

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
KESENIAN SAMPYONG MAJALENGKA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana S-1

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh

MICHAEL ARIYESTA TITALEY

146010084

Pembimbing 1: Adi Surahman,. M.Ds

Pembimbing 2: Fadhly Abdillah,. M.Ds



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA

UNIVERSITAS PASUNDAN

BANDUNG

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Michael Ariesta Titaley

NRP : 146010084

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Skripsi / Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian
Sampyong Majalengka

Telah berhasil diperhatikan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Adi Surahman, M.Ds

Pembimbing 2 : Fadhly Abdillah, M.Ds

Ditetapkan di :

Tanggal :

HALAMAN PERNYATAAN ATAS ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan (menjamin) bahwa pengkaryaan Tugas Akhir ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah Tugas akhir.

Semua elemen karya, kutipan tulisan dan atau pemikiran orang lain yang digunakan didalam penyusunan pengkaryaan baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak, telah dikutip dan disertakan sumbernya dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang berlaku.

Pengkaryaan ini belum pernah diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain dan tindak plagiarism akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam peraturan akademik dan kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Michael Ariesta Titaley

Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Sampyong Majalengka

146010084

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

NRP :

Program Studi :

Departemen :

Fakultas :

Jenis Karya : Skripsi/Pengkarya

Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non- Exclusive Royalty – Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

.....

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

Pada Tanggal :

Yang menyatakan

(.....)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan rahmat dan karunia-Nya telah melancarkan penulis dalam melakukan perancangan dalam Tugas Akhir ini. Penulisan ini Tugas Akhir ini ditujukan sebagai salah satu syarat untuk penulis dalam menyelesaikan studi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Sastra di Universitas Pasundan. Dengan ini penulis juga berterimakasih banyak kepada pihak – pihak yang bersangkutan dalam menyelesaikan Tugas akhir. Untuk itu kepada :

1. Bapak Adi Surahman, M.Ds selaku dosen pembimbing utama dan dosen kordinator yang telah memberikan waktu dan pengalamannya dalam memberikan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Fadhly Abdillah, M.Ds selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan wawasan serta pemikiran yang baik dalam menyelesaikan Tugas Akhir penulis.
3. Kepada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Majalengka
4. Kepada kedua orang tua, David Titaley dan Atiani Telaumbanua, yang telah senantiasa memberikan do'a, semangat, dan bentuk materi kepada penulis. Sehingga segala hal dapat dilancarkan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
5. Kepada Yudika Marcelina Gea selaku pacar yang senantiasa untuk membantu dan mendorong semangat.
6. Kepada Denny Khrisna, Alfredo Waldy, Sofie Hanna, Kevin Andreas yang telah banyak membantu selama proses pembuatan tugas akhir
7. Kepada teman – teman sejadag, senasib, dan seperjuangan yang telah memberikan bantuan sedikit maupun banyak kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Dan kepada bapak printing, ibu Tidar, dan teman – teman penulis yang tidak dapat ditulis satu persatu yang telah membantu serta melancarkan penulis dalam menuntaskan Tugas Akhir ini.

9. Kepada seluruh Karyawan Prodi DKV UNPAS yang telah membantu penulis dalam segala hal bentuk pelayanan selama proses perkuliahan.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis sudah berusaha dengan maksimal mungkin dengan mengacu pada literatur tentang penulisan karya ilmiah namun, menyadari penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh Karena itu penulis sangat menghargai kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penulis berharap agar tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan pengalaman dan pengetahuan yang bermanfaat bagi pembaca, meskipun masih jauh dari kata sempurna. Terima kasih.

Bandung, 7 Febuari 2018

Penulis

ABSTRAK

Nama : Michael Ariesta Titaley

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Sampyong Majalengka

Kesenian sampyong merupakan salah satu aset budaya yang berada dan tumbuh di Kabupaten Majalengka, sehingga perlu diwariskan kepada generasi muda agar kesenian Sampyong dapat dilestarikan kembali. Dengan cara mengenalkan kembali dan mempertahankan eksistensinya dalam keadaan zaman yang terus berubah. Generasi muda Majalengka belum mengenal lebih tentang kesenian Sampyong. maka dengan adanya permasalahan tersebut pada generasi muda sekarang ini sangat membutuhkan Media Informasi agar generasi muda dapat lebih mengenal Kesenian Sampyong Majalengka dan mendapatkan informasi lebih detail mengenai kesenian Majalengka.

Buku tentang kesenian sampyong majalengka ini adalah media pengenalan sebuah buku untuk menyampaikan sebuah informasi kepada remaja saat ini, dimana remaja saat ini mendapatkan tempat yang tepat untuk mengetahui tentang kesenian sampyong majalengka

Kata Kunci : Kesenian Sampyong, Buku, Informasi, Pengenalan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Data dan Fakta	5
1.3 Identifikasi Masalah	8
1.3.1 Identifikasi Masalah Umum	8
1.3.2 Identifikasi Masalah Khusus	9
 BAB II ANALISIS DATA DAN FAKTA	
2.1 Analisis Kelayakan Masalah	10
2.1.1 <i>Cause Root Analysis</i>	11
2.1.2 Analisis SWOT	13
2.2 Problem Statement & Problem Solution	15
2.2.1 Problem Statement	15
2.2.2 Problem Solution	15

2.3 Landasan Teori	15
2.3.1 Teori Utama	16
2.3.2 Teori Pendukung	18
2.4 Kerangka Perancangan Tugas Akhir	26

BAB III PERENCANAAN STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Target Audience	30
3.1.1 Segmentasi Target Audience	30
3.1.2 Personifikasi Target Audience	31
3.1.3 Consumer Journey	31
3.1.4 Studi Indikator.....	40
3.2 Strategi Pesan Komunikasi.....	42
3.2.1 Consumer Insight	42
3.2.1.A What To Say	42
3.2.1.B Pendekatan Kreatif Pesan Komunikasi	42
3.3 Strategi Media Komunikasi.....	43
3.3.1 Media Utama.....	43
3.3.2 Media Pendukung.....	43
3.3.3 Strategi Perencanaan Media.....	50
3.3.4 Media Schedule	51

BAB IV KONSEP KREATIF PERANCANGAN VISUAL

4.1 Referensi Visual	52
4.2 Konsep Kreatif Perancangan Visual.....	53
4.2.1 Konsep Visual	42
4.2.2 Tone Warna.....	43
4.2.3 Konsep Typograhyy.....	54
4.2.4 Logo	55

BAB V PENUTUP

5.1 Kendala Dalam Perancangan Visual	68
5.2 Saran Untuk Perancangan Karya Visual Selanjutnya.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Koran Sindo	5
Gambar 1.2 Generasi Muda Kurang Peduli.....	6
Gambar 1.3 Sampyong... ..	6
Gambar 2.1 Infographic Kesenian Sampyong Majalengka.... ..	8
Gambar 2.2 Kerangka Penulisan... ..	26
Gambar 3.1 Studi Indikator.....	40
Gambar 3.2 Warna Dominan.....	41
Gambar 3.3 Warna Pendukung.....	41
Gambar 3.4 Media Utama Buku.....	43
Gambar 3.5 Poster 1.....	44
Gambar 3.6 Poster 2.....	55
Gambar 3.7 Spanduk.....	46
Gambar 3.8 X-banner.....	46
Gambar 3.9 Flayer.....	47
Gambar 3.10 Billboard.....	47
Gambar 3.11 Angkot ads.....	48
Gambar 3.12 Social Media.....	48
Gambar 3.13 Media Cetak.....	49
Gambar 3.13 Merchandise.....	49
Gambar 4.1 Refrensi Visual	52
Gambar 4.2 Gaya Ilustrasi.....	53

Gambar 4.3 Layout.....	54
Gambar 4.4 Grid System.....	54
Gambar 4.5 Typeface font.....	55
Gambar 4.6 Font Trajan Pro	56
Gambar 4.7 Tone Warna.....	56
Gambar 4.8 Cover Buku	57
Gambar 4.9 Isi Buku 1.....	58
Gambar 4.10 Isi Buku 2	58
Gambar 4.11 Isi Buku 3.....	58
Gambar 4.12 Isi Buku 4	59
Gambar 4.13 Isi Buku 5	59
Gambar 4.14 Isi Buku 6.....	60
Gambar 4.15 Isi Buku 7.....	60
Gambar 4.16 Isi Buku 8.....	61
Gambar 4.17 Isi Buku 9.....	61
Gambar 4.18 Isi Buku 10.....	62
Gambar 4.19 Isi Buku 11.....	62
Gambar 4.20 Isi Buku 12.....	63
Gambar 4.21 Isi Buku 13.....	63
Gambar 4.22 Isi Buku 14	64
Gambar 4.23 Isi Buku 15.....	64
Gambar 4.24 Isi Buku 16	65

Gambar 4.25 Isi Buku 17	65
Gambar 4.26 Isi Buku 18	66
Gambar 4.27 Isi Buku 19	67

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1 Matrikulasi Swot</i>	14
Tabel 3.1 Consumer Journey 1	33
Tabel 3.2 Consumer Journey 2	34
Tabel 3.3 Consumer Journey 3.....	36
Tabel 3.4 Consumer Journey 4.....	37
Tabel 3.5 Consumer Journey 5.....	39
Tabel 3.1 <i>Media Planning</i>	51

BAB I

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu Negara yang kaya akan kebudayaan dan kesenian. Dalam kehidupan sosial budaya Indonesia digolongkan dalam kebudayaan daerah yang memiliki persamaan-persamaan kebudayaan antar daerah lain di Indonesia. Lebra (1976:42) menyatakan budaya merupakan cara hidup yang dimiliki oleh sebuah kelompok dan diturunkan dari generasi ke generasi. Budaya sangat erat kaitannya dengan masyarakat. Pola perilaku serta kebiasaan seseorang juga dapat dilihat dari kebudayaan yang mereka anut. Kebudayaan adalah kombinasi dari simbol-simbol abstrak, umum, bersifat khusus, atau idealis, sedangkan perilaku adalah gerak organisme yang bertenaga, bersifat khusus dan biasa diamati. Dalam hal ini perilaku adalah manifestasi dari budaya atau kebudayaan memberi arti bagi aktivitas manusia tersebut.

Budaya menjadi penting bagi keberadaan suatu kelompok, karena dapat menjadi identitas dan kelompok tersebut, terutama di Indonesia. Berbagai etnis terdapat di Indonesia, mulai dari Jawa, Minang, Bugis, Sunda, Tionghoa dan berbagai etnis lainnya. Setiap etnis memiliki kebudayaan tersendiri yang memiliki kekhasan dan keunikan masing-masing sesuai dengan ajaran nenek moyang mereka. Salah satunya adalah Sunda yang memiliki kebudayaan dan karakteristik tersendiri dan berbeda dengan kebudayaan lain. Karakteristiknya itu tercermin dari kebudayaan yang dimilikinya baik dari segi agama, bahasa, rumah adat, makanan khas, adat istiadat, mata pencaharian, dan beraneka ragam bentuk kesenian. Berbagai cabang kesenian mulai dari seni tari, kesenian sisingaan, wayang golek, permainan anak-anak, dan alat musik serta kesenian music tradisional Sunda yang bisanya dimainkan pada pertunjukan pagelaran kesenian.

Salah satu kesenian musik tradisional Sunda yang biasanya dimainkan pada pangelaran kesenian sunda yaitu Kesenian Sampyong, Sampyong merupakan sebuah

kesenian pertunjukan rakyat yang tumbuh dan berkembang di daerah Kabupaten Majalengka. Kesenian Sampyong merupakan jenis seni pertunjukan tradisional masyarakat yang merupakan perpaduan dari tiga jenis seni yang terdapat didalamnya, yaitu seni musik, seni tari, dan seni bela diri tongkat. Sampyong merupakan kesenian tradisional warisan leluhur yang tumbuh di daerah Majalengka dan sekitarnya terkenal sakral dan magis, serta mengandung nilai-nilai religi yang cukup tinggi. Inti permainannya dalam pertunjukan ini pada dasarnya adalah mengadu kekuatan dan kekebalan tubuh dimana dalam pelaksanaannya para pemain melakukan baku hantam satu sama lain dengan menggunakan tongkat rotan pada bagian tertentu dari anggota tubuh (Wahidin, 1982: 67)

Di Kabupaten Majalengka sendiri banyak tumbuh berbagai kesenian diantaranya: Sintren, Gaok, Kuda Renggong, Reog, Tari topeng, Gembyung, dan Degung. Dari semua kesenian yang tumbuh di wilayah Kabupaten Majalengka tidak lepas dari adanya pengaruh dua kebudayaan yang berbeda, yaitu budaya Jawa (pantura) dengan budaya Sunda. Hal ini dikarenakan letak geografis Kabupaten Majalengka sendiri yang berbatasan langsung dengan kabupaten Sumedang, Indramayu, Cirebon, dan Kuningan. Pengaruh dua kebudayaan ini dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari dari bahasa yang digunakan masyarakat Majalengka daerah pesisir seperti di Kecamatan Jatitujuh, Kecamatan Ligung dan Kecamatan Sumberjaya pada umumnya menggunakan dua bahasa daerah yaitu bahasa Jawa dan bahasa Sunda. Begitupun dalam bidang kesenian pengaruh ini dapat dirasakan sangat besar. Ini dapat diketahui dari sulitnya menentukan kesenian yang khas Majalengka dan mampu mewakili daerah asalnya.

Penelusuran yang dilakukan oleh tim dari Kantor Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Majalengka pada tahun 2015, berdasarkan temuan dilapangan ternyata banyak kesenian yang berkembang di kabupaten Majalengka berkembang pula di daerah lain dan memiliki karakter yang sama, sehingga sangat sulit untuk mewujudkan kesenian yang khas Kabupaten Majalengka sebagaimana Tarawangsa di kabupaten Sumedang. Berdasarkan kesepakatan terutama dari para praktisi seni di Majalengka

menyepakati bahwa sejauh ini hanya Sampyong yang dapat dianggap sebagai kesenian asli Majalengka

Dahulu kesenian Sampyong ini dikenal dengan nama Ujungan. Hampir disetiap daerah pesisir di Jawa Barat termasuk Banten dan Betawi ditemukan seni ketangkasan Ujungan. Nama Sampyong sendiri hanya dikenal di daerah Majalengka, Cirebon, dan Indramayu. meskipun demikian, kesenian Sampyong yang ada di Wilayah Majalengka berbeda dengan kesenian Sampyong yang ada di wilayah lainnya. Hal ini dikarenakan setiap daerah mempunyai ciri khas tersendiri sesuai dengan kultur setempat dan letak geografis serta kehidupan sosial masyarakatnya. Masyarakat Majalengka sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani. Kehidupannya yang bersifat agraris dan tradisional masih kental dengan nilai-nilai budaya warisan nenek moyang. Mereka percaya, bahwa kebiasaan yang dilakukan para leluhur merupakan suatu budaya yang diantaranya melahirkan beraneka ragam kesenian tradisional, dimana keberadaannya sering kali diyakini memiliki kekuatan dan mengandung nilai-nilai yang harus dipatuhi.

Saat ini kesenian Sampyong sebagai kesenian tradisional telah mengalami pergeseran fungsi di masyarakat akibat dari dinamisasi kehidupan yang menuntut adanya perubahan seiring perubahan zaman dan pola pikir masyarakat. Gejala tersebut menjadikan kesenian Sampyong yang pada awalnya berfungsi sebagai sarana ritual saat ini berubah fungsi menjadi seni pertunjukan untuk hiburan. Gejala perubahan yang terjadi bersamaan dengan semakin pesatnya era globalisasi saat ini, antara kehidupan baru yang serba menuntut aspek kehidupan berdayaguna untuk kesejahteraan dan kepuasan secara lahiriah. Perubahan ini akan berpengaruh pula terhadap kekayaan seni tradisi pada umumnya. Jika tetap statis, tidak menutup kemungkinan akan tergilas dan mungkin juga punah. Perubahan-perubahan tersebut menyebabkan terjadinya pergeseran penilaian sehingga pada kenyataan di lapangan terdapat beberapa versi atau pandangan terhadap seni dan budaya itu sendiri. Disatu pihak ada yang ingin menyesuaikan diri dengan perubahan kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi, dilain pihak ada yang masih mempertahankan nilai-nilai lama dari budaya sebagai

warisan leluhurnya. Bahkan tidak sedikit orang yang sudah melupakan seni dan budaya daerahnya sendiri, sementara seni dan budaya asing dipertahankan dalam gaya kehidupannya. (Gunawan, 1995 : 1)

Sampyong merupakan kesenian tradisional para sesepuh jaman dahulu yang pada saat itu fungsinya sebagai media dalam mencari pemimpin yang tangguh agar dapat mengayomi rakyatnya dan juga sampyong adalah ritual para petani dan masyarakat meminta hujan ketika musim kemarau melanda dari itu juga masyarakat dan para petani juga merayakan selesainya panen dengan bermain sampyong. Kesenian ini muncul dan berkembang di lingkungan masyarakat tradisional yang kebanyakan bermata pencaharian sebagai petani. Jika dicermati dari seni ketangkasan Sampyong ini, terkandung sarat akan nilai positif. Sampyong dapat dijadikan sebagai sarana kegiatan yang menjunjung tinggi nilai sportivitas, persaudaraan dan membangun rasa nasionalisme, patriotisme yang belakangan ini merosot tajam. Seiring dengan perkembangannya, Sampyong sekarang ini sudah jarang ditemui dalam acara-acara hajatan baik pesta pernikahan maupun syukuran khitanan. Sampyong pada saat sekarang hanya dapat dijumpai dalam acara perayaan hari-hari besar saja, seperti hari jadi kota Majalengka dan perayaan hari kemerdekaan RI. Saat ini keberadaan kesenian Sampyong kurang populer di masyarakat Majalengka, seolah-olah kesenian ini menjadi asing bagi masyarakatnya, terutama generasi mudanya secara faktual lebih mengenal seni seni modern dibandingkan memberikan suatu apresiasi terhadap seni tradisionalnya. Kesenian Sampyong ini secara perlahan-lahan akan pudar apabila tidak ada upaya dari berbagai kalangan untuk berusaha melestarikannya.

1.2 Data dan Fakta

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka data dan fakta yang didapat melalui fenomena, isu, dan opini didalam penelitian ini adalah :

Fenomena :



Gambar 1.1 Koran Sindo Sumber [www. KoranSindo.com](http://www.koranSindo.com) 2017

- Nasib kesenian tradisional di Kabupaten Majalengka seperti hidup segan mati tak mau. Bahkan, ada kesenian tradisional yang sangat jarang dipentaskan hingga terancam punah. Saat ini, kata dia, banyak kesenian tradisional di Majalengka, bahkan di Jawa Barat yang terancam punah karena tidak ada regenerasi, jarang dipertunjukkan, dan juga para pelaku-pelakunya sebagian sudah uzur dan meninggal. “Melihat kondisi ini tentunya sangat mencemaskan,” ungkap Kasie Kesenian Dinas Kebudayaan, Kesenian, Olah Raga, dan Parawsita (Porabudpar) Kabupaten Majalengka Wasman, kemarin.
Sumber: http://koran-sindo.com/page/news/2015-12/25/4/54/Kesenian_Khas_Majalengka_Terancam_Punah



Gambar 1.2 *Generasi Muda Kurang peduli. Sumber www.kompas.com 2017*

- Rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk memperlajarinya kurang. Mereka lebih tertarik belajar kebudayaan asing. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia. Padahal Indonesia memiliki tujuh warisan budaya, tiga di antaranya warisan budaya dunia.

Sumber:

<http://nasional.kompas.com/read/2008/11/26/17323361/generasi.muda.kurang.peduli.budaya.sendiri>



Gambar 1.3 *Sampyong. Sumber www.liputan6.com 2017*

- Kalau menanyakan kepada generasi muda apa itu Sampyong? Pasti jawabannya tidak tahu. Sampyong merupakan permainan tradisional adu ketangkasan dan

kekuatan memukul atau dipukul lawan dengan menggunakan alat yang terbuat dari rotan yang berukuran 60 cm. Nama lain dari Sampyong adalah Ujungan.

Sumber : <http://citizen6.liputan6.com/read/2298046/sampyong-permainan-adu-ketangkasan-yang-mulai-dilupakan>

Fenomena yang terjadi di atas adalah bukti nyata bahwa kesenian sampyong sudah memudar dan hampir dikatakan punah untuk eksistensi di daerahnya maupun di Indonesia. Hal ini dapat menimbulkan permasalahan bagi masyarakat Majalengka akan kehilangan identitas budaya dan juga kehilangan cinta terhadap daerahnya sendiri.

Isu :

- Masyarakat yang bertempat tinggal di daerah majalengka tidak semua mengetahui Kesenian Sampyong
- Remaja sudah tidak minat dan tertarik untuk bermain Kesenian Sampyong
- Masyarakat di Majalengka tidak mengetahui cara bermain kesenian sampyong
- Kemunculan perusahaan industri yang berdampak berkurangnya lahan pertanian
- Tidak adanya sanggar yang melanjutkan mempelajari Kesenian Sampyong
- Masyarakat berpendapat bahwa permainan Sampyong ini sangat berbahaya
- Masyarakat majalengka berpendapat bahwa permainan Sampyong tidak menarik lagi
- Kurangnya minat masyarakat akan permainan Kesenian Sampyong

Dari Isu diatas dapat diketahui bahwa masyarakat khas Majalengka khususnya remaja tidak mengetahui kesenian Sampyong berasal, hal ini dikarenakan jarang nya kesenian Sampyong dimainkan lagi di daerah Majalengka sendiri dan juga minat remaja saat ini tidak tertarik terhadap kesenian daerah. Ada juga kalangan masyarakat dewasa mengetahui kesenian Sampyong, akan tetapi mereka enggan untuk bermain kesenian sampyong dikarenakan Sampyong ini berbau kekerasan.

Opini :



Gambar 1.4 *Sampyong Majalengka. Sumber [www. google.com](http://www.google.com) 2017*

- Majalengka, SM, Dalam peringatan ke-521 Majalengka, yakni saat digelar pawai pembangunan, Bupati Sutrisno dan Ketua DPRD H.Surahman didaulat warga untuk memainkan "sampyong". Tokoh Bupati dan Ketua Dewan tersebut melakukan aksinya yang ditonton warga, meski hanya sebentar, aksinya itu sesungguhnya untuk menunjukkan bahwa "sampyong" adalah salah satu potensi seni dan budaya asli Majalengka yang harus kita jaga dan pelihara serta kita lestarikan.

Sumber :

<http://suaramajalengka.blogspot.co.id/2011/06/sampyong-harus-dilestarikan.html>

1.3 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang serta data & fakta yang ditemukan terkait dengan kesenian sampyong Majalengka, maka identifikasi masalah di bagi dalam dua kategori yaitu masalah umum dan masalah khusus.

1.3.1 Identifikasi Masalah Umum

- Masyarakat majalengka belum mengetahui tentang adanya kesenian sampyong, padahal kesenian sampyong berasal dan khas di kabupaten majalengka.

- Kurang nya informasi tentang kesenian sampyong Majalengka.
- Jarangnya acara penggelaran, *event* atau festival yang menaikan kesenian budaya di Majalengka membuat masyarakat tidak mengetahui kesenian sampyong
- Pembelajaran budaya di sekolah sangat minim diajarkan. Banyak institusi pendidikan dasar dan menengah yang sudah menganggap bahwa pembelajaran mengenai budaya lokal sudah tidak relevan lagi.
- Masyarakat khusus nya remaja lebih suka musik & tarian moderen dari pada tradisional
- Masyarakat berpendapat bahwa kesenian samypong sangat berbahaya jika dimainkan

1.3.2 Identifikasi Masalah Khusus

- Kurang nya media informasi yang dapat diketahui dan oleh masyarakat. Hal ini dibutuhkan perancangan media pengetahuan kesenian sampyong majalengka dengan cara membuat media informasi yang dapat di terima oleh masyarakat khususnya kabupaten Majalengka.
- Kalaupun informasi bisa didapat internet tentang kesenian sampyong, informasi yang diberikan hanya seadanya
- Sangat minim nya media informasi berbentuk visual tentang kesenian sampyong
- Dibutuhkan media pendukung agar masyarakat tidak hanya mengetahui, tapi juga memainkan kesenian sampyong.

BAB II

ANALISIS DATA DAN FAKTA

2.1 Analisis Kelayakan Masalah

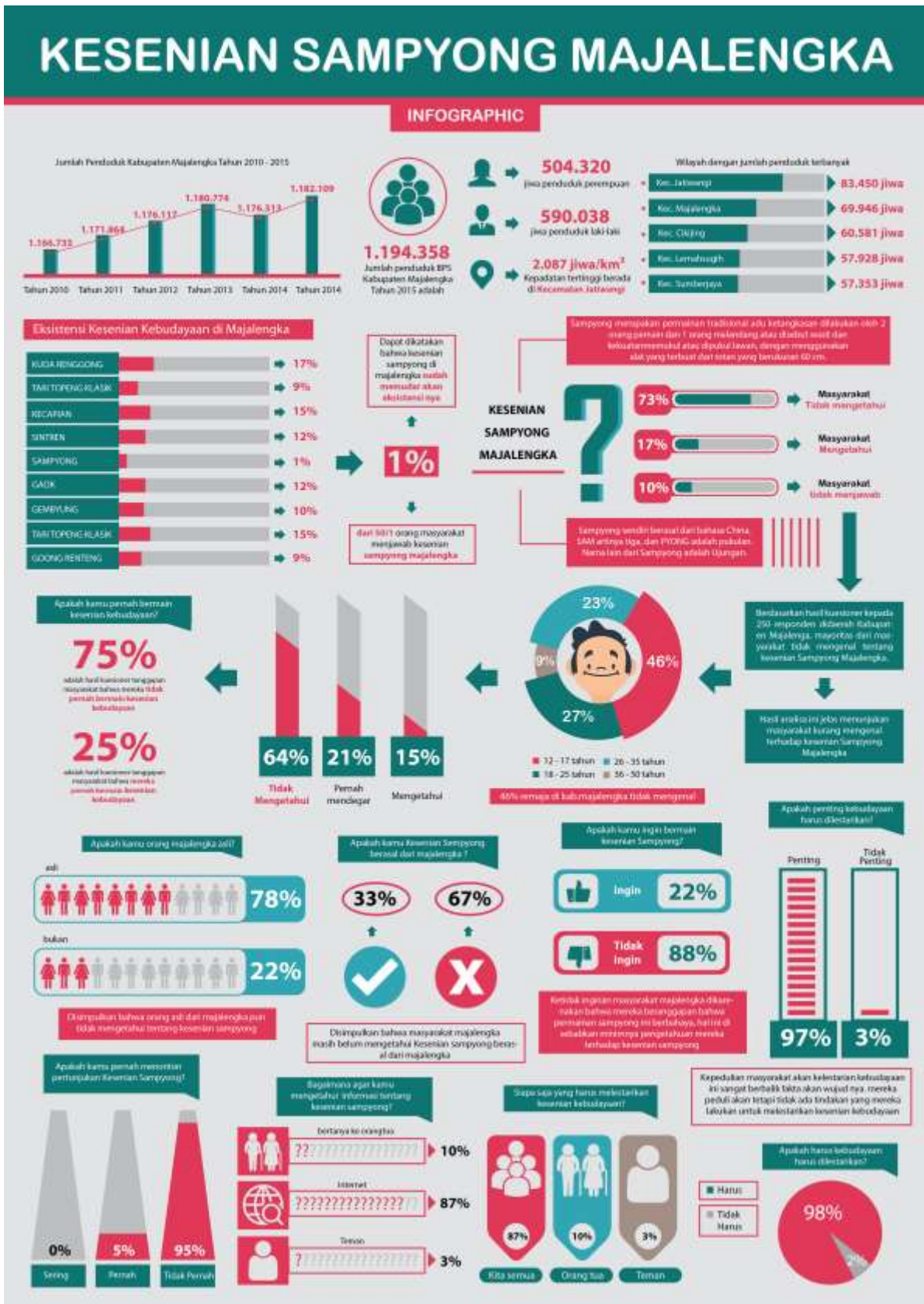
Kepunahan kesenian lokal sebagai aset budaya daerah dapat terjadi apabila dalam masyarakatnya kurang peduli dan tidak mempunyai keinginan untuk meneruskan dan mengembangkan serta melestarikan keberadaan seni tradisional tersebut. Keberadaan kesenian Sampyong pada saat ini berada diambang kepunahan. Kekhawatiran ini pun diperkuat dengan adanya kenyataan bahwa dalam sistem pewarisannya sangat lamban dan tersendat. Kepunahan suatu kesenian lokal sebagai aset budaya daerah dapat terjadi apabila dalam masyarakatnya terutama generasi muda tidak peduli dan tidak mempunyai keinginan untuk meneruskan dan mengembangkan serta melestarikan keberadaan atau eksistensi dari seni tradisional tersebut. Serupa dengan kesenian tradisional yang lain Sampyong merupakan salah satu Identitas kesenian yang ada di daerah Kabupaten Majalengka yang telah lama menyatu dengan kehidupan masyarakatnya, oleh karena itu kesenian ini perlu dipertahankan eksistensi dan kelestariannya sebagai aset budaya lokal setempat. Dengan kesenian daerah tersebut maka usaha pencarian dan pelestarian termasuk pengembangan potensi kesenian di suatu daerah perlu terus di teruskan. Hal ini ditegaskan dalam ketentuan MPR dari tulisan Enden Irma (2006 : 172) yang isinya :

Pengembangan kesenian sebagai ungkapan budaya perlu di usahakan agar menampung dan menumbuhkan daya cipta rasa para seniman, serta meningkatkan apresiasi masyarakat, memperluas kesempatan masyarakat untuk menikmati seni budaya bangsa serta membangkitkan semangat dan gairah membangun. Dalam hubungan ini kesenian daerah perlu dipelihara dan dikembangkan untuk melestarikan dan memperkaya keanekaragaman budaya Indonesia.

Indonesia yang terbentang begitu luasnya dengan aneka ragam budaya, adat-istiadat serta kesenian dengan segala spesifikasinya yang disebut local genius termasuk dalam hal ini Sampyong adalah mutiara-mutiara terpendam yang sangat perlu diungkap kembali, supaya kita tidak kehilangan jatidiri, milik kita yang sangat berharga untuk dimanfaatkan dan dikumandangkan keseluruh mancanegara. (sumardi 2017)

2.1.1 Cause Root Analysis

Analisis ini dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H serta martikulasi SWOT. Banyak masyarakat Kabupaten Majalengka saat ini sudah melupakan dan tidak mengetahui kesenian sampyong, padahal kesenian ini adalah kesenian khas yang diciptakan oleh leluhur mereka. Kurangnya pementasan pertunjukan Kesenian sampyong di Majalengka di sebabkan oleh masyarakat sendiri yang sudah tidak tertarik, masyarakat khususnya remaja lebih menyukai hal modern dibandingkan tradisional. Masyarakat tidak tertarik dengan kesenian daerah padahal kesenian daerah ini adalah salah satu budaya yang membuat masyarakat Majalengka dapat dikenal oleh masyarakat lain. Sikap ketidak pedulian dan ketidak tertarikan masyarakat ini menyebabkan menurunnya eksistensi dan mengurangnya penerus kesenian sampyong di kabupaten Majalengka.



Gambar 2.1 Infographic Kesenian Sampyong Majalengka.

Data Kuesioner yang diperoleh dari 250 responden masyarakat Kabupaten Majalengka di suatu kecamatan daerah yang terdapat populasi tertinggi mengungkapkan bahwa 73% masyarakat asli Kabupaten Majalengka tidak mengetahui tentang kesenian sampyong, dari data 73% tersebut juga mengungkapkan bahwa 43% tersebut adalah kalangan remaja. 87% Masyarakat Majalengka lebih mengetahui Kesenian tari Jaipong dibandingkan kesenian sampyong yang berasal dan tercipta di kabupaten Majalengka sendiri. Namun dapat dilihat bahwa 85% mereka tidak pernah memainkan kesenian tersebut melainkan mereka lebih tertarik melihat pertunjukan nya saja. Hal ini yang menyebabkan penurunan sikap peduli dengan kebudayaan yang mereka punyai, padahal 95% mereka mengatakan bahwa kesenian harus dilestarikan dan 98% harus dilestarikan. Masyarakat umumnya 65% mengetahui dampak apa jika kesenian tersebut tidak dilestarikan.

Hal demikian butuh nya media informasi agar masyarakat mengetahui serta juga dapat mengubah pola pikir masyarakat yang hanya menikmati pertunjukan melainkan melestarikan dan bermain kesenian tersebut. Media perancangan ini dapat membuat masyarakat lebih peduli dan bangga memainkan kesenian daerah dari tempat asalnya.

2.1.2 Matrikulasi SWOT

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan diatas, selanjutnya akan melakukan sebuah Analisa yang berupa metode SWOT dan Matrikulasi SWOT untuk mengetahui dari segi kekurangan serta kelebihan Kesenian Sampyong Majalengka

Matrikulasi SWOT	Opportunity	Threats
	<p>Sebagai sarana perkenalan daerah di dalam negeri dan diluar negeri</p> <p>Kab. Majalengka dapat di kenal oleh semua orang akan budaya tradisional dan lain nya</p> <p>Menjadi sarana hiburan tradisional selain hiburan modern</p>	<p>Kalangan remaja lebih menyukai musik dan tarian modern</p> <p>Remaja sekarang kurang tertarik dengan kesenian tradisional</p> <p>Sedikit nya pelaku yang bermain kesenian sampyong di majalengka</p> <p>Banyak nya kesenian luar daerah di mainkan di majalengka</p> <p>Jarangnya festival yang mengadakan kesenian di kab. majalengka</p>
Streangth	Streangth - Opportunity	Streangth - Threats
<p>Kesenian sampyong adalah kesenian khas dari kab. Majalengka</p> <p>Merupakan cikal bakal menjadi identitas kesenian di Majalengka</p> <p>Sebagai sarana khas kesenian majalengka terhadap wisatawan</p>	<p>Kesenian sampyong menjadi identitas kesenian Majalengka yang menjadi hiburan tradisional untuk para wisata lokal maupun luar membuat majalengka menjadi kabupaten yang dikenal oleh masyarakat lain karena kaya akan kebudayaan.</p>	<p>Walaupun kesenian sampyong adalah kesenian yang menjadi sarana kesenian khas majalengka namun kalangan remaja Majalengka lebih menyukai musik dan tarian modern dibandingkan kesenian sampyong yang merupakan kesenian khas yang dimiliki daerahnya.</p>
Weakness	Weakness - Opportunity	Weakness - Threats
<p>Kesenian ini berbau kekerasan</p> <p>Banyak nya peserta cedera setelah pertunjukan kesenian sampyong</p> <p>Kurangnya sanggar yang mempelajari dan menampilkan sampyong</p> <p>Kesenian ini hanya dapat ditampilkan bersamaan dengan alat musik gamelan dan terompet sunda</p>	<p>Karena kesenian sampyong hanya ditampilkan bersamaan dengan alat musik gamelan dan terompet sunda hal ini akan mudah di ingat dan dikenal oleh semua orang</p>	<p>Kesenian sampyong adalah kesenian adu ketangkasan yang berbau kekerasan hal ini menciptakan minat remaja khusus nya lelaki yang suka akan kekerasan dan bela diri</p>

Tabel 2.1 Matrikulasi Swot

Berdasarkan analisis matriks SWOT dapat disimpulkan bahwa kekurangan dan kelebihan dari Kesenian sampyong dapat dijadikan sebuah keuntungan dan dijadikan suatu solusi agar masyarakat mengetahui Kesenian Sampyong lebih mendalam dan masyarakat dapat mempelajari kesenian sampyong.

2.2 Problem Statement & Problem Solution

2.2.1 Problem Statement

Kurangnya ketertarikan serta kepedulian masyarakat akan kesenian budaya dapat menimbulkan kesenian sampyong tidak lagi menjadi kesenian khas Kabupaten Majalengka dan menurunnya eksistensi sampyong dapat membuat Kabupaten Majalengka kehilangan suatu identitas budaya yang mereka miliki. Menghilangnya identitas budaya Kabupaten Majalengka dapat menimbulkan banyak permasalahan yang akan dialami masyarakat Kabupaten Majalengka.

2.2.1 Problem Solution

Dari permasalahan yang dikemukakan maka alternative solusi yang akan dibuat adalah merancang sebuah buku pengetahuan sebagai media informasi khusus untuk masyarakat Kabupaten Majalengka. Media ini dipilih dikarenakan masyarakat khususnya remaja di majalengka kurang mengetahui tentang kesenian sampyong dan sangat minimnya media informasi berbentuk visual tentang kesenian sampyong, walaupun informasi bisa didapat internet tentang kesenian sampyong, informasi yang diberikan hanya seadanya. Buku pengetahuan kesenian sampyong ini dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi yang benar dan jelas.

2.3 Landasan Teori

Dalam perancangan tugas akhir Kesenian Sampyong Majalengka dengan tema perancangan informasi kesenian sampyong Kabupaten Majalengka membutuhkan teori yang terkait secara langsung pada permasalahan / teori utama, dan teori yang mendukung dalam pembuatan media tersebut / teori pendukung

2.3.1 Teori Utama

1. Media Dalam Pembelajaran

Media secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘prantara’ atau ‘pengantar’. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, ringkasnya dalam ranah pembelajaran media memiliki definisi alat yang menyampaikan atau mengatarkan pesan pesan pembelajaran (Azhar, 2017: 2). Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai ciri-ciri umum sebagai berikut :

- a) Memiliki pengertian fisik berupa perangkat keras (hardware) yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b) Memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai perangkat lunak (software) yang mempunyai kandungan pesan yang akan disampaikan kepada anak didik.
- c) Penekanan media pembelajaran terdepot pada audio dan visual.
- d) Memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran, baik di luar maupun di dalam ruangan.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara massal.
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu (Arsyad, 2017: 6).

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu perangkat diperlukan untuk menyampaikan informasi / materi pembelajaran kepada anak didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

2. Manfaat media pembelajaran

Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung adalah:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baik, sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa.
- b) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Mempersingkat waktu pembelajaran.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat di tingkatkan.
- g) Mengurangi beban guru dalam menyampaikan pembelajaran (Azhar, 2017: 25)

3. Definisi Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman.

Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah e-book atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan perangkat seperti komputer meja, komputer jinjing, komputer tablet, telepon seluler dan lainnya, serta menggunakan perangkat lunak tertentu untuk membacanya.

Dalam bahasa Indonesia terdapat kata kitab yang diserap dari bahasa Arab (كِتَاب), yang memiliki arti buku. Kemudian pada penggunaan kata tersebut, kata kitab ditujukan hanya kepada sebuah teks atau tulisan yang dijilid menjadi satu. Biasanya kitab merujuk kepada jenis tulisan kuno yang mempunyai ketetapan hukum, atau dengan kata lain merupakan undang-undang yang mengatur. Istilah kitab biasanya digunakan untuk menyebut karya sastra

para pujangga pada masa lampau yang dapat dijadikan sebagai bukti sejarah untuk mengungkapkan suatu peristiwa masa lampau seperti halnya kitab suci. Kerajaan-kerajaan di Nusantara pada masa lampau memberi kedudukan yang penting bagi para pujangga untuk menceritakan kehidupan dan kekuasaan raja-raja pada waktu itu untuk diriwayatkan dengan cara ditulis.

2.3.2 Teori Pendukung

1. Kesenian Tradisional

Sedyawati (1981:48) mengatakan bahwa istilah tradisional dapat diartikan segala sesuatu yang sesuai dengan tradisi, sesuai dengan kerangka pola-pola bentuk maupun penerapan yang selalu berulang. Istilah tradisi sering kali dikatakan dengan pengertian kuno atau sesuatu yang bersifat luhur sebagai warisan nenek moyang. Menurut Shils (dalam Sedyawati, 1981:3-4) arti yang paling dasar kata tradisi berasal dari kata traditium adalah sesuatu yang diberikan atau diteruskan dari masa lalu ke masa kini.

Pengertian tradisi meliputi semua kehidupan yang berpedoman ketat pada hal-hal yang sudah-sudah dan aliran-aliran yang telah ditentukan oleh angkatan-angkatan sebelumnya. Tradisi bisa dikatakan suatu situasi proses sosial yang unsur-unsurnya diwariskan atau diturunkan dari angkatan yang satu ke angkatan yang lain (Humardini, 1982:2).

Kesenian tradisional atau bisa dikatakan kesenian asli Indonesia terbagi menjadi berpuluh kesenian daerah yang terdiri dari kesenian tradisional rakyat dan kesenian tradisional klasik. Kesenian rakyat berkembang secara beragan di desa-desa, sedangkan kesenian klasik berkembang terutama di pusat-pusat pemerintahan kerajaan di Indonesia. Kesenian tradisional itupun mungkin ada dalam bentuk sederhana pada suku bangsa terasing berupa kesenian lokal atau pada daerah perbatasan (Rohidi, 1987:6).

Sachs (dalam Jazuli, 1994:36) mengatakan bahwa kesenian tradisional (tari) memiliki fungsi untuk tujuan magis dan tontonan. Tujuan magis maksudnya adalah lingkungan, seperti mendatangkan hujan, memperoleh kesejahteraan dan ketentraman hidup (bebas dari penyakit, selamat dari rencana kehidupan pribadi) dan sebagainya. Fungsi tontonan adalah untuk hiburan atau santapan estetis merupakan perkembangan fungsi magis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kesenian tradisional adalah kesenian yang lahir karena adanya dorongan emosi atas dasar pandangan hidup dan kepentingan-kepentingan masyarakat pendukungnya dengan kaidah-kaidah yang turun-temurun

2. Fungsi Sosial Kesenian

Kesenian adalah gejala kebudayaan yang bersifat universal tidak ada suatu masyarakat di dunia ini yang tidak mengembangkan kesenian hingga sekarangpun kesenian terus tercipta dan berkembang. Kesenian tercipta sebagai usaha mengabadikan pengalaman estetis yang disukai sehingga dapat “ditangkap” oleh orang lain (Gie,1976). Kesenian adalah reproduksi hidup batiniah, afeksi-afeksi dan emosi-emosi (Cassirer,1987:209).

Perkembangan kesenian selain hadir sebagai sajian estetis juga memiliki fungsi sosial berkaitan dengan pola kehidupan masyarakat pendukungnya. Di dalam kehidupan sosial, kesenian seringkali tercipta secara fungsional yang melibatkan kepentingan-kepentingan pribadi ataupun kelompok pada masyarakat pendukungnya. Berbagai bentuk seni tradisional telah digunakan sebagai sarana persembahan oleh pemiliknya. Dengan demikian kesenian tidak lagi mutlak sebagai sajian estetis, melainkan adanya tendensi lain yang berhubungan dengan kepentingan masyarakat pendukungnya. Kesenian tidak lagi memiliki otoritas sebagai sarana hayatan, melainkan lebih fungsional sebagai media bagi tercapainya tujuan-tujuan tertentu. Fungsi seni dipandang dari segi kegunaannya terbagi menjadi tujuh macam, yaitu: (1) pemanggil kekuatan gaib,

(2) penjemput roh baik-baik, (3) penjemput roh untuk hadir di tempat pemujaan, (4) peringatan pada nenek moyang yang meniru kesigapannya, (5) perlengkapan hubungan sehubungan dengan saat-saat tertentu dalam putaran waktu, (6) pelengkap upacara dengan tingkat-tingkat hidup seseorang, dan (7) perwujudan daripada dorongan untuk mengungkapkan keindahan semata (Sedyawati,1981:52).

Kessing (dalam Budhisantoso,1994:8) berpendapat bahwa kesenian dalam bentuk apapun perwujudannya mempunyai delapan fungsi sosial yang teramat penting artinya sebagai sarana pembinaan masyarakat dan kebudayaan yang bersangkutan, yaitu :

- a. Sarana kesenangan
- b. Sarana hiburan
- c. Sarana pernyataan jatidiri
- d. Sarana integratif
- e. Sarana terapi atau penyembuhan
- f. Sarana pendidikan
- g. Sarana pemulihan ketertiban
- h. Sarana simbolik yang mengandung kekuatan magis

Agak berbeda dengan pendapat di atas, Bascom (dalam Dananjaya,1984:19) mengemukakan bahwa kesenian memiliki empat fungsi, yaitu: (1) sebagai sistem proyeksi, (2) sebagai pengesahan pranata sosial, (3) sebagai alat pendidikan anak, dan(4) sebagai alat pengawas norma-norma masyarakat yang selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Tentang tari ritual, ada beberapa ciri khas penyelenggaraan tari ini, yaitu: (1) harus diselenggarakan pada tempat yang terpilih; (2) harus diselenggarakan pada saat yang terpilih sesuai dengan maksud dan tujuan dari ritual itu; (3) ditarikan oleh penari atau penari-penari yang terpilih; (4) biasanya

memerlukan perangkat sesaji; (5) tidak ada penonton, sebagai yang hadir di tempat itu dianggap sebagai peserta upacara atau jamaah (Soedarsono dkk, 1996:37-38).

Berdasarkan uraian mengenai fungsi sosial kesenian dapat disimpulkan membentuk pribadi ataupun kelompok pada masyarakat untuk saling berinteraksi selain itu juga fungsi sosial kesenian juga sebagai media bagi tercapainya tujuan-tujuan tertentu bagi masyarakat.

3. Upacara Tradisional dalam religi

Upacara tradisional merupakan bagian yang tidak terpisahkan bagi pelaksanaan sistem religi di dalam komunitas masyarakat tradisional. Menurut Bachtiar dan Turner dalam Geertz (1983:xii) upacara tradisional dapat dilihat sebagai aspek religi, dan dapat pula dilihat pula dalam perspektif sosiologi menekankan pada aspek kelakuan, yaitu sebagai suatu adat atau kebiasaan yang dilakukan secara tetap menurut waktu dan tempat tertentu, dan untuk peristiwa atau keperluan tertentu.

Gannep (dalam Koentjaraningrat, 1980:74) menyatakan bahwa upacara religi merupakan suatu upacara keagamaan yang secara universal berfungsi sebagai aktivitas sosial dalam tiap masyarakat di dunia secara berulang dengan interval waktu tertentu dengan memerlukan apa yang disebut “relativisme” semangat kehidupan sosial. Hal ini disebabkan karena ada saat-saat semangat kehidupan menurun, akibatnya akan timbul kelesuan dalam masyarakat. Upacara religi atau agama bersama-sama mempunyai fungsi sosial untuk mengintensifkan solidaritas masyarakat. Motivasi mereka untuk melakukan upacara tersebut karena manusia (masyarakat) menghormati adanya makhluk-makhluk halus yang telah membantu, memberi keselamatan, member kepuasan keagamaan secara pribadi, dan mereka menganggap bahwa melakukan upacara adalah kehidupan sosial (Koentjaraningrat, 1980:12).

Fraser (dalam Koentjaraningrat, 1980:232) menyatakan bahwa karena akal manusia dan sistem pengetahuan manusia itu terbatas dalam memecahkan masalah-masalah kehidupannya, maka seringkali menggunakan kekuatan magic dan atau alam gaib. Magic adalah segala perbuatan manusia untuk mencapai suatu maksud melalui kekuatan-kekuatan yang ada pada alam. Perbuatan-perbuatan magic ternyata tidak ada hasilnya, maka timbulah religi sampai sekarang.

Pelaksanaan upacara-upacara ritual yang dilaksanakan oleh komunitas masyarakat tradisional tidak lepas adanya pemahaman terhadap mitos-mitos dalam kehidupan sosial mereka. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan Peursen (1976:50) bahwa mitos adalah sebuah cerita yang merupakan lambing-lambang yang mencetuskan pengalaman peristiwa masa lalu. Dengan demikian didalam mitos terkandung unsur-unsur cerita yang berkembang dari mulut ke mulut, lambing-lambang sebagai sarana ungkap ide cerita, serta terjadinya suatu peristiwa yang melahirkan pengalaman pada masa lalu. Pemahaman masyarakat terhadap mitos biasanya berkaitan dengan kekuatan-kekuatan supranatural yang berada di luar wilayah logika. Pemahaman demikian seperti diungkapkan Eliade (dalam Susanto,1987:71) bahwa mitos sebagai usaha manusia untuk melukiskan lintasan supranatural kedalam dunia.

Dalam rangka berkomunikasi dengan kekuatan-kekuatan supranatural yang melingkupi, manusia yang hidup dalam alam kehidupan tradisional banyak menggunakan bantuan kesenian sebagai media ungkap dalam upacara-upacara yang ditujukan untuk keperluan itu. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Hastanto bahwa kebiasaan demikian merupakan salah satu bentuk perilaku budaya yang lazim dilakukan oleh masyarakat tradisional. Kesenian dianggap sebagai wujud ekspresi jiwa yang memiliki kadar nilai tertinggi melalui aktivitas seni inilah masyarakat tradisional melakukan tindakan-tindakan simbolis yang

bermakna sebagai bentuk persembahan seluruh jiwa dan raga terhadap Sang Pencipta (Hastanto,1990:7).

Berdasarkan uraian mengenai upacara tradisional dalam sistem religi bahwa upacara-upacara ritual yang dilaksanakan oleh komunitas masyarakat tradisional tidak lepas adanya pemahaman terhadap mitos-mitos dalam kehidupan sosial mereka. Dalam upacara-upacara dibutuhkan kekuatan-kekuatan supranatural yang diwujudkan melalui kesenian sebagai media ungkap

4. Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar, tipografi, warna, komposisi, dan tata letak (layout). (Widowati, 2007:27-28).

a. Definisi Desain

Kata design menurut kamus Indonesia – Inggris dari John M. Echols berarti potongan, model, pola, konstruksi, mode, tujuan, rencana. Sedangkan dalam kamus Webster, pengertian desain adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, proyek, hasil yang tepat, produksi, memuat, menciptakan, meningkatkan, pikiran, maksud, dan kejelasan.

Desain adalah elemen visual yang dikembangkan dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan keperluan pengiklanan atau pengemasan. Dalam arti lain desain adalah usaha deskripsi gagasan mengenai bentuk, rupa, ukuran, warna, dan tata letak beserta unsur-unsurnya yang membentuk wajah suatu benda (Nuradi dkk, 1996:52)

perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id

Pertimbangan yang dipakai dalam proses desain yang juga merupakan syarat bagi suatu desain yang baik adalah faktor kegunaan, fungsi, produksi, pemasaran, keuntungan, dan nilai rupa atau estetis dari benda pakai itu. Pada hakekatnya, desain adalah mencari mutu yang lebih baik, mutu material, teknis, performansi, bentuk dan semuanya baik secara bagian per bagian maupun keseluruhan (Agus Sachari, 1986 : 81)

Secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Menurut Widagdo (1993) Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud dan merupakan produk nilai-nilai untuk status kurun waktu tertentu. Menurut The Columbia Encyclopedia pengertian desain dibagi menjadi 3 :

- a) Merupakan rencana atau susunan garis, bentuk, massa, dan ruang dalam satu kesatuan.
- b) Penciptaan untuk melayani kebutuhan fungsional, seperti arsitektur, desain produk industri, dan lain-lain, atau dapat pula sebagai ekspresi estetis yang bersifat pribadi.
- c) Tahap-tahap persiapan suatu pekerjaan seni, atau merupakan elemen - elemen yang dikomposisikan pada suatu karya seni.

b. Tata Letak (Layout)

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan agar sampai kepada target yang dituju. Me-layout merupakan suatu proses pengerjaan atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain adalah arsiteknya, sedangkan layout adalah pekerjaannya. (surianto rustan 2009: 1)

c. Tipografi

Tipografi atau typography menurut Roy Brewer (1971) dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada pada halaman cetak. Peran dari pada tipografi itu sendiri adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Terkadang secara tidak sadar, kita selau berhubungan dengan tipografi setiap hari dan setiap saat.

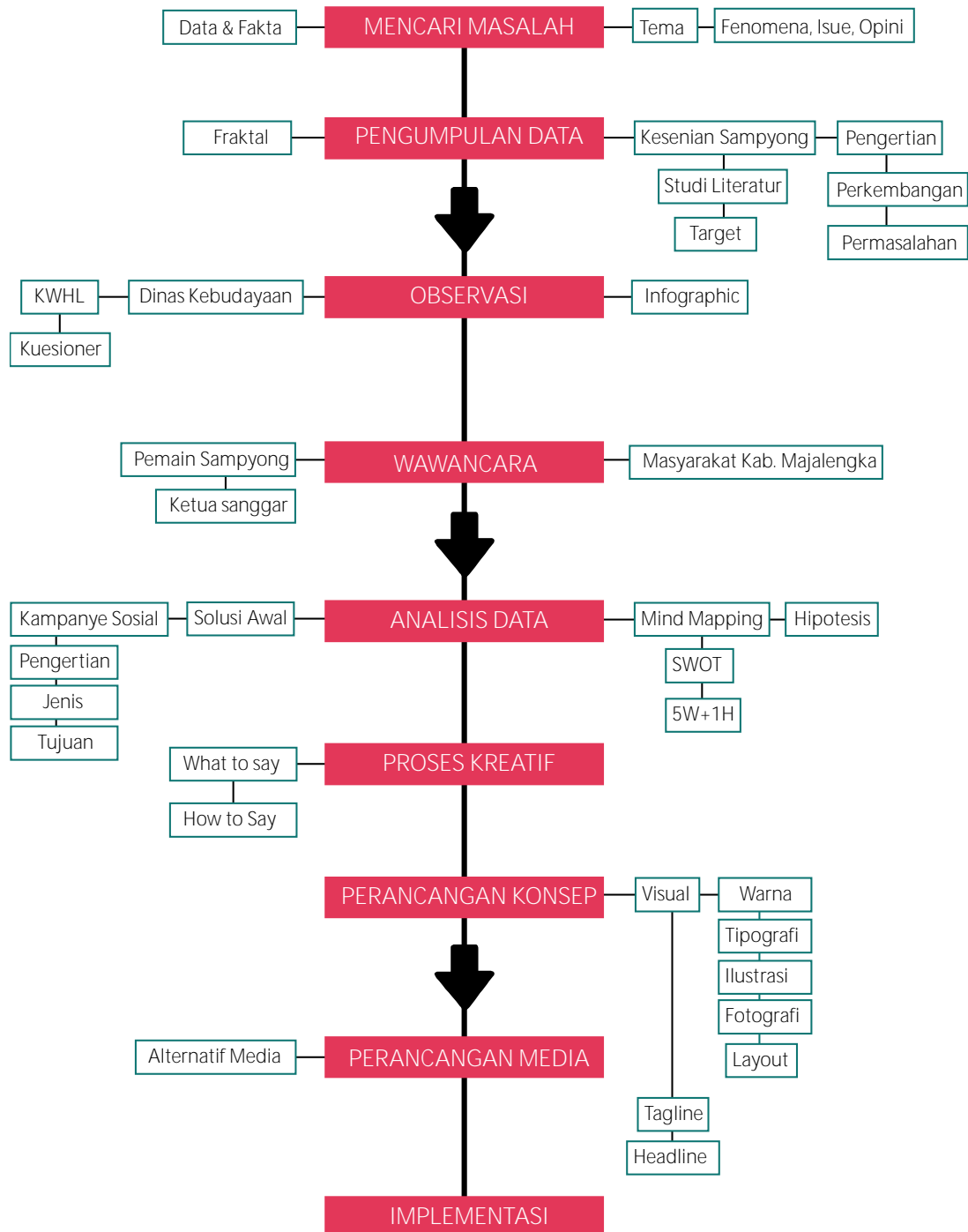
d. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuannya agar memepermudah pembaca dalam memahami informasi yang sifatnya tulisan dengan bantuan visual. menurut Jan D. White (1982:110) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia bisa menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu.

e. Warna

Warna adalah bagian dari unsur desain yang sangat penting bagi pembuatan media untuk anak. Anak kecil dan bayi sangat terstimulai oleh warna cerah (Arthur, 2009: 60). Maka dari itu pemilihan warna dalam perancangan buku interaktif ini menggunakan pilihan warna-warna cerah

2.4. Kerangka Penulisan



Gambar 2.2 Kerangka Penulisan

Berikut ini merupakan uraian dari langkah kerja penelitian tugas akhir mengenai bagan pada Gambar di atas :

1. Mencari Masalah

Langkah pertama dalam penelitian adalah mencari permasalahan yang layak untuk di angkat sebagai materi tugas akhir. Kemudian diikuti latar belakang permasalahan yang kuat tentang seberapa pentingnya permasalahan tersebut untuk diangkat dan memiliki pengaruh yang besar terhadap masyarakat yang nantinya akan diselesaikan dengan solusi desain komunikasi visual.

2. Pengumpulan Data

Setelah permasalahan tersebut ditemukan, langkah selanjutnya adalah mencari dan mengumpulkan data berkaitan dengan permasalahan yang diangkat. Data-data tersebut bersumber dari studi literatur dan rujukan buku terkait permasalahan persepsi tentang kesenian Sampyong Kabupaten Majalengka yang terjadi di masyarakat.

3. Observasi

Pemilihan metode observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi yang terjadi di lapangan mengenai fenomena Sampyong yang terjadi di wilayah Kabupaten Majalengka, sehingga didapat sumber data yang valid untuk dikerucutkan secara keilmuan desain komunikasi visual.

4. Wawancara

Pemilihan metode wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber atau target audiens. Dengan melakukan wawancara melalui beberapa teknik wawancara dan mengetahui keinginan terdalam target, sehingga didapat insight sebagai acuan konsep kreatif dalam mengemas

kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam upaya merubah persepsi tentang kesenian daerah. Karena dengan mengenal target lebih dalam maka akan lebih mudah menemukan solusinya.

5. Analisis

Data Setelah data terkumpul dari berbagai sumber seperti studi literatur, rujukan buku, wawancara, kuisisioner, dan observasi lapangan barulah diidentifikasi dan di analisis menggunakan beberapa metode. Metode yang digunakan antara lain mind mapping, 5 W + 1 H, SWOT. Analisa masalah menggunakan berbagai metode tersebut akan menghasilkan sebuah pernyataan masalah (problem statement) dalam keilmuan desain komunikasi visual.

6. Proses Kreatif

Dalam tahap ini, mulai dirancang tawaran solusi (problem solution) dalam menyelesaikan permasalahan. Tawaran solusi tersebut kemudian diklasifikasikan menjadi tujuan dari perancangan yaitu “kepada siapa kita berbicara” (target audiens), lalu “pesan apa yang akan kita sampaikan kepada target audiens” (message planning), kemudian “bagaimana kita menyampaikan pesan kepada mereka” (creative concept planning), hingga pada akhirnya penentuan pengayaan seperti apa yang digunakan dalam penyampaian pesan

7. Perancangan Konsep

Langkah ini untuk menentukan konsep seperti apa yang akan digunakan dalam penyampain pesan kepada target audiens sebagai kunci keberhasilan dari kampanye karena dalam perancangan konsep diisi dengan latar belakang insight target sehingga pesan visual akan mudah ditangkap dan diterima sehingga menimbulkan ketertarikan.

8. Perancangan Media

Setelah perancangan konsep dibuat tahap selanjutnya yaitu menentukan media apa yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan agar komunikasinya sampai di benak target. Perancangan media juga nantinya akan menentukan seperti apa bentuk sistem identitas yang dirancang, bagaimana sistem identitas itu menyampaikan visi dan misi dari kampanye.

BAB III

PERENCANAAN STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Target Audience

Pemilihan target audience ditujukan kepada kalangan remaja berdasarkan Menteri Kesehatan RI tahun 2010, batas usia remaja adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin. Hal ini dikarenakan sifat remaja yang suka mencoba hal yang baru atau menarik. Sifat ini yang dialami kaum Remaja yang Pada Awalnya Melihat Sesuatu yang Menarik baginya, ataupun tidak Mereka Ingin Mencoba-coba sesuatu yang belum pernah ia lakukan , hal ini didasari atas Keingin tahuan yang besar atas sesuatu yang target lihat , remaja selalu ingin mencoba-coba hal yang baru yang mereka anggap sesuatu pengalaman yang terbaik.

3.1.1 Segmentasi Target audience

Target Audience Utama

Demografis

Usia : 10 – 19 tahun

Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan

Pendidikan : Pelajar

SES keluarga : Menengah kebawah dan menengah ke atas

Geografis

Di Indonesia, Terletak di kab. Majalengka Wilayah perkotaan. khususnya kabupaten majalengka

Psikografis

Remaja yang bersekolah di SMP/SMA Kabupaten Majalengka, dan mendapatkan materi/pelajaran muatan local atau kesenian.

3.1.2 Personifikasi Target Audience

Target Audience

Ikhsan, 17 tahun bersekolah di SMA Negeri 1 Jatiwangi. Keseharian Ikhsan tidak jauh berbeda dari anak sekolah pada umumnya. Disamping sekolah, sepulang sekolah ikhsan biasa nongkrong atau bermain bersama teman-temannya. Ikhsan juga biasa meluangkan waktu mengunjungi taman bacaan. Akan tetapi meskipun ikhsan sering bermain bersama teman-temannya, disekolah ikhsan menjadi siswa yang aktif olahraga,kesenian dan terutama di organisasi. Ikhsan mengaku sangat tertarik dengan hal-hal yang baru dan menarik

3.1.3 Consumer Journey

Consumer Journey didapat dari pengamatan terhadap 20 remaja di SMP/SMA di kabupaten Majalengk. Hasil wawancara tentang keseharian aktivitas remaja di sekolah maupun di rumah, yang di hasilkan sebagai berikut :

Target 1

Nama : Ikhsan Bahtiar

Usia : 16

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Jl. Bungsu 1 no. 29 Kec. Maja, Majalengka

WAKTU	KEGIATAN	TOUCH POINT	POINT OF CONTACT
05.30 – 05.35	<ul style="list-style-type: none"> Bangun, rapihkan tempat tidur 	Kamar	Tempat tidur, lemari baju,meja kamar, Hiasan kamar(Poster,gitar,kaca)
05.35 – 06.00	<ul style="list-style-type: none"> Sholat, wudhu, 	WC, Kamar	Sarung, sajadah, peci

06.00 - 06.15	<ul style="list-style-type: none"> • Mandi 	WC	Bak mandi, kran, pintu kamar mandi, air, shampoo,sabun,sikat gigi
06.00 – 06.30	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan sekolah 	Kamar	Buku pelajaran,pulpen,tas
	<ul style="list-style-type: none"> • Sarapan 	Ruang makan	Piring, garpu, sendok gelas,
06.30 – 06.45	<ul style="list-style-type: none"> • Pergi kesekolah • (naik motor) 	Jalanan	Lampu merah, trotoar, angkutan umum, jembatan, pepohonan
07.00 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> • Sekolah (belajar) 	Sekolah, Kelas	Lapangan, bangku, meja, buku pelajaran, madding, papan tulis
09.30 – 10.00	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Jajan • Main hp 	Kantin	Pedagang, main hp (social media
13.00 – 14.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pulang sekolah • Makan Siang 	Jalanan	Lampu merah, trotoar, angkutan umum, jembatan, pepohonan
15.00 – 17.00	<ul style="list-style-type: none"> • Les tambahan 	Ruangan, Ganesha Operation	Buku pelajaran,pulpen,tas, mading
17.00 – 17.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pulang les 	Jalanan	Lampu merah, trotoar, angkutan umum, jembatan, pepohonan
17.30 – 19.30	<ul style="list-style-type: none"> • Mandi • Sholat • Istirahat • Makan Malam 	Kamar mandi, Kamar, Ruang makan	Tempat tidur, lemari baju,meja kamar, Hiasan kamar(Poster,gitar,kaca) Piring, garpu, sendok gelas,
19.30 – 20.30	<ul style="list-style-type: none"> • Nonton tv • main hp • Ngobrol sama orang tua (social media, main games) 	Kamar, ruang tamu	Instagram, sinetron, film kartun, games

20.30 – 22.00	• Belajar (mengejarkan tugas)	Kamar	Buku pelajaran, pulpen, tas
22.00	• Tidur malam (istirahat)	Kamar	Tempat tidur

Tabel 3.1 *Consumer Journey 1*

Target 2

Nama : Aldy pratama

Usia : 16

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Jl. Kembar tilu 3 blok DD Jatiwarna, Majalengka

WAKTU	KEGIATAN	TOUCH POINT	POINT OF CONTACT
05.30	• Bangun Tidur	Kamar	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop
05.30 – 06.00	• Mandi • Sarapan	WC, Kamar mandi	Alat mandi, alat makan
06.00 – 06.30	• Persiapan tas Sekolah • Nonton Tv • Main Hp	Kamar, ruang tv	Alat tulis, tas sekolah handphone, tv
06.30 – 07.00	• Berangkat ke sekolah • (naik angkutan umum)	Angkutan umum, Jalanan	Tempat duduk, lampu merah, brosur, billboard
07.00 – 09.30	• Belajar	Sekolah	Mading, poster, papan tulis, buku pelajaran,
09.30 – 10.00	• Istirahat • Check • Jajan	Kantin	Pedagang, sosial media
10.00 – 13.30	• Belajar	Ruang kelas,	Buku peljarang
13.30	• Pulang sekolah • Naik angkutan umum	Angkutan umum, Jalanan	Tempat duduk, lampu merah, brosur, billboard
13.30 – 14.00	• Sampai rumah	Rumah	Pintu

14.00 – 15.00	<ul style="list-style-type: none"> • Ganti pakaian • Istirahat • Main hp • Tidur siang 	Kamar	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop, games, sosial media
15.00 – 06.00	<ul style="list-style-type: none"> • Bangun tidur • Check Hp • Mandi sore 	Kamar WC	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop, games, sosial media, alat mandi
06.00 – 06.30	<ul style="list-style-type: none"> • Les nurul hikmah • Berangkat ke tempat les • Sampai ke tempat les 	Jalanan Tempat les	tempat duduk, lampu merah, brosur, billboard, papan reklame, alat tulis,madding
06.30 – 20.00	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai Les 	Ruang belajar	Papan tulis,buku pelajarang
20.00 – 20.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pulang les • Sampai kerumah 	Angkutan umum	tempat duduk, lampu merah, brosur, billboard, papan reklame, alat tulis,madding
20.30 – 23.00	<ul style="list-style-type: none"> • Ganti baju • Makan Malam • Check handphone • Nonton tv 	Kamar Ruangan tv	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop, games, sosial media
23.00 – 05.30	<ul style="list-style-type: none"> • Tidur Malam 	Kamar tidur	

Tabel 3.2 *Consumer Journey 2*

Target 3

Nama : Handy frans

Usia : 17

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Jl. Soekarno no 33 blok C Jatiwangi, Majalengka

WAKTU	KEGIATAN	TOUCH POINT	POINT OF CONTACT
05.30 – 05.35	<ul style="list-style-type: none"> Bangun, rapihkan tempat tidur 	Kamar	Tempat tidur, lemari baju, meja kamar, Hiasan kamar(Poster, gitar, kaca)
05.35 – 06.00	<ul style="list-style-type: none"> Sholat, wudhu, 	WC, Kamar	Sarung, sajadah, peci
06.00 - 06.15	<ul style="list-style-type: none"> Mandi 	WC	Bak mandi, kran, pintu kamar mandi, air, shampoo, sabun, sikat gigi
06.00 – 06.30	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan sekolah 	Kamar	Buku pelajaran, pulpen, tas
	<ul style="list-style-type: none"> Sarapan 	Ruang makan	Piring, garpu, sendok gelas,
06.30 – 06.45	<ul style="list-style-type: none"> Pergi kesekolah (naik motor) 	Jalanan	Lampu merah, trotoar, angkutan umum, jembatan, pepohonan
07.00 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> Sekolah (belajar) 	Sekolah, Kelas	Lapangan, bangku, meja, buku pelajaran, madding, papan tulis
09.30 – 10.00	<ul style="list-style-type: none"> Istirahat Jajan Main hp 	Kantin	Pedagang, main hp (social media
13.00 – 14.30	<ul style="list-style-type: none"> Pulang sekolah Makan Siang 	Jalanan	Lampu merah, trotoar, angkutan umum, jembatan, pepohonan
15.00 – 17.00	<ul style="list-style-type: none"> Les tambahan 	Ruangan, Ganesha Operation	Buku pelajaran, pulpen, tas, mading
17.00 – 17.30	<ul style="list-style-type: none"> Pulang les 	Jalanan	Lampu merah, trotoar, angkutan umum, jembatan, pepohonan
17.30 – 19.30	<ul style="list-style-type: none"> Mandi Sholat Istirahat Makan Malam 	Kamar mandi, Kamar, Ruang makan	Tempat tidur, lemari baju, meja kamar, Hiasan kamar(Poster, gitar, kaca) Piring, garpu, sendok gelas,

19.30 – 20.30	<ul style="list-style-type: none"> • Nonton tv • main hp • Ngobrol sama orang tua (social media, main games) 	Kamar, ruang tamu	Instagram, sinetron, film kartun, games
20.30 – 22.00	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar (mengejarkan tugas) 	Kamar	Buku pelajaran, pulpen, tas
22.00	<ul style="list-style-type: none"> • Tidur malam (istirahat) 	Kamar	Tempat tidur

Tabel 3.3 *Consumer Journey 3*

Target 4

Nama : M. Fachry

Usia : 16

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Jl. Kembar tilu 3 blok DD Jatiwarna, Majalengka

WAKTU	KEGIATAN	TOUCH POINT	POINT OF CONTACT
05.30	<ul style="list-style-type: none"> • Bangun Tidur 	Kamar	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop
05.30 – 06.00	<ul style="list-style-type: none"> • Mandi • Sarapan 	WC, Kamar mandi	Alat mandi, alat makan
06.00 – 06.30	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan tas Sekolah • Nonton Tv • Main Hp 	Kamar, ruang tv	Alat tulis, tas sekolah handhphone, tv
06.30 – 07.00	<ul style="list-style-type: none"> • Berangkat ke sekolah • (naik angkutan umum) 	Angkutan umum, Jalanan	Tempat duduk, lampu merah, brosur, billboard
07.00 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar 	Sekolah	Mading, poster, papan tulis, buku pelajaran,
09.30 – 10.00	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Check • Jajan 	Kantin	Pedagang, sosial media
10.00 – 13.30	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar 	Ruang kelas,	Buku pelajaran

13.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pulang sekolah • Naik angkutan umum 	Angkutan umum, Jalanan	Tempat duduk, lampu merah, brosur, billboard
13.30 – 14.00	<ul style="list-style-type: none"> • Sampai rumah 	Rumah	Pintu
14.00 – 15.00	<ul style="list-style-type: none"> • Ganti pakaian • Istirahat • Main hp • Tidur siang 	Kamar	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop, games, sosial media
15.00 – 06.00	<ul style="list-style-type: none"> • Bangun tidur • Check Hp • Mandi sore 	Kamar WC	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop, games, sosial media, alat mandi
06.00 – 06.30	<ul style="list-style-type: none"> • Les nurul hikmah • Berangkat ke tempat les • Sampai ke tempat les 	Jalanan Tempat les	tempat duduk, lampu merah, brosur, billboard, papan reklame, alat tulis, madding
06.30 – 20.00	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai Les 	Ruang belajar	Papan tulis, buku pelajaran
20.00 – 20.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pulang les • Sampai kerumah 	Angkutan umum	tempat duduk, lampu merah, brosur, billboard, papan reklame, alat tulis, madding
20.30 – 23.00	<ul style="list-style-type: none"> • Ganti baju • Makan Malam • Check handphone • Nonton tv 	Kamar Ruangan tv	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop, games, sosial media
23.00 – 05.30	<ul style="list-style-type: none"> • Tidur Malam 	Kamar tidur	

Tabel 3.4 *Consumer Journey 4*

Target 5

Nama : Dimas khrisna

Usia : 17

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Jl.Rawa antum, Kec. Maja. Majalengka

WAKTU	KEGIATAN	TOUCH POINT	POINT OF CONTACT
05.00 – 05.30	<ul style="list-style-type: none"> • Bangun tidur • Check hp (sosial media) • Rapihkan tempat tidur • Sholat subuh 	Kamar	Suasana kamar, tempat tidur, computer, laptop
05.30 – 06.00	<ul style="list-style-type: none"> • Mandi • Dandan 	Wc	Alat mandi, alat makeup
06.00 – 06.30	<ul style="list-style-type: none"> • Sarapan • Nonton Tv • Main hp (sosial media) 	Ruang makan	Alat makan, tv, handphone
06.30	<ul style="list-style-type: none"> • Berangkat Sekolah (naik motor) 	Jalanan	Throtoar, lampu merah, zebracross, tiang lampu, billboard, brosur
07.00 – 09.30	<ul style="list-style-type: none"> • Sampai kesekolah • Belajar • Main hp 	Sekolahan	Pintu gerbang sekolah, madding, lapangan sekolah ruang kelas
09.30 – 10.00	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Jajan • Main hp (sosial media) 	Kantin sekolah	Pedangan, makanan, poster,
10.00 – 13.00	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar 	Kelas	Buku pelajan, alat tulis, papan tulis
13.00 – 13.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pulang keskolah 	Jalanan	Throtoar, lampu merah, zebracross, tiang lampu, billboard, brosur

13.30 – 17.00	<ul style="list-style-type: none"> • Main ke rumah teman • Sholat • Main hp (youtube) • Makan siang 	Rumah teman	Kamar, alat makeup, boneka, ruang makan, handphone, ngegosip
17.00	<ul style="list-style-type: none"> • Pulang kerumah 	Jalanan	Throtoar, lampu merah, zebracross, tiang lampu, billboard, brosur, pepohonan
17.00 – 19.00	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Mandi • Sholat 	Kamar, Wc	Alat mandi
19.00 – 19.30	<ul style="list-style-type: none"> • Makan malam 	Kamar	Alat makan, dapur
19.30 – 21.00	<ul style="list-style-type: none"> • Nonton tv • Main hp • Ngerjakan tugas 	Ruang tv	Tv, acara tv, sinetron, sosial media, youtube, games
21.00 – 21.30	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan perlatan sekolah 	Kamar	Tas sekolah, pulpen penghapus, penggaris
21.30	<ul style="list-style-type: none"> • Tidur Malam 	Kamar	Bantal guling, lampu kamar

Tabel 3.5 *Consumer Journey 5*

Kesimpulan *Consumer Journey*

Dari *consumer journey* dapat disimpulkan bahwa target menghabiskan sebagian besar harinya di sekolah, sedangkan di rumah biasanya bermain game, belajar, dan menonton televisi. Sangat candu dengan animasi game yang ada di gadget dan televisi sehingga dapat mempengaruhi keputusan dalam memilih produk.

3.1.4 Studi Indikator



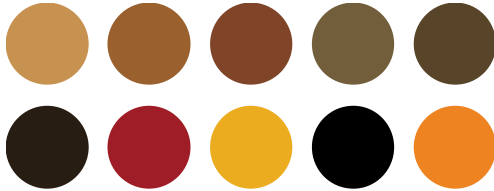
Gambar 3.1 *Studi Indikator*

3.1.5 Tone and Manner

Tone and Manner didapat dari kecenderungan produk-produk yang biasa digunakan target pada consumer journey, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Warna

Warna dominan



Gambar 3.2 *Warna Dominan*

Warna pendukung



Gambar 3.3 *Warna Pendukung*

Tipografi

Serif / dekoratif, tebal & Tegas

Teknik

Visual Ilustrasi semi realis

Garis

Dinamis, lembut, dekoratif

3.2 Strategi Pesan Komunikasi

Pesan komunikasi yang ingin disampaikan pada target audience adalah informasi mendasar tentang kesenian sampyong majalengka serta alur permainan kesenian tersebut. Informasi kesenian sampyong ini dapat menimbulkan pengetahuan baru untuk audience tersendiri. Serta menimbulkan rasa ingin mencoba permainan kesenian sampyong.

3.2.1 Consumer Insight

Berdasarkan hasil dari analisa observasi, kuesioner dan wawancara yang dilakukan, hasil yang dapat disimpulkan bahwa masyarakat majalengka ingin mengetahui kesenian sampyong agar warisan kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat majaleka dapat dilestarikan dan dapat dimainkan kembali oleh masyarakatnya. Masyarakat berharap warisan kebudayaan yang mereka miliki dapat terus dilanjutkan turun menurun oleh generasi selanjutnya.

3.2.1.A What To Say

Kata yang dimaksud dengan Keelokan Jatidiri adalah Identitas seni yang dimiliki oleh majalengka. Menurut kamus KBBI, jatidiri adalah ciri-ciri, gambaran, atau keadaan khusus seseorang atau suatu benda; identitas. Keindahan atau keelokan merupakan sifat dan ciri dari orang, hewan, tempat, objek, atau gagasan yang memberikan pengalaman persepsi kesenangan, bermakna, atau kepuasan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, keindahan diartikan sebagai keadaan yang enak dipandang, cantik, bagus benar atau elok. Kemudian what to say dikembangkan sesuai kebutuhan buku yaitu judul buku dan deskripsi buku.

3.2.1.B Pendekatan Kreatif Pesan Komunikasi

Pendekatan kreatif pesan komunikasi yang digunakan adalah pesan komunikasi secara langsung ke target audience, pendekatan secara rasional dan emosional dapat membantu dalam kelangsungan penyampaian informasi. Dalam kegiatan pengenalan dibantu juga dengan media pendukung yang dapat dipahami remaja saat ini.

3.3 Strategi Media Komunikasi

3.3.1 Media Utama

Membuat sebuah buku pengenalan ilustrasi yang menarik dan dapat dimengeti oleh kalangan remaja saat ini. Buku ini dimaksud kan untuk penyampaian informasi kepada remaja untuk lebih mengenal kesenian sampyong majalengka.

- Buku ukuran 23cm x 20 cm

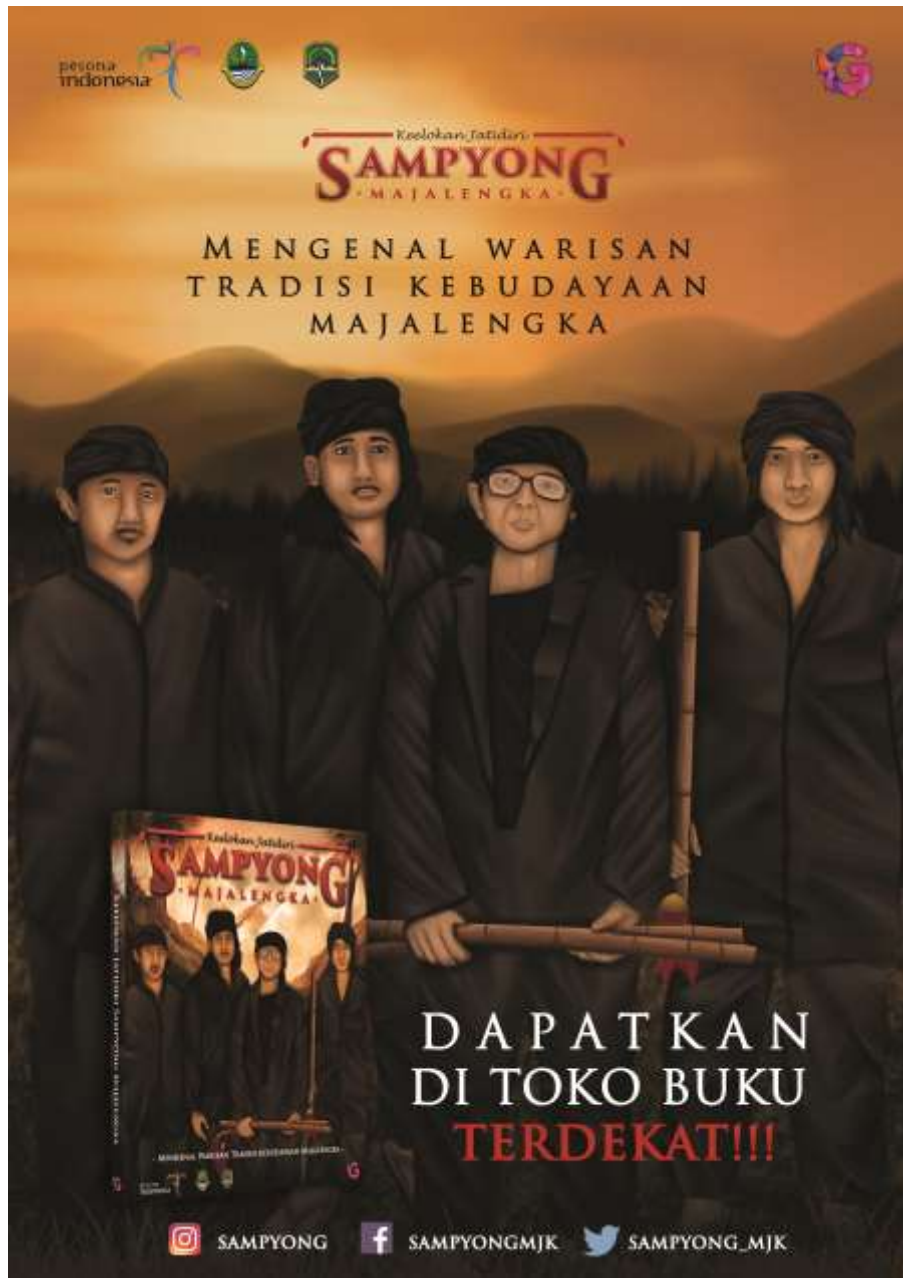


Gambar 3.4 *Media Utama Buku*

3.3.2 Media Pendukung

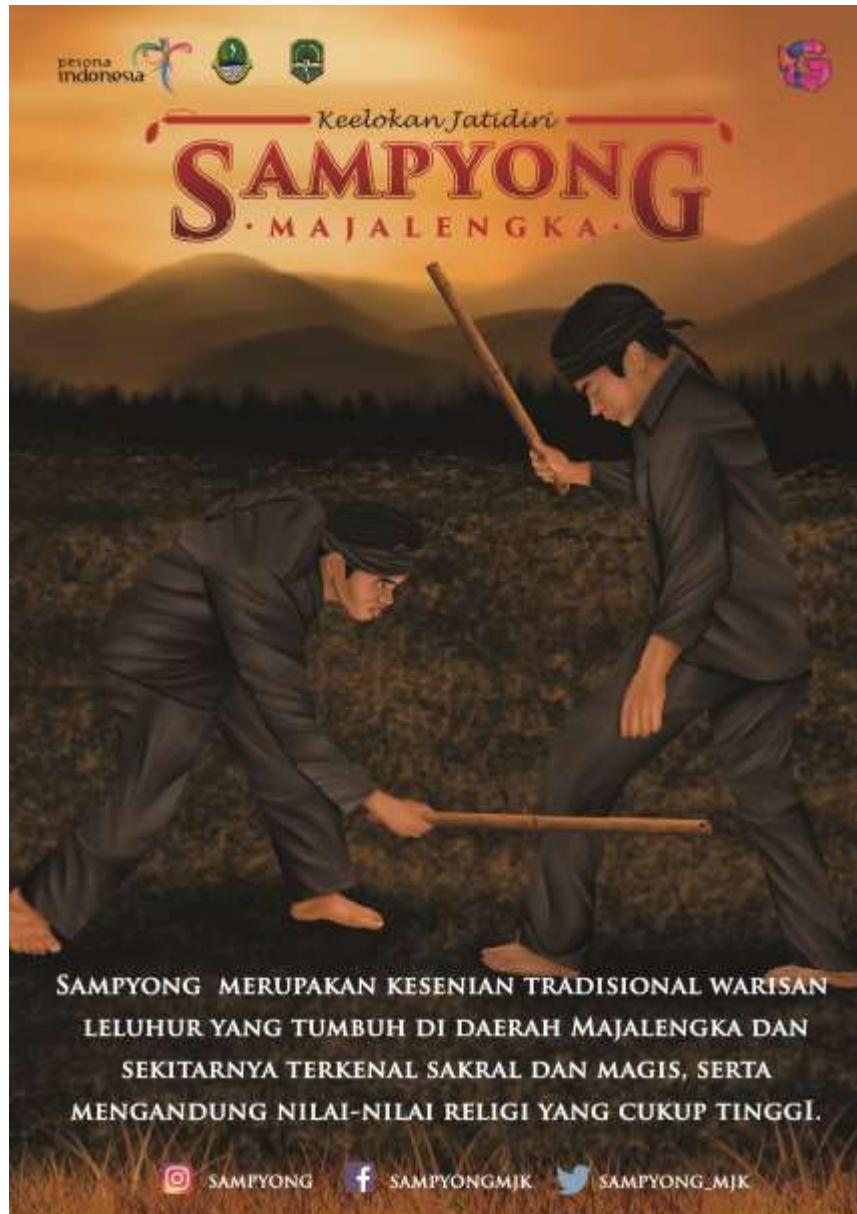
Membuat media informasi pendukung, media pendukung ini yang membantu penyampaian informasi remaja mengetahui tentang adanya buku ini dan sebuah pelengkap dimana remaja tertarik untuk membaca serta ingin mengetahui tentang isi buku ini. Adapun media pendukung seperti :

1. Poster (ukuran 42 cm x 59,4 cm)



Gambar 3.5 Poster 1

2. Poster (ukuran 42 cm x 59,4 cm)



Gambar 3.6 *Poster 2*

3. Spanduk (ukuran 5m x 1m)



Gambar 3.7 Spanduk

4. X-Banner (ukuran 160cm x 80cm)



Gambar 3.8 X-banner

5. Flayer (ukuran 14,8 cm x 21 cm)



Gambar 3.9 Flayer

6. Billboard (ukuran 4m x 3m)



Gambar 3.10 Billboard

7. Angkot ads (ukuran 60cm x 100cm)



Gambar 3.11 Angkot ads

8. Social Media (ukuran 3000px x 3000px)



Gambar 3.12 Social Media

9. Media Cetak / Iklan media cetak (10cm x 15cm)



Gambar 3.13 Media Cetak

10. Merchandise



Gambar 3.13 Merchandise

3.3.3 Strategi Perencanaan Media

Dalam kegiatan pengenalan ini, strategi media disesuaikan dengan tahap A.I.S.A.S dengan pertimbangan seberapa efektif media tersebut digunakan dan seberapa penting media itu digunakan.

- Attention (perhatian) : Menarik target dengan visual yang menarik, dengan warna yang cerah untuk kemudian menjadi buah bibir (Word of Mouth) menarik sasaran untuk membaca dan membagikan informasi yang terkandung di dalamnya.
- Interest (ketertarikan) : Mengajak target untuk mengenal lebih dekat tentang Kesenian Majalengka dan menarik minat target untuk bisa lebih tertarik untuk memainkannya
- Search (mencari) : Pada tahap ini, target diajak mencari lebih lanjut mengenai Kesenian Sampyong Majalengka. Media yang digunakan lebih personal dan lebih dekat dengan target.
- Action (aksi) : Pembuatan iklan yang ditempatkan di sebuah kaca angkutan umum yang berhubungan langsung dengan target.
- Share (berbagi) : Target sudah mengetahui bagaimana dan tentang Kesenian Sampyong Majalengka, diharapkan akan meneruskan atau membagi informasi kepada masyarakat umum

Berikut *schedule* penggunaan media pada kegiatan pengenalan kesenian sampyong majalengka :

Media	<i>Media Planning</i>																			
	Februari				Maret				April				Mei				Mei-Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media cetak																				
Media sosial																				
Spanduk																				
<i>Flyer</i>																				
<i>X-Banner</i>																				
Buku (media utama)																				
<i>Merchandise</i>																				
Poster																				

Tabel 3.1 *Media Planning*

BAB IV

KONSEP KREATIF PERANCANGAN VISUAL

4.1. Referensi Visual

Referensi visual melihat dari hasil referensi buku yang terdapat gaya ilustrasi tradisional dan melihat gaya ilustrasi semi ilustrasi dengan ketentuan *consumer journey*



Gambar 4.1 Refrensi Visual

4.2 Konsep Kreatif Perancangan Visual

4.2.1 Konsep Visual

Pada perancangan buku ini, didasarkan didasarkan pada sebuah kajian atau studi mengacu pada informasi dan pengenalan permainan Kesenian Sampyong Majalengka. konten, identitas maupun bentuk dari buku tersebut yang disesuaikan berdasarkan target.

4.4.1 Ilustrasi

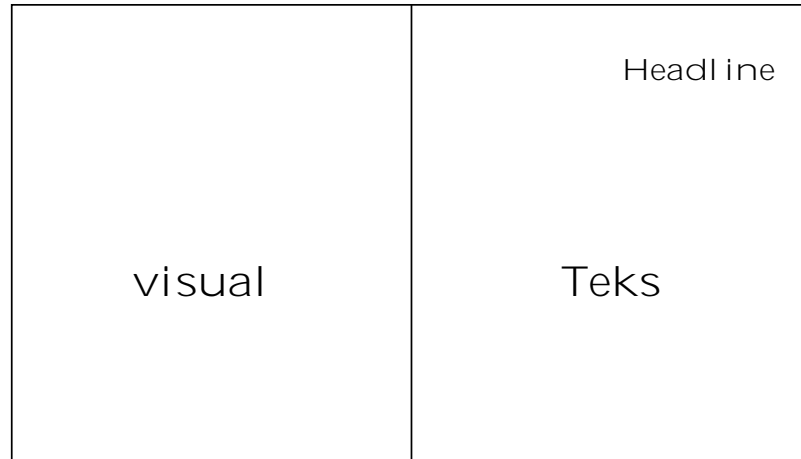
Penggunaan gaya visual yang digunakan adalah gaya ilustrasi Digital Painting, gaya ilustrasi digital painting digunakan berdasarkan aktivitas dari *counsumer journey*.



Gambar 4.2 *Gaya Ilustrasi*

4.4.2 Layout

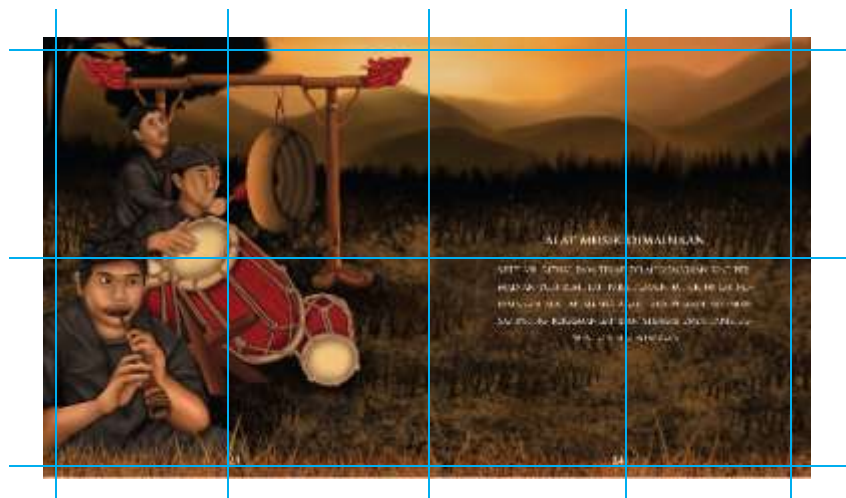
Layout pada perancangan buku ini yaitu dengan ilustrasi dengan dilengkapi teks. Subjek dibuat gambar dua dimensi yang dapat menarik minat remaja dan menjadi fokus utama pada setiap halaman.



Gambar 4.3 *Layout*

4.4.2.1 Grid System

Dalam penerapan layout digunakan adalah 8 grid dimana akan menghasilkan lebih banyak variasi layout Karena semakin banyak grid maka akan semakin fleksibel penempatan penempatan layoutnya.



Gambar 4.4 *Grid System*

4.4.2 Tipografi

Penggunaan tipografi pada media buku ini adalah jenis huruf serif (berkait). Pemilihan tersebut adalah berdasarkan pada studi indikator. Bentuk huruf tersebut juga membuat remaja tertarik untuk membacanya, dan pada tingkat keterbacaannya lebih baik. Saat pemilihan jenis huruf tersebut juga memepertimbangkan hal teknis lainnya, yaitu tipografi yang dipilih untuk remaja harus yang terlihat sederhana dan mudah dibaca, dengan counter (bagian dalam dari bowl) bulat dengan sudut tumpul, tidak lancip ataupun kotak. Pada ukuran huruf untuk body text tidak terlalu besar idealnya adalah 8-12 point. Akan tetapi hal tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan seperti contoh untuk target pada remaja, agar bentuk mudah dibaca, maka ukuran huruf yang baik adalah 14-24 point. Dan pastikan warna huruf dengan background cukup kontras. Saat menetapkan penggunaan lebih dari satu paragraf, lebih baik menggunakan jarak spasi dibandingkan awalan paragraf yang menjorok ke dalam. Hal tersebut dimaksudkan memberikan jeda sebelum membaca pada paragraf berikutnya.

Berikut headline typeface yang digunakan dalam mendesain buku Keelokan Jatidiri Sampyong Majalengka :



Gambar 4.5 *Typeface font*

- Traajan Pro

Typeface ini digunakan untuk logo atau judul buku, karakter font yang tebal dan melengkung disesuaikan dengan warna yang cerah dan sedikit penambahan custom gabungan. Pemilihan judul tersebut dimaksudkan agar

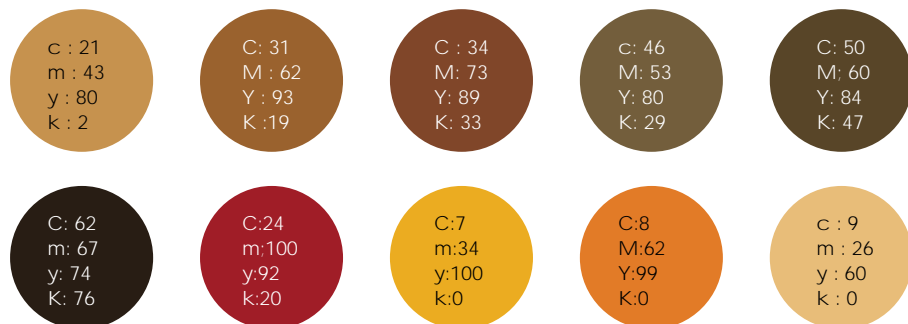
pembaca dapat langsung mengetahui secara keseluruhan tentang isi dari buku ini.

abcdefghijklmnop
opqrstuvwxyz

Gambar 4.6 *Font Trajan Pro*

4.4.3 Tone Warna

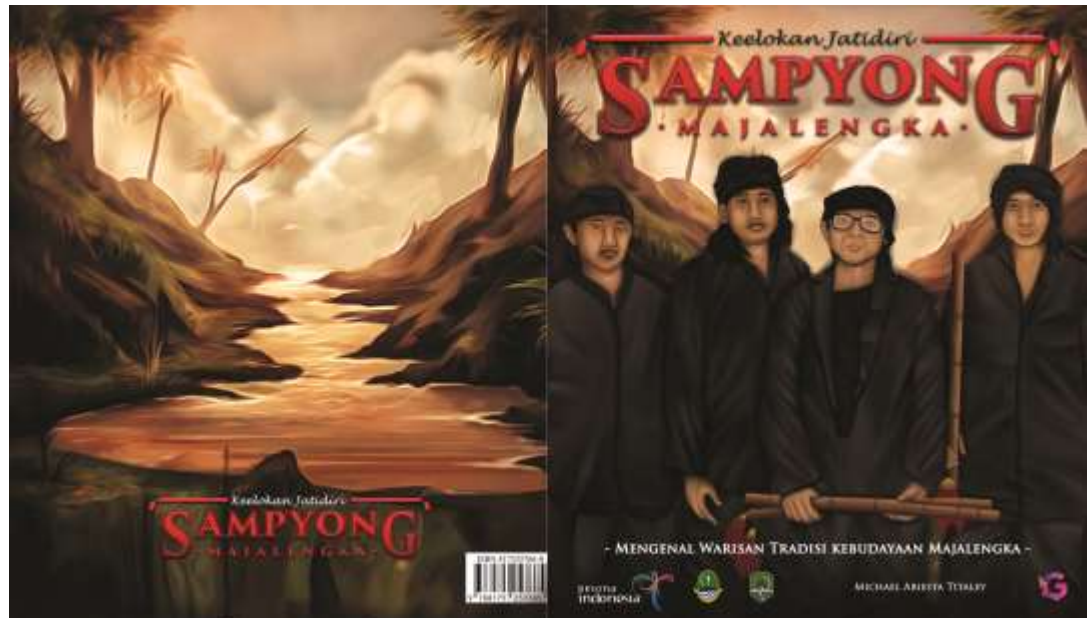
Berdasarkan *consumer journey* maka tone warna yang dipergunakan adalah sebagai berikut,



Gambar 4.7 *Tone Warna*

4.2.4 Cover Buku

Cover buku bagian depan dan belakang



Cover Belakang

Cover Depan

Gambar 4.8 Cover Buku

Judul : Keelokan Jatidiri Sampyong Majalengka

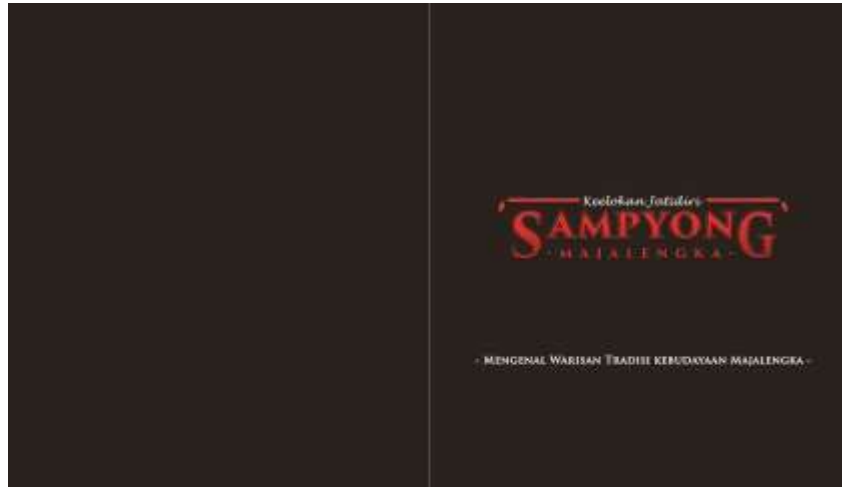
Subline : Mengenal Warisan Tradisi Kebudayaan Majalengka

Ukuran Buku : 23 cm x 20 cm

Cover Buku belakang pada bagian depan buku ini menunjukkan suasana kekeringan yang melanda di majalengka sedangkan *cover* depan buku memperlihatkan empat orang pemain sampyong yang sedang berpose memegang tokat pemukul sampyong. Warna yang digunakan didepan *cover* dan *backcover* ini menggunakan warna yang lebih gelap dibandingkan warna isi buku, dikarenakan penulis ingin menonjolkan sebuah judul buku dan ingin memperlihatkan visual yang elegant dan dapat disukai oleh target *audience* yang telah didapat dari *consumer journey*

4.2.5 Isi Buku

Halaman 1 dan 2



Gambar 4.9 *Isi Buku 1*

Isi hal 1 : isi belakang cover halaman kosong

Isi hal 2 : isi ini terdapat logo buku dan terdapat subline isi dari buku yaitu “Mengenal Warisan Tradisi Kebudayaan Majalengka“

Halaman 3 dan 4



Gambar 4.10 *Isi Buku 2*

Isi hal 3 : Terdapat visual pemain-pemain sampyong

Isi hal 4 : halaman ini terdapat daftar isi beserta halaman

Halaman 5 dan 6



Gambar 4.11 Isi Buku 3

Isi hal 5 : isi halaman kosong

Isi hal 6 : isi halaman terdapat prakata dimana halaman ini adalah tujuan dan maksud dari buku ini.

Halaman 7 dan 8



Gambar 4.12 Isi Buku 4

Isi hal 7 : isi halaman terdapat penjelasan tentang pengertian kesenian sampyong majalengka

Isi hal 8 : Isi halaman terdapat visual pemain kesenian sampyong dengan memegang tongkat yang digunakan dalam permainan

Halaman 9 dan 10



Gambar 4.13 Isi Buku 5

Isi hal 9 : isi halaman ini menjelaskan tentang tongkat yang digunakan untuk bermain dan juga cara memegang tongkat yang baik dan benar

Isi hal 10 : isi halaman ini penjelasan tentang busana/pakaian yang digunakan untuk bermain kesenian sampyong

Halaman 11 dan 12



Gambar 4.14 Isi Buku 6

Isi hal 11 & 12 : Isi halaman ini memperlihatkan cara dan teknik gerakan memukul menggunakan tongkat ketika permainan

Halaman 13 dan 14



Gambar 4.15 Isi Buku 7

Isi hal 13 & 14 : Isi halaman ini memperlihatkan cara dan teknik gerakan memukul menggunakan tongkat ketika permainan

Halaman 15 & 16



Gambar 4.16 Isi Buku 8

Isi hal 15 : Isi halam ini memperlihatkan penjelasan pengiring musik permainan kesenian sampyong (headline pengiring musik) dan juga penjelasan alat pertama yang digunakan yaitu kendang dan visual kendang

Isi hal 16 : Visual pemain kendangs sedang bermain kendang

Halaman 17 & 18



Gambar 4.17 Isi Buku 9

Isi hal 17 : Isi halaman ini memperlihatkan penjelasan tentang alat musik terompet sunda yang digunakan dalam pengiring kesenian sampyong

Isi hal 18 : Visual pemain terompet sundan yang sedang bermain

Halaman 19 & 20



Gambar 4.18 Isi Buku 10

Isi hal 19 : Isi halaman ini memperlihatkan penjelasan tentang alat musik gong yang digunakan dalam pengiring kesenian sampyong

Isi hal 20 : Halaman ini berisi tentang penyanyi sinden yang bernyanyi diiringi alat music untuk mengiringi permainan

Halaman 21 & 22



Gambar 4.19 Isi Buku 11

Isi hal 21 : Visual gabungan pemain kesenian sampyong

Isi hal 22 : Halaman ini berisi tentang aturan permainan kesenian sampyong

Halaman 23 & 24



Gambar 4.20 Isi Buku 12

Isi hal 23 : Teks “alur permainan”

Isi hal 24 : Halaman ini berisi tentang awal permainan dan visual kepala daerah sedang melakukan ritual.

Halaman 25 & 26



Gambar 4.21 Isi Buku 13

Isi hal 25 : Visual pengiring musik kesenian sampyong

Isi hal 26 : Keterangan teks

Halaman 27 & 28



Gambar 4.22 Isi Buku 14

Isi hal 27 : Visual pemain sampyong sedang berjalan

Isi hal 28 : Teks tentang penjelasan dan visual pemain sampyong sedang berjalan untuk berkumpul

Halaman 29 & 30



Gambar 4.23 Isi Buku 15

Isi hal 29 : Halaman ini berisi tentang penjelasan tentang visual

Isi hal 30 : Visual yang menunjukkan pemain sampyong sedang melakukan penghormatan

Halaman 31 & 32



Gambar 4.24 Isi Buku 16

Isi hal 31 : Halaman ini visual dan teks menjelaskan tentang makna pemberian tongkat sampyong

Isi hal 32 : Visual menunjukan pemberian tongkat sampyong dengan visual yang lebih dekat.

Halaman 33 & 34



Gambar 4.25 Isi Buku 17

Isi hal 33 & 34 : Halaman ini berisi tentang visual pemain sampyong sedang menari dan berisi keterangan teks

Halaman 35 & 36



Gambar 4.26 Isi Buku 18

Isi hal 35 & 36 : Halaman ini berisi tentang visual pertandingan dan penjelasan pertandingan kesenian sampyong

Halaman 37 & 38

Gambar 4.27 *Isi Buku 19*

Isi hal 37 & 38 : Halaman ini berisi tentang visual akhir pertandingan dimana pemain sampyong bersalaman untuk mengakhiri dari pertandingan kesenian sampyong

BAB V

PENUTUP

5.1 Kendala Dalam Perancangan Visual

Dalam perancangan visual ini sendiri mengalami kendala tentang bagaimana harus membuat komitmen antara target yaitu para remaja dengan tradisi Kebudayaan Kesenian Sampyong Majalengka ini. Dengan target yang relatif berubah ubah sikap dan perilakunya, pembuatan ini juga mengalami kesulitan dalam hal produksi, dikarenakan pemerintah tidak langsung mengeluarkan dana untuk memproduksinya.

5.2 Saran Untuk Perancangan Karya Visual Selanjutnya

Saran untuk perancangan karya visual selanjutnya yaitu membuat perlombaan kesenian sampyong antar sekolah, agar kesenian dapat diminati dan dapat dipelajari oleh masyarakat majalengka khususnya remaja saat ini

DAFTAR PUSTAKA

Ilham M. 2015. *Aktivitas Komunikasi Dalam Pertunjukan Sampyong Di Kabupaten Majalengka*. [Skripsi]. Bandung (ID): Universitas Komputer Indonesia

Hastanto, 1990. "*Posisi Kesenian dalam Kehidupan Masyarakat Tradisional*". Makalah

Joyce, Lebra. 1975. *Kebudayaan dan Kekuasaan Di Indonesia*. KITLV-Jakarta. Buku Obor

Jumad. 2017. pelaku seni Sampyong. hasil wawancara 04 November 2017. Wahidin D. 1982. *Deskripsi Kebudayaan Cirebon*. Jakarta (ID): Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.

Kurnia, Arthur S(2003), *Deskripsi Kesenian Jawa Barat, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat*, Bandung

Wulandari, Retno. 2001. *Kesenian Sampyong di Desa Pamiritan Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal*. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Seni Tari Jurusan Sendratasik Fakultas Seni dan Bahasa. UNNES

Wasman. 2017. *Kepala Disporabudpar Kab. Majalengka*. hasil wawancara. 16 November 2017.

Wahyu, Sri. R, 2000. *"Ujungan Sebagai Seni Bela Diri di desa Gumelem Kulon, kecamatan Susukan, kabupaten Majalengka"*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Komputer

Wuri JM, Wimbrayardi, Marzam. 2015. *Upaya Pelestarian Musik Talempong Pacik di Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan*. E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang. 4(1): 79-80

Winarti, Wiwin(2007), *Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat Dalam Angka Tahun 2007*, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, Bandung