

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari tentang komunikasi yang diaplikasikan dalam rancangan visual. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan. Sedangkan visual dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan mata. Berdasarkan dua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual adalah sebuah ilmu tentang penyampaian pesan melalui sebuah rancangan yang dapat dilihat dengan mata. Desain Komunikasi Visual sering dianggap sebagai ilmu yang berkuat dengan gambar dan menggambar. Padahal, Desain Komunikasi Visual memiliki cakupan yang lebih luas dari itu. Dalam prakteknya, seorang lulusan dari fakultas desain komunikasi visual dapat bekerja menjadi ilustrator, editor untuk media masa bahkan menjadi animator dan lain sebagainya.

Perancangan Kampanye non Komersil *Video Motion Graphic* Shicilik untuk Meningkatkan Minat Generasi Muda Melestarikan Tari Tradisional Barongsai, adalah judul yang diajukan penulis untuk memenuhi syarat sidang tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana.

Laporan tugas akhir ini berisi tentang “Perancangan Kampanye non Komersil *Video Motion Graphic* Shicilik untuk Meningkatkan Minat Generasi Muda Melestarikan Tari Tradisional Barongsai” untuk menyalurkan informasi atau komunikasi kepada masyarakat.

Barongsai adalah tari tradisional yang berasal dari Tiongkok dengan menggunakan sarung atau kostum yang menyerupai singa. Menurut kepercayaan masyarakat Tionghoa, singa adalah simbol dari keberanian, stabilitas, dan keunggulan. Selain itu Barongsai juga dipercaya dapat mendatangkan keberuntungan dan menjauhkan hal-hal yang negatif. Barongsai berasal dari kata

Barong dan Sai, barong adalah kata dalam bahasa Indonesia, sedangkan Sai adalah bahasa Tiongkok dialek hokkian yang berarti singa. Dalam setiap pertunjukan Barongsai, minimal ada dua Barongsai yang ditampilkan. Selain pemain Barongsai, ada pula orang yang bermain alat musik seperti simbal, kenong dan tambur. Musik ini berfungsi untuk memandu gerakan pemain Barongsai.

Berdasarkan dari masalah yang sudah dipaparkan, penulis ingin mengangkat kampanye non komersil Media Audio Visual yang dikemas menjadi *video Motion graphic* untuk meningkatkan pengetahuan serta kesadaran masyarakat khususnya generasi muda seperti anak-anak tentang tari Barongsai dan sejarah yang ada pada Barongsai tersebut, sehingga tari Barongsai tidak banyak di salah gunakan lagi pada tata cara permainannya maupun anggapan yang muncul dari masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah:

- a) Bagaimana merancang kampanye non komersil *video motion graphic* “Shicilik” untuk meningkatkan minat generasi muda melestarikan tari tradisional Barongsai?
- b) Bagaimana strategi kampanye non komersil *video motion graphic* “Shicilik” untuk meningkatkan minat generasi muda melestarikan tari tradisional barongsai?
- c) Bagaimana pengaplikasian media promosi dari kampanye non komersil *video motion graphic* “Shicilik” untuk meningkatkan minat generasi muda melestarikan tari tradisional barongsai?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penulis tidak keluar dari permasalahan utama dan fokus dalam perancangan. Batasan masalah pada perancangan ini adalah membuat kampanye non komersil dengan media audio visual berupa *video motion graphic* secara informatif dan komunikatif untuk dapat menarik minat generasi

muda di Jakarta untuk mengetahui lebih dalam tentang sejarah budaya tari tradisional Barongsai.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam perancangan kampanye non komersil *video motion graphic* tari tradisional Barongsai sebagai berikut :

- a) Sebagai maksud untuk menjaga budaya tari tradisional Barongsai tetap memiliki generasi.
- b) Untuk mengangkat budaya tari tradisional Barongsai yang hanya di pandang sebelah mata oleh masyarakat bahwa selama ini Barongsai memiliki potensi dan citra yang baik.
- c) Untuk menyampaikan pesan bahwa Barongsai dapat dimainkan oleh semua kalangan, suku, ras, dan agama.
- d) Sebagai realisasi edukasi kepada generasi muda dalam mengenal budaya tari tradisional Barongsai di Jakarta. Dengan adanya kampanye non komersil *video motion graphic* “Shicilik” untuk meningkatkan minat generasi muda melestarikan tari tradisional Barongsai di Jakarta.
- e) Sebagai upaya untuk memperkenalkan Budaya tari tradisional Barongsai di Jakarta kepada target market (anak-anak) melalui perancangan kampanye non komersil *video motion graphic* “Shicilik” untuk meningkatkan minat generasi muda melestarikan tari tradisional Barongsai.
- f) Sebagai upaya mempromosikan kampanye non komersil *video motion graphic* “Shicilik” untuk meningkatkan minat generasi muda melestarikan tari tradisional Barongsai melalui media promosi lainnya agar budaya ini diregenerasi oleh generasi muda di Jakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang menggunakan landasan teori sebagai panduan untuk memfokuskan penelitian, serta menonjolkan proses dan

makna yang terdapat dalam fenomena tersebut. Untuk itu metode ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Untuk itu diperlukan pengumpulan data lapangan guna mendukung proses perancangan *video motion graphic* kampanye non komersial Barongsai ini, diantaranya

a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada lembaga terkait yang berhubungan dengan isi dari kampanye yaitu PLBSI (Persatuan Liong Barongsai Indonesia) untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tari tradisional Barongsai, serta melakukan observasi pada salah satu juara 1 dunia Barongsai yang bernama “ Kong Ha Hong” guna membantu penulis dalam perancangan kampanye ini dengan memiliki data yang akurat. Penulis melakukan metode wawancara kepada Bapak Nurdin Purnomo selaku ketua umum Persatuan Barongsai Seluruh Indonesia.



Gambar 1.1 Foto bersama ketua umum PLBSI

Sumber: Alnardo Sudirjo

Waktu: Sabtu, 28 Juli 2018 , 11:00 WIB



Gambar 1.2 Foto bersama pelatih serta juri dari PLBSI

Sumber: Alnardo Sudirjo

Waktu: Sabtu, 28 Juli 2018 , 12:00 WIB

b. Data kajian Literatur:

1) Buku

Penulis menggunakan sumber dan teori dari buku yang berjudul “Animasi Perkembangan dan konsepnya” (Arief Ruslan, S.Kom., M.Sn 2016) dan buku referensi “Ketika Barongsai Menari” (V. Lestari Januari 2000), “The Art of Lion Dance” (Joey Yap Januari Desember 2016) yang bersangkutan dan memperkuat alur perancangan *video motion graphic* tari tradisional Barongsai.

2) Data Elektronik (Internet)

Penulis sekiranya akan menggunakan sumber dan teori dari website resmi atau terpercaya akurat untuk memperbanyak data perancangan kampanye non komersial ini, khususnya tentang budaya tari tradisional Barongsai.

1.6 Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir penulis yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakang penelitian ini. Berikut adalah kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis :

Proses penyusunan Kerangka Pemikiran perancangan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Bab I ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

2. Bab II Landasan Teori dan Analisa Data

Dalam bab ini merupakan tulisan yang meliputi teori – teori mengenai teori komunikasi, strategi publikasi, psikologi warna, semiotika, aspek kultural, gaya desain unsur dan prinsip desain, ilustrasi dan tipografi, serta teori yang berkenaan dengan perancangan kampanye ini seperti teori

kampanye non komersil, dan motion grafis. Bab dua ini juga meliputi analisa data yang didalamnya terdapat gambaran institusi, kondisi media komunikasi visual, data competitor, dan SWOT.

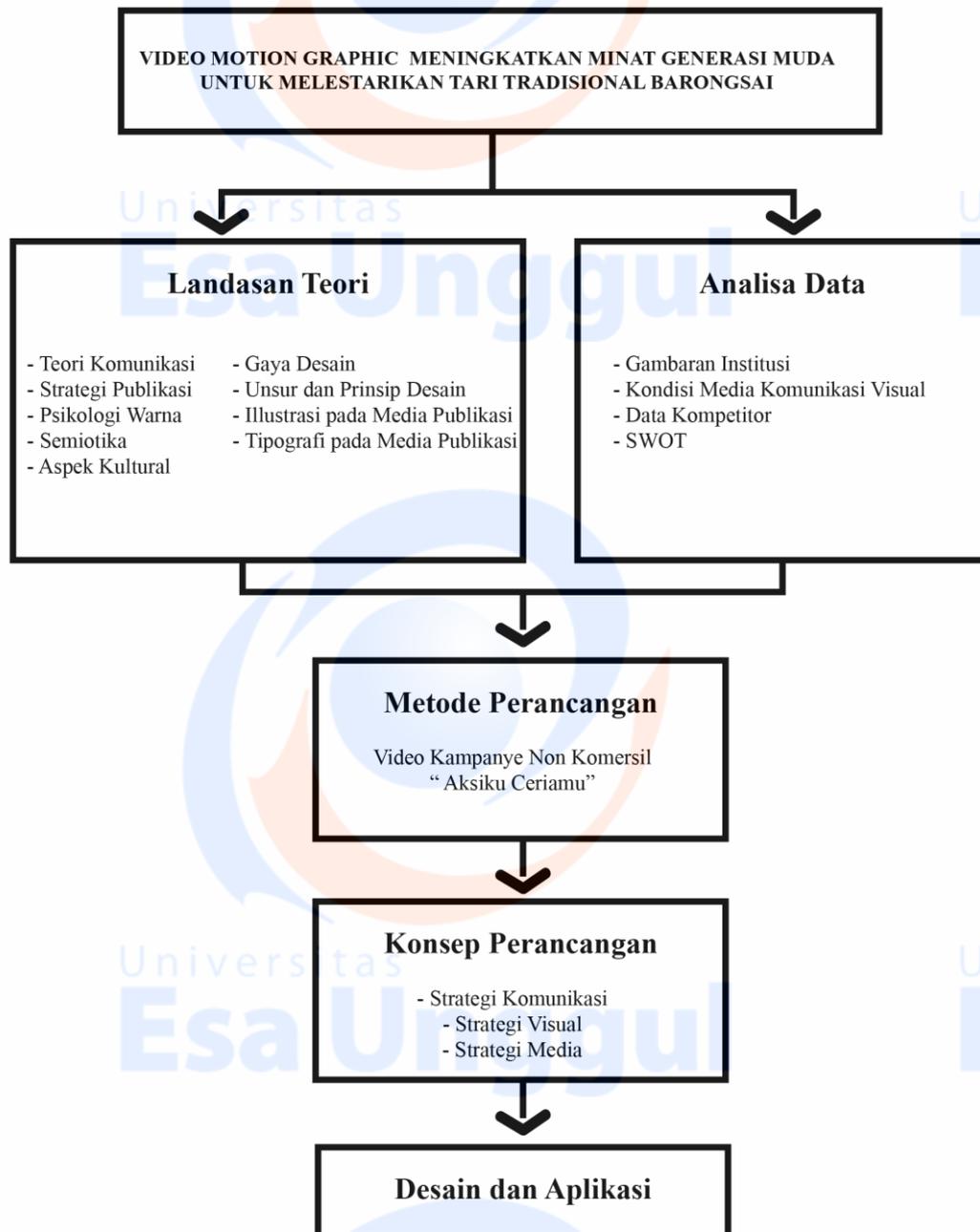
3. Bab III Perancangan Kampanye Non Komersil *Video Motion Graphic* Shicilik untuk Meningkatkan Minat Generasi Muda Untuk Melestarikan Tari Tradisional Barongsai Pada bab ini meliputi tulisan mengenai penjelasan dari konsep media, konsep kreatif, konsep komunikasi dan perancangan biaya serta promosi.

4. Bab IV Desain dan Aplikasi

Dalam bab ini berisi mengenai penjelasan serta analisa mengenai hasil karya yang sudah dirancang. Meliputi filosofi, fungsi serta pengaplikasiannya.

5. Bab V Penutup

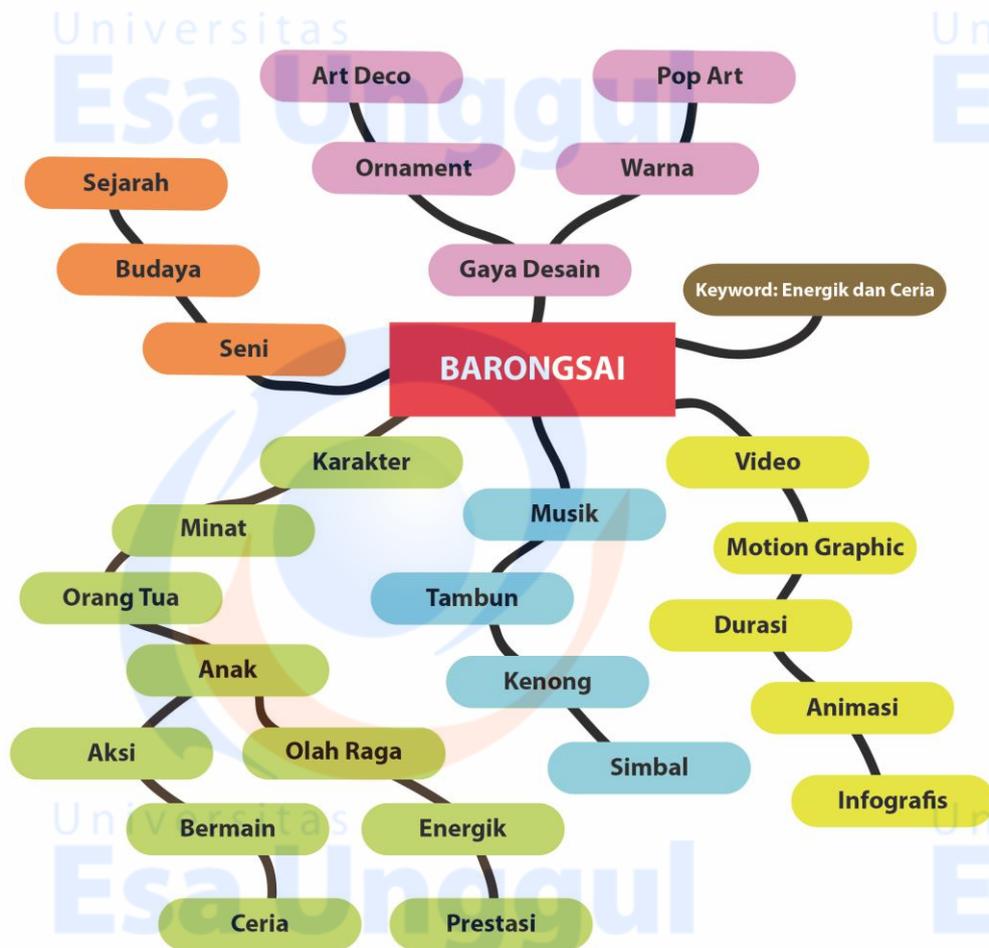
Merupakan bagian terakhir dari laporan ini, tulisan dalam bab ini meliputi kesimpulan mengenai hasil dari perancangan karya serta saran yang berkaitan dengan perancangan karya dari laporan ini lalu kepada masyarakat, institusi dan mahasiswa.



Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran
 Sumber: Alnardo Sudirjo
 Waktu: Sabtu, 28 Juli 2018 , 12:00 WIB

1.7 Skematika perancangan

Proses perancangan *video motion graphic* tari tradisional Barongsai turut melibatkan pembuatan kerangka pemikiran. Kerangka pemikiran tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1.4 Skematika Perancangan

Sumber: Alnardo Sudirjo

Waktu: Sabtu, 28 Juli 2018 , 12:00 WIB