlu memperhatikan beberapa aspek selain membutuhkan juga dukungan media *digital*.

Dan ada beberapa unsur visual yang perlu diperhatikan terlebih dahulu sebelum mendesain sebuah logo. Menurut Supriyono (2010: 57) menjelaskan, unsur elemen-elemen visual pokok lainnya yang sangat perlu diperhatikan tersebut adalah:

1) Garis (*line*)
2) Bidang (*shape*)
3) Warna (*color*)
4) Gelap-terang (*value*)
5) Tekstur (*texture*)
6) Ukuran (*size*)

Gambar 1: Desain figur orang Bali pada logo Mr. Bali

Pada desain figur logo Mr. Bali sudah jelas menggunakan unsur elemen-elemen visual tersebut, yang sangat menonjol adalah unsur garis dan bidang yang terdapat pada gambar figur manusia tersebut. Untuk warna pada figur tersebut hanya menggunakan 2 unsur warna yaitu hitam dan abu-abu. Bila digabungkan pada keseluruhan gambar pada logo Mr. Bali tersebut, antara figur dan tipografinya terdapat 3 unsur warna yaitu hitam, abu-abu dan merah. Warna merah hanya terdapat pada satu huruf saja, yaitu huruf M pada tulisan Mr. Bali tersebut, yang dominan tetap pada warna hitamnya.

Corel Draw adalah aplikasi perangkat lunak (*software*) yang popular dikalangan desainer grafis, dan bahkan aplikasi yang wajib dikuasai oleh para desainer grafis. *Corel Draw* adalah sebuah program aplikasi komputer atau leptop yang dipergunakan untuk perancangan dan *editing* ilustrasi atau tipografi secara *digital*. Secara khusus aplikasi ini adalah pengganti dari sistem manual yang

menggunakan meja gambar, pensil, penggaris dll. Hasil gambar yang diperoleh dari *Corel Draw* sangatlah akurat.

Pembahasan berikutnya tentang keunggulan aplikasi *Corel Draw*. Suatu program yang baik tentu memiliki keunggulan signifikan, beberapa keunggulan program aplikasi *Corel Draw*, antara lain:

1. Pilihan pada *menu*, terutama pada *tool-tool* (alat) yang ada di dalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya.
2. Sangat baik untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar.
3. Banyaknya pengguna *Corel Draw*, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini akan membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari *Corel Draw* lebih mendalam, karena banyak ditemukan tutorial, tips dan trik yang diproduksi oleh pengguna lain. Dan masih banyak keunggulan lainnya.

Jika mengulas masalah penggunaan perintah-perintah kerja dalam *Corel Draw*, sebagai berikut penjelasannya:

1. *Menu Bar*, adalah batang *menu* yang menampilkan perintah-perintah yang digunakan untuk mengatur dan mengolah suatu objek.
2. *Property Bar*, merupakan tombol pendukung untuk mengolah objek lebih lanjut. Tampilan property bar akan berubah sesuai dengan objek atau tool yang dipilih.
3. *Ruler*, sangat bermanfaat membantu meletakkan objek gambar atau teks huruf pada suatu lokasi tertentu.
4. *Page Navigator*, fasilitas ini berfungsi untuk pindah dari suatu halaman ke halaman lain.
5. *Palet Warna*, fungsinya dapat mewarnai objek dengan memilih objek yang akan diberi warna.

6. *Toolbox*, merupakan kumpulan tombol yang digunakan untuk membuat dan memodifikasikan objek. Secara default toolbox terletak dibagian kiri lembar kerja *Corel Draw*.

Gambar 2: Keseluruhan ilustrasi pada logo Mr. Bali

Pada penggambaran figur manusia di logo Mr. Bali ini menggunakan teknik *tracing*, dalam bidang desain grafis, *tracing* berarti proses menggambar ulang suatu ilustrasi dengan acuan/aturan tertentu menggunakan *tool-tool* sesuai dengan program grafis seperti *Corel Draw* yang digunakan. Teknik *tracing* yang umum dipakai yaitu *tracing* secara manual, dan pada figur logo Mr. Bali ini menggunakan *tracing* secara *digital* dengan bantuan komputer. Seperti halnya teknik *tracing* manual, langkah awal yang harus dilakukan dalam proses desain *tracing* adalah menyiapkan foto gambar. Proses *tracing* selanjutnya dilakukan diatas lapisan foto gambar awal. Sehingga terdapat beberapa lapisan berupa foto gambar awal dan objek hasil *tracing* tersebut.

Berikut beberapa teknik dasar pembuatan dalam melakukan proses *tracing* menggunakan *corel draw*.

Menyiapkan image dalam lembar kerja:

1. Buka panel Object Manager dengan mengklik Tools >*Object Manager.*
2. Pastikan kita berada pada Layer 1. Impor image/foto ke dalam lembar kerja. Klik File>*Import*, pada panel Import, cari foto yang akan di *tracing*, kemudian klik *Import.*
3. Image /foto yang kita import akan tampil sebagai objek pada Layer 1.
4. Atur posisi dan ukuran image dalam lembar kerja hingga pada posisi yang kita inginkan. Kunci posisi image agar tidak berubah saat melakukan *tracing* dengan cara mengklik kanan image, setelah itu pilihlah *Lock Object.*

Proses penggambaran ulang dalam teknik *tracing* ini tidak lepas dari penggunaan tool-tool drawing yang terdapat di aplikasi *Corel Draw*, yang meliputi: *Freehand Tool, Bezier Tool, Pen Tool*dan *Polyline Tool*. Tool-tool tersebut merupakan tool dasar dalam pembuatan outline objek. Kita dapat menggunakan salah satu dari tool ini sesuai kebutuhan.

Beberapa teknik dasar dalam pembuatan outline *tracing* adalah sebagai berikut:

Membuat garis dan kurva (garis lengkung) :

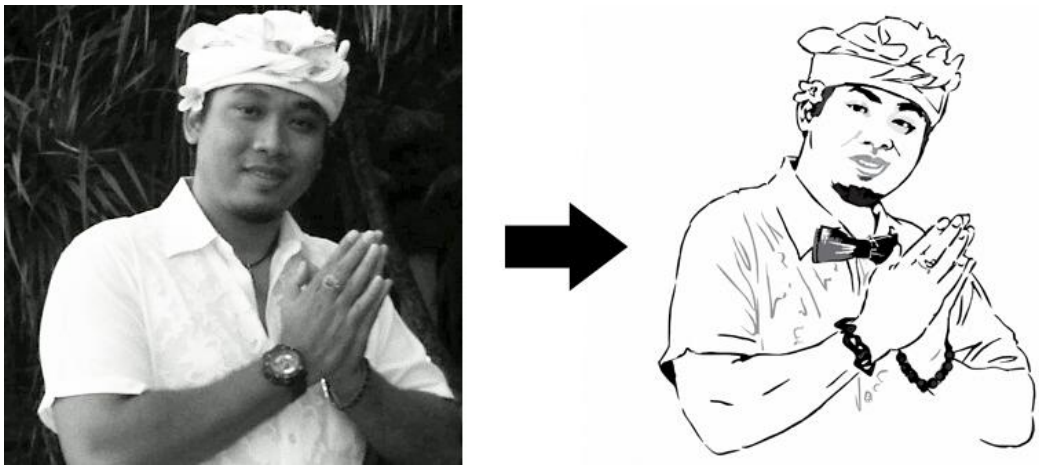
1. Gunakan salah satu tool drawing, misalnya *Freehand Tool*. Klik pada lembar kerja kemudian tarik dan klik pada posisi lain hingga terbentuk garis sesuai dengan posisi yang kita klik.
2. Untuk membuat garis lurus secara horizontal dan vertikal, saat menarik garis tekan tombol *Ctrl*pada keybord komputer atau leptop yang kita gunakan.
3. Untuk melengkungkan garis lurus hingga berbentuk kurva, gunakan *Shape Tool.*

4. Klik titik *Node* pada salah satu ujung garis, kemudian klik ikon *Convert Line To Curve*pada property bar.
5. Arahkan kursor di tengah garis hingga berbentuk segitiga plus. Klik dan tarik garis bantu Blue Arrow ke sembarang arah. Lakukan juga pada garis Blue Arrow titik node yang lain.

Demikian penjelasan cara untuk membuat garis dan kurva (garis lengkung) pada aplikasi *Corel Draw*. Setelah itu dalam membuat outline objek image/foto yang akan di *tracing*, Hariyadi dalam bukunya yang berjudul Seni Desain Tracing dengan Corel Draw menjelaskan, hal penting yang harus diingat adalah menentukan bahwa objek outline yang akan di buat merupakan objek kurva tertutup. Artinya titik node awal dan titik node akhir saling terhubung. Hal ini untuk mempermudah dalam memberi warna fill pada outline objek (Hariyadi, 2007: 7).

Berikut ini beberapa langkah membuat outline objek pada image/foto yang akan di *tracing* :

1. Gunakan *Pen Tool*, klik untuk membuat beberapa titik node pada posisi yang akan dikehendaki.
2. Untuk membuat objek kurva tertutup, klik akhir pada titik node awal garis yang telah dibuat.
3. Seperti halnya membuat garis kurva, kita juga dapat melengkungkan garis outline.
4. Gunakan *Shape Tool*kemudian klik salah satu titik node outline yang akan dilengkungkan. Pada property bar, klik ikon *Convert line To Curve.*
5. Kita dapat melengkungkan tiap-tiap garis outline hingga terbentuk sesuai dengan yang kita inginkan.
6. Untuk meluruskan kembali garis kurva yang kita buat, klik titik node yang kita kehendaki, kemudian klik ikon *Convert Curve To Line*pada property bar.



Gambar 3: Objek Foto dan Hasil Akhir Desain Figur yang Menggunakan Teknik *Tracing* dengan Aplikasi *Corel Draw*

Demikian penjelasan proses dari awal sampai akhir mendesain figur orang Bali pada logo Mr. Bali dengan aplikasi *Corel Draw*, yang pertama diantaranya menyiapkan image/foto dalam lembar kerja, penggunaan tool drawing, proses membuat garis dan kurva (garis lengkung), dan yang terakhir proses dalam membuat outline objek pada image/foto menggunakan teknik *tracing*.

D. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang didapat dari hasil kajian tentang mengenali desain figur pada logo Mr. Bali dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*.Desain figur pada sebuah logo saat ini sudah mulai menarik untuk di gunakan pada suatu organisasi atau perusahaan tertentu sebagai identitas. Identitas suatu perusahaan merupakan cerminan dari visi, misi suatu perusahaan yang divisualisasikan dalam logo perusahaan. Bentuk-bentuk yang tidak realis yang tidak terlalu sama mirip dengan foto/gambar aslinya, seolah sangat menyederhanakan bentuk desain figur tersebut pada ilustrasi logonya. Bentuk sederhana tersebut mendapat pengaruh dari perkembangan jaman agar terlihat lebih elegan dan simple, tidak berlebihan. Dimana hal itu menggunakan prinsip-prinsip desain logo, salah satu contohnya adalah

kesederhanaan. Dalam mengenali desain figur ini, perancangannya menggunakan aplikasi *Corel Draw*, sebuah aplikasi yang akurat untuk membuat sebuah desain visual seperti desain figur pada logo Mr. Bali tersebut. Menggunakan teknik *tracing* sudah menjadi kebiasaan seorang desainer saat membuat sebuah desain figur menggunakan contoh foto/gambar nyata yang sudah ada. Karena dengan menggunakan teknik secara *digital* tersebut dapat memudahkan seorang desainer untuk membentuk sebuah desain figur pada lembaran kerjanya, dan hasil gambarnya akan lebih akurat daripada menggunakan teknik dan media manual.

E. DAFTAR PUSTAKA

Berger, Arthur Asa. 2010. *Pengantar Semiotika : Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer.* Yogyakarta : Tiara Wacana.

Dharsono, 2007. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.

Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) bekerjasama dengan Ford Foundation.

Hariyadi, Slamet. 2007. *Seni Desain Tracing dengan Corel Draw*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Kusrianto, Adi. 2009. *Berkarier di Dunia Grafis*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta : PT. Gramedia.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.

Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT. Buana Printing.

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.

Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta : Buku Pintar.

PENGGABUNGAN LUKISAN MANUAL DENGAN TEKNIK DIGITAL PADA PEMBUATAN LUKISAN

I Gst. L. Ngurah Agung Adnyana. 201521005
Agungjhon_aj@gmail.com

A. Pendahuluan

Lukisan manual adalah karya seni yang proses pembuatannya dilakukan menggunakan media tangan dengan memulaskan cat dengan alat kuas lukis, pisau palet atau peralatan lain, dengan cara memulaskan berbagai warna dan nuansa gradasi warna dengan kedalaman warna tertentu juga komposisi warna tertentu dari bahan warna, pigmen warna dalam pelarut atau medium dan pengikat lem. untuk pengencer air, pegikat berupa minyak linen untuk cat minyak dengan pengencer terpenthin, pada permukaan penyangga seperti kertas, kanvas atau dinding. Lukisan manual termasuk sebuah pengembangan dari menggambar dan melukis dan juga bisa dikaitkan dengan kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu bahkan medium lukisan bisa berbentuk apa saja dengan syarat bisa memberikan imaji dari pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah dan merangsang orang untuk menghayatinya (Mike Susanto, 2002:101). kemudian dikembangkan dan diolah secara matang melalui penggabungan-penggabungan baik itu dari segi manual, maupun digital.

Digital berasal dari kata *Digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh 10, Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan biangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* bilangan biner. Dalam sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya dan dapat disebut juga dengan istilah bit *Binary Digit* adalah semua yang

berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan atau penomoran sehingga dari hasil teknologi yang mengubah sinyal menjadi kombinasi urutan bilangan yang mempunyai harga 0 dan 1 yang terdapat dalam sebuah sistem elektronik tertentu untuk proses informasi yang mudah, cepat dan akurat. Sistem digital mirip dengan sandi dimana menggunakan tanda titik (.) dan strip (-) untuk mewakili suatu nilai dan digital ternyata juga menjadi gambaran pemahaman suatu keadaan yang saling berlawanan (Kurniawan, Fredly, 2005: 104). Teknik editing yang dimana secara singkat dibahas editing adalah teknik pengolahan atau penggabungan bagian-bagian yang dianggap penting diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan hasil yang di ingiinkan melalui tahapan demi tahapan yang terstruktur pada pengolahan teknik lukisan manual dan digital dengan teknik kolase, dibuat dengan aplikasi Adobe Photoshop yang berarti penggabungan gambar 1 ke gambar 2 atau gambar seterusnya, menggambarkan tokoh lukisan figur wanita atau tokoh-tokoh tertentu, dengan memaksimalkan gambaran dari objek mereka, baik karakter, esensi batin, ekspresi ataupun sisi lain dari objek dengan sudut pandang berbeda. Sebagaimana pernyataan Aristoteles dalam buku The Art of Portrait Painting, tujuan seni adalah bukan hanya untuk menyajikan hal penampilan luarnya atau eksternalnya dengan detail saja, tetapi juga batin mereka. disini lebih menekankan penggabungan lukisan manual dengan teknik digital melalui tahapan-tahapan editing.https://id.wikipedia.org/wiki/Kesenjangan_digital, dikutip 2, juni 2016.

Karya lukisan ini di buat oleh Putu Eri, awal meniti karir di desa nongan, karangasem pada tahun 1952, dengan latar belakangnya sebagai guru pengajar seni lukis di sebuah sekolah swasta yang ada di kecamatan rendang karangasem, Putu Eri terjun ke dunia seni lukis hanya sebagai hobi ditengah kesibukannya bersama murid-murid dan keluargannya.

B. Materi dan Metode

Materi : Penggabungan Lukisan Manual dengan Teknik Digital pada Pembuatan Lukisan.

Metode : Dalam metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu membahas interpretasi teknik manual dan digital (editing), ekspresi di dalam berkarya menjadi pengalaman praktis pengamat dalam menanggapi berbagai bentuk dan peristiwa, sehingga ditunjang dengan pemahaman pengamat secara lebih mendalam dan meliputi berbagai referensi, mengamati berbagai bentuk dan peristiwa.

C. Pembahasan

Dalam pembahasan tentang penggabungan lukisan manual dengan teknik digital pada pembuatan lukisan yang pertama membutuhkan proses secara manual dengan menggunakan media kanvas, tetapi dalam proses menggunakan media digital membutuhkan media yang mendukung secara teknis, seperti komputer dan aplikasi pendukungnya seperti Adobe Photoshop. Bila dijelaskan secara manual, Tehnik manual harus kuat dan harus mampu meniru lekukan-lekukan, Tehnik pewarnaan harus melalui rasa apa yang dilihat dari objek, Mempunyai kepekaan tinggi dari seorang pelukis. Teknik Kolase adalah sebuah istilah dalam dunia Digital untuk menggabungkan atau menempel dua sampai beberapa buah gambar menjadi satu sehingga menjadi karya seni baru yang menarik (Muhsin 2014 : 84). Teknik ini sebenarnya juga bisa menggunakan teknik secara manual, tetapi gambar yang dihasilkan secara manual kwalitas warnanya masih terlihat datar bila dibandingkan dengan kwalitas secara digital, hasilnya lebih tajam (soft).

Gambar 1. Lukisan aslinya yang belum menggunakan teknik Kolase

Jika penggabungan lukisan dengan teknik kolase di jadikan satu dengan teknik manual tentu hasilnya akan mengalami perubahan yang unik seperti dalam karya ini sekilas memperlihatkan sosok wanita berbusana adat bali modern yang pada terlihat seorang sekilas dasarnya satu lukisan tersebut Adobe Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Sistem yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Aplikasi ini banyak di gunakan oleh para desainer, terutama dalam pembuatan sebuah desain atau pengeditan. Aplikasi ini memang sangat dibutuhkan dalam proses pembuatan desain, sangat cocok dalam bidang digital. Jadi teknik lukisan tangan dalam penggabungan digital dengan teknik kolase akan tampak terlihat dalam karya tersebut, yang mana hasil lukisan secara manual dan yang mana hasil olahan digital dengan aplikasi adobe photoshop. Akan terlihat membentuk satu keselarasan antara manual dan teknik digital didalam karya ini. Dijaman globalisasi saat ini, media digital seperti teknik kolase dengan adobe photoshop ini sangat digemari oleh desainer-desainer grafis, dikarenakan pengerjaannya sangat praktis, dan menghasilkan kualitas gambar yang akurat bila dicermati secara visual dibandingkan dengan teknik manual yang masi memakai media kertas.

Foto kolase adalah sebuah foto yang merupakan gabungan dari foto-foto lain di dalam sebuah kanvas sehingga tercipta sebuah foto baru yang menarik. Foto kolase yang paling sederhana adalah foto kolase dengan bentuk grid. Berikut tutorial cara membuat kolase foto grid di Photoshop. Caranya mudah, dengan membuat dokumen baru, membuat guide sebagai panduan, menyalin foto-foto ke dalam dokumen dan mengaturnya menggunakan Free Transform, dan terakhir memberikan layer stroke sebagai pembatas antar foto.

1. Buat Dokumen Baru:Pilih menu File>New**.**
2. Buat Guide Vertikal dan Guide Horizontal:Untuk mempermudah pekerjaan, buat guide dengan memilih menu View>New Guide. penulis akan membuat guide horizontal 50 % dan guide vertikal 50 %.
3. Buka Semua Foto:Pilih menu File>Open, sambil menekan tombol keyboard Ctrl, klik satu-persatu foto yang ingin anda buat kolase, kemudian klik tombol Open.
4. Salin Foto Ke Dokumen Utama:Klik salah satu foto, pilih menu Select>All**,** klik kembali dokumen utama (dokumen foto kolase), kemudian pilih menu Edit>Paste.
5. Atur Foto Menggunakan Free Transform:Pilih menu Edit>Free Transform atau tombol Ctrl+T untuk memanggil Free Transform. Sambil menekan tombol keyboard Shift**,** klik drag di sudut kotak Free Transform untuk mengatur ukurannya.
6. Buat Seleksi Kemudian Gandakan Layer:Klik icon Rectangular Marquee Tool. Buat seleksi pada foto sesuai dengan batas kotak guide. Kemudian gandakan layer dengan memilih menu Layer>New>layer via copy. Anda bisa menghapus layer original.
7. Tambahkan Layer Style Stroke:Pilih menu Layer>Layer Style>Stroke**.** Saya akan memilih warna putih, size 5 pixels, dan position: Inside.

8. Ulangi langkah 4, 5, 6, dan 7 Untuk Semua Foto:Ulangi langkah ke 4, 5, 6 dan langkah 7 hingga semua foto tersusun membentuk kolase foto grid.

Gambar 2. Hasil lukisan yang sudah menggunakan teknik Kolase

Demikian pembahasan tentang menggunakan teknik kolase pada aplikasi Photoshop, pada sebuah lukisan manual dengan cara digital menggunakan sebuah media komputer.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan dalam kajian penggabungan lukisan manual dengan teknik digital pada pembuatan lukisan ini sangat menarik untuk dikembangkan dalam dunia digital pada jaman globalisasi saat ini. Teknik kolase yang menggunakan aplikasi photoshop ini, sangat menarik untuk di pelajari, di karenakan penggunaannya tidak terlalu sulit untuk di peraktekan oleh siapa saja. Bila dibandingkan dengan teknik manual hasil yang di didapatkan jauh lebih bagus, lebih akurat dan tajam bila dilihat

di depan mata begitupun dengan penilaian, terlihat membentuk satu keselarasan antara manual dan teknik digital, pada saat melihat hasil karya ini orang akan melihat bahwa penggabungan lukisan manual dengan teknik digital menjadi ide baru di dalam dunia seni yang berkembang saat ini dan memunculkan teknik-teknik yang tidak pernah di bayangkan orang bahwa teknik ini menghasilkan karya lukisan yang jauh lebih modern.

Daftar Pustaka

Mike Susanto. Trilogi Seni, Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni.Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2006.

Muhsin. 2004. Elektronika Digital Teori dan Soal Penyelesaian. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sp., Soedarso. Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990

Susanto. Mikke. Membongkar Seni rupa, Yogyakarta : Jendela, 2003

Kurniawan, Fredly. 2005. Sistem Digital Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Gava Media.

Wirjodirdjo, Budihardjo. "Ide Seni", dalam SENI: Jurnal pengetahuan dan Penciptaan Seni, th. II/02, Yogyakarta, BP ISI, 1992

Dharsono.1992/1993. Wawasan Seni, Diktat Kuliah. Surakarta: STSI Surakarta.

*all**tutorial**.net/cara-membuat-foto-**kolase**-dengan-**photoshop**trikmudah.com ›*

Tutorial Photoshop › Kolase Foto Photoshop

https://id.wikipedia.org/wiki/Kesenjangan_digital,

*https://id.**wikipedia**.org/**wiki**/**Kolase***

Melihat Perkembangan Seni Fotografi Dalam Era Digital

Christofer Satria S.Sn

(201521007)

ABSTRAK

“ Melihat Perkembangan Seni Fotografi Dalam Era Digital ”

Fotografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Phobos* yang berarti cahaya dan *graphoo* yang berarti menulis. Fotografi adalah pembuatan gambar dengan menggunakan lensa dan film atau pelat peka cahaya. Istilah fotografi pertama kali digunakan oleh Sir John Herschel pada tahun 1839. Tujuan fotografi Penerangan, penemuan, pencatatan, hiburan. Faktor-faktor pembuatan foto yaitu Kondisiobjek, Pencahayaan (*Exposure*), Warna, Fokus/Ketajaman (*Sharpness*), Komposisi, Sudut Pandang (*Viewing Angel*). . Sejak diperkenalkannya fotografi pata tahun 1826, Fotografi sangatlah berkembang pesat hingga saat ini,

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada naskah ini dalam era digital untuk mengenali fotografi, Fotografi telah menjadi bagian tak terelakkan dalam kehidupan manusia di seluruh dunia. Bahkan, orang awam dapat berhadapan dengan seribu hasil fotografi tiap harinya, baik dalam bentuk foto, iklan, dan sebagainya, di berbagai media massa sampai di pinggir-pinggir jalan kita bisa menumui banyak media promosi yang mengandung pesan.Fotografi (dari bahasa Inggris: photography, yang berasal dari kata dalam bahasa Yunani yaitu "Photos": cahaya dan "Grafo": Melukis) adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera.

A. Rumusan Masalah

- Apa yang dimaksud dengan Fotografi ?
- Bagaimana sejarah Fotografi ?
- Apa saja Klasifikasi Fotografi ?
- Apa saja teknik fotografi ?

B. Tujuan

 Untuk mengetahui apa yang dimaksud dengan Fotografi, bagaimana sejarah Fotografi apa saja Klasifikasi Fotografi, dan Teknik Fotografi.

C. Teori

Teori yang digunakan pada perancangan ini merunjuk pada **Ansel Adams** yang dimana mempunyai teori bahwa " Fotografi lebih dari sekedar sebuah sarana ide komunikasi factual dan Fotografi adalah sebuah seni kreatif "

D. Metode

Metode yang digunakan pada naskah ini merujuk pada metode E.D.F.A.T fotografi yang dimana :

Entire (keseluruhan), ambil gambar keseluruhan lingkungan termasuk manusianya. Cara ini dianggap banyak fotografer jurnalistik baik untuk mengenalkan subyek foto dan lingkungannya kepada para pembaca.

Details (kerincian), bergeraklah maju mendekati obyek untuk melihat lebih detail, ajak subyek untuk berinteraksi, perhatikan mata, rambut, apa yang dia pakai. Ambil visual yang kuat sebagai ciri khusus dari subyek dan atur komposisi yang bagus.

Frame (bingkai), aturlah melalui viewfinder komposisi yang enak dilihat dengan memperhatikan elemen disekeliling subyek baik background maupun foreground .

Angle (sudut pengambilan), atur sudut pengambilan dari berbagai sudut, bisa dari atas, bawah, dekat atau jauh, samping kiri atau kanan subyek.

Time (waktu), ambil kesempatan secepatnya jangan menunda waktu, karena bisa saja peristiwa tersebut tidak terulang lagi, atau kesempatan ini akan diambil orang lain. Dalam bahasa fotografi cara ini biasa disebut momment in time yang tepat.

E. Hasil Bahasan

Mengenali seni photografi dalam era digital

*** Fotografi** (dari bahasa Inggris: photography, yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos" : Cahaya dan "Grafo" : Melukis/menulis) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari

suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

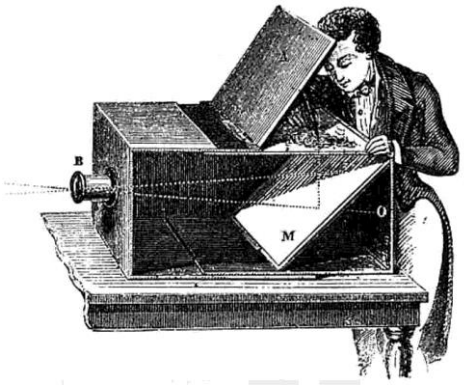
Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah kombinasi ISO (International standardization Organization) atau ASA (American Standar Assosiation), diafragma (Aperture), dan kecepatan rana(speed). Kombinasi antara ISO, Diafragma & Speed disebut sebagai pajanan (exposure).

Di era fotografi digital di mana film tidak digunakan, maka kecepatan film yang semula digunakan berkembang menjadi Digital ISO. Fotografi saat ini telah berkembang menjadi sebuah gaya hidup, hal ini dimulai semenjak munculnya era digital dan berkembangnya sosial media.

*** Sejarah Fotografi**

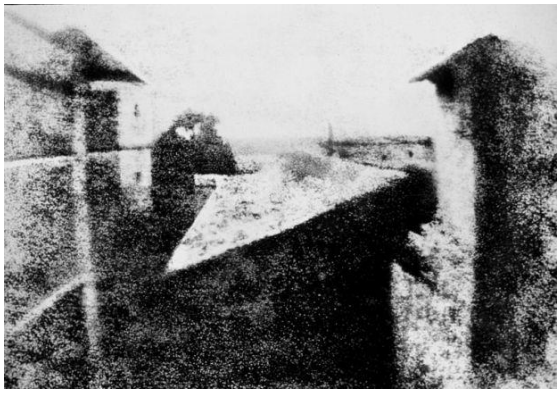
Sejarah fotografi bermula jauh sebelum Masehi. Pada abad ke-5 Sebelum Masehi (SM), seorang pria bernama Mo Ti mengamati suatu gejala. Jika pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil (pinhole), maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena kamera obscura.

Berabad-abad kemudian, banyak yang menyadari dan mengagumi fenomena ini, sebut saja Aristoteles pada abad ke-3 SM dan seorang ilmuwan Arab Ibnu Al Haitam (Al Hazen) pada abad ke-10 SM, yang berusaha untuk menciptakan serta mengembangkan alat yang sekarang dikenal sebagai kamera. Pada tahun 1558, seorang ilmuwan Italia, Giambattista della Porta menyebut ”camera obscura” pada sebuah kotak yang membantu pelukis menangkap bayangan gambar.



Nama kamera obscura diciptakan oleh Johannes Kepler pada tahun 1611. Johannes Kepler membuat desain kamera portable yang dibuat seperti sebuah tenda, dan memberi nama alat tersebut kamera obscura. Didalam tenda sangat gelap kecuali sedikit cahaya yang ditangkap oleh lensa, yang membentuk gambar keadaan di luar tenda di atas selembar kertas.

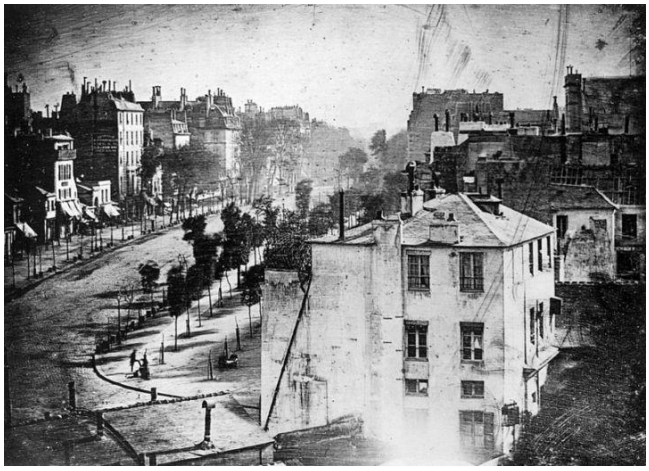
seniman pada abad-19 menggunakan kamera obscura untuk membuat sketsa



Pada tahun 1824, Joseph-Nicephore Niepce setelah delapan jam meng-exposed pemandangan dari jendela kamarnya, melalui proses yang disebutnya Heliogravure (proses kerjanya mirip lithograph) di atas pelat logam yang dilapisi aspal, berhasil melahirkan sebuah gambar yang agak kabur, berhasil pula mempertahankan gambar secara permanen. Ia melanjutkan percobaannya hingga tahun 1826, inilah yang akhirnya menjadi sejarah awal fotografi

yang sebenarnya. Foto yang dihasilkan itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS.

“View from the Window at Le Gras” foto pertama yang berhasil dicetak meskipun masih tampak kabur, dibuat oleh Joseph Nicéphore Niépce



Penelitian terus berlanjut hingga 19 Agustus 1839, Louis-Jacques Mande’ Daguerre dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil membuat foto yang sebenarnya: sebuah gambar permanen pada lembaran plat tembaga perak yang dilapisi larutan garam dapur (neon). Proses ini disebut daguerreotype.

“Boulevard du Temple” foto pertama yang diakui secara umum, dibuat oleh Louis Daguerre

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Melalui perusahaan Kodak Eastman, George Eastman mengembangkan fotografi dengan menciptakan serta menjual roll film dan kamera boks yang praktis, sejalan dengan perkembangan dalam dunia fotografi melalui perbaikan lensa, shutter, film dan kertas foto.

Tahun 1950, untuk memudahkan pembidikan pada kamera Single Lens Reflex maka mulailah digunakan prisma (SLR “Single Lens Reflex”), dan Jepang pun mulai memasuki dunia fotografi

dengan produksi kamera Nikon yang kemudian disusul dengan Canon. Tahun 1972 kamera Polaroid temuan Edwin Land mulai dipasarkan. Kamera Polaroid mampu menghasilkan gambar tanpa melalui proses pengembangan dan pencetakan film. Kemajuan teknologi turut memacu fotografi secara sangat cepat. Dan pada tahun 2000 hingga saat ini kamera DSRL (Digital Single Lens Reflex) digunakan dengan berbagai merk dan berbagai tipe.

*** Klasifikasi**

Fotografi memiliki banyak cabang atau kekhususan berdasarkan subyek fotografi :

* Fotografi Alam (Nature / Landscape)
* Fotografi Satwa
* Fotografi Dokumentasi
* Fotografi Jurnalistik, meliputi:Fotografi Seni (Fine Art), Fotografi Studio, Fotografi Komersial, Fotografi Interior dan Fotografi Fashion.

*** Teknik Fotografi**

1. Depth of field (ruang tajam)

Hal-hal yang mempengaruhi ruang tajam:

-Jarak pemotretan (jauh=luas, dekat=sempit), Bukaan diafragma (kecil=luas, besar=sempit), arak fokus lensa /focal length (tele=sempit, wide=luas, normal=bisa diatur)

2. Panning

-Panning adalah salah satu cara untuk memberikan kesan gerak pada foto.

-Ketika melakukan panning, anda harus mengikuti objek selama membidik.

-Hasil foto menjadikan objek menjadi relatif tajam dibandingkan dengan backgroundnya yang hampir sepenuhnya blur.

-Untuk mendapatkan foto panning secara maksimal; dengan speed rendah (8-60), dan pakailah tripod (kaki tiga).

3. Slow & stop action

-Slow action : salah satu teknik fotografi yang bertujuan memperlihatkan/menangkap gerakan objek. Biasanya digunakan kecepatan rendah, antara 1/30 sampai 1 detik

-Stop action : kebalikan dari slow, yaitu teknik fotografi untuk bertujuan membekukan gerak objek. Biasanya digunakan kecepatan tinggi, antara 1/125 sampai 1/4000 atau lebih.

4. Zooming

-Zooming adalah teknik foto untuk memberikan kesan gerak dengan mengubah panjang fokus lensa.

-Perubahan panjang fokus hanya dapat dilakukan dengan lensa zoom.

-Untuk mendapatkan kesan gerak, anda harus menggunakan kecepatan rana tidak lebih dari 1/30 detik.

-Untuk mendapatkan foto zooming secara maksimal, pakailah tripod (kaki tiga)

5.Bulb

-Kecepatan rana dapat diatur sesuai dengan waktu yang kita inginkan.

-Teknik ini dilakukan dengan menahan tombol pelepas rana dengan lebih lama.

-Untuk mendapatkan hasil foto bulb secara maksimal, dapat digunakan kabel release dan tripod.

-Misal, kita mempergunakan kecepatan 30 detik sampai habis waktu perekaman cahaya.

Penutup

Fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Salah satu kelebihan fotografi adalah mampu merekam peristiwa yang aktual dan membentuk sebuah citra di dalamnya. Dengan melihat perkembangan komunikasi yang semakin meningkat, membuat seorang fotografer harus dapat berkomunikasi dengan baik. Komunikasi yang digunakan, baik dengan menggunakan komunikasi interpersonal maupun dengan menggunakan

komunikasi massa melalui media fotografi. Maka seorang fotografer lazimnya tak ketinggalan momen penting dan harus siap siaga dan cepat tanggap terhadap kejadian sekitar yang dirasa penting untuk diabadikan.

Daftar Sumber :

http://e-journal.uajy.ac.id/179/3/2TA13124.pdf

https://nununuryong.wordpress.com/2012/12/10/perkembangan-fotografi-di-indonesia/

http://hermawayne.blogspot.co.id/2011/03/berbagai-macam-teknik-fotografi.html

Soelarko, R.M. Prof.Dr. Penuntun Fotografi Edisi V. Bandung: PT. Karya

Abdi, Yuyung. 2012. Fotografi From My Eyes. Gramedia

Alwi, Audy Mirza.2008. Foto Jurnalistik. Jakarta: PT Bumi Aksara

Burhanuddin,. (2014). Fotografi. Yogyakarta: Graha Ilmu

Bishop, S. (2013). Panduan Fotografer Warna Cahaya Dan Komposisi. Jakarta: Penerbit PT. Elex Media Komputindo

Pramana, R. D. (2011). Fotografi Digital Untuk Pemula. Yogyakarta: Klik Publishing.

ILUSTRASI OGOH-OGOH PADA GAME D'KALA

I Wayan Adi Putra Yasa | NIM 201521014
tactful@rocketmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Game sebagai salah satu produk kreatif dalam budaya digital yang mengedepankan unsur ilustrasi karena desain tanpa ilustrasi akan terkesan monoton, kurang informatif, kurang menyenangkan, dan tidak memiliki unsur *eyecatcher*. Sehingga ilustrasi memiliki peran yang sangat penting sebagai media penyampai pesan. Ilustrasi juga berperan dalam menonjolkan sebuah ciri khas yang dimiliki oleh sebuah *game*. Menampilkan ilustrasi ogoh-ogoh sebagai sebuah representatif dari ide sehingga menjadikan keunikan tersendiri *game* D'Kala. Ilustrasi dapat dibentuk melalui beberapa unsur seperti garis, bidang maupun sebuah tipografi serta unsur warna yang ada di dalamnya. Melalui sebuah pengamatan dan analisi terhadap elemen atau unsur-unsur pembentuk ilustrasi seperti garis, bidang dan warna akan terlihat nilai -nilai yang ada pada ilustrasi. Melalui wawancara dengan desainer game dan mempelajari dokumen-dokumen terkait dalam pengumpulan data didapat bahwa ide *game* berupa budaya ogoh-ogoh diwujudkan berupa ilustrasi ogoh-ogoh berjenis bhuta kala dengan dua jenis ilustrasi yang berbeda. Pertama berupa ilustrasi siluet dengan dibentuk oleh unsur garis sebagai garis pinggir dan warna yang mempertegas bentuk dengan warna biru gelap. Kedua menampilkan ilustrasi yang detail dengan dibentuk oleh unsur garis, bidang dan warna. Unsur garis difungsikan sebagai *outline*, unsur bidang sebagai pembentuk bagian-bagian tubuh ilustrasi ogoh-ogoh serta pemisah antar bagian. Unsur warna sendiri menggunakan warna panas dan warna dingin yang ditampilkan dengan teknik bloking yang bertujuan memudahkan dalam proses pengerjaan *game*. Ilustrasi juga diwujudkan menjadi sebuah animasi yang muncul pada akhir *game* sebagai sebuah tanda menyelesaikan satu *level* permainan.

Kata Kunci: ilustrasi, *game* D'Kala.

ILUSTRASI OGOH-OGOH PADA GAME D'KALA

I Wayan Adi Putra Yasa | NIM 201521014
tactful@rocketmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terjadi saat ini ditengah aktivitas kreatif manusia mendorong manusia untuk menciptakan karya-karya imajinatif berbasis teknologi digital. Segala macam benda-benda kreatif yang menjadi pendamping dan alat beraktifitas manusia seperti tempat tinggal, transpotasi, hiburan bahkan hingga gaya hidup, kini telah menunjukkan pergeseran dari mekanik ke elektrik. Kenyataan ini memperlihatkan bahwa lahirnya teknologi digital membuat manusia semakin mudah mewujudkan ide imajinatifnya. Salah satu hasil karya imajinatif yang hadir dalam budaya digital saat ini adalah *game* D'Kala.

D'Kala merupakan *game* dengan jenis *puzzle* yang dibuat oleh PT. Bamboomedia Cipta Persada yang merupakan salah satu perusahaan pengembang aplikasi *game* Android. *Game* D'Kala hadir di tengah budaya digital saat ini dengan mengangkat ogoh-ogoh yang merupakan salah satu budaya lokal sebagai objek atau ide *game*. Ogoh-ogoh adalah salah satu tradisi di Bali berupa patung yang menggambarkan kepribadian Bhuta Kala dalam ajaran Hindu. Berdasarkan data dari Google Play Store, *game* yang dapat didownload secara gratis ini telah dimainkan sebanyak 10.000 - 50.000 oleh pengguna Android (www.play.google.com). Hadirnya *game* D'Kala sebagai *game* pertama dengan mengangkat budaya lokal, beriringan dengan progam pemerintah kota Denpasar dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui budaya lokal yang ada. Mengusung misi menjadikan kota Denpasar sebagai kota berwawasan Budaya pemerintah mengajak masyakat untuk

menciptakan inovasi-inovasi baru dalam perkembangan teknologi yang begitu cepat saat ini.

Dalam *game* D'Kala, ogoh-ogoh yang merupakan patung perwujudan bhuta kala ditampilkan dalam bentuk ilustrasi yang sederhana. Ilustrasi merupakan salah satu elemen yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menjadi daya tarik dalam game. Ilustrasi memiliki peran yang penting, karena desain tanpa ilustrasi akan terkesan monoton, kurang informatif, kurang menyenangkan, dan tidak memiliki unsur *eyecatcher*. Adanya ilustrasi, juga mampu untuk membantu memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian seperti pernyataan Supriyono (2010:50). Dalam menampilkan ilustrasi ogoh-ogoh pada game, ilustrasi dapat dibedakan menjadi dua jenis pertama ilustrasi berupa siluet dan kedua adalah ilustrasi ogoh-ogoh itu sendiri. Untuk mendapatkan tampilan secara utuh ilustrasi harus menyelesaikan permainan terlebih dahulu dalam pengumpulan potongan-potongan ilustrasi.

Ilustrasi bisa berupa garis, bidang bahkan susunan huruf. Unsur-unsur tersebutlah yang membentuk sebuah ilustrasi dan memberikan keindahan. Gabungan garis-garis akan membentuk sebuah bidang yang akan mempertegas sebuah ilustrasi. Terdapat juga warna yang memberikan daya tarik dan memandu arah pandangan mata. Unsur-unsur pembentuk ilustrasi ini juga menjadi ciri khas serta keunggulan yang dimiliki ilustrasi ogoh-ogoh sebagai media dalam memvisualkan bentuk patung ogoh-ogoh yang menjadi ide dasar dalam penciptaan game D'Kala. Terdapat tujuh ilustrasi yang ada pada game D'Kala yang ditampilkan berbeda baik dari segi bentuk maupun warna yang digunakan dalam menggambarkan sosok patung ogoh-ogoh yang ada di masyarakat.

Penggunaan ogoh-ogoh yang menjadi sebuah ide dari *gamepuzzle* dengan menyajikan dalam bentuk ilustrasi akan menjadi fokus penelitian. Mengamati dari bentuk ilustrasi yang disajikan dari elemen-elemen pembentuknya baik garis dan

bidang serta warna yang diterapkan pada ilustrasi. Penyajian ilustrasi dalam *game* juga akan diamati dalam penelitian, sehingga mampu menjadi salah satu produk inovatif ditengah budaya digital saat ini.

B. MATERI DAN METODE

Materi : Ilustrasi ogoh-ogoh pada *game* D'Kala

Metode : Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, serta mempunyai makna. (Sarwono dan Lubis, 2007:10). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kepustakaan dengan mempelajari dokumen-dokumen terkait dan teknik wawancara/interview dengan melakukan wawancara pada desainer *game* D'Kala.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

D'Kala merupakan salah satu produk kreatif dalam budaya digital berupa *game* bertema budaya dengan mengangkat ogoh-ogoh sebagai ide pembuatannya. *Game* sendiri merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual. Dalam penggunaannya, saat ini kata *game* lebih mengacu kepada video *game*. Menurut Grodal dalam Kresna (2012:161), video *game* adalah bentuk permainan yang memberikan informasi virtual, mempunyai aturan dan alur cerita, memberikan tantangan, bersifat interaktif, serta dimainkan dengan memanipulasi gambar pada layar Sedangkan ogoh-ogoh merupakan salah satu tradisi yang ada di Bali berupa patung raksasa berbentuk *bhuta kala* yang menakutkan (Widnyani,2012:20). Lebih lanjut Widnyani (2012:21-22), memaparkan terdapat tiga jenis ogoh-ogoh, yaitu : 1) ogoh-ogoh bhuta kala, 2) ogoh-ogoh wayang bersumber dari Itihasa dan 3) ogoh-ogoh kontemporer. Dalam game D'Kala, ilustrasi ogoh-ogoh yang ditampilkan

termasuk dalam jenis ogoh-ogoh bhuta kala, terlihat dari postur tubuh besar tinggi, mata besar mendelik dan tampak garang yang divisualkan pada ilustrasi dalam game.

Berangkat dari ogoh-ogoh sebagai ide, *game* D'Kala dibuat menjadi sebuah permainan *puzzle* yang menantang pengguna untuk menyelesainkannya. Ogoh-ogoh dihadirkan dalam bentuk ilustrasi berwujud raksasa yang menjadi ciri khas *game*. Dalam segi kenyamanan persepsi, ilustrasi lebih dapat menyederhanakan pesan visual sehingga dapat difokuskan pada detail utama gambar (Pujiyanto, 2013:108). Ilustrasi juga merupakan salah satu elemen visual yang paling terlihat dalam sebuah *game* yang dikerjakan oleh *game* artis yang bertanggung jawab mengenai seluruh aspek visual dari *game*, baik karakter, latarbelakang, dan antarmuka sebuah *game* (Agate Studio,2012:4). Dalam *game* D'Kala ada tujuh ilustrasi ogoh-ogoh yang ditampilkan pada tiap *level* untuk dapat diselesaikan oleh pemain.

Gambar 1 Background level game D'Kala

Sumber : Dokumen penulis

Pada gambar 1 adalah tampilan desain *backgroundlevelgame* D'Kala yang merupakan peletakan pertama ilustrasi ogoh-ogoh. Ilustrasi ogoh-ogoh pada desain *backgroundlevel* ini ditampilkan berupa siluet. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), siluet merupakan gambar bentuk menyeluruh secara blok dan biasanya berwarna gelap. Sedangkan munurut Saputra (2010:11), siluet (*silhouette*) adalah ilustrasi bentuk dari suatu *image*, bukan detail tampilan suatu *image*. Siluet biasanya bersifat monokrom, hanya terdiri atas satu warna tunggal. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa siluet merupakan ilustrasi bentuk dari suatu gambar menyeluruh terdiri dari satu warna tunggal dan berwarna gelap. Hal ini sesuai dengan tujuh desain *backgroundlevel* pada *game* D'Kala, yang semua dibuat dengan warna gelap yakni 6 desain menggunakan warna biru gelap dan 1 siluet yaitu pada *backgroundlevel* 2 menggukan warna hitam. Penggunaa warna-warna pada ilustrasi siluet ogoh-ogoh memiliki karakter tersendiri yang memberikan makna, seperti warna biru memberikan kesan dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, dan mendalam. Sedangkan warna hitam dapat diartikan menekan, tegas, misterius, kuat, tajam dan mendalam (Sanyoto, 2009:46). Penggunaan warna gelap ini sesuai dengan tujuan dari desainer untuk memberikan bayangan atau gambaran ogoh-ogoh yang akan diselesaikan pada masing-masing *level*.

Dilihat dari unsur pembentuk, siluet dapat digolongkan menjadi garis yang ditujukan sebagai *outline* atau garis pinggir gambar bayangan dari suatu benda (Irawan dan Tamara, 2013:12). Siluet ditampilkan dengan mencolok oleh desainer melalui ukuran yang dibuat besar dengan membawa senjata. Selain pada *background*, siluet ogoh-ogoh juga terlihat ketika pemain menekan tombol "*gallery*" yang dibagain bawah kiri. Setelah *backgrounglevel*, pemain akan diarahkan pada halaman selanjutnya, yaitu permaian *puzzle* mengumpulkan bagian tubuh ogoh-ogoh. Pada bagian ini, ilustrasi muncul berupa pemberitahuan bahwa pemain telah mendapatkan

tiap bagian tubuh ogoh-ogoh yang dibagi menjadi 6 tahapan sesuai *level* yang tersedia. Pecahan-pecahan ilustrasi yang berhasil dikumpulkan akan muncul dan menutupi siluet sebagai tanda berhasil menyelesaikan bagian permainan. Dimulai dengan mendapatkan ilustrasi bagian kepala, tangan kiri, tangan kanan, badan, kaki kiri dan terakhir kaki kanan. Adapun ketujuh ilustrasi ogoh-ogoh tersebut adalah sebagai berikut:

Gambar 3 Ilustrasi ogoh-ogoh pada game D'Kala
Sumber : Dokumen penulis

Keseluruhan ilustrasi ogoh-ogoh dalam *game* D'Kala berbentuk raksasa dengan sosok yang menyeramkan dan membawa senjata sebagai simbol perwujudan bhuta kala. Menurut Widnyani (2012:22), ogoh-ogoh jenis bhuta kala diekspresikan dengan postur tubuh tinggi besar, mata besar, mendelik dan tampak garang, mulut dan hidung besar dengan gigi besar mengkilap serta taring runcing. Perut gendut,

kuku panjang dan runcing serta rambut gimbal berantakan. Berdasarkan pendapat tersebut, ilustrasi ogoh-ogoh pada *game* D'Kala sesuai dengan ciri-ciri yang diungkapkan. Seperti postur tubuh tinggi besar, mata besar, mendelik, tampak garang, perut gendut, kuku panjang dan runcing yang terlihat pada ketujuh ilustrasi terutama pada ilustrasi no 2. Hanya saja ilustrasi rambut gimbal yang tak terlihat pada ilustrasi ogoh-ogoh pada *game* D'Kala tetapi ilustrasi digambarkan dengan rambut lurus dan berantakan. Keseluruhan ilustrasi dibuat dengan sederhana, baik dari bentuk ataupun penggunaan atribut pada ilustrasi ogoh-ogoh. Ogoh-ogoh pada umumnya yang ada saat ini, mengenakan beberapa atribut yang melekat pada bagian tubuh seperti badong dan gelungan namun, pada ilustrasi *game* D'Kala hal tersebut tidak terlihat. Meskipun ide pembuatan bentuk ilustrasi berdasarkan ogoh-ogoh yang dibuat banjar-banjar yang ada di Bali (wawancara dengan Ida Bagus Adiantara).

Dilihat dari unsur-unsur pembentuknya, ilustrasi ogoh-ogoh *game* D'Kala terdiri dari garis dan bidang Supriyono (2010:50). Menurut Pujirianto (2005:87), garis terdiri dari unsur titik yang memiliki peran untuk mendukung keindahan, keseimbangan, dan harmoni. Unsur garis pada ilustrasi ogoh-ogoh terlihat pada bagian luar dari ilustrasi dan berfungsi sebagai *outline*. Memberikan batas-batas antara bagaian-bagian tubuh, batas bidang dan warna sehingga menimbulkan keharmonisan pada ilustrasi ogoh-ogoh. Unsur bidang yang merupakan segala bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar (Supriyono, 2010:66). Unsur bidang sebagai pembentuk ilustrasi didominasi oleh unsur bidang non geometri organik dan bidang non geometri gabungan. Bidang-bidang yang dimaksud adalah bagain-bagain tubuh ilustrasi seperti kepala, tangan, badan, kaki, senjata serta bagian lainnya. Unsur pembentuk ketiga dari ilustrasi ogoh-ogoh adalah warna. Warna menurut Sanyoto (2010:11), adalah getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan. Unsur warna yang digunakan pada ketujuh ilustrasi didominasi oleh penggunaan warna panas yaitu warna merah dan jingga sedangkan warna dingin lebih banyak menggunakan warna biru dan hijau. Teknik warna yang digunakan pada ilustrasi

game D'Kala adalah teknik bloking dengan satu warna pada setiap bidangnya. Hal ini dikarenakan proses pembuatan *game* dikerjaan dengan *software* Adobe Flash. Pada *software* Adobe Flash bila terdapat penggunaan warna gradasi akan dibedakan atau dipisah antara *layer* warna inti dan *layer* warna gradasi. Hal inilah yang dihindari oleh kelapa desainer sekaligus programmer *game* D'Kala sehingga memilih menggunakan teknik warna blok pada ilustrasi ogoh-ogoh (wawancara dengan Ida Bagus Adiantara). Ilustrasi ogoh-ogoh juga nantinya akan dibuat menjadi sebuah animasi yang tampil ketika berhasil mengumpulkan seluruh bagian ogoh-ogoh. Animasi ditampilkan berupa parade arak-arakan ogoh-ogoh yang berhasil diselesaikan dengan diusung oleh 3 orang dan berakhir dengan terbakarnya ilustrasi ogoh-ogoh sebagai tanda berhasil menyelesaikan sebuah *level*.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan pembahasan diatas didapat simpulan bahwa ilustrasi ogoh-ogoh merupakan ciri khas pada *game* D'Kala yang ditampilkan secara sederhana untuk menyampaikan pesan visual. Ilustrasi ogoh-ogoh yang ada pada *game* berbentuk bhuta kala yang ditampilkan dalam dua jenis ilustrasi yaitu siluet dan detail. Ilustrasi siluet dibentuk oleh garis yang berfungsi sebagai *outline* dan satu warna gelap yaitu biru serta hitam. Ilustrasi yang detail dibentuk oleh garis sebagai *outline*, bidang pembentuk bagian tubuh, dan warna-warna panas dan dingin. Menggunakan teknik pewarnaan bloking dengan tujuan untuk memudahkan dalam membuat animasi yang disesuaikan dengan *tools* atau *software* yang digunakan dalam membangun *game* D'Kala.

DAFTAR SUMBER

Agate Studio. 2012 .*Agate Academy Open Cource 02*. http://www.slideshare.net/AgateAcademy/agate-academy-open-course-02-peran-dalam-game-developer. Diakses pada 26 Mei 2016.

Depdikbud.1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka,

Dharmaprawira W. A, Sulasmi. 2002. *Warna, Teori Dan Kreativitas Penggunaannya*. Penerbit ITB. Bandung.

IKAPI.2009. *Kamus Istilah Komputer untuk Orang Awam*. Maxikom, Palembang

Irawan, B.,Tamara P. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Griya Kreasi : Jakarta.

Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer : Teori Grafis Komputer*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Saputra, Johan. 2010. *Desain Urban Grunge dengan CorelDraw X4*. Elex MediaKomputindo : Jakarta.

Sarwono, Jonathan, Hary Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Andi. Yogyakarta.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2010. *Nirmana, Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Jalasutra. Yogyakarta.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*. Andi. Yogyakarta.

Widnyani, Nyoman. 2012. *Ogoh – Ogoh*. Pramita, Surabaya.

Wawancara dengan Ida Bagus Adiantara pada 18 April 2016.

www.play.google.com, diakses pada 27 april 2016.

Efektifitas
Undangan Konvensional dikombinasikan Undangan Digital pada Undangan Pernikahan di Bali

oleh: I Nyoman Gde Satria/201521015

ABSTRAK

Tulisan dalam seminar ini menjelaskan tentang efektifitas kartu undangan konvensional berbentuk media cetak dikombinasikan dengan undangan digital berupa audio visual dengan metode observasi media rekam yang dilakukan penulis. Perkembangan teknologi yang pesat, menyebabkan banyak orang lebih memilih menggunakan media digital dalam berkomunikasi. Salah satu media komunikasi yang efektif adalah media audio visual dalam menyampaikan informasi undangan pernikahan. Dengan menggunakan audio visual banyak informasi dapat disampaikan dengan kurun waktu 30 detik hingga 1 menit. Selain itu, dengan menggunakan audio visual informasi yang disampaikan lebih menarik.

1. PENDAHULUAN

Pernikahan ialah upacara persaksian ke hadapan Yuhan Yang Maha Esa dan kepada masyarakat bahwa kedua orang yang bersangkutan telah mengikatkan diri sebagai suami-istri. Pernikahan merupakan sebuah momen bahagia bagi kedua mempelai, baik dari keluarga pria maupun keluarga wanita. Dalam momen bahagia ini, pernikahan khususnya di Bali akan mengundang keluarga besar, kerabat, teman-teman hingga lingkungan sekitarnya untuk turut serta dalam keadaan bahagia ini dan juga mendoakan kedua mempelai.Mengundang para tamu baik keluarga, kerabat dekat, teman-teman dan lainnya, dalam upacara pernikahan di Bali masih menggunakan media konvensional berupa undangan cetak.

Undangan-undangan ini lalu disebarkan sesuai dengan nama-nama yang sudah tertera dalam undangan. Namun di era digitalisasi saat ini, penulis merasa undangan konvensional berupa media cetak bukan tidak diperlukan lagi akan tetapi akan lebih efektif apabila dapat dikombinasikan dengan undangan berupa media digital, yang akan penulis angkat yaitu berupa audio visual. Audio visual ialah sebuah media yang berbasis digital dengan cara menampilkan gambar bergerak dan suara. Visual atau gambar bergerak mempunyai banyak jenis, yaitu gambar bergerak dengan objek asli/*real* didalamnya, selain itu gambar bergerak dengan objek animasi, dan yang paling terbaru ialah, perpaduan antara objek nyata dan juga objek animasi didalam sebuah gambar bergerak. Dalam visual bergerak ini akan berisikan suara yang mendukung pesan yang akan disampaikan.Selain itu, fungsi lain dari sebuah udangan tidak hanya sebagai sebuah media untuk mengundang, akan tetapi informasi yang terdapat dalam kartu undangan merupakan informasi yang paling penting. Informasinya meliputi tempat dan tanggal, lokasi, serta waktu diadakanya proses pernikahan itu sendiri. Sehingga undangan sangat mempunyai peran penting dalam penyampaian proses pernikahan.

2. TEORI DAN METODE

Dalam pemaparan pokok bahasan yang penulis angkat yaitu efektifitas udangan konvensional dikombinasikan dengan undangan digital, penulis menggunakan teori

media dengan metode observasi media rekam. Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, dan sebagainya, Media juga merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada publik menggunkan berbagai macam unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar, visual bergerak, suara dan foto. Media terbagi mejadi dua, yaitu media cetak dan media digital. Media cetak merupakan sebuah media yang perwujudannya akan berbentuk cetakan, sedangkan media digital merupakan sebuah media yang berbentuk data elektronik. Metode yang penulis gunakan ialah metode observasi media rekam. Berkaitan denagn topik yang diangkat, penulis akan memamparkan kedua jenis media, yaitu media cetak dan media digital.

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) observasi atau pengamatan adalah aktivitas yang dilakukan makhluk cerdas, terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Media rekam ialah sebuah media yang menghasilkan bentuk informasi berupa gambar bergerak ataupun gambar diam sebuah objek yang terekam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, media merupakan sebuah alat (sarana) komunikasi atau penyampaian pesan, dalam topik ini undangan merupakan sarana komunikasi atau penyampaian dari penyelenggara acara kepada para tamu undangan agar dapat hadir dalam sebuah acara yaitu acara pernikahan. Udangan pernikahan mempunyai sebuah pola atau format penyampaian informasi yang kurang lebih menyerupai disetiap bentuk undangannya. Biasanya dalam udangan konvensiolan yang berbentuk media cetak, informasinya adalah waktu, tanggal, lokasi, nama kedua mempelai dan nama keluarga dari kedua mempelai. Untuk membuat undangan lebih menarik dalam undangan konvensional, maka akan ada ilustrasi, grafis dan juga foto dari kedua mempelai. Tidak berbeda jauh dengan media konvensional, media digital pun memberikan informasi yang hampir sama dengan media konvensional,. informasi yang disampaikan pada media digital berupa visual bergerak dan suara. Yang

dimaksud dengan visual bergerak adalah terekamnya kedua mempelai dengan konsep tertentu sehingga para undangan langsung melihat kedua mempelai dengan jelas. Selain itu informasi yang disampaikan pun berupa visual bergerak, tanggal, tempat, hingga denah lokasi dapat disampaikan dengan gambar bergerak. Gambar bergerak ini dapat berupa text ataupun grafis animasi sederhana. Penulis tidak membuat perbandingan yang baik ataupun yang tidak baik dalam topik ini, akan tetapi menulis menjelaskan tingkat efektifitas dalam mengkombinasikan kedua media ini. Media konvensional dan media digital mempunyai fungsinya masing-masing dan saling beriringan. Dalam penyebaran undangan konvensional biasanya akan tertera nama dari undangan sehingga bersifat personal, akan tetapi untuk para undangan yang tidak berdomisili di tempat yang berdekatan sangat efekti apabila menggunakan media digital dalam penyaberan undangan pernikahan. Karena penyebaran undangan media digital dapat berupa data yang kecil dan disebarkan melalui media sosial dari kedua mempelai, sehingga jarak bukan lagi masalah dalam penyebaran undangan. Dengan menggunakan media digital, dapat mengurangi kendala dari para undangan yang lupa membawa kartu undangannya. Masalah yang terjadi ialah para undangan lupa membawa undangan dan lupa dengan lokasi diadakannya acara pernikahan. Sehingga media digital dapat menjadi alternatif baru untuk para undangan dari kesalahan-kesalahan kecil tersebut. Selain itu, kendala dalam menjelaskan lokasi secara detail pun dapat dipermudah dengan menggunakan media digital. Karena media digital dapat menginformasikan lokasi dengan simulasi yang dibuat dari grafis animasi sederhana. Namun kekurangan yang dihadapi tidak hanya pada udangan konvensional yang sudah penulis jelaskan, kekurangan dalam undangan terdapat pada media digital. Salah satu kekurangan media digital berupa penyebaran data yang tidak selalu sempurna, karena proses pendistribusian data kepada para undangan tidak secara langsung, namun menggunakan koneksi berupa internet sehingga apabila terjadi hambatan pada koneksi makan, undangan yang didistribusikan bisa tidak sampai atau berkendala dalam pengiriman. Selain itu adalah pada saat pemutaran

video undangan, tidak selalu dapat dimainkan dengan baik, karen tidak semua format dapat memutar segala macam jenis video dengan baik.

4. PENUTUP

Dari hasil pembahasan yang penulis jabarkan diatas, maka dapat dikatakan bahwa tingkat efektifitas yang dihasilkan akan lebih tinggi apabila undangan konvensional yang berupa media cetak dapat dikombinasikan dengan undangan digital yang berupa audio visual. Karena dengan menggambungkan kedua media ini, dapat memberikan informasi dengan baik, jelas, dan menarik kepada para tamu undangan. Selain itu, dapat memberikan alternatif-alternatif yang berbeda apabila adanya kendala-kendala dalam penyebaran ataupun penjelasan tentang informasi yang ingin disampaikan.

Pemanfaatan teknologi saat ini sangat memberikan efek positif yang salah satunya dapat dikolaborasikan dengan media-media konvensional. Sehingga bukan berarti teknologi dapat menggantikan sebuah tradisi ataupun tradisi yang tidak dapat menerima teknologi. Namun akan sangat bermanfaat apabila mediamedia konvensional dapat dikolaborasikan dengan media modern yang menghasilkan sesuatu yang baik, inovatif, kreatif serta efektif dalam penyampaian pesan yang dilakukan.

Sumber Pustaka

http://kbbi.web.id/wiwaha (28 april 2016 ; 13:49 WITA)

https://dharmavada.wordpress.com/2009/07/28/idealnya-perkawinan-hindu/ (28 april 2016 ; 13:49 WITA)

http://www.babadbali.com/canangsari/banten/pawiwahan.htm (28 april 2016 ; 13:49 WITA)

https://id.wikipedia.org/wiki/Pengamatan (2 Mei 2016 ; 10:05 WITA)

http://kmi106.weblog.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/sites/632/2014/11/Teori-Komunikasi-1-Pertemuan-12.pptx (2 Mei 2016 ; 10:05 WITA)

Lampiran

Undangan digital

https://www.youtube.com/watch?v=MxCE8APrXSs

(27 April 2016 ; 14:20 WITA)

Undangan Konvensional

sumber : penulis

(14 April 2016 ; 14:20 WITA)

ANALISA ILUSTRASI DESAIN SAMPUL MAJALAH BOG BOG EDISI BALI TOLAK REKLAMASI

Tjok Bagus Suryanatha / NIM 201521016
nathapayana@gmail.com
Mahasiswa Penciptaan Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Majalah Bog Bog terkenal dengan karakter ilustrasi kartunnya yang selalu mencerminkan serta mengangkat nilai-nilai tradisi kehidupan masyarakat Bali. Ilustrasi yang diangkat ke dalam kartun oleh Bog Bog selalu disesuaikan dengan fakta dan fenomena yang sedang marak terjadi di Bali. Saat ini di Bali sedang gencarnya fenomena mengenai reklamasi Teluk Benoa dengan ditandai munculnya berbagai gerakan lapisan masyarakat, baik yang pro maupun kontra reklamasi. Sebagai majalah kartun satu-satunya di Bali Bog Bog selalu menjadi media yang kritis dengan mengangkat fenomena reklamasi menjadi tema majalah vol 15 tahun 2016 edisi Tolak Reklamasi. Maka dari itu, dalam artikel ini akan dibahas mengenai analisa ilustrasi serta pemaknaan yang terkandung pada desain sampul majalah Bog Bog edisi Tolak Reklamasi.

Kata Kunci : ilustrasi, kartun, Bog Bog, reklamasi

PENDAHULUAN

Ilustrasi merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam media visual, adanya unsur ilustrasi bukan hanya sekedar pelengkap atau penjelas teks, tetapi menjadi sesuatu yang sifatnya lebih dominan sebagai unsur visual yang berdiri sendiri.Kebanyakan masyarakat ingin untuk menerima atau mendapatkan informasi dengan cepat, dan mudah tanpa harus membaca terlalu banyak informasi yang disampaikan. Oleh karenanya Informasi dengan media gambar lebih disukai dibandingkan dengan informasi teks atau tulisan saja. Ilustrasi dengan gaya *hand drawing* atau gambar manual memiliki karakteristik dan keunggulan yang berbeda dibanding dengan teknik ilustrasi lainnya. karakteristik sebagai simbolisasi, menggambarkan fantasi dan menggambarkan sesuatu yang mampu untuk membangkitkan selera humor merupakan keunggulan dan guna dari teknik ilustarasi gambar manual.

Kartun merupakan salah satu media yang mengutamakan kekuatan gambar dalam menyampaikan pesan yang dikemas dengan bentuk simbol, fantasi dan humoris.Karena karakteristiknya yang khas maka kartun juga sering digunakan sebagai karya seni yang dapat dijadikan rujukan untuk memahami dinamika dan fenomena sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Salah satu media informasi yang mengangkat fenomena masayarakat Bali dalam media kartun adalah Bog Bog Magazine.

Saat ini Bali sedang berkutat dengan fenomena rencana pembangunan pariwisata yang cukup fenomenal, yaitu reklamasi Teluk Benoa. Namun keinginan investor yang ingin mereklamasi Teluk Benoa tidak berjalan mulus karena berbagai gerakan menentang rencana reklamasi telah banyak muncul. Munculnya slogan “Bali Tolak Reklamasi Teluk Benoa dan Batalkan Perpres 51 th 2014” sudah menjadi harga mati para penentang reklamasi. Berbagai alasan muncul dibalik penentangan reklamasi ini mulai dari masalah lingkungan dan dampak sosial yang akan dihadapi sampai isu kawasan suci pun muncul untuk menghadang keinginan investor.

Terlepas dibalik pro dan kontra reklamasi Teluk Benoa, Bog Bog sebagai majalah kartun satu-satunya di Bali ikut berperan dalam dunia kreatif sebagai media yang kritis menanggapai fenomena reklamasi Teluk Benoa melalui kartunnya yang khas. Dan akhirnya Bog Bog mengambil sikap dengan mengangkat tema reklamasi dalam majalah vol 15 tahun 2016 edisi Tolak Reklamasi. Dengan mencatat segala peristiwa yang ada, dengan bahasa gambar yaitu kartun, Bog Bog ingin menyampaikan pesan dan kritik kepada masyarakat yang dikemas secara lucu atau humor dan fantasi mengenai berbagai macam isu mengenai reklamasi Teluk Benoa.

Ilustrasi yang sangat menarik pada majalah edisi ini adalah pada desain sampul depan majalahnya, karena kartun yang ditampilkan mampu untuk menarik perhatian dari sisi ilustrasi serta ekspresinya. Maka dari itu, dalam artikel ini akan dibahas mengenai analisa ilustrasi pada desain sampul majalah Bog Bog edisi Tolak Reklamasi. Adapun hasil analisis dari artikel ini adalah untuk mengetahui makna yang terkandung di balik ilustrasi dan objek-objek gambar yang terkandung dalam desain cover Bog Bog Magazine edisi Tolak Reklamasi.

METODE DAN TEORI

Metode yang digunakan adalah Deskriptif kualitatif, yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, dan mempunyai makna. (Sarwono dan Lubis, 2007:10). Data yang digunakan dengan melakukan wawancara langsung kepada Bapak Janggo Pramarta selaku pemilik serta kartunis dari Bog Bog magazine

Teori yang akan digunakan adalah teori bentuk dan semiotika. Teori bentuk akan lebih banyak membahas teknik dan bentuk visual dari kartun yang ditampilkan. Dan teori semiotika digunakan sebagai pemaknaan dari ilustrasi kartun baik berupa ikon maupun simbol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampul majalah adalah bagian terluar yang umunya terdiri dari judul buku dan gambar yang mewakili isi. Desain sampul buku dirancang agar terlihat menarik,

sehingga buku tersebut memiliki nilai jual yang tinggi. Membuat desain sampul buku harus sesuai dengan konsep dan tema isi buku. Desain sampul majalah yang akan dibahas adalah dari sampul majalah Bog Bog edisi tolak reklamasi. Pembahasan menekankan pada ilustarasi dan pemaknaannya, karena tidak dipungkiri lagi bahwa unsur ilustrasi memiliki peranan yang sangat penting sebagai daya tarik utama dari desain sampul majalah.

Ilustrasi dalam desain sampul Bog Bog edisi tolak reklamasi mengunakan teknik ilustrasi gabungan yaitu dengan sketsa gambar secara manual yang selanjutnya proses pewarnaan dan layout secara digital menggunakan aplikasi grafis. Daya tarik dari desain kartun yang dimunculkan dalan desain sampul ini adalah Bog Bog menampilkan suasana dengan kesan yang terancam serta terdesaknya kehidupan masyarakat Bali dan lingkungannya karena dampak yang muncul jika reklamasi menjadi kenyataan. Walaupun Bog Bog menampilkan suasana mencekam yang bisa dilihat dari ekspresi dan gerakan/bahasa tubuh karakternya, tapi Bog Bog tetap mampu menampilkan ciri khasnya yang humor dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat. Dalam desain sampul ini menampilkan suasana yang fantasi, dalam desain sampul tersebut terdapat berbagai ilustrasi seperti ikon dari bog bog yaitu Made Bogler, penari Baris dan Legong, Pecalang, pedagang buah dan ikon seperti mesin *eskavator*, anjing, babi, peselancar dan ikan. Berikut adalah karakter dan pemaknaan dari masing-masing ikon karakter yang ada dalam desain sampul majalah Bog Bog edisi Tolak Reklamasi.

Gambar pertama yang dibahas adalah Penari Baris dan Legong. Penari Baris digambarkan sebagai pria dewasa dengan kumis yang tebal lengkap dengan atribut kostum Tari Baris, begitu juga penari Legong digambarkan dengan seorang wanita lengkap juga dengan kostum tari Legong. Dilihat dari sisi komposisi kedua ikon ini hanya menampilkan bagian yang merupakan ciri khas dari tarian ini yaitu pada *Gelungan* / hiasan pada pada bagian atas kepala. Gerakan kedua ikon penari tersebut memperlihatkan kesan panik dan terdesak yang bisa dilihat dari ekspresi wajah dan gerakan tangan yang memberikan arti sedang berlari menjauhi mesin *eskavator*karena

merasa terancam. Pemaknaan dari kedua ikon tersebut adalah penari Baris dan Legong mewakili dari unsur kesenian di Bali. Seni tari digunakan karena tari Bali memiliki ciri khas dan sangat dikenal dibandingkan dengan cabang kesenian lainnya. Pemilihan Tari Legong dan Baris karena tarian tersebut merupakan tarian klasik yang sudah menjadi ikon dari Tari Bali. Makna keseluruan dari ikon penari tersebut jika reklamasi terjadi maka kesenian di Bali yang diwakili dari dua penari akan mengalami perubahan nilai serta terancam eksistensinya yang secara tidak langsung akan merubah pandangan tentang kesenian di Bali.

Wanita dengan membawa gebogan digambarkan sebagai perempuan Bali yang rangkaian berbagai macam hasil bumi untuk persembahan. Karakternya menampilkan ekspresi wanita dengan raut muka yang takut akan tergerus dari dampak reklamasi. Pemilihan ikon ini adalah mewakili kehidupan tradisional masyarakat bali dan religi yang berkaitan dengan kawasan suci yang ada di Teluk Benoa. Makna dan pesan yang ingin disampaikan dari ikon ini adalah reklamasi bisa mengancam nilai-nilai luhur masyarakat Bali, baik budaya, adat-istiadat dan gaya hidup. Dengan adanya reklamasi juga menjadikan kawasan-kawasan yang dulunya suci di sekitaran Teluk Benua akan berubah menjadi tempat kawasan pariwisata.

Karakter pedagang buah sangat khas yaitu perempuan Bali dengan membawa keranjang lengkap dengan berbagai macam buah dan menggunakan kain atau handuk yang menutupi bagian atas rambutnya. Pedagang buah dalam gambar ini mewakili dari usaha kecil masyarakat Bali dan pasar tradisional. Makna dari ikon ini adalah dengan adanya reklamasi ditakutkan akan bermunculan pasar modern yang akan menguasai dan memonopoli ekonomi di Bali yang menyebabkan usaha kecil dan pasar tradisional yang ada akan mulai terkikis dan terancam keberadaannya.

Hewan (babi, anjing dan ikan). Ikon ketiga jenis hewan ini dipilih karena ikan merupakan hewan yang hidup di air dan sudah pasti dengan adanya reklamasi akan langsung berdampak pada kelangsungan ekosistem laut yang ada di sekitar Teluk Benoa. Babi sudah sangat identik dengan kehidupan masyarakat Bali selain terkenal dengan kuliner babi gulingnya, sebagian besar juga upacara adat di Bali

menggunakan hewan babi sebagai sarananya. Anjing merupakan hewan peliharaan masyarakat Bali yang hampir bisa dilihat di sepanjang jalan di Bali. Ketiga hewan tersebut digambarkan dengan ekspresi yang sama yaitu ketakutan dan terancam keselamatannya yang bisa dilihat dari ekspresi muka dan gerakan tubuhnya. Makna dari ketiga hewan tersebut adalah bukan hanya dari sisi kehidupan masyarakatnya yang dirugikan tetapi lingkungan yang didalamnya terdapat bintang dan tumbuh-tumbuhan juga akan rusak akibat dari reklamasi.

Pecalang digambarkan sebagai pria dewasa berkumis tebal dengan *udeng* merahyang sangat identik dengan karakter pecalang pada umumnya. Di Bali pecalang merupakan petugas keamanan yang mengatur kelancaran upacara adat. Makna yang tersampaikan dari ikon pecalang adalah pecalang diasosiasikan sebagai petugas keamanan atau jajaran yang berwenang dalam menjaga keamanan suatu daerah. Dari gambar yang ada bisa dilihat ekspresi serta *gesture* pecalang yang tidak ikut berlari dan tanpa ekspresi takut maupun terancam. Ini berarti bahwa pihak yang bertugas dalam memberikan keamanan dan perlidungan warganya tidak bisa mengantisipasi dan terlihat seperti membiarkan atau tidak peduli mengenai apa sedang terjadi pada warganya.

Mesin *eskavator* digambarkan hanya fokus pada bagian depannya saja yang berfungsi untuk mengeruk tanah, pasir dan lain sebagainya. Ikon ini digambarkan paling dominan baik dari ukuran dan komposisinya. Dengan memperlihatkan kesan yang kuat serta kokoh maka benda ini mampu mengeruk dan menimbun apa saja tanpa melihat dan peduli mengenai dampak yang ditimbulkan. Penggunaan ikon *eskavator* ini memiliki asosiasi mesin pengeruk ibarat investor dan orang-orang yang berkuasa dibelakangya rela menguruk atau mereklamasi teluk benoa tanpa melihat dan memperhatikan dampak yang akan terjadi baik dampak terhadap lingkungan maupun kehidupan masyarakat Bali.

Peselancar digambarkan pada bagian atas dari komposisi desain sampul dan digambarkan dengan ukuran yang kecil dan siluet warna hitam. Ikon dari peselancar mewakili dari sektor pariwisata karena selancar merupakan olahraga yang sangat erat

kaitannya dengan pantai dan Bali dianggap sebagai surganya para peselancar dengan paintainya yang indah. Ukuran yang kecil dan hanya dengan warna siluet memiliki makna bahwa pariwisata di Bali selain memberikan keuntungan bagi masyarakat sekitar juga akan berdampak buruk jika sektor pariwasata terlalu diutamakan. Dan dalam ikon peselancar tersebut dapat dikatakan bahwa reklamasi teluk benoa dibuat untuk menunjang kegiatan pariwasata yang nantinya hanya bisa dinikmati oleh sebagian orang saja.

Ikon yang terdapat pada desain sampul majalah Bog Bog terdiri dari berbagai macam karakter kartun yang dibuat saling melengkapi. bentuk ikon berupa kartun yang ditampilkan baik itu dari karakter dan ekspresinya dibuat sangat menarik dengan masih memperlihatkan karakter Bali yang dikemas secara global. Pengambaran dari tiap karakter dibuat lebih sederhana dari pada bentuk aslinya, namun tidak meninggalkan unsur-unsur utama pembentuknya dan itulah merupakan keunggulan serta kelebihan gaya kartun Bog Bog jika dilihat dari visualisasi estetik bentuknya. Penyederhanaan bentuk dalam kartun Bog Bog ini tidak hanya dari bentuk karakternya, tetapi juga penyederhanaan isu dan fenomena-fenomena yang ada. walaupun tidak keseluruhan isu mengenai reklamasi ditampilkan tetapi desain sampul pada edisi tolak reklamasi ini dapat mewakili dari keseluruhan isu dan fenomena yang ada di masyarakat mengenai dampak yang bisa ditimbulkan dari reklamasi Teluk Benoa.

PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa desain sampul majalah Bog Bog edisi Bali Tolak Reklamasi mengangkat nilai tradisi kehidupan masyarakat Bali dan lingkungannya akan terancam jika reklamasi teluk Benoa terjadi. Unsur ilustrasi pada desain sampul dikemas dengan sangat menarik, baik dari karakter, ekspresi dan *gesture* atau gerak yang ditampilkan. Bentuk dan pemilihan karakter disesuaikan dengan makna dan pesan yang ingin disampaikan. Dimana setiap ikon mewakili dari berbagai aspek kehidupan yang terkena dampak dari reklamasi seperti seni, lingkungan, ekonomi, religi, budaya, politik dan pariwisata. Selain mampu

untuk menarik perhatian pembaca dengan gaya kritik humoris makna disampaikan dalam desain sampul majalah Bog Bog edisi Bali Tolak Reklamasi juga kaya dengan nilai-nilai yang terkandung dari ikon ilustrasi yang ditampilkan.

SUMBER PUSTAKA

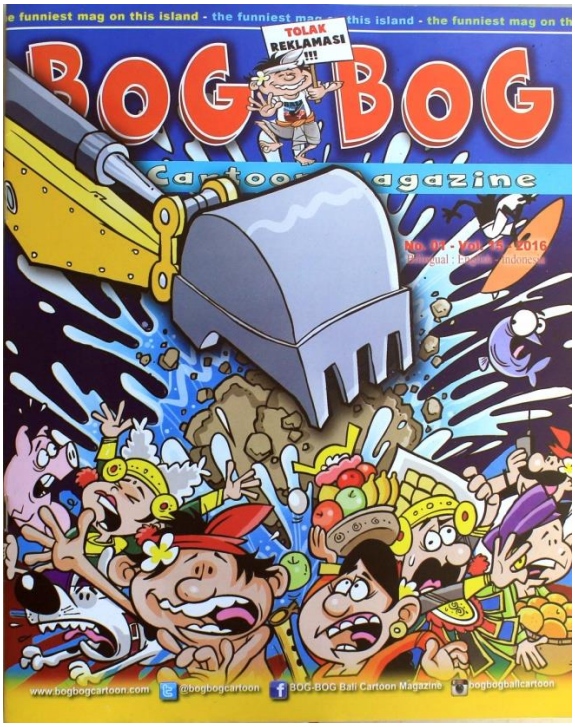
Martha**.** 2016**.** *"Bali Tolak Reklamasi : Sebuah Fenomena Kartunal"*. Bog Bog Cartoon Magazine No.01-Vol. 15

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.

Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab.

Basnendar. "Kajian Makna Kartun Editorial Melalui Pendekatan ikonografi". 20 Mei 2016. http://basnendar.dosen.isi-ska.ac.id/category/artikel/kartun-artikel/.

LAMPIRAN



Gambar 1. Desain sampul Bog Bog *Magazine*
(sumber Bog Bog *Cartoon Magazine* no. 01-vol.15-2016)

AUTOCAD PADA PERANCANGAN BANGUNAN BERGAYA TRADISI BALI KARYA CV. UNDAGI BALI

Ni Nyoman Rumsari Praharini

Program Studi Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

email: rumsari93@gmail.com

ABSTRAK

Di era modern ini, teknologi menjadi suatu budaya baru yang digunakan oleh semua orang. Teknologi juga menyentuh cara kerja arsitek dan desain interior dalam membantu pekerjaannya yaitu menggambar bangunan. Dengan teknologi khusus yaitu autocad pekerjaan menggambar bangunan terasa menjadi lebih mudah dibandingkan dengan menggambar bangunan secara manual. Di bali khususnya, para arsitek dan desain interior dituntut untuk dapat menggambar bangunan tradisi lengkap dengan ornamen dan ukiran khas Bali. Dengan teknik manual tentu saja menggambar bangunan bergaya tradisi terasa lebih mudah karena dibutuhkan keahlian dan keterampilan tangan dalam menggambar ornament dan ukiran Bali. Namun dengan menggunakan teknologi autocad tentu saja menggambar bangunan bergaya tradisi bali memiliki kemudahan, kesulitan, dan keuntungan tersendiri dalam proses menggambarnya.

Kata kunci: Teknologi, Autocad, Bangunan Bergaya Tradisi Bali

ABSTRACT

In this modern area, technology is a new culture that every single person used. Technology also helps architect and interior designer for drawing a building. With a technology called autocad, drawing a building is easier than drawing by hand. In Bali, architect and interior designer have to have an ability to drawing a building with Bali culture which is include the ornament and ukiran Bali. Drawing a building with Bali style is easier by the hand technique because it needs a skill to draw a building with ornament and ukiran Bali style. But with technology autocad, draw a building Bali style is also have advantage and disadvantage in their process.

Keynote: Technology, Autocad, Bali Style Building

PENDAHULUAN

Di era modern ini, semua kebutuhan manusia dibuat lebih praktis dibandingkan yang dulu. Para peneliti berlomba lomba membuat sebuah terobosan baru yang dapat membuat pekerjaan yang dilakukan oleh manusia menjadi lebih mudah. Mulai dari pekerjaan berat sampai dengan pekerjaan ringan semuanya sekarang di dukung oleh kemajuan teknologi. Salah satu contoh pekerjaan yang di dukung oleh kemajuan teknologi adalah pekerjaan menggambar bangunan dengan komputer yang dilakukan oleh arsitek dan desain interior.

Dalam menggambar bangunan dengan menggunakan perangkat komputer di dukung dengan *software* khusus yang bernama AutoCad digunakan untuk menggambar bangunan oleh para arsitek dan desainer interior. AutoCad adalah perangkat lunak Komputer CAD untuk enggambar dua dimensi dan tiga dimensi yang dikembangkan oleh Autodesk. Keluarga produk AutoCad secara keseluruhan adalah software CAD yang paling banyak digunakan di dunia. AutoCad digunakan oleh insinyur sipil, *land developers*, arsitek, insinyur mesin, desainer interior dan lain-lain (Zaenal; 2012).

AutoCad yang berarti *Automatic Computer Aided Design* merupakan AutoCad pertama kali diperkenalkan pada tahun 1982 dengan nama Micro Cad yang dapat dioperasikan melalui sistem windows. AutoCad sendiri pertama kali dciptakan oleh *Autodeck Inc*. Di Amerika AutoCad berupa gambar 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Dan terus berkembang hingga muncul terakhir AutoCad 2015 dengan fitur-fitur canggih seperti saat ini (Ferifazil: 2010).

Saat ini sistem mengambar dengan menggunakan AutoCad sangatlah membantu kerja arsitek dan desainer interior dalam bekerja. Cad dipakai dibanyak bidang terkait, terutama yang berhubungan dengan industri dan rancang bangun. Pekerjaan menggambar bangunan dengan komputer perlahan mulai menggantikan pekerjaan menggambar secara manual. Menggambar bangunan secara manual memang memerlukan keterampilan tangan, ketelitian dan kesabaran ketika menggambar (Zaenal; 2012).

Menggambar dengan menggunakan cad tidak hanya digunakan untuk menggambar bangunan dengan bentuk yang lurus dan monoton tetapi juga dapat digunakan untuk menggambar bangunan yang bersifat tradisi dengan banyak ornamen. Di Bali khususnya, banyak bangunan tradisi yang ketika proses penggambaran menggunakan cad untuk mempermudah proses penggambaran. Bukanlah hal yang mudah untuk menggambar bangunan yang disertai dengan detail ornamen yang dibuat secara detail. Namun menggambar bangunan dengan menggunakan cad tentu saja membuat proses penggambaran menjadi lebih mudah.

Hal inilah yang terjadi pada salah satu perusahaan yang bergerak dibidang arsitektur yaitu Cv. Undagi Bali. Perusahaan yang bergerak dibidang arsitektur ini, banyak mendapatkan project bangunan tradisi bali. Untuk mempermudah pekerjaan menggambar tentu saja perusahaan ini menggunakan software autocad dalam proses menggambar, termasuk dalam menggambar bangunan tradisi bali yang penuh dengan dekorasi ukiran dan ornamen-ornamen.

Bangunan bergaya tradisi dengan ornamen ukiran memang dirasa lebih mudah dikerjakan secara manual oleh para arsitek dan desainer, namun kemudahan–kemudahan yang diberikan cad sangat menolong para arsitek di cv. Undagi Bali dalam mempercepat penyelesaian pekerjaannya. Sehingga menggambar bangunan bergaya tradisi dengan ukiran pun sekarang dilakukan menggunakan autocad dengan alasan gambar menjadi lebih rapi dan bersih dibandingkan menggambar secara manual.

Menggambar bangunan khususnya menggambar bangunan tradisi bali dengan menggunakan media komputer bukanlah hal yang mudah. Banyak hal yang harus dibuat dengan tingkat kerumitan yang tinggi dan teliti. Bangunan tradisi bali yang identik dengan ornamen-ornamen indahnya tentunya jika dibuat dengan menggunakan teknik komputer tidak akan semudah membuat ornamen secara manual dengan menggambar menggunakan tangan.

Dalam autocad tentunya menggambar ornamen juga dapat dilakukan namun dibutuhkan ketelitian dan kesabaran karena menggambar ornamen ukiran dengan

menggunakan autocad tidak semudah menggambar secara manual. Tetapi gambar-gambar yang digambar secara manual identik dengan ketidakrapian garis, kotornya kertas gambar akibat terlalu sering disentuh oleh drafter ketika menggambar, dan jika terdapat kesalahan, gambar diperbaiki langsung dengan konsekuensi kertas gambar perlu dikerik untuk mengahapus garis yang salah, atau dapat berakibat fatal yaitu dengan menggambar ulang. Semua kelemahan penggambaran secara manual tersebut dapat diatasi oleh cad (Tim EMS; 2013).

MATERI DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu deskriptif dan kualitatif. Penyelidikan deskriptif yaitu berusaha mencari pemecahan melalui analisis tentang hubungan sebab-akibat, yakni yang meneliti faktor-faktor tertentu yang berhubungan dengan situasi atau fenomena yang diselidiki dan membandingkan satu faktor dengan yang lain. Dalam pendekatan kualitatif data yang dihasilkan berupa peristiwa, pendapat, karya, dan lain sebagainya. Pendekatan kualitatif memiliki kemampuan menggali secara mendalam atas persoalan yang sedang dikaji.

PEMBAHASAN

Semua orang pasti telah mengetahui bahwa arsitek, desainer interior, sipil dan lain-lain pekerjaannya identik dengan menggambar. Menggambar secara manual yaitu dengan menggunakan kertas, pensil, penggaris, penghapus dan alat menggambar lainnya menjadi kebutuhan yang diperlukan dalam pekerjaan mereka.

Menggambar bangunan khususnya menggambar bangunan tradisi bali kini tidak lagi harus menggunakan teknik manual yaitu dengan mengandalkan keterampilan tangan untuk dapat menggambar secara baik. Bangunan tradisi bali yang identik dengan ukiran-ukiran dan ornamennya yang indah tentu saja lebih mudah dikerjakan bila menggunakan teknik menggambar secara langsung dengan tangan atau teknik manual.

Banyak arsitek yang kini sudah memanfaatkan teknologi digital berupa *software* AutoCad untuk membantu pekerjaan menggambarnya. Begitu pula dengan para arsitek yang bekerja di Cv. Undagi yang tidak lagi menggunakan teknik manual

dalam proses penggambaran bangunan yang dibuat. Cv. Undagi Bali merupakan sebuah badan usaha yang bekerja di bidang jasa kontraktor dan arsitektur yang beralamat di Jalan Raya Sempidi, Badung, Bali.

Perusahaan ini sudah cukup lama berkecimpung di dunia arsitektur. Banyak bangunan yang telah digarap oleh perusahaan ini, terutama bangunan dengan arsitektur tradisi bali. Beberapa bangunan tradisi bali pun kini tengah digarap oleh Cv. Undagi Bali. Keberadaan teknologi digital AutoCad sangat membantu para arsitek yang bekerja di Cv. Undagi Bali ini. Bangunan tradisi bali yang banyak digarap oleh perusahaan ini pun digambar dengan menggunakan *software* AutoCad.

Menurut para arsitek yang bekerja di perusahaan ini, keberadaan AutoCad sangat membantu kerja arsitek dalam menggambar bangunan. Banyak keuntungan yang di dapat dengan menggunakan AutoCad dalam menggambar bangunan dibandingkan dengan menggunakan tehnik manual dalam menggambar bangunan. Berikut adalah beberapa keuntungan yang menggunakan AutoCad dalam menggambar bangunan menurut buku Belajar AutoCad (2015;3):

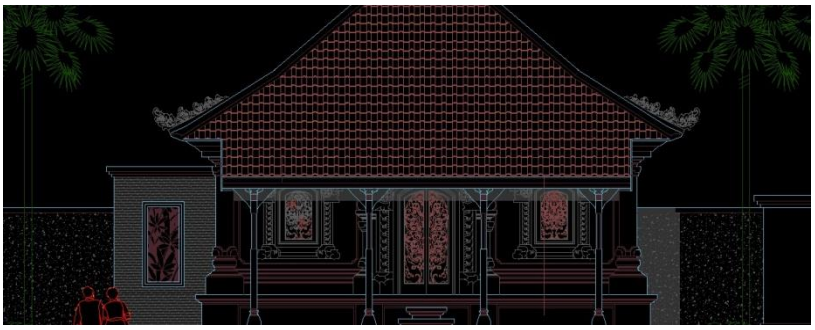
1. Persiapan menggambar yang singkat
2. Presisi atau akurasi tinggi
3. Hasil gambar desain mudah di dokumentasikan
4. Waktu penggambaran relatif lebih cepat
5. Rapi dan bersih
6. Mempermudah dalam skala gambar
7. Mempermudah dalam proses menggambar detail
8. Mempermudah dalam mengoreksi gambar
9. Tidak memerlukan keahlian atau bakat menggambar khusus

Berdasarkan kesimpulan beberapa keuntungan diataslah yang membuat banyak arsitek yang beralih dari menggunakan tehnik menggambar secara manual ke tehnik menggambar secara komputerisasi yang lebih memudahkan kerja arsitek dalam menggambar.

Dalam menggambar bangunan tradisi bali dengan banyak ornamen dan ukiran tentunya tidak semudah menggambar bangunan modern yang tidak berisikan hiasan ornament. Hal inilah yang dirasakan oleh para arsitek di Cv. Undagi Bali. Menurut mereka menggambar bangunan tradisi bali pada AutoCad tidaklah semudah menggambar bangunan modern.

Menggambar bangunan tradisi bali pada AutoCad memiliki tingkat kesulitan tersendiri karena banyak ornamen dan ukiran yang memiliki bentuk lengkung dan rumit jika digambar secara detail. Untuk menggambar detail ornament ukiran diperlukan ketelitian dan kesabaran dalam menggambar. Salah satu contoh gambar bangunan yang telah digarap oleh Cv. Undagi Bali adalah sebagai berikut ini

Gambar 1 Gambar AutoCad Rumah Tinggal
Sumber : Cv. Undagi Bali (2016)



Gambar 2 Gambar AutoCad Rumah Tinggal
Sumber : Cv. Undagi Bali (2016)

Gambar diatas merupakan proses penggambaran rumah tinggal tradisi bali yang merupakan salah satu *project* dari Cv. Undagi Bali. Pada gambar diatas dapat

dilihat bahwa dengan menggunakan AutoCad dalam menggambar bangunan tentunya sangat memudahkan arsitek daripada mengerjakan gambar dengan tehnik manual. Namun bila dilihat lebih teliti lagi, menggambar bangunan tradisi bali dengan AutoCad tentunya memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi, karena harus menggambar ornament dan ukiran lebih detail.

Menurut sebuah artikel online tentang Autocad yaitu www.autocad.blogspot.com , Untuk membuat ukiran ornamen pada autocad dapat dibuat dengan dua cara. Cara pertama adalah dengan menjiplak foto ukiran yang telah ada menjadi bentuk ukiran 3D dalam autocad seperti berikut :

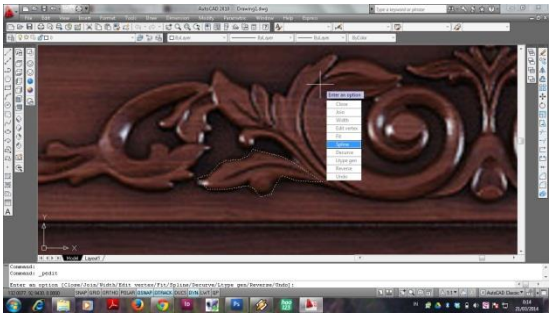
1. Untuk membuat model ukiran pada *design classic* dengan Autocad salah satu caranya adalah dengan menggunakan perintah *LOFT*, *SWEEP* atau *PATCH*.

Sumber: www.google.com

2. Pilih *Tool Polyline* kemudian seleksi. Lihat garis *polyline* dengan titik titik warna biru ukiran. Kemudian buat menjadi spiline dengan mengklik kanan *mouse* pilih menu *Polyline Edit*.

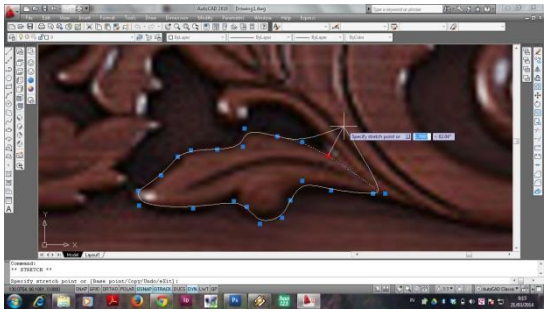
Sumber: www.google.com

3. Kemudian buat menjadi *spiline* dengan mengklik kanan *mouse* pilih menu *Polyline Edit*. Selanjutnya pilih menu *Spiline* kemudian *close* lihat gambar berikut



Sumber: www.google.com

4. Untuk memperhalus bisa atur atur kembali dengan mengklik *vertex* (titik kotak biru)



Sumber: www.google.com

5. Setelah cukup rapi *offset* garis tersebut kedalam

Sumber: www.google.com

6. Rubah pandangan menjadi *Isometrik*,kemudian naikan garis tersebut satu persatu, supaya memiliki ketinggian berbeda terhadap satu sama lain

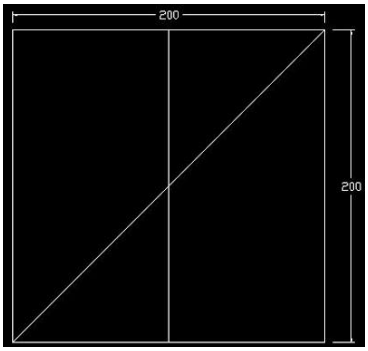
Sumber: www.google.com

7. Kemudian rubah lagi pandangan menjadi *isometrik*, setelah itu masukan perintah *LOFT* pada comand, Klik setiap garis tersebut, maka hasilnya akan seperti gambar berikut

Sumber: www.google.com

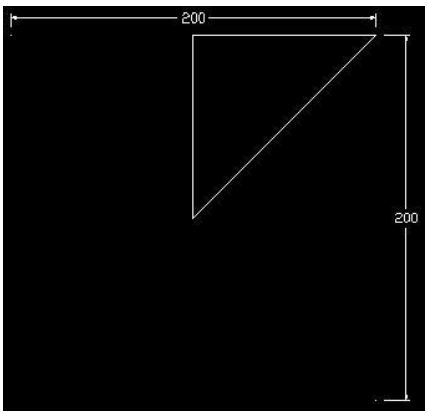
Cara kedua adalah dengan menggambar manual dengan *tool polyline* pada autocad. *polyline* adalah garis terhubung atau tidak terputus yang bisa digabungkan antara garis lurus dan garis lengkung dan sekaligus bisa atur ketebalannya (www.autocad-desain.blogspot.co.id). Berikut adalah tutorial atau cara membuat sebuah ornamen ukiran yang memiliki banyak bentuk lengkung dan garis lurus:

1. Buat sebuah kotak dan garis seperti gambar di bawah



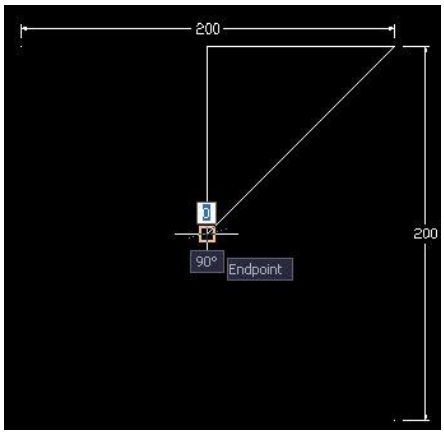
Sumber: www.google.com

2. Lakukan *trim* hingga bentuknya seperti gambar di bawah



Sumber: www.google.com

3. Ketik: *PL* - *enter* atau klik *toolbar polyline* Klik sudut bawah gambar



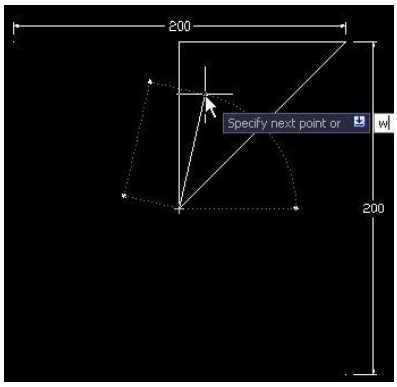
Sumber: www.google.com

4. Tarik kesembarang tempat, dan ubah ketebalan garis. Dalam autocad tutorial kali ini ketebalan garis cukup 1 poin, caranya sebagai berikut:

   Ketik: w - enter

   Ketik: 1 - enter

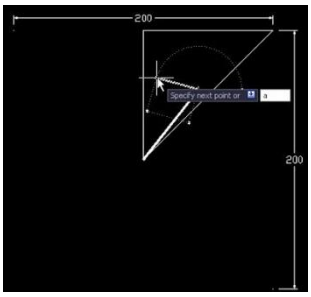
   Ketik: 1 - enter

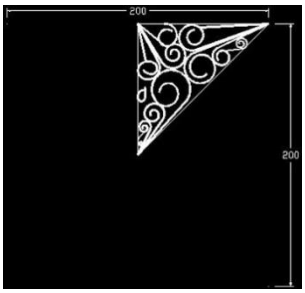


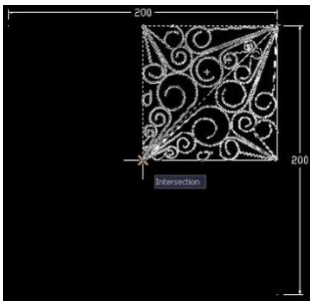
Sumber: www.google.com

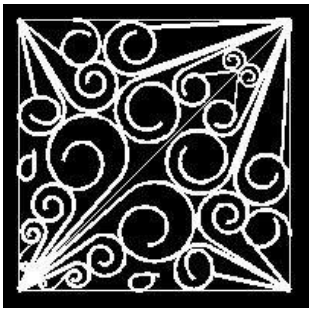
5. Setelah merubah ketebalan garis, desainlah pola sesuai dengan diinginkan. Untuk merubah dari garis lurus ke garis lengkung caranya sebagi berikut:

   Ketik: a – enter



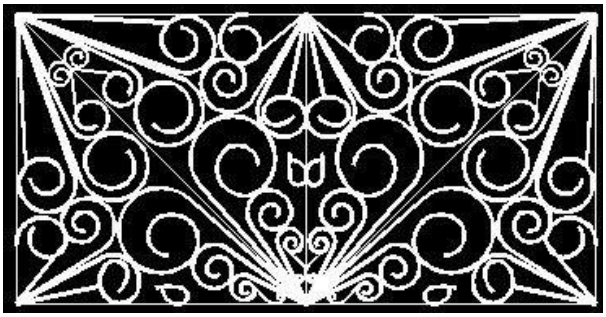


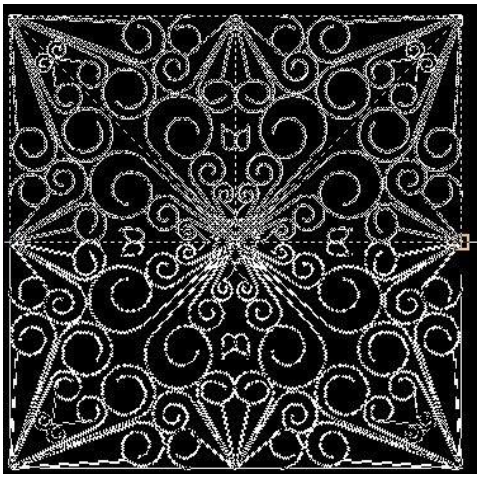




Sumber: www.google.com

6. Lakukan pencerminan atau *mirror* untuk mendapatkan gambar yang sama dan simetris sesuai dengan keinginan





Sumber: www.google.com

Dua cara diatas merupakan pilihan cara untuk membantu dan mengetahui proses pembuatan ornament ukiran pada autocad tidaklah semudah menggambar ornament secara manual. Membuat ornament ukiran pada autocad juga diperlukan ketelitian dan kesabaran untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.

KESIMPULAN

Kecanggihan teknologi dalam hal menggambar bangunan tradisi dapat dirasakan oleh semua arsitek maupun desain interior dalam bekerja, dan itu pula yang dirasakan pada Cv. Undagi Bali menggambar bangunan tradisi bali. Menggambar bangunan tradisi bali dengan menggunakan autocad tentu saja memiliki kemudahan, kesulitan serta keuntungan menggunakan autocad. Autocad tentu saja memudahkan perkerjaan para arsitek di Cv. Undagi Bali dalam menggambar bangunan tradisi bali, teknologi autocad sangat membantu pekerjaan menggambar menjadi lebih mudah dan cepat. Namun menggunakan autocad untuk menggambar bangunan tradisi bali yang penuh dengan ornament dan ukiran menjadi tantangan tersendiri bagi para arsitek karena membutuhkan ketelitian dan kejelian dalam membentuk dan mengkombinasikan garis lurus dan lengkung menjadi bentuk ornament ukiran yang indah.

DAFTAR PUSTAKA

Abde, Zaenal. 2012. AutoCad iDesain Rumah. Penerbit Gramedia Pustaka; Jakarta

Ferifazil. 2010. Belajar Dasar Autocad. Penerbit Maxikom; Jakarta

Tim EMS. 2010. Autocad 2D dan 3D. Penerbit Gramedia Pustaka; Jakarta

Sumber Internet

http://www.lintas3d.com/2015/03/pengertian-sejarah-dan-fungsi-autocad.html

https://autocadtangerang.wordpress.com/2014/03/20/cara-membuat-ukiran-3d-dengan-autocad/

http://autocad-desain.blogspot.co.id/2009/05/tutorial-31-polyline-untuk-desain-pola.html

KARIKATUR DIGITAL
SEBAGAI DAYA TARIK PADA KARTU UNDANGAN PERNIKAHAN KARYA DEWA ASTANA

Oleh :
I Wayan Gede Ary Andika | NIM : 201521018
Mahasiswa Pengkajian Seni – Pasca Sarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Secara visual karikatur merupakan gambar yang menampilkan bentuk wajah yang diberi muatan lebih, kemudian dilengkapi dengan ilustrasi tubuh, gerak serta ekspresi yang sesuai untuk memperkuat karakter. Karikatur pada awalnya merupakan sebuah media untuk memparodikan sebuah situasi baik situasi politik, pemerintahan dan sebagainya. Karikuatur kini bisa diaplikasikan kedalam beragam media, mulai dari baju, mug, kartu undangan dan bisa juga sebagai cendramata atau hadiah.

Ilustrasi karikatur digital pada kartu undangan juga dapat menjadi *point of interest*. *Point of interest* merupakan suatu upaya untuk menonjolkan informasi secara mencolok melalui elemen visual yang dibuat paling kuat.Penekanan tersebut dapat diciptakan dengan cara memberikan ukuran yang lebih besar, memberikan warna yang kontras, peletakan posisi dan menggunakan *sytle* yang berbeda pada sebuah elemen yang ingin ditekankan.

Salah satu karikaturis Bali yang karya-karyanya sering digunakan sebagai ilustrasi dalam kartu undangan adalah Dewa Astana. Dewa Astana berkecimpung dalam dunia desain sejak tahun 2010. Teknik ilustrasi yang diterapkan dalam pembuatan setiap karya-karyanya menggunakan teknik ilustrasi digital.

Kata kunci : Karikatur, *Point Of Interest*, Dewa Astana

KARIKATUR DIGITAL
SEBAGAI DAYA TARIK PADA KARTU UNDANGAN PERNIKAHAN KARYA DEWA ASTANA

Oleh :
I Wayan Gede Ary Andika | NIM : 201521018
Mahasiswa Pengkajian Seni – Pasca Sarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar

PENDAHULUAN

Secara visual karikatur merupakan gambar yang menampilkan bentuk wajah yang diberi muatan lebih, kemudian dilengkapi dengan ilustrasi tubuh, gerak serta ekspresi yang sesuai untuk memperkuat karakter. Karikatur sebenarnya memiliki arti sebagai gambar wajah yang didistorsikan, diplesetkan atau dipelototkan secara karakteristik tanpa bermaksud melecehkan si pemilik wajah (Pramoedjo, 2008:9). Sedangkan menurut Dewa Putu Wijana (2004) menjelaskan bahwa"Karikatur adalah gambar bermuatan humor atau satir dalam berbagai media massa dengan mengambil tokoh - tokoh (orang) yang terkenal atau orang - orang biasa yang karena peristiwa tertentu menjadi terkenal, untuk menampilkannya secara lebih humoris.Sejarah karikatur yang berkembang di Indonesia sebenarnya sudah ada semenjak penjajahan Belanda dimana pengaruh dari gambar karikatur diadopsi dari surat kabar berbahasa Belanda yang menampilkan ilustrasi karikatur sebagai daya tarik.

Menggambar karikatur artinya menggambar wajah seseorang secara kartunal, dibuat sedemikian rupa dengan menampilkan ciri – cirinya sehingga ada kemiripan namun dibuat berlebihan dan biasanya bagian wajah adalah hal yang paling

ditonjolkan. Johnny Mercer, mengatakan bahwa menggambar wajah karikatural adalah mengaksentuasikan sesuatu yang positif akan tetapi pada kenyataannya banyak dari karikaturis justru mengaksentuasikan hal yang negatif bahkan sekaligus dalam satu ekspresi visual. Seorang karikaturis seharusnya mampu menerjemahkan raut wajah yang proposional menjadi tidak proporsional sehingga terlihat distorsif namun ciri khusus pada wajah seperti mata, hidung, telinga dan mulut harus tetap diperhatikan agar wajah masih dapat dikenali.

Karikatur pada awalnya merupakan sebuah media untuk memparodikan sebuah situasi baik situasi politik, pemerintahan dan sebagainya. Namun dalam perkembangannya, saat ini karikatur sudah menjadi media yang tidak asing lagi bagi masyarakat. Selain digunakan untuk menyampaikan aspirasi kepada pemerintah, saat ini tidak sedikit yang memanfaatkan karikatur untuk mengenang momen-momen penting sebagai kenang-kenangan ataupun sebagai hadiah. Teknik menggambar karikutur pun saat ini sudah beralih dari gambar secara manual menjadi digital. Dewasa ini karikatur digital sangat digemari oleh masyarakat khususnya di kota besar seperti Kota Denpasar. Karikuatur kini bisa diaplikasikan kedalam beragam media, mulai dari baju, mug, kartu undangan dan bisa juga sebagai cendramata atau hadiah. Kecenderungan masyarakat terutama kaum remaja memilih karikatur sebagai hadiah maupun cendramata didasari dari sifat karikatur yang *memoriable.* Karikaturis pun mulai bermunculan menawarkan jasa dalam pembuatan karikatur digital.

Penggunaan ilustrasi karikatur digital pada kartu undangan juga dapat menjadi *point of interest*. *Point of interest* merupakan suatu upaya untuk menonjolkan

informasi secara mencolok melalui elemen visual yang dibuat paling kuat. Menurut Supriono (2010:89) dalam desain komunikasi visual penekanan ini lebih dikenal dengan istilah *focal point*, yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian. Sedangkan menurut Suryanto Rustan (2009) dalam buku "Layout Dasar dan Penerapannya" mengatakan bahwa dalam menentukan *point of interest* yang akan ditangkap oleh audiens dapat dilakukan dengan cara memberikan penekanan pada elemennya. Penekanan tersebut dapat diciptakan dengan cara memberikan ukuran yang lebih besar, memberikan warna yang kontras, peletakan posisi dan menggunakan *sytle* yang berbeda pada sebuah elemen yang ingin ditekankan.

Salah satu karikaturis Bali yang karya-karyanya sering digunakan sebagai ilustrasi dalam kartu undangan adalah Dewa Astana. Selain karikaturis Dewa Astana juga sebagai illustrator dan animatoryang telah berkecimpung dalam dunia desain sejak tahun 2010. Teknik ilustrasi yang diterapkan dalam pembuatan setiap karya-karyanya menggunakan teknik ilustrasi digital, dimana dalam proses pengerjaannya Dewa Astana menggambar langsung secara digital dengan bantuan media pen tablet yang dihubungkan dengan PC. Salah satu karya karikatur digital Dewa Astana pernah digunakan pada desain kartu undangan pernikahan Adi dan Yunita pada tahun 2015. Pada desain kartu undangan tersebut karikatur digital digunakan sebagai *point of interest.*

Fenomena karikatur yang semakin diminati dan pengaplikasiannya dalam beragam media yang dalam hal ini kartu undangan menarik perhatian untuk dikaji

lebih dalam. Mengingat fungsi karikatur yang umumnya hanya sebagai media untuk memparodikan dan mengkritik kondisi sosial politik saat ini dapat digunakan sebagai daya tarik atau *point of interest* pada kartu undangan pernikahan.

MATERI DAN METODE

Materi :

Materi yang akan dibahas dalam artikel ini adalah karikatur digital sebagai daya tarik atau *point of interest* pada kartu undangan pernikahan.

Metode :

Berdasarkan kasus diatas maka penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang dianalisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis maupun lisan dari subjek dan objek yang diamati.

PEMBAHASAN

Gambar 1 Pengaplikasian karikatur digital pada kartu undangan pernikahan

Sumber : dokument pribadi

Karikatur digital dewasa ini digunakan sebagai alternatif pengganti ilustrasi fotografi, dimana ilustrasi fotografi membutuhkan biaya yang relatif lebih mahal dan memerlukan persiapan yang cukup memakan waktu.Menurut Dewa Astana (wawancara pada tanggal 21 April 2016) kebanyakan klien meminta pembuatan karikatur digital sebagai souvenir, kado, maupun ilustrasi pelengkap dalam sebuah kartu undangan. Salah satu karya Dewa Astana yang menarik untuk dibahas lebih dalam adalah karya karikatur digital pada kartun undagan pernikahan yang dibuat pada tahun 2015.

Karikatur sendiri adalah sebuah seni gambar wajah yang didistorsikan, diplesetkan atau dipelototkan secara karakteristik tanpa bermaksud melecehkan si pemilik wajah (Pramoedjo, 2008:9), sedangkan digital merupakan sebuah cara

menyimpan data dengan format digital. Karya karikatur Dewa Astana dibuat dengan mendistorsikan kepala menjadi lebih besar yang dibuat dengan menggunakan proses digital dimana proses pembuatan karikatur ini diawali dengan tahap sketsa secara langsung yang dibentuk dengan mengikuti foto wajah asli yang dilakukan pada PC dengan bantuan media pen tablet. Selanjutnya adalah proses pewarnaan dan *finishing* yang kembali dilakukan dengan menggunakan bantuan media pen tablet.

Menurut Adi Kusrianto dalam buku"Pengantar Desain Komunikasi Visual" ada lima unsur pembentuk ilustrasi, yaitu : titik, garis, bidang, tekstur dan warna. Karikatur digital karya Dewa Astana dibentuk dari beberapa unsur pembentuk ilustrasi seperti : garis, tekstur dan warna. Pada garis dibentuk menyerupai kuas mangsi yang bertujuan memberikan kesan tebal tipis agar ilustrasi terlihat dinamis. Pada warna, warna yang digunakan dominan warna panas agar terlihat mencolok dari elemen desain lainnya guna membentuk *point of interest*, sedangkan pada tekstur dibentuk menggunakan tipe *brush* yang lembut untuk memberikan kesan halus pada kulit.

Dalam desain kartu undangan karya Dewa Astana, karikatur digunakan sebagai daya tarik (*point of interest). Point of interest* merupakan sebuah usaha untuk menonjolkan objek yang dianggap paling penting yang bertujuan untuk merebut perhatian audiens. Menurut Rahmat Supriyono dalam buku "Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasinya", menyatakan bahwa penekanan atau penonjolan ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan warna mencolok, ukuran ilustrasi yang dibuat paling besar, penggunaan huruf san serif

dengan ukuran besar dan dibuat berbeda dengan elemen – elemen lain (Supriyono, 2010 : 94). Dalam karya karikatur diatas, objek dibuat lebih menonjol dari elemen – elemen lainnya, warna yang digunakan adalah warna yang tergolong warna panas yang memberikan kesan mencolok dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens agar perhatian pertama langsung tertuju pada ilustrasi. Selain itu pembentukan *point of interest* dilakukan dengan objek ilustrasi diletakan pada bagian tengah dengan proporsi lebih besar.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada karikatur digital karya Dewa Astana terdapat garis, tekstur dan warna. Pada garis dibentuk menyerupai kuas mangsi yang bertujuan memberikan kesan tebal tipis agar ilustrasi terlihat dinamis. Pada warna, warna yang digunakan dominan warna panas agar terlihat mencolok dari elemen desain lainnya guna membentuk *point of interest*, sedangkan pada tekstur dibentuk menggunakan tipe *brush* yang lembut untuk memberikan kesan halus pada kulit.
2. Dalam karya karikatur digital karya Dewa Astana objek dibuat lebih menonjol dari elemen – elemen lainnya, warna yang digunakan adalah warna yang tergolong warna panas yang memberikan kesan mencolok dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens agar perhatian pertama langsung tertuju pada ilustrasi. Selain itu pembentukan *point of interest* dilakukan dengan objek ilustrasi diletakan pada bagian tengah dengan proporsi lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

Kusrianto, Adi. 2007. *PengantarDesainKomunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.

Pramoedjo. 2008. *Kiat Mudah Membuat Karikatur*. Jakarta: Kreatif Media.

Rustan, Surianto. 2009. *LayOut Dasar danPenenrapannya*. Jakarta: PT. GramediaPustakaUtama

Sarwono, Jonathan &HaryLubis. 2007. *MetodeRisetUntukDesainKomunikasi Visual*. Yogyakarta :C.V. ANDI OFFSET.

Supriyono, Rakhmat. 2010. DesainKomunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Sugiyono. 2010. *MetodePenelitianKuantitatifKualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Film Media Digital

PelestariSeni Pertunjukkan TradisionalMasa Depan

I Gusti Made Aryadi / 201521020

Abstrak

Arus globalisasi telah “menggerus” seni petunjukan tradisional. Bahkan, tidak menutup kemungkinan, seni pertunjukkan tradisional akan kehilangan pengemar, akibat padatnya aktivitas harian setiap orang. Ditambah lagi dengan pola hidup generasi muda jaman sekarang yang lebih mencintai segala sesuatu yang berbau digital dan modern. Sejauh ini, seni pertunjukkan tradisional memang masih memiliki penggemar fanatik, khususnya di desa-desa. Namun dikalangan generasi muda, seni pertunjukan tradisional mulai memudar.

Sebenarnya seni pertunjukkan tradisional tetap dapat dinikmati meski dihantam gempuran jaman. Caranya, seni pertunjukkan tradisional harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, yaitu masuk ke dalam dunia digital film. Pengemasan seni pertunjukkan tradisional dalam wadah media digital mampu menembus ruang dan waktu. Artinya, menikmati seni pertunjukan tidak melulu harus dilakukan di depan panggung. Melainkan dapat dikemas dalam wadah sederhana dan dinikmati dimanapun yang diinginkan, seperti di rumah, *home* teater, maupun ditempat-tempat lain.

Terdapat beberapa keunggulan yang diperoleh dari penggabungan seni petunjukkan tradisional dengan dunia digital film. Pertama dari sisi seniman, mereka tetap dapat berkarya dan tidak akan kehilangan penggemar. Bahkan bisa jadi menambah penghasilan, termasuk menambah penggemar. Keuntungan kedua dari sisi masyarakat penikmat seni pertunjukkan. Mereka tetap bisa menikmati petunjukkan meskipun di tengah kesibukan harian. Keuntungan ketiga yaitu, kenikmatan menonton secara langsung juga dapat diperoleh melalui media digital. Meskipun nuansanya tak seindah ketika menonton langsung, namun dengan pengemasan dunia digital yang cangih, maka tidak menutup kemungkinan semua yang ada di panggung akan bepindah ke dalam kepingan DVD. Dengan demikian, masyarakat masih bisa menikmati sajian digital yang layak untuk ditonton.

Kata Kunci :*Seni Pertunjukkan Tradisional, Media Digital Film.*

Pendahuluan

Sebagai destinasi pariwisata dunia, Bali tidak hanya terkenal oleh keindahan alam dan adat istiadatnya, tapi juga kaya akan seni dan budaya. Berbicara mengenai kesenian, Bali seolah tiada duanya. Banyak seniman kondang yang berasal dari Bali, mulai dari seni lukis, ukir, hingga seni pertunjukkan. Sudah menjadi rahasia umum, bahwa masyarakat Bali cinta dengan seni pertunjukkan. Ini dibuktikan dengan banyaknya seni pertunjukkan tradisional seperti Drama Gong, Bondres, dan lain-lain. Bahkan sejumlah nama panggung kondang begitu melekat di hati masyarakat. Contohnya saja seperti Dadong Rerot, Cedil, Dolar, Petruk, Lolak dan lain-lain. Setiap kali seni pertunjukan lawak Bali digelar, sudah dipastikan masyarakat akan tumpah ruah untuk menikmati aksi kocak para pemain drama tradisional ini.

Banyak hal yang dapat dinikmati masyarakat ketika menyaksikan seni petunjukkan tradisional. Mulai dari tata panggung, *lighting*, tata rias, hingga aksi atraktif para pemain yang mampu mengajak penonton masuk dalam alur cerita. Bahkan, para penonton seolah bisa merasakan menjadi bagian dari seni pertunjukkan yang digelar. Apalagi jika pemain bisa melakukan komunikasi atraktif dengan penonton. Dijamin, para penonton akan hanyut dan enggan untuk beranjak dari tempat duduknya.

Namun, sampai kapan keindahan seni pertunjukkan tradisional ini dapat dirasakan masyarakat? Mungkinkan para pemain seni pertunjukkan tradisional mampu bertahan dari gempuran moderenisasi jaman? Harus diakui, meski memiliki penggemar fanatik, namun arus globalisasi telah "mengerus" seni petunjukan tradisional. Bahkan, tidak menutup kemungkinan, seni pertunjukkan tradisional akan kehilangan pengemar. Bukan karena aksi pemain yang monoton dan tidak menarik lagi. Bukan pula karena lelucon para pelawak yang mulai memudar. Semua orang yakin, para seniman pasti akan terus berkarya menyesuaikan perkembangan zaman.

Melalui itu semua seni pertunjukan sudah saatnya mengkolaborasikan semuanya ke media digital yaitu film.Film adalah media penyampaian pesan yang sangat baik dan sangat kompleks, berisi "cerita yang dituturkan melalui rangkaian gambar yang bergerak". Sebuah ungkapan cerita di visualisasikan melalui sebuah elemen film, sehingga cerita itu dapat di tuturkan kepada penonton. Pada tahun 1895, dunia merayakan satu abad film, dimana tahun tersebut, Lumière bersaudara telah mematenkan perangkat yang ditampilkan menjadi gambar bergerak. Dari akhir abad 19 sampai ke awal dekade abad ke-20, kecintaan terhadap industri film mulai tumbuh seiringnya dengan perkembangan Film (Bergan, 2011:12).

Metode dan teori

Pada zaman era digital seperti ini perkembangan film (audio visual) semakin maju. Hal ini membuat para masyarakat sudah harus mulai beradaptasi dalam dunia digital. Terutama pada seni pertunjukkan yang memiliki potensi mengkolaborasikannya. Masalahnya sekarang justru terletak pada diri penonton sendiri. Harus diakui, laju perkembangan zaman telah menuntut setiap orang untuk terus berinovasi. Akibatnya, aktivitas harian setiap orang menjadi meningkat. Jangankan untuk menonton seni petunjukkan secara langsung, mencari waktu untuk berkumpul dengan keluarga saja terkadang susah. Ditambah lagi dengan pola hidup generasi muda zaman sekarang yang lebih mencintai segala sesuatu yang berbau digital dan modern. Jarang anak muda yang mau menggeluti seni pertunjukkan tradisonal, bahkan untuk menonton seni petunjukkanpun terkadang banyak para pemuda yang enggan. Mereka lebih tertarik dengan perangkat gatget, foto selfi, dan lain-lain.

Media film, memiliki kemampuan untuk tidak hanya sekedar menampilkan realita, tetapi juga menimbulkan pengalaman menonton yang membangkitkan perenungan bagi penontonya. Film ini dikhususkan untuk membentuk pola pikir masyarakat yang harus terbangun sejak dini dan akan diterapkan selamanya oleh mereka yang akan menjadi penerus-penerus muda bangsa di Indonesia maupun seluruh dunia. Berikut ini adalah kutipan dari Michael Rabiger atas pandangannya tentang film yang dibuat oleh setiap sutradara. “Setiap proyek film baru harus tentang sesuatu yang bermakna bagi Anda, bukan hanya sebuah latihan dalam keterampilan dasar” (Rabiger , 2008:16)

Dalam pendekatannya teori seni pertunjukkan dikolaborasikan kebentuk film merupakan teori fungsiolisme yang memiliki komunikasi kepada penontonnya. Sehingga semuanya akan dapat memberi semua pesan atau arahan tentang dampak-dampak yag akan dibuatnya. Menurut Lorimer et al, teori fungsionlisme adalah salah satu teori yang dipergunakan pada ilmu sosial yang menekankan ketergantungan antara institusu-institusi dan kebiasaan pada masyarakat tertentu. Analisis fungsi, menjelaskan bahwa bagaimana susunan sosial didukung oleh fungsi institusi.Dalam bidang komunikasi, Fungsi komunikasi memperlihatkan arus gerakan seiiring dengan gerakan masyarakat atau individu. Komunikasi berfungsi menurut keperluanpengguna atau individu yang berinteraksi. Oleh karena itu, fungsi komunikasi bisadikaitkan dengan ekspresi (emosi), arahan, rujukan, puitis, fatik, dan metalinguitikyang berkaitan dengan

bahasa(sumber:http://pardonsimbolon.blogspot.co.id/2010/02/seni-perunjukan-indonesia-seni.html). Begitu juga dengan seni pertunjukkan yang dibawa ke dalam media film yang memiki sebuah pesan yang akan memberi dampak agar penonton bisa memahami apa yang sedang di komunikasikan.

Sejauh ini, seni pertunjukkan tradisional memang masih memiliki penggemar fanatik, khususnya di desa-desa. Namun dikalangan generasi muda, seni pertunjukkan tradisional mulai memudar. Generasi muda zaman sekarang lebih menyukai seni pertunjukan modern yang ngetren saat ini, seperti petunjukkan musik, *dance,* dan lain-lain. Sementara itu, dari sisi orang tua sendiri juga sangat jarang memperkenalkan seni petunjukkan tradisional kepada anak-anak mereka. Bisa dihitung dengan jari, berapa banyak sih keluarga yang mau meluangkan waktu mengajak anak-anak mereka mengisi liburan dengan nonton seni pertunjukkan tradisional? Paling banyak, lokasi liburan yang dipilih yaitu *Mall, Water Bom,* dan lain-lain. Melihat kondisi tersebut, tidak menutup kemungkinan seni pertunjukkan tradisional bakal tenggelam tergerus zaman.

Lantas bagaimana mengatasi persoalan tersebut? Sebenarnya seni pertunjukan tradisional tetap dapat dinikmati meski dihantam gempuran zaman. Tidak hanya untuk kalangan masyarakat terbatas saja, para generasi muda juga bisa menikmati pesona seni pertunjukkan tradisional.

Hasil dan pembahasan

Perkembangan kehadiran teknologi digital di dalam pertunjukkan tradisonal agar lebih dinikmati oleh orang-orang, caranya adalah seni pertunjukkan tradisional harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman saat ini. Salah satunya adalah membawa seni pertunjukkan tradisional ke dalam dunia digital. Banyak jenis media digital yang dapat digunakan sebagai bentuk pelestarian terhadap seni tradisional, salah satunya adalah film.

Tidak hanya pelestarian seni saja, melalui film para penggemar seni pertunjukkan tradisional juga tidak akan kehilangan “kenikmatan” ketika menonton. Meskipun tidak dapat dipungkiri, ketika menonton seni pertunjukkan secara langsung, penonton tidak hanya menikmati alur cerita dan kocaknya aksi para pemain. Melainkan juga disuguhi keindahan tata letak panggung, *lighting*, dan efek suara nyata yang diperoleh dari *sound* sistem. Namun, segala kelebihan yang dimiliki seni pertunjukkan langsung ini juga dapat dikemas dalam bentuk media digital. Baik tata letak panggung, *lighting,* maupun efek *sound* sistemnya. Dengan demikian, para

pecinta seni pertunjukkan, tidak akan kehilangan kenikmatannya, ketika harus menonton melalui media digital. Dengan demikian, nilai seni petunjukkan tetap dapat dipertahankan.

Dilain pihak, pengemasan seni pertunjukkan tradisional dalam wadah media digital juga dapat dikatakan mampu menembus ruang dan waktu. Artinya, di tengah padatnya aktivitas masyarakat, mereka tetap dapat menikmati seni pertunjukkan kapanpun dan dimanapun. Diera digital seperti sekarang ini, menikmati seni pertunjukkan tidak melulu harus dilakukan di depan panggung. Melainkan dapat dikemas dalam wadah sederhana dan dinikmati dimanapun yang diinginkan, seperti di rumah, *home teater,* maupun ditempat-tempat lain.

Melalui media film, pesan yang ingin disampaikan dapat semakin mendekati keadaan yang sesungguhnya. Mengapa ? Karena pesan yang disampaikan dalam film disuguhkan secara audio visual. Audio visual juga harus mempunyai estetika seni.“Estetika tidak hanya membicarakan karya-karya seni yang indah , tetapi juga membicarakan masalah cita rasa dan patokan dalam membuat pertimbangan atau penilaian tentang nilai seni”(Ali, 2011: 2). Dengan kata lain penonton dapat mendengar, melihat, sekaligus merasakan secara langsung apa yang ingin disampaikan oleh si pembuat film. Dengan penyajian dan konsep yang baik, diharapkan penonton dapat terbawa secara emosional terhadap cerita film yang dibuat. Semua itu bisa diperlihatkan dengan kolaborasi antara seni pertunjukkan yang bisa di sajikan ke dalam media digital film. Suguhan-suguhan gerak dan ekspresi yang dinamis akan membuat semua visual akan terlihat lebih baik.

Terdapat beberapa keunggulan yang diperoleh dari penggabungan seni petunjukkan tradisional dengan dunia digital film. Pertama dari sisi seniman, mereka tetap dapat berkarya dan tidak akan kehilangan penggemar. Bahkan bisa jadi menambah penghasilan, termasuk menambah penggemar. *Kok* bisa? Karena orang-orang yang selama ini hanya menonton melalui kepingan DVD, akan tertarik untuk melihat secara nyata. Contoh nyata adalah bagaimana membludaknya penonton OVJ ketika *roadshow* ke Bali dan pentas di Lapangan Nithi Mandala Renon beberapa tahun silam? Masyarakat Bali yang selama ini hanya nonton kocaknya Sule dan kawan-kawan melalui layar kaca, tumpah ruah ingin menonton secara langsung. Hal tersebut juga bisa terjadi pada seniman lokal Bali. Ketika masyarakat banyak mengenal melalui layar kaca, maka tidak menutup kemungkinan akan timbul keinginan untuk nonton secara langsung. Dengan demikian dari sisi seniman, penggunaan media digital dalam pertunjukan jelas sangat menguntungkan.

Keuntungan kedua dari sisi masyarakat penikmat seni pertunjukkan. Mereka tetap bisa menikmati petunjukkan meskipun di tengah kesibukan harian. Jadi menikmati seni pertunjukan tidak melulu harus datang ke lokasi pentas, tapi dirumahpun juga bisa. Bahkan, dengan efek digital, seni pertunjukkan tradisional akan jauh lebih menarik untuk ditonton. Sementara itu, harus diakui pula bahwa media digital juga memiliki kelemahan, yaitu tidak mampu mengajak penonton untuk "terlibat" secara langsung. Penonton hanya sebatas nonton saja, tidak bisa telihat secara aktraktif dengan para pemain. Berbeda halnya dengan seni pertunjukan yang ditonton secara langsung. Jika para pemain mampu menguasai panggung dan audien, maka penonton *pun* bisa terlibat dalam seni petunjukkan yang dimainkan. Meskipun demikian, sebagai salah satu alternatif pelestarian seni pertunjukkan tradisional, setidaknya media digital bisa menjadi salah satu solusi yang mudah untuk diterapkan.

Keuntungan ketiga yaitu, kenikmatan menonton secara langsung juga dapat diperoleh melalui media digital. Meskipun nuansanya tak seindah ketika menonton langsung, namun dengan pengemasan dunia digital yang cangih, maka tidak menutup kemungkinan semua yang ada di panggung akan bepindah ke dalam kepingan DVD. Dengan demikian, masyarakat masih bisa menikmati sajian digital yang layak untuk ditonton.

Kesimpulan

Berdasakan pemaparan tersebut, maka sudah sewaktunya seni pertunjukkan tradisional mulai masuk di era digital, semacam film dan sejensinya. Tanpa harus mengabaikan keindahan seni pertunjukkan secara langsung, namun kehadiran dunia digital sejatinya memiliki dampak positif bagi perkembangan seni petunjukkan. Dengan catatan, tampilan dan kualitas seni digital film memang layak untuk dinikmati. Hal itu jelas bisa terwujud, terlebih lagi saat ini dunia digital sudah terbukti mampu menembus batasan ruang dan waktu.

Daftar Pustaka

Internet

1. http://lingkaran-pengetahuan.blogspot.co.id/2015/06/bentuk-seni-pertunjukan-yang-berkembang.html
2. https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif
3. http://anakagungngurahsumantri.blogspot.co.id/2013/06/mengkritisi-tema-dan-gaya-lawakan-yang.html
4. http://pardonsimbolon.blogspot.co.id/2010/02/seni-perunjukan-indonesia-seni.html

Ali, Matius. Estetika Kesenian, Jakarta: Sumber Pustaka, 2011

Bergan , Ronald. *The film book a complete lete guide to the world of film*, New York: DK Publishing,2011

Rabiger, Michael. *Directing Film Techniques and Aesthetics Fourth Edition*. Elsevier: Focal press, 2008

Lampiran

Foto-foto para pelawak tradisional di panggung pertunjukan dan di layar kaca digital

Sumber: http//www.google.com

MENGIDENTIFIKASI MOTIF BATIK GAJAH OLING

M. Teguh Hafiduri
201521025
Penciptaan Seni

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Mengidentifikasi Bentuk Motif Batik Gajah Oling" Banyuwangi. Banyuwangi adalah salah satu daerah yang memproduksi batik dengan motif gajah oling sebagai ciri khasnya. Batik gajah oling merupakan salah satucontoh batik pesisiran.Batikpesisiran Banyuwangimempunyai keunikantersendiri dibandingkan batik yang ada didaerah pembuatan batik lainnya. Sebagai salah satu motif batik klasik asal Banyuwangi, batik gajak oling mempunyai estetika tersendiri berdasar pada nilai-nilai filosofis. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori Bentuk, Garis dan Semiotika. Metode yang digunakan dalam penelitiuan ini ialah: metode Simak, Metode Diskriptif, dan Metode Pustaka.

. Gajah oling memang bentuk dasar batik Banyuwangi. Pada kain batik produksi kota ini, selalu ada gambar gajah oling. Dari asal katanya, kata itu merupakan gabungan kata dari gajah, dan oling, yaitu sejenis ular yang hidup di air (semacam belut). Ciri itu berbentuk seperti tanda tanya, yang secara filosofis merupakan bentuk belalai gajah dan sekaligus bentuk oling. Di samping unsur utama itu, karakter batik tersebut juga dikelilingi sejumlah atribut lain yaitu; kupu-kupu. Dari arti katanya, gajah yang merupakan hewan bertubuh besar, berarti mahabesar. Sedangkan oling berarti eling, atau ingat. Jadi, gajah oling ini mengajak kita untuk selalu ingat kepada yang mahabesar, kepada Tuhan

Kata kunci: Bentuk, Motif, batik, Gajah Oling

Pendahuluan

Penelitian ini dibuat untuk melatarbelakangi bagaimana pengidentifikasian motif batik gajah oling yang berasal dari Kabupaten Banyuwangi.Banyuwangi merupakan Kabupaten yang terletak di ujung timur pulau Jawa. Kabupaten Banyuwangi juga terdapat berbagai macam seni dan budaya antar lain gandrung, barong kemiren dan batik. Setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing dalam berkesenian, salah satunya adalah seni batik. Batik Banyuwangi memiliki motif dan corak yang berbeda dengan batik-batik di daerah lain. Berdasarkan pemikiran dan kesadaran dalam menyikapi perkembangan produksi batik Banyuwangi yang semakin banyak diminati masyarakat luas, kini batik Banyuwangi lebih berinovasi dalam desain, motif serta corak. Hal tersebut, yang menjadi acuan penulis untuk mengidentifikasi motif batik Banyuwangi dalam perkembangannya.

Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menorehkan malam pada kain itu, kemudian mengolahnya melaluiproses tertentu (KBBI,2012:146). Berdasarkan sejarah perkembangannya, batik telah berkembang sejak jaman Majapahit. Mojokerto merupakan pusat kerajaan Majapahit dimana batik telah dikenal pada saat itu. Tulung Agung merupakan kota di Jawa Timur yang juga tercatat dalam sejarah perbatikan.Dalam perkembangannyabatik Mojokerto dan Tulung Agung banyak dipengaruhi oleh batik Yogyakarta. Hal ini terjadi karena pada waktu *clash* tentara kolonial Belanda dengan pasukan Pangeran Diponegoro, sebagian dari pasukan Kyai Mojo mengundurkan diri ke arah timur di daerah Majan. Oleh karena itu, ciri khas batik Kalangbret dari Mojokerto hampir sama dengan batik Yogyakarta, yaitu dasarnya putih dan warna coraknya coklat muda dan biru tua.

Banyuwangi adalah salah satu daerah yang memproduksi kain batik dengan motif gajah oling sebagai ciri khasnya. Batik gajah oling merupakan salah satucontoh batik pesisiran.Batikpesisiran Banyuwangimempunyai keunikantersendiri dibandingkan batik yang ada didaerah pembuatan batik lainnya. Keunikannya

terletak pada motif yang banyak mengambil motif flora dan fauna sebagai unsur alam ungkapan simbolis daerah tersebut.BatikGajah Oling adalah salah satu batik yang tumbuh di daerah Banyuwangi, dan menjadi motif hias khas daerah. Gajah oling berasal dari gabungan kata dari gajah, dan uling.

Sebagai salah satu motif batik klasik asal Banyuwangi, batik gajak oling mempunyai estetika tersendiri berdasar pada nilai-nilai filosofis. Pembuatan batik gajah oling tidak jauh berbeda dengan pembuatan batik didaerah lainnya yang secara umum dimulai dari mencanting hingga melakukan pelorodan, atau dengan menggunakan menggunakan teknik lain seperti; batik cap dan batik printing. Dalam perkembangannya batik gajah oling sekarang banyak digemari oleh masyarakat khususnya Banyuwangi dan luar daerah, sehingga motif batik gajah oling banyak diproduksi oleh pengrajin batik yang ada di Banyuwangi.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini untuk memberi wawasan baru bagi kalangan perupa batik atau masyarakat khususnya dari luar Banyuwangitentang motif batik gajah oling, serta memberi pengetahuan tentang filosofi motif gajah oling karena motif batik Banyuwangi memiliki kekuatan filosofi yang sangat mendalam.

Teori dan Metode

1. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori Bentuk, Garis dan Semiotika karena ada unsur keterkaitan didalam mengidentifikasi motif batik gajah oling.

a. Teori Bentuk

Bentuk adalah wujud fisik yang dapat dilihat. Susunan bagian aspek-aspek visual dan wujud dari hasil seni tidak lain adalah bentuknya, susunan bagian-bagiannya, tegasnya aspek yang dilihat tersebut. Kalau ada bentuk terlihatlah wujudnya demikian pula jika terdapat satu atau lebih bagian-bagian tergabung menjadi satu, membentuk suatu susunan dan terjadilah wujud. Tetapi dalam membicarakan wujud yang khas, yaitu wujud yang beberapa hal

mempengaruhi kita (Soedarso, 1975:16). Menurut penelitian bentuk dari motif batik gajah oling mempunyai suatu suatu folosofi atau pakem yang tidak bisa dirubah. Bentuk seperti belalai gajah dan bentuk yang menyerupai belut yang hidup didalam air.

b. Teori Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan memempunyai arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Hal ini yang menjadikan ukuran garis. Ia tidak ditandai dengan sentimeter, akan tetapi dengan ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis (susanto, 2011:148). Dalam teori garis dipergunakan untuk mengidentifikasi lengkung dan lurus pada motif batik gajah oling.

c. Teori semiotika

Semiotika adalah studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya; cara berfungsingya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimnya, dan penerimanya oleh mereke yang mempergunakannya (Sudjiman 1991:5). Dalam penelitian ini teori semiotika digunakan untuk membedah makna yang terkandung dalam motif batik gajah oling yang mempunyai tanda dalam setiap bentuknya.

2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Metode Simak

Dalam penelitian ini, digunakan metode simak dalam pengumpulan data. Agar data yang diperoleh lebih relevan digunakan teknik catat dan dokumentasi untuk memudahkan penelitian (Sudariyanto, 1993:131—136). Setelah data dikumpulkan, untuk menganalisis data selanjutnya digunakan

analisis kualitatif. Analisis kualitatif adalah cara menganasis dengan mendiskripsikan atau menyajikan data dalam bentuk kata-kata. Dalam menyimak suatu motif batik lukis mempergunakan pencatatan atau perumusan unsur-unsur bentuk dan tanda dalam suatu kata-kata atau tulisan.

b. Metode Deskriptif

Metode deskriptif digunakan untuk memberikan, menggambarkan, dan menjelaskan fenomena objek penelitian (dalam Riyanti, 2014:25). Metode deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan motif batik gajah oling dalam fenomena kehidupan atau kemakmuran rakyat Banyuwangi.

c. Metode Pustaka

Selain itu disini juga menerapkan metode kepustakaan dimana sumber-sumber data yang diperoleh bersumber dari buku-buku keilmuan seni, katalog, majalah dan media internet.

Bahasan dan Hasil

Dalam penelitian ini dapat diperoleh suatu gambaran tentang bentuk motif batik gajah oling. Gajah oling memang bentuk dasar batik Banyuwangi. Pada kain batik produksi kota ini, selalu ada gambar gajah oling. Dari asal katanya, kata itu merupakan gabungan kata dari gajah, dan oling, yaitu sejenis ular yang hidup di air (semacam belut). Ciri itu berbentuk seperti tanda tanya, yang secara filosofis merupakan bentuk belalai gajah dan sekaligus bentuk oling. Di samping unsur utama itu, karakter batik tersebut juga dikelilingi sejumlah atribut lain. Di antaranya, kupu-kupu, suluran (semacam tumbuhan laut), dan manggar (bunga pinang atau bunga kelapa). Dari arti katanya, gajah yang merupakan hewan bertubuh besar, berarti mahabesar. Sedangkan oling berarti eling, atau ingat. Jadi, gajah oling ini mengajak kita untuk selalu ingat kepada yang mahabesar, atau kepada Tuhan Yang Maha Agung.

Tak banyak yang tahu bahwa batik Banyuwangi merupakan salah satu asal muasal batik nusantara. Ini dibuktikan dengan banyaknya motif khas asli Banyuwangi yang diakui oleh nusantara sebagai batik warisan khas asal Banyuwangi. Salah satunya adalah motif batik gajah oling. Motif batik gajah oling sudah sangat melekat dan jadi identitas dari bumi blambangan Banyuwangi. Perkembangan batik di bumi blambangan sendiri mulai tumbuh pesat sejak blambangan ditaklukkan oleh kerajaan mataram.

Garis pada motif batik gajah oling pengunakan lengkung. Penggunaan garis lengkung atau garing seperti tanda tanya (?) dibuat untuk menggambarkan suatu belalai gajah atau oling dan garis lengkung dibuat sebagai obejek pendukung untun menggambarkan suatu objek kupu-kupu.

Dapat diperoleh suatu gambaran hasil dari ulasan penelitian ini sebagai berikut; penelitian ini menunjukkan perbedaan bentuk motif batik gajah oling dengan bentuk motif batik nusantara lainnya. Bentuk motif gajah oling merupakan perpaduan antara bentuk gajah dan hewan seperti belut yang hidup di air. bentuk motif batik gajah oling menambah wawasan bagi masyarakat terhadap filosofi yang terkandung dalam bentuk motif batik gajah oling. Filosofi yang terkandung dalam bentuk motif gajah oling ialah: bentuk motif batik gajah oling mengartikan bahwa untuk ingat selalu kepada tuhan yang maha besar.

Penutup

Dari uaraian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Batik merupakan suatu titikan malam yang dituangkan pada kain dengan menggunakan suatu alat yang bernama canting. batik nusantara sangat banyak ;motifnya antara lain yaitu motif batik gajah oling merupakan khas dari Kabupaten banyuwangi dan menjadi maskot kota tersebut. Bentuk motif batik gajah oling merupakan perpaduan antara bentuk gajah dan oling yang artinya gajah adalah hewan yang besar dan oling artinya hewan seperti belut yang hidup di sungai sehingga atau

oling dianggap sebagai kata *eling* dalam bahasa Indonesia yang berarti ingat , jadi gajah oling berarti ingat kepada yang maha besar, atau ingat kepada Tuhan Yang Maha Agung. Motif gajah oling tersebut merupakan cerminan masyarakat Banyuwangi yang kental dengan budaya pesantrennya.

Sumber Pustaka

Riyanti, K. S. 2014 "wacana Percakapan Bahasa Indonesia dalam Dialog Interaktif *Samatra Artis Bali*". Denpasar:Universitas Udayana.

Soedarso, Sp. 1975. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta:Jurusan Seni Lukis STSRI ASRI.

Sudaryanto.1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa.* Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sudjiman, Panuti dan Aart Van Zoest. 1991. *Serba-serbi Semiotik.* Jakarta:Gramedia Pustaka.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa.* Yogyakarta: Dicti Art Lab.

Tim Redaksi. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. Jakarta:Kompas Gramedia

(2016, http://batiksayuwiwit.blogspot.com/)

LAMPIRAN

Metode Praktis Teknik Sketsa Seni Lukis Wayang Kamasan Menggunakan Media Proyektor.

Nama: I Kadek Ari Anggawan

Nim: 201521026

Kelas: Penciptaan Seni

ABSTRAK

Perkembangan seni lukis wayang kamasan dalam konteks regenerasinya pada jaman globalisasi saat ini sangat menurun. Sebagai salah satu bentuk seni rupa klasik Bali seni lukis wayang Kamasan memang mempunyai pakem estetika tersendiri, hal ini menjadikan wayang klasik Kamasan agak sulit dipelajari oleh masyarakat atau perupa diluar desa Kamasan. Pembuatan sketsa wayang di kanvas secara tepat memang memerlukan keahlian tersendiri, mengingat biasanya hanya diawali oleh pelukis utama dan dilanjutkan oleh asisten pelukis hingga tahapan finishing. Hal ini menjadi catatan penting ditinjau dari jenis media kanvas untuk lukisan wayang Kamasan yang terbuat dari kain jenis blacu yang dicat dasar dengan bubuhan (bubur beras) menjadikan sifat kanvas agak tipis, lentur serta permukaan lengket. Sangat rentan rusak dan meninggalkan jejak goresan pensil jika diaplikasikan goresan sketsa yang berulang kali atau tebal. Atas dasar ini, penerapan teknologi berupa Lcd Proyektor bisa dijadikan alternatif alat bantu untuk mempermudah tahapan sketsa wayang pada kanvas lukis. Pada proses nantinya, tahapan awal masih memperhatikan pengerjaan tangan, bukan memindahkan foto ke proyektor semata demi mempertahankan kekuatan goresan karakter individu dalam menangkap kedalaman visual wayang.

Kata Kunci: Teknik sketsa, wayang Kamasan, Lcd Proyektor

PENDAHULUAN

Pada naskah tulisan ini, yang melatar belakangi perancangan metode praktis teknik sketsa wayang kamasan menggunakan peralatan proyektor yaitu atas dasar pemikiran dan kesadaran penulis dalam menyikapi perkembangan seni lukis wayang kamasan dalam konteks regenerasinya pada jaman globalisasi saat ini sudah sangat menurun. Seni lukis wayang Kamasan sendiri merupakan salah satu bentuk karya seni klasik Bali yang berkembang dan dipusatkan di Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung. Pada awalnya mulai muncul antara abad ke-14 hingga abad ke18, ketika saat itu Dalem Waturenggong memerintah di kerajaan Klungkung. Di daerah asalnya Klungkung, penerus seni lukis wayang kamasan dari tahun ke tahun terus mengalami penurunan yang dimulai dari tragedi Bom Bali I dan Bom Bali II. Selain itu pengaruh kebudayaan luar yang masuk dan melanda semakin mempengaruhi minat generasi muda di dalam melanjutkan keberadaan seni rupa klasik ini.

Sebagai salah satu bentuk seni rupa klasik Bali, seni lukis wayang Kamasan memang mempunyai pakem estetika tersendiri berdasar pada nilai-nilai filosofis dan ajaran Hindu Bali serta pengaruh lingkungan tempat dimana wayang ini lahir. Hal ini juga menjadikan wayang klasik Kamasan agak sulit dipelajari oleh masyarakat luas. Pada proses pengerjaan wayang Kamasan biasanya dimulai oleh sang empunya dengan tahapan sketsa yang kemudian dilanjutkan oleh para asisten atau tukang warna, sehingga tahapan sketsa wayang Kamasan pada kanvas sangat diperlukan keahlian dan pengalaman khusus. Keharusan pengerjaan sketsa dengan ketepatan tinggi berkaitan dengan media kanvas lukis wayang Kamasan yang dinamakan “bubuhan’. Karakter kanvas bubuhan ini berbeda dibandingkan kanvas lukis pada umumnya karena masih mengunakan bahan alami berupa bubur beras sebagai cat dasar, pelapisan kanvas menjadi sedikit tipis sehingga tidak dianjurkan untuk penggoresan sketsa pensil yang berulang kali atau berlebihan. Atas dasar ini, penerapan teknologi berupa Lcd Proyektor bisa dijadikan alternatif peralatan pendukung dalam mengatur skala proporsi dan penempatan komposisi figur setiap

bagian struktur badan wayang yang memang berbeda di tiap karakternya. secara garis besarnya dilakukan dengan meniru penggambaran wayang yang sudah ada dalam bentuk sketsa drawing pen pada media kertas yang lebih kecil dan selanjutkan dirubah kewujud foto dan terakhir di perbesar dengan proyektor pada kanvas lukis.

Tujuan dari perancangan ini yaitu memberi pengetahuan baru bagi kalangan perupa khususnya di luar desa Kamasan yang mengalami kesulitan didalam proses pengerjaan sketsa wayang dengan dipermudah melalui jalan penggunaan teknologi Proyektor tanpa harus mencuri karakter figur lukisan wayang dari para pelukis kamasan karena kekuatan goresan individu masih bisa dipertahankan disini dengan tetap mempertahankan pembuatan pola gambar wayang dari pengerjaan tangan.

TEORI dan METODE

Teori yang digunakan dalam tulisan ini merujuk pada teori Bentuk dan Sketsa karena saling keterkaitan antara unsur keduanya didalam berproses pembentukan pola wayang nantinya.

Teori Bentuk, bentuk adalah wujud fisik yang dapat dilihat. Susunan bagian aspek-aspek visual dan wujud dari hasil seni tidak lain adalah bentuknya, susunan bagian-bagian, tegasnya aspek yang dilihat tersebut. Kalau ada bentuk terlihatlah wujudnya demikian pula jika terdapat satu atau lebih bagian-bagian tergabung menjadi satu, membentuk suatu susunan dan terjadilah wujud. Tetapi dalam membicarakan wujud yang khas, yaitu wujud yang beberapa hal mempengaruhi kita (Soedarso, 1975:16). Bentuk yang hadir dalam proses perancangan sketsa ini merupakan bentuk dwimatra wayang Kamasan dengan struktur bentuk sesuai pakem aslinya dengan tidak menduplikat figur wayang pelukis kamasan lain tetapi menstruktur sendiri antar bagian badan sesuai keahlian masing-masing.

Teori Sketsa, Sketsa adalah suatu proses pemindahan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat

berdiri sendiri (selesai). Biasanya sketsa hanya dibuat secara “ringan’ dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pen (Susanto, 2011:369). Dalam sketsa diposisikan sebagai rancangan kasar dari suatu struktur badan dan komposisi dari wayang Kamasan. Pada tahap ini ada beberapa hal yang menjadi acuan yaitu skala, proporsi, komposisi dan penyinaran. Jenis-jenis sketsa yang dipergunakan yaitu 1. sketsa garis tebal atau besar, dengan membuat garis-garis bentuk secara sederhana namun tetap terperinci atau mendetail. 2. sketsa cepat, menggunakan beberapa garis saja untuk menampilkan citra suatu sketsa yang sudah selesai. 3. Studi citra, berupa coretan dengan cepat dan kurang terperinci hanya menunjukan bentuk global. Sketsa disini mempunyai fungsi untuk lebih memfokuskan gambaran atau gagasan, meminimalisir kesalahan, mempertajam pengamatan, meningkatkan kemampuan koordinasi hasil pengamatan dan keterampilan tangan.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu: metode Alma hawkin yang dilakukan melalui tiga tahapan yaitu obsevasi, eksperimentasi dan pembentukan. Selain itu disini juga menerapkan metode kepustakaan dimana sumber-sumber data yang diperoleh bersumber dari buku-buku keilmuan seni, katalog, majalah dan media internet.

HASIL dan BAHASAN

Perancangan metode praktis teknik sketsa seni lukis wayang Kamasan menggunakan media proyektor dalam tulisan ini dapat dipaparkan uraian berdasarkan proses atau tahapan dari awal hingga akhir dengan metode Alma Hawkins yaitu:

Pertama, observasi atau penjajagan merupakan proses awal dari menemukan sumber visual wayang, dilakukan dengan pengamatan dan pencarian sumber-sumber inspirasi berkaitan dengan sketsa wayang yang ingin diwujudkan, yaitu mengumpulkan data-data dengan cara melihat secara langsung penggambaran lukisan

wayang Kamasan ke desa Kamasan Klungkung atau tempat lainnya yang terdapat lukisan wayang Kamasan seperti Museum, Galeri lukisan, dan juga dengan mencari refrensi dari sumber-sumber buku yang bisa menunjang penciptaan sketsa baik itu catalog maupun majalah seni, maupun melalui media internet sehingga lebih mempermudah perolehan data. Hasil pengamatan bisa didokumentasikan dalam bentuk foto sebagai acuan didalam pembentukan pola bagian-bagian badan dari figur wayang.

Kedua, eksperimentasi atau percobaan. Dalam tahapan ini, data yang diperoleh berupa foto-foto dan sumber-sumber teks selanjutnya dipilih menyesuaikan figur wayang dan alur cerita yang dipilih. Persiapan berupa material, bahan dan peralatan dilakukan sebelum memulai proses sketsa seperti menyediakan kertas ukuran A3 merk Sinar Dunia, pensil 2B merk Staedtler, drawing pen no2 hingga 6 merk Staedtler, penghapus merk Staedtler, penggaris bening merk Microtop, penjepit kertas merk Kenko, kamera digital, Proyektor, papan triplek setebal 4 milimeter, computer atau laptop dan kain bubuhan. Setelah persiapan awal selesai, proses pengerjaan sketsa figur wayang bisa dilakukan namun sebelum itu hal terpenting mesti diperhatikan yaitu penokohan masing-masing figur wayang yang sangat beragam seperti raja, punakawan pria atau wanita, putri, kesatria, prajurit, wanara, garuda, bhagawan atau pendeta dan para raksasa. Tampilan proporsi, karakteristik tubuh dan gerak badan mulai dari kepala hingga kaki masing-masing tokoh berbeda semisal wajah galak manis dimiliki Bima dengan mata bulat melotot berkumis menggunakan gelungan apit surang, berbadan besar dan tinggi, serta mempergunakan atribut kamben poleng dan berkalung ular. Pola gerakan badan mengikuti adegan yang diambil seperti berdiri, bersujud, memanah, bersila, menunjuk dan memberi wejangan dan masih banyak lagi. Apabila persyaratan dasar sudah dipelajari langkah berikutnya bisa dilanjutkan dengan sketsa penggambaran figur wayang sebagai contoh bisa diambil tokoh Arjuna, dimana dalam tokoh ini termasuk wayang manis dengan atribut cukup lengkap, mulai dari bagian kepala terdapat gelung apit surang,

petites, pada manis di dahi, silut karna, tetindik di kuping, ron-ronan di belakang telinga, girat bahu, bapang di lengan, badong di leher, gelang kana di lengan, selibah di antara badong, penekes, naga wangsul di dada, kembang waru di pinggul belakang, kancing sabuk dan sabuk di pinggang, ampok-ampok dibawah perut, bebulet di bawah pinggang, kamben, lelancingan di antara dua kaki dan terakhir yaitu oncer di belakang kaki kiri dan kanan. Ukuran anatomi secara sederhana bisa menggunakan perhitungan skala lima kali kepala dihitung dari kepala hingga kaki. Sebelum menggores sketsa ada baiknya kertas disiapkan dengan alas triplek dan dikunci jepitan sehingga tidak bergeser. Sketsa selanjutnya diawali menggunakan penggaris untuk mengukur tinggi anatomi tubuh kemudian direspon kembali dengan tipe sketsa studi citra dengan mencari bentuk global figur wayang menggunakan garis tipis. Setelah itu dilanjutkan dengan sketsa cepat mencari poin-poin penting dari pembagian anggota badan dan atribut secara lebih jelas. Setelah itu dengan mempergunakan sketsa garis tebal dengan kekuatan penekanan ujung pensil dengan goresan yang teratur namun terarah dan teratur mengikuti pola yang benar dengan sedikit menghadirkan cawian (motif ukir hias) pada atribut wayang dengan goresan sedikit lembut sehingga mudah dibaca saat dikontur terakhir menggunakan drawing pen no2 hingga 6.

Ketiga, pembentukan atau eksekusi dari proses sketsa sebelumnya pada kain bubuhan yang sudah direntangkan pada triplek sehingga posisi kanvas ketika sketsa bisa disesuaikan dengan keinginan dan tidak cepat kusut. Sketsa yang sudah jadi sebelumnya difoto menggunakan kamera digital untuk selanjutnya bisa diproses ke dalam proyektor. Data foto sebelum sampai ke proyektor terlebih dahulu dimasukkan ke media Laptop atau komputer untuk kesempurnaan tampilan foto karena masih bisa diedit ketika posisi pengambilan gambar dengan kamera kurang baik dan jelas. Ketika file foto mentah sudah dianggap memenuhi syarat, baru kemudian dilanjutkan dengan mengatur Proyektor ke posisi dan keadaan yang diinginkan, jenis proyektorpun tidak mesti diperhitungkan tipe-tipe yang khusus atau special, yang

terpenting disini ketika proses penyorotan foto ke kanvas lukis diusahakan pada ruangan dengan cahaya tidak terlalu terang, sehingga kekuatan sinar proyektor tipe sedang atau indoor masih bisa dipergunakan secara maksimal. Posisi kanvas sebisa mungkin tegak lurus sehingga penggoresan sketsa tidak melenceng dan salah. Sketsa pada bidang kanvas mempergunakan pensil dengan tingkat penekanan goresan yang stabil, teratur dan tidak putus-putus demi pencapaian karakter goresan lukisan wayang dan meminimalisir penggoresan yang berulang-ulang.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang disebutkan di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut ;

Melihat perkembangan seni lukis wayang Kamasan, diperoleh pemahaman baru untuk bisa memunculkan gagasan untuk merancang teknik sketsa wayang dengan bantuan proyektor. Penerapan teknologi berupa Lcd Proyektor bisa menjadi alternatif peralatan pendukung dalam mengatur skala proporsi dan penempatan komposisi figur dari setiap bagian struktur badan wayang saat pengerjaan sketsa di kain bubuhan. Proses awal bisa dimulai dengan pengamatan terhadap corak estetika klasik wayang Kamasan, tahapan kedua dilanjutkan sketsa pada kertas sebagai gambaran awal figur wayang, dilakukan melalui tahapan tipe sketsa, cepat, global, hingga garis tebal mendetail. Pada tahapan terakhir yaitu mengubah sketsa ke bentuk foto dan dipindahkan ke proyektor untuk menayangkan bentuk sketsa di kanvas. Dengan demikian diharapkan proses sketsa yang dikira sulit bisa dikurangi dan memacu minat generasi muda melanjutkan wayang Kamasan.

DAFTAR SUMBER

Soedarso, Sp. 1975. *Tinjauan Seni*, Jurusan Seni Lukis STSRI ASRI. Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2011. Diksi *Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab: Jagad Art Space, Bali.

Website

https://www.balipost.co.id/Balipostcetak/2006/12/16/(diunduh hari Kamis tanggal 9 bulan April 2016, jam 19.00).

http://id.wikipedia.org/wiki/WayangKamasan (diunduh hari Kamis tanggal 9 bulan April 2016, jam 19.00).

LAMPIRAN

Gambar 1. Pensil

Gambar 2. Triplek

Gambar 3. Gunting dan kanvas

Gambar 4. Proyektor

Gambar 5. Kamera DSLR

Gambar 6. Laptop

Gambar 10. Kertas Hvs

Gambar 11.Penjepit kertas

Gambar 12. Spandram

Gambar 13. Drawing pen

Gambar 13. Streples tembak

MENGINDETIFIKASI KARYA MURAL SLINAT TENTANG PERUBAHAN WAJAH TRADISI BALI

Nama : I Made Badung

NIM: 201521027

Program Studi : Penciptaan Seni

ABSTRAK

Melalui pengamatan terhadap perkembangan fungsi dan peran mural pada masa modern ini sangat berfariasi yang lebih mengutamakan dari segi keindahan, tema dan gengsi status social bagi pembuat mural. Atas dasar inilah seniman mural meulai membuat mural ditempat-tempat umum untuk mengekspresikan kegelisahan dan aksi protesnya.

Teori yang digunakan dalam tulisan ini merujuk pada teori digsonasikognitif dan teori interaksionalisme simbolik karena kedua teori ini sangat jelas melekat pada mural, dimana mural SLINAT tersebut banyak menggunakan symbol dan ditujukan untuk khalayak umum. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode Alma hawkin. Selain itu disini juga menerapkan metode kepustakaan bersumber dari buku-buku keilmuan seni, katalog, majalah dan media internet

Pada visual karya mural SLINAT ini, menggambarkan wanita Bali tempo dulu sedang menggendong anaknya dengan memakai masker krisbow dan disebelah kiri terdapat tulisan dengan warna merah “aku tidak mengerti, kenapa orang yg merusak yg dibuat oleh manusia disebut vandal, tapi orang yg merusak yang dubuat oleh alam disebut kemajuan” dan disebelah kanan terdapat tulisan SLINAT (artist yang membuat Mural).

Kesimpulannya pesan yang ingin disampaikan oleh seniman SLINAT ini adalah jagalah alam Bali untuk generasi penerus, agar mereka dapat melihat betapa indahnya alam Bali ini tanpa Polusi dan pencemaran lingkungan yang disebabkan ulah orang tuanya sendiri.

PENDAHULUAN

Definisi Mural menurut mike susanto adalah mural berasal dari kata *murus*, "tembok". Mural juga bisa diartikan lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitekstur dan lukisan yang dibuat langsung maupun tidak langsung pada permukaan dinding suatu bangunan, yang tidak langsung memiliki kesamaan lukisan atau sejenis dengan istilah *fresco.* Perbedaannya terletak pada persyaratan khusus yang harus dipenuhi oleh lukisan dinding yaitu berkaitan dengan arsitektur/ usia serta perawatan dan juga dari segi contoh seniman mural seperti Cimabue, Giotto, Ghirlandio pada masa *Reinaissance,* sedangkan pada abad 20-an ada Diego Rivera dan Jose Orozco sebagai seniman mural Mexico. Dalam sejarahnya, mural sudah ada jauh sebelum peradaban modern, bahkan diduga sejak 30.000 tahun SM. Seni mural prasejarah atau yang lebih dikenal dengan lukisan dinding itu terdapat didinding gua Altamira, Spanyol, Lascaux, Prancis yang memiliki lukisan aksi berburu, meramu, dan aktivitas religious, kerap kali disebut sebagai mural generasi pertama. Dan masuk pada zaman romawi, digunakan sebagai sarana untuk menunjukkan ketidak puasan dengan bukti adanya lukisan sindiran terhadap pemerintahan di dinding bangunan (Susanto,2011:268)

Mural mulai berkembang menjadi mural modern pada tahun 1920-an di Mexico, sedangkan mural menunjukkan eksistensinya pada tahun 1970-1990 dan Jean-Michel Basquiat membuat mural disudut-sudut kota dan stasiun di New York, dengan tulisan S.A.M.O, yang digunakan sebagai identitasnya. Hal ini kemudian membuat seniman lain terinspirasi dan mengikuti jejaknya untuk berkarya di ruang public atau tempat-tempat umum. Salah satu seniman yang terpengaruh adalah Keith Haring yang kemudian banyak mengerjakan mural dan dianggap sebagai seniman mural sepanjang karirnya (Sentoso,2003).

Namun pada masa kini, Mural bukan hanya dimanfaatkan sebagai media pelengkap interior, mural mengalami perkembangan fungsi, lokasi, teknik, media dan

thematic mural makin meluas sekaligus menguat dikalangan artist maupun street artist baik sebagai media propaganda sosial, kampanye instansi, idealisme dan ekspresi seniman itu sendiri. Mural pada masa kini lebih dikenal sebagai seni publik, itu disebabkan karena keberadaan mural serta tema dan penyampaian pesannya melibatkan interaksi langsung maupun opini dari masyarakat yang melihatnya. Hal ini membuat mural mampu menjadi seni visual yang merakyat, baik dan buruk semua itu dikembalikan pada interaksi dan pertanggung jawaban sang seniman dan masyarakat. Mulai dari mural generasi pertama hingga mural terkini menjadi sebuah fenomena yang sensasional.

Keadaan tersebut juga dimanfaatkan salah satu seniman mural di Bali, dimana ia selalu mengkritisi perubahan pola hidup, budaya, tradisi di Bali yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Pada karyanya sangat terlihat berubahnya pola hidup tradisi yang sudah diusung bertahun-tahun oleh masyrakat bali, pola hidup tradisi yang melekat sudah mulai terkikis oleh pola hidup konsumtif yang membuat berubahnya wajah tradisi maupun budaya Bali.

Dari pokok permasalah tersebut, maka penulis memberi karya tulis ini dengan judul" Mengindentifikasi Karya Mural SLINAT tentang Perubahan wajah tradisi Bali"

METODE

Dalam proses penciptaan karya seni, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Dengan memakai pendekatan-pendekatan dari ilmu lain dengan tujuan agar selama proses penciptaan dapat dijabarkan secara ilmiah dan argumentative.

Sehubungan dengan metode penciptaan, dalam proses penciptaan karya seni mural ini menggunakan metode pendekatan semiotic, karena data-data yang dicermati

dalam penciptaan ini berupa tanda-tanda. Sedangkan metode pendekatan hermeneutic dan simbolik digunakan karena data-data yang akan dicermati berupa interprestasi, dan berupa symbol-simbol. Sedangkan metode yang digunakan dalam penciptaaan ini adalah menggunakan teori Hawkins, karena metode tersebut dapat dipakai sebagai rambu-rambu yang menuntun dan mengarahkan pola pikir dan pola tindak yang lebih sistematis. Hal ini akan mempermudah langkah-langkah aplikasinya secara tehnik. Demikian juga dalam mengimplemtasikan ide-ide dan tahap penciptaan, sehingga persoalan-persoalan yang dilakuakan dalam penciptaan ini dapat dideskripsikan secara jelas serta diwujudkan secara maksimal.

KONSEP

Mural yang merupakan karya lukis di atas media dinding, tembok atau permukaan luas yang bersifat permanen, berbeda dengan Grafiti yang lebih menekankan hanya pada isi tulisan dan kebanyakan dibuat dengan cat semprot maka mural tidak demikian, mural lebih bebas dan dapat menggunakan media cat tembok atau cat kayu bahkan cat atau pewarna apapun juga seperti kapur tulis atau alat lain yang dapat menghasilkan gambar. Dalam kajian budaya semua ini dapat dikaji menggunakan konsep identitas, dan semiotic.

IDENTITAS

Identitas berasal dari Bahasa inggris yaitu “Identity” yang dapat diartikan ciri-ciri, atau jati diri, ciri-ciri itu adalah suatu yang menandai suatu benda atau orang. Ciri-ciri dari identitas ada yang berupa berbentuk fisik maupun nonfisik, ciri-ciri yang berbentuk fisik bisa berupa teks yang ada di sebuah Mural yang saat ini sedang dianalisis. Secara keseluruhan, teks yang di tuliskan bukanlah sebuah teks biasa, secara tersirat teks-teks tersebut mempunyai sebuah makna, dan sebagaian besar makna yang terkandung teks itu adalah semua berbau perlawanan dan pemberontakan.

Wacana yang dimaksudkan dalam teks pada sebuah Mural adalah wacana mengenai pemberontakan dan ketidaknyamanan terhadap kondisi sosial, itu dapat dibuktikan banyaknya Mural yang dengan visual karya yang sangat mengkritisi dengan tulisan aksi penolakan. Seperti mural yang dibuat oleh artis SLINAT yang menggambarkan betapa parahnya polusi udara di Bali yang disebabkan oleh penerapan gaya hidup konsumtif oleh masyarakat Bali salah satunya penggunaan kendaraan bermesin atau motor. Visual karya ini berupa wanita Bali yang menggendong anaknya dengan menggunakan masker dan disebelah kiri terdapat tulisan berwarna merah“ aku tidak mengerti, kenapa orang yg merusak yg dibuat oleh manusia disebut vandal, tapi orang yg merusak alam yang dubuat didalam disebut kemajuan”, itu merupakan pesan dan makna yang ingin disampaikan oleh senimannya. Dan disebelah kanan gambar terdapat tulisan SLINAT berwarna putih itu merupakan nama artis yang dijadikan identitas karyanya.

SEMIOTIK

Menurut Ferdinand de Saussure yang merupakan tokoh yang mengemukakan semmiotika mendefinisikan semitika sebagai ilmu yang mengkaji tentang peran tanda sebagai bagian dari kehidupan social. Secara singkat semiotic dapat diartikan ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena social atau masyarakat dan kebudayaan merupakan bentuk dari tanda-tanda.

Dalam mengkaji Mural SLINAT dapat dikaji dengan konsep semiotic, karena kita dapat menganalis tanda yang terdapat dalam visual mural tersebut. Seperti wanita Bali dengan pakaian zaman dulu yakni telanjang dada yang memakai masker, dapat diartikan betapa pesatnya kemajuan teknologi sehingga membuat masyarakat beralih dari kehidupan tradisi kedalam gaya hidup konsumtif. Masker disana merupakan tanda dari betapa buruknya kualitas udara yang disebabkan oleh polusi udara karena asap kendaraan.

TEORI

Mural dapat pula dikaji kedalam teori komunikasi, diantaranya adalah teori Disonasi Kognitif dan Teori Interaksionalisme Simbolik.

1. TEORI DISONASI KOGNITIF

Teori kognitif adalah ketidak sesuaian Antara apa yang diketahui atau diyakini dengan apa yang dilakukan. Tokoh yang mencetuskan teori ini adalah Leon Festinger, yang mengatakan " Perasaan tidak seimbang dikatakan sebagai disonasi kognitif".

Teori ini jika dihubungkan dengan Mural SLINAT adalah pada senimannya yang mana ia sudah mengetahui mengambar atau mencorat-coret tembok milik orang lain bahkan milik pemerintah merupakan perbuatan melanggar hukum, tetapi ia mengesampingkan hal tersebut dan terus melakukan aksinya ditempat-tempat yang dianggapnya tepat digambarkan mural. Tindakan ketidak sesuaian tersebut merupakan tindakan disonasi, namun untuk mengurangi disonasi tersebut, upaya yang ia lakukan ialah membuat mural tersebut pada waktu tengah malam keatas.

2. TEORI INTERAKSIONALISME SIMBOLIK

Internasional Simbolik merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan symbol dalam interaksi social. Teori ini dicetuskan oleh Susanne K. Langer.

Teori ini jika diterapkan dalam Mural SLINAT sangat sesuai karena sang seniman melakukan proses komunikasi kepada halayak umum melalui symbol berupa gambar mural dengan tulisan penolakan. Sang seniman mengungkapkan apa yang dirasakan maupun yang dilihatnya melalui visual Mural, yang mana disini Mural berperan sebagai pesan nonverbal yang nantinya disampaikan kepada khalayak umum. Visual Mural yang menggambarkan wanita Bali yang sedang menggendong anaknya dan

menggunakan masker sebagai gambaran tentang perubahan pola hidup masyarakat Bali dan tulisan yang merupakan pesan moral yang semua itu telah di konsepkan sedemikian rupa sehingga memiliki makna yang sangat mendalam.

HASIL DAN BAHASAN

Mural SLINAT diperuntukan pada masyarakat Bali yang mulai beradaptasi dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Namun semua itu berdampak pula pada perubahan perilaku manusia terhadap lingkungan sekitar ataupun kehidupan masyarakat dibidang ekonomi, sosial hingga politik. Pada dasarnya masyarakat asli Bali memiliki gaya hidup tradisional dimana masyarakatnya masih berpegang teguh pada norma dan berfikir serta bertindak pada norma-norma kehidupan.

Namun kini hal tersebut sudah hampir memudar ketika tradisi dan budaya kini menemui arus yang berbeda. Tata cara dan prilaku masyarakat perlahan-lahan mulai renggang antar sesama. Sangat terlihat pada zaman sekarang masyarakat lebih memilih pola hidup individual ketimbang pola hidup kolektif. Pengembangan teknologi dan industri membawa suatu perubahan dalam kehidupan masyarakat kini.pemanfaatan teknologi secara berlebihan yang menjadikan industri, menarik minat masyarakat untuk memanfaatkannya sesuka hati, sehingga mengakibatkan pola pikir masyarakat progresif, industry dan teknologi memberikan system yang serba praktis bagi masyarakat dewasa ini. Perubahan dari tradisional ke modern tersebut banyak mengalami pembaharuan yang bersifat praktis, namun di sisi lain kepraktisan tersebut memngakibatkan pergeseran budaya terjadi dan manusia mulai kehilangan kereligiutasnya.

Karena perubahan pola pikir tersebut kini Bali memiliki wajah berbeda, salah satunya adalah polusi udara. Polusi udara di Bali sudah sangat jelas diakibatkan oleh

gaya hidup konsumtif yang mulai diterapkan oleh masyarakat Bali. Salah satu contoh gaya hidup konsumtif yang mengakibatkan polusi udara ialah penggunaan kendaraan. Jika ditinjau dari segi positif, kendaraan memang sangat berperan penting dalam kehidupan manusia, kendaraan dapat mengantar manusia ketempat tujuannya tanpa harus terlambat dikejar waktu. Dan jika ditinjau dari segi negatifnya penggunaan kendaraan menjadi berlimpah, dan banyaknya kecelakaan lalu lintas yang dikaibatkan pada saat berkendaraan. Kemudian kasus yang paling parah diakibatkan oleh kendaraan ialah polusi udara tertinggi yang merupakan awal penderitaan bagi umat manusia.

Kini polusi dan pencemaran lingkungan menjadi seperti tradisi baru yang selalu terlihat disudut-sudut daerah di Bali. Arus Globalisasi membuat masyarakat Bali mengutamakan keuntungan tanpa memperhatikan pelestarian lingkungan. Konsep Tri Hita Karana yakni hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan lingkungan seakan mulai dikesampingkan. Segala kerusakan dan permasalahan lingkungan di Bali dikarenakan belum adanya aturan secara tegas mengenai tata letak pembangunan pariwisata Bali.

Kritikan yang disampaikan melalui visual mural ini yakni kurangnya kesadaran masyarakat akan kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh polusi udara. Secara visual mural ini menggambarkan seorang wanita Bali dengan pakaian khas Bali tempo dulu yang sedang menggendong anaknya, namun yang menjadikan obyek mural ini menggelitik ialah penggunaan masker “krisbow” oleh wanita dan anaknya tersebut yang seakan sang seniman ingin mengkritisi betapa buruknya polusi udara yang disebabkan oleh kendaraan. Jika masalah ini tidak segera diatasi maka generasi penerus tidak akan melihat dan menikmati keindahan alam Bali ini, itu diungkapkan dengan visual anak kecil yang digendong dengan memakai masker krisbow. Selain itu penempatan mural ini juga sangat unik yakni di dinding ruko pasar Badung dimana kawasan tersebut merupakan umum milik pemerintah, kawasan para pedagang kecil yang menjual bahan-bahan masakan, serta ada pula yang menjual

makanan tradisional dan ada pula yang menjual alat-alat untuk persembahan para umat Hindu seperti canang. Penempatan mural ini mungkin sudah dikonsepkan begitu cermat, yang dimana sang seniman ingin mengkritisi buruknya dampak dari gaya hidup konsumtif dan tempat tersebut juga merupakan jalur lalu lintas padat hingga kemacetan yang sering terjadi di kawasan tersebut, mengakibatka asap-asap kendaraan sangat cepat menebal dan sudah pasti berdampak buruk pada kesehatan, apalagi asap tersebut mencemari makanan yang dijual disana. Keberadaan mural ini seakan-akan memberi pesan kepada masyarakat khususnya pengendara bahwa kerusakan lingkungan akan semakin parah jika tidak adanya kesadaran untuk menjaga lingkungan.

Secara subjektif, visual lukisan cenderung menggunakan warna hitam dan putih dengan tujuan agar lebih gamblang menceritakan sebuah kejadian. Kadangkala keindahan lukisan hitam putih disebut lebih berwarna daripada lukisan full color. Dengan warna hitam dan putih membuat seniman lebih leluasa mengatur cerita yang ingin ditonjolkan. Dengan menunjukkan perbedaan kontras dan komposisi pencahayaan yang tepat, sebuah lukisan akan menjadi lebih bermakna dalam balutan warna hitam dan putih.Berdasarkan teori gestalt, dengan warna hitam putih kita akan lebih mudah dalam menentukan figure dan ground dari sebuah frame foto atau lukisan, sehingga segalanya akan kembali kepada kita dalam mengeksekusi sebuah moment yang ada, mana yang harus ditonjolkan dan mana harus menjadi latar.

Pada bagian teks “aku tidak mengerti, kenapa orang yg merusak alam yg dibuat oleh manusia disebut vandal, tapi orang yg merusak yang dibuat oleh alam disebut kemajuan” dimaksudkan ungkapan kebingungan dan kegelisahan sang seniman tentang keadaan alam Bali yang mulai rusak, disebabkan oleh kemajuan tehknologi serta masyarakatnya mulai beralih kedalam pola hidup konsumtif, dimana orang Bali sekarang hanya ingin menggunakan dan memanfaatkan alam tanpa mau menjaganya untuk generasi penerus. Penggunaan warna merah pada tulisan seakan sang seniman ingin menegaskan pesan yang ingin disampaikannya, dan juga

penggunaan warna merah pada tulisan tersebut sebagai symbol bahaya. Pada bagian kiri gambar terdapat tulisan SLINAT berwarna putih, yang merupakan identitas dari sang seniman, mungkin itu memang bukan nama asli sang seniman namun penggunaan nama SLINAT bertujuan untuk menyembunyikan identitas asli sang seniman, karena biasanya seniman mural jalanan tidak ingin identitas aslinya diketahui oleh publik, dan yang diinginkan cukup hanya karyanya saja yang dinikmati publik.

Kesimpulannya pesan yang ingin disampaikan oleh seniman SLINAT ini adalaj jagalah alam Bali untuk generasi penerus, agar mereka dapat melihat betapa indahnya alam Bali ini tanpa Polusi dan pencemaran lingkungan yang disebabkan ulah orang tuanya sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan karya seni terutama mural juga dapat digunakan untuk sarana mengekspresi pendapat kritik maupun saran atas permasalahan social dan ekonomi yang dialami masyarakat dan pemerintah. Dengan tujuan agar suatu permasalahan social dan ekonomi yang dialami masyarakat dan pemerintah. Dengan tujuan tujuan agar dapat diselesaikan atau setidaknya permasalahan yang ada berkurang, dan juga untuk mengekspresikan saran maupun kritik kepada pemerintah yang tidak melulu menggunakan aksi-aksi demo anarkis, demo, ataupun melalui media social.

SUMBER PUSTAKA

Susanto, Mikke. 2011. Diksi *Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab: Jagad Art Space, Bali.

https:/www.susasbloger.blogspot.co.id/ /2011/10/02/(diunduh hari minggu tanggal 01 bulan mei 2016, jam 19.00).

LAMPIRAN

Mural Karya SLINAT pada tembok kios Pasar Badung

Ket :

Mural yang menggambarkan wanita Bali tempo dulu sedang menggendong anaknya dengan memakai masker krisbow dan disebelah kiri terdapat tulisan dengan warna merah "aku tidak mengerti, kenapa orang yg merusak yg dibuat oleh manusia disebut vandal, tapi orang yg merusak yang dubuat oleh alam disebut kemajuan" dan disebelah kanan terdapat tulisan SLINAT (artist yang membuat Mural).

MENGAMATI PENERAPAN INFOGRAFIS INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI HANTU NUSANTARA OLEH HOUSE OF INFOGRAPHICS

Oleh :
Putu Wahyuning Sri Purnami
201521028
putuwahyuning@gmail.com

Abstrak

Infografis kini berkembang pesat dan dimanfaatkan oleh berbagai bidang industri sebagai media informasi. Topik dibahas merujuk pada teori dekonstruksi dengan metode studi dokumen. Pembahasan mencakup perkembangan teknik infografis hingga efektifitasnya dalam mengkomunikasikan sebuah informasi mengenai Hantu Nusantara kepada target audiens.

PENDAHULUAN

Pada milenia ini, media informasi berkembang begitu pesat. Mulanya hanya berupa tulisan kini informasi mulai di kemas dalam bentuk animasi dengan tampilan yang terstruktur.Infografis berasal dari kata “informasi” dan “grafis” yang merupakan salah satu bentuk penyajian data dengan konsep visual yang terdiri dari teks dengan tambahan gambar-gambar ilustrasi yang menarik. Proses pembuatan infografis biasa disebut dengan beberapa istilah seperti *data visualization, information design, dan information architecture.*

Infografis interaktif adalah infografis yang ditampilkan pada website dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan melalui user interface yang telah di-desain. Infografis interaktif memperbolehkan pengguna untuk mengeksplorasi informasi sesuai keinginan. Pihak desainer infografis pun dapat merancang tampilan agar informasi yang disampaikan se-efektif mungkin sesuai

perilaku user. Untuk membuat infografis interaktif diperlukan keahlian seperti desainer, illustrator, UI/UX desainer, dan programmer. Pada infografis interaktif programmer/developer memiliki peran yang penting agar infografis yang sudah didesain dapat berfungsi dengan maksimal dan tanpa masalah.

House of Infographics (HOI) adalah sebuah start-up yang berfokus pada data visualization. Terbentuk oleh 2 orang dengan latar belakang yang sangat berbeda namun saling melengkapi: desain dan statistik, dengan misi menyampaikan informasi substansial dengan konsep visual menarik kepada masyarakat Indonesia. HOI adalah studio desain pertama di Indonesia yang fokus pada data visualization. Dalam usianya yang masih terhitung baru, HOI sudah memiliki *fan base* yang cukup banyak di sosial media dan mendapat banyak dukungan dari masyarakat Indonesia yang membutuhkan informasi dikemas dan disajikan dengan visualisasi yang baik. HOI menciptakan sebuah karya berjudul Infografis Interaktif : Hantu Nusantara yang di publikasikan pada website HOI dan dapat di langsung di gunakan oleh pengunjung website.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis melakukan pengamatan mengenai penerapan infografis interaktif sebagai media informasi Hantu Nusantara.

TEORI DAN METODE

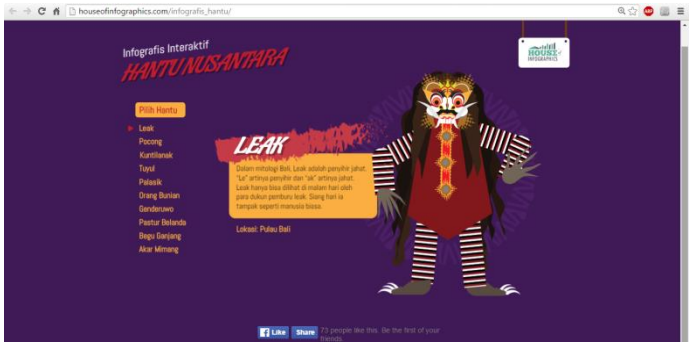
Teori yang diterapkan dalam pembahasan topik pada makalah ini adalah merujuk pada teori dekonstruksi oleh Derrida. Dekonstruksi dapat diartikan sebagai pengurangan atau penurunan intensitas bentuk yang sudah tersusun, sebagai bentuk yang sudah baku. Bagi Derrida, dekonstruksi adalah sebuah strategi filsafat, politik, dan intelektual untuk membongkar modus membaca dan menginterpretasi yang mendominasi dan menguatkan fondamen hierarki. Dengan demikian, dekonstruksi merupakan strategi untuk menguliti lapisan-lapisan makna yang terdapat di dalam teks yang selama ini sudah mapan. Prinsip- prinsip yang terdapat dalam teori dekonstruksi adalah: 1. Melacak unsur-unsur aporia (makna paradoks, makna

kontradiktif, dan makna ironi), 2. Membalikan atau merubah makna-makna yang sudah dikonvensionalkan. (http://rendiasyah.blogspot.co.id/2013/05/teori-dekonstruksi.html/diakses pada 23-06-2016/15.42).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam makalah ini adalah metode studi dokumen. Studi dokumen adalah metode pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Studi dokumen adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang berguna untuk bahan analisis. Dokumen yang dapat digunakan dalam pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yaitu 1) Dokumen primer, yaitu dokumen yang ditulis oleh orang yang langsung mengalami suatu peristiwa, 2) Dokumen sekunder, yaitu dokumen yang ditulis berdasarkan oleh laporan/cerita orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Infografis interaktif memberikan banyak manfaat yang tidak dimiliki oleh penyajian data secara konvensional. Sejak zaman dahulu otak manusia sudah terbiasa dengan sajian informasi dalam bentuk visual. Terbukti dari peninggalan-peninggalan masa pra-sejarah berupa lukisan-lukisan di dinding gua yang digunakan sebagai salah satu sarana komunikasi. Melalui infografis interaktif, House of Infographics berupaya untuk mensosialisasikan beberapa jenis hantu yang menjadi ciri khas beberapa daerah di Nusantara. Indonesia adalah salah satu negara yang masih sangat percaya pada mitos dan segala sesuatu yang berbau mistis. Hantu di Indoensia sebagian besar identik dengan sifat yang menyeramkan, suka mengganggu manusia, dan selalu muncul pada malam hari. Namun, hantu di setiap daerah juga memiliki ciri khas khusus yang membedakan hantu yang satu dengan yang lainnya.

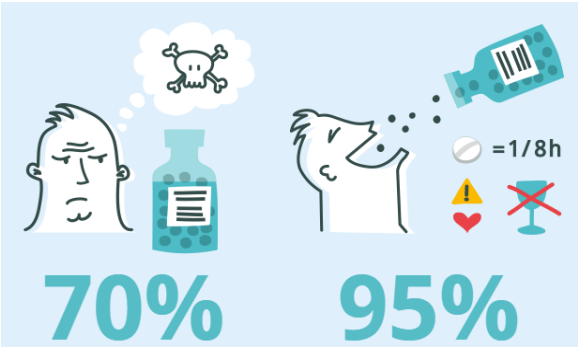


Sumber : houseofinfographics.com/diakses pada 23-06-2016/15.08

Berdasarkan pengamatan penulis dari 10 jenis hantu yang di ilustrasikan oleh HOI, perwujudan sosok hantunya telah melalui proses dekonstruksi dimana bentuk-bentuk baku dari hantu yang telah disepakati, disederhanakan namun tetap tidak meninggalkan beberapa unsur tradisinya. Infografis interaktif dapat di aplikasi oleh *user* (pengguna) sebagaimana telah di arahkan pada infografis dengan dilengkapi beberapa *butoon* penuntun. Infografis Interaktif: Hantu Nusantara ini dibuat menggunakan HTML 5 animation + Javascript + SVG dimana merupakan tag dalam HTML5 yang digunakan untuk menggambar dengan bantuan *javascript*. Infografis ini terdiri dari satu button untuk memulai dan 10 *button* yang merupakan nama-nama hantu nusantara dan ketika di klik akan muncul penjelasan hantu beserta ilustrasinya.

Latar infografis menggunakan warna ungu. Sesuai dengan psikologi warna, ungu dapat memberikan kesan spiritualitas yang tinggi sehingga cocok digunakan sebagai warna latar belakang infografis ini karena topik yang disajikan berhubungan dengan mitos dan kepercayaan masyarakat Indonesia. Tulisan "Hantu Nusantara" menggunakan warna merah seperti darah untuk memberikan kesan merangsang dan memberikan energi fisik. Penulis mengamati bahwa Infografis interaktif: Hantu Nusantara ditargetkan untuk audiens usia anak-anak dan remaja karena penggunaan warna cerah dan ilustrasi sederhana yang mudah dipahami. Infografis ini dapat di buka pada *web-browser* dan dapat di bagikan dengan mudah ke berbagai media sosial seperti Facebook, twitter, dll.

Berdasarkan beberapa pengamatan dan beberapa sumber informasi, infografis khususnya jenis interaktif sangat efektif dipergunakan sebagai media penyampaian informasi karena pada infografis ini, target yang menjadi sasaran penyajian informasi bisa melakukan interaksi interaktif yang baik, dibutuhkan kerjasama dengan developer atau programmer supaya animasi maupun pemrograman interaksi bisa dijalankan dengan lancar. Elemen pembentuk dari infografis interaktif sendiri terdiri dari teks, ilustrasi, dan audio. Gambar atau ilustrasi merupakan salah satu elemen terpenting dalam infografis animasi, sebab hampir seluruh umat manusia selalu berorientasi terhadap visual. Berdasarkan pengelihatan, manusia dapat merepresentasikan satu gambar menjadi suatu ungkapan yang dapat mewakili seribu kata. Sebuah studi menemukan bahwa ketika sejumlah orang sakit diberikan 2 botol obat yang berbeda, yaitu salah satu berisi informasi teks dan pada botol obat yang lain menggunakan teks dan gambar sebagai informasi aturan pakai obat. Sebanyak 70% dari mereka bisa memahami aturan pakai obat tersebut hanya dengan membaca teks sedangkan 95% dari mereka lebih memahami aturan pakai obat yang dilengkapi dengan ikon serta simbol.



Sumber : neomam.com (4 Mei 2016; 14:20)

Infografis interaktif yang menggunakan banyak ilustrasi sebagai pendukung juga bersifat lebih persuasif. Sebuah studi yang dilakukan pada Wharton School of Business menemukan bahwa, 50% audiens berhasil terbujuk oleh teknik presentasi

verbal murni. Sedangkan 67% audiens dapat menyerap informasi dan terbujuk oleh presentasi yang berupa verbal namun juga menambahkan berbagai unsur visual. Selain itu, menambahkan gambar scan otak dan menyebutkan neuroscience kognitif dapat membuat orang lebih cenderung percaya apa yang mereka baca.

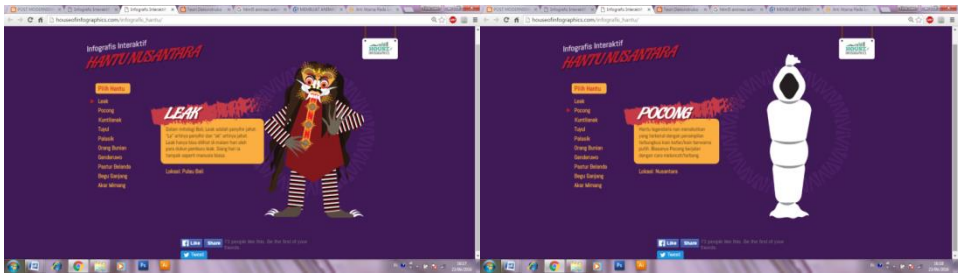
Sebesar 80% kemungkinan manusia akan cenderung lebih mengingat hal yang mereka lihat dan lakukan, dan 20% kemampuan mengingat didapat dari membaca, sedangkan 10% didapat dari mendengar. Merujuk pada teori Gestalt, dijelaskan bahwa otak adalah organ yang kuat yang mengkalsifikasikan materi visual dalam kelompok diskrit. Apa yang kita lihat ketika melihat sebuah gambar adalah modifikasi oleh apa yang telah kita lihat di masa lalu yang ingin kita lihat dahulu dengan apa yang ingin kita lihat saat ini.

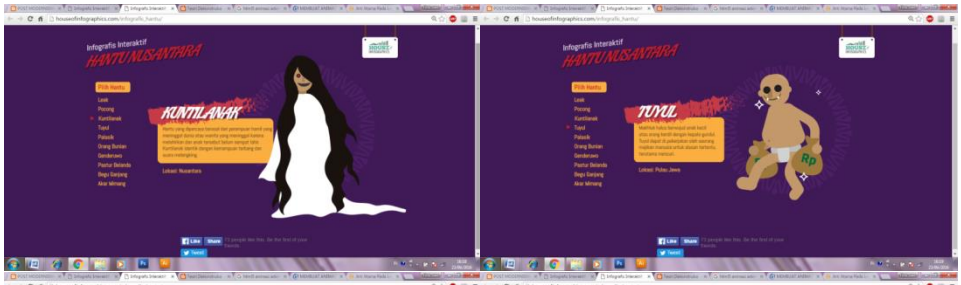
PENUTUP

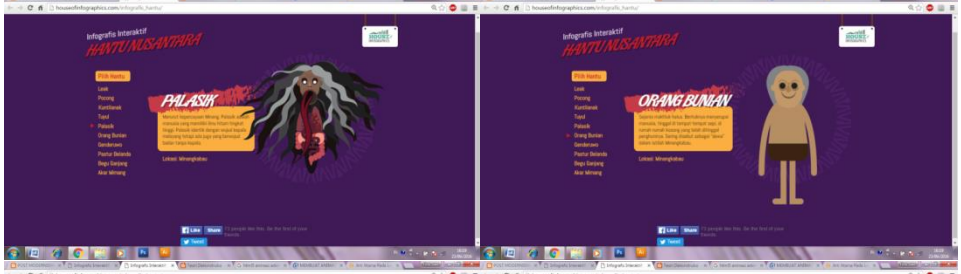
Berdasarkan uraian yang disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa infografis memiliki begitu banyak keunggulan dalam kegiatan penyebaran informasi. Media ini telah berkembang pesat dan penyebarannya telah memasuki berbagai lini, yaitu televisi, Youtube, dan berbagai situs jejaring sosial lainnya. Infografis interaktif yang terdiri dari 3 elemen yaitu, gambar, teks, dan audio akan berhasil mencapai targetnya secara persuasif dan efektif karena infografis interaktif mudah dicerna, mudah di sebarluaskan, dan sangat menyenangkan.

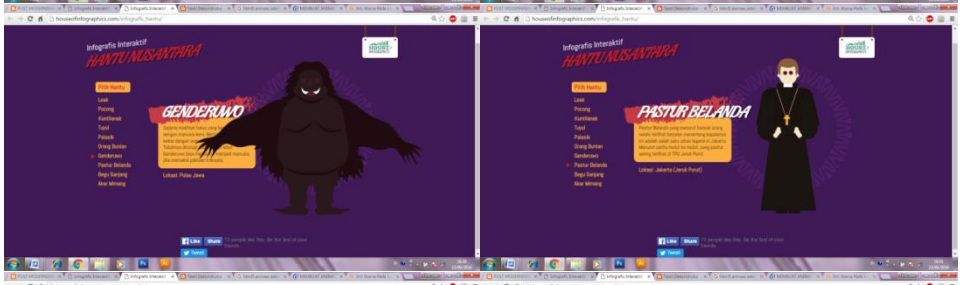
DAFTAR SUMBER

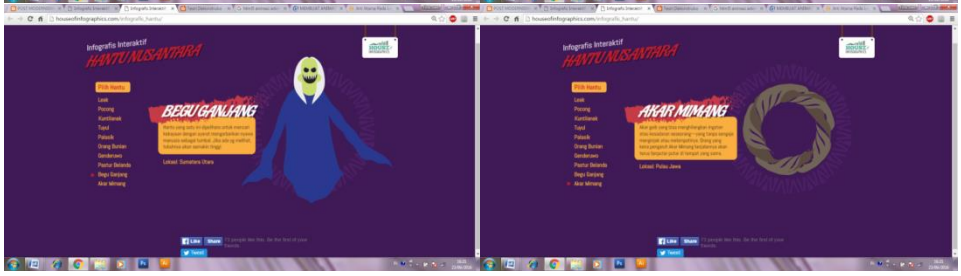
Chievan.blogspot.co.id (2 Mei 2016, 11:35)
Ciputra-uceo.net (3 Mei 2016, 23:10)
Dgi-indonesia.com (4 Mei 2016, 10:45)
Maxmanroe.com (2 Mei 2016, 11:40)
Neomam.com (15 April 2016, 13.55)
http://rendiasyah.blogspot.co.id (23 Juni2016)
Scribd.com/Makalah Kiani Azalea. Teori-Teori Visual (4 Mei 2016, 12:00)
Wikipedia.org (4 Mei 2016, 11:00)


Infografis Interaktif
HANTU MUSANTARA
LEAK
POCONG


Infografis Interaktif
HANTU MUSANTARA
KUNTILANAK
TUYUL


Infografis Interaktif
HANTU MUSANTARA
PALASIK
ORANG BUNIAN


Infografis Interaktif
HANTU MUSANTARA
GENDERUWO
PASTUR BELANDA


Infografis Interaktif
HANTU MUSANTARA
BEGU GANJANG
AKAR MIMANG

Estetika Postmodern
Ilustrasi Digital "*Rangda"* pada *Postcard* Karya Monez

Oleh :
Gede Bayu Segara Putra | NIM 201521029
e-mail : segaraputrabayuu@gmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni
Pasca Sarjana (S2) Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Kartu pos atau sering disebut *postcard* merupakan selembar kertas tebal atau karton tipis berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk menulis dan pengiriman tanpa amplop dan dengan harga yang lebih murah dari pada surat. Berdasarkan fungsinya saat ini *postcard* tidak hanya menjadi media untuk berkomunikasi jarak jauh, akan tetapi lebih mengedepankan nilai seni yang terkandung didalamnya. Dalam sebuah *postcard* umumnya akan terdapat gambar atau ilustrasi yang menerangkan suatu budaya atau ciri khas dari daerah si pengirim. Dewasa ini postcard banyak menggunakan ilustrasi – ilustrasi tentang kebudayaan Bali sebagai daya tarik. Salah satu kebudayaan Bali yang cukup terkenal di mancanegara dan sering digunakan sebagai ilustrasi pada postcard adalah Tari Rangda.

Salah satu *postcard* yang menggunakan *rangda* sebagai ilustrasi dan daya tariknya adalah *postcard* karya Monez. Pada *postcard* karya Monez tersebut menggunakan ilustrasi digital yang berjudul "*The Last Paradise".* Ilustrasi pada *postcard* tersebut menggunakan ilustrasi *rangda* yang telah terdekonstruksi bentuknya dan ditampilkan kembali sesuai imajinasi dari Monez. Dalam ilustrasi tersebut *rangda* dibuat berbeda dari bentuk aslinya yang paling terlihat dari bentuk – bentuknya yang tidak proporsional namun esensi tradisi dari *rangda* tetap dipertahankan. Karya ilustrasi Monez dalam berkarya lebih mengedepankan proses kreatif dan imajinasi dalam berkarya dari pada memperhatikan kaidah – kaidah standar.

Postmodern sangat mempengaruhi dalam setiap karya ilustrasi Monez. Fenomena perkembangan estetika postmodern akan memengaruhi proses berkesenian serta idiom-idiom estetik yang dihasilkan. Idiom-idiom estetika posmodern yang diwacanakan oleh Piliang tersebut merupakan konsep estetika dari Jean Baudrillard, mencakup: (1) pastiche, (2) parodi, (3) kitsch, (4) camp, dan (5) skizofrenia.

Kata kunci : *postcard, rangda, postmodern, Monez*

Estetika Postmodern
Ilustrasi Digital "*Rangda*" pada *Postcard* Karya Monez

Oleh :
Gede Bayu Segara Putra | NIM 201521029
e-mail : segaraputrabayuu@gmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni
Pasca Sarjana (S2) Institut Seni Indonesia Denpasar

PENDAHULUAN

Kartu pos atau sering disebut *postcard* merupakan selembar kertas tebal atau karton tipis berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk menulis dan pengiriman tanpa amplop dan dengan harga yang lebih murah dari pada surat. Dewasa ini budaya mengirim kartu pos bergambar sudah menjadi kebiasaan di Indonesia dan bahkan di seluruh dunia. Kartu pos bergambar merupakan sarana dalam menjalin keakraban hubungan personal satu sama lain. Banyak orang yang menyenangi koleksi kartu pos bergambar sebagai kenang – kenangan terhadap suatu momentum tertentu. Biasanya, kartu pos bergambar yang dikirimkan dipilih secara khusus untuk memperoleh kesan khusus bagi yang dikirimi. Ada banyak ragam objek gambar kreasi kartu pos bergambar misalnya, gambar tumbuhan, hewan, panorama alam, bangunan eksotik, karya seni, museum, taman, dan yang paling digemari adalah budaya dan tradisi di suatu daerah tertentu. Di Indonesia sendiri, masih belum banyak orang yang tertarik untuk mengoleksi kartu pos. Padahal, kartu pos dapat ditemukan dengan mudah di berbagai tempat terutama di daerah – daerah tujuan wisata, seperti Bali.

Berdasarkan fungsinya saat ini *postcard* tidak hanya menjadi media untuk berkomunikasi jarak jauh, akan tetapi lebih mengedepankan nilai seni yang terkandung didalamnya. Dalam sebuah *postcard* umumnya akan terdapat gambar atau ilustrasi yang menerangkan suatu budaya atau ciri khas dari daerah si pengirim. Ilustrasi pada *postcard* umumnya menggunakan ilustrasi fotografi, namun seiring perkembangan zaman, ilustrasi pada *postcard* tidak hanya menggunakan teknik fotografi dalam penyajian ilustrasinya akan tetapi juga dapat menggunakan ilustrasi digital. Menurut Pujirianto ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun elemen grafis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi iklan secara menyeluruh, mampu menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepintas. Ilustrasi dapat dihasilkan melalui dua teknik, yaitu dengan teknik gambar tangan dan teknik fotografi (Pujiriyanto. 2005 : 97). Ilustrasi dengan teknik gambar tangan dilakukan dengan cara menggambar secara manual namun saat ini pengembangannya sudah dapat diolah menggunakan computer dengan *software* pengolah gambar dan hasilnya biasa disebut ilustrasi digital.

Dewasa ini *postcard* banyak menggunakan ilustrasi – ilustrasi tentang kebudayaan Bali sebagai daya tarik. Bali merupakan pulau yang menjadi salah satu tujuan pariwisata dunia karena keaneka ragaman budaya dan tradisinya. Salah satu kebudayaan Bali yang cukup terkenal di mancanegara dan sering digunakan sebagai ilustrasi pada *postcard* adalah Tari *Rangda*. *Rangda* merupakan sebuah mitologi dalam kebudayaan Hindu di Bali yang berwujud menyeramkan. Awalnya tari *rangda* merupakan salah satu kesenian sakral yang hanya dipertunjukan setiap upacara

keagamaan, namun dewasa ini untuk kebutuhan pariwisata tari *rangda* didekonstruksi dan dijadikan sebuah pertunjukan profane yang bisa disaksikan kapan saja.

Gambar 1 Contoh *Postcard* menggunakan ilustrasi *rangda*
Sumber : dokumen pribadi

Salah satu *postcard* yang menggunakan *rangda* sebagai ilustrasi dan daya tariknya adalah *postcard* karya Monez. Pada *postcard* karya Monez tersebut menggunakan ilustrasi digital yang berjudul "*The Last Paradise"* yang pernah dipamerkan di Jakarta Convention Centre pada acara Popcorn Asia 2015. Ilustrasi pada *postcard* tersebut menggunakan ilustrasi *rangda* yang telah terdekonstruksi bentuknya dan ditampilkan kembali sesuai imajinasi dari Monez. Dalam ilustrasi tersebut *rangda* dibuat berbeda dari bentuk aslinya yang paling terlihat dari bentuk – bentuknya yang tidak proporsional namun esensi tradisi dari *rangda* tetap dipertahankan. Menurut Monez dalam berkarya lebih mengedepankan proses kreatif dan imajinasi dalam berkarya dari pada memperhatikan kaidah – kaidah standar (Wawancara tanggal 19 April 2016). Terlebih pada era postmodern nilai estetis sebuah karya seni tidak hanya terpaku pada kaidah – kaidah standar yang lebih

mengutamakan keaslian bentuk maupun kerapian akan tetapi lebih pada kebebasan desainer untuk berkreasi. Menurut Pilliang (2012:62) pada umumnya karya seni yang dilatar belakangi oleh postmodernisme memiliki ciri – ciri yang tidak bisa dipisahkan dengan pergeseran objek-objek seni dari masyarakat tradisional, yang berkaitan dengan ritual, magis, dan mitos, kemudian bergeser ke masyarakat industry yang berhubungan dengan upaya kemajuan dan transformasi, terakhir ke masyarakat konsumer yang berhubungan dengan kode-kode yang baru, bahasa estetik yang baru, serta makna yang baru. Fenomena perkembangan estetika postmodern akan memengaruhi proses berkesenian serta idiom-idiom estetik yang dihasilkan. Idiom-idiom estetika posmodern yang diwacanakan oleh Piliang tersebut merupakan konsep estetika dari Jean Baudrillard, mencakup: (1) *Pastiche,* (2) parodi, (3) *kitsch,* (4) *campp,* dan (5) *skizofrenia*. Hal inilah yang menjadi dasar pertimbangan penulis untuk menganalisa lebih dalam, mengingat ilustrasi yang berdasar dari unsur tradisi kemudian disajikan kedalam bentuk yang telah terdekonstruksi dari bentuk aslinya dapat memunculkan idiom – idiom estetika postmodern yang mempunyai makna baru.

Materi dan Metode

Materi

Materi yang akan dibahas dalam artikel ini adalah ilustrasi digital *rangda* pada media *postcard* karya Monez.

Metode

Berdasarkan kasus diatas maka penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang dianalisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis maupun lisan dari subjek dan objek yang diamati. Ditambah lagi dengan melakukan wawancara dengan narasumber dan beberapa informan pendukung guna mendapatkan hasil yang tepat.

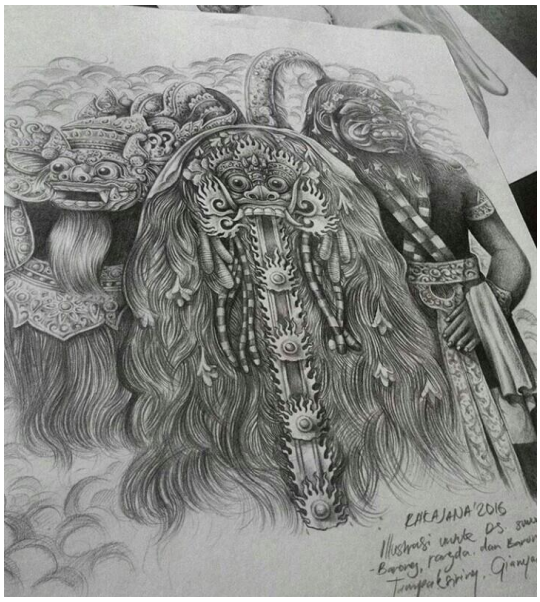
PEMBAHASAN

Karya ilustrasi diatas menggunakan konsep yaitu *local urband legend* yang mengutamakan Bali sebagai identitas utamanya. Ilustrasi karya Monez dibuat dengan teknik gambar tangan secara digital. Teknik ini memerlukan alat bantu berupa *pen tablet* yang disambungkan dengan PC dan dibantu dengan *software* pengolah gambar.

Gambar 2. Proses pembuatan ilustrasi secara digital

Dilihat dari segi bentuk ilustrasi,Monez menggunakan dasar *rangda* sebagai bentuk utama, namun bentuk rangda ini diubah tidak lagi utuh seperti bentuk rangda

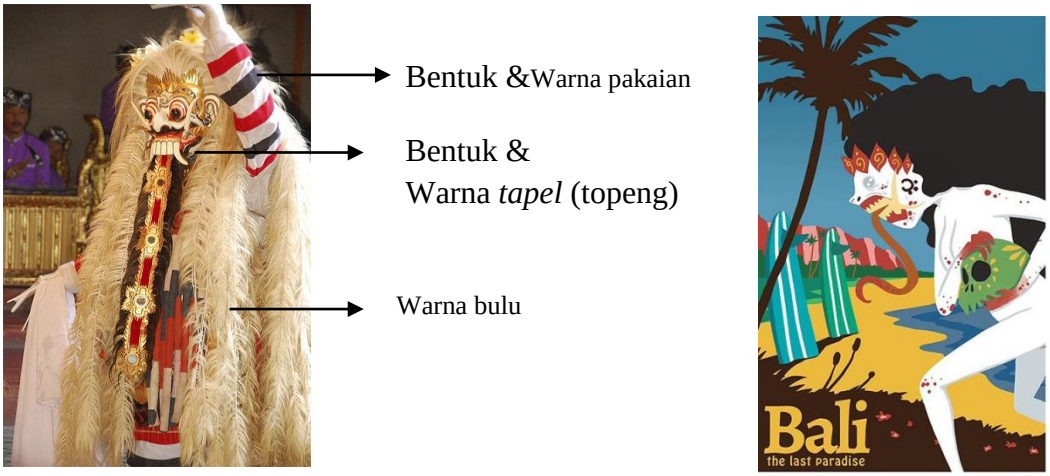
pada umumnya. Bentuk tradisi rangda di dekonstruksi sedemikian rupa sesuai dengan imajinasi dari Monez.



Gambar 3. Perbandingan Ilustrasi Rangda secara tradisi dan gaya Monez

Dalam ilustrasi digital pada *postcard* karya Monez dekonstruksi terlihat pada oposisi biner pada bentuk rangda dari bentuk yang lebih komplek menjadi bentuk yang lebih sederhana. Bentuk tradisi dari rangda diubah dan paling jelas terlihat pada struktur – struktur bentuk rangda. Mulai dari *tapel* (wajah atau topeng) dimana *tapel* rangda dibuat berbeda dengan bentuk tradisi yang dapat dilihat dari *gelungan* (aksesoris pada *tapel*) yang dibuat sangat sederhana. Dari segi bentuk tubuh dan pewarnaan juga didekonstruksi, dimana rangda ditampilkan dengan bentuk tubuh yang tidak proporsional dan pada warna rambut ditampilkan dengan warna hitam lurus yang berbeda dengan bentuk aslinya. Pemilihan warna pada tubuh *rangda* juga dirubah dengan warna yang sangat berbeda dengan warna *rangda* secara tradisi.

Selain dari bentuk *rangda*, ilustrasi pada latar juga dibuat lebih sederhana dari bentuk – bentuk aslinya. Nuansa imajinatif juga dihadirkan dengan mengkolaborasikan kesan menyeramkan pada rangda dan *beauty* pada latar alamnya. Dekonstruksi juga terlihat pada fungsi rangda, dimana fungsi rangda diubah dari sebuah tarian yang bersifat sakral dan umumnya ditarikan pada tempat – tempat suci menjadi lebih profane yang digambarkan dengan *background* pantai yang identik dengan dunia pariwisata.



Gambar 5 Foto Rangda

Penghadiran bentuk yang didekonstruksi ini menawarkan kekayaan lain dalam dunia desain, bahwa estetika atau keindahan dalam Desain Komunikasi Visual tidak hanya berkutat dalam kerapian, bentuk yang *realisme*, hasil kerja yang mempertunjukan kehati – hatian, tetapi juga pengkayaan teknik lain atau bahkan dekonstruksi menawarkan yang tidak rapi, penyajian yang tidak rajin, kesan yang asal – asalan adalah suatu yang sah – sah saja dan justru mempunyai nilai estetis yang tersimpan didalamnya.

Pada karya ilustrasi diatas jika dilihat dari konsep estetika postmodern akan sangat tampak bentuk dan penggunaan symbol – symbol dari budaya masa lalu. Seperti yang dikatakan oleh Pilliang dalam bukunya Dunia Yang Dilipat : *"Postmodern adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kecenderungan baru pemikiran dan realitas budaya sebuagi konsekuensi dan berakirnya budaya modernism yang ditandai oleh semakin terbatasnya gerak kemajuan dan kebaruan di berbagai bidang cultural, sehingga kini kebudayaan memalingkan mukanya ke wilayah – wilayah masa lalu dalam rangka memungut kembali warisan bentuk. symbol dan maknanya."* Oleh sebab itu penulis menggunakan teori postmodern untuk mengkaji ilustrasi karya Monez. Teori Post Modern seperti yang dikatakan Pilliang memiliki beberapa aspek, yaitu *Pastiche, parody, kitsch, campp* dan *skizofrenia.*

Pastiche merupakan istilah yang mengacu pada pengertian keberadaan pinjaman (terutama) pada seni (Pilliang, 2003 : 209). Selanjutnya *Pastiche* merupakan karya sastra yang disusun dari unsur-unsur yang dipinjam dari berbagai penulis tertentu dimasa lalu. (Pilliang, 2003 : 187). Hasil pengamatan terhadap visualisasi pada karya ilustrasi karya Monez ditemukan bagian yang menunjukan unsur *Pastiche*. Bagian yang paling mudah dilihat adalah penggunaan symbol atau atribut pada bentuk ilustrasi rangda dan ilustrasi pendukungnya. *Rangda* memiliki makna tersendiri jika dilihat dari budaya Hindu Bali. *Rangda* merupakan sebuah mitologi dalam kebudayaan Hindu di Bali yang berwujud menyeramkan. Pada umumnya tari *rangda* merupakan salah satu kesenian sakral yang hanya dipertunjukan setiap upacara keagamaan. Namun pada ilustrasi karya Monez

*rangda*didekonstruksi secara bentuk dan fungsinya. Pada karya Monez *rangda* digunakan sebagai daya tarik pariwisata sangat berbeda dengan fungsi aslinya yang merupakan salah satu tarian yang bersifat sakral.

Parodi adalah sebuah komposisi sastra atau seni yang didalamnya gagasan, gaya, atau ungkapan khas seorang seniman dipermainkan demikian rupa, sehingga membuatnya tampak absurd (Piliang, 2003: 20). Seni ilustrasi pada karya Monez aspek parody dapat dilihat dari gaya imajinasi yang digunakan dengan mengubah bentuk objek dari bentuk yang proporsional dan kompleks menjadi lebih sederhana dan tidak proporsional. Perubahan bentuk ini dicapai dengan melebih – lebihkan seperti : distorsi pada bentuk fisik rangda yang diparodikan. Unsur parody pada karya Monez terletak dari bentuk tubuh rangda yang dengan sengaja buat dengan bentuk yang tidak proporsional. Seperti bentuk tubuh dengan kaki dan tangan yang lebih memanjang, bentuk bulu yang berbeda dari bentuk aslinya. Perubahan bentuk - bentuk tersebut sengaja ditampilkan sesuai dengan imajinasi dari sang desainer.

Kitsch adalah segala bentuk seni yang berkaitan dengan selera rendah, yaitu rendahnya bakuan estetik yang dimiliki (Piliang, 2003: 18). Aspek *kitsch* pada karya Monez dapat dilihat dari bentuk – bentuk yang lebih disederhanakan. Penyederhanaan ini dapat dilihat dari bentuk symbol – symbol yang digunakan pada objek rangda yang sangat tampak pada *tapel*, begitu pula pada ilustrasi pendukung, seperti : pohon kelapa, gapura maupun papan *surfing*. Bentuk yang disederhanakan tersebut terlihat sangat biasa dan terkesan dibuat sembarang.

Camp adalah komposisi di dalam sebuah karya sastra, seni, atau desain, yang dicirikan oleh sifat estetisasi, pengindahan, atau pengayaan yang berlebihan, distortif, artifisial, dan teatrikal (Piliang, 2003:15). Pada ilustrasi karya Monez unsur *camp*, terlihat pada penempatan objek rangda yang tidak sesuai dengan fungsinya, seperti ilustrasi rangda ditampilkan berada pada sebuah pantai yang pada pinggirnya terdapat beberapa papan surfing yang menandakan bahwa daerah tersebut merupakan daerah pariwisata. Dimana menurut budaya Hindu Bali, tari Rangda merupakan sebuah tarian sakral yang tidak bisa ditampilkan sembarangan, namun pada kedua ilustrasi karya Monez terjadi perubahan fungsi dari *rangda,* hal ini bisa dikatakan bahwa terjadi pemiskinan makna terhadap tarian sakral di Bali, bahwa tari *rangda* tidak digunakan sebagaimana mestinya atau tidak sesuai dengan fungsinya.

Skizofrenia kekacauan struktur bahasa (dan psikis), yakni putusnya rantai pertandaan, dimana penanda (bentuk) tidak dikaitkan dengan satu petanda (makna) dengan cara yang pasti, sehingga menimbulkan kesimpangsiuran makna (Piliang, 2003: 21). Dalam kedua karya Monez *skizofrenia* sangat terlihat dari kesimpang siuran makna yang disebabkan oleh bentuk *rangda* yang telah terdekonstruksi sehingga dapat menimbulkan kesimpang siuran makna. Dalam ilustrasi tersebut terdapat dua makna yang dapat menimbulkan kesan ambigu antara bentuk monster, hantu dan *rangda* itu sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat di simpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Ilustrasi karya Monez menggunakan bentuk yang telah didekonstruksi sedemikan rupa sesuai dengan imajinasi sang desainer. Hal tersebut dapat terlihat dari bentuk serta warna yang tidak sesuai dengan aslinya.
2. Jika dilihat lebih dalam karya – karya ilustrasi Monez sangat berkaitan dengan estetika post modern mengingat munculnya idiom – idiom estetika baru yang dihasilkan dari berubahan bentuk yang telah terdekonstruksi sesuai dengan imajinasi sang desainer.

DAFTAR PUSTAKA

Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung; Rekayasa Sains

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: CV. Andi

Pilliang, Amir. 2010. *Dunia Yang Dilipat.* Jakarta: Matahari

_____. 2013. *Semiotika dan Hypersemiotika*. Jakarta: Matahari

Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer). Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.

Ratna, Kuta. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Sanyoto, Ebdi. *Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain.* Yogyakarta : CV. Arti Bumi Intaran

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung : Alfabeta

Supriono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset

ILUSTRASI PADA DESAIN T-SHIRT BALI TOLAK REKLAMASI DI SANUR

Oleh :

Candra Yuniartika / NIM. 201521030
Candrapopo93@gmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar
Institut Seni Indonesia Denpasar / Jl. Nusa Indah, Denpasar

ABSTRAK

T-shirt adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. T-shirt biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. T-shirt dapat menjadi medium propaganda yang sempurna selain medium yang telah ada. Statement apapun dapat tercetak di atasnya, tahan lama, dan penyebarannya mampu melewati batas-batas yang tidak dapat dicapai oleh medium lain, seperti poster, banner dan media promosi lainnya.

Bali Tolak Reklamasi adalah satu bentuk penolakan warga Bali terhadap kebijakan pemerintah atas reklamasi Teluk Benoa. Gerakan ini dijalankan oleh beberapa pihak aktivis alam dan lingkungan hidup Bali didukung oleh masyarakat Bali mulai dari turun ke jalan melakukan demo bersama dengan menggunakan t-shirt Bali Tolak Reklamasi. T-shirt bali tolak reklamasi yang di buat Raka Jana berilustrasikan *Barong* merupakan sebuah mitologi dalam kebudayaan Hindu di Bali yang berwujud menyeramkan namun memiliki filosi kebaikan. Awalnya Barong merupakan salah satu kesenian sakral yang hanya dipertunjukan setiap upacara keagamaan, namun dewasa ini untuk kebutuhan pariwisata Barong didekonstruksi dan dijadikan sebuah pertunjukan profane yang bisa disaksikan kapan saja.

Berdasarkan kasus diatas maka penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang dianalisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis maupun lisan dari subjek dan objek yang diamati

Estetika pada desain t-shirt bali tolak reklamasi dapat dimunculkan dengan adanya unsur-unsur seni rupa didalam ilustrasi tersebut misalnya seperti garis, bidang huruf dan warna. Estetika ilustrasi tshirt bali tolak reklamasi di Sanur berdasarkan unsur-unsur seni rupa : Garis, warna, huruf dan tipografi.

Kata Kunci : *Ilustrasi, Desain, Bali tolak Reklamasi*

ILUSTRASI PADA DESAIN T-SHIRT BALI TOLAK REKLAMASI DI SANUR

Oleh :

Candra Yuniartika / NIM. 201521030
Candrapopo93@gmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Denpasar
Institut Seni Indonesia Denpasar / Jl. Nusa Indah, Denpasar

PENDAHULUAN

T-shirt adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. T-shirt biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Pada umumnya, *t-shirt* berlengan pendek (melewati bahu hingga sepanjang siku) dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat t-shirt ini adalah katun atau poliester. Para penggiat bisnis menyadari bahwa T-shirt dapat menjadi medium promosi yang amat efektif serta efesien. Segala persyaratan sebagai medium promosi yang baik ada di T-shirt. Murah, fungsional, dapat dijadikan suvenir, dan seterusnya. Disaat yang bersamaan, kelompok-kelompok anak muda, komunitas , atau organisasi , juga menyadari bahwa T-shirt dapat menjadi medium propaganda yang sempurna selain medium yang telah ada. Statement apapun dapat tercetak di atasnya, tahan lama, dan penyebarannya mampu melewati batas-batas yang tidak dapat dicapai oleh medium lain, seperti poster, banner dan media promosi lainnya.

T-shirt tidak lagi menjadi sederhana, secara fungsional t-shirt tersebut masih berlaku sebagai sebuah sandang. Namun dibalik itu semua, T-shirt memiliki

kelebihan dari fungsi dasarnya. Desain T-Shirt yang terus berkembang sampai sekarang selaras dengan perkembangan manusia dan teknologi yang memang terus berkembang. Selain perubahan waktu dan pola pikir target audience, kemajuan teknologi juga menjadi salah satu indikator yang membawa arus perubahan dari beberapa desain t-shirt di seluruh dunia.

Bali Tolak Reklamasi adalah satu bentuk penolakan warga Bali terhadap kebijakan pemerintah atas reklamasi Teluk Benoa. Gerakan ini dijalankan oleh beberapa pihak aktivis alam dan lingkungan hidup Bali didukung oleh masyarakat Bali mulai dari turun ke jalan melakukan demo bersama dengan menggunakan t-shirt Bali Tolak Reklamasi dengan desain yang berbeda-beda sesuai dengan komunitas atau asal mereka. Reklamasi dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* diartikan sebagai usaha memperluas tanah dengan memanfaatkan daerah yang semula tidak berguna (misal dengan cara menguruk daerah rawa-rawa)'. Pada awalnya isu pengurugan tersebut diberi nama Reklamasi Teluk Benoa, seiring berjalannya waktu semakin banyak aksi penolakan pada akhirnya isu pengurugan tersebut diperhalus bahasanya menjadi Revitalisasi Teluk Benoa. *KBBI* memberi arti *Revitalisasi* sebagai proses atau pun perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali.

Salah satu desain t-shirt Bali Tolak Reklamasi di daerah Sanur karya Raka Jana menggunakan ilustrasi Barong. Menurut Raka Jana ilustrasi barong digunakan karena permintaan dari client yang menginginkan adanya kesenian lokal di dalamnya dan akhirnya diputuskan untuk menggunakan barong karena dimasyarakat bali

dipercaya sebagai lambang kebaikan dan eskavator sebagai lambang dari reklamasi di mana eskavator adalah alat berat yang digunakan dalam proyek ini. Dalam proses pembuatannya Raka Jana mengawali dengan cara membuat sketsa awal di kertas dengan pensil dan drawing pen. Selanjutnya gambar tersebut di scan dan masuk ketahap visualisasi digital dengan menggunakan Photoshop.

Dewasa ini t-shirtbali tolak reklamasibanyak yang hanya menggunakan ilustrasi genggaman tangan kiri, eskavator atau ilustrasi-ilustrasi simple lainnya tanpa adanya budaya lokal yang diangkat. Bali merupakan pulau yang menjadi salah satu tujuan pariwisata dunia karena keaneka ragaman budaya dan tradisinya. Salah satu kebudayaan Bali yang cukup terkenal di mancanegara dan mempunyai filosofi kebaikan adalah barong. *Barong* merupakan sebuah mitologi dalam kebudayaan Hindu di Bali yang berwujud menyeramkan namun memiliki filosi kebaikan. Awalnya Barong merupakan salah satu kesenian sakral yang hanya dipertunjukan setiap upacara keagamaan, namun dewasa ini untuk kebutuhan pariwisata Barong didekonstruksi dan dijadikan sebuah pertunjukan profane yang bisa disaksikan kapan saja.

Inilah yang menjadi dasar pertimbangan untuk mengangkat kasus ini dalam penelitian mengingat ilustrasi yang digunakan mengangkat budaya lokal Bali dan beda dari t-shirt Bali Tolak Reklamasi yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukannya sebuah penelitian untuk mengetahui ilustrasi barong pada desain T-shirt Bali Tolak Reklamasi di Sanur.

Materi dan Metode

Materi :

Materi yang akan disampaikan dalam artikel ini berupa ilustrasi pada desain T-Shirt Bali Tolak Reklamasi Di Sanur

Metode :

Berdasarkan kasus diatas maka penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang dianalisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis maupun lisan dari subjek dan objek yang diamati.

PEMBAHASAN :

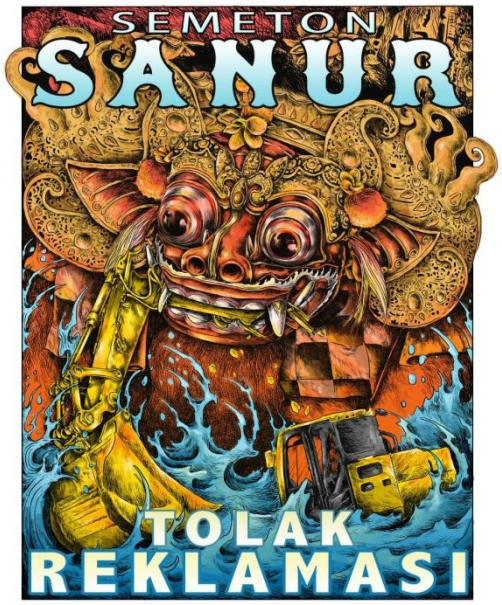
Karya ilusrasi dapat berupa gambar, foto maupun grafis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi secara keseluruhan, maupun menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepintas. Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik seperti gambar tangan (hand Drawing), fotografi, maupun gabungan (pujiriyanto, 2005:42). Ilustrasi seni gambar yang dimanfaatkan untuk menberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi pada perkembangan jaman seperti sekarang ini tidak lagi dimanfaatkan sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula digunakan sebagai pemanfaatan ruang kosong. Misalnya dalam majalah , koran, tabloit, dan lain-lain bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis dan lainnya.

Dalam ilustrasi pada desain t-shirt bali tolak reklamasi di Sanur menggunakan teknik gambar tangan (hand drawing) dan diolah secacara digital. Ilustrasi awal atau sketsa dikerjakan menggunakan tangan, dengan memberi ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat. Dalam hal ini Raka Jana mengataka sebagai berikut : "dalam pembuatan sketch barong tersebut, objek diamati dari poto. Kemudian digambar dan diataur komposisinya dan ditambahkan dengan ilustrasi pendukung seperti exkavator dan ilustrasi ombak yang yang menggambarkan reklamasi dengan sedikit sentuhan imajinasi sendiri, perlu waktu kurang lebih 3 hari untuk menyelesaikan sketsa ini karena saat merasa jenuh gambar tersebut ditinggalkan dan diselesaikan dihari berikutnya."

Gambar 1 : Sketsa desain Tshirt Bali Tolak Reklamasi di Sanur

Bila diamati ilustrasi gambar tangan barong tersebut mengambil bentuk realis. Realis artinya gambar dibuat sesuai gambar yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai objek yang digambar. Dalam menggambar tentunya diperluka keahlian masing-masing untuk dapat mencapai kepuasan pembuat ataupun orang lain yang memerlukan sebagai pemesan gambar atau client. Seorang seniman yang satu dengan yang lain tidak akan memiliki karakter gambar yang sama dan memandang satu objek yang sama sekalipun. Dikatakan bahwa menggambar ialah suatu ilmu yang mempelajari pangamatan dan ketajaman mata disertai dengan keterampilan tangan membentuk sesuatu.

Hal yang paling mudah bagi seniman adalah secara langsung objek sebagai ide inspirasi, tetapi perlu pemahaman terhadap karakter visual dari berbagai unsur yang membentuk karya tersebut. Hal ini memudahlan proses penciptaan karya dan melatih kemampuan dalam mengubah objek yang dilihatnya kedalam bentuk visual. Dalam bentuk susunan garis, bidang dan warna dikombinasikan sehingga mengasilkan sebuah bentuk karya yang berarti. Dalam ilustrasi desain t-shirt bali tolak reklamasi di Sanur diawali dengan pembuatan sketsa secara manual atau hand drawing dan dilanjutkan kedalam proses pewarnaan dan finishing dengan cara digital dengan menggunakan adobe photoshop cs6.



Gambar 2 : desain Tshirt Bali Tolak Reklamasi di Sanur

Dalam pembahasan ilustrasi dari tshirt bali tolak reklamasi di Sanur ini ini akan dijabarkan bentuk yang akan digunakan pada ilustrasi baju tersebut. Bentuk ilustrasi ini akan terlihat estetis jika dilihat dari penjabaran bentuk ilustrasi yang akan dibahas seperti dibawah ini :

a. Asas kesatuan Kesatuan mengandung pengertian semua bagian dan unsur grafis besatu-padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai suatu kesatuan (Pujiriyanto, 2005:92). Kesatuan adalah prinsip tentang bagaiman mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis. Untuk mencapai hal tersebut desainer harus terlebih dahulu mengerti tentang garis, bentuk, warna, tekstur, kontras nilai, format, keseimbangan, titik fokus dan ritme. Dengan kata lain desainer harus mengetahui

bagaimana cara mengorganisasi elemen dan membangun ikatan atau hubungan di antaranya.

Dilihat dari bentuk ilustrasi diatas , kesatuan ilustrasi diatas dibuat dengan bentuk barong diposisikan paling atas dengan kombinasi garis lengkung yang memberikan kesan indah , luwes, dinamis dan garis lurus memberikan kesan tegas seimbang statis, penempatan gambar maupun garis-garis tersebut memunculkan kesatuan yang estetis . pengulangan gambar dan garis pada sisi kanan dan kiri memberikan irama yang membentuk kesatuan dalam ilustrasi. Selanjutnya tipografi dalam ilustrasi tersebut juga mengalami pengulangan yang sama terhadap font yang digunakan dalam ilustrasi tersebut sehingga memunculkan bentuk yang menyatu. Penggunaan warna yang sama untuk menguatkan unsur harmonis dan memunculkan kesatuan.

b. Asas tema yaitu setiap karya seni terdapat satu (atau beberapa) ide induk yang unggul berupa (bentuk, warna, pola, irama, tokoh, makna) yang menjadi titik pemusatan dari nilai keseluruhan karya. Pada ilustrasi tshirt bali tolak reklamasi di Sanur diatas digunakan tema bali tolak reklamasi dengan budaya bali dengan gambar barong sebagai titik fokus dari ilustrasi tersebut. Dimana barong ini memberikan suatu makna dari sebuah kepercayaan atau mitos di masyarakat bali bahwa barong adalah simbol kebaikan.

c. Asas keseimbangan, Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Kusrianto, 2007:38). Suatu keseimbangan bisa terjadi secara fisik maupun secara optis. Keseimbangan menurut ilmu matematika adalah keadaan yang dialami oleh sesuatu (benda) jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni/desain sifatnya perasaan, tetapi pengertiannya hampir sama, yaitu suatu keadaan di mana semua bagian pada karya tidak ada yang lebih terbebani. Jadi dikatakan seimbang manakala disemua bagian pada karya bebannya sama, sehingga pada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat (Sanyoto, 2009: 259).

   Dilihat dari ilustrasi tshirt bali tolak reklamasi di Sanur ini keseimbangan yang digunakan merupakan keseimbangan simetris. Keseimbangan simetris adalah Adalah keseimbangan objek-objek yang disusun di sebelah kiri dan kanan memiliki sumbu khayal yang sama dalam bentuk, ukuran, bangun, dan letaknya (Pujiriyanto, 2005:93). Kesan formal yang dibawa keseimbangan simetris cocok untuk desain yang membawa pesan konvensional, berpengalaman, terpercaya, kokoh. Dimana pada gambar barong dan Font dari desain ini diletakkan ditengah-tengah sehingga memberikan kesan seimbang.

d. Asas perkembangan yaitu kesatuan dari proses yang bagian-bagian selanjutnya dan bersama-sama menciptakan suatu makna yang menyeluruh . asas perkembangan yang ada pada desain bali tolak reklamasi di Sanur ini adalah penambahan ilustrasi atau gambar dari barongyang dibuat sedemikian rupa dengan dihiasi garis-garis serta perkembangan atau penambahan gambar exkavator dan ombak di bagian bawah.

Estetika dapat dimunculkan dengan adanya unsur-unsur seni rupa didalam ilustrasi tersebut misalnya seperti garis, bidang huruf dan warna. Estetika ilustrasi tshirt bali tolak reklamasi di Sanur berdasarkan unsur-unsur seni rupa :

1. Garis

   Garis digunakan untuk memberi batas sudut ruang. Menurut Sanyoto (2009:87) karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik itu untuk garis nyata maupun garis maya. Bahasa garis ini dapat diasumsikan sangan penting dalam penciptaan karya seni atau desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan. Selanjutnya jika dilihat dari unsur garis ilustrasi pada desain bali tolak reklamasi di Sanur ditinjau dari dari desain tersebut adalah garis nyata yang terdiri dari garis lurus vertikal dan horizontal , selanjutnya menggunakan garis lengkung busur dan garis lengkung kubah dan garis semu lengkung S. Jadi dihilat dari penggunaan garis ilustasi ini mempunyai karakter yang tegas cerah seimbang statis tenang damai yang

didapat dari garis lurusdengan karakter ringan , dinamis indah dan luwes yang didapat dari garis lengkung. Dengan adanya unsur garis tersebut dapat dilihat keindahan dari ilustrasi tersebut.

2. Warna

Warna merupakan pesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya (Alwi, 2002:126). Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat didalam suatu cahaya sempurna . Warna adalah poin vital dalam dunia desain grafis. Setiap desainer grafis dituntut untuk selalu kreatif dalam menggunakan warna. Oleh karena itu, mempelajari teori warna dan hal-hal yang dapat membantu meningkatkan kreasi desainer grafis dalam bekerja dengan warna seakan menjadi suatu keharusan yang tidak terelakkan.

Ditinjau dari ilustrasi tshirt bali tolak reklamasi di Sanur terkain dengan unsur warna . ilustrasi diatas menggunakan warna panas.warna-warna panas yang dominan dapat menciptakan harmoni yang ceria dan menyenangkan. Jadi dengan warna tersebut diciptakan suatu keindahan atau estetika dari rasa berani, ketulusan dan keiklasan.

3. Huruf / tipografi

Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, ”menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga hingga merangkainya dalam

sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki (Kusrianto, 2007:190).

Pada umumnya tipografi diartikan sebagai seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya.

Melihat teori diatas dihubungkat dengan ilustrasi bali tolak Reklamasi di Sanur , pada ilustrasi tersebut menggunakan huruf/tipografi sebagai pembentuk estetika dari ilustrasi tersebut menggunakan huruf serif dimana bentuk huruf ini memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras . jenis huruf ini adalah jenis huruf yang formal, memiliki kesan sangat anggun dan konservatif. Dengan penggunaan huruf serif ini didapatkan estetika yang terbentuk dari kesan formal dan keanggunan dari huruf tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat di simpulkan beberapa hal sebagai berikut :

3. Ilustrasi bali tolak reklamasi di Sanur menggunakan teknik ilustrasi digital dan dibuat sedemikian rupa dengan imajinasi sang desainer dengan mengolah gambar barong.

4. Ilustrasi bali tolak reklamasi di Sanur terdapat unsur-unsur pembentuk seni rupa berupa garis , warna, huruf/ tipografi.

DAFTAR PUSTAKA :

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: CV. Andi

Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer). Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.

Sanyoto, Ebdi. *Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain.* Yogyakarta : CV. Arti Bumi Intaran

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung : Alfabeta

Supriono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset

Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

ILUSTRASI DIGITAL KARAKTER *CELULUK* PADA BALI *UNITED CARTOON*

I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna

201521031

yoga_dewa666@yahoo.com

ABSTRAK

Digital culture atau *digiculture* adalah budaya dunia maya, merupakan kelanjutan dari budaya konsumen *digital/virtual*. Dalam *digiculture* perkembangan teknologi sangat besar pengaruhnya dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang seni khususnya bidang desain. Saat ini desain sangat berkaitan dengan *digital*, di mana hampir semua desain proses pembuatannya mendapat sentuhan *digital*, salah satunya adalah pembuatan ilustrasi pada desain. ilustrasi digital, yaitu mengesplorasikan kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi (*illustrasi making*) dan memperbaiki ilustrasi (*illustrasi Editing*), dan menghasilkan gambar vektor dan gambar bitmap.

Untuk memahami sebuah ilustrasi digital, akan diidentifikasi ilustrasi digital karakter *celuluk* pada Bali *united cartoon.Celuluk* adalah anak buah dari rangda atau ratu dari para leak dalam mitologi Bali. Bali *United Cartoon* adalah salah satu media kreatif yang dibuat oleh seorang ilustrator Bali yaitu Dewa Gede Raka Jana Nuraga. Media kreatif ini dipublikasikan di media sosial yaitu *instagram,* berisi ilustrasi kartun yang bertujuan untuk mendukung tim sepak bola Bali *united* yang saat ini sangat banyak dibicarakan karena kembali menghidupkan gairah sepak bola di Bali. Faktor inilah yang membuat penulis menggunakan ilustrasi karakter rangda pada Bali *united cartoon* dalam mengidentifikasi ilustrasi digital.

Kata kunci : *Digiculture*, Ilustrasi, Digital, *Celuluk*, Bali *United Cartoon*.

ILUSTRASI DIGITAL KARAKTER *CELULUK* PADA BALI *UNITED CARTOON*

I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna

201521031

yoga_dewa666@yahoo.com

A. PENDAHULUAN

Digital culture atau *digiculture* adalah budaya dunia maya, merupakan kelanjutan dari budaya konsumen *digital/virtual*, bentuk variatif berkomunikasi semakin tak terelakkan (*e-mail, chatting, mailist, facebook, twitter*, dan seterusnya). Penggunaan internet sebagai ruang sosial dan budaya menyebabkan terbentuknya korelasi tentang fenomena konsumsi dan gaya hidup virtual, terlebih sejak munculnya komunitas maya (Rizkha 2011). *Digital* berasal dari kata *Digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu *digital* merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* disebut juga sebagai bilangan biner (https://id.wikipedia.org/wiki/Digital**,** diakses 11 mei 2016, pukul 22.15).

Dalam *digiculture* perkembangan teknologi sangat besar pengaruhnya dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang seni khususnya bidang desain. Saat ini desain sangat berkaitan dengan *digital*, di mana hampir semua desain proses pembuatannya mendapat sentuhan *digital*, salah satunya adalah pembuatan ilustrasi pada desain. Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto maupun grafis lainnya, (Pujiriyanto, 2005: 41). Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya, diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Ilustrasi yang banyak digunakan saat ini dan semakin berkembang adalah ilustrasi digital, yaitu mengesplorasikan kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi (*illustrasi making*) dan memperbaiki ilustrasi (*illustrasi Editing*), dan menghasilkan gambar vektor dan gambar bitmap (Sugeng 2016). Ilustrasi digital digunakan untuk membuat kesan lebih modern dan kekinian pada suatu ilustrasi. Ilustrasi digital ada yang dibuat dari sketsa awal sampai finishing menggunakan komputer, dan ada juga yang sketsanya dibuat manual dengan menggambar dikertas, kemudian discan dan diedit di komputer dengan aplikasi pengolah gambar.

Untuk memahami sebuah ilustrasi digital, akan diidentifikasi ilustrasi digital karakter *celuluk* pada Bali *united cartoon.Celuluk* adalah anak buah dari rangda atau ratu dari para leak dalam mitologi Bali. Rupa wajah celuluk memiliki ciri mata yang berlubang, gigi yang besar dan kepala yang botak bagian depan, *Celuluk* tidak bisa membunuh manusia, karena dianggap sebagai Leak yang sangat penakut. Walaupun penakut, Namun *celuluk* sangat suka menakut nakuti manusia. *Celuluk* memiliki tawa yang sangat mengerikan dan wujud yang seram (Sejarahharirayahindu 2012, diakses 1 Juni 2016, pukul 11.30). *Celuluk* juga sering dijadikan icon yang identik dengan Bali, salah satu contohnya adalah Ilustrasi pada Bali *United cartoon* menggunakan celuluk yang menjadi salah satu icon yang dapat mencirikan Bali sebagai ilustrasi karakternya. Bali *United Cartoon* adalah salah satu media kreatif yang dibuat oleh seorang ilustrator Bali yaitu Dewa Gede Raka Jana Nuraga. Media kreatif ini dipublikasikan di media sosial yaitu *instagram*, berisi ilustrasi kartun yang bertujuan untuk mendukung tim sepak bola Bali *united* yang saat ini sangat banyak dibicarakan karena kembali menghidupkan gairah sepak bola di Bali. Faktor inilah yang membuat penulis menggunakan ilustrasi karakter rangda pada Bali *united cartoon* dalam mengidentifikasi ilustrasi digital.

B. MATERI DAN METODE

Materi

Ilustrasi digital karakter *celuluk* pada Bali *united cartoon*

Metode

Metode yang digunakan adalah metode Penelitian Deskriptif kualitatif yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Penelitian kualitatif tidak dimulai dari deduksi teori, tetapi dimulai dari lapangan yakni fakta empiris. Peneliti terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses atau penemuan yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan-kesimpulan dari proses tersebut.

C. PEMBAHASAN

Gambar no. 1
Ilustrasi *celuluk* Bali *united cartoon*
(Sumber : Dewa Gede Raka Jana Nuraga, 2016)

Ilustrasi *digital* adalah teknik menggunakan komputer untuk menghasilkan sebuah *artwork*. Ilustrasi *digital* bukan hanya memanipulasi gambar, namun lebih pada menciptakan sebuah *artwork* dengan konsep ide dan visual yang baru. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan dari proses *digital*, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap, keduanya mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.

Gambar vektor adalah gambar yang tidak tergantung pada resolusi. Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dikecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut pixel atau picture element (Arntson A. 2011: 194). Ilustrasi karakter celuluk pada Bali *United Cartoon* merupakan ilustrasi digital berupa bitmap, itu terlihat jika diperbesar ilustrasi karakter *celuluk* akan terlihat seperti gabungan dari titik atau akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan . Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila dilihat dari jauh. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.

Gambar no. 2
ilustrasi karakter celuluk pada Bali United Cartoon jika diperbesar
(Sumber : Dewa Gede Raka Jana Nuraga, 2016)

Dalam mengidentifikasi sebuah ilustrasi *digital* dapat dilihat dari tahapan pembuatan gambar ilustrasinya, seperti pada ilustrasi digital karakter celuluk pada Bali *United Cartoon*. Tahapan pembuatannya adalah :

1) Membuat Sketsa

Dalam pembuatan ilustrasi *digital*, langkah awal yang harus dilakukan adalah membuat sketsa. Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail sesuai dengan konsep dan ide yang akan divisualisasikan. Dalam pembuatan ilustrasi karkater *Celuluk* pada Bali *United Cartoon*, Sketsa dibuat langsung pada aplikasi pengolah gambar (*Photoshop*) dengan bantuan alat gambar digital (*pen tablet)*. Dalam sebuah sketsa terdiri dari garis, dan bentuk. Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang bukan hanya sekedar goresan, karena garis yang berirama dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya (Djelantik, 2001: 20).

Pembuatan sketsa ilustrasi *digital* karakter *celuluk* pada Bali *united cartoon*, banyak menggunakan kombinasi garis horizontal, garis vertikal, garis melengkung dan garis S. Garis pada sketsa *digital* yang dibuat langsung pada komputer memiliki tingkat ketebalan garis yang lebih rata, warna garis yang lebih jelas atau blok, serta memberikan kesan lebih lugas. Berbeda dengan skestsa yang dibuat secara manual di atas kertas, garis sketsa akan terlihat kurang rata pada ketebalan goresannya, terdapat tekstur pensil, dan warna garis yang tidak sama.

Gambar no. 3
Sketsa dengan teknik *Digital*
(Sumber : Dewa Gede Raka, 2016)

Gambar no. 4
Sketsa manual diatas ketas dengan pensil
(Sumber : www.google.com)

Bentuk yang ada pada sketsa ilustrasi digital terlihat lebih kaku, tidak lues dan terkesan pasti, sedangkan dalam ilustrasi manual dengan menggunakan pensil bentuk yang ada terlihat lebih lues, dan dinamis.

2) Mewarnai Ilustrasi

Setelah sketsa selesai dibuat menggunakan aplikasi komputer, selanjutnya adalah mewarnai gambar. Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara, (Supriyono, 2010: 70). Pada ilustrasi *celuluk* Bali *united cartoon* digunakan kombinasi warna jenis warna hangat. Warna Hangat yaitu, merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna – warna yang berada dari merah ke kuning (Sulasmi, 2002: 40). Pemilihan warna hangat juga menjadikan ilustrasi menarik perhatian yang melihatnya.

Gambar no 5

Proses warna dasar ilustrasi *celuluk* Bali *united cartoon*

(Sumber : Dewa Gede Raka Jana Nuraga, 2016)

Pewarnaan pada karakter *celuluk* Bali *United Cartoon* menggunakan teknik *brush* pada aplikasi pengolah gambar (*photoshop*), pewarnaan secara manual dengan bantuan alat gambar digital (*pen tablet)*, dilakukan bertahap dan memakai layer dengan jumlah yang sama dengan warna yang digunakan. Dalam pewarnaan digital, penggunaan layer sangat membantu karena disetiap layer hanya digunakan untuk satu warna, sehingga jika ingin mengubah atau mengedit salah satu warna dapat dilakukan dengan mengaktifkan layer warna yang ingin di edit tanpa merubah atau mengganggu warna yang lain. Dalam proses pewarnaan digital dengan teknik *brush*, terdapat banyak jenis *brush* yang memiliki tekstur beragam, seperti tekstur *water color* yang digunakan dalam ilustrasi *celuluk* Bali *united cartoon*. Detail brush dengan pewarnaan digital hampir mirip dengan detail brush dengan kuas sungguhan, pewarnaan digital memiliki keunggulan dapat dihapus atau diganti warnanya dengan mudah, hasil dari pewarnaan digital juga dapat diatur kecerahanya.

Gambar no. 6
Pewarnaan ilustrasi dengan teknik brush digital
(Sumber : Dewa Gede Raka Jana Nuraga, 2016)

Gambar no. 7
Pewarnaan dengan menggunakan kuas sungguhan
(Sumber : http://pre05.deviantart.net)

3) Membuat Detail Ilustrasi

Dalam proses digital pembuatan ilustrasi *celuluk* Bali *united cartoon,* Agar ilustrasi yang dibuat lebih sempurna maka perlu mengolah lagi bagian demi bagian dari ilustrasi yang sudah diwarna. Tahap yang dilakukan adalah membuat detail ilustrasi, seperti pemberian *outline* dengan warna yang seirama dengan warna ilustrasi, pada ilustrasi *celuluk* Bali *united cartoon* digunakan warna coklat kemerahan untuk *outline,* agar cocok dengan warna ilustrasi yang menggunakan warna dominan hangat. detail *background* berupa siluet pura dibuat dengan teknik

brush dan memakai warna kuning kecoklatan,dibuat tanpa ada garis outline pada siluetnya. Pemberian Detail pada baju karakter celuluk yaitu nomber, logo klub Bali *United*, warna putih pada leher dan lengan baju karakter *celuluk*. Dengan detail ilustrasi akan membuat ilustrasi menjadi lebih hidup dan menarik.

Gambar no 8

Ilustrasi *celuluk* Bali *united cartoon* setelah diberi detail

(Sumber : Dewa Gede Raka Jana Nuraga, 2016)

D. KESIMPULAN

Dari hasil kajian yang dilakukan pada ilustrasi karakter *celuluk* Bali *united cartoon*, didapatkan kesimpulan bahwa ilustrasi *celuluk* Bali *united cartoon* merupakan sebuah ilustrasi digital dengan format gambar berupa bitmap. Proses pembuatan ilustrasinya semuanya menggunakan teknik digital, mulai dari proses pembuatan sketsa, pewarnaan dengan teknik *brush*, dan pemberian detail yang langsung dilakukan pada program pengolah gambar (*photoshop*) dengan menggunakan alat gambar digital (*pen tablet*).

DAFTAR PUSTAKA dan DAFTAR SUMBER LAIN

Arntson, Amy E. 2011. Graphic Design Basics. Wadsworth. USA

Djelantik A.A.M. 2001. Estetika Sebuah Pengantar. MSPI. Bandung

Pujuirianto. 2005. *Desain Grafis Komputer.* CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta

Sulasmi, Darmaprawira. 2002. *WarnaTeori dan kreatifitas penggunaannya. ITB*. Bandung

Supriyono, Rakhmat.2010. *Desain komunikasi visual : teori dan aplikasi*. CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta

https://artesti.wordpress.com/2010/03/29/fotografi/, diakses 10 Mei 2016 pukul 10.30

https://id.wikipedia.org/wiki/Digital, diakses 11 mei 2016, pukul 22.15

http://materidesaingrafis.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-ilustrasi-digital-dan-cara.html, diakses 11 Mei 2016 pukul 20.38

http://pre05.deviantart.net/6ad5/th/pre/i/2016/162/6/6/wip_rangda___watercolors_by_tolagunestro-da5uyqh.jpg, diakses 12 juni 2016 pukul 09.45

http://rizkharizkha.blogspot.co.id/2011/10/digital-culture-budaya-dunia-maya.html, diakses 11 Mei 2016 pukul 22.30

http://sejarahharirayahindu.blogspot.co.id/2012/03/celuluk.html, diakses 10 Mei 2016 pukul 11.30

Wawancara dan gambar dari I Dewa Gede Raka Jana Nuraga, pembuat ilustrasi *celuluk* pada Bali *united cartoon*

SKANDAL PENYALAHGUNAAN *DIGITAL IMAGING*

DALAM TRADISI KEJUJURAN FOTOGRAFI JURNALISTIK.

Oleh : I Made Bayu Pramana
NIM : 201521032
e_mail : bee_pram@yahoo.com

ABSTRAK

Karya foto yang sebelumnya dianggap paling mewakili realitas, mulai tercoreng tingkat kejujurannya karena kontroversi yang sangat fatal. Dua peristiwa besar mengguncang tatanan nilai kejujuran dalam berkarya fotografi. Peristiwa pertama dipicu oleh penetapan pemenang lomba fotografi, fotografer asal Singapura yang bernama Chay Yu Wei menjadi pemenang sebuah lomba Fotografi Nikon Singapura di akhir tahun 2015. Foto Wei memiliki komposisi yang sangat sempurna, yaitu sebuah pesawat dengan frame kolong tangga di bagian bawahnya. Saat kompetisi berakhir dan menetapkan pemenang, komunitas foto di Singapura melakukan berbagai pengamatan. Akhirnya mereka sepakat bahwa foto jepretan Wei tersebut ternyata hasil editan / olah digital. Wei dituduh menambahkan objek pesawat di tengah-tengah frame tangga tersebut. Peristiwa kedua meledak pada April 2016, Menghantam Steve McCurry seorang jurnalis foto National Geographic yang sangat terkenal asal Amerika. Bulan April 2016 Paolo Viglione seorang fotografer asal Italia menulis di blognya tentang "keanehan" setelah melihat pameran foto Steve McCurry di Venaria Reale, Turin, Italia.

Semua fotografer menggunakan perangkat lunak komputer pasca pengambilan foto termasuk jurnalis foto. Namun editing harus tetap mempertahankan integritas konten foto dan konteks. Tidak mengubah atau menambah gambar yang bisa menyesatkan penikmat foto. Ketentuan ini adalah salah satu batasan paling sederhana terhadap apa yang boleh dan tidak dalam lomba fotografi dan dalam foto jurnalistik. Elemen-elemen inipun akan mempunyai konotasi yang berbeda dari setiap yang melihat karena simbol yang dikodekan punya banyak intepretasi. Hal yang menjadi keharusan lainnya bagaimana menegaskan untuk "mengusung kejujuran" dalam setiap karya yang diciptakan. Sisi popularitas yang disandang jurnalis foto tenar terkadang membuat mereka lupa bahwa mereka telah menjadi panutan jutaan fotografer muda. Hingga kesalahan fatal yang mereka sengaja dianggap bukanlah sebuah cela ataupun hal yang tabu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *digital imaging* yang tidak sesuai pada kaidah foto jurnalistik seharusnya dihindari. Karena dalam karya foto terkandung sebuah cerita dan nilai kejujuran yang harus dijaga oleh setiap fotografer. Penggunaan *digital imaging* dalam foto jurnalistik diperbolehkan dengansalah satu persyaratannya adalah foto hanya boleh di *edit* sebatas edit minor. Edit minor biasanya sebatas *croping, burning, dodging* dan lainnya dalam batas wajar yang tidak sampai menambah atau mengurangi elemen di dalam foto.

Kata Kunci : Skandal, penyalahgunaan, digital imaging, fotografi.

SKANDAL PENYALAHGUNAAN *DIGITAL IMAGING* DALAM TRADISI KEJUJURAN FOTOGRAFI JURNALISTIK.

Oleh : I Made Bayu Pramana
NIM : 201521032
e_mail : bee_pram@yahoo.com

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sedemikan pesatnya belakangan ini memberikan dampak baik positif maupun negatif dalam beragam bidang keilmuan, termasuk fotografi. Karya foto yang sebelumnya dianggap paling mewakili realitas, belakangan mulai tercoreng tingkat kejujurannya karena beberapa kontroversi yang sangat fatal. Menilik pendapat Barrett dalam Soedjono (2006:38) bahwa semua upaya interpretasi merupakan kegiatan "membaca" karya fotografi yang diasosiasikan sebagai teks. Suatu teks yang memiliki prinsip mendasar bahwa karya fotografi memilki makna yang lebih dari sekedar yang ternampakkan.

Pada penghujung tahun 2015 dan awal 2016, dunia fotografi dikejutkan oleh dua peristiwa besar yang mengguncang tatanan nilai kejujuran dalam berkarya fotografi. Peristiwa pertama dipicu oleh penetapan pemenang lomba fotografi, seorang fotografer asal Singapura yang bernama Chay Yu Wei ditetapkan menjadi pemenang sebuah lomba Fotografi yang diadakan Nikon Singapura di akhir tahun 2015.

Foto buatan Wei dikatakan memiliki komposisi yang sangat sempurna, yaitu sebuah pesawat dengan frame kolong tangga di bagian bawahnya. Saat kompetisi berakhir dan menetapkan pemenang, peserta lain dan komunitas foto di Singapura melakukan berbagai pengamatan.. Akhirnya mereka sepakat bahwa foto jepretan Wei tersebut ternyata hasil editan / olah digital. Wei dituduh menambahkan objek pesawat di tengah-tengah frame tangga tersebut.

Setelah ditelisik lebih jauh, memang terlihat sebuah kotak berwarna putih di seputar pesawat, menandakan bahwa foto tersebut hanya merupakan tempelan dari aslinya. Dengan sebuah pengaturan Level yang sederhana di aplikasi Photoshop,

kotak putih itu pun semakin terlihat jelas. Akhirnya komunitas foto di Singapura pun bereaksi keras atas keputusan Nikon tersebut.

Gbr.1 Karya Foto Chay Yu Wei yang menjadi kontroversi.
(Foto kiri : Foto yang diunggah pada instagram dan menang pada lomba Foto Nikon Singapore. Foto Kanan : Foto hasil rekonstruksi / analisa netters menampilkan penambahan gambar pesawat pada foto asli dan kesalahan cacat visual yang nampak).
Sumber Foto : http://hypebeast.com/2016/2/nikon-photo-contest-controversy

Tak lama setelah protes berbentuk guyonan komunitas tersebut beredar luas, Nikon Singapura pun langsung mengeluarkan pernyataannya. Perusahaan kamera asal Jepang tersebut mengungkapkan bahwa mereka butuh waktu untuk menyelidiki tuduhan tersebut. Sang Fotografer Chay Yu Wei pun angkat bicara atas kejadian ini. Menjawab pertanyaan pengguna lain di akun Facebook Nikon, Wei menyatakan bahwa ia sangat beruntung bisa mendapatkan momen foto pesawat tersebut. Hal tersebut seperti ingin membuktikan diri dan mengungkapkan bahwa foto tersebut asli dari hasil jepretan murni kamera tanpa olah digital. Namun, hal tersebut tidak menghentikan guyonan dari komunitas foto Singapura, bahkan protes tersebut semakin meluas. Tidak lama setelah kejadian itu memanas, Wei akhirnya mengakui bahwa foto tersebut benar-benar merupakan hasil editan. Wei mengakui bahwa mengedit foto tersebut menggunakan aplikasi PicArts dan mengunggahnya ke akun Instagram miliknya. Wei awalnya mengaku hanya ingin bersenang-senang dan membuat lelucon saja saat melakukan aksi tersebut. Tetapi fatalnya, foto tersebut ternyata diikutsertakan dalam kompetisi fotografi Nikon.

Berdasarkan pengakuan tersebut, Pihak panitia Nikon Singapura membatalkan kemenangan Wei dan berjanji untuk lebih berhati-hati memilih pemenang di masa yang akan datang. Kasus ini pun akhirnya sudah dianggap selesai. Namun, guyonan super lucu dari komunitas foto tersebut tetap beredar luas dan dijamin tetap dapat mengocok perut orang yang melihatnya.

Peristiwa kedua meledak pada April 2016, Menghantam Steve McCurry seorang jurnalis foto National Geographic yang sangat terkenal asal Amerika. Pada Tahun 1984 Ia memotret di sebuah kamp pengungsi di dekat Peshawar, Pakistan dan membuat karya sangat fenomenal di dunia fotografi yang dikenal dengan foto *"Afghan Girl"*. Perjalanan panjang McCurry bersama National Geographic "In Search of the Afghan Girl" menelusuri Afganistan untuk menemukan gadis kecil yang difotonya itu mengajarkan banyak hal kepada banyak fotografer. Kegigihan dan keputus-asaan McCurry datang silih berganti dalam proses pencarian sang gadis kecil itu.

Gbr.2 Karya Foto Steve Mc Curry "Afgan Girl"
(Foto kiri : Foto Afgan Girl yang di potret oleh Mc Curry pada 1984, menjadi cover National Geographic, dan menjadi salah satu toto paling terkenal di dunia).
Sumber Foto : http://hypebeast.com/2016/2/nikon-photo-contest-controversy

Saat harapan McCurry memudar, seorang ahli forensik di FBI membantu dengan *Iridian technologies* memindai selaput pelangi di mata gadis cilik untuk dicocokan dengan mata wanita yang ditemukannya 17 tahun kemudian di sebuah desa dekat Tora Bora di timur Afganistan. Saat ditemukan"*Afghan Girl*" yang ternyata benama Sharbat Gula telah memiliki tiga anak. Bulan April 2016 lalu Paolo Viglione seorang foto grafer asal Italia menulis di blognya (Paolo Viglione sempat menghapus artikel asli itu karena kuatir dianggap menyerang McCurry, lalu 23 April 2016 dia memposting ulang artikel tersebut untuk meluruskan) tentang "keanehan" setelah melihat pameran foto Steve McCurry di Venaria Reale, Turin, Italia.

Cetakan foto Mc Curry di atas material selebar dua meter membuat mata Paolo Viglione menemukan jejak "kasar" yang ditinggalkan olah digital pada salah satu foto yang diambil McCurry di Kuba. Paolo Vigleone menemukan sedikit sisa cloning dari sebuah tiang rambu lalulintas di antara seorang pejalan kaki di depan lengkungan sebuah gedung. Sentuhan olah digital pada foto dengan semangat berlebihan untuk membuat foto yang sangat sempurna terkadang meninggalkan jejak keteledoran.

Gbr.3 Karya Foto Steve Mc Curry yang menjadi kontroversi.
Sisa cloning dari sebuah tiang rambu lalulintas di antara seorang pejalan kaki di depan lengkungan sebuah gedung yang Nampak kasar karena digital imaging tidak sempurna.
Sumber Foto : http://www.techinsider.io/steve-mccurry-photo-editing-scandal-2016-5

Lalu dua foto lain milik McCurry meninggalkan jejak kecurangan yang cukup fatal, pada foto anak-anak yang bermain bola di genangan air dengan adanya pengurangan subjek dari delapan (satu tidak utuh) menjadi enam anak. Kemudian menghilangkan satu lengan seorang anak (yang tidak utuh) di sisi kanan bidang gambar (karena demi "kesempurnaan" memang sebaiknya tangan itu dihilangkan.

Gbr.4 Karya Foto Steve Mc Curry yang menjadi kontroversi.
Foto anak-anak yang bermain bola di genangan air, dengan adanya pengurangan subjek dari delapan (satu tidak utuh) menjadi enam anak. Kemudian menghilangkan satu lengan seorang anak (yang tidak utuh) di sisi kanan bidang gambar
Sumber Foto : http://cdn.img.print.kompas.com/getattachment

Foto Mc Curry lainnya adalah seorang penarik becak mendorong becaknya di tengah hujan deras dengan genangan air yang hampir menutup seluruh permukaan jalan yang dilaluinya. Pada foto asli (sebagai pembanding) ada empat penumpang yang berada di atas becak (kanopi beca terbuka). Pada foto yang dipamerkan di Turin itu menjadi dua penumpang dengan menghilangkan becak lainnya, manusia dan beberapa elemen yang menjadi latar belakang di dalam foto tersebut.

Gbr.5 Karya Foto Steve Mc Curry yang menjadi kontroversi.
Pada foto asli atas (sebagai pembanding) ada empat penumpang yang berada di atas becak (kanopi becak terbuka). Pada foto yang dipamerkan di Turin itu menjadi dua penumpang dengan menghilangkan becak lainnya, manusia dan beberapa elemen yang menjadi latar belakang di dalam foto tersebut.
Sumber Foto : https://aphotographicmind.net

Foto tersebut malah membuat keanehan dalam benak penikmat foto, kenapa dua penumpang duduk di sisi pojok beca (yang bukan pada tempatnya dan ini tentu membuat penumpang tidak nyaman dan bisa hilang keseimbangan), lalu, mengapa penarik becak tidak mengayuh pedal dari atas sadel tetapi menarik dan mendorong seakan sarat beban. Kemudian beberapa foto foto asli (pembanding) segera dihapus dari situs McCurry. Artikel Paolo Viglione mendapat banyak komentar diblognya bahkan menyebar dan menjadi pembicaraan di jejaring lain.

Paolo Viglione seorang fotografer yang tak sehebat dan setenar Steve McCurry, akan tetapi Paolo telah mengingatkan kita kembali untuk apa sebenarnya keberadaan seorang jurnalis foto dan produk yang dihasilkannya. Bukankan sebuah foto yang dibuat dengan kejujuran jauh lebih "bernilai" ketimbang foto yang dibuat dengan membenarkan segala cara. Untuk itu diperlukan sebuah pembahasan dan analisis untuk mendalami proses kemunculak fotografi digital dan kejujuran yang melandasi prosesnya.

MATERI DAN METODE

Materi : Menganalisa batasan dan aturan olah digital dalam kejujuran proses berkarya fotografi.

Metode : Deskriptif Kualitatif, yaitu dilakukan penggambaran suatu keadaan yang berjalan pada saat proses penelitian. Dalam metode ini memiliki prinsip pokok mengolah dan menganalisis data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur, terstruktur dan memiliki makna tertentu.

PEMBAHASAN

1. Sekilas Sejarah Fotografi

Sejak dipublikasikannya fotografi sebagai temuan oleh Niepce Nicephore pada abad XIX dengan kamera obscuranya yang menghasilkan *heliograph*, berbagai kalangan ilmuwan kemudian seolah berlomba untuk menciptakan berbagai temuan susulan yang memperkaya khasanah teknis dan estetis fotografi.

Fotografi tercatat dimulai resmi pada abad ke-19 dan terpacu bersama kemajuan-kemajuan lain yang dilakukan manusia sejalan dengan kemajuan teknologi yang sedang gencar-gencarnya pada dekade tersebut. Tahun 1839 dicanangkan sebagai tahun awal fotografi. Saat itu, di Perancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Saat itu, rekaman dua dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa dibuat permanen. Penemu fotografi dengan pelat logam, Louis Jacques Mande Daguerre, sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu. Tapi, Pemerintah Perancis, dengan dilandasi berbagai pemikiran politik, berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia secara cuma-cuma. Maka, saat itu manual asli Daguerre lalu menyebar ke seluruh dunia walau diterima dengan setengah hati akibat rumitnya kerja yang harus dilakukan.Meskipun tahun 1839 secara resmi dicanangkan sebagai tahun awal fotografi, sebenarnya foto-foto telah tercipta beberapa tahun sebelumnya.

Sebetulnya, temuan Daguerre bukanlah murni temuannya sendiri. Seorang peneliti Perancis lain, Joseph Nicephore Niepce, pada tahun 1826 sudah menghasilkan sebuah foto yang kemudian dikenal sebagai foto pertama dalam sejarah manusia. Foto yang berjudul *View from Window at Gras* itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS. Niepce membuat foto dengan melapisi pelat logam dengan sebuah senyawa buatannya. Pelat logam itu lalu disinari dalam kamera obscura sampai beberapa jam sampai tercipta imaji. Metode Niepce ini sulit diterima orang karena lama penyinaran dengan kamera obscura bisa sampai tiga hari. Pada tahun 1827, Daguerre mendekati Niepce untuk menyempurnakan temuan itu. Dua tahun kemudian, Daguerre dan Niepce resmi bekerja sama mengembangkan temuan yang lalu disebut heliografi. Dalam bahasa Yunani, helios adalah matahari dan graphos adalah menulis. Karena Niepce meninggal pada tahun 1833, Daguerre kemudian bekerja sendiri sampai enam tahun kemudian hasil kerjanya itu diumumkan ke seluruh dunia.

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Tidak semata heliografi lagi karena cahaya apa pun kemudian bisa dipakai, tidak semata cahaya matahari. Penemuan cahaya buatan dalam bentuk lampu kilat pun telah menjadi sebuah aliran tersendiri dalam fotografi. Cahaya buatan manusia dalam bentuk lampu sorot dan juga lampu kilat (blitz) kemudian juga menggiring fotografi ke beberapa ranah lain. Pada tahun 1940, Dr Harold Edgerton yang dibantu Gjon Mili menemukan lampu yang bisa menyala-mati berkali-kali dalam hitungan sepersekian detik. Lampu yang lalu disebut strobo ini berguna untuk mengamati gerakan yang cepat.

Kemajuan teknologi memang memacu fotografi secara sangat cepat. Kalau dulu kamera sebesar mobil hanya bisa menghasilkan gambar yang tidak terlalu tajam, kini kamera digital yang cuma sebesar korek api mampu membuat foto yang sangat tajam dalam ukuran besar. Temuan teknologi makin maju sejalan dengan masuknya fotografi ke dunia jurnalistik. Karena belum bisa membawa foto ke dalam proses cetak, surat kabar mula-mula menyalin foto ke dalam gambar tangan. Dan surat kabar pertama yang memuat gambar sebagai berita adalah The Daily Graphic pada 16 April 1877. Gambar berita pertama dalam surat kabar itu adalah sebuah peristiwa kebakaran. Kemudian, ditemukanlah proses cetak half tone pada tahun 1880 yang memungkinkan foto dibawa ke dalam surat kabar. Foto pertama di surat kabar adalah foto tambang pengeboran minyak Shantytown yang muncul di surat kabar New York Daily Graphic di Amerika Serikat tanggal 4 Maret 1880. Foto itu adalah karya Henry J Newton.

Dapat dicatat bahwa inilah merupakan tonggak awal bersinerginya dua media yaitu fotografi dengan desain komunikasi visual yang kemudian mempengaruhi berbagai aspek kemanusiaan. Namun kini semua teknik yang tercipta melalui proses riset panjang tersebut berada diambang kepunahan ditelan oleh keganasan sebuah virus yang bernama fotografi digital. Fotografi

analog yang dahulu selama puluhan tahun sempat bergantung pada penggunaan film sebagai media utama yang seolah-olah tidak akan pernah tergantikan keberadaanya, kini secara perlahan namun pasti mulai ditinggalkan oleh pasar.

Hal itu disebabkan oleh sebuah tawaran instan dan efisiensi yang ditawarkan oleh output fotografi digital. Sekarang orang tidak perlu lagi membeli roll film, mengantri di pencucian film serta pencetakan foto, pun juga tidak perlu merasa takut dengan kasus "terbakar" nya film karena kesalahan teknis. Tinggal tekan tombol *display* saja kini semua foto yang baru sedetik yang lalu terekam sudah dapat dinikmati, kalaupun tidak puas dengan eksposur atau hal bersifat teknis lainnya tinggal di ulang saja. Mencetak pun tidak lagi merupakan kewajiban yang mendasar karena tinggal di pindahkan ke komputer, file foto sudah dapat dinikmati secara maksimal dalam tampilan yang cukup besar. Kalaupun ingin mewujudkannya dalam bentuk cetakan, berbagai gambar yang telah terekam dapat dipilih terlebih dahulu dan diolah dalam piranti lunak komputer dengan berbagai teknik sebelumnya.

2. Transisi Fotografi Analog ke Digital

Sebuah pergantian paradigma tampaknya kini menyelimuti dunia fotografi digital. Pengolahan foto yang dulunya mutlak harus dilakukan di kamar gelap atau *dark room* kini berubah menjadi pengolahan yang bersifat pada penggunaan komputer di kamar terang alias *lightroom.* Di era kamera digital ini, masyarakat memandang fotografi sebagai sesuatu yang mudah, murah dan merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, inilah era *digital photography* (Prayanto, 2007, 111).

Tidak bisa dipungkiri oleh siapapun, fotografi digital kini seperti sebuah lifestyle masyarakat moderen yang hidup di tengah era yang serba instan. Hal ini salah satunya dapat dilihat dari penggabungan teknologi kamera digital pada telepon seluler yang mendukung legitimasinya sebagai

sebuah kebutuhan utama. Ketika melakukan rutinitasnya otomatis manusia sekarang membawa serta ponselnya yang berpengaruh juga pada dampak penggunaan fotografi digital, dimana kamera yang tergabung disana turut terbawa serta. Seiring berkembangnya aplikasi social media, kebutuhan berbagi peristiwa dengan karya fotografi yang di unggah ke laman social media semacam facebook atau instagram, melegitimasi kekuatan fotografi sebagai kebutuhan tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Secara otomatis fotografi digital pun menduduki posisi teratas dalam jajaran pelengkap kebutuhan hidup. Walaupun penggunaan fotografi dalam tatanan tersebut hanya lebih banyak bersifat dokumentatif semata.

Jika sebelumnya masyarakat hanya menghasilkan dan memaknai foto dari segi dokumentasi serta teknis semata, sehingga foto yang tersaji kelihatan kurang memiliki *soul* dan daya sihir magnetik yang dapat menarik penikmat untuk berkomunikasi secara mendalam dengan sebuah karya fotografi. Untuk itu perlu dilakukan sebuah perubahan paradigma dari kebiasaan dokumentatif semata, mengarah kepada karya foto yang komunikatif, dimana di dalam sebuah karya fotografi dapat ditampilkan berbagai kemungkinan tafsir dan penyampaian pesan tertentu dari pemotret kepada penikmat, karena disanalah terletak esensi paling penting dari penyajian karya fotografi. Disini pula harus dikembangkan cara pandang fotografis yang sebelumnya hanya melihat karya fotografi hanya secara teknis saja, namun mengesampingkan hal-hal yang bersifat filosofis terkandung dalam setiap karya fotografi.

3. Standar Etika dalam *Digital Imaging*

Semua fotografer menggunakan perangkat lunak komputer pasca pengambilan foto termasuk jurnalis foto, setidaknya untuk membuat teks pada foto

atau me-*resize*nya. Foto dalam konteks advertising, sah-sah saja menggunakan olah digital sampai tak terbatas untuk membuat orang terkagum-kagum.

Lalu bagaimana bila olah digital yang melebihi ketentuan ini masuk dalam ruang jurnalistik? Sebatas apa olah digital diperbolehkan? Dalam ranah jurnalistik manipulasi foto adalah hal yang tabu dan biasa berakhir dengan sanksi berat bila ketahuan. Sebagai batasan, National Press Photo graphers Association di Amerika Serikat melandasi bahwa editing harus tetap mempertahankan integritas konten foto dan konteks. Tidak mengubah atau menambah gambar yang bsa menyesatkan yang melihat foto tersebut.

Indonesia yang telah memiliki organisasi spesifik di bidang ini sebaiknya memiliki regulasi tentang batasan yang boleh dan tidak dalam olah digital demi "kemajuan yang beretika" dalam dunia foto jurnalistik nasional. Langkah yang patut mendapatkan apresiasi di tanah air adalah ketentuan dalam lomba foto (tidak hanya sebatas lomba foto jurnalistik) dimana salah satu persyaratannya adalah foto hanya boleh di *edit* sebatas edit minor. Edit minor biasanya sebatas croping, burning, dodging dan lainnya dalam batas wajar yang tidak sampai menambah atau mengurangi elemen di dalam foto.

Ketentuan ini adalah salah satu batasan paling sederhana terhadap apa yang boleh dan tidak dalam lomba fotografi dan ini juga berlaku dalam foto jurnalistik-pun masih banyak hal lain yang perlu untuk ditetapkan. Hal yang dilakukan McCurry ini mengingatkan kita pada beberapa kasus sebelumnya seperti manipulasi foto yang dilakukan fotografer Los Angeles Times (LA Times) Brian Walsky. Pada Tahun Maret 2003 Walsky menggabungkan (kolase) dua foto yang menggambarkan warga Irak dan tentara Inggris didekat Basra,Irak. Saat kecurigaan terbukti, redaktur foto LA Times Colin Crawford memecat Walsky. Adnan Hajj, seorang jurnalis foto lepas asal Libanon yang bekerja untuk kantor berita Reuters. Pada Agustus 2006 Adnan Hajj menggunakan photoshop untuk mengkloning dan menggelapkan asap dengan maksud mendramatisir gedung yang

hancur terbakar oleh serangan udara Israel di pinggiran kota Beirut. Hal ini membuat Reuters menghentikan kerjasama dengan Adnan Hajj, menghapus seluruh file fotonya dalam bank data dan editor foto Reuters dipecat.

McCurry di dalam film dokumenter National Geographic *"In Search of the Afghan Girl"* mengajarkan dan menginspirasi kaum muda tentang semangat kebenaran seperti yang didengungkan Wilson Hicks, seorang foto wartawan Amerika yang berkontribusi besar terhadap kemajuan foto jurnalistik. Dalam bukunya Words and Pictures (Literature of Photography), Hick menjelaskan satu dari tujuh elemen yang dipaparkan nya, informasi yang disebar dalam foto jurnalistik adalah sebagaimana adanya, disajikan sejujur-jujurnya. Foto adalah imaji yang terkonsep dimana pemotret menciptakan imaji melalui "proses" dan "menyimpan simbol" yang dibentuk dari elemen-elemen di dalam foto tersebut.

Elemen-elemen inipun akan mempunyai konotasi yang berbeda dari setiap yang melihat karena simbol yang dikodekan punya banyak intepretasi. Seharusnya hal yang kita anut saat membuat foto adalah bagaimana tanda dan symbol itu ada terkonsep sebelum rana terbuka, bukan menambah atau meniadakan setelahnya. Dan hal yang menjadi keharusan lainnya bagaimana kita menegaskan untuk "mengusung kejujuran" dalam setiap karya yang kita ciptakan. Sisi popularitas yang disandang jurnalis foto tenar terkadang membuat mereka lupa bahwa mereka telah menjadi panutan jutaan fotografer muda. Hingga kesalahan fatal yang mereka sengaja dianggap bukanlah sebuah cela ataupun hal yang tabu. Tanpa sadar jutaan orang akan menganggap hal seperti ini adalah hal yang benar dan boleh ditiru.

Namun ada juga ada anggapan dari beberapa jurnalis foto senior tanah air bahwa manipulasi foto diperkenankan selama kejadiannya memang ada dan manipulasi tidak mengubah fakta apa pun dan dengan catatan selama "kecurangan" itu tidak "terbongkar". Dengan kata lain kalimat "silahkan bohong

asal jangan ketahuan…" di atas sebaiknya kita rubah dengan mengkampanyekan "selalu jujur dalam ranah foto jurnalistik".

Jika dalam jurnalistik untaian kata tak lagi dapat kita percaya, haruskah pemikiran pembaca kita bentuk dengan kecurigaan bahwa imaji yang sedang dilihat adalah "rekayasa"? Andai kata-kata yang dirangkai menjadi sebuah berita adalah tidak benar maka kita harus merenungkan hal ini ; mungkin sebelah sayap malaikat pembawa berita kebenaran telah hilang. Dan bila elemen-elemen di dalam foto kita anggap adalah kata-kata yang boleh kita atur sesuka hati berarti pesan visual dunia jurnalistik bergeser keberadaannya.

PENUTUP

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *digital imaging* yang tidak sesuai pada kaidah foto jurnalistik seharusnya dihindari. Karena dalam karya foto terkandung sebuah cerita dan nilai kejujuran yang harus dijaga oleh setiap fotografer. Penggunaan *digital imaging* dalam foto jurnalistik diperbolehkan dengansalah satu persyaratannya adalah foto hanya boleh di *edit* sebatas edit minor. Edit minor biasanya sebatas *croping*, *burning*, *dodging* dan lainnya dalam batas wajar yang tidak sampai menambah atau mengurangi elemen di dalam foto.

Sumber Pustaka :

1. Ajidarma, Seno Gumira. (2002), *Kisah Mata (Fotografi Diantara Dua Subyek : Perbincangan tentang Ada).* Yogyakarta : Galang Press.
2. Bagus, Lorens. (2002), *Kamus Filsafat.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
3. Freeman, John. (2005), *Photography : The New Complete Guide to Taking Photographs.* Singapore : Page One Publishing Private Limited.
4. Nugroho, R. Amien. (2006), *Kamus Fotografi.* Yogyakarta : Penerbit Andi.
5. Soedjono, Soeprapto. (2006), *Pot-Pouri Fotografi.* Jakarta : Penerbit Universitas Trisakti.
6. Zahar, Iwan. (2003), *Catatan Fotografer: Kiat Jitu Menembus New York.* Jakarta : Penerbit Kreativ Media.

ILUSTRASI PADA BALIHO PESTA KESENIAN BALI KE-38 TAHUN 2016

Putu Agastyadi | 201521033
Agastya2312@gmail.com
Program Studi Seni
Program Pascasarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar
2016

ABSTRAK

Ilustrasi adalah unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan kompleks.Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik yaitu, dengan teknik gambar tangan (*hand drawing*) dan teknik fotografi. Ilustrasi pada baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 menggunakan ilustrasi *Wayang Wong* sebagai daya tarik utama pada baliho. Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan yang cerdas dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Ilustrasi pada desain baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 menggunakan teknik ilustrasi fotografi yang disempurnakan melalui pengolahan gambar dengan bantuan komputer dan *software.* Desain baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 menggunakan ilustrasi *Wayang Wong* sebagai daya tarik utama. Penekanan identitas Bali sangat terlihat pada ilustrasi-ilustrasi yang digunakan seperti tarian *Wayang Wong*, ornamen *Patra Ulanda* dan ilustrasi Pura Ulun Danu Beratan. Hasil dan pembahasan ilustrasi pada baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 belum mengorganisasikan prinsip-prinsip desain dengan tepat. Menurut prinsip keseimbangan, pada ilustrasi baliho menggunakan pendekatan asimetris karena tata letak ilustrasi terlihat tidak seimbang. Prinsip keserasian, ilustrasi terlihat kurang serasi karena penggunaan warna yang kontras antara ilustrasi yang satu dengan yang lainnya. Prinsip proporsi, proporsi ilustrasi ornamen patra ulanda terlihat kurang memenuhi prinsip proporsi jika dibandingkan dengan ilustrasi Pura Ulun Danu Beratan karena patra biasanya digunakan untuk hiasan pada bangunan dan ukurannya relatif lebih kecil dibandingkan ukuran bangunan itu sendiri. Prinsip irama, terdapat penekanan pada ilustrasi Wayang Wong sebagai daya tarik utama ilustrasi pada baliho, namun penekanan pada ilustrasi Wayang Wong kurang terlihat karena ilustrasi ornamen patra ulanda juga menggunakan penekanan yaitu, shadow pada ilustrasi. Prinsip skala, diketahui bahwa skala pada ilustrasi penari Wayang Wong adalah 1 : 3.

Kata kunci : baliho, Pesta Kesenian Bali ke-38, prinsip-prinsip desain.

ILUSTRASI PADA BALIHO PESTA KESENIAN BALI KE-38 TAHUN 2016

Putu Agastyadi | 201521033
Agastya2312@gmail.com
Program Studi Seni
Program Pascasarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar
2016

Pendahuluan

Pesta Kesenian Bali (PKB) merupakan media dan sarana untuk menggali dan melestarikan seni budaya serta meningkatkan kesejahteraan. Penggalian dan pelestarian seni budaya meliputi filosofi, nilai-nilai luhur dan universal, konsep-konsep dasar, warisan budaya baik benda atau bukan benda yang bernilai sejarah tinggi, ilmu pengetahuan dan seni sebagai representasi peradaban serta pengembangan kesenian melalui kreasi, inovasi, adaptasi budaya dengan harapan agar tetap hidup dan ajeg berkelanjutan dalam konteks perubahan waktu dan jaman serta dalam lingkungan yang selalu berubah.

Penyelenggaraan Pesta Kesenian Bali dari tahun ketahun telah memberikan nuansa tersendiri bagi keajegan seni budaya Bali dengan menampilkan tema yang selalu berbeda-beda. Selama rentang 5 tahun kedepan, tema Pesta Kesenian Bali telah ditetapkan yakni Panca Mahabhutha, yang setiap tahunnya secara bergilir dijabarkan bagian-bagian dari 5 unsur pembentuk alam semesta ini seperti *Pertiwi, Apah, Bayu, Teja dan Akasa*. *Pertiwi* atau tanah, menjadi konsep Pesta Kesenian Bali ke-38 tahun 2016. Konsep pertiwi atau tanah ini selanjutnya menjadi tema Pesta Kesenian Bali ke-38 yaitu *Karang Awak*, yang memiliki arti mencintai tanah kelahiran, representasi dari rasa cinta pada tanah air.

Menurut Prof. Dibia dalam Nusa Bali.com, '*Karang Awak*' memiliki arti bagaimana membangkitkan kesadaran masyarakat Bali akan pentingnya *pertiwi*, tanah atau ibu pertiwi itu sendiri. "Kesadaran masyarakat Bali akan pentingnya

memelihara ibu pertiwi sebagai wahana dalam memuliakan alam semesta harus terus digaungkan."

Penyelenggaraan Pesta Kesenian Bali setiap tahunnya menggunakan media komunikasi visual seperti baliho sebagai sarana sosialisasi. Baliho merupakan media informasi atau publikasi tentang suatu kegiatan, aktivitas atau *event* yang berkembang seiring teknologi digital. Pada baliho terdapat unsur ilustrasi yang digunakan sebagai daya tarik pembaca.

Menurut Kusrianto (2007 : 140) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga mengiasi ruang kosong. Menurut Pujiriyanto (2005 : 41) ilustrasi adalah unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan kompleks. Ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian, merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan, memberikan eksplanasi atas pernyataan, menonjolkan keistimewaan daripada produk, memenangkan persaingan, menciptakan suasana khas dan dramatisasi.Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik yaitu, dengan teknik gambar tangan (*hand drawing*) dan teknik fotografi.

Ilustrasi pada baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 menggunakan ilustrasi *Wayang Wong* sebagai daya tarik utama pada baliho. Ilustrasi Pura Ulun Danu Bratan, logo dinas kebudayaan, logo Pesta Kesenian Bali, logo seluruh Kabupaten daerah Bali dan ilustrasi ornamen *Patra Ulanda* sebagai ilustrasi pendukung. *Wayang Wong* pada dasarnya adalah seni pertunjukan topeng tradisional yang mengambil *Epos Ramayana* yang dimainkan oleh tokoh manusia (*wong*) dengan kostum yang telah disesuaikan dan memakai topeng sesuai dengan tokoh karakter masing-masing. *Wayang Wong* pada umumnya berfungsi sebagai tarian sakral (*Wali*) namun pada dewasa ini telah menjadi tarian *Bebali* atau *Balih Balihan*. Pada baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 tahun 2016 ini, menggunakan teknik ilustrasi fotografi dan melalui proses pengolahan gambar atau *editing* dengan bantuan komputer dan *software*.

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan yang cerdas dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat. Menurut Artini dalam Pujiriyanto (2005:93) terdapat 5 prinsip desain yaitu, keseimbangan, keserasian atau harmoni, proporsi, skala dan irama atau ritme. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin meneliti ilustrasi pada desain baliho Pesta Kesenian Bali ke-38. Hal ini menjadi pertimbangan peneliti karena ilustrasi pada desain baliho hendaknya dapat merepresentasikan tema "*Karang Awak*" Pesta Kesenian Bali ke-38 tahun 2016.

Materi dan Metode

Materi

Pada penelitian ini yang akan diteliti adalah ilustrasi pada baliho Pesta Kesenian Bali ke-38. Pembahasan dibatasi hanya pada ruang lingkup ilustrasi baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 dalam prinsip-prinsip desain.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Menurut Sugiyono (2010) Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang dianalisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Pendekatan kualitatif, bersifat fleksibel lebih lanjut mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir oleh karena itu urutan-urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan dilapangan (Sarwono & Lubis, 2007: 95). Metode ini bertujuan untuk membuat deskripsi/gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Hasil dan Pembahasan

Gambar. Baliho Pesta Kesenian Bali XXXVIII
Sumber : Dinas Kebudayaan Provinsi Bali

Ilustrasi pada desain baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 menggunakan teknik ilustrasi fotografi yang disempurnakan melalui pengolahan gambar dengan bantuan komputer dan *software*. Desain baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 menggunakan ilustrasi *Wayang Wong* sebagai daya tarik utama. Penekanan identitas Bali sangat

terlihat pada ilustrasi-ilustrasi yang digunakan seperti ornamen *Patra Ulanda* dan penggunaan ilustrasi Pura Ulun Danu Beratan. Oleh sebab itu peneliti menggunakan prinsip-prinsip desain untuk meneliti ilustrasi pada baliho Pesta Kesenian Bali ke-38. Menurut Artini dalam Pujiriyanto (2005:93) terdapat 5 prinsip desain yaitu, keseimbangan, keserasian atau harmoni, proporsi, irama atau ritme dan skala.

1. Keseimbangan *(Balance)*

Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optic. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara kiri dan kanan namun terasa seimbang (Supriyono,2010 : 87). Menurut Pujiriyanto terdapat satu lagi pendekatan yaitu, keseimbangan horizontal. Keseimbangan horizontal adalah keseimbangan yang diperoleh dengan menjaga keseimbangan antara bagian bawah dan bagian atas (Pujiriyanto, 2005 : 93). Menurut hasil pengamatan pada baliho Pesta Kesenian Bali ke-38, ilustrasi pada baliho menggunakan pendekatan keseimbangan asimetris. Hal tersebut dapat dilihat pada tata letak ilustrasi yang terlihat lebih berat pada bagian kiri. Logo Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, logo Pesta Kesenian Bali serta ilustrasi Pura Ulun Danu Beratan yang diletakan pada bagian kiri menyebabkan desain terlihat tidak seimbang. Namun desain baliho seakan terasa seimbang karena adanya ilustrasi ornamen *Patra Ulanda* dan garis lengkung berbentuk menyerupai huruf ‘S’ yang membuat sisi bagian kanan terlihat lebih luas untuk ilustrasi ornamen patra ulanda. Ilustrasi *Wayang Wong* ditempatkan pada bagian tengah (*center*) dan terdapat enam orang penari yang terlihat seimbang kiri dan kanan. Dan penempatan ilustrasi logo seluruh kabupaten daerah Bali, diletakan sejajar pada bagian bawah menambah kesan simetris pada desain.

2. Keserasian *(Harmony)*

Prinsip desain diartikan sebagai keteraturan di antara bagian-bagian sebuah karya. Keserasian adalah suatu usaha untuk menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam satu komposisi yang utuh agar nikmat dipandang. Serasi atau harmoni bisa dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun berbeda ukuran ataupun dengan tekstur yang bersifat sama. Keserasian bisa dicapai dengan berbagai variasi agar tidak membosankan (Pujiriyanto, 2005 : 94). Keserasian pada ilustrasi baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 dapat dilihat pada ilustrasi yang digunakan yaitu ilustrasi yang beridentitas Bali. Ilustrasi dengan identitas Bali yaitu, kostum tarian *Wayang Wong*, Pura Ulun Danu Beratan dan ornamen patra ulanda. Gerakan penari *Wayang Wong* terlihat tidak serasi karena gerakan ilustrasi penari *Wayang Wong* tidak memiliki kesamaan arah. Warna pada ilustrasi yang digunakan tidak serasi karena menggunakan warna kontras, hal tersebut dapat dilihat pada warna ilustrasi ornament patra ulanda dan ilustrasi *brush* yang berwarna biru dan ungu (warna dingin) sedangkan ilustrasi *Wayang Wong* dominan berwarna merah dan kuning (warna panas) dan warna pada *background* berwarna coklat yang menyebabkan desain terlihat tidak serasi.

3. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara satu bagian objek dengan objek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan objek lain yang telah diketahui sebelumnya (Pujiriyanto, 2005 : 94). Dari pengamatan yang dilakukan pada ilustrasi baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 diketahui bahwa ukuran tinggi Pura Ulun Danu Beratan lebih tinggi dibandingkan ukuran tubuh manusia dan pada baliho ini ukuran ilustrasi Pura Ulun Danu Beratan terlihat tetap lebih tinggi dibandingkan ilustrasi penari *Wayang Wong*. Namun proporsi ilustrasi ornamen *Patra Ulanda* terlihat kurang memenuhi prinsip proporsi jika dibandingkan dengan ilustrasi Pura Ulun Danu Beratan karena patra biasanya digunakan untuk hiasan pada bangunan dan ukurannya relatif lebih kecil dibandingkan ukuran bangunan itu sendiri.

4. Irama *(Rhytm)*

Ritme (*Rhytm*) biasanya terkait dengan kesan gerak yang ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Di dalam pengulangannya desainer dapat memberikan akses atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dapat sederhana namun dapat juga sangat kompleks. Gradasi merupakan jenis irama yang sering digunakan dengan melakukan perubahan secara bertahap terhadap elemen, baik dari segi warna, ukuran atau nilai, yang diberikan bersamaan dengan pengulangan yang dilakuakan (Pujiriyanto, 2005 : 94). Hasil pengamatan terhadap visualisasi ilustrasi baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 ditemukan bahwa irama dapat dilihat dari ilustrasi *Wayang Wong* yang memiliki ukuran lebih dominan dibandingkan ilustrasi Pura Ulun Danu Beratan dan ilustrasi lainnya. Hal tersebut memberi kesan penekanan pada ilustrasi *Wayang Wong* sebagai daya tarik utama pada ilustrasi desain baliho. Ilustrasi *brush* yang melingkari penari *Wayang Wong* menggunakan gradasi warna biru dan ungu, memberikan kesan gerakan yang lembut. Namun irama menjadi kurang baik karena terdapat juga penekanan pada ilustrasi ornamen *Patra Ulanda* yang ditimbulkan oleh efek *shadow*.

5. Skala

Skala merupakan ukuran relatif dari suatu objek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan objek lainnya. Penggunaan skala dapat menciptakan keserasian dan kesatuan objek dalam desain. Skala biasanya dinyatakan dengan ukuran panjang dan lebar. Elemen-elemen yang digunakan memiliki hubungan dalam skala secara konsisten. Penerapan skala dengan peralatan computer lebih mudah dilakukan, yaitu dengan memberikan garis bantu (*grid*) (Pujiriyanto, 2005 : 94). Dari hasil pengamatan terhadap ilustrasi baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 diketahui bahwa skala pada ilustrasi penari *Wayang Wong* adalah 1 : 3 karena tinggi rata-rata pria di Indonesia adalah 160 cm dan pada ilustrasi *Wayang Wong* hanya terdapat setengah badan dari penari yang berarti memiliki tinggi 80 cm. Ilustrasi *Wayang Wong* pada

baliho mengalami pembesaran 3 kali lipat dari ukuran sebenarnya, jadi tinggi ilustrasi penari *Wayang Wong* pada baliho seharusnya 240 cm.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka dapat di simpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Ilustrasi pada baliho Pesta Kesenian Bali ke-38 belum mengorganisasikan prinsip-prinsip desain dengan tepat.
2. Menurut prinsip keseimbangan, pada ilustrasi baliho menggunakan pendekatan asimetris karena tata letak ilustrasi terlihat tidak seimbang. Prinsip keserasian, ilustrasi terlihat kurang serasi karena penggunaan warna yang kontras antara ilustrasi yang satu dengan yang lainnya. Prinsip proporsi, proporsi ilustrasi ornamen patra ulanda terlihat kurang memenuhi prinsip proporsi jika dibandingkan dengan ilustrasi Pura Ulun Danu Beratan karena patra biasanya digunakan untuk hiasan pada bangunan dan ukurannya relatif lebih kecil dibandingkan ukuran bangunan itu sendiri. Prinsip irama, terdapat penekanan pada ilustrasi *Wayang Wong* sebagai daya tarik utama ilustrasi pada baliho, namun penekanan pada ilustrasi *Wayang Wong* kurang terlihat karena ilustrasi ornamen *Patra Ulanda* juga menggunakan penekanan yaitu, efek *shadow* pada ilustrasi. Prinsip skala, diketahui bahwa skala pada ilustrasi penari *Wayang Wong* adalah 1 : 3.

Daftar Pustaka

Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta : Penerbit C.V ANDI OFFSET. 2007

Pujirianto. *Desain Grafis Komputer.* Yogyakarta : Penerbit C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI). 2005

Sarwono & Lubis. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI). 2007

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung : Alfabeta. 2010

Supriyono, Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi***.** Yogyakarta : Penerbit C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI). 2010

ABSTRAK

PENERAPAN AKSARA BALI DALAM DESAIN PADA MEDIA MODERN SEBAGAI SARANA BELAJAR MEMBACA AKSARA BALI KARYA GENTA SHIMAOKA

Oleh : I Kadek Jayendra Dwi Putra (2015021034)

Perkembangan zaman telah banyak merubah struktur, system dan kebudayaan masyarakat, kususnya masyarakat di Bali. Pola pikir masyarakat dulu dengan sekarang sangat berbeda, yang menandakan bergesernya nilai-nilai kebudayaan yang ada dimasyarakat. Seperti halnya pada tulisan aksara Bali yang mulai kurang dikenal oleh kaula muda di Bali. Kurang seriusnya pemerintah menerapkan pendidikan akan aksara Bali sejak dini, dilansir menjadi penyebab kurang dikenalnya aksara Bali oleh para kaula muda di Bali. Dijaman seperti ini, lontar-lontar yang menggunakan aksara Bali dalam penulisannya, sudah mulai mengalami penurunan minat dari kaula muda untuk membacanya. Tumbuhnya media-media baru seperti poster, website, dan lainya, yang menuliskan informasi atau pesan dalam bahasa latin, menumbuhkan kegemaran para kaula muda memperoleh informasi atau pesan dengan cara yang praktis melalui media tersebut. Fenomena ini yang menyebabkan lontar-lontar sebagai sarana informasi yang penulisannya menggunakan aksara Bali mulai ditinggalkan. Jadi secara tidak langsung, dengan ditinggalkannya lontar-lontar, maka aksara Bali mulai jarang dibaca dan dipelajari dalam lontar-lontar tersebut. Maka dari itu, tidak sedikit kaula muda yang tidak bisa atau tidak mengerti akan aksara Bali, yang notabenya adalah warisan para leluhur yang sangat berharga. perkembangan zaman memang tidak bisa dibendung, tidak bisa memaksakan para kaula muda untuk membuka lontar dan belajar membaca aksara Bali. Maka desainer yang peduli akan potensi local khususnya aksara Bali, harus bisa menciptakan desain yang menarik pada media-media modern agar mampu menarik minat para kaula muda untuk belajar membaca aksara Bali. Tujuannya dalam merancang desain-desain yang mengaplikasikan aksara Bali tersebut, karena ingin mengajarkan kepada kaula muda untuk belajar membaca aksara Bali, karena aksara Bali merupakan warisan para leluhur yang sangat berharga yang harus dijaga dan dilestarikan.

Genta adalah seorang desainer yang aktif dalam mensosialisasikan aksara Bali melalui karya ciptaannya. Karya ciptaanya mendekontruksi aksara Bali, baik dari bentuk dan media penempatannya. Hal ini dilakukan untuk membuat aksara Bali menjadi sesuatu yang menarik, dan menjadi daya tarik para kaula muda di Bali untuk belajar membaca aksara Bali. Kencendrungan yang terjadi, jika kaula muda yang sudah tertarik, maka akan ingin mencari tahu lebih dalam apa maksud dari tulisan aksara Bali pada setiap karya yang diciptakan oleh Genta, dan untuk mengetahui maksud dari tulisan aksara Bali tersebut, maka kaula muda akan berusaha untuk belajar membaca aksara Bali tersebut. Pentingnya para kaula muda untuk bisa membaca aksara Bali, agar kaula muda bisa menghargai dan melestarikan kebudayaan yang telah diwariskan oleh para leluhur, khususnya aksara Bali. Sehingga aksara Bali tetap terjaga keberadaaan dan terhindar dari kepunahan budaya.

Kata Kunci : Media, Desain, Membaca, Aksara Bali

PENERAPAN AKSARA BALI DALAM DESAIN PADA MEDIA MODERN SEBAGAI SARANA BELAJAR MEMBACA AKSARA BALI KARYA GENTA SHIMAOKA

Oleh : I Kadek Jayendra Dwi Putra (2015021034)

Pendahuluan

Aksara Bali atau yang dikenal dengan *hanacaraka*, merupakan salah satu aksara tradisional nusantara yang berkembang di Bali. Sebelum kedatangan Belanda, bahasa dan aksara Bali telah mengalami masa kejayaannya sebagai bahasa dan aksara resmi di kerajaan-kerajaan yang ada di Bali. Banyak karya tulis, terutama dalam bentuk lontar yang diciptakan. Lontar-lontar ini merupakan sumber pengetahuan pokok dari ilmu-ilmu pengobatan tradisional, menentukan saat yang baik untuk melakukan berbagai kegiatan, bahkan untuk sesuatu yang kecil seperti petunjuk peraturan menyambung ayam. Pada masa itu merupakan masa keemasaan dari aksara Bali, karena segala penyampaian bentuk komunikasi yang menggunakan aksara, semua menggunakan aksara Bali yang dituliskan pada lontar-lontar.

Perkembangan zaman telah banyak merubah struktur, system dan kebudayaan masyarakat, kususnya masyarakat di Bali. Pola pikir masyarakat dulu dengan sekarang sangat berbeda, yang menandakan bergesernya nilai-nilai kebudayaan yang ada dimasyarakat. Seperti halnya pada tulisan aksara Bali yang mulai kurang dikenal oleh kaula muda di Bali. Kurang seriusnya pemerintah menerapkan pendidikan akan aksara Bali sejak dini, dilansir menjadi penyebab kurang dikenalnya aksara Bali oleh para kaula muda di Bali.

Dijaman seperti ini, lontar-lontar yang menggunakan aksara Bali dalam penulisannya, sudah mulai mengalami penurunan minat dari kaula muda untuk membacanya. Tumbuhnya media-media baru seperti poster, website, dan lainya, yang menuliskan informasi atau pesan dalam bahasa latin, menumbuhkan kegemaran para kaula muda memperoleh informasi atau pesan dengan cara yang praktis melalui media tersebut. Fenomena ini yang menyebabkan lontar-lontar sebagai sarana informasi yang penulisannya menggunakan aksara Bali mulai ditinggalkan. Jadi secara tidak langsung, dengan ditinggalkannya lontar-lontar, maka aksara Bali mulai jarang dibaca dan dipelajari dalam lontar-lontar tersebut. Maka dari itu, tidak sedikit kaula muda yang tidak bisa atau tidak mengerti akan aksara Bali, yang notabenya adalah warisan para leluhur yang sangat berharga.

Genta adalah seorang desainer yang aktif dalam upaya mensosialisasikan aksara Bali. Ia berpandangan bahwa konten-konten yang mengandung unsur tradisi, bisa dikolaborasikan dengan desain-desain yang bergaya modern tanpa harus menghilangkan kesan tradisi seperti aksara Bali, bahkan desain modern yang mengaplikasikan aksara Bali, menambah nilai keunikan dari desain tersebut. Selain menambah nilai keunikan, aksara Bali yang diaplikasikan dalam desain modern, bisa menjadi sarana edukasi untuk menarik minat membaca aksara Bali dikalangan kaula muda di Bali. Menurut sang disainer, perkembangan zaman memang tidak bisa dibendung, tidak bisa memaksakan para kaula muda untuk membuka lontar dan belajar membaca aksara Bali. Maka sebagai desainer yang peduli akan potensi local khususnya aksara Bali, harus bisa menciptakan desain yang menarik pada media-

media modern agar mampu menarik minat para kaula muda untuk belajar membaca aksara Bali. Tujuannya dalam merancang desain-desain yang mengaplikasikan aksara Bali tersebut, karena ingin mengajarkan kepada kaula muda untuk belajar membaca aksara Bali, karena aksara Bali merupakan warisan para leluhur yang sangat berharga yang harus dijaga dan dilestarikan.

Hasil dari kegundahan Genta akan masa depan aksara Bali, yang mulai kurang diminati. Membuat Ia memiliki idea creative dalam merancang desain yang unik dan creative, dan sekaligus bisa mengajarkan kaula muda untuk belajar membaca aksara Bali. Cara dengan mengaplikasikan aksara Bali dalam suatu desain, kedalam media-media modern. Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada public dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar/foto. (pujirianto, 2005 : 15). Media modern mempunyai peran yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan periklanan, karena melalui media suatu bentuk pesan dapat disampaikan dan dapat ditangkap oleh panca indra konsumen. Media adalah suatu celah yang dapat menghubungkan pelaku dengan masa dan mendatangkan hal seperti dapat menghasilkan suatu kontak, bisa membawa suatu pesan, dapat melibatkan pihak target, dan mengakibatkan dialog. Pemilihan media yang tepat dan efektif sangat berguna untuk mencapai sasaran yang dituju. Peranan media tempat tulisan atau gambar akan dicetak sangat penting dalam desain, karena media modern seperti desain e-poster, t-shirt, cd interaktif dan stiker mampu menjangkau khalayak sasaran yang lebih luas. Disamping itu, media modern lebih bisa menampilkan desain yang menarik kepada para audiencenya, agar para

audiencenya lebih tertarik untuk melihat atau membaca informasi atau pesan yang terdapat didalamnya.

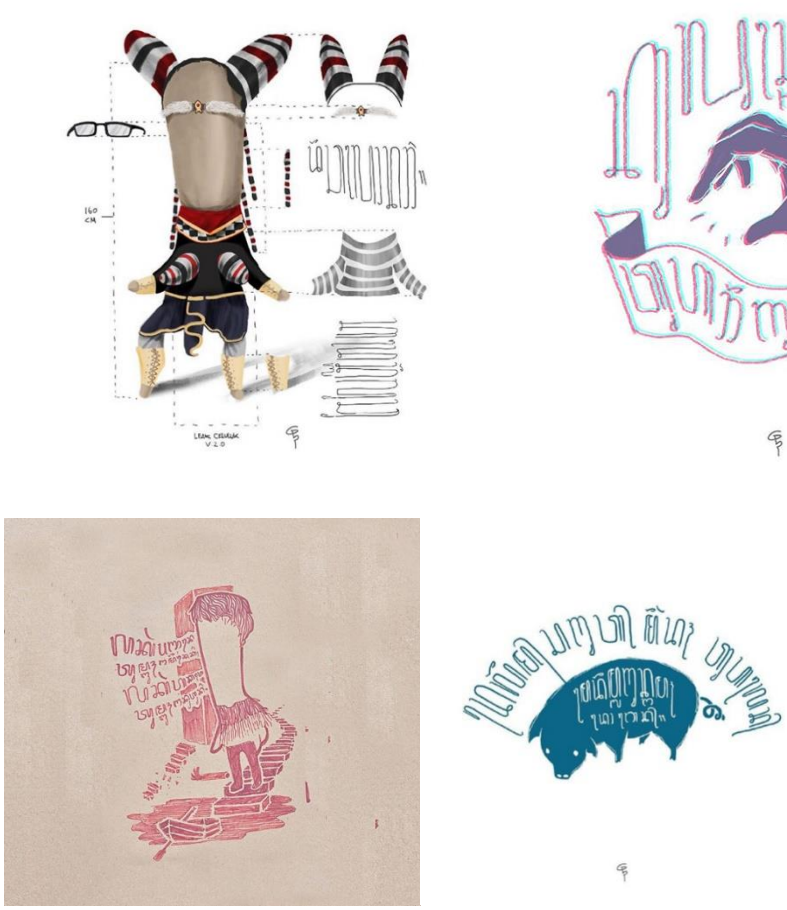
Materi

Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah aksara Bali.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Riset kualitatif mengandung pengertian adanya upaya penggalian, pemahaman dan pemaknaan terhadap apa yang terjadi pada berbagai individu atau kelompok, yang berasal dari persoalan sosial atau kemanusiaan," tulis Creswell (2009:4). Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kepustakaan dan dokumentasi.

Pembahasan



Gambar 1.3 karya genta

Kemajauan teknologi telah merubah kebudayan-kebudayaan yang bersifat klasik. Beberapa sudut pandangan masyarakat menganggap kubudayaan klasik memiliki kesan yang kuno. Seperti halnya pada aksara Bali yang dulu hanya dituliskan disebuah lontar, dan menjadi sumber ilmu dan informasi. Namun dijaman yang serba modern seperti dewasa ini, membuat lontar mulai kurang diminati, karena

munculnya media-media baru untuk memperoleh informasi yang lebih praktis. Oleh karena itu banyak kaula muda yang mulai jarang bisa membaca aksara Bali.

Banyaknya budaya barat dan arus modernisasi yang masuk ke Bali mulai merubah pola pikir masyarakat Bali, mengubah cara pandang masyarakat Bali akan aksara Bali, bahkan ada yang beranggapan aksara Bali itu sudah kuno atau ketinggalan jaman. Melalui desainyang mengaplikasikan aksara bali yang dirancang oleh genta ini, mampu menghilangkan perasangka atau pemikiran negative dimasyarakat akan aksara Bali. Bahwa aksara Bali mampu menjadi daya Tarik dalam sebuah rancangan yang tentunya menambah nilai keunikan, kreatif dan inovatif didalam sebuah desain. selain membuat suatu karya desain lebih terlihat menarik, aksara Bali bisa terlihat lebih modern yang bisa membuat kaula muda lebih tertarik untuk belajar membaca aksara bali.

Menurut sang desainer, perancangan desain tersebut menggunakan konsep *simple and education.* Konsep tersebut ingin menonjolkan aksara Bali karena disusunan dengan ilustrasi-ilustrasi modern yang simple. Ini bertujuan untuk memberi *sequence* antara ilustrasi yang terkesan modern dengan aksara Bali, oleh adanya *sequence* tersebut dan didukung oleh bentuk aksara Bali, maka secara langsung membuat aksara Bali menjadi *vocal point* pada setiap karya Genta.

Ditinjau dari bentuk disetiap karya buatan Genta, bentuk aksara Bali telah mengalami dekontruksi, baik dari bentuknya ataupun media penempatannya. Dekonstruksi merupakan pembongkaran, pelucutan, penghancuran, penolakan, dan istilah lain terkait upaya penyempurnaan arti semula.Dari berbagai perdebatan yang

muncul, cara yang dianggap tepat untuk memberikan arti terhadap istilah dekontsruksi adalah dengan cara mengembalikan ke akar kata semula. Prefiks “de” berarti ‘ke bawah, pengurangan, dan terlepas dari’. Dengan demikian, “dekonstruksi” dapat diartikan sebagai ‘pengurangan atau penurunan intensitas produksi itu sendiri’ (Kutha Ratna, 2005: 250-252). Dekonstruksimemang pembongkaran tetapi tujuan akhirnya adalah penyusunan kembali ke dalam tatanan dan tataran yang lebih significan sesuai dengan hakekat objek sehingga hasilnya dapat dimanfaatkan secara maksimal. Hasil dekonstruksi pada karya genta adalah bentuk aksara Bali, bentuk aksara Bali dari segi proporsinya mengalami perubahan ukuran. Ukuran aksara Bali pada karya genta dibuat lebih dinamis mengikuti pola ilustrasi pendukung, untuk memberikan kesan *unity* (kesatuan) pada setiap karya yang dirancang oleh Genta. Meski bentuk aksara Bali telah mengalami dekonstruksi, namun ciri khas dari aksara Bali tetap ditampilkan pada setiap karya rancangan Genta. Aksara Bali memiliki bentuk yang unik, dengan ciri khas garis lengkung yang indah. Menurut Supriyono dalam bukunya yang berjudul *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* (2010 : 58), menyatakan garis lengkung memberikan kesan lembut dan luwes. Jadi pada dasarnya bentuk asli dari aksara Bali didominasi dengan garis lengkung yang tetap ditampilkan disetiap karya rancangan Genta, garis lengkung tersebut telah menampilkan unsur keindahan yang lembut dan luwes.

Disamping bentuk proporsinya yang mengalami perubahan, media penempatan aksara Bali ikut mengalami perubahan. Aksara Bali tidak lagi hanya terdapat di lontar-lontar, melainkan di media-media modern seperti e-poster, t-shirt,

cd interaktif dan stiker. Dekontruksi media penempatan aksara Bali memang bisa menghilangkan karisma dari aksara Bali itu sendiri, namun terlepas dari sisi karisma, aksara Bali menjadi lebih mudah diakses dan menjangkau lebih banyak khalayak sasaran melalui media-media modern seperti yang disebutkan. Karena media modern tersebut selalu digunakan dan diakses setiap harinya oleh masyarakat umum khususnya kaula muda di Bali.

Bentuk dan media sebagai penempatan aksara Bali yang telah mengalami dekontruksi, telah menurunkan nilai karismatik pada aksara Bali. Namun jika ditinjau dari sisi edukasi, aksara Bali yang mengalami dekontrusksi menjadi sesuatu yang baru dan menjadi lebih menarik untuk dipelajari. Hal tersebut dikarenakan aksara Bali dalam pembuatannya terlepas dari pakem-pakem yang berlaku. Jadi aksra Bali lebih bisa dikreasikan dalam penyusunannya dan membuat tampilannya menjadi lebih menarik. Berbicara mengenai penampilan yang menarik tidak hanya sebatas pada bentuk yang menarik dan media penempatan yang menarik. *Layout* menjadi salah satu unsur estetik dalam suatu karya seni.

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk suatu susunan artistic. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. (*Anggraini dan Nathalia*. 2014 : 74). Prinsip dasar*layout* yang digunakan dalam penyusunan karya seni buatan Genta adalah prinsip penekanan *Emphasis*/Penekanan. Pusat perhatian/ *Vocal point/ Point of Interest*. Salah satu pembentuk emphasis adalah kontras. Kontras tersebut bertujuan untuk membangun *sequence*. Ada berbagai macam cara menciptakan kontras, bisa

lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan masih banyak lagi. (Rustan, 2009:78). Ditinjau dari empat semple karya desain yang menerapkan aksara Bali yang dibuat oleh Genta, jika dikaitkan dengan teori *layout,* maka aksara Bali yang disusun terlihat membentuk suatu susunan yang artistic.

Empat contoh karya genta tersebut telah menunjukan bahwa aksara Bali tersebut memiliki kesan yang tradisi tapi terlihat modern. Aksara Bali bisa dikolaborasikan dengan ilustrasi-ilustrasi yang bergaya postmodern yang tentunya memberikan kesan kreatif dan inovatif. Desain tersebut mampu dikatan lebih kreatif dan inovatif karena jika dibandingkan dengan zaman dulu, aksara Bali hanya diterapkan pada lontar-lontar saja dan diproduksi dalam jumlah yang sedikit. Dibandingkan dengan diera digital dewasa ini, aksara Bali tidak hanya terdapat di lontar-lontar saja melainkan bisa berada di media apa saja seperti e-poster, desain t-shirt, stiker, cd interaktif dan media-media lainnya yang tentunya mampu diproduksi dalam jumlah yang lebih banyak.

Perancangan desain yang menggunakan konsep *simple and education* tersebut. Mampu menonjolkan aksara Bali, karena disusunan dengan ilustrasi-ilustrasi modern yang simple. Ini bertujuan untuk memberi *sequence* antara ilustrasi yang terkesan modern dengan aksara Bali, oleh adanya *sequence* tersebut dan didukung oleh bentuk aksara Bali, maka secara langsung membuat aksara Bali menjadi *vocal point* pada setiap karya Genta. Hal ini sesuai seperti yang disebutkan pada teori *layout,* yang menyebutkan kontras mampu tercipta oleh melalui bentuk dan konsep yang berbeda.

Sesuai dengan analisis yang telah dipaparkan diatas, maka aksara Bali mampu menjadi *vocal point* pada setiap karya desain yang dibuat oleh Genta. *vocal point* merupakan element yang paling menonjol pada suatu desain yang mampu menjadi ujung tombak pada suatu karya desain, yang membuat para audience menjadi tertarik untuk melihat/mengamati karya desain. jadi karya desain yang dibuat oleh Genta telah mampu menjadikan aksara Bali menjadi *vocal point* pada karya tersebut. Kencendrungan yang terjadi, jika kaula muda yang sudah tertarik, maka akan ingin mencari tahu lebih dalam apa maksud dari tulisan aksara Bali tersebut, dan untuk mengetahui maksud dari tulisan aksara Bali tersebut, maka kaula muda akan berusaha untuk belajar membaca aksara Bali tersebut. Dengan demikian konsep *simple and education* yang digunakan dalam perancangan desain-desain yang mengaplikasikan aksara Bali pada media-media modern, bertujuan untuk lebih memberi edukasi terhadap kaula muda untuk lebih bisa belajar membaca aksara Bali, agar kaula muda bisa menghargai dan melestarikan kebudayaan yang telah diwariskan oleh para leluhur khususnya aksara Bali. Sehingga aksara Bali tetap terjaga keberadaaan dan terhindar dari kepunahan budaya.

3.1 Penutup

Pada dasarnya bentuk asli dari aksara Bali tersebut telah memiliki unsur keindahan yang lembut dan luwes, karena bentuk aksara Bali disusun oleh garis lengkung. Sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa garis lengkung memberikan kesan yang lembut dan luwes (Supriyono, 2010:58). Didukung dengan penerapan *layout* yang sesuai, hasil rancangan dari karya yang diciptakan oleh Genta

telah mampu menjadi aksara Bali menjadi *vocal point* pada setiap karya - karya yang diciptakan oleh Genta melalui proses komputerisasi.

Jadi proses komputerisasi lebih memungkinkan untuk para desainer dalam merancang desain yang mengkolaborasikan aksara Bali dengan ilustrasi-ilustrasi yang bergaya postmodern. Kolaborasi ini menimbulkan keunikan pada setiap desain rancangan Genta yang tentunya, hasil rancangnya memiliki kesan yang unik, kreatif, inovatif dan membuat aksara Bali menjadi focus utamanya/*vocal point*. karya desain yang dibuat oleh Genta telah mampu menjadikan aksara Bali menjadi *vocal point* pada karya tersebut. *vocal point* merupakan element yang paling menonjol pada suatu desain yang mampu menjadi ujung tombak pada suatu karya desain, yang membuat para audience menjadi tertarik untuk melihat/mengamati karya desain. Kencendrungan yang terjadi, jika kaula muda yang sudah tertarik, maka akan ingin mencari tahu lebih dalam apa maksud dari tulisan aksara Bali tersebut, dan untuk mengetahui maksud dari tulisan aksara Bali tersebut, maka kaula muda akan berusaha untuk belajar membaca aksara Bali tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Hasan. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Arikunto, Subarsimi. 1989. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Artini Kusmiati, Sri Pudjiastuti, Pamudji Suptandar.1999. *Teory Dasar Desain Komunikasi Visual.* Jakarta: Penerbit Djambatan.

Kusmiati, A.R.1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.

Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar – dasar Tata Rupa & Desain(Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi.*

Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.

Sumber lain :
https://aksarabali.wordpress.com

SEMINAR
PENERAPAN ORNAMEN BALI
PADA DESAIN WEBSITE DI PROVINSI BALI

Pande Made Wahyu Dwikusuma/NIM 201521035
Pande.27.wahyu@gmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

Abstrak

Dalam seminar ini Penulis mengangkat topik Penerapan Ornamen Bali Pada Desain Website di Provinsi Bali. Berbagai informasi saat ini tersedia dengan lengkap di internet, mulai dari berita terkini, pendidikan, hiburan dan penemuan-penemuan ahli. Media yang digunakan dalam internet juga tidak kalah ragamnya dari media sosial, website, blog dan media lainnya. Berbicara tentang website dan desain, khususnya Provinsi Bali belum terlihat website yang menggunakan ornamen Bali sebagai penghias yang menunjukan ciri khas dari Bali. Banyak website yang mencantumkan foto keindahan alam Bali dan adat istiadat orang Bali dalam website, namun keberagaman seni rupa khas Bali masih jarang terlihat, salah satunya adalah ornamen Bali. Ornamen adalah bentuk karya seni yang sengaja ditambahkan atau dibuat pada suatu produk benda agar produk atau benda tersebut menjadi lebih indah. Ornamen dapat berfungsi sebagai ragam hias murni, maksudnya bentuk-bentuk ragam hias yang dibuat hanya untuk menghias saja demi keindahan suatu bentuk (benda) atau bangunan, dimana ornamen tersebut ditempatkan. Jadi dari pemaparan tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu: 1) Bagaimana penerapan ornamen Bali pada desain website di provinsi Bali? 2) Apa manfaat dari penerapan ornamen Bali pada desain website terhadap perkembangan desain website yang menunjukkan identitas Bali? Berdasarkan hal tersebut, penulis menyusun beberapa tahap untuk memaparkan seminar ini yaitu dimulai dari penyusunan latar belakang, rumusan masalah, materi dan metode, serta hasil dan pembahasan yang telah dilakukan. Setelah melalui tahapan tersebut, maka dapat simpulkan: Penerapan ornament Bali pada desain website di provinsi Bali akan lebih indah diterapkan pada bagian *header*, *background* dan *footer* (bagian paling bawah pada halaman website). Manfaat dari penerapan ornamen Bali pada desain website di provinsi Bali dapat memperindah dan melengkapi desain website secara keseluruhan, tema pesan dan kesan yang ditimbulkan akan terlihat sepenuhnya Bali.

Kata Kunci : Seminar, Ornamen Bali, Desain Website Provinsi Bali,

SEMINAR
PENERAPAN ORNAMEN BALI
PADA DESAIN WEBSITE DI PROVINSI BALI

Pande Made Wahyu Dwikusuma/NIM 201521035
Pande.27.wahyu@gmail.com
Mahasiswa Pengkajian Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar

1. LATAR BELAKANG

Ornamen adalah komponen dari suatu produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Pemahaman lain tentang ornamen adalah bentuk karya seni yang sengaja ditambahkan atau dibuat pada suatu produk benda agar produk atau benda tersebut menjadi lebih indah. Ornamen dapat berfungsi sebagai ragam hias murni, maksudnya bentuk-bentuk ragam hias yang dibuat hanya untuk menghias saja demi keindahan suatu bentuk (benda) atau bangunan, dimana ornamen tersebut ditempatkan. Penerapan ornamen biasa terdapat pada peralatan rumah tangga, arsitektur, pakaian, dan alat transportasi. Selain itu ornamen juga dapat berfungsi sebagai ragam hias simbolis, yaitu selain mempunyai fungsi sebagai penghias suatu benda juga memiliki nilai simbolis tertentu di dalamnya, menurut norma-norma tertentu (adat, agama, sistem sosial lainnya). Bentuk, motif dan penempatannya sangat ditentukan oleh norma-norma tersebut terutama norma agama yang harus ditaati, untuk menghindari timbulnya kesalahan pemahaman terhadap makna yang terkandung di dalamnya. Oleh sebab itu pengerjaan suatu ornamen simbolis hendaknya menepati aturan-aturan yang ditentukan.

Berbagai informasi saat ini tersedia dengan lengkap di internet, mulai dari berita terkini, pendidikan, hiburan dan penemuan-penemuan ahli. Media yang digunakan dalam internet juga tidak kalah ragamnya dari media sosial, website, blog dan media lainnya. Berbicara tentang website dan desain, khususnya Provinsi Bali belum terlihat website yang menggunakan ornamen Bali sebagai penghias yang menunjukan ciri khas dari Bali. Banyak website yang mencantumkan foto keindahan

alam Bali dan adat istiadat orang Bali dalam website, namun keberagaman seni rupa khas Bali masih jarang terlihat, salah satunya adalah ornamen Bali.

Bali memiliki kemajemukan ragam hias. Ragam hias yang diciptakan banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Bali. Salah satu ragam hias seperti misalnya ornamen banyak diterapkan pada pada bangunan rumah, candi-candi, kain tenun, kain batik, alat-alat upacara, transportasi, dan cinderamata. Namun, ornamen Bali masih jarang terlihat menghiasi desain website. Website merupakan sebuah halaman yang dapat diakses oleh orang dari seluruh dunia yang ingin melihat Bali dan mengenal Bali. Beberapa website yang mewakili provinsi Bali seperti website resmi Institut Seni Indonesia Denpasar, Pemerintah Provinsi Bali, dan delapan kabupaten serta kota Denpasar juga tidak menggunakan ornamen Bali sebagai penghias desain website mereka. Sebagai lembaga pemerintahan atau bisa juga dikatakan sebagai tuan rumah dari Bali, website tersebut akan lebih indah bila dapat memanfaatkan ornamen Bali pada media komunikasi visual yang bisa diakses oleh seluruh kalangan baik dalam maupun luar negeri. Terlebih lagi sebagai Pulau Dewata yang namanya sudah terkenal diseluruh dunia, dapat bersama-sama menciptakan kreasi dan mengembangkan kreativitas lebih banyak lagi demi menjaga kelestarian adat istiadat dan budaya Bali. Dari uraian tersebut penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan yaitu: 1) Bagaimana penerapan ornamen Bali pada desain website di provinsi Bali? 2) Apa manfaat dari penerapan ornamen Bali pada desain website terhadap perkembangan desain website yang menunjukkan identitas Bali?

2. MATERI DAN METODE

Materi: Jenis-jenis Ornamen Bali, serta penerapannya pada desain website.

Metode: Metode Penelitian Kualitatif yaitu: Menurut Strauss dan Corbin yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).

Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman para peneliti dimana metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.Bogdan dan Taylor (1992:21-22) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perpektif partisipan. Pemahaman tersebut tidak ditentukan terlebih dahulu, tetapi didapat setelah melakukan analisis terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus penelitian. Berdasarkan analisis tersebut kemudian ditarik kesimpulan berupa pemahaman umum yang sifatnya abstrak tentang kenyataan-kenyataan (Hadjar, 1996 dalam Basrowi dan Sukidin, 2002: 2).

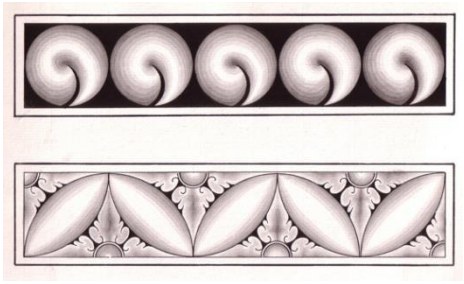
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melihat contoh-contoh desain website, akan dijabarkan jenis-jenis ornamen dan letak penerapannya yaitu:

1. Ornamen Keketusan

   Adalah sebuah hasil karya seni yang ide/konsep dasarnya diambil dari benda-benda alam, tumbuh-tumbuhan, dan juga binatang. Bentuk alam ini kemudian distilir/dideformasi/diubah dalam bentuk ornamen. Tujuan diciptakan keketusan adalah untuk mengisi bagian-bagian *pepalihan* (bagian-bagian yang berbentuk segi-empat panjang, seperti pundan berundak-undak), dari bangunan

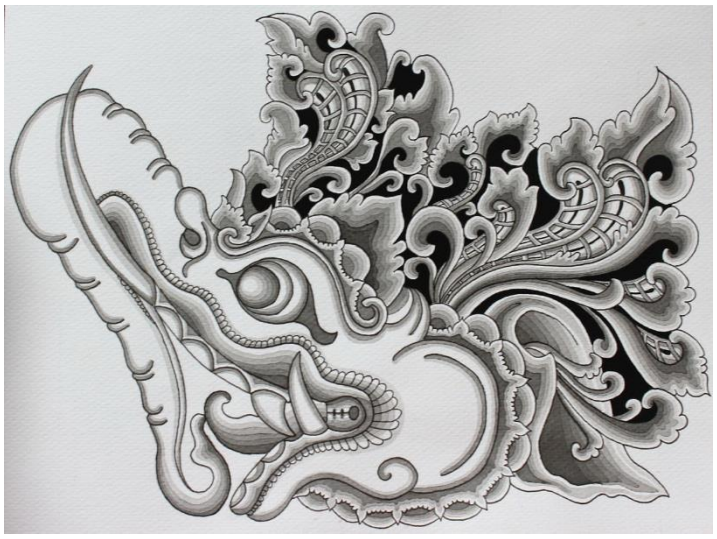
arsitektur tradisional Bali. Makna yang terkandung dari ornamen keketusan adalah sebagai pengikat sifat-sifat positif, baik itu berupa terpenuhinya sandang, pangan, papan, yang terpenting hidup rukun, damai sejahtera, baik di kehidupan sekarang ini dan akhirat.



Gambar 1. Ornamen Keketusan (Kakul-kakulan dan timun-timunan)

2. Ornamen Kekarangan

Adalah sebuah hasil karya seni yang ide/konsep dasarnya diambil dari muka binatang yang hidupya di air, di darat, dan di udara dan muka manusia dan muka dewa-dewi. Bentuk muka ini distilir/dideformasi/diubah dalam bentuk kekarangan. Bentuk kekarangan ini bertujuan menghias bagian-bagian pojok/sudut dan bagian tengah dari bangunan rumah pribadi, rumah adat, dan bangunan suci. Makna yang terkandung dalam ornamen kekarangan adalah simbol-simbol kekuatan alam yang ada di dunia ini. Sehingga bangunan yang dihias dengan bentuk kekarangan menjadi kuat/kokoh dan dijauhkan dari kekuatan gaib yang kiranya mengganggu kehidupan manusia.



Gambar 2. Ornamen Kekarangan (Karang Gajah)

3. Ornamen Pepatraan

Adalah ornamen yang ide/konsep diambil dari tanaman yang merambat, seperti: tanaman labu, pare, timun, dan tanaman merambat liar, yang biasanya numpang pada pohon-pohon besar sebagai pagar rumah. Tujuan pepatraan ini adalah untuk menghias rumah pribadi/adat/tempat suci yang khusus berkembang di Bali. Pepatraan ini menghiasi bagian yang lebar dan memanjang, baik berupa segi empat, segi empat-panjang, baik tempatnya di tengah, di pinggir/bidang-bidang yang lebar, juga sebagai pelengkap dari ornamen kekarangan. Makna yang terkandung pada pepatraan adalah memberikan perlindungan kepada manusia dari rasa takut, panas, haus, dan lainnya. Sehingga memberikan kenyamanan bagi manusia yang tinggal di lingkungan bangunan yang dihiasi pepatraan.

Gambar 3. Ornamen Pepatraan (Patra Sari)

Setelah mengetahui jenis-jenis ornamen dan posisi penempatan ornamen selanjutnya adalah pembahasan mengenai pengaplikasian ornamen Bali pada desain website. Berikut bagian-bagian dari website yaitu:

1. *Header*

   Header adalah bagian paling atas pada website serta hal yang pertama kali akan dilihat pengunjung saat membuka website tersebut. Pada bagian ini penerapan ornament dapat dilakukan, sebagai penghias bagian atas. Meskipun bagian ini berisi ornamen, pesan dalam website tidak akan terganggu. Kesan yang timbul juga lebih indah dan elegan.
2. *Sidebar* adalah bagian sisi kanan maupun kiri sebuah website dan terletak disisi konten. Pada bagian ini ornamen kurang tepat diterapkan karena *sidebar* lebih berfungsi sebagai tempat meletakkan perkembangan informasi dari isi website.
3. *Menu*

   Menu adalah bagian dari website yang berisi link-link utama yang mengarah pada halaman tertentu di sebuah website. Bagian *menu* juga sama halnya dengan *sidebar* akan lebih indah bila ditampilkan sederhana saja tanpa penghias.
4. Konten/Isi

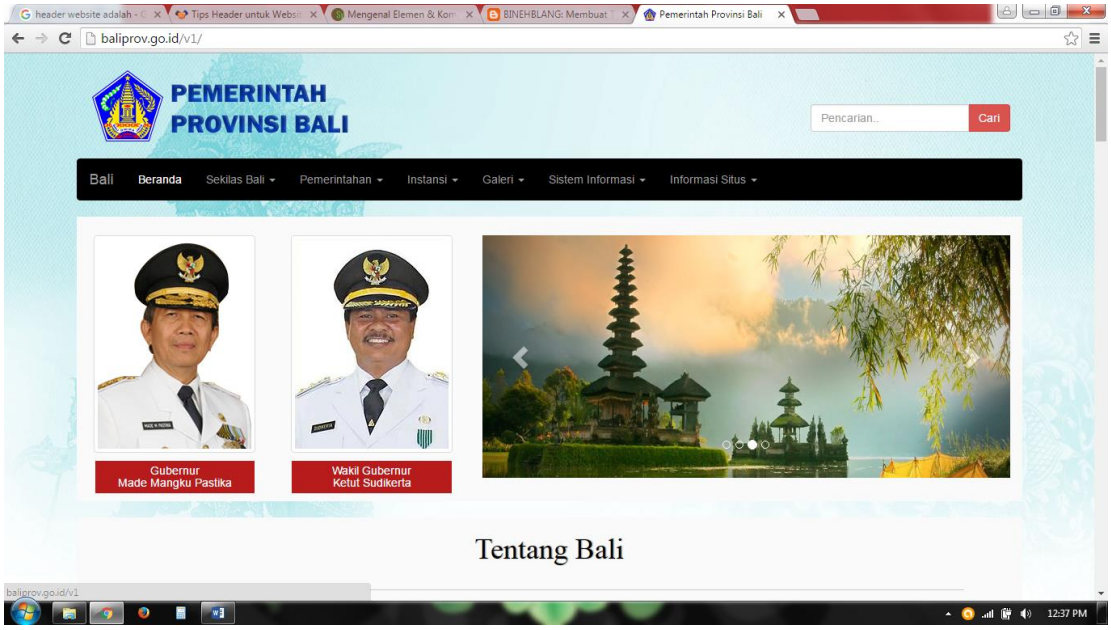
   Konten atau isi sebuah website berupa informasi dan artikel yang biasanya terletak dibagian tengah. Bagian ini lebih dominan akan berisi pesan dari website dan memang itu yang seharusnya. Jadi keberadaan penghias akan kurang mendukung.
5. *Background*

   Background digunakan untuk memberikan dekorasi visual terhadap sebuah elemen, yang akan mengakibatkan peningkatan kemudahan nalar atau pengertian akan sebuah konten. Selain *header*, *background* adalah tempat

yang juga akan Nampak indah bila dihias dengan ornamen, disamping itu dengan menerapkannya pada *background,* ornament akan terus terlihat meskipun memasuki beberapa *menu* selain halaman terdepan *(homepage).*

Berikut adalah contoh desain website di provinsi Bali:

3.1. Desain website Pemerintah Provinsi Bali

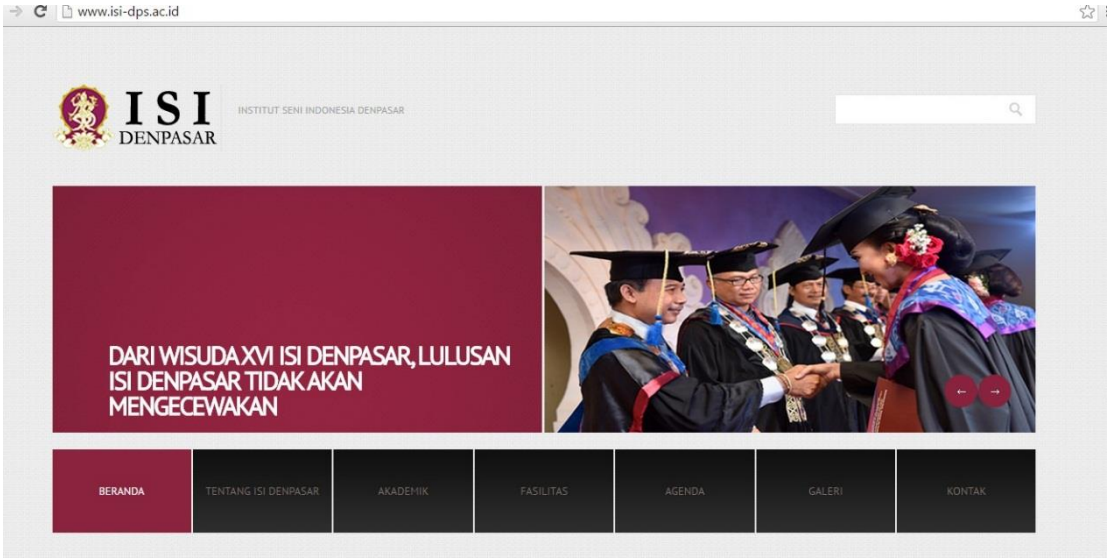


Dari bagian-bagian website yang telah dijabarkan, website pemerintah provinsi Bali belum menggunakan ornamen Bali, namun menggunakan salah satu tokoh pewayangan. Selain itu ilustrasi dan warna tidak telihat menghias disini. Dari kekurangan tersebut dan penjelasan tentang jenis ornamen serta makna dari pengaplikasian ornamen, maka untuk desain website Pemerintah Provinsi Bali dapat menggunakan ornamen pepatraan pada bagian atas (*header*) dan bagian paling bawah *(footer)* pada halaman website. Ornamen pepatraannya misalnya patra punggel, samblung dan ulanda. Ditampilkan dengan warna hijau seperti lumut, sehingga nampak sejuk dan bersahabat.

3.2. Desain website Pemerintah Kota Denpasar

Website Pemerintah Kota Denpasar terlihat modern dan minimalis, dimana sebenarnya terasa jauh dari sifat tradisi dan identik Bali. Tidak juga terlihat ornamen Bali, begitu juga ilustrasi, atau ikon-ikon yang identik dengan Bali. Dari kekurangan tersebut dan penjelasan tentang jenis ornamen serta makna dari pengaplikasian ornamen, maka untuk desain website Pemerintah Kota Denpasar agar terlihat lebih indah dapat menggunakan ornamen keketusan pada *background* salah satunya ornamen mas-masan. Ornamen memenuhi background seluruhnya dengan warna coklat muda atau orange. Ornamen ditampilkan berupa siluet mas-masan saja, agar lebih elegan namun tetap mengidentitaskan Bali.

3.3 Desain website ISI Denpasar



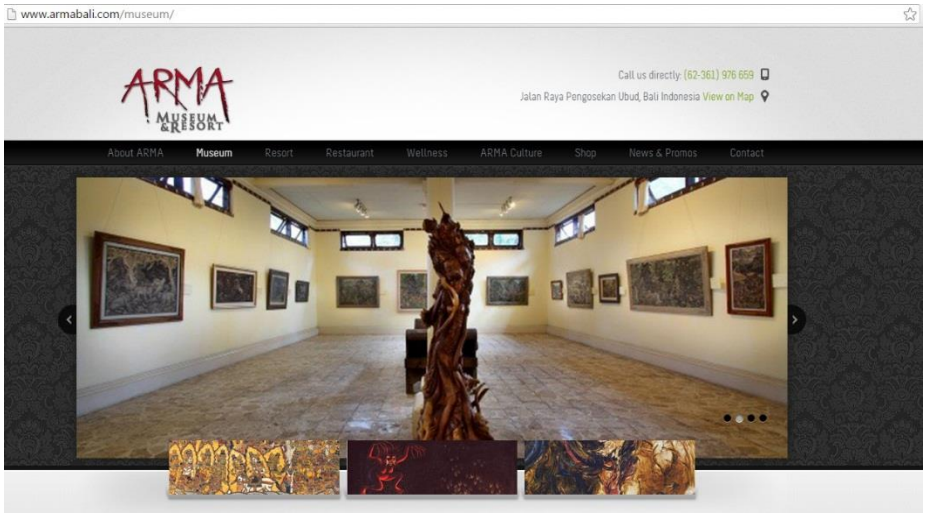
Situs lembaga pendidikan seni di Bali. Satu-satunya kampus seni di Bali, juga terlihat lebih modern dan minimalis. Tidak ada ragam hias yang menunjukkan ini sebuah lembaga pendidikan seni yang berdiri di Bali. Dari kekurangan tersebut dan penjelasan tentang jenis ornamen serta makna dari pengaplikasian ornamen, maka untuk desain website ISI Denpasar akan lebih indah jika menggunakan ornamen pepatraan pada *header* salah satunya ornamen patra punggel dan daun samblung. Letaknya bisa disebelah pojok kanan atas saja dan pojok sebelah kiri bawah, agar lebih dinamis dan tetap terkesan nyaman. Meski warna identitas ISI Denpasar adalah ungu, ornamen tidak akan terganggu karenanya.

3.4 Desain website Universitas Udayana

Demikian juga dengan lembaga pendidikan Negeri Universitas Udayana. Bisa diamati langsung dari gambar diatas, sama sekali tidak mengandung ciri khas apapun mengenai Bali. Dari kekurangan tersebut dan penjelasan tentang jenis ornamen serta makna dari penerapan ornamen, maka untuk desain website Unversitas Udayana dapat menggunakan ornamen keketusan tepat dibawah *header* dan judul serta Logo Universitas Udayana. Salah satunya ornamen yang dapat digunakan motif kakul-kakulan dan timun-timunan. Meski bentuk yang sedemikian rupa, ornamen ini dapat menyesuaikan warna, seperti warna website Universitas Udayana yaitu Biru Muda. Biru muda tidak akan mengganggu kakul-kalukan dan timun-timunan.

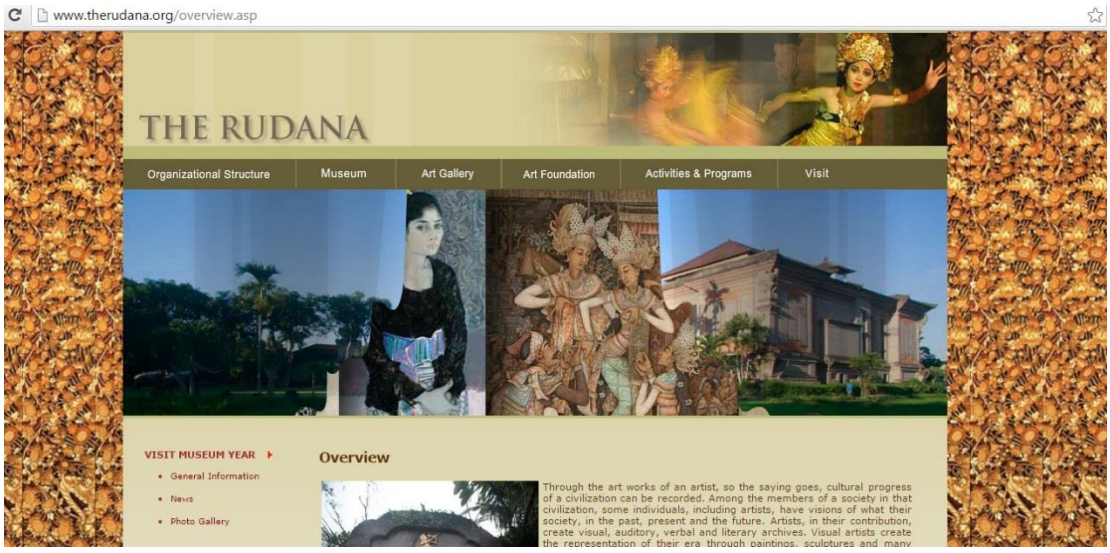
Dari beberapa contoh diatas, terlihat sudah ada ragam hias yang digunakan untuk menunjukkan ciri khas dari Bali. Ornamen, warna, dan tema dari hasil pilihan website terbaik yang akhirnya tampil di layar masih dapat diperbaiki lagi. Berikut lembaga yang sudah menggunakan ornamen Bali pada desain website:

3.6. Desain website Arma Museum & Resort Ubud-Bali



Pada website Arma Museum & Resort ini *background* ditampilkan dengan warna abu-abu gelap dan corak ornamen yang terbentang dari sebelah kiri sampai ke kanan halaman. Dengan tampilan seperti ini desain website terlihat lebih indah dan nampak benar-benar Bali.

3.7 Desain website Museum Rudana-Ubud-Bali



Pada website Museum Rudana ini *background* tampil dengan corak teknik fotografi ornamen bunga mas-masan. Meski dengan teknik fotografi, oranmen mas-masan yang ditampilkan tetap tampil indah dan elegan.

4. KESIMPULAN

Dari beberapa contoh website diatas. Terdapat dua lembaga yang menggunakan ragam hias khas Bali. Meskipun ada yang terlihat kurang indah, tetapi upaya dari menunjukkan identitas Bali sudah ada. Desain website museum Arma Ubud-Bali menggunakan ragam hias pada latar belakang website yang berwarna abu-abu, serta mencantumkan foto-foto dari isi museum tersebut. Sedangkan desain website museum Rudana Ubud-Bali menggunakan ornamen Bali yang diambil dari dalam bentuk foto, serta pada bagian teratas website terdapat ilustrasi fotografi seorang penari Bali. Sehingga dapat disimpulkan:

1. Penerapan ornamen Bali dapat diletakan pada bagian *header, background* dan *footer* (bagian paling bawah pada halaman website).
2. Manfaat dari penerapan ornamen Bali pada desain website di provinsi Bali dapat memperindah dan melengkapi desain website secara keseluruhan, tema pesan dan kesan yang ditimbulkan akan terlihat sepenuhnya Bali.

DAFTAR SUMBER

Basrowi dan Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya. Insan Cendikia.

Bogdan, Robert C. And Steven J. Taylor. 1992. *Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach in the Social Sciences*, alih bahasa Arief Furchan, John Wiley and Sons. Surabaya : Usaha Nasional.

www.armabali.com

http://blog.isi-dps.ac.id/agungjayack/ornamen-keketusan

http://blog.isi-dps.ac.id/agungjayack/ornamen-pepatran

www.baliprov.go.id

www.denpasarkota.go.id

www.isi-dps.ac.id

www.unud.ac.id

www.therudana.org

MERANCANG VISUAL MASKOT DENGAN TEKNIK DIGITAL

Ari Rimbawan / 201521036
Program Studi Penciptaan Seni
Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Naskah tulisan ini mengenai teknik digital untuk merancang sebuah maskot dalam bidang ilmu desain komunikasi visual, akan dijelakan apa itu maskot dan apa yang bisa dilakukan untuk merancang sebuah maskot. Maskot adalah sebuah elemen dari identitas (*branding*) yang dapat membantu seseorang untuk lebih mengingat dan mengerti suatu lembaga atau produk. Pada umumnya berbasis orang, hewan, atau sebuah objek yang dikembangkan sesuai dengan apa yang ingin diungkapkan dari sebuah maskot baik itu citra, identitas, maupun reputasi. Pada bahasan tulisan ini adalah fokus pada perancangan maskot, yang terbagi atas dua hal mendasar yaitu tahap - tahap dasar mememukan ide dan teknik digital merancang sebuah maskot dengan penggunaan komputer beserta perangkat keras dan perangkat lunak. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah kepustakaan, observasi dan praktek. Tujuan dari penulisan ini adalah memberikan pengetahuan akan peranan teknik digital dalam perancangan visual maskot. Teknik digital dalam pembuatan maskot ini sangat membantu perancangan karena sifat teknik digital yang lebih mudah untuk memberikan perbaikan atau pun penyempurnaan dalam setiap tahapannya dan tentu hal ini lebih efisien dalam bahan, waktu, dan kualitas rancangan yang dihasilkan.

Kata kunci : visual, maskot, digital.

I. PENDAHULUAN

Naskah tulisan ini mengenai teknik digital untuk merancang sebuah maskot dalam bidang ilmu desain komunikasi visual, akan dijelakan apa itu maskot dan apa yang bisa dilakukan untuk merancang sebuah maskot. Maskot sendiri berasal dari prancis dari kata “mascotte” yang berarti pembawa keberuntungan. Kata ini pertama termuat di tahun 1867 dan terkenal oleh pertunjukan opera “*La Mascotte*” yang tampil pada bulan Desember 1880.

Identitas maskot menurut Bree dan Cegarra, 1994 adalah *Brand mascots represent a special type of signs, particularly important in the children’s segment,*

because they allow children to establish an emotional relationship with the brand, and simultaneously they favour their memorisation. Menurut Keller, 1998 *mascots are useful to create awareness, because being rich in images and colour, they catch the consumer's attention. Beyond that, brand mascots may help the communication of key attributes of the product /organisation.* Menurut Niko, 2010 maskot singkatnya adalah *a representative figure, a symbol and a communication tool for somebody/some organization. At its best the mascot personifies their values, communicates effectively and helps them stand out from the crowd.* Pengertian maskot dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah orang, binatang, atau benda yang diperlakukan oleh suatu kelompok sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan. Jadi dari pengertian tersebut maskot adalah sebuah elemen dari identitas (*branding*) yang dapat membantu seseorang untuk lebih mengingat dan mengerti suatu lembaga atau produk. Pada umumnya berbasis orang, hewan, atau sebuah objek yang dikembangkan sesuai dengan apa yang ingin diungkapkan dari sebuah maskot baik itu citra, identitas, maupun reputasi.

Pada bahasan tulisan ini adalah fokus pada perancangan maskot, yang terbagi atas dua hal mendasar yaitu tahap - tahap dasar mememukan ide dan teknik digital merancang sebuah maskot dengan penggunaan komputer beserta perangkat keras dan perangkat lunak.

Sering kita jumpai maskot yang mudah diingat oleh masyarakat, bahkan terkadang maskot tersebut lebih dikenal dibanding lembaga atau perusahaan yang memilikinya. Salah satu contohnya adalah maskot yang bernama Domo-kun yang dibuat tahun 1998 untuk ulang tahun ke sepuluh stasiun televisi NHK *(Nippon Hoso Kyokai)*. Maskot ini sering dilihat oleh para pengguna internet, karena maskot ini banyak dibuatkomik, *wallpaper*, dan *games*, namun banyak yang tidak mengetahui bahwa sosok ini adalah sebuah maskot dari sebuah stasiun tv di jepang. Maskot yang sangat terkenal seperti tokoh badut yang bernama Ronald McDonald dari perusahaan McDonalds juga merupakan maskot yang dikenal diseluruh dunia oleh masyarakat,

yang memberi pendekatan secara humanis dengan menghibur dan bercanda merupakan salah satu hobi utamanya. agar anak-anak tertarik dan menyukai tokoh badut ini. Jadi maskot sangat berperan penting dalam memberikan sebuah identitas yang dapat melekat pada masyarakat dan tentu ini adalah sebuah senjata yang sangat baik untuk mengenalkan lembaga atau produk karena hal ini disukai masyarakat.

Oleh karena pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka masalah penulisan ini dibatasi pada tahap merancang maskot mulai dari tahap - tahap dasar menemukan ide sampai pada cara merancang maskot dengan teknik digital. Tujuan dari penulisan ini adalah memberikan pengetahuan akan peranan teknik digital dalam perancangan visual maskot.

II. MATERI DAN METODE

Materi yang akan menjadi bahasan pada penulisan ini adalah merancang visual maskot dengan teknik digital. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah kepustakaan, observasi dan praktek.

III. HASIL DAN BAHASAN

Dalam merancang maskot dengan teknik digital ini akan membahas dua hal yaitu pertama adalah memahami tahap dasar yang perlu diketahui untuk merancang sebuah maskot agar dapat mencapai tujuan perancangan dan yang kedua adalah merancang maskot dengan teknik digital menggunakan perangkat lunak yaitu *software adobe illustrator* versi *Creative Suite 6* untuk mewujudkan kreatifitas dalam bentuk digital, yang nantinya bisa dipergunakan dalam berbagai media pengenalan maupun media promosi baik secara *online* maupun *offline*. *software adobe illustrator* versi *Creative Suite 6* dipilih karena versi ini didukung oleh fitur yang lebih banyak, lebih stabil saat dioperasikan dan versi yang banyak dipakai saat ini. Selain itu kelebihan *sowftware* ini adalah menghasilkan *output* berupa *file* vector yang relatif lebih baik ketika diperbesar, dalam perancangan *software* ini cukup

ringan ketika dioperasikan, tampilan *interface* cukup familiar bagi pengguna *software adobe* dan memiliki skema warna yang baik. Berikut pembahasan akan dibagi menjadi dua bagian, sebagai berikut :

3.1 Tahap Dasar Merancang Maskot

Tahap merancang maskot untuk menemukan ide visual yang tepat, pada tiap tahap berikut dapat dilakukan proses peta pikir, pengumpulan inspirasi dan sketsa awal yang dapat merujuk pada perancangan maskot. Tahap pertama mulailah dengan mengidentifikasi identitas dari sebuah lembaga atau perusahaan. Dalam tahap pertama ini dapat dilakukan proses peta pikir, pengumpulan data dan gambar yang dapat menginspirasi. Tahap kedua lakukan sesuatu yang berbeda dan unik, namun pastikan hal itu tetap terkait dengan lembaga atau produk. Tahap ketiga perancangan visual maskot sebaiknya berbeda dari maskot lainnya. Perbedaan tersebut bisa didasari dari pemilihan karakter apakah itu hewan, manusia, atau bentuk lainnya yang belum digunakan sebagai maskot oleh lembaga atau produk lainnya. Tahap keempat pastikan mata dari maskot tersebut memilki emosi yang baik karena kekuatan maskot terlihat dimatanya. Hal ini berkaitan dengan apakah visual yang akan menampilkan ekspresi keramahan, kegembiraan, atau lainnya yang ingin disampaikan kepada penikmat.

Setelah melalui tahap sebelumnya, tahap kelima maskot dapat diberikan kode tertentu agar maskot tersebut mencerminkan karakteristik identitas yang diwakili. Kode tersebut selain merupakan sesuatu yang berhubungan langsung dengan lembaga atau produk, juga dapat berasal dari kode yang terdapat dalam budaya setempat, tradisi, kesenian, atau bahkan kode dari tempat yang khas sebagai daya tarik maskot tersebut. Tahap keenam rancanglah visual maskot yang disukai anak – anak, karena pada umumnya jika visual tersebut disukai anak- anak, maka akan disukai semua kalangan. Jadi merancang maskot yang disukai anak – anak, salah satunya dengan menampilkan kesan ceria, lucu, dan bersahabat pada maskot tersebut baik dari

ekspresi maupun warna. Tahap ketujuh pilihlah warna yang benar untuk sebuah maskot, baik itu berhubungan dengan lembaga atau produk maupun tambahan warna yang muncul dari ide atau konsep saat perancangan. Tahap kedelapan pastikanlah rancangan visual maskot tersebut dapat memberi gambaran identitas dengan sekali pandang, dan tentu hal ini sangat penting agar bisa memberi gambaran pada penikmat.

Pada tahap kesembilan ini maskot yang telah dirancang dapat diberikan hal – hal menarik, seperti aktivitas tertentu, dan beberapa bentuk gaya. Hal ini juga agar maskot tidak terlihat menjenuhkan dalam pengaplikasiannya terhadap berbagai media. Terakhir rancanglah maskot tersebut *flexible* agar dapat diubah sewaktu – waktu dan tentunya mudah diaplikasikan diberbagai media.

3.2 Tahap Perancangan dengan Teknik Digital

Setelah menemukan ide dari visual maskot, untuk pemenuhan maskot dalam penempatannya diberbagai media tentu maskot ini harus dapat menjadi sebuah bentuk *file* digital. Sehubungan dengan hal tersebut, berikut akan dibahas tahapan merancang maskot dengan teknik digital menggunakan komputer dengan perangkat lunak *adobe illustrator* versi *Creative Suite 6.*

Pada tahap awal perancangan teknik digital dengan komputer dalam perancangan maskot dengan perangkat lunak *adobe illustrator* versi *Creative Suite 6* dapat dilakukan dengan membuat dokumen baru *file > new* atau dengan jalan pintas dengan menekan *ctrl + n* pada *keyboard.* Untuk membuat sebuah dokumen baru sebagai sebuah perancangan maskot dalam penempatannya diberbagai media cetak, sebaiknya pada setting dokumen dipilih setting warna *CMYK (cyan magenta yellow black)* dengan resolusi 300 *dpi (dots per inch)*, untuk ukuran dokumen dapat dipilih ukuran A4, A3 atau sejenisnya.

Dari tahap dasar yang telah dilakukan sebelumnya tentu menghasilkan sketsa awal, sketsa awal ini bisa menjadi patokan dalam perancangan teknik digital menggunakan komputer, dan sketsa awal ini tidaklah perlu sempurna karena dengan teknik digital hal itu bisa dilakukan pada saat perancangan. Pada tahap ini yang pertama dilakukan adalah menggunakan teknik foto atau *scan* digital agar sketsa tadi dapat berbentuk *file* digital dan siap dimasukan dalam dokumen yang telah dibuat sebelumnya. Untuk memasukan hasil *file* sketsa yang perlu dilakukan adalah dengan mengklik menu ***File > Place, untuk mengatur ukuran file sketsa tersebut klik menu Object > Transform > Scale*.**

Tahap berikutnya buatlah*layer* baru dan beri nama digital maskot. Pilih *Pen tool* (P) tanpa mengisi warna dan pilih warna terang untuk garis pinggir (*stroke*). Mulailah dengan menggunakan teknik*path* poin ke poin untuk menggambar garis dan menggerakan kursor akan membuat garis melengkung.Setelah garis pada sketsa selesai, jika terlihat sesuatu yang kurang rapi dapat disempurnakan dengan menggunakan panah putih (*direct selection tool*) pada menu tools bar atau dengan menekan A pada *keyboard*. Setelah hal ini selesai, berikutnya adalah memberi warna pada ruang garis sebelumnya dengan menggunakan panah hitam (selection tool) atau dengan menekan P pada *keyboard* kemudian gunakan panah hitam tersebut untuk memilih salah satu objek garis yang telah dibuat kemudian pilihlah warna apa yang akan dituangkan pada objek tersebut dengan mengklik warna yang ada pada *swatches bar* yang bisa ditemukan pada menu *windows > swatches*.

Sampai pada tahap ini perancangan teknik digital menggunakan komputer dengan perangkat lunak *adobe illustrator* versi *Creative Suite 6* telah menghasilkan sebuah perancangan maskot digital yang dapat diaplikasikan diberbagai media, untuk memudahkan hal tersebut *file* sebelumnya dalam *adobe illustrator* versi *Creative Suite 6* dapat di*export* menjadi *fileJPEG (Join Grup Photographic Experts Group)* atau *TIFF (Tagged Image File Format* untuk memudahkan pengaplikasian dengan cara menglik *menu file > export*, pilihlah *save as type* dengan format *JPEG (Join*

Grup Photographic Experts Group) atau *TIFF (Tagged Image File Format)*, dilanjutkan dengan memberi nama *file* tersebut dan klik save. Setelah melakukan beberapa tahapan ini, penjelasan perancangan maskot telah selesai dengan hasil *file* digital berupa *JPEG (Join Grup Photographic Experts Group)* atau *TIFF (Tagged Image File Format)* dan siap dipalikasikan dalam berbagai media seperti poster, flyer, banner, dan berbagai media yang berhubungan dengan desain komunikasi visual lainnya.

IV. PENUTUP

Dalam penulisan ini mengenai merancang visual maskot dengan teknik digital dapat disimpulkan bahwa tulisan ini telah menjelaskan tahapan merancang dimulai dari tahap dasar untuk menggali ide, mencoba membuat sketsa kasar dari setiap tahapannya sampai pada proses merancang dengan teknik digital dengan menggunakan komputer yang dibantu perangkat lunak *adobe illustrator* versi *Creative Suite 6*. Teknik digital dalam pembuatan maskot ini sangat membantu perancangan karena sifat teknik digital yang lebih mudah untuk memberikan perbaikan atau pun penyempurnaan dalam setiap tahapannya dan tentu hal ini lebih efisien dalam bahan, waktu, dan kualitas rancangan yang dihasilkan.

V. DAFTAR SUMBER

Beirão, Ana Filipa, dkk, *Brands, Mascots and Children A Qualitative Approach*, O´Porto University, Faculty of Economics.

Devi, Machliza, *11inspirasi desain maskot untuk produk makanan*, http://blog.sribu.com/11-inspirasi-desain-maskot-untuk-produk-makanan, diakses pada 23 April 2016.

Fisu, *mascots*, http://www.fisu.net/en/Mascots-3464.html, diakses pada 23 April 2016.

Keller, K. L. (1998), *Building, measuring, and managing brand equity*, Prentice Hall, USA.

Niko, 2010, *What is Mascot Design*, http://www. cgmascot.com/design /mascot-design/ , diakses pada 22 April 2016.

Wong, Max, *Mascots of Japan*, http://hubpages.com/games-hobbies/japanese-prefecture-mascots, diakses pada 22 April 2016.

Mengamati BUDAYA STREET ART di Bali Melalui Fotografi Dokumenter

Oleh :
I Gede Sumarjaya
201521040
soemarhell@gmail.com

Abstrak

Budaya *street art* di Bali kini sudah berkembang pesat. Semenjak adanya pengaruh dari luar dan adanya kejadian penolakan hegemoni di Bali, street art mulai bermunculan seiring perkembangan dunia seni di era postmoderen. Dalam dunia fotografi, street art ini bisa diangkat menjadi sebuah karya foto dokumenter sehingga ada cerita dibalik karya street art yang ada selama ini di Bali. Topik dibahas menggunakan teori Estetika dan metode Studi dokumen. Pembahasan mencakup hasil *street art* serta elemen yang terkandung didalamnya.

PENDAHULUAN

Street Art atau seni jalanan adalah seni yang diterapkan pada ruang publik, seperti dinding, jalan, pagar tembok, dsb. *Street art* biasanya memiliki bentuk ungkapan peduli terhadap masalah-masalah sosial, dan politik. Atau karya grafiti saja seperti; grafitti stensil, mural, stiker, street poster, video projection, flash mobbing, dan street installations.Di Bali, seni jalanan seperti ini masih awam untuk dinikmati masyarakat karena masih dianggap seni kotor, seni merusak dan sebagainya. Sebagian besar masyarakat Bali menganggap negatif seni jalanan ini. Namun ada juga masyarakat Bali yang menilai positif terhadap seni jalanan ini karena lebih bias dinikmati masyarakat umum dan pesan yang disampaikan seniman langsung diterima masyarakat.

Dimulainya seni rupa yang bersifat mengkritik berawaldari Gerakan Kamasra (Keluarga Mahasiswa Seni Rupa) STSI/ISI Denpasar. Gerakan ini yang mempelopori tumbuhnya benih benih untuk mengkritisi, mendinamisasi, dan membongkar kembali wacana dominan dalam seni rupa di Bali dan salah satu ekspresinya muncul dalam

pameran “Mendobrak Hegemoni”. Berawal dari gerakan besar ini muncul penggalan dari gerakan ini yang menganut konsep *street art* (Henk Schulte Nordholt 2010 : xxv). Beberapa komunitas seni jalanan di Bali saat ini yang masih bergerak adalah Komunitas Pojoks, Djamur, Okego, WSA dan masih banyak lagi. Mereka mempunyai tujuan dan visi misi yang berbeda namun dengan cara yang sama yaitu berkarya di ruang publik.

Dunia fotografi saat ini sudah tidak asing lagi keberadaannya di kalangan masyarakat pada umumnya, dimulai dari anak kecil, remaja, bahkan orang tua saat ini sudah mampu untuk mendokumentasikan setiap kejadian yang hadir dalam kehidupan keseharian mereka. Selain itu fotografi juga dapat dijadikan media untuk menghasilkan karya yang bisa di nikmati atau di lihat oleh masyarakat luas. Selain sebagai media yang menghasilkan karya-karya indah, fotografi juga bisa menjadi media untuk menyadarkan masyarakat umum, mengingat pada umumnya masyarakat di jaman sekarang menganut gaya hidup kapitalis yang merupakan gaya hidup yang kurang peka dengan lingkungan sekitarnya, dengan adanya fotografi khususnya fotografi jurnalistik dokumenter dapat membuat pesan yang akan disampaikan oleh pencipta karya lebih mengena khususnya dalam foto-foto sosial. Pada umumnya fotografi dokumenter adalah visualisasi nyata yang dilakukan oleh seorang fotografer yang di tujukan untuk mengkomunikasikan sesuatu yang penting.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis melakukan pengamatan mengenai seni jalanan atau *street art* khususnya mural di Bali melalui fotografi dokumenter sebagai media untuk memberi pengetahuan kepada masyarakat bahwa *street art* tidak selamanya bersifat negatif.

TEORI DAN METODE

Teori yang diterapkan dalam pembahasan topik pada makalah ini adalah teori estetika. Teori esetika adalah teori atau cabang ilmu dari filsafat seni yang mempelajari tentang keindahan. Namun di era postmodern estetika tidak hanya

dipandang sebagai suatu keindahan semata, namun adanya respon dari penikmat seni sebagai bentuk apresiasi pada karya. Menurut Plato, seni itu hanyalah tiruan dari ide didalam otak, namun pada era sekarang keindahan berada pada empat elemen, yakni Ide dalam otak, seniman, karya seni dan pada akhirnya keindahan berada pada penikmat seni karena jika tidak ada penikmat, keindahan pada karya seni tidak bermanfaat.

Metode yang digunakan adalah studi dokumen yakni pengumpulan data secara kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007:3) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Cara yang digunakan adalah Wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya yang tergolong baru di Bali ini adalah budaya yang sangat diminati oleh kalangan remaja saat ini, ini diliha dari banyaknya respon terhadap ruang publik dimana biasanya mereka bertujuan untuk dikenal oleh masyarakat luas lewat coretan – coretan iseng yang mereka buat. Namun hal ini sering mengarah pada pengerusakan atau vandalisme. *Street art* biasanya mengandung unsur kritik sosial dimana karya karya seperti ini lebih diapresiasi oleh masyarakat awam pada umumnya. Saat ini isu sosial dan ekologi sedang terjadi di Bali. Tak sedikit seniman jalanan mengangkat isu ini sebagai bahan untuk karya mereka yang dituangkan ke ruang publik.

Seniman *street art* biasanya menggunakan ciri khas gambar mereka setiap membuat karya di ruang publik. Ciri khas seperti objek yang digambar, teknik yang

dipakai sampai pesan pesan yang disampaikan selalu berkaitan dengan kondisi sosial di Bali saat ini.

Seperti karya mural yang dibuat oleh slinat. Dalam mural ini ia mengkritik perbuatan manusia yang menganggap perusakan yang dibuat manusia adalah vandalisme sedangkan perusakan alam adalah sebuah pembangunan. Kalimat ini dkatakan oleh Ed Begley Jr. yang meneliti kerusakan alam di Kalimantan oleh tumbuh suburnya kelapa sawit disana. (*Gambar 1 pada lampiran*). Mural berbeda dengan grafiti, didalam mural identik dengan menggunakan kuas, sedangkan grafiti identik dengan cat semprot.

Ada beberapa teknik dalam seni jalanan salah satunya adalah *wheat paste* atau tempel poster. Teknik ini digunakan jika ingin menghemat waktu dalam pengerjaan di rang publik. Karya *wheat paste* bertjuan penyadaran ke masyarakat bahwa lingkungan saat ini sedang kacau. Kata "Help Me" dibubuhkan sebagai pesan singkat namun memiliki makna mendalam. (*Gambar 2 pada lampiran*). *Wheat paste* digunakan untuk membuat karya yang bisa diperbanyak atau masal. Hal ini digunakan selain memperlihatkan karya juga ada unsur kampanye didalamnya dengan tujuan masing masing.

PENUTUP

Hasil pengamatan yang dilakukan penulis ada beberapa unsur dalam seni jalanan khususnya mural yang selalu ada dalam karya maupun seniman itu sendiri. Pertama adalah seniman jalanan tidak pernah menggunakan nama asli sebagai nama yang dituang dalam karya. Selalu menggunakan anonim seolah olah itu adalah bukan dirinya atau dirinya yang lain. Ini bertujuan kepada yang melihat tidak mengetahui siapa sebenarnya yang menggambar dan juga terhindar dari undang undang vandalisme. Kedua, selalu ada tagging atau penanda bahwa si empunya karya yang dibuat adalah karya dirinya atau nama komunitas jika berada dalam satu komunitas. Ketiga, selalu ada pesan yang dituangkan didalamnya. Keempat, akan ada tahun

pembuatan sebagai acuan jika akan menimpa gambar ini dengan gambar baru setidaknya gambar ini sudah sangat lama dan mulai pudar.

SUMBER PUSTAKA

Carlsson, Benke. 2009. Street Art Cookbook. New York

Nordholt, Henk Schulte 2010. Bali Benteng Yang Terbuka, Denpasar, Pustaka Larasan

Soejono, Soeprapto.2007. *Pot-Pouri Fotografi*. Jakarta:Universitas Trisakti

Susanto,Mikke. 2011. *Diksi Rupa.* Yogyakarya : Djagat Art House Dicti Art Lab

LAMPIRAN

Gambar 1. SLINAT

Gambar 2. MASCT

MERANCANG SENI INSTALASI YANG TERINSPIRASI DARI KAKAWIN ARJUNA WIWAHA DI ERA DIGITAL

Nama: I Nyoman Miyasa
NIM : 201521041
Penciptaan Seni

ABSTRAK

Terinspirasi dari karya sastra Arjuna Wiwaha, penulis akan mengangkat makna simbolik dari salah satu penggalan dalam cerita Arjuna saat bertapa di goda raksasa Momo Simuka. Demikian pula dewasa ini manusia semakin terbuai godaan ketamakan menyimpang dari pada ajaran sastra agama. Melihat phenomena demikian pencipta mencoba memberi respon dengan merancang seni instalasi. Dari naskah tradisi di rancang dengan kaidah estetika komtemporer. Penulis akan memakai metode dari Hawkin yaitu eksplorasi,eksprimentasi dan forming. Dalam pembentukanya pencipta menggunakan tehnik lokal dan material lokal di samping itu menggunakan objek temuan (*found object*), dan objek pendukung lainya

Kata kunci: Ajuna Wiwaha, instalasi,komtemporer, tradisi

PENDAHULUAN

Kian merosotnya moralitas bangsa, seperti maraknya kasus korupsi,penggunaan narkoba, pelecehan serta penganiayaan anak, penipuan dan lain sebagainya. Perilaku yang menyimpang dari ajaran kebenaran dan hanya mengikuti hawa nafsu, semua ini di sebut *awidy*a (kegelapan) yang menghambat manusia untuk menggapai tujuan hakikinya. Di masa kanak-kanak yang penuh suka cita, canda tawa riang gembira dengan sikap yang polos bersahaja serta cita –cita yang menggantung di langit, namun setelah menginjak remaja dan dewasa kita di suguhkan realita yang menyimpang dari harapan, begitu pahit untuk di rasakan dan semua tidak seindah yang yang kita bayangkan. Tidak ada yang bisa di jadikan panutan para cerdik cendikiawan lebih berpihak pada pemilik modal yaitu kaum kapitalis tanpa peduli dengan kalangan rakyat kecil. Para pemegang kebijakan selalu

membuat kebijakan yang menguntungkan diri sendiri dan koleganya. Para wakil rakyat selalu mencari panggung untuk menyuarakan kepentingan rakyat sebagai sebuah pencitraan namun di belakang menggerogoti uang rakyat. Guru tidak lagi mendidik anak didiknya malah menjadikan korban pemuas nafsu, dan seorang ibu tidak lagi mengayomi anak-anak justru menganiaya bahkan membunuhnya demi keserakahan. Dari fenomena kekinian saya tertarik untuk mengangkat menjadi sebuah karya seni instalasi yang berjudul " Melawan Diri " yang di dukung berbagai elemen seni seni rupa.

TEORI DAN METODE

Perkembangan seni rupa kontemporer Indonesia di warnai dengan tetap berjalanya seni tradisi ditengah muncul dan berkembangnya pengaruh seni rupa modern, serta perkembangan hasil persilangan *(hybrid*) yang terjadi. Perkembangan seni rupa komtemporer Indonesia di tandai dengan munculnya sejumlah konsepsi dan bentuk-bentuk seni rupa kontemporer. Seni kontemporer secara umum di bagi dalam 3 era, yaitu di tahun 70-an, kemudian di tahun 80-an dan selanjutnya di tahun 90-an. Pada tahun 1970 perkembangan seni rupa Indonesia di tandai dengan berkembangnya pendidikan tinggi seni, pada saat di Bandung dan Jogjakarta. Mulai pada masa itu seni rupa Indonesia memasuki babak awal kesadaran dari pelaku seni dalam menafsirkan eksistensi seni dan fungsinnya bagi seniman maupun lingkungan sosialnya.Dominasi visual dari seniman masa 70-an adalah bentuk- abstrak dan memandang media hanya sebagai wadah penggambaran jiwa dan rasa senimanya. Pada masa tahun 80-an di sebut pula masa pembrontakan, dimana iklim seni rupa Indonesia memasuki suasana yang lain dari masa sebelumnya, dan terdapat kecendrungan pembebasan terhadap kreativitas mulai di pahami. Munculnya banyak sponsor untuk mendukung kegiatan pameran dan kaum elit mulai tertarik mengoleksi benda-benda seni. Pada masa tahun 90-an seiring dengan perkembangan media informasi dalam masyarakat, seolah mengemukan banyak sekali realitas perkembangan seni rupa Indonesia. Dimensi dari realitas masyarakat seperti sosial ,

politik dan ekonomi menjadi wacana yang tak terpisahkan dari pada perkembangan seni rupa. Menurut Jim Supangkat di masa 90-an seni rupa Indonesia memasuki era internasional dan komersial. Sebagai reaksi dari situasi pasar komersial, perkembangan seni rupa juga pada situasi kritik dan politis.Karya-karya seni rupa cendrung mempresentasikan realitas di masyarakat. Seni rupa di era 90-an di warnai dengan munculnya secara ekplisit pernyataan tentang seni rupa kontemporer, yang di nyatakan sebagai meninggalkan modernisme menuju suatu pluralisme dengan gaya dan bentuk kesenian. Di era 90-an muncullah seni instalasi dan seni pertunjukan *(performance art*).

Seni Instalasi(installation art)

Seni instalasi adalah istilah yang relative baru dalam lingkup seni rupa, khususnya pada seni rupa kontemporer, dimana pada dekade terakhir ini sering di gunakan untuk menjelaskan jenis karya karya yang menolak konsentrasi pada satu objek dan lebih menyukai pertimbangan objek dan konteksnya. Dalam seni rupa ,instalasi di pahami sebagai aktifitas penyiapan sebuah pameran atau display, namun sebagai istilah yang di lekatkan dengan kata seni, instalasi membawa konsekuensi pada pembahasan aktivitas yang sangat terbuka juga meliputi wilayah praktek dan kecendrungan yang luas dalam seni kontemporer. Mari kita tinjau sejauh mana seni instalasi terbangun menjadi sebuah pengertian yang mempunyai paradigma sendiri. Sebagai ilmu turunan (*hybrid discipline*) pengertian pengertian instalasi terbentuk dari sejarah yang banyak dan berlapis, meliputi arsitektur, *performance art*, *happening art*, *environmental art* dan *pop art.*

Paradigma umum seni instalasi

Situs dan Ruang

Situs dan ruang merupakan bagian yang sangat penting dalam seni instalasi karena situs tersebut bersama lingkungan dan objek yang muncul merupakan sesuatu yang tidak dapat di pisahkan sejak pembuatan konsep, bahkan karya yang muncul agar mampu merespon dari ruang dan situs. Karya instalasi bersifat temporer maksudnya sebuah karya akan selalu di pengaruhi oleh ruang dan tempat, jika di

pajang di tempat lain maka timbul image baru makanya sering karya instalasi hanya meninggalkan dokumentasi.

Keterlibatan Aktif pengamat

Pendekatan ruang dan tepat dalam karya seni instalasi cendrung tidak terbatas, terutama karya seni instalasi di luar ruangan(*environmen*t), dalam seni instalasi di luar ruangan memberi kesempatan pengamat masuk ke dalam wilayah karya. Objek yang tidak terkonsentrasi memungkinkan pengamat berada diantara objek dan masuk dalam relasi antar ruang dan objek.

Multi Objek

Kecendrungan dalam karya seni instalasi munculnya banyak objek dalam satu karya dengan berbagai pendekatan.*Ready mades* atau objek jadi menjadi salah satu pilihan seniman instalasi dalam karyanya. Pengertian *ready mades* adalah objek keseharian yang di maknai kembali oleh seniman yang di tempatkan pada konteks baru dan di beri judul baru.Objeknya cendrung utuh atau objek jadi dari alam.*Found object* atau objek temuan yang di temukan seniman dalam upaya memberi nilai kembali dari objek tersebut yang di olah dalam karya seni.Kecendrungan objek ialah benda produksi massal.

Perluasan seni instalasi

Dewasa ini karya instalasi telah meluas ke berbagai wilayah disiplin lainnya seperti arstektur, dengan pemanfaatan pembatas, kemudian pengertian ruang dalam(*indoor sites*) dan ruang luar (*outdoor sites*) dalam wilayah *environmental art,earthworks, gallery installation*. Juga media lain seperti *music, video, performance art* dan sebagainya.

PEMBAHASAN

Proses Penciptaan

Setiap penciptaan karya seni pada umumnya memerlukan suatu proses yang biasanya disebut proses kreatif. Dalam karya seni juga terdapat proses yang di jalani oleh seniman itu sendiri, seiring berjalannya kehidupan yang dilalui di dalam karya

seni. Adapun beberapa unsur yang mempengaruhi dan memiliki unsur-unsur pendorong seperti sarana, keterampilan, orisinalitas, karya, apresiasi, identitas dan yang paling dekat pengaruhnya terhadap lingkungan dari seniman itu sendiri (Susanto, 2011:320).

Menurut pendapat Hawkins, dalam bukunya yang berjudul *Creating Through Dance*, Hawkins menandaskan bahwa penciptaan sebuah karya tari yang baik selalu melewati tiga tahap: pertama *exploration* (eksplorasi); kedua *improvisation* (improvisasi); dan ketiga *forming* (pembentukan atau komposisi). Ketiga tahapan tersebut ditinjau dari prinsip kerjanya sebenarnya dapat pula diterapkan dalam proses penciptaan karya seni rupa.

Karena ada perbedaan antara seni pertunjukan dengan seni rupa, maka soedarsono (2001: 207), berpendapat bahwa "rumusan Hawkins perlu sedikit dimodifikasi agar bisa digunakan untuk seni rupa. Walaupun namanya berbeda, tetapi sebenarnya arah kerjanya sama". Dalam penciptaan karya seni instalasi, aktivitas eksperimentasi dilakukan melalui percobaan-percobaan dalam bentuk sketsa untuk mendapatkan rancangan yang diinginkan. Langkah tersebut dilakukan untuk memudahkan proses perwujudannya seni. Maka dalam penciptaan ini metode yang dipergunakan melalui tahapan eksplorasi, eksperimentasi dan pembentukan. Mengenai tahapan-tahapan perwujudannya akan dijelaskan sebagai berikut:

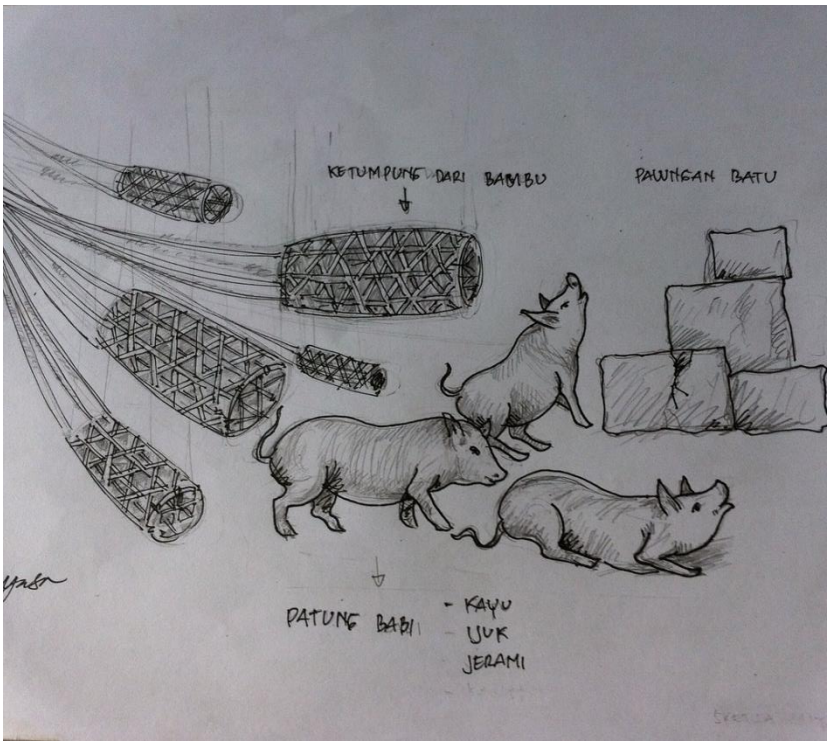
Penjajagan (Eksplorasi)

Eksplorasi, disebut juga penjelajahan atau pencarian, adalah tindakan mencari atau melakukan perjalanan dengan tujuan menemukan sesuatu. Observasi yang dilakukan dengan mengadakan pemilihan tema yang di angkat dari kakawin Arjuna Wiwaha. Oleh sebab itu observasi sangat mendukung dalam kelancaran dalam menggali ide ide apa yang di angkat guna menunjang penyajian karya seni instalasi. Pencipta mencari data langsung ke seniman yang bergelut dengan seni instalasi agar bisa dijadikan perbandingan dalam membuat karya ini.

Percobaan (experimentasi)

Dalam penciptaan karya instalasi , aktifitas eksperimentasi dilakukan melalui percobaan-percobaan dalam pemilihan media, membuat sketsa dan *mind mapping* (peta pikir) untuk mendapatkan rancangan yang diinginkan. Seleksi dilakukan dengan mengamati kualitas media dan pemilihan sketsa. Proses ini juga berfungsi menentukan komposisi yang paling mendekati pemilihan media yang sesuai dengan tema seni instalasi. Alternatif bentuk atau pola yang di akan di wujudkan ke dalam karya seni instalasi adalah:

Sketsa 1



Proses Penyusunan Seni Instalasi

Tahap pembentukan merupakan proses penuangan hasil dari percobaan yang telah dilakukan dan pengalaman yang didapatkan ketika dalam perenungan terhadap objek yang akan di wujudkan. Namun tidak dipungkiri akan terjadi pengembangan karena pemikiran atau inspirasi terus berjalan.Tahap ini ditandai aktivitas penyusunan elemen–elemen seni rupa seperti garis, bidang, warna, dan ruang serta penerapan prinsip–prinsip penyusunan antara lain harmoni, kontras, unity, aksentuasi dan keseimbangan.

Pembentukan karya seni instalasi diawali dengan memadukan sketsa yang dibuat di kertas dengan media yang sudah ada.masing masing objek yang telah di buat di integrasikan menempati posisi di dalam ruangan.Setelah masing masing objek tersusun kemudian di lanjutkan dengan mengevaluasi tingkat keselarasan masing masing objek yang terakhir mengecek kelengkapan seni instalasi seperti sound effect, lighting dan lain lain.

KESIMPULAN

Perancang seni instalasi yang terinspirasi dari kakawin arjuna wiwaha di era digital menggunakan metode imajinasi dan teori penciptaan Hawkins yaitu eksplorasi, eksperimentasi dan pembentukan. Metode dan teori ini digunakan untuk menciptakan seni instalasi yang terispirasi dari naskah Arjuna Wiwaha.

DAFTAR RUJUKAN

Djelantik A. A. M., (2004), *Estetika Sebuah Pengantar,* Masyarakat Seni PertunjukanIndonesia, Bandung.

Jana, I Made. (2005). *Dasar-dasar Keindahan Desain Dalam Seni Rupa*,ISI Denpasar

Kusmara, Andryanto Rikrik. (1999), *Seni Instalasi Dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Institut Tehnologi Bandung.

Hawkins, Alma M. 1966.*Creating Through Dance.* Englewood Cliffs

Sujana , I Wayan (Suklu) , 17-01-2016, jam 10,30 wita *wawancara tentang seni instalasi*

Mengidentifikasi Tokoh Cerita Pedanda Baka dalam Lontar Tantri Carita

Luh Budiaprilliana / 201521043

Mahasiswa Penciptaan Seni Program Pasca Sarjana

Institut Seni Indonesia

Abstrak

Cerita Tantri merupakan cerita yang bersumber pada kitab Nitisastra. Inti kitab Tantri Carita adalah upaya atau akal dan kecerdasan yang merupakan bekal orang dalam mendalami filsafat dan mengendalikan diri, di mana pikiran adalah sumber untuk melaksanakan dharma. (Srinatih, dkk., 2009:76). Salah satu cerita paling terkenal di Bali dalam Lontar Tantri Carita adalah cerita Pedanda Baka. Dalam cerita tersebut diketahui terdapat tiga tokoh, yaitu Si Baka (Pedanda Baka), Ikan-ikan, dan Si kepiting. Melalui penggambaran karakter tokoh tersebut ke dalam bentuk ilustrasi maka akan lebih mudah dimengerti oleh semua kalangan karena gambar bersifat lebih universal. Atribut yang digunakan oleh tokoh juga memiliki makna yang dapat menunjukkan karakternya.

Kata kunci: **Pedanda Baka, Tantri, Lontar**

PENDAHULUAN

Bali memiliki banyak kearifan lokal yang hingga kini masih diwariskan secara turun-temurun. Salah satunya adalah berupa lontar. Kata lontar berasal dari „ron‟ dan „tal‟. Di dalam bahasa Bali pohon *palmyra* dinamai „tal‟ yang berasal dari “tala‟ nama sansekerta untuk pohon *palm talipot*. Ini tercemin dalam kata lontar yang berakar dari kata „ron‟(daun) dan „tal‟(pohon). Lontar telah ada di Bali sejak jaman dahulu dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari masyarakat Bali. Lontar hadir dalam setiap fase kehidupan orang Bali sejak lahir sampai meninggal. Lontar berfungsi sebagai buku untuk mencatat resep, jimat, cerita, puisi, pedoman kehidupan masyarakat Bali kuno. Bahkan sebagian besar tulisan lontar dikeramatkan. Lontar keramat ini hanya boleh dibuka oleh orang tertentu, dibaca dengan cara tertentu, pada

peristiwa khusus/tertentu pula (Rene dkk, 2010:6). Umumnya naskah lontar berisi karya-karya kesusastraan yang di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur. Cerita-cerita tersebut diantaranya seperti Ramayana, Mahabharata, Sutasoma, Tantri, dsb.

Cerita Tantri merupakan cerita yang bersumber pada kitab Nitisastra. Cerita ini digubah untuk mengendalikan pikiran yang kusut dan menghilangkan pikiran bodoh. Cerita Tantri bagaikan sinar matahari menerangi bumi. Inti kitab Tantri Carita adalah upaya atau akal dan kecerdasan yang merupakan bekal orang dalam mendalami filsafat dan mengendalikan diri, di mana pikiran adalah sumber untuk melaksanakan dharma. Dengan pikiran, manusia akan dapat mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang pantas dan mana yang tidak pantas diperbuat (Srinatih dkk, 2009:76). Tantri Carita mengisahkan tentang Prabu Eswaryadala yang ingin mengawini wanita setiap hari. Hingga pada akhirnya seluruh gadis di negeri yang dipimpinnya serta negeri tetangga habis dinikahinya. Kemudian ia dinikahkan dengan Diah Tantri, seorang gadis yang masih tersisa. Pada pernikahan tersebut dikisahkan bahwa mereka menghabiskan malam pertama mereka dengan bercerita. Dalam Tantri Carita tersebut terdiri dari rangkaian cerita dengan ajaran-ajaran moral yang dianalogikan ke dalam dunia binatang, yaitu berupa cerita fabel.

Salah satu cerita paling terkenal di Bali dalam Lontar Tantri Carita adalah cerita Pedanda Baka. Dalam cerita Pedanda Baka terdapat beberapa tokoh yang bisa diidentifikasi. Cerita berupa fabel sangat menarik untuk ditelusuri oleh berbagai kalangan, khususnya bagi anak-anak terutama bila diimbuhi dengan ilustrasi. Untuk dapat mengilustrasikan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita, terlebih dahulu kita harus mengidentifikasi melalui deskripsi yang terdapat dalam cerita sehingga kemudian dapat kita interpretasikan menjadi sebuah ilustrasi tokoh tersebut.

MATERI DAN METODE

MATERI

Materi yang akan dibahas dalam artikel ini adalah identifikasi tokoh cerita Pedanda Baka dalam Lontar Tantri Carita.

METODE

Metode yang digunakan dalam naskah tulisan ini adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mendeskripsikan secara rinci mengenai karakter tokoh yang terdapat pada cerita Pedanda Baka. Melalui deskripsi rinci tersebut kemudian dilakukan proses ilustrasi melalui gambar tokoh. Bentuk adalah penampilan luar yang dapat dilihat (Dwidoria, dalam http://dokumen.tips/documents/teori-bentuk-dalam-arsitektur.html). Dalam ilmu arsitektur, bentuk adalah suatu perwujudan dari organisasi ruang yang merupakan hasil dari suatu proses pemikiran. Proses ini didasarkan atas pertimbangan fungsi dan usaha pernyataan diri/ekspresi (Hugo Haring). Bentuk sebenarnya adalah kumpulan unsur-unsur yang mempunyai komposisi dengan peranan yang saling terhubung.

Pada naskah tulisan ini bahasa rupa yaitu berupa bentuk atau ilustrasi dari karakter tokoh dalam cerita Pedanda Baka akan diwujudkan melalui identifikasi terhadap karakter. Perwujudannya melalui ilustrasi berupa gambar tokoh karena didasari oleh pemikiran bahwa tiap suku bangsa memiliki bahasa yang berbeda untuk dapat memahami suatu kondisi ataupun suatu objek, sedangkan secara universal sebuah gambar dapat memberikan pemahaman kepada suku bangsa yang berbeda-beda. Tentunya pula hal ini terjadi pada anak-anak yang belum mengenal huruf. Gambar dapat memberikan pemahaman melalui bentuk yang konkrit.

HASIL DAN BAHASAN

Salah satu bagian cerita Tantri yang paling terkenal adalah cerita Pedanda Baka. Cerita Pedanda Baka mengisahkan tentang burung bangau bernama si Baka yang berpura-pura baik dan bertingkah seperti pendeta untuk mengecoh ikan-ikan yang hidup di kolam Malini sehingga ia bisa menjadikan mereka santapannya. Ia berpura-pura baik di depan ikan-ikan hingga ikan-ikan tersebut menganggapnya sebagai sahabat. Suatu hari si Baka menyebarkan berita kepada ikan-ikan, bahwa

segera akan ada manusia ke kolam Malini dan memburu mereka. Ikan-ikan meminta pertolongan kepada si Baka. Si Baka menawarkan untuk menerbangkan mereka ke kolam lain agar mereka bisa selamat. Ikan-ikan menyetujuinya. Ikan-ikan tersebut dibawa ke puncak gunung. Di atas batu pipih, ikan-ikan tersebut dimangsa oleh Si Baka. Setelah diangkut berkali-kali, maka ikan-ikan itu pun habis dimakan oleh Si Baka. Ada seekor kepiting meminta kepada Si Baka agar diajak terbang. Si Baka menolaknya karena melihat capit kepiting itu sangat besar. Si kepiting meminta belas kasihan kepada Si Baka. Masih ada tiga ekor ikan yang tersisa, karena itu ia meminta agar diangkut bersama mereka.

Si Baka beralasan bahwa ia hanya mampu membawa dua ekor ikan di kakinya dan satu ekor ikan di mulutnya. Si kepiting menawarkan diri untuk memeluk Si Baka di lehernya saat terbang. Akhirnya Si Baka menyetujui permintaan si kepiting dengan terpaksa. Si kepiting pun diajak serta. Si kepiting menyupit leher Si Baka. Si kepiting curiga terhadap Si Baka karena dilihatnya Si Baka yang dulu kurus kini tampak gemuk, otot dadanya padat, semestinya Si Baka yang bolak-balik menerbangkan ikan-ikan pasti tampak kelelahan dan kurus. Si kepiting curiga bahwa Si Baka telah memakan semua ikan yang diangkutnya. Dalam sekejap, puncak gunung tampak dengan jelas. Di bawahnya ada batu pipih berisi tulang-tulang ikan yang disisakan oleh Si Baka. Si kepiting melihat tulang-tulang tersebut. Ternyata kecurigaannya benar. Si kepiting sadar, lalu disupitnya leher Si Baka hingga putus. Akhirnya Si Baka pun mati. Dalam cerita tersebut diketahui terdapat tiga tokoh, yaitu Si Baka (Pedanda Baka), Ikan-ikan, dan Si kepiting. Si Baka disebut Pedanda Baka di Bali, karena mengacu pada konotasi dari Pedanda yaitu merupakan orang suci yang menganut ajaran-ajaran dharma. Melalui cerita tersebut dapat diidentifikasikan beberapa karakter dari tokoh-tokohnya. Si Baka memiliki karakter yang licik. Wajahnya menunjukkan kebaikan dan kedamaian namun sesungguhnya ia hanya berpura-pura baik. Perangai Si Baka disebut munafik. Pikirannya dipenuhi tipu muslihat. Si Baka tergolong cerdas karena memiliki banyak akal untuk membodohi

makhluk lainnya. Ia juga pandai berpura-pura. Ia rakus dan sedikit ceroboh. Kecerobohannya tersebut membuatnya binasa.

Tokoh ikan memiliki karakter polos, penuh simpati, dan mudah ditipu. Pada saat ikan-ikan itu masuk dalam tipu muslihat Si Baka, nampak bahwa ikan dalam cerita tersebut memiliki karakter yang penakut. Karakter ikan yang mudah ditipu memberi kesan bahwa tokoh ikan bukanlah karakter yang cerdas sehingga mudah dibidohi oleh Si Baka. Si kepiting memiliki karakter yang cerdas, tidak mudah percaya, dan cekatan. Hal tersebut terlihat ketika si kepiting menganalisa dengan cermat kondisi yang terjadi. Ia memiliki kecurigaan berdasarkan hasil analisisnya yang didasari logika, tidak asal menuduh. Kecekatannya tampak saat ia dengan sigap menjepit leher Si Baka ketika mengetahui bahwa Si Baka selama ini telah membunuh ikan-ikan. Deskripsi karakter tokoh berdasarkan cerita tersebut kemudian dianalisis berdasarkan teori bentuk. Unsur-unsur deskripsi yang bersifat abstrak tersebut diwujudkan menjadi sesuatu yang konkrit yaitu berupa gambar yang mengilustrasikan karakter tokoh cerita Pedanda Baka tersebut. Dalam proses menggambarkan karakter tokoh tersebut diperlukan penggunaan ilmu-ilmu dalam semiotika yaitu berupa penggunaan tanda atau kode untuk mencirikan karakter tokoh yang dibangun. Ilustrasi yang dapat ditampilkan untuk mengilustrasikan karakter Si Baka seperti yang telah dideskripsikan sebelumnya adalah dengan membuat bentuk burung bangau. Pada bagian mata dibuat dengan bentuk agak menyipit dan menunjukkan tatapan yang tajam. Paruh panjang dengan senyum menyeringai (pada bagian sudut paruhnya diberikan sedikit garis melengkung ke atas). Kakinya digambarkan panjang dan tegak memiliki cakar dengan kuku yang runcing. Posisi tubuh sedikit membusung. Kemudian ia memakai atribut berupa Gelungan Ketu yang merupakan atribut kepala yang biasa digunakan oleh Pedanda atau orang suci. Karakter ikan digambarkan memiliki mata yang besar dan berbinar. Senyum polos dengan penggambaran berupa sudut bibir melengkung ke atas namun posisi bibir agak datar sehingga memunculkan kesan minim ekspresi. Ukuran tubuh sedang dengan sisik, ekor dan sirip serta insang. Ilustrasi karakter Si kepiting dalam cerita ini

adalah digambarkan dengan memiliki capit yang besar. Badannya digambarkan berukuran sedang untuk mendukung karakter cekatan. Memiliki enam kaki. Si kepiting digambarkan memiliki mata besar dengan tatapan berbinar ceria menunjukkan ekspresi cerdas dan pintar. Bibir tersenyum datar dengan garis bibir yang tidak terlalu melengkung.

PENUTUP

Tokoh-tokoh dalam cerita Pedanda Baka memiliki karakter kehidupan sehari-hari. Karakter dari tokoh-tokoh tersebut memberi pelajaran bahwa dalam hidup selalu ada orang baik, orang jahat,dan orang yang berpura-pura baik. Untuk dapat memahami karakter perlu mengetahui detail tokoh tersebut. Melalui penggambaran karakter tokoh tersebut ke dalam bentuk ilustrasi maka mudah dimengerti semua kalangan karena gambar bersifat universal. Atribut yang digunakan tokoh memiliki makna yang menunjukkan karakternya.

DAFTAR SUMBER

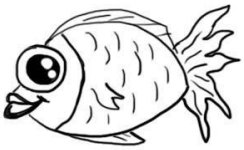
Arthur, Rene, dkk. 2010. *Naskah Lontar Bali sebagai Sumber Gagasan Desain Buku dalam Desain Komunikasi Visual.* Tersedia pada repository.maranatha.edu> NASKAH LONTAR BALI SEBAGAI SUMBER GAGASAN DESAIN BUKU DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (diakses pada 30 April 2016)

Dwidoria. 2015. *Teori Bentuk dalam Arsitektur.* Tersedia pada http://dokumen.tips/documents/teori-bentuk-dalam-arsitektur.html (diakses pada 30 April 2016)

Srinatih, I Gusti Ayu, dkk. 2009. *Lontar Tantri Carita.* Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasa

LAMPIRAN

Si Baka (Pedanda Baka)



Ikan

Si Kepiting

ANALISA ESTETIKA PINTU BALI PADA BANGUNAN *BALE DAJA* DI KABUPATEN KLUNGKUNG – BALI

Putu Satria Udyana Putra[1]
I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan[2]

Program Studi Teknik Informatika Konsentrasi Desain Grafis dan Multimedia

STMIK STIKOM Indonesia

e-mail: satriart.design@gmail.com[1], anomdesign@gmail.com[2]

ABSTRAK

Pintu Bali sebagai objek dalam penelitian ini dikhususkan pada bangunan *Bale Daje* meliputi *Gedong, Bale Bandung,* dan *Bale Meten* di Kabupaten Klungkung. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah observasi, wawancara, studi dukumentasi, dan kepustakaan. Pintu Bali dianalisa secara rasional, pertama,estetika dari perspektif perbendaharaan desain, secara garis besarmengenaikeseimbangan, harmoni, irama, kesatuan, komposisi, dekorasi dan bahan. Kedua, estetika dari perspektif elemen pendukung estetika meliputi titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, pola, warna, cahaya. Perbedaan hanya ada pada ukiran yang diterapkan serta permainan struktur pelengkap pembentuk pada kusen dan daun pintu. Pemikiran para praktisi yakni *undagi*, dan pengukir terhadap pintu Bali pada *Bale Daja* memiliki pengalaman estetis yang berbeda-beda sesuai aturan dan budaya setempat. Namun langgam yang membentuk pintu Bali pada bangunan *Bale Daje* secara keseluruhan masih tetap ada, sehingga pintu Bali tersebut masih memperlihatkan estetikanya. Penelitian terhadap estetika pintu Bali, terbatas pada usaha mengetahui dan mengkaji pembentuk estetika pintu Bali.

Kata Kunci: *estetika, pintu Bali, Bale Daje, Klungkung*

1. Pendahuluan

Bali dikenal sebagai sebuah tujuan wisata yang populer di dunia. Keunikan budaya, kesenian, arsitektur tradisional dan keindahan alam Bali merupakan potensi yang sangat penting sebagai daya tarik wisata, sejak awal perkembangan kepariwisataan di daerah ini. Sehubungan dengan hal itu, Pemerintah Daerah Bali sejak awal telah mencanangkan bahwa jenis kepariwisataan yang dikembangkan di daerah ini adalah pariwisata budaya yang dijiwai oleh Agama Hindu. Ketentuan tersebut telah tertuang dalam peraturan Daerah (Perda) Nomor 3, Tahun 1991, yang

pada Bab I, Pasal 1 antara lain menyebutkan, bahwa Pariwisata Budaya adalah jenis kepariwisataan yang dalam perkembangan dan pengembangannya menggunakan kebudayaan daerah Bali yang dijiwai oleh agama Hindu yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional sebagai potensi dasar yang dominan, yang didalamnya tersirat satu cita-cita akan adanya hubungan timbal-balik antara pariwisata dan kebudayaan, sehingga keduanya meningkat secara serasi, selaras, dan seimbang. Selanjutnya dijelaskan pula, bahwa obyek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran pariwisata (M.Baiquni & dkk, 2010 : 246).

Menjadi daerah pariwisata, menuntut masyarakat Bali untuk tetap melestarikan berkesenian dan budayanya. Salah satunya pintu Bali, sebagai salah satu bagian dalam arsitektur yang tersebar di seluruh Bali, salah satunya di Kabupaten Klungkung, terkenal dengan peninggalan-peninggalan kerajaan serta desa-desa yang dahulunya merupakan wilayah kekuasaan kerajaan. Di wilayah ini, pintu Bali dapat ditemukan sebagai warisan para leluhur Bali yang dulunya dibuat oleh tukang (*undagi*) dalam membangun rumah ataupun seniman ukir (*pengukir*).

Pintu Bali menjadi inspirasi bagi perkembangan seni rupa, yang terkait dengan filosofi, memiliki aturan, prinsip dan konsep yang berbeda serta gaya hidup. Ketertarikan akan pintu Bali dilatarbelakangi dengan keberagamannya pada masing-masing daerah. Seiring kurang adanya pemetaan pemikiran secara ilmiah dan perhatian yang khusus untuk perkembangan arsitektur, seni dan desain menjadikan modal dasar untuk diteliti lebih lanjut.

Pintu Bali sebagai sebagai objek dalam penelitian ini dikhususkan pada bangunan *Bale Daje* yakni pertama, *Gedong,* Bale *Daje* yang terdapatdi *Geria.* Kedua *Bale Bandung, Bale Daje* yang terdapat di *Puri.* Ketiga, *Bale Meten,* Bale *Daje* yang terdapat di *Umah*. Penyebutan nama bangunan berbeda-beda sesuai dengan jumlah tiang yang dimiliki dan tempat *Bale Daje* berdasarkan golongan masyarakatdi Bali.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang akan dibahas yaitu, estetika pintu Bali pada bangunan *Gedong*, *Bale Bandung*, dan *Bale Meten* di Kabupaten Klungkung. Masalah dibatasi pada estetika pintu Bali yang

terdapat pada bangunan *Bale Daje* yaitu; *Gedong, Bale Bandung,* dan *Bale Meten*yang berhubungan dengan kebutuhan civitas dalam beraktivitas. Estetika yang dimaksud didasarkan pada elemen dan prinsip-prinsip perancangan yang bisa dijelaskan secara rasional dalam 2 kategori yaitu "Perbendaharaan Desain *(Design Vocabulary)"* dan "Elemen Pendukung". Desain Vocabulary meliputi elemen atau unsur-unsur: Titik *(point),* Garis *(Line),* Bidang *(Shape),* Bentuk *(Form),* Tekstur *(Texture),* Pola *(Pattern),* Warna *(Colour),* Cahaya/Bayangan *(Light & Shadow),* Nada, danProporsi *(Proportion).* Sedangkakan Elemen Pendukung Estetika terdiri dari: Keseimbangan *(Balance),* Harmoni *(Harmony),* Irama *(Rhytem),* Kesatuan *(Unity),* Komposisi *(Composition),* Dekorasi *(Decoration),* dan Bahan *(Material)* (Kusmiati, 2004:11). Unsur-unsur estetika inilah yang mendasari penciptaan berbagai arsitektur, seni dan desain termasuk estetika pintu Bali.

Tujuan umum penelitian ini adalah: 1) untuk menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa mengenai kajian seni pintu Bali. 2) untuk mengetahui estetika pintu Bali. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah mengkaji estetika pintu Bali pada bangunan *Gedong*, *Bale Bandung,* dan *Bale Meten* di Kabupaten Klungkung.

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan pengetahuan baru, dan dapat dijadikan rujukan mengenai hal pintu Bali sebagai elemen pelengkap ruang dalam arsitektur, desain dan seni. 2) Pintu Bali yang dikaji secara akademik, dapat diketahui estetikanya sehingga dapat memberikan peluang untuk dipelajari oleh generasi mahasiswa berikutnya. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah arsitek, seniman dan desainer serta masyarakat dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai evaluasi dan parameter dalam membuat pintu Bali, khususnya pintu Bali yang terdapat pada bangunan *Gedong, Bale Bandung,* dan *Bale Meten*.

2. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan yakni, observasi diantaranya ke Puri Klungkung, Geria Gede Batu Tabih, Rumah mantan Kepala Desa Gunaksa yang secara keseluruhan bertempat di Kabupaten Klungkung. Wawancara dilakukan pada

narasumber terkait, yaitu pemilik langsung dari masing-masing objek penelitian yakni pintu Bali. Dokumentasi dilakukan sebagai bagian pendukung yang mengarah pada data-data rekaman di lapangan seperti foto pintu Bali dan media perekaman wawancara dari masing-masing narasumber. Pada metode Kepustakaan segala bentuk sumber tertulis, seperti halnya buku, jurnal dan media publikasi ilmiah lainnya yang terkait dengan objek penelitian yang dibahas.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di Klungkung, merupakan kabupaten yang luasnya terkecil kedua setelah kodya denpasar dari 9 (sembilan) kabupaten dan kota di Bali. Terletak diantara 115º 21'28" – 115º37"43 Bujur Timur dan 008º 27'37 – 008º 49' 00" Lintang Selatan dengan batas-batas di sebelah Utara kabupaten Bangli, sebelah Timur Kabupaten Karangasem sebelah Selatan Samudra India dan sebelah Barat Kabupaten Gianyar dengan luas wilayah 315 km². Wilayah Kabupaten Klungkung sepertiganya terletak di daratan pulau Bali (11.216 Ha) dan dua pertiganya terletak di kepulauan Nusa Penida (20.284 Ha) (Badan Pusat Statistik Kabupaten Klungkung dalam Katalog BPS: 1102001.5105 Klungkung Dalam Angka 2011).

4. Pembahasan

Keterkaitannya dengan keberadaan pintu Bali, di Kabupaten Klungkung memiliki latar belakang sejarah kerajaan atau puri dengan cakupan wilayah yang luas serta menjadi pusat kerajaan di Bali pada jamannya. Sehingga pintu Bali dari yang kuno hingga masa kini dapat ditemukan keberadaannya di Kabupaten Klungkung. Bagi orang Bali pintu memiliki makna filosofis. Pintu tidak secara fisik sebagai penutup ruang dalam terhadap ruang terbuka, tetapi secara filosofis dimaknai sebagai penghubung bagi dunia manusia (mikrokosmos) terhadap seluruh jagad raya (makrokosmos). Pintu bukan sebagai penutup atau pemisah, tetapi sebagai pembuka dan penghubung manusia dengan sekitarnya.

Pintu Bali secara struktur dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu kusen dan daun pintu. Kusen, terbuat dari empat batang kayu yang masing-masing mempunyai bentuk berbeda. Kusen bagian atas berbentuk persegi horizontal ataupun melengkung disebut *petitis,* berfungsi sebagai pemegang kusen posisi kiri dan kanan dan berfungsi sebagai poros daun pintu bagian atas. Kusen pada posisi kiri dan kanan berbentuk persegi panjang disebut *adeg-adeg* yang berfungsi sebagai penyangga *petitis* dan sekaligus menghubungkannya dengan kayu pada bagian kusen bawah. Kusen yang melintang bagian bawah berbentuk persegi panjang disebut *dedange,* yaitu berfungsi sebagai penopang posisi kusen kiri dan kanan (*adeg-adeg*) dan sekaligus sebagai pemegang poros daun pintu bagian bawah. Hal tersebut dijelaskan pada Tesis yang berjudul *Perkembangan Kori Kuwadi Di Daerah Ubud Dalam Era Globalisasi: Sebuah Kajian Budaya* (Balika, 2006 : 20). Kaitannya dengan dedange di atas, berdasarkan hasil wawancara dengan Mandra, Seniman lukis klasik wayang Kamasan di Kabupaten Klungkung, menerangkan *Dedange* juga disebut dengan *Slundagan*.

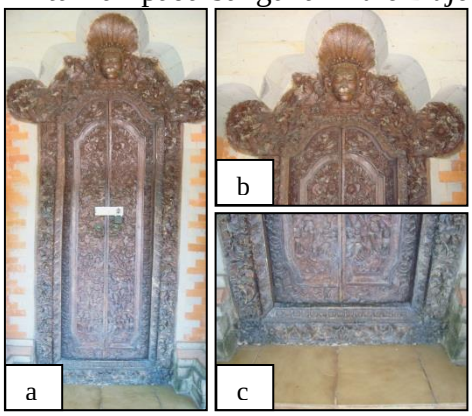
Bagian kedua pintu Bali adalah daun pintu (*kuwadi*) yang terbuat dari dua lembar papan, bagaian atas dan bawah pada dua sudut daun pintu dilengkapi dengan poros yang berfungsi sebagai engsel pintu. Dan pada bagian tengah dari kedua daun pintu terdapat kunci dengan bentuk kayu yang berlubang secara vertikal sebagai rumah kunci, dan kunci dibentuk dengan kayu yang melintang atau horizontal.Arah bukaan pintu selalu ke dalam ruang dalam, sehingga ornamen atau ukiran pada umumnya banyak ditempatkan pada bagian kusen dan daun pintu yang menghadap keluar ruangan.

Dalam kaitannya dengan keberadaan pintu Bali pada *Bale Daje,* dijelaskan selanjutnya secara umum sebagai berikut; penyebutan nama *Bale Daje* berbeda-beda sesuai dengan tingkatan *kasta* dari penghuninya yang secara langsung terpola pada jumlah tiang *(saka)* yang dipergunakan. 1) *Gedong*, bangunan *Bale Daje* dengan *saka* berjumlah 12 (dua belas) terdapat pada rumah tinggal untuk golongan *Brahmana*, biasanya menempati zoning utama dari suatu pola lingkungan, rumah tinggalnya disebut *Geria*. 2), *Bandung*, bangunan *Bale Daje* dengan *saka* berjumlah 12 (dua

belas) yang terdapat pada rumah tinggal untuk golongan *Ksatria* yang memegang pemerintahan, rumah tinggalnya disebut *Puri*. 3) *Bandung*, bangunan *Bale Daje*dengan *saka* berjumlah 12 (dua belas) yang terdapat pada rumah tinggal untuk golongan *Ksatria* yang tidak memegang pemerintahan, rumah tinggalnya disebut *Jero*. 4) Meten, bangunan *Bale Daje* dengan *saka* berjumlah 8 (delapan) yang terdapat pada rumah tinggal untuk golongan *Wesia* atau mereka yang bukan dari golongan *Brahmana* dan *Ksatria*, rumah tinggalnya disebut *Umah.*

Pintu Bali pada bangunan *Bale Daje* akan dijelaskan sebagai berikut;

1) Pintu Bali pada bangunan *Bale Daje (Gedong)* di *Geria*



Keterangan :

a. Tampak Depan

b. Tampak Depan Bagian Atas Pintu

c. Tampak Depan Bagian Bawah Pintu

Gambar.1 Pintu Bali Pada Gedong Gede, Geria Gede Batu Tabih,Takmung - Klungkung
Sumber: Dokumentasi foto penulis (2012)

2) Pintu Bali pada bangunan *Bale Daje* (*Bale Bandung)* Di *Puri*

Keterangan :

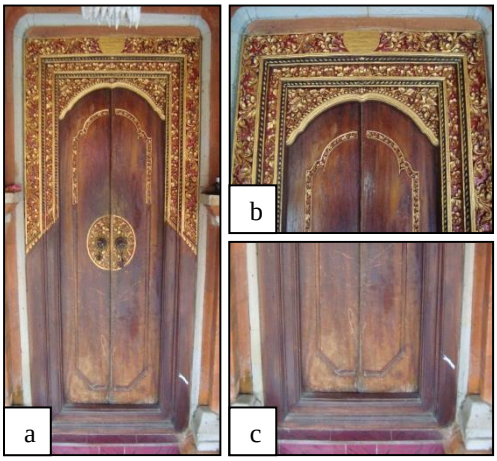
a. Tampak Depan

b. Tampak Depan Bagian Atas Pintu

c. Tampak Depan Bagian Bawah

Gambar.2 Pintu Bali Pada Bale Bandung, Puri Agung - Klungkung
Sumber: Dokumentasi foto penulis (2012)

3) Pintu Bali pada Bangunan *Bale Daje(Bale Meten)* di *Umah*



Keterangan :

a. Tampak Depan

b. Tampak Depan Bagian Atas Pintu

c. Tampak Depan Bagian Bawah Pintu

Gambar.3 Pintu Bali Pada Bale Meten I Wayan Megig, Desa Gunaksa - Klungkung
Sumber: Dokumentasi foto penulis (2012)

Dari 3 (tiga) objek penelitian, analisa estetika mengenai pintu Bali di atas dijelaskan dibawah ini sebagai berikut:

4.1 Analisa dari perspektif Perbendaharaan Desain *(Design Vocabulary)*

1) Keseimbangan *(Balance)*, dari ketiga pintu Bali di atas masing-masing terdapat keseimbangan horizontal, arah kiri dan kanan (lihat antara Gambar.1, Gambar.2 dan Gambar.3).

2) Harmoni*(Harmony)*, terdapat penggunaan keharmonian unsur ukiran yang penuh dalam satu bidang (lihat Gambar.1). keharmonian bingkai ukiran yang mengelilingi bidang daun pintu yang lapang dan sederhana (lihat Gambar.2), dengan keharmonian bidang lingkaran terhadap bidang geometris (lihat Gambar.3).

3) Irama*(Rhytem)*, Irama dalam hal ini bukan berarti nada atau suara, melainkan alur ragam hias dengan penggunaan motif *pepatran* yang berulang-ulang (Gambar.1, Gambar.2 dan Gambar.3).

4) **Kesatuan*(Unity)***, terdapat kesatuan warna yang sama (lihat Gambar.1). kesatuan warna yang kontras (lihat Gambar.2) dan kesatuan warna natural dengan warna fininshing prada (lihat Gambar.3).
5) **Komposisi *(Composition)***, terdapat komposisi terpencar dengan penggunaan ornamen yang memenuhi kusen dan bidang daun pintu (lihat Gambar.1). Komposisi mengeliling, ornamen penuh pada kusen mengelilingi bidang daun pintu yang lapang tanpa ornamen (lihat Gambar.2). Terdapat komposisi asimetris pada penerapan ukiran yaitu ukiran mendominasi bidang bagian atas sampai tengah kusen pintu (lihat Gambar.3)
6) **Dekorasi*(Decoration)***, terdapat dekorasi berupa topeng *Dalem*,menggunakan ornamen lebih padat pada setiap bidangnya dan pahatan yang lebih dalam (lihat Gambar.1).
7) **Bahan *(Material)***, menggunakan bahan kayu Nangka dengan finishing politur natural (lihat Gambar.1). menggunakan kayu nangka dengan finishing cat minyak warna hijau, kuning dan merah, penerapan warna cat minyak ini sebagai hasil renovasi karena pada masanya terdapat perang puputan pada Puri Agung Klungkung (lihat Gambar.2). Menggunakan kayu nangka dengan finishing warna natural yang dipadukan dengan prada dan cat minyak warna merah sebagai dasar prada pada ukiran (lihat Gambar.3).

4.2 Analisa dari perspektifElemen Pendukung Estetika

1) **Titik *(point)***,masing-masing memiliki sekumpulan titik, analisa diarahkan bahwa titik sebagai *vocal point*. Dalam hal ini, penggunaan sekumpulan titik ornamen/ukiran ditempatkan pada suatu bidang tertentu dengan pola tertentu. Terdapat sekumpulan titik yang rumit dan penuh pada setiap bidang pintu (lihat Gambar.1). Sekumpulan titik yang membentuk ukiran mengelilingi bidang lapang (lihat Gambar.2). Sekumpulan titik yang membentuk ukiran dengan komposisi kerumitan pada bagian tengah kusen sampai atas pintu (lihat gambar.3).

2) **Garis*(Line)***, terdapat dominasi garis-garis yang berpola berupa ukiran memenuhi bidang pintu (lihat Gambar.1). Penerapan garis tegas berbentuk profilan pada kusen dan daun pintu, didukung keramaian garis berupa ukiran mengelilingi sekitar kusen luar (lihat Gambar.2). Penerapan garis tegas pada profilan dan terpotong oleh komposisi ukiran pada bagian tengah sampai atas pintu (lihat Gambar.3).

3) **Bidang *(Shape)***, penerapan bidang dengan dihiasi penuh ukiran, tarikan bidang kosong hanya pada profilan (lihat Gambar.1). Penerapan bidang lapang hanya ada pada daun pintu, didukung bidang berukir pada sekeliling kusen (lihat Gambar.2). Penerapan bidang dengan berat sebelah atas yang terwakili ornamen, adanya permainan bidang lapang dan ukiran (lihat Gambar.3).

4) **Bentuk *(Form)***, adanya struktur berbentuk segi empat panjang dan melengkung pada bagian atas kusen pintu (lihat Gambar.1 dan Gambar.2). Adanya struktur segi empat panjang yang membentuk struktur pintu (lihat Gambar.3)

5) **Tekstur *(Texture)***, Tekstur tidak rata, dalam wujud ukiran dengan pahatan yang dalam dan penuh pada bidang pahatan (lihat Gambar.1). tekstur tidak rata mengelilingi struktur kusen dan tekstur lebih halus terdapat pada daun pintu yang lapang (lihat Gambar.2). Tekstur tidak rata yang diwujudkan melalui ukiran terdapat pada bagaian tengah sampai atas pintu, bidang halus terdapat pada bagian tengah sampai bawah pintu (lihat Gambar.3).

6) **Pola*(Pattern)***, terungkap mendetail dan penuh melalui pahatan ukiran (lihat Gambar.1). Adanya pola profilan dengan bidang daun pintu yang sederhana, dan didukung pola mengeliling berupa ukiran (lihat Gambar.2). Penerapan pola lingkaran sebagai *center point* dan pola asimetris beraturan pada daun pintu dan kusen pintu (lihat Gambar.3).

7) **Warna *(Colour)***,unsur warna natural diterapkan pada seluruh bidang pintu (lihat Gambar.1). unsur cat minyak warna hijau terlihat mendominasi, diselingi garis tegas cat minyak warna merah, dan warna kuning, memberi kesan kontras lihat Gambar.2). warna natural diterapkan pada kusen dan daun pintu, sebagian untuk

ukiran digunakan warna kuning prada dengan dasar warna cat minyak warna merah, memberi kesan klasik (lihat Gambar.3).

8) **Cahaya/Bayangan *(Light & Shadow)*,**finishing politur natural *gloss* memperlihatkan kilau memberi kesan ukiran terlihat lebih ramai (lihat Gambar.1). penerapan *finishing* cat minyak pada pintu memberi kesan kilau dan membuat warna hijau, merah dan kuning lebih tajam (lihat Gambar.2). penerapan semi doff dan pada bidang lapang dan perpaduan kilau prada memberi kesan klasik pada pintu (lihat Gambar.3).

5. Simpulan

Terkait estetika pintu Bali pada bangunan *Bale Daja* yang meliputi Bangunan pada *Geria*, *Puri* dan *Umah* dianalisa secara rasional dalam 2 kategori yaitu Perbendaharaan Desain *(Design Vocabulary)* dan Elemen Pendukung,yakni sebagai berikut;

5.1 Estetika pintu Bali dari perspektif perbendaharaan desain *(design vocabulary)*

Secara garis besarmeliputi keseimbangan, harmoni, irama, kesatuan, komposisi, dekorasi, bahan, pada pintu Bali masing-masing memiliki struktur yang sama. Perbedaan hanya ada pada ukiran dan struktur pelengkap pembentuk kusen, dan daun pintu.

5.2 Estetika dari perspektifElemen Pendukung Estetika

Secara umum titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, pola, warna, cahaya/bayangan, sama halnya dengan pembendaharaan desain, perbedaan hanya ada pada ukiran yang diterapkan serta permainan struktur pelengkap pembentuk pada kusen dan daun pintu.

pemikiran-pemikiran para praktisi, *undagi*, dan pengukir memiliki pengalaman estetis yang berbeda-beda, mengikuti aturan dan budaya setempat, akan tetapi langgam yang membentuk pintu Bali pada bangunan *Bale Daje* yakni pada *Gedong*, *Bale Bandung* dan *Bale Meten* di Kabupaten Klungkung secara keseluruhan

masih tetap ada, sehingga dari ketiga pintu Bali tersebut masih memperlihatkan estetika pintu Bali.

Saran dari penulis,penelitian terhadap estetika pintu Bali pada bangunan *Bale Daje* di Kabupaten Klungkung, baru dilakukan pada usaha mengetahui hal-hal yang pembentuk estetika pintu Bali, terbuka kemungkinan dan kesempatan untuk melakukan penelitian lanjutan terhadap pintu Bali dari berbagai sudut dan kajian. Usaha-usaha yang dilakukan terhadap pintu Bali, merupakan upaya dalam mencari tahu mengenai perubahan, menggali, menjaga dan melestarikan nilai-nilai estetika dalam bidang desain yang selanjutnya dapat dipertimbangkan dan dipelajari, jika memang bermanfaat bagi perancangan desain dimasa depan.

Daftar Sumber

Akmal. 2009. *Ragam pintu, Rumah Ide.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Baiquni, dkk. 2010. *Pariwisata Berkelanjutan Dalam Pusaran Krisis Global*. Denpasar: Udayana University Press.

Blog Detik Com. (2007). *1001 Tips dan Artikel.* Dapat diakses pada URL: http://sijanggut.blogdetik.com/2010/03/05/pintu-percantik-tampilan-rumah/

Djelantik, A.A.M., 2008.*Estetika:Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Gelebet I Nyoman, dkk., 1985. *Arsitektur Tradisional Daerah Bali,* Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Ika, I Wayan Balika, *"Perkembangan Kori Kuwadi Di Daerah Ubud Dalam Era Globalisasi: Sebuah Kajian Budaya"* Tesis untuk mencapai derajat Sarjana S-2, Program Pascasarjana Universitas Udayana, Denpasar, 2006.

Kusmiati, A., 2004, *Dimensi Estetika Pada Karya Arsitektur dan Disain*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.

Ngakan, K.A.D., 2010. *Arsitektur Rumah Tradisional Bali*. Denpasar: Udayana University Press.

Remawa, A.A. Gde Rai. "*Standardisasi Bangunan Rumah Tinggal Sebagai Pengembangan Tata Ruang Dalam (Interior) Pada Arsitektur Tradisional Bali (studi kasus : Bale Gede/Saka Roras)".* Tesis untuk mencapai derajat Sarjana S-2, Program Pascasarjana Institut Teknologi Bandung, Bandung, 1998.

Sedyawati, 2010. *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: Rajawali Press.

Soedarsono, R.M., 1999. *Seni Pertunjukan Indonesia Dan Pariwisata*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Warunk Arsitektur Online. (2010). *Philosophical Entrance to The Universe*. Dapat diakses pada URL: http://www.warunkarsitekturonline.co.id/2010/05/c.html

Widana, Ida Bagus Gede, 2011. *Dharmaning Hasta Kosali Arsitektur Tradisional Bali.* Denpasar : Dharma Pura.

Yusa, I Made Marthana. "*Analisa Penerapan Ashta Kosali Pada Bangunan Tradisional Bali Kategori Puri, Objek Penelitian: Puri Jro Kuta, Puri Anyar Kerambitan, Puri Agung Klungkung, dan Puri Ubud".*Tesis untuk mencapai derajat Sarjana S-2, Program Pascasarjana Institut Teknologi Bandung, Bandung, 2010.

LITERASI VISUAL HANUMAN :
SUATU PENDEKATAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

I Made Marthana Yusa, S.Ds., M.Ds.[1] , I Nyoman Agus Suarya Putra, S.Sn., M.Sn.[2]
made.marthana@gmail.com[1], nyoebaliphotography@gmail.com[2]
STMIK STIKOM Indonesia[1,2]
Jl.Tukad Pakerisan No.97 Panjer, Denpasar 80225

Abstrak

Artikel ilmiah ini merupakan bagian dari penelitian tim penulis pada skema Penelitian Dosen Pemula RistekDikti dengan judul 'Imagologi Hanuman Melalui Literasi Media Dengan Pendekatan Augmented Reality'[1]. Berbeda dengan ruang lingkup pembahasan penelitian tersebut, fokus pembahasan pada artikel ini adalah secara khusus mengungkap strategi literasi visual, sebagai bagian dari strategi literasi media, dalam ruang lingkup epistemologinya adalah pendekatan Desain Komunikasi Visual dengan objek penelitiannya adalah profil Hanuman.

Kata kunci: *Literasi Media, Literasi visual, Hanuman, Desain Komunikasi Visual*

Pendahuluan

Media memiliki kemampuan untuk membangun pencitraan dalam benak generasi muda serta membentuk pendapat mereka. Pemahaman masyarakat kontemporer tentang realitas dicapai terutama melalui media (cetak, elektronik, dan media online (Internet)), termasuk informasi atau pemahaman tentang identitas atau karakter suatu profil atau tokoh. Identitas suatu profil atau tokoh ini pun bahkan mencakup tokoh yang dikategorikan sebagai tokoh "imajiner", legenda atau mitos. Pemahaman ini dialami pada masa kini, dimana produk dunia informasi teknologi sangat dominan.

Citra suatu profil secara umum pada awalnya diidentifikasi dari unsur visualnya. Karakteristik ekspresi *facial* atau *gesture* dari suatu profil memiliki makna yang terkonstruksi berdasar budaya visual masyarakat pemirsa atau komunikan yang berinteraksi dengan profil tokoh tersebut. Dalam sejarah, banyak propaganda atau tindakan-tindakan politis yang memungkiri atau menyembunyikan karakteristik suatu profil tokoh. Bahkan hingga membentuknya menjadi profil tokoh baru yang karakteristiknya benar-benar berbeda dari aslinya. Dinamika pencitraan ini, yang disebut juga sebagai imagologi, perlu dipahami, khususnya dengan mengambil satu karakter sebagai objek penelitian. Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah profil Hanuman.

Memahami identitas suatu profil, beserta nilai-nilai teladan yang ingin disampaikan oleh suatu profil tersebut bisa dilakukan dengan berbagai strategi. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah literasi visual, sebagai bagian dari literasi media, dalam ontologi Desain Komunikasi Visual.

Materi dan Metode

Menilik materi sekaligus sebagai metode utama pembahasan artikel ini adalah perihal literasi visual, maka pada awal pembahasan akan dibahas mengenai

terminologi literasi media, mendahului pembahasan terminologi literasi visual. Selanjutnya diungkap juga perihal Hanuman sebagai objek penelitian dan metode penelitian yang digunakan. Literasi media yang dimaksud adalah *mediaawareness*, fasih dan tanggap terhadap penggunaan media dalam proses mengidentifikasi informasi (pesan). W. James Potter [2] memaparkan secara runut mengenai terminologi literasi media ini. Literasi media adalah satu set perspektif yang aktif kita gunakan untuk membuka diri kepada media untuk menafsirkan makna pesan yang kita hadapi. Kita membangun perspektif kita dari struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan kita, kita perlu alat dan bahan baku. Alat-alat adalah keterampilan kita. Bahan baku adalah informasi dari media dan dari dunia nyata. Aktif menggunakan berarti kita sadar akan pesan dan berinteraksi dengan mereka (media) secara sadar.

Literasi visual merupakan kemampuan dimana individu memiliki kemampuan mengenali penggunaan garis, bentuk, dan warna sehingga dapat menginterpretasikan tindakan, mengenali objek, dan memahami pesan lambang [3]. Heinich [4] juga menyampaikan bahwa literasi visual adalah kemampuan dalam menginterpretasikan pesan visual secara akurat dan untuk menciptakan pesan. Literasi visual berhubungan dengan 3 kategori utama dan berbeda: kemampuan manusia, strategi menyampaikan pesan dalam proses edukatif dan pengembangan gagasan-gagasan. Istilah literasi visual (*visual literacy*), pertama sekali digunakan oleh seorang penulis, John Debes dalam tahun 1968. Literasi visual dilakukan dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman tentang fungsi media visual dan digabungkan dengan tingginya kesedaran tentang fungsi-fungsi tersebut. Literasi visual mengandung kumpulan cara-cara yang membolehkan seseorang untuk memahami dan menggunakan aspek visual dalam menekankan komunikasi dengan orang lain.

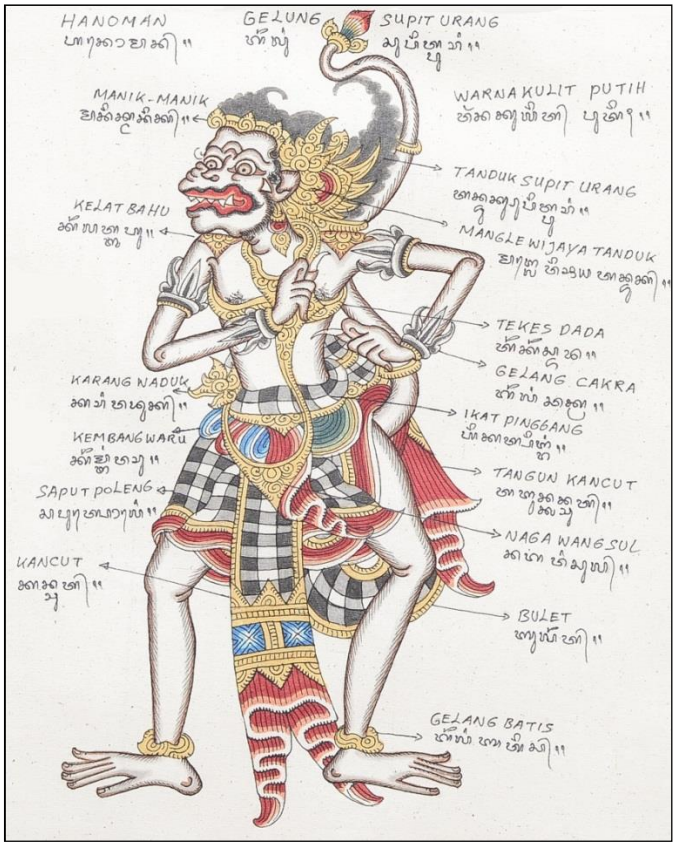
Dari pemaparan literasi visual tersebut, dalam dirumuskan terminologi sebagai berikut: Penggunaan literasi visual dikembangkan melalui dua pendekatan yaitu strategi input dan output. (1). Strategi input adalah membantu pebelajar untuk membaca sandi, kecakapan visual melalui praktek atau latihan menganalisis visual.

Contoh: analisis gambar, diskusi multimedia, dan program video. (2). Strategi output adalah membantu pembelajar menulis dalam menyandikan, menulis visual untuk mengekspresikan diri mereka sendiri dan berkomunikasi dengan yang lain. Misalnya merencanakan dan memproduksi presentasi visual. Membaca sandi adalah mengartikan visual. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi input.

Versi Hanuman yang dipilih sebagai objek penelitian adalah Hanuman versi Bali, dengan fokus analisa pada Hanuman gaya wayang kamasan. Hal senada pada Imagologi sosok Hanuman di seluruh Asia Tenggara adalah representasinya dalam hal kesetiaan dan pengabdian. Kesetiaaan dan pengabdian dalam hal ini adalah kepada Sri Rama sebagai manifestasi Tuhan yang turun ke dunia (*avatara*). Patriotisme dan pengabdian Hanuman yang terungkap pada Itihasa pantas menjadi panutan bagi generasi muda, khususnya bagi banyak anak muda yang mulai mengabaikan etika, lupa menghormati orang lain, bahkan lalai dalam menghormati diri sendiri. Pengidentifikasian profil atribut Hanuman dan representasi nilai patriotisme dan pengabdiannya pada kebenaran yang akan dilakukan pada penelitian ini.

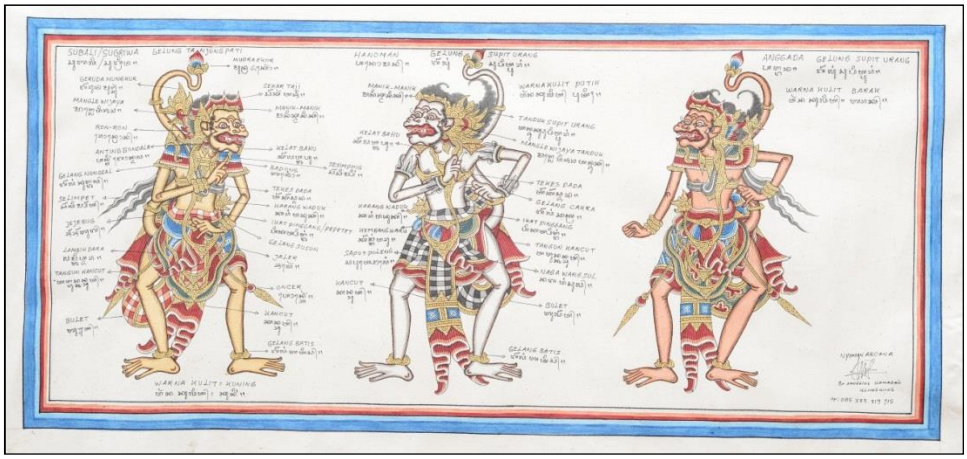
Pembahasan

Salah satu strategi literasi visual adalah mengidentifikasi struktur tanda yang membentuk profil Hanuman. Dari penelitian yang sudah dilakukan, dengan memilih objek penelitian Hanuman Bali dengan visualisasi gaya Kamasan, didapatkan profil Hanuman dengan tanda-tanda visual pembentuk profil-nya (Gambar 1).



Gambar 1. Hanuman Gaya Kamasan dengan atribut pembentuk karakter profil
sumber : dokumentasi penulis

Untuk mengukuhkan identitas profil, sebagai upaya melihat karakteristik visual khusus, dilakukan komparasi terhadap entitas serupa dengan visualisasi serupa (dalam satu kategori/ langgam gaya visual) (Gambar 2). Didapatkan bahwa unsur visual utama yang khas dari Hanuman—yang membedakannya dengan Wanara lain—adalah memiliki warna bulu putih, dan mengenakan kain bercorak kotak-kotak berwarna hitam- abu-abu -putih, atau yang di Bali dikenal sebagai *mesaputpoleng*. Cara seniman Kamasan membentuk karakter wayang dan mengidentifikasikannya dengan tanda-tanda khusus pada pakaian, seperti pada Hanuman, sesungguhnya adalah praktik literasi visual.



Gambar 2. Komparasi Wanara Dari Kiri ke Kanan (Sudut Pandang Pengamat) : Subali/Sugriwa, Hanuman, Anggada
sumber : dokumentasi penulis

Representasi nilai patriotisme dan pengabdiannya pada kebenaran (Sri Rama) dianalisa melalui gambar populer Hanuman. Nilai patriotisme terkandung pada Gambar 3. Tanda-tanda visual yang mewakilinya adalah gesture, perlengkapan (senjata) yang dibawa, dan pakaian perangnya (*war outfit*).

Gambar 3. Patriotisme Hanuman
Sumber : http://allindiaroundup.com/hinduism/11-interesting-facts-about-lord-hanuman-that-you-probably-did-not-know/

Gambar 4 dan 5 merepresentasikan nilai pengabdiannya pada kebenaran yang pada Gambar 4 dapat dilihat dari keberadaan Rama dan Sita dalam "hati"-nya dan pada Gambar 5 dapat dilihat dari keakrabannya dengan Sri Rama sebagai manifestasi kebenaran.

Gambar 4. Rama dan Sita dalam "Hati" Hanuman
Sumber : http://indianastrology.co.in/3473-22-april-2016-hanuman-jayanti-chaitra-purnima-tithi/

Gambar 5. Persahabatan Sri Rama dan Hanuman
Sumber : http://hanumanchalisa.org/telugu/

Penutup

Literasi visual dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu strategi dan bagian dari proses penyampaian pesan sangatlah penting. Literasi visual dapat tersampaikan dengan baik apabila desain dari suatu pesan masuk dalam kategori menarik perhatian. Syarat selanjutnya adalah aspek-aspek yang terdapat dalam suatu pesan mendukung untuk dipahami oleh banyak orang. Komunikator mendorong audien/khalayak untuk berpikir visual dan memfokuskan perhatian khalayak pada aspek visual. Aspek visual sangat penting sehingga membantu komunikan untuk membaca, memahami, membuat, dan menganalisa hal yang meyakinkan.

Daftar Sumber

[1] Yusa, I M. M., dan Putra, I N. A. S. 2016. *'Imagologi Hanuman Melalui Literasi Media Dengan Pendekatan Augmented Reality*. Penelitian Dosen Pemula RISTEKDIKTI : STMIK STIKOM Indonesia

[2] Potter, W. J. 2015. *Media Literacy, 8th edition*. SAGE Publicaton

[3] Kaplan, E., dan Mifflin, J. 2007. *Mind and Sight: Visual Literacy and the Archivist*. Archives & Social Studies : A Journal of Interdisciplinary Research Vol. 1, No. 0 (March 2007)

[4] Heinich, dkk. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey : Prentice-Hall

ANALISIS TANDA VISUAL PADA ANIMASI CHESS BATLLE MELALUI PENDEKATAN SEMIOTIK

I Ketut Setiawan, S.Pd., M,Sn
STMIK STIKOM Indonesia
Denpasar-Bali
Wenexe90@gmail.com
I Nyoman Jayanegara, S.Sn., M,Sn
STMIK STIKOM Indonesia
Denpasar-Bali
1980jayanegara@gmail.com

Abstrak

Catur adalah permainan yang indah, keindahan catur tidak hanya pada bentuk visual bidak serta kombinasi dari setiap langkah-langkahnya, tetapi juga pada narasinya yang mengandung makna-makna serta filosofi tentang kehidupan, namun tidak semua khalayak memahami pesan-pesan yang terkandung didalamnya. Penggunaan animasi sebagai salah satu media baru dalam mengkemas permainan catur diharapkan mampu menarik minat khalayak dalam menyaksikan. Animasi Chess Batlle salah satu animasi yang berusaha untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung di dalam permainan catur. Penggunaan karaker yang telah mengalami deformasi dengan gaya karikatural diharapkan mampu menyampaikan pesan secara cepat kepada khalayak. Penggunaan tanda-tanda visual pada karakter menyesuaikan dengan bidak-bidak dalam permainan catur kemudian akan dianalisa dengan teori semiotika dengan pendekatan sintakik, semantik, dan pragmatik. Dari hasil analisa disimpulkan bahwa penggunaan tanda-tanda visual masing-masing bidak masih dipertahankan namun dengan gaya yang lebih menarik serta penempatan pada bagian atas karakter menimbulkan dominasi sehingga lebih mudah dikenali oleh khalayak.
Kata kunci: Catur, Animasi, karakter, Semiotika

1. Pendahuluan

Banyak interpretasi muncul tentang permainan catur, seperti ada yang beranggapan bahwa catur semata-mata hanya sebuah permainan yang rumit, membosankan, kurang bermanfaat ataupun hanya membuang-buang waktu sehingga tidak sedikit orang yang kurang menyukainya, namun ada pula yang beranggapan catur merupakan permainan yang menarik, permainan untuk mengasah otak, permainan tentang strategi perang dan lain sebagainya. Mereka yang menyukai

permainan catur beranggapan catur sebagai sebuah permainan yang menarik tetapi tidak menyadari tentang nilai positif yang terkandung di dalamnya. Padahal catur merupakan permainan yang merefleksikan kehidupan manusia serta terkandung nilai-nilai filosofis tentang kejujuran, strategi, kesabaran, tanggung jawab, kebenaran, keberanian, keindahan, dan perilaku manusia.

Tunasli (2013:2) dalam bukunya "Dunia Adalah Papan Catur yang Diperluas" bahwa permainan catur mensimulasikan tentang semua aspek kehidupan. Dalam permainan catur terdapat juga nilai-nilai tentang konsekuensi, yaitu jika seorang pemain memegang salah satu bidak caturnya, maka bidak tersebut harus dijalankan. Jadi secara visual memang terlihat sederhana dan biasa, namun secara implisit memiliki nilai terkait dengan pembentukan karakter, kecerdasan dan watak seseorang yaitu mengajarkan tentang tanggung jawab dan resiko. Catur memang sebuah permainan dan demikian juga kehidupan ini adalah sebuah permainan, namun manusia tidak boleh seenaknya dalam bermain karena dalam kehidupan ini ada peraturan yang meski diikuti sesuai dengan ketentuan. Seperti bidak-bidak dalam permainan catur yang memiliki tanda-tanda visual tersendiri dimana masing-masing bidak tersebut memiliki peran yang berbeda-beda dan tidak boleh dilanggar. Setiap pemain catur tentu saja akan mentaati peraturan tersebut dan pantang untuk melanggarnya.

Banyak nilai positif yang terkandung dalam permainan catur namun tidak semua orang mengetahuinya. Hal ini dikarenakan catur masih terbungkus menjadi sebuah permainan, sehingga hanya beberapa orang saja yang bisa memahami catur sebagai sebuah permainan beserta tanda-tanda visual yang menyertainya. Diperlukan sebuah kemasan baru untuk menyampaikan permainan catur tersebut dengan media yang berbeda, salah satu diantaranya adalaha animasi. Animasi menurut Bustaman (2001:32-33) adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalan jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.

Animasi Chess Battle merupakan film animasi *actionfantasy* yang mengangkat cerita dari narasi permainan catur dimana film animasi Chess Battle ini dianggap sebagai simulasi dari permainan catur yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam animasi ini tidak menggunakan bentuk-bentuk pion sebagai karakter namun telah mengalami deformasi, dimana disformasi menurut Dharsono (2007: 72) merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, yaitu dengan mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Catur dideformasi sehingga menghasilkan bentuk dan konsep baru yang semula berwujud permainan kini menjadi sebuah film animasi. Disformasi bidak catur menjadi karakter film animasi Chess Battle dilakukan dengan mendeformasi bentuk bidak catur tersebut sehingga menghasilkan bentuk baru namun masih tetap mempertahankan tanda-tanda pada bidak catur konvensional yaitu pada hiasan kepala, secara umum masyarakat mengetahui jenis dari bidak catur tersebut dari hiasan pada kepala masing-masing bidak dan ketika dilakukan disformasi maka ciri khas itu tetap dipertahankan.

Analisis tanda visual pada animasi Chess Battle ini sangat menarik untuk diteliti, karena karakter-karakter dalam animasi telah mengalami deformasi dan memiliki makna-makna tertentu. Penelitian ini akan membahas dan menganalisa karakter pada animasi Chess Battle sehingga dapat menimbulkan pertanyaan dalam penelitian, yaitu ; tanda visual apa saja yang digunakan sebagai penanda karakter dalam animasi Chess Battle ?. sehingga penelitian ini bertujuan untuk menemukan tanda-tanda visual serta menganalisanya.

2. Konsep

Untuk memudahkan uraian selanjutnya, dalam penelitian ini ada beberapa konsep-konsep penting yang perlu dijelaskan. Konsep itu sendiri menurut Masri (2010:27)adalah dasar pemikiran yang strategis untuk mencapai satu tujuan. Lebih jauh lagi Masri memaparkan sebagai suatu sistem yang terdiri dari sehimpunan unsur

yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi. Dilihat dari pengertian tersebut, jelas bahwa dasar pemikiran dalam penelitian ini adalah karakter, animasi Chess Batlle, dan semiotika

a) Karakter

Karakter atau tokoh dalam sebuah film merupakan pelaku cerita. Alur cerita dalam film tidak mungkin berjalan tanpa adanya pelaku cerita atau karakter yang memotivasi aksi. Karakter dalam melakukan aksinya selalu berpijak pada suatu tujuan dan untuk mencapai tujuannya karakter pasti menghadapi masalah atau sebaliknya masalah yang memotivasi tujuan (Pratista, 2008: 43)

Selanjutnya Gunawan (2013:46-47) memaparkan jenis-jenis karakter berdasarkan style-nya yaitu:

1. Karikatural

   Jenis karakter yang skala dan ekspresinya dibuat dengan amat sangat kartun, bertolak belakang dengan realita dan cenderung dilebih-lebihkan.

2. *Fabel*

   Jenis ini akan mempersonifikasikan hewan, dengan sifat-sifat yang mendekati jenis binatangnya.

3. Style bebas

   Jenis ini menggunakan bentuk diluar bentuk manusia maupun hewan dan cenderung menggunakan benda mati seperti makanan, spon, dan lainnya.

b) Animasi Chess Batlle

Animasi Chess Battle merupakan film animasi *actionfantasy* yang mengangkat cerita dari narasi permainan catur. Tunasli (2013) memberikan argumen bahwa dunia adalah papan catur yang diperluas. Argumen ini bisa diartikan bahwa permainan catur merupakan simulasi atau tiruan dari kehidupan nyata sehingga film animasi Chess Battle merupakan simulasi dari narasi permainan catur yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dijelaskan oleh Piliang (2010) bahwa simulasi

digunakan untuk membandingkan realitas dengan model. Dalam hal ini realitasnya adalah narasi permainan catur dan kehidupan sehari-hari sedangkan simulasinya adalah film animasi Chess Battle.

c) Semiotika

Semiotika adalah ilmu tentang tanda - tanda yang menawarkan penjelasan tentang bagaimana orang mengambil makna dari kata-kata, suara dan gambar. Dijelaskan Sobur (2013:128) bahwa secara umum film dibangun oleh banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam mencapai efek yang diharapkan. Tanda adalah sesuatu yang terdiri dari sesuatu yang lain atau menambah dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai apapun yang dapat dipakai untuk mengartikan sesuatu lainnya (Berger, 2010:1). Tanda dibangun dari dua komponen yaitu penanda (bentuk) dan petanda (makna) (Piliang, 2010:301).

Dalam menciptakan sebuah karya seni, ada tiga analisis semiotik yang perlu diperhatikan yaitu sintaktik, semantik, dan pragmatik yang ketiganya saling berkaitan satu sama lainnya. Menurut Piliang (2010) dalam buku ‘Semiotika dan Hipersemiotika, sintaktik merupakan studi mengenai tanda itu sendiri secara individual maupun kombinasinya, khususnya analisis yang bersifat deskriptif mengenai tanda dan kombinasinya. Misalnya lampu merah yang berputar dan suara sirine pada mobil ambulan merupakan dua tanda yang berlainan, akan tetapi keduanya saling bekerja sama dalam membentuk sebuah makna.

Sedangkan semantik adalah studi mengenai relasi antara tanda dan maknanya. Tanda yang sama akan bermakna lain jika ditempatkan pada objek yang berlainan, contohnya lampu merah berputar dan suara sirine pada mobil ambulan, mobil polisi, dan mobil pemadam kebakaran. Sebuah ambulan yang meluncur dijalan raya yang membunyikan sirine dengan lampu merah berputar-putar, menandakan ada orang celaka yang dilarikan ke rumah sakit. Tafsiran tanda ini berbeda jika lampu merah berputar dan sirine itu berasal dari mobil polisi yang melaju di depan rombongan pembesar negara, karena sirine itu menanadakan bahwa ada pembesar Negara yang

lewat. Begitu pula sirine dan lampu merah berputar-putar berbeda tafsirannya pada mobil pemadam kebakaran.

Analisis ketiga adalah pragmatik yaitu studi mengenai relasi antara tanda dan penggunanya, khususnya ynag berkaitan dengan penggunaan tanda secara konkrit dalam berbagai peristiwa serta efek atau dampaknya terhadap lingkungan atau pengguna tanda tersebut. Contohnya adalah sebuah mobil ambulan yang meluncur dijalan raya dengan membunyikan sirine dan lampu merah berputar putar, menandakan ada orang sakit yang dilarikan ke rumah sakit, hal tersebut membuat pengguna jalan yang mendengarnya menepi.

Dalam permainan catur maupun film animasi Chess Battle, terdapat beberapa tanda yang sudah dikenal secara universal. Misalnya bidak raja dan ratu dengan hiasan kepala berbentuk mahkota, bidak benteng dengan hiasan kepala menyerupai bangunan benteng, bidak kuda dengan hiasan kepala menyerupai kepala kuda, bidak loper dengan hiasan kepala menyerupai kepala gajah, dan bidak pion dengan hiasan kepala polos menyerupai pelindung kepala prajurit kerajaan.

Tanda juga terdapat pada dialog antar karakter dimana menggunakan gelembung kata seperti pada komik dan menggunakan bahasa non verbal atau bahasa *iconik* yaitu berupa tanda-tanda yang memiliki petanda tertentu sesuai dengan penanda yang dihadirkan.

3. Analisa tanda visual

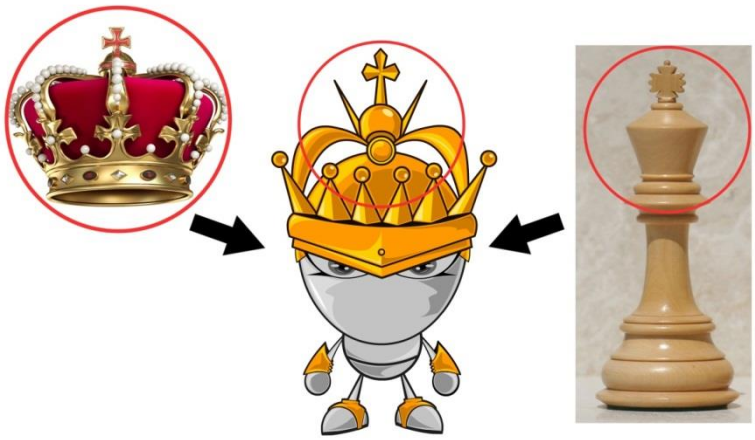
Secara umum film dibangun dengan banyak tanda untuk mencapai efek serta pesan yang ingin disampaikan. Tanda merupakan unsur dasar dalam semiotika dan komunikasi yaitu segala sesuatu yang mengandung makna, yang mempunyai dua unsur yaitu penanda (bentuk) dan petanda (makna) (Piliang, 2010). Lalu dijelaskan Sobur (2013:128) yang dikutip dalam Van Zoest (1993:109) tanda dalam film menggambarkan sesuatu dan memiliki kesamaan dengan realitas.

Disformasi bidak catur menjadi karakter dalam film animasi Chess Battle masih tetap mempertahankan tanda-tanda yang menjadi ciri khas dari masing-masing bidak (Gambar 4.4). Mulai dari raja, menteri, benteng, kuda, loper, dan pion. Ukuran

fisik yang sama sebagai irama dalam prinsip desain sehingga penonton akan terfokus pada hiasan kepala sebagai *point of intrest* dari bidak catur tersebut. Pendekatan semiotik terhadap karakter dari film animasi Chess Battle, yaitu:

a) Karakter Raja

Karakter raja (Gambar.1) mempunyai hiasan kepala berbentuk mahkota. Mahkota yang digunakan mengikuti bentuk mahkota pada bidak raja pada catur konvensional agar identitas dari bidak raja tidak hilang. Ciri khas mahkota raja pada bidak catur yang membedakannya dengan mahkota menteri adalah dengan adanya benda mirip dengan bentuk salib pada bagian atas mahkota. Sedangkan mahkota pada menteri hanya terdapat bulatan saja pada bagian atasnya.



Gambar 1 Mahkota Sebagai Tanda Pada Hiasan Kepala Raja

(Sumber : http://joshuaivanministries.blogspot.com/& Setiawan, 2014)

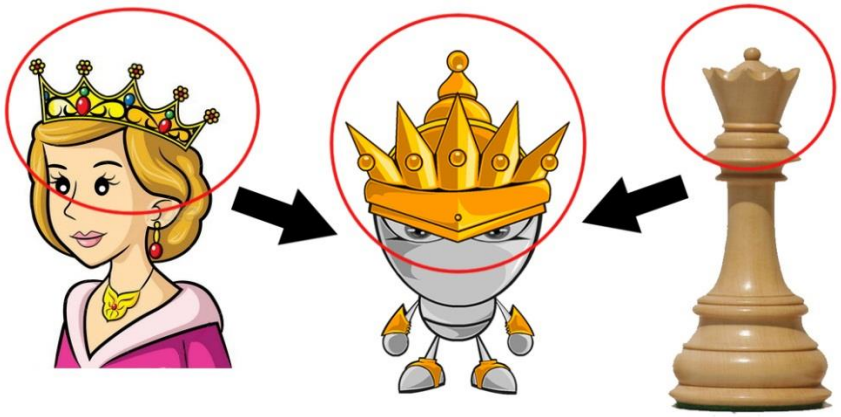
Berdasarkan analisis semiotika, mahkota dalam dimensi sintaktik adalah sebuah hiasan kepala yang umumnya digunakan oleh seorang raja atau ratu. Sedangkan dari dimensi semantik yaitu hubungan antara tanda dan maknanya, mahkota mempunyai makna sebuah kekuasaan, sesuatu yang berharga, serta kehormatan. Lalu secara pragmatik yaitu efek atau dampaknya tanda pada pengguna dan lingkungan di sekitarnya maka mahkota mempunyai dampak pada penggunanya yaitu sebagai raja, pemimpin sebuah istana, atau orang yang dihormati. Dalam film

animasi chess battle, karakter raja sebagai karakter terkuat dibawah menteri, dia sebagai pemimpin kerajaan dan memimpin dari menteri, benteng, kuda, loper, dan kuda.

b) Karakter menteri

Menteri atau ratu (Gambar 2) adalah pimpinan tertinggi pasukan, sama halnya dengan karakter raja (Gambar 1), karakter menteri mempunyai hiasan kepala berbentuk mahkota namun dengan bentuk yang berbeda dengan mahkota raja. Pada mahkota menteri terdapat bulatan pada bagian atasnya menyerupai mahkota bidak menteri pada catur.

Analisis semiotika pada mahkota menteri atau ratu dalam dimensi sintaktik adalah sebuah hiasan kepala yang umumnya digunakan oleh seorang raja atau ratu. Sedangkan secara semantik, mahkota mempunyai makna sebuah kekuasaan, sesuatu yang berharga, serta kehormatan. Secara sintaktik dan semantik hampir sama dengan analisis pada mahkota raja namun pada dimensi pragmatik, mahkota pada menteri mempunyai efek atau dampak yang berbeda dengan mahkota raja. Mahkota menteri mempunyai efek bahwa menteri sebagai pemimpin tertinggi pasukan untuk melindungi raja. Pada film animasi chess battle, karakter menteri bertugas melindungi raja, dan memimpin pasukan yaitu benteng, kuda, loper, dan pion.

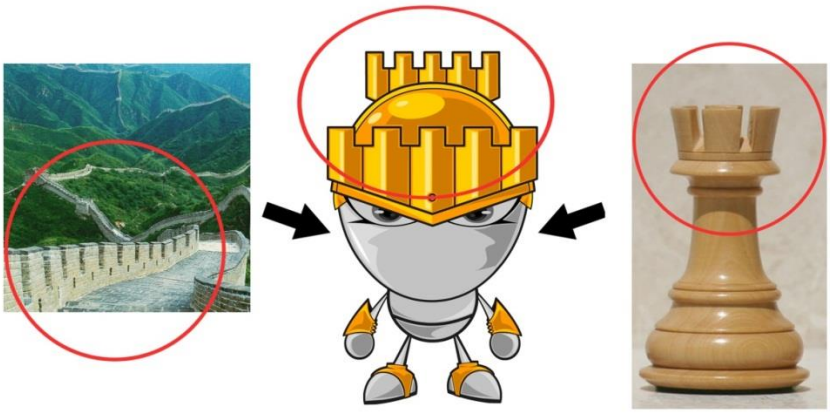


Gambar 2 Mahkota Sebagai Tanda Pada Hiasan Kepala Menteri

(Sumber : http://graphicriver.net/& Setiawan, 2014)

c) Karakter Benteng

Karakter benteng (Gambar 3) memiliki hiasan kepala berbentuk benteng atau tembok. Jika dilihat dari analisis semiotika, benteng secara sintaktik berarti sebuah bangunan yang sangat kuat yang digunakan sebagai pelindung sebuah istana atau kastil dari serangan musuh. Sedangkan secara semantik yaitu relasi atau hubungan antara tanda dan maknanya, bahwa benteng berhubungan dengan penjagaan atau pertahanan. Sedangkan secara pragmatik yaitu hubungan tanda dan penggunanya maka dengan menggunakan hiasan kepala berbentuk benteng maka karakter tersebut adalah penjaga istana dan raja dari serangan musuh. Hal ini dibuktikan ketika raja sedang terancam maka raja bisa bertukar posisi (*rokade)* dengan benteng. Dalam film animasi Chess Battle, karakter raja selalu ditemani oleh benteng yang siap untuk mengamankan raja jika ada serangan musuh.



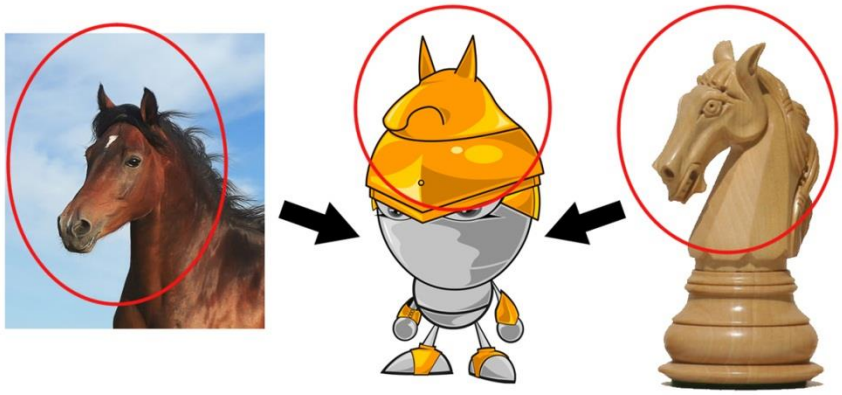
Gambar 3 Benteng Sebagai Tanda Pada Hiasan Kepala Karakter Benteng

(Sumber : http://www.iberita.com/& Setiawan, 2014)

d) Karakter kuda

Karakter kuda (Gambar 4) juga disebut dengan kesatria. Bidak kuda pada catur paling mudah dikenali karena memiliki bentuk kepala kuda dan pada film animasi Chess Battle, karakter kuda menggunakan hiasan kepala yang menyerupai bentuk kepala kuda. Secara sintaktik kuda adalah hewan yang kuat dan lincah. Kuda

juga digunakan sebagai kendaraan sebelum adanya kendaraan yang menggunakan tenaga mesin. Sedangkan secara semantik yaitu hubungan antara tanda dan maknanya, kuda mempunyai makna kekuatan, ketangguhan, keperkasaan, dan kejantanan. Kuda juga sering digunakan sebagai kata kiasan yaitu ‘kuda hitam’ yang artinya tidak dibayangkan kehebatannya. Hiasan kepala yang menyerupai kepala kuda mempunyai makna bahwa karakter tersebut adalah karakter yang kuat, perkasa dan lincah seperti kuda. Lalu secara pragmatik, karakter kuda adalah pasukan penjaga raja dibawah menteri dan benteng. Karakter kuda memiliki kekuatan yang setara dengan loper.

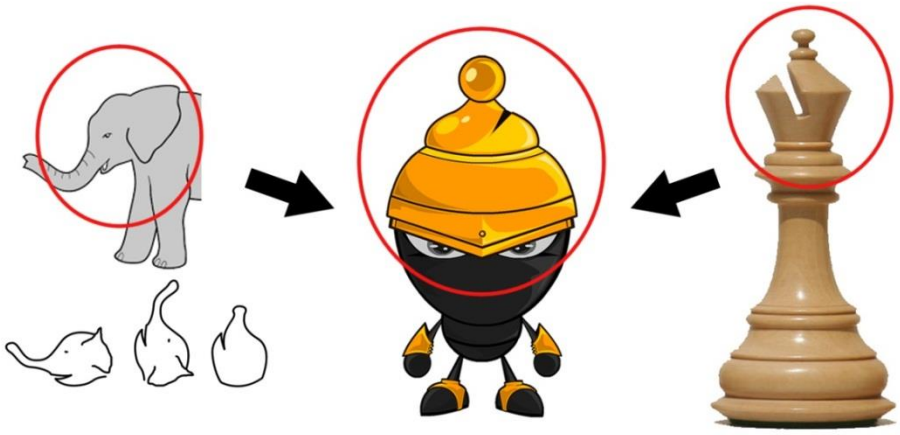


Gambar 4 Kepala Kuda Sebagai Tanda Pada Hiasan Kepala Karakter Kuda
(Sumber : http://www.pets4homes.co.uk/& Setiawan, 2014)

e) Karakter Loper

Loper adalah pasukan pelindung raja yang setara dengan kuda. Loper juga disebut dengan gajah atau peluncur. Karakter loper (Gambar 5) memiliki hiasan kepala yang menyerupai bidak loper pada catur. Analisis semiotika pada hiasan kepala loper yang menyerupai bentuk kepala gajah yaitu dari dimensi sintaktik, gajah merupakan hewan yang besar dan kuat. Gajah sering digunakan sebagai kendaraan ketika perang antar kerajaan. Dari dimensi semantik gajah memiliki makna kekuatan dan keperkasaan. Makna ini hampir sama dengan kuda sehingga dalam permainan catur, kuda dan loper memiliki nilai yang sama yaitu 3 serta tingkat kemampuan yang

sama. Lalu secara pragmatik karakter loper adalah pasukan penjaga raja dibawah menteri dan benteng dengan kekuatan yang setara dengan kuda.



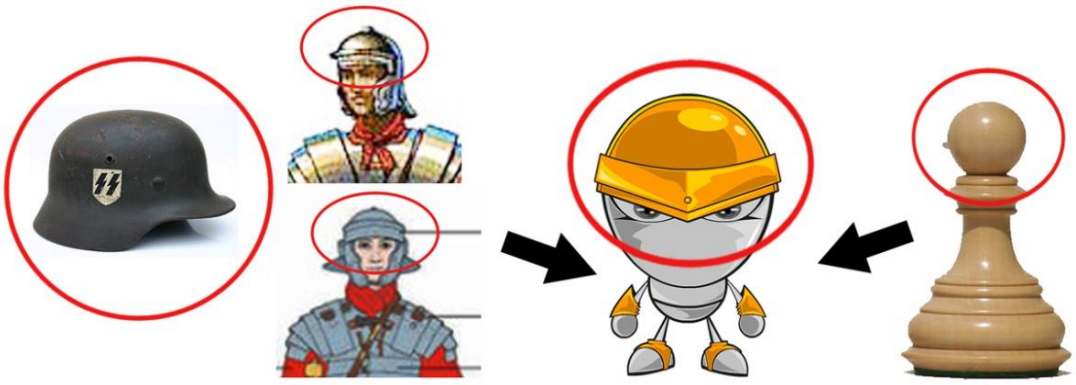
Gambar 5 Kepala Gajah Sebagai Tanda Pada Hiasan Kepala Karakter Loper
(Sumber : Setiawan, 2014)

f) Karakter Pion

Pion atau rakyat adalah bidak paling lemah dalam permainan catur, namun paling istimewa dari bidak-bidak lainnya karena satu-satunya bidak yang mampu berpromosi. Hal itu juga terjadi pada film animasi Chess Battle. Karakter pion (Gambar 6) memiliki pelindung kepala yang sederhana seperti prajurit kerajaan.

Jika dilihat dari analisis semiotika, pelindung kepala secara sintaktik berarti benda yang digunakan untuk melindungi kepala dari serangan musuh yang umumnya digunakan oleh prajurit-prajurit kerajaan ketika sedang bertugas. Sedangkan secara semantik yaitu relasi atau hubungan antara tanda dan maknanya, bahwa pelindung kepala berhubungan dengan prajurit, penjagaan atau pertahanan. Sedangkan secara pragmatik yaitu hubungan tanda dan penggunanya maka dengan menggunakan pelindung kepala, pion adalah prajurit yang bertugas melindungi raja dari serangan musuh. Pada film animasi chess battle, karakter pion bertugas sebagai penjaga gerbang istana. Keistimewaan pion dalam permainan catur yaitu mampu untuk

melakukan promosi juga diterapkan dalam film animasi chess battle, yaitu pada seri kedua pion putih melakukan promosi dengan berubah menjadi menteri putih.



Gambar 6 Pelindung Kepala Sebagai Tanda Pada Hiasan Kepala Karakter Pion
(Sumber : http://www.historyonthenet.com/& Setiawan, 2014)

4. Kesimpulan

Sebelumnya telah dilakukan analisa visual dengan pendekatan semiotika dengan pendekatan semantik, sintaktik, dan pragmatik terhadap karakter-karakter animasi Chess Batlle, dimana karakter tersebut merupakan pion catur yang telah mengalami deformasi. Dalam hasil analisa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tanda-tanda visual sebuah pion catur masih tetap dipertahankan dengan pertimbangan tanda-tanda inilah yang mewakili masing-masing pion catur. Tanda-tanda tersebut tetap diletakkan pada posisi atas/kepala, agar khalayak masih mampu memahami karakter pada animasi dengan sifat-sifat yang dimilikinya. Tanda-tanda visual yang digunakan pun dibuat dengan menyesuaikan dengan makna-makna yang terkandung di dalamnya, seperti penggunaan warna metal emas yang melambangkan kekuatan dan kekuasaan. Penempatan tanda-tanda visual pada bagian atas karakter (kepala) dengan warna yang kontras menimbulkan dominasi sehingga lebih mudah dikenali oleh khalayak.

5. Daftar Pustaka

Aditya, Wahyu. *Sila ke-6: Kreatif Sampai Mati. Yogyakarta:* Bentang Pustaka, 2013.

Ardianto, Sigit. *Langkah Mudah Bermain Catur.* Surabaya: Dafa Publishing, 2013.

Berger, Arthur Asa. *Pengantar Semiotika, Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer.* Yugyakarta: Tiara Wacana, 2010.

Dharsono. *Estetika.* Bandung: Rekayasa Sains, 2007.

Dhimas, Andreas. *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren.* Yogyakarta: Taka Publisher, 2013.

Diginnovac. *Draw and Animate With Flash*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo 2008.

Gunawan, Bambang Bambi. *Nganimasi Bersama Mas Be.* Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.

Piliang, Yasraf Amir. *Semiotika dan Hipersemiotika.* Bandung: Matahari, 2010.

Pratista, Himawan. *Memahami Film.* Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.

Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Tunasli, Kifli. *Dunia Adalah Papan Catur Yang Diperluas.* Surabaya: Paramita 2013.

PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL
DALAM DESAIN INTERIOR

Oleh

I Made Jayadi Waisnawa, M.Sn

Dekwi_vijay@yahoo.com

Bali merupakan salah satu daerah yang dikenal memiliki beragam kearifan lokal. Hal ini dimungkinkan karena faktor kondisi lingkungan dan karakteristik dari masyarakat Bali. Berdasarkan pendapat dari Putu Rumawan Salain, bahwa sikap manusia sangat bergantung pada kondisi lingkungan setempat. Kearifan lokal merupakan cara manusia untuk memenuhi kehendak untuk sebuah identitas dan kebanggan yang didasari oleh perbedaan hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya. Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa masyarakat pada daerah tertentu akan memeiliki beberapa kearifan lokal dalam menjalankan kehidupannya. Pendapat tersebut dirasakan sesuai menggambarkan kehidupan masyarakat Bali. Kearifan lokal yang dimiliki masyarakat Bali dapat dilihat pada berbagai sisi kehidupan mulai dari penataan ruang, arsitektur sampai pada ornamen. Hadirnya beberapa kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat Bali merupakan sebuah upaya mengaplikasikan ilmu pengetahuan dalam menghadapi tantangan hidup.

Seiring perkembangan peradaban manusia, kearifan lokal yang menjadi warisan leluhur seakan terlupakan oleh generasi penerus. Hal ini dimungkinkan karena aplikasi dari kearifan lokal belum dikembangkan dan disesuaikan dengan tuntutan kehidupan. Teknologi(barat) dan pemikiran lokal(timur) tidak sepenuhnya mampu bekerja sama dan mengkomunikasikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dua hal yang berbeda ini seharusnya dapat kolaborasi dalam rangka memberikan pemahaman bahwa kearifan lokal dapat diaplikasikan seiring dengan

perkembangan zaman. Tulisan ini akan membahas beberapa studi kasus bagaimana kearifan lokal dilestarikan tidak lagi dengan cara yang konvensional, namun memanfaatkan teknologi dalam rangka mengembangkannya sesuai dengan perkembangan zaman. Berapa kerifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat Bali dalam kondisi tertentu tidak dapat diaplikasikan secara utuh sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi hal yang penting untuk dipertahankan.

A. *Redesain Interior Sekar Ratu Beauty Salon*

Sanga mandala adalah sebuah konsep filosofi yang mendasari tata ruang kehidupanmasyarakat Bali mulai dari lingkup rumah tinggal sampai pada pemukiman. Filosofi yang didasari oleh tata nilai religi dan kosmologi, dimana terdapat dua sumbu yaitu utara-selatan dan timur-barat. Perpaduan dua orientasi sumbu ini kemudian dikembangkan dan dijadikan dasar oleh masyarakat Hindu di Bali dalam pembangunan tempat suci, pemukiman serta tata letak bangunan pada lingkungan rumah tinggal. Secara garis besar, alam dijadikan sebagai dasar arah oleh masyarakat Hindu di Bali. Aplikasi konsep *sanga mandala* adalah adanya pembagian sembilan sona dengan pola grid, setiap sona memiliki makna dan aktivitasnya masing-masing sehingga mampu memberikan keteraturan, kenyamanan dan kesejahteraan bagi penghuninya bahkan beberapa area dibuat terbuka sebagai langkah pelestarian alam.

Keteraturan letak dari setiap alemen *interior*, sirkulsi utilitas, civitas dan fasilitasnya yang berdasarkan orientasi *sanga mandala*, setiap manusia yang ada di dalamnya diharapkan mampu merasakan suasana budaya tradisional Bali dan lebih menghargai alam. Langkah ini dilakukan untuk lebih membuka wawasan masyarakat terhadap aplikasi konsep *sanga mandala* tidak hanya dari segi arsitektur tetapi juga dari segi elemen *interior*.

Utamaning Nista	Utamaning madya	Utamaning Utama
Madyaning Nista	madyaning madya	Madyaning Utama
Nistaning Nista	Nistaning madya	Nistaning utama

APLIKASI KONSEP

RUMAH TINGGAL TRADISIONAL BALI	PEMBAGIAN SANGA MANDALA	SEKAR RATU BEAUTY SALON
Sona ini berfungsi sebagai area persembahyangan sehingga area ini harus dimiliki oleh setiap keluarga dalam pekarangan rumah tinggal. Aktivitas yang dilakukan pada area ini memerlukan konsentrasi dalam pelaksanaannya dan memerlukan fasilitas yang disesuaikan dengan keperluan aktivitas.	UTAMANING UTAMA	Pada sona ini akan ditempatkan cutting area(lantai 1 dan 2), karena dalam sebuah salon sangat erat hubungannya dengan perawatan rambut baik itu pemotongan maupun pewarnaan sehingga area ini harus ada dalam setiap salon kecantikan. Aktivitas perawatan rambut memerlukan ketelitian sehingga konsentrasi sangat diperlukan dalam aktivitas ini.
Bangunan pada sona ini difungsikan sebagai tempat istirahat dan diskusi raja		Pada sona ini akan ditempatkan ruang spa(lantai 1)dan meeting room(lantai 2),

atau pejabat dan pada rumah tinggal penduduk difungsikan sebagai tempat istirahat orang tua sehingga bangunan ini memiliki tingkatan area, namun pada bangunan kelas menengah memiliki dua tingkatan. Aktivitas yang dilakukan adalah beristirahat(ruang dalam) dan diskusi(teras	UTAMANING MADYA	karena spa yang dahulunya dinikmati oleh masyarakat berkelas kini bisa dinikmati oleh masyarakat dari kalangan menengah. Aktivitas yang terjadi di dalam ruangan ini adalah santai dengan menikmati suasana yang tenang. Ruang ini akan dikondisikan privat. Pada lantai dua akan dipergunakan sebagai ruang rapat yang disesuaikan dengan filosofi bangunan. Dengan kondisi existing yang ada memungkinkan untuk dibuat akses ke tengah – tengah lingkungan/ interior Sekar Ratu Beauty Salon.
Sona ini adalah ruang kosong yang biasanya difungsikan sebagai tempat menanam tanaman/ taman. Sesuai dengan konsep Tri Hita Karana dimana terdapat hubungan yang selaras dengan alam. Adanya taman, ruang ini akan memberikan sebuah keindahan dan kesejukan dari tumbuh – tumbuhan yang hijau.	UTAMANING NISTA	Pada sona ini akan ditempatkan taman dalam ruang(lantai 1 dan 2), karena sesuai dengan fungsinya yang mendukung utilitas baik pencahayaan maupun udara maka area ini akan dibiarkan seperti aslinya. Akan terdapat taman dengan kombinasi soft dan hardscape sehingga mampu memberikan suasana alami yang akan memberikan kesejukan bagi ruangan/ lingkungan di sekitarnya.
Pada sona ini terdapat bangunan yang berfungsi sebagai tempat persiapan baik		Pada sona ini akan ditempatkan area resepsionis dan colour bar(lantai 1 dan 2),

itu upacara adat maupun agama. Selain itu tempat ini juga bisa berfungsi untuk menerima/ menyambut tamu dan berdiskusi dengan anggota keluarga maupun tamu/ teman. Area ini bersifat terbuka sehingga bisa dilihat dari beberapa area.	MADYANING UTAMA	karena sesuai dengan fungsi resepsionis yang menyambut pengunjung dengan menawarkan atau mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelayanan yang disediakan dalam area salon. area ini juga terdapat colour bar, dimana pengunjung dapat berkonsultasi/ diskusi mengenai segala jenis perawatan tubuh seperti warna, model rambut dan perawatan tubuh
Sona ini bersifat serba guna sehingga pada saat upacara adat maupun agama, area ini difungsikan sebagai ruang tunggu bagi para tamu. Area ini juga bersifat terbuka dengan akses dari segala arah. Ruang terbuka ini sangat mendukung sirkulasi ke semua sona yang ada dan mendukung sirkulasi udara.	MADYANING MADYA	Pada area ini akan ditempatkan ruang tunggu(lantai 1 dan 2), karena sesuai dengan fungsinya dalam konsep dan bisa dikombinasikan dengan elemen yang bersifat alami. Area inijuga akan dibuat terbuka sehingga bisa diakses dari berbagai arah dan menjadi orientasi dari ruang-ruang yang ada dalam salon.
Area ini terdapat bangunan yang difungsikan sebagai tempat beristirahat anak pertama/ kedua sehingga bangunan ini berhubungan dengan area utamaning madya dimana fungsinya sebagai tempat beristirahat orang tua. Area ini juga dipergunakan untuk menerima tamu.	MADYANING NISTA	Pada area ini akan ditempatkan ruang massage(lantai1 dan 2), karena area ini memberikan fasilitas perawatan tubuh sambil bersantai dengan posisi perbaring/ istirahat. Pengunjung juga bisa melakukan perawatan tubuh pada ruang spa sebelum ke ruang massage. Ruang massage ini juga

Bangunan ini juga memiliki sedikit teras segai area peralihan sirkulasi dari luar ke dalam bangunan. bersifat semi terbuka pada teras dengan akses mengarah ke tengah.		membutuhkan area peralihan dari ruang tunggu menuju ke dalam ruang spa. Ruang ini juga memungkinkan dibuat semi terbuka dengan memanfaatkan pandangan ke arah ruang taman yang terletak di sebelah utara.
Sona ini terletak pada arah timur – selatan dan jika jalan utama terletak dekat dengan sona ini maka dapat dipergunakan sebagai pintu masuk menuju pekarangan rumah. Area ini juga merupakan area kosong yang bisa dipergunakan sebagai taman dan ruang terbuka sehingga mendukung sirkulasi udara dalam pekarangan dan memberikan keindahan melalui penataan taman.	NISTANING UTAMA	Pada area ini akan ditempatkan entrance(lantai 1)dan taman dalam ruang(lantai 2), karena menyesuaikan dengan existing ruangan dan konsep dimana jalan utama terletak pada arah area ini. Beberapa bagian juga akan dipergunakan sebagai lahan hijau dan ruang terbuka sehingga bisa dijadikan area untuk promosi produk melalui ruang – ruang yang tersedia.
Sona ini bisa ditempatkan sebuah bangunan yang berfungsi sebagai tempat beristirahat, namun memungkinkan juga		Pada area ini akan ditempatkan backwash area(lantai 1 dan 2), karena disesuaikan dengan fungsinya sebagai area pembersihan
ditempatkan area service seperti dapur dan area penyimpanan. Sona pembersihan juga memungkinkan pada area ini. Kondisi ruang yang memingkinkan dibuat semi terbuka dan	NISTANING MADYA	serta penyimpanan alat – alat. Ruang ini memiliki aktivitas pembersihan awal dan akhir bagi pengunjung yang mem ili pelayanan untuk potong dan pewarnaan rambut. Ruang ini akan dibuat semi terbuka

akses yang mengarah ke tengah – tengah pekarangan.		dengan memanfaatkan tirai dengan material yang semi transparan.
Sona ini dipergunakan sebagai aktivitas pembersihan dan biasanya ditempatkan bangunan berupa kamar mandi baik pribadi maupun umum. Selain area pembersihan aktivitas yang mung kin terjadi adalah sirkulasi atau pintu masuk menuju ke dalam pekarangan rumah. Area ini juga semi terbuka karena luasan bangunan yang ada hanya setengah lahan.	NISTANING NISTA	Pada area ini akan ditempatkan toilet, showerroom dan washtafel(lantai kare 1)ditambahkan entrance(lantai 2), na sesuai fungsinya area ini memberikan penginju Fasilitas pemberrsihan bagi ng, dimana pada showerroom pengunjung bisa mencuci rambut sendiri dengan fasilitas yang tersedia. Ruang ini juga akan dibuat semi terbuka dengan memanfaatkan material yang mam Tembus cahaya sehingga pu existi mendukung pencahayaan. Situasi ng yang juga terdapat di sudut dalam ruangan sehingga memerlukan pencahayaan alami.

Gambar 1

Pembagian sona dan aplikasi konsep sanga mandala

Sumber : reproduksi penulis

Berdasarkan tabel di atas maka didapatkan pembagian sona pada ruang Sekar Ratu Beauty Salon. Seperti halnya pada lingkungan rumah tinggal tradisional Bali, aplikasi konsep sanga mandala menyesuaikan dengan kondisi yang ada

Gambar 2

Pembagian sona lantai 1 dan 2

Sumber : reproduksi penulis

Material alam yang dipergunakan pada rumah tradisional Bali seperti batu paras, batu lahar hitam(candi) dan perekat berupa pamor, tanah liat maupun plesteran semen diaplikasikan dengan material yang tersedia di pasaran namun warna tetap disesuaikan dengan aslinya. Pada elemen lantai mempergunakan material granit dengan warna abu-abu yang menyesuaikan dengan warna betu paras. Bantu candi dipergunakan sebagai border lantai.

Gambar 3

Perspektif *interior massage dan backwash*

Sumber : reproduksi penulis

Pada elemen dinding mempergunakan batu palimanan dan *rooster* ornamen khas Bali. Batu bata dengan *finishing* gosok dihadirkan pada elemen dinding dipadukan dengan *walpaper* motif ragam hias Bali. Selain hadir pada elemen dinding, ornamen Bali juga dihadirkan pada elemen plafond. Area terbuka pada entrance dihadrkan suasana segar oleh *waterwall*. Warna alami coklat mendominasi setiap ruang mulai dari elemen batu alam, kayu dan pelapis sofa pada ruang tamu.

Gambar 4
Perspektif *interior cutting, spa dan lobby*
Sumber : reproduksi penulis

B. Redesain Interior Hotel Ari Putri

Masyarakat Hindu di Bali berdasarkan ajaran agama mengenal filosofi bahwa alam semesta (makrokosmos) terdiri atas tiga bagian yang tersusun secara vertikal yaitu bhur loka (alam bawah), bwah loka(alam tengah) dan swah loka (alam atas) . Tri Loka sebagai konsep alam semesta yang sangat luas, dalam perkembangannya mulai disederhanakan sehingga menghasilkan turunan konsep -konsep yang lebih mudah dipahami dan dipergunakan dalam kehidupan masyarakat Hindu di Bali. Dalam prosesnya penerapan konsep-konsep tersebutdiberikan nama yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan aktivitas yang akan dilaksanakan seperti Tri Hita Karana, Tri Mandala dan Tri Angga. Manusia dalam hal ini masyarakat Hindu di Bali memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap ajaran agama untuk dapat mengembangkan lebih lanjut konsep-konsep tersebut sehingga dapat dipergunakan sesuai jamannya dalam usaha mempertahankan kelestarian budaya lokal khususnya Bali. Fenomena perkembangan pembangunan di Bali memperlihatkan bahwa citra budaya lokal hanya hadir sebagai pelengkap melalui fisik luar bangunan sedangkan fisik dalam(*interior*) menghadirkan citra modern. Tidak adanya hubungan konsep antara arsitektur dan *interior* menjadi salah satu permasalahan dalam usaha melestarikan budaya lokal khususnya di Bali. Tri Angga sebagai salah satu konsep yang mendasari arsitektur di Bali dapat dikembangkan dan diaplikasikan ke dalam *interior* sebuah bangunan dengan menggali lebih dalam makna yang terkandung dalam konsep tersebut. Pengembangan ini dapat dimulai dengan menghubungkan makna filosofi, mitologi dan fungsi yang terdapat pada bangunan tradisional Bali seperti bentuk fisik, material, warna sampai ragam hias terhadap konsep Tri Angga.

Pengembangan konsep berdasarkan makna, fungsi, filosofi dan mitologi dari konsep Tri Angga diharapkan dapat dihubungkan dengan perbendaharaan maupun proses desain yang akan dipergunakan dalam mewujudkan fisik dan visual *interior*. Langkah ini dilakukan untuk mempermudah menentukan dan memahami bentuk, warna, tekstur dan material yang akan dipilih berdasarkan konsep. Dalam aplikasinya

pada elemen *interior* maupun *furniture*, makna yang dihadirkan akan tetap diususn secara vertikal sehingga terdapat keterkaitan dengan makna yang terkandung dalam konsep Tri Angga. Pengembangan konsep Tri Angga juga akan tetap menyesuaikan dengan elemen interior yang terdapat pada hotel Ari Putri.

Pengembangan makna konsep Tri Angga

NO	PENGEMBANGAN KONSEP	MAKNA SUSUNAN SECARA VERTIKAL		
1	Filosofi agama hindu	kekuatan	kehidupan	keagungan
2	Filosofi manusia (Tri Sarira)	Antakarana sarira (atman/ roh)	Stula sarira (badan kasar/ wujud fisik)	Suksma sarira (badan halus/ wujud non fisik)
3	Fungsi anatomi tubuh manusia	Penopang tubuh	Metabolisme/ aktivitas	pikiran
4	Desain interior	Lantai	dinding	plafond

Pengembangan konsep *Tri Angga* pada hotel Ari Putri

NO	AREA UTAMA	PEMBAGIAN AREA		
1	Lobby	Souvenir & coffee shop	Ruang tunggu	Resepsionis

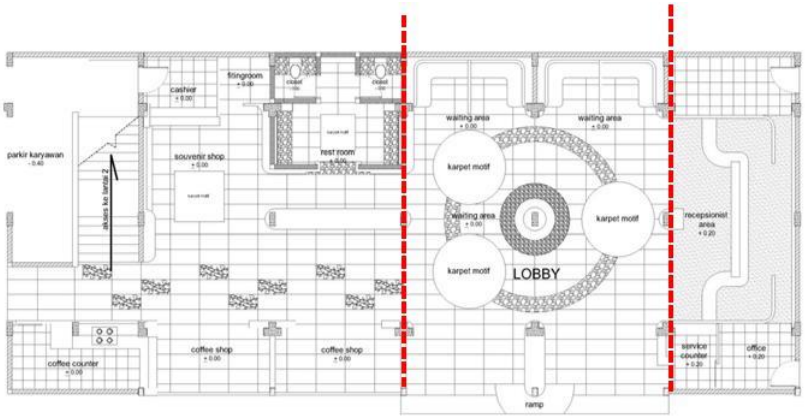
2	Restoran	Lounge area	Area makan	Kitchen/ bar
3	Family room	Ruang tamu	Ruang keluarga	Ruang tidur
4	Single room	Area santai	Area pembersihan	Area tidur

Hubungan perbendaharaan desain dengan konsep Tri Angga

NO	PERBENDAHARAAN DESAIN	PEMBAGIAN SUSUNAN SECARA VERTIKAL		
1	Garis	Lurus	Lengkung/ kurva	Majemuk
2	Bidang	Geometri	Organik	Bebas
3	Warna	Shade (dark value)	Tone (middle value)	Tint (light value)

Berdasarkan filosofi yang terdapat pada konsep bahwa alam terbagi menjadi riga susunan dengan simbol dan maknanya masing-masing maka dalam aplikasinya pembagian ruang, elemen ruang dan fasilitas disesuaikan dengan konsep. Maksudnnya disini adalah setiap ruang hadir dengan simbol dan makna yang mencerminkan konsep melalui setiap elemen yang ada di dalamnya. Area resepsionis ditempatkan pada area utama memiliki makna bahwa resepsionis merupakan area yang menyambut kedatangan pengunjung pada sebuah hotel dan fasilitas publik pada umumnya. Area ini menjadi utama karena akan menjadi pemberhentian pertama, dimana pengunjung dapat menanyakan informasi mengenai hotel. Susunan kedua atau madya adalah area tunggu pengunjung, dimana area ini menyediakan fasilitas duduk bagi pengunjung yang baru datang ataupun penghuni hotel yang mengadakan pertemuan dengan teman ataupun keluarga. Area ini ditempatkan di tengah karea

merupakan transisi ruang utama menuju nista serta area ini mendukung aktivitas yang terjadi pada kedua ruang tersebut. Susunan terakhir atau paling bawah adalah coffee dan souvenir shop. Area ini difungsikan sebagai area pelengkap sebagai penunjang aktivitas pengunjung maupun penghuni yang berada pada area tunggu. Selain sebagai area pendukung, coffee dan souvenir merupakan standar yang harus dipenuhi oleh hotel yang bertaraf bintang tiga.



KAKI BADAN KEPALA

Gambar 5
Aplikasi konsep Tri Angga pada hotel Ari Putri
Sumber : reproduksi penulis

Pada gambar desain lantai pada area resepsionis menghadirkan perpaduan garis lurus dan lengkung. Area tunggu tamu hadir dengan bentuk lingkaran yang mempergunakan material batu alam dan sintetis dan pada area coffee dan souvenir shop dihadirkan bentuk -bentuk persegi dengan motif ragam hias Bali. pemakaian material sintetis dalam bentuk karpet memungkinkan untuk menghadirkan kreasi bentuk-bentuk ragam hias Bali. Makna kekuatan dihadirkan melalui batu koral yang terdapat pada lantai kaca, desain ini mengambil makna alamiah batu yang memiliki sifat keras dan lantai kaca merupakan aplikasi material yang bersifat lembut namun memiliki daya tahan yang baik . Selain itu warna hitam dan merah dari karpet merupakan simbol kekuatan menurut filosofi Hindu. Bentuk-bentuk ragam hias tradisional Bali dideformasi ke dalam bentuk lingkaran sehingga memberikan kesatuan dengan konsep. Secara keseluruhan ruang lobby

pembagian area utama, madya dan nista dibedakan atas warna material granit dan elevasi lantai. Elemen dinding merupakan bagian yang mendapatkan sentuhan desain yang dominan dalam hal ragam hias tradisional Bali. Pada area resepsionis, desain – desain wallpaper dengan motif ragam hias tradisional Bali mendominasi setiap bagian. Dinding samping dan belakang mendapat sentuhan ragam hias dengan motif dan warna berbeda. Warna kuning merupakan warna yang memiliki simol keagungan karena sifatnya yang terang.

Gambar 6

Aplikasi konsep Tri Angga pada elemen pembentuk rung dan furniture

Sumber : reproduksi penulis

Pada gambar desain lantai pada area resepsionis menghadirkan perpaduan garis lurus dan lengkung. Area tunggu tamu hadir dengan bentuk lingkaran yang mempergunakan material batu alam dan sintetis dan pada area coffee dan souvenir shop dihadirkan bentuk -bentuk persegi dengan motif ragam hias Bali. pemakaian material sintetis dalam bentuk

karpet memungkinkan untuk menghadirkan kreasi bentuk-bentuk ragam hias Bali. Makna kekuatan dihadirkan melalui batu koral yang terdapat pada lantai kaca, desain ini mengambil makna alamiah batu yang memiliki sifat keras dan lantai kaca merupakan aplikasi material yang bersifat lembut namun memiliki daya tahan yang baik . Selain itu warna hitam dan merah dari karpet merupakan simbol kekuatan menurut filosofi Hindu. Bentuk-bentuk ragam hias tradisional Bali dideformasi ke dalam bentuk lingkaran sehingga memberikan kesatuan dengan konsep. Secara keseluruhan ruang lobby pembagian area utama, madya dan nista dibedakan atas warna material granit dan elevasi lantai. Elemen dinding merupakan bagian yang mendapatkan sentuhan desain yang dominan dalam hal ragam hias tradisional Bali. Pada area resepsionis, desain – desain wallpaper dengan motif ragam hias tradisional Bali mendominasi setiap bagian. Dinding samping dan belakang mendapat sentuhan ragam hias dengan motif dan warna berbeda. Warna kuning merupakan warna yang memiliki simol keagungan karena sifatnya yang terang.

Pada dinding belakang terdapat hiasan ragam hias dengan bentuk yang telah berubah dari aslinya. Bentuk daun yang dikombinasikan dengan sulur dan berorientasi ke atas memberikan makna pertumbuhan. Bidang ini dijadikan sebagai vokal point dalam ruang karena bentuk dan warnanya yang berbeda namun masih tetap mencerminkan budaya Bali. Permainan motif pada wallpaper juga hadir pada area lounge restourant namun dengan nuansa yang sedikit berbeda. Nuansa warna hijau merupakan simbol area tengah pada konsep Tri Angga yang memiliki makna kahidupan dan alam. Selain memiliki hubungan dengan filosofi konsep, warna ini juga dipercaya mampu meningkatkan keinginginan nafsu makan bagi pengunjung. Aplikasi pada elemen plafond memiliki kesamaan dengan elemen lantai. Garis majemuk pada area utama dan bidang geometri menjadi visual yang mendominasi elemen plafond. Beberapa ruang seperti resepsionis dan ruang tidur mendapat sentuhan dengan plafond bermotif bunga. Bentuk ini merupakan filosofi dari bunga yang dipercayai suci dalam mitologi hindu. Bunga teratai merupakan bunga yang hadir pada ragam hias tradisional Bali, kelopak bunganya merupakan stana dewa yang sering dijumpai pada bangunan suci umat Hindu. Bentuk

bunga dengan delapan kelopak dan sari yang berada di tengah tersusun horisontal sehingga membentuk kisi – kisi. Pada area madya bentuk lingkaran hadir pada lobby dan restourant. Bentuk ini memberikan makna bahwa alam atas sangat luas dan tak terhingga. Bentuk kecil pada bagian bawah dan membesar keatas merupakan simbol alam yang terus tumbuh. Secara keseluruhan bentuk – bentuk majemuk hadir pada area utama pada setiap ruangnya, makna kehidupan pada area madya dan bidang-bidang geometris pada area nista.

C. Redesain interior Rumah Sakit Surya Husadha Nusa Dua

Masyarakat tradisional khususnya Bali mengenal konsep Rwa Bhineda melalui simbol warna hitam dan putih, seperti halnya konsep Yin dan Yang. Warna hitam melambangkan kejahatan, sedangkan warna putih melambangkan kebaikan. Aplikasi warna hitam putih ini dapat dijumpai pada sarana upacara yang bersifat sakral dan kain yang membentang menutupi sebagian batang pohon besar. Kesan yang melekat pada kain hitam dan putih dari pemahaman masyarakat tradisional sampai sekarang adalah suasana angker, religius dan sakral. Namun, filosofi warna hitam dan putih(Rwa Bhineda) ini sebenarnya melambangkan dua sifat atau wujud berbeda yang harus dipandang dan diyakini sebagai kemahakuasaan Tuhan. Makna yang terkandung di dalamnya adalah lebih menekankan pada adanya perbedaan dan keseimbangan. Dua hal yang memiliki perbedaan dan saling berdampingan atau berpasangan, namun jika dua hal ini mampu diseimbangkan maka akan memberikan keharmonisan.

Transformasi konsep Rwa Bhineda ke dalam unsur-unsur seni rupa

Konsep Rwa Bhineda jika dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari akan dapat diilustrasikan dengan banyak hal yang mungkin tidak terbatas. Namun jika diamati dan disederhanakan, ilustrasi atau contoh dari makna konsep Rwa Bhineda dapat dibagi menjadi tiga yaitu berdasarkan sifat, posisi atau letak dan visual. Senang-sedih, sehat-sakit, manis -pahit, panas -dingin merupakan ilustrasi yang didasarkan atas sifat. Dua hal

yang berbeda ini hanya dapat dirasakan oleh tubuh manusia melalui dua indra yaitu kulit dan lidah ataupun oleh rasa . Berdasarkan letak atau posisi berupa kanan-kiri, utara-selatan, atas-bawah, jauh-dekat dan masih banyak yang lainnya. Dua yang berbeda dimaksudkan disini adalah suatu hal yang dapat dilihat dan dirasakan namun cukup sulit untuk divisualkan. Yang ketiga adalah berdasarkanwujud atau dapat divisualkan, beberapa contohnya seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, kasar-halus, keras-lunak. Dua hal yang berbeda ini dapat kita rasakan, dilihat dan dikembangkan secara visual.

Desain *interior* merupakan ilmu yang berkaitan erat dengan unsur visual sehingga mata menjadi instrumen penting di dalamnya. Berdasarkan pembagian dari contoh yang mengandung makna konsep *Rwa Bhineda*, maka kelompok ketiga memiliki kesesuaian hubungan dengan desain interior sehingga memudahkan dalam aplikasinya. Besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, kasar-halus, keras-lunak merupakan beberapa wujud visual yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam proses desain interior. Untuk menghubungkan kebutuhan desain dengan konsep *Rwa Bhineda* maka wujud visual akan dikembangkan melalui unsur dasar seni rupa yaitu garis, bidang dan volume.

Laki -laki dan perempuan merupakan salah satu contoh terlengkap dari konsep Rwa Bhineda, dimana dua unsur ini memiliki perbedaan fisik maupun nonfisik namun dalam kehidupan ditakdirkan untuk berpasangan atau berdampingan. Sebagai salah satu unsur terlengkap yang merepresentasikan perbedaan, maka laki-laki dan perempuan akan dijadikan dasar dalam menghubungkan konsep Rwa Bhineda dengan unsur-unsur dasar seni rupa. Manusia(bhuana alit) sebagai cerminan terkecil dari alam(bhuana agung) melalui ilmu pengetahuan sering disimbolkan dengan unsur dasar seni rupa yaitu garis, bidang dan volume. Simbolisasi ini didasarkan atas penampilan fisik dan non fisik secara normal dari manusia itu sendiri. Penampilan fisik dapat dilihat langsung oleh mata dan non fisik biasanya didasarkan oleh karakter manusia secara normal.

Anggota tubuh manusia telah menjadi salah satu dasar dalam menentukan simbol laki-laki dan perempuan. Tangan kanan pada manusia biasanya memiliki kekuatan yang lebih dibandingkan dengan tangan kiri sehingga bagian kanan sebagai simbol laki-laki dan bagian kiri sebagai simbol perempuan. Hal serupa juga dipercayai oleh masyarakat Hindu di Bali bahwa kanan sebagai simbol laki-laki dan kiri sebagai simbol perempuan. Pada salah satu alat musik(gambelan) masyarakat Bali yaitu kendang atau genderang sisi dengan dimensi lebih besar akan dimainkan menggunakan tangan kanan sedangkan sisi yang memiliki dimensi lebih kecil akan dimainkan menggunakan tangan kiri. Sisi kanan disebut dengan lanang(laki-laki) dan sisi kiri disebut wadon(perempuan). Contoh lain dapat ditemui pada salah satu tempat pemujaan leluhur. Sisi kanan diperuntukkan bagi leluhur laki-laki dan sisi kiri bagi leluhur perempuan. Pada tiang penyangga rumah tradisional masyarakat Bali di bagian tengah terdapat ornamen yang melambangkan laki-laki dan permpuan. Ornamen dengan dimensi paling panjang merupakan simbol laki-laki dan yang lebih pendek sebagai simbol perempuan. Beberapa contoh tersebut jika diilustrasikan ke dalam unsur-unsur dasar seni rupa akan tampak seperti gambar diatas. Simbolisasi dari lai-laki dan perempuan tersebut jika ditransformaasikan ke dalam unsur seni rupa akan berwujud garis lurus-lengkung, bidang persegi-lingkaran dan bangun/ volume balok-silinder. Unsur seni rupa inilah yang akan dikembangkan untuk membentuk elemen pembentuk ruang maupun fasilitas.

Aplikasi konsep Rwa Bhineda

Konsep Rwa Bhineda akan dikembangkan berdasarkan simbolisasi dari laki-laki dan perempuan yang wujudnya akan disesuaikan dengan makna visual dari konsep(besar - kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek dll). Simbolisasi laki-laki dan perempuan yang berwujud unsur-unsur seni rupakan ditrasnformasikan secara substraktif dan aditif. Transformasi substraktif maksudnya adalah penggabungan dua bidang dimana terdapat bagian bidang pertama yang akan dihilangkan atau dikurangi oleh bidang kedua. Hasil dari transformasi ini akan membentuk bidang baru namun masih tetap memperlihatkan

ilustrasi dari dua bidang sebelumnya. Transformasi aditif merupakan penambahan bidang dimana kedua bidang yang dipasangkan namun wujudnya tetap. Proses transformasi ini dilakukan untuk mempertahankan makna konsep yaitu dua hal yang berbeda namun saling berdampingan atau berpasangan.

Gambar 7

Interior lobby dan rawat inap

Sumber : reproduksi penulis

Lantai

Lantai pada Lobby dihadirkan dengan garis melengkung berwarna hitam. Pola ini merupakan aplikasi dari konsep Rwa Bhineda yaitu perpaduan antara bentuk persegi(tegas) dan garis lengkung(luwes). Garis lengkung hadir dengan warna hitam dimaksudkan untuk mengimbangi kaluasan dan penampilan area Lobby yang berwarna putih. Makna dari warna sengaja dihadirkan bersilangan yaitu garis lengkung yang melambangkan wanita sedangkan warna hitam memiliki arti ketegasan. Hal ini dilakukan untuk mendukung konsep dalam mencapai keseimbangan pada ruang. Perpaduan dua unsur tersebut melambangkan antara laki-laki dan wanita yang saling mengimbangi untuk mencapai keharmonisan. Selain melambangkan konsep, pola garis lengkung dihadirkan untuk memberikan arah sirkulasi bagi pengunjung. Bentuk garis melengkung ini merupakan deformasi dari sulur pada ornamen Bali yang dibuat lebih sederhana.

material yang dipergunakan pada lantai adalah teraso hitam dan putih dengan tekstur halus(gloss). Tujuan dari penggunaan material teraso ini adalah untuk memudahkan dalam membentuk garis lengkung karena dalam pemasangannya memakai sistem cor. Salah satu keunggulan material teraso adalah mudah untuk dibersihkan saat terkena noda karena lantai tidak memiliki pori-pori. Keunggulan ini sangat cocok dipergunakan pada ruang publik. Warna putih terang dari material teraso memberikan kemudahan dalam perawatan khususnya pada rumah sakit sehingga akan memberikan penampilan yang bersih. Tekstur halus dan warna terang akan sangat membantu dalam pencahayaan baik alami maupun buatan. Pantulan cahaya dari lantai akan memberikan suasana terang dan memberikan kesan luas pada ruang yang sempit. Pola garis lengkung berwarna hitam juga dihadirkan pada area cafe dan ruang rawat inap kelas dua, kelas tiga dan super VIP.

Dinding

Elemen dinding juga menghadirkan perpaduan antara garis lurus-lurus dan bentuk bidang persegi-lingkaran. Aplikasi garis lengkung-lurus ini dihadirkan dengan memberikan nat pada kayu yang ditempelkan pada dinding. Dinding ini difungsikan sebagai elemen latar dari furniturre, alat-alat elektronik dan kelengkapan alat medis. Bentuk sulur dengan cirikhas ornamen Bali juga dihadirkan pada beberapa sudut, seperti di ruang runggu Lobby dan area makan cafe. Material yang dipergunakan adalah batu palimanan yang bertujuan untuk memberikan kesan alami pada ruang. Khusus untuk batu alam, aplikasinya dibatasi pada ruang Lobby, ruang tunggu dan cafe hal ini dimaksudkan untuk meengantisipasi sifat material.

Bentuk-bentuk garis lengkung memiliki makna pertumbuhan, relaksasi maupun ceria. Hadirnya bentuk ini diharapkan dapat membantu psikologis pasien dalam masa penyembuhan. Warna yang dihadirkan juga tetap mempertahankan warna konsep yaitu terang dan gelap. Pada ruang rawat inap kelas tiga, dinding dihadirkan dengan warna merah terang sedangkan pada ruang rawat inap kelas dua dihadirkan dengan warna kuning. Hadirnya warna merah dan kuning dimaksudkan untuk membantu psikologis pasien dalam penyembuhan. Secara psikologis warna merah merupakan

lambang kekutan, semangat dan energi dan Kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan serta kecemerlangan. Selain warna merah, dan material kayu, elemen dinding juga tetap hadir dengan warna putih. Pemakaian warna putih(gloss) pada beberapa elemen dinding berfungsi untuk membantu pencahayaan pada ruang sehingga ruang terkesan luas.

Pola pada plafond hampir sama dengan pola pada lantai yang membedakannya adalah cara penampilan dan warna. Garis lengkung pada palfond dihadirkan dengan bentuk tiga dimensi dengan penurunan elevasi. Penampilan tiga dimensi dibuat memperkuat kesan dinamis dan menyeimbangkan bentuk persegi ruang Lobby dan cafe. Warna putih dimaksudkan untuk mendukung pencahayaan dan menghadirkan kesan ringan terhadap ruang. Fungsi pola pada plafond adalah untuk memberikan arah sirkulasi bagi pengunjung khususnya pada ruang Lobby dan cafe. Pada ruang rawat inap bentuk plafond dihadirkan lebih sederhana, hal ini dinaksudkan untuk mengimbangi ruang yang tidak terlalu luas. Penampilan garis lengkung dibuat dengan elevasi serta didukung oleh pencahayaan sebagai aksen untuk mempertegas garis. Warna putih pada plafond dan pencahayaan dimaksudkan untuk mendukung aktivitas dalam ruang.

Kesimpulan

Kebudayaan timur dalam hal ini masyarakat tradisional Bali pada dasarnya memiliki pemikiran yang selalu dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman. Perkembangan peradaban manusia sesungguhnya tidak akan merusak ataupun menghilangkan kearifan lokal yang dimiliki masyarakat pada suatu daerah. Manusia sebagai maklhuk yang berbudaya seharusnya mampu menyelaraskan pemikiran yang diwariskan oleh leluhur dengan perkembangan tuntutan hidup. Desain interor melalui tiga contoh di atas memberikan gambaran kearifan lokal dapat dikembangkan tanpa menghilangkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kehadiran teknologi dapat membantu sesama manusia dalam mengkomunikasikan imajinasinya. Teknologi juga dapat mempercepat dan mempermudah manusia dalam berkarya. keselarasan antara kearifan lokal dengan

teknologi sebagai hasil dari perkembangan peradaban manusia akan mampu menjaga dan mempertahankan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kepustakaan

Ching, Francis. D. K. (2007), Architecture Form, Space and Order atau Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, terjemahan Hanggan Situmorang(2008), Erlangga, Jakarta.

Ching, Francis. D. K. (1996), Interior Design Illustrated, terjemahan Paul Hanoto Adjie(1996), Erlangga, Jakarta.

Dwijendra.N.K.Acwin.(2009), Arsitektur Rumah Tradisional Bali, Udayana University press

dan CV Bali Media Adhikarya, Denpasar.

Dwijendra.N.K.Acwin.(2009), Arsitekturdan kebudayaan Bali Kuno, Udayana University press dan CV Bali Media Adhikarya, Denpasar.

Glebet, I Nyoman. Dkk. (1986), Arsitektur Tradisional Bali, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Denpasar.

Krier, Rob. (1988), Architectural Composisition atau Komposisi Arsitektur, terjemahan Effendi Setiadarma(2001), Erlangga, Jakarta.

Kusmiati, artini. (2004), Dimensi Estetika pada Karya Arsitektur dan Desain, Djambatan, Jakarta.

Karlen, Mark. (2004), Space Planing basics atau Perancanaan Ruang, terjemahan Dian Nostikasari(2007), Erlangga, Jakarta.

Mangunwijaya, Y.B. (2009), Wastu Citra, Gramedia, Jakarta.

Neufert, Ernst. (1996), Architec data atau Data Arsitek, terjemahan Sunarto Tjahjadi(1996), Erlangga, Jakarta.

Panero, Julius and Martin Zelnik. (1979), Human Dimension and Interior Space atau Dimensi Manusia dan Ruang Interior, terjemahan djoelina Kurniawan(2003), erlangga, Jakarta.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2010), Nirmana, Jalasutra, Yogyakarta.

LAMPIRAN

EXIT

"Seminar Nasional"
MENGGALI TRADISI DALAM DIGICULTURE
Pembicara:
Prof. Dr. Sri Hastanto, S.Kar. & Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.
Jumat, 22 Juli 2016 di Gedung Citta Kalangen lantai II
Institut Seni Indonesia Denpasar

"Seminar Nasional"
MENGGALI TRADISI DALAM DIGICULTURE
Pembicara:
Prof. Dr. Sri Hastanto, S.Kar. & Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.
Jumat, 22 Juli 2016 di Gedung Citta Kalangen lantai II
Institut Seni Indonesia Denpasar

"Seminar Nasional"
MENGGALI TRADISI DALAM DIGICULTURE
Pembicara:
Prof. Dr. Sri Hastanto, S.Kar. & Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.
Jumat, 22 Juli 2016 di Gedung Citta Kalangen lantai II
Institut Seni Indonesia Denpasar

"Seminar Nasional"
MENGGALI TRADISI DALAM DIGICULTURE
Pembicara:
Prof. Dr. Sri Hastanto, S.Kar. & Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.
Jumat, 22 Juli 2016 di Gedung Citta Kalangen lantai II
Institut Seni Indonesia Denpasar

"Seminar Nasional"
MENGGALI TRADISI DALAM DIGICULTURE
Pembicara:
Prof. Dr. Sri Hastanto, S.Kar. & Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.
Jumat, 22 Juli 2016 di Gedung Citta Kalangen lantai II
Institut Seni Indonesia Denpasar

PENASIHAT DAN REVIEWER SEMINAR

1. Prof Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes
2. Dr. Tjok. Udiana N P., S.Sn., SH., M.Hum.
3. Drs. I Gusti Ngurah Saramasara, M.Hum.
4. I Wayan Suharta, S.Skar., M.Si

PANITIA SEMINAR

Ketua Panitia : I Made Bayu Pramana

Panitia Seminar :

Putu Setyarini.
I Kadek Sidik Aryawan
I Gede Ngurah Ekasusila,S.Sn.
Ketut Gede Narmada.
Kadek Alan Dwi Amica
Made Ayu Desiari
Grace Monalisa
I Made Kayika Ardi Pardita
Ni Nyoman Ayu Kunti Aryani
I Gede Yudi Krisnajaya
Ni Luh Putu Putri Utami
Ni Wayan Juli Artiningsih
Putu Dedik Sutyana
I Kadek Agus Sujiro Putra
Ni Komang Ayu Anantha Putri
Ni Wayan Rupiani
Wayan Eka Jaya Putra, S.Sn.
I Nyoman Yoga Sumadewa
Ni Putu Emilika Budi Lestari
I Gede Indra Mahardika
I Gst. L. Ngurah Agung Adnyana
Christofer Satria S.Sn
I Wayan Adi Putra Yasa
I Nyoman Gde Satria
Tjok Bagus Suryantha
Ni Nyoman Rumsari Praharini
Wayan Gede Ary Andika
I Gusti Made Aryadi
M. Tegeh Hafiduri
Kadek Ari Anggawan
I Made Badung
Putu Wahyuning Sri Purnami
Gede Bayu Segara Putra
Candra Yuniartika
I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna
Putu Agastyadi
I Kadek Jayendra Dwi Putra
Pande Made Wahyu Dwikusuma
Ari Rimbawan
I Gede Sumarjaya
I Nyoman Miyasa
Luh Budiapriliana

MENGGALI TRADISI DALAM *DIGICULTURE*

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat dalam kurun waktu 20 tahun terakhir, menerpa seluruh bidang keilmuan termasuk seni. Teknologi digital kini telah memberikan pengaruh secara signifikan atas proses berkesenian, penyajian hasil kesenian dan cara menikmati hasil kesenian yang dilakukan oleh seniman dan masyarakat. Realitas ini menjadi satu tantangan tersendiri di era kontemporer ini, proses penciptaan seni dan pengkajian seni demikian kaya oleh materi yang bisa didapatkan dalam dunia digital, namun di sisi lain, seni tradisi semakin kehilangan penggemar dan semakin menurun popularitasnya. Meskipun demikian, perkembangan teknologi digital perlu pula dilihat secara positif karena dengan teknologi digital potensinya mampu menciptakan perilaku digital yang berujung pada munculnya ide kreatifitas, termasuk juga kearah pendokumentasian yang baik terhadap seni tradisi Indonesia yang sangat kaya.

Pada sisi praktis dan secara lebih luas, kehadiran teknologi digital di tengah aktivitas kreatif manusia pun pada titik kulminasi eksperimentasi teknologi pada kenyataannya berkorelasi dengan ketercapaian tingkat peradaban manusia, di mana perangkat "teknologi digital" telah menggeser pemahaman "logika matematis" konvensional. Terlihat dari berbagai macam jenis karya-karya imajinatif manusia berbasis teknologi digital telah mampu merubah peradaban dunia menjadi lebih megah dan dinamis. Segala macam benda-benda kreatif yang menjadi pendamping dan alat beraktifitas manusia seperti tempat tinggal, transportasi, hiburan bahkan hingga gaya hidup, kini telah menunjukkan pergeseran dari mekanik ke elektrik. Kenyataan ini memperlihatkan bahwa lahirnya teknologi digital membuat manusia semakin mudah mewujudkan ide imajinatifnya. Pada tingkatan ini capaian teknologi digital pada gilirannya mampu menghadirkan satu realitas baru berupa munculnya istilah digi-culture atau 'budaya digital'.

PARA PENULIS

Prof. Dr, Sri Hastanto, S.Kar.
Prof. M. Dwi Marianto, M.F.A., Ph.D.
Putu Setyarini.
I Kadek Sidik Aryawan
I Gede Ngurah Ekasusila,S.Sn.
Ketut Gede Narmada.
Kadek Alan Dwi Amica
Made Ayu Desiari
Grace Monalisa
I Made Kayika Ardi Pardita
Ni Nyoman Ayu Kunti Aryani
I Gede Yudi Krisnajaya
Ni Luh Putu Putri Utami
Ni Wayan Juli Artiningsih
Putu Dedik Sutyana
I Kadek Agus Sujiro Putra
Ni Komang Ayu Anantha Putri
Ni Wayan Rupiani
Wayan Eka Jaya Putra, S.Sn.
I Nyoman Yoga Sumadewa
Ni Putu Emilika Budi Lestari
I Gede Indra Mahardika
I Gst. L. Ngurah Agung Adnyana
Christofer Satria S.Sn
I Wayan Adi Putra Yasa
I Nyoman Gde Satria
Tjok Bagus Suryantha
Ni Nyoman Rumsari Praharini
Wayan Gede Ary Andika
I Gusti Made Aryadi
M. Tegeh Hafiduri
Kadek Ari Anggawan
I Made Badung
Putu Wahyuning Sri Purnami
Gede Bayu Segara Putra
Candra Yuniartika
I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna
I Made Bayu Pramana
Putu Agastyadi
I Kadek Jayendra Dwi Putra
Pande Made Wahyu Dwikusuma
Ari Rimbawan
I Gede Sumarjaya
I Nyoman Miyasa
Luh Budiapriliana
Putu Satria Udyana Putra &
I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan
I Made Marthana Yusa, S.Ds., M.Ds. &
I Nyoman Agus Suarya Putra, S.Sn., M.Sn.
I Ketut Setiawan, S.Pd., M,Sn &
I Nyoman Jayanegara, S.Sn., M,Sn
I Made Jayadi Waisnawa, M.Sn

ISBN : 978-602-74976-0-3

Program Pascasarjana Pengkajian dan Penciptaan Seni
Institut Seni Indonesia Denpasar