

**PERANCANGAN VCD DOKUMENTASI
PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN**



KARYA DISAIN

Oleh:

B. Anom Dwi Nugroho



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2007

**PERANCANGAN VCD DOKUMENTASI
PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN**



Oleh:

B. Anom Dwi Nugroho

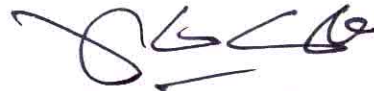
NIM: 9911080023

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual**

2007

Tugas Akhir Karya Disain Berjudul :
PERANCANGAN VCD DOKUMENTASI PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN,
yang diajukan oleh B. Anom Dwi Nugroho, NIM 9911080023, Program Studi Disain
Komunikasi Visual , Jurusan Disain, Fakultas seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal: 26 Januari 2007 dan
telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro
NIP : 131996932

Pembimbing II / Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn.
NIP : 132206674

Cognate / Anggota



Drs. Sadjiman
NIP : 130354413

Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual / Anggota



Drs. Lasman, M.Sn.
NIP: 131773135

Ketua Jurusan Disain / Ketua



Drs. Ant. Hendro Purwoko
NIP : 131284654

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia



Drs. Sukarman
NIP: 130521245





**Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk kedua
orang tuaku serta kakak dan adikku yang
selalu memberi semangat dalam diriku.**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmatNya. Sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir karya dengan judul “ Perancangan VCD Dokumentasi Pengenalan Alat Musik Gamelan”. Karya ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir Program Studi S-1 Disain Komunikasi Visual di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Atas petunjuk , saran dan bimbingan yang diberikan oleh pembimbing serta adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka perancangan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan . oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan banyak terima kasih atas segala bantuan yang sangat membantu terwujudnya penulisan ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali.
3. Ibu Hesti Rahayu, S.sn., selaku Dosen Pembimbing II.
4. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual.
5. Bapak Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Disain.
6. Segenap Dosen dan Staff Diskomvis.
7. Perpustakaan ISI Yogyakarta.
8. Ibu Dyan Anggraeni dan keluarga Taman Budaya Yogyakarta.
9. Keluarga Besar Bapak Supoyo, Keluarga SAV PUSKAT dan Balai Budaya Minomartani yang telah memberi ijin untuk lokasi shooting.

10. Seluruh teman-teman Diskom Angkatan '99, Teman –teman TA Angkatan '07, Cok De, Jenthik, Denny, Willy, Mada, Steva, Prehil atas bantuan alat dan tenaga selama produksi. Keluarga besarku di Klaten dan di Jogja dan semua pihak yang ikut pusing, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan dan kebaikan semua pihak senantiasa mendapatkan balasan dari Allah yang selalu beserta kita.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam perancangan karya ini, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca akan selalu penulis terima. Semoga perancangan karya ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

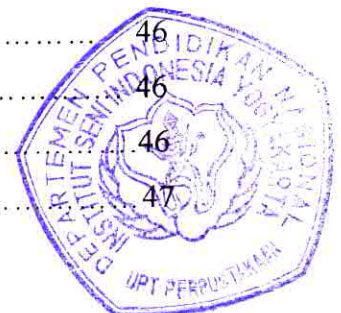


Yogyakarta, 19 Februari 2007

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Tabel.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Perancangan.....	6
1.5 Metode Perancangan.....	7
1.6 Sistematika Perancangan.....	11
1.7 Skema Perancangan.....	11
BAB 2 IDENTIFIKASI DATA.....	13
2.1 Definisi dan Teori.....	13
2.1.1. Film Dokumentasi.....	13
2.1.2. Unsur-unsur Film.....	15
2.2 Data.....	19
2.2.1. Data Klien.....	19
2.2.2. Identitas Lembaga.....	19
2.2.3. Struktur Organisasi.....	25
2.2.4. Data Gamelan.....	25
2.3 Analisis.....	41
2.3.1. Analisis Data.....	41
2.3.2. Analisis Media.....	42
2.4 Kesimpulan Analisis.....	44
BAB 3 KONSEP PERANCANGAN.....	46
3.1 Pra Produksi.....	46
3.1.1. Tujuan dan Strategi Komunikasi.....	46
3.1.2. Tujuan Media dan Kreatif.....	47



3.1.3. Sasaran Khalayak.....	48
3.1.4. Outline.....	48
3.1.5. Pendekatan Visual.....	49
3.1.6. Storyline.....	49
3.1.7. Script.....	53
3.1.8. Run Down.....	76
3.1.9. Format.....	85
3.1.10. Program Visual.....	86
3.1.11. Penjadwalan.....	98
3.1.12. Pembiayaan.....	101
3.2 Produksi.....	103
3.3 Pasca Produksi.....	106
3.3.1. Editing System.....	106
3.3.2. Project Setting.....	107
3.3.3. Rendering Project Setting.....	108
3.3.4. Materi Editing.....	109
3.3.5. Recording Voice Over.....	110
BAB 4 VISUALISASI.....	115
4.1 Karakterisasi visual.....	115
4.1.1. Alternatif Layout.....	115
4.1.2. Storyboard.....	140
4.1.3. Final Disain.....	164
BAB 5 PENUTUP.....	179
5.1 Kesimpulan.....	179
5.2 Saran.....	180
DAFTAR PUSTAKA.....	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Taman Budaya Yogyakarta.....	24
Gambar 2 Struktur Organisasi Taman Budaya Yogyakarta	25
Gambar 3 Demung	28
Gambar 4 Saron.....	29
Gambar 5 Peking.....	29
Gambar 6 Slenthem.....	30
Gambar 7 Gender.....	30
Gambar 8 Gambang	31
Gambar 9 Kenong	32
Gambar 10 kethuk	32
Gambar 11 Bonang	33
Gambar 12 Kempul	33
Gambar 13 Gong	34
Gambar 14 Kendhang	35
Gambar 15 Bedug	36
Gambar 16 Rebab	36
Gambar 17 Siter	37
Gambar 18 Suling	38
Gambar 19 Contoh Keseimbangan	93
Gambar 20 Contoh Titik Pandang.....	93
Gambar21 Contoh Lawanan.....	94
Gambar22 Warna Kontras.....	94
Gambar23 Contoh Alunan Pirza	94
Gambar24 Contoh Kesatuan.....	95

DAFTAR TABEL

1. Tabel Run Down atau Breakdown Script.....	77
2. Tabel Jadwal Produksi.....	98
3. Tabel Jadwal Editing	106





BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan merupakan salah satu bagian dari kehidupan suatu negara baik dalam membina stabilitas negara maupun dalam membina antar negara. Kata “*kebudayaan*” berasal dari kata sansekerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan: hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Manusia dalam kehidupannya tidak dapat dipisahkan dengan kebudayaan karena didalam kebudayaan terdapat suatu nilai-nilai ajaran tentang norma-norma yang menjadikan kehidupan lebih harmonis.

Menurut ilmu antropologi, “kebudayaan” adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat dijadikan milik diri manusia dengan belajar¹. Salah satu perwujudan hasil kebudayaan yang memiliki tempat sangat penting dalam kehidupan manusia adalah seni. Dipandang dari sudut cara kesenian sebagai ekspresi hasrat manusia akan keindahan itu dinikmati, maka ada dua lapangan besar yaitu : (1) seni rupa, atau kesenian yang dapat dinikmati oleh manusia dengan mata, dan (2) seni suara, atau kesenian yang dinikmati oleh manusia dengan telinga. Dalam lapangan seni rupa ada seni patung, seni relief, (termasuk seni ukir), seni lukis, serta gambar, dan seni rias. Seni musik ada yang vokal(menyanyi) dan ada yang instrumental (dengan alat bunyi-

¹ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Aksara Baru, 1980), 193



bunyian) dan seni sastra lebih khusus terdiri dari prosa dan puisi. Suatu lapangan kesenian yang meliputi kedua bagian tersebut diatas adalah seni gerak atau tari, karena kesenian ini dapat dinikmati dengan mata maupun telinga. Akhirnya ada suatu lapangan kesenian yang meliputi keseluruhan, yaitu seni drama, karena lapangan kesenian ini mengandung unsur-unsur dari seni lukis, seni rias, seni musik, seni sastra, dan seni tari, yang semuanya diintegrasikan menjadi satu kebulatan.²

Seni yang memiliki berbagai cabang kesenian memiliki tujuan yaitu menggali, mengembangkan, karya seni dan menciptakan karya seni yang baru. Dari sinilah seni dapat tercermin kepribadiannya dan tingkat ilmu pengetahuan yang tinggi. Nilai- nilai yang terkandung dalam seni dapat mendidik dalam berperilaku, beretika, sehingga menjadikan seseorang berbudi pekerti yang luhur. Pada jaman dahulu manusia menggunakan seni sebagai sarana upacara keagamaan, adat istiadat dan acara ritual lainnya sehingga seni memiliki sifat yang magis dan spiritual. Di jaman era globalisasi, seni sebagai suatu pertunjukan atau tontonan, juga sebagai pergaulan atau hiburan bagi masyarakat penikmatnya tetapi masih berpijak pada nilai-nilai budaya tradisional.

Dalam Pasal 32 Pembukaan UUD¹⁹⁴⁵ menegaskan bahwa pemerintah memajukan kebudayaan nasional Indonesia. Pernyataan dalam batang tubuh UUD¹⁹⁴⁵ tersebut memandang bahwa kebudayaan nasional harus senantiasa diarahkan pada kemajuan dengan cara disesuaikan sebagai usaha

² Ibid.,396

menyempurnakan kebudayaan. Dari bunyi pasal tersebut sudah pasti kebudayaan semestinya diartikan sebagai potensi yang dinamis, oleh karenanya seni tradisional sebagai bentuk kebudayaan yang harus pula diletakkan dan dipandang sebagai materi yang seharusnya dapat difungsikan sebagai potensi yang terbuka.

Alat musik gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional Jawa dan pantas dijadikan sarana pendidikan moral dan hiburan bagi manusia segala umur, pangkat, golongan, dan jenis kelamin.

Ketertarikan bangsa asing terhadap gamelan dimulai saat guru besar di bidang musik dari Belanda yaitu DR. Jaap Kunst melakukan penelitian yang kemudian dibukukan dengan judul “De Toonkunst van Java” (1933) dan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “Musik in Java” (1949). Demikian kagumnya terhadap gamelan Jawa yang hanya mengetahui lewat karya ilmiah maupun mendengarkan langsung timbullah keinginan untuk membawa gamelan ke negaranya baik itu untuk penelitian maupun untuk koleksi museum, antara lain gamelan slendro di museum Ethnografi Berlin, Tropenmuseum Amsterdam, Museum Ethnografi Hamburg dan gamelan pelog di museum nasional Kopenhagen.

Tidak itu saja pada tahun 1958 melalui Prof. DR. Mantle Hood, Institute Ethnomusicology University of California Los Angeles mendapatkan dua *pangkon* gamelan slendro dan pelog yang bernama Kyai Mendung dan berusia lebih dari 150 tahun. Sedangkan pada tahun 1961 mendapatkan dua *pangkon* lagi, jadi Institute Ethnomusicology University of California, Los Angeles ada

gamelan sebanyak empat *pangkon*. Kemudian Wesleyan University di negara bagian Connecticut mendapat gamelan slendro pelog yang digunakan dalam New York World Fair tahun 1964/1965 yang berasal dari Surakarta. Tahun 1969 dua *pangkon* gamelan dari Yogyakarta di bawa ke Hawaii. Demikian pula University of Michigan mempunyai dua *pangkon*.³

Kebanggaan bangsa Indonesia terhadap perkembangan gamelan Jawa disertai rasa khawatir dan prihatin, sebab gamelan Jawa dapat menembus cakrawala seni budaya bangsa lain baik itu untuk penelitian ilmiah ataupun digunakan sebagai barang koleksi, di sisi lain perkembangan masyarakat Indonesia sendiri juga mengalami banyak perubahan. Arus perkembangan menyebabkan kekhawatiran dalam keberadaan alat musik gamelan selain dijualnya gamelan kuno ke luar negeri, minat masyarakat terhadap alat musik gamelan lambat laun mulai pudar.

Maka timbullah dilema yang dihadapi gamelan Jawa, banyak bangsa asing yang mendalami baik itu dalam penelitian ataupun dalam pola permainan, sedangkan bangsa kita sendiri melupakan keberadaan gamelan yang merupakan warisan nenek moyang kita sendiri. Hal demikian ini menjadi tugas dan tanggung jawab kita bersama baik itu individu, lembaga ataupun dinas-dinas terkait guna melestarikan alat musik gamelan.

Taman Budaya sebagai Unit Pelaksana Teknis Dinas, Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, mempunyai fungsi pelaksana

³ Bambang Yudoyono, *Gamelan Jawa* (Jakarta, PT Karya Unipress, 1984), 158

operasional sebagai kewenangan dinas dalam bidang pengembangan, pengolahan, pusat dokumentasi, etalase dan informasi seni budaya.

Taman Budaya sebagai pusat dokumentasi dan informasi guna pelestarian dan pengembangan seni budaya, sehingga Taman Budaya membutuhkan dokumentasi mengenai alat musik gamelan. Maka dirasa perlu membuat media audio visual berupa VCD dokumentasi sebagai media yang efektif mengenai pengenalan alat musik gamelan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan bentuk perancangan VCD dokumentasi yang komunikatif dan terstruktur sebagai sarana dokumentasi dan informasi Taman Budaya guna pengenalan alat musik gamelan kepada masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini sebatas perancangan VCD dokumentasi pengenalan alat musik gamelan gaya Yogyakarta bagi taraf pemula adapun batasan pengenalannya sebagai berikut:

VCD dokumentasi sebagai media pengenalan diawali dengan:

1.3.1 Perkembangan gamelan melalui bukti-bukti peninggalan sejarah:

- a. Relief pada candi Borobudur.
- b. Relief pada candi Prambanan.
- c. Gamelan Munggang peninggalan kerajaan Majapahit.
- d. Gamelan Ageng gaya Yogyakarta diciptakan Hamengku Buwana I.

1.3.2 Pengenalan instrumen gamelan gaya Yogyakarta meliputi:

- a. Pengenalan nama – nama instrumen gamelan yang dibagi dalam bentuk bilah, bentuk pencon, bentuk tebokan, bentuk pipa dan bentuk kawatan.
- b. Dikenalkan pula keterangan instrumen seperti jenis, bentuk, bahan, fungsi dan macamnya.

1.3.3 Proses pembuatan gamelan dalam hal ini diwakili dengan proses pembuatan instrumen menggunakan bahan logam perunggu. Proses pembuatannya satu instrumen saja yaitu kempul, disebabkan pembuatan instrumen gamelan menggunakan proses yang sama seperti: pembakaran lalu di tempa, tempa tanpa dibakar, pengeboran, gerenda, pelarasan, dan gamelan ditempatkan pada rancaknya.

1.4 Tujuan Perancangan

Memperoleh konsep perancangan yang tepat dan terstruktur secara jelas sehingga nantinya diharapkan dapat:

- 1.4.1 Membangkitkan *awarness/kesadaran* publik terutama *target audience* bahwa alat musik gamelan merupakan seni budaya yang perlu dijaga dan dilestarikan.
- 1.4.2 Memberi pemahaman pada *target audience* tentang pentingnya seni budaya.

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Pendahuluan

Berupa uraian yang terdiri dari judul perancangan, latar belakang yang mendorong dilakukannya perancangan VCD dokumentasi pengenalan alat musik gamelan, rumusan masalah yang diangkat, tujuan perancangan, batasan ruang lingkup perancangan, metodologi perancangan dan skema metode perancangan.

1.5.2 Data Awal

Menginventaris data yang diperlukan:

Masuknya kebudayaan global melalui berbagai media mulai mengikis kebudayaan daerah. Program pengenalan alat musik gamelan sangat penting yaitu melestarikan kebudayaan nusantara.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data atau informasi yang dibutuhkan dalam perancangan, yaitu:

a. Observasi

Dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap Taman Budaya Yogyakarta sebagai Unit Pelaksana Teknis Dinas Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang mengelola dan melestarikan kebudayaan daerah setempat. Serta mengamati aktifitas kelompok – kelompok karawitan yang ada

di Yogyakarta, guna mendapatkan data yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

b. Interview

Dengan melakukan tanya jawab kepada para budayawan, seniman, pemerhati seni serta pengrajin gamelan Jawa secara langsung, guna memperoleh data secara akurat.

c. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka guna mendapatkan data-data atau informasi yang mendukung perancangan VCD dokumentasi pengenalan alat musik gamelan dari buku-buku penunjang.

1.5.4 Tahap Analisa (Analisa Data)

Untuk menentukan konsep yang terdapat dalam perancangan VCD dokumentasi pengenalan alat musik gamelan dan tercapainya tujuan perancangan, maka pendekatan yang dilakukan adalah dengan menganalisa data-data yang telah ada antara lain:

a. Wujud (*Appearance*)

Sesuatu yang tampak oleh indera penglihatan (visual) secara nyata ataupun abstrak. Abstrak adalah seperti kita membayangkan sesuatu cerita ataupun membaca buku. Dalam istilah sehari-hari dapat kita sebut dengan rupa.

b. Bentuk (*Form*)

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa seperti titik, garis, bidang, volume, warna. Hal ini untuk menentukan bentuk visual VCD dokumentasi pengenalan alat musik gamelan yang akan tampil dan dikelompokkan berdasarkan data yang ada.

c. Susunan (*Structure*)

Gabungan dari bentuk-bentuk, sehingga menjadi visual

d. Suara (*Audio*)

Suara dapat menentukan identifikasi tentang suatu benda ataupun suatu tempat. Hal ini penting untuk menentukan penggunaan suara dalam perancangan VCD dokumentasi pengenalan gamelan ini.

e. Isi (*Content/Substance*)

Isi berkaitan tentang apa yang dirasakan ataupun apa yang dialami ketika melihat bentuk keseluruhan isi cerita tersebut. Isi sebagai pemberi makna. Isi ditekankan pada gagasan (*ide*) sebagai suatu pemikiran atau konsep untuk menjadikan perancangan ini sebagai bentuk penyampaian informasi yang tepat tentang semua hal yang menyangkut instrumen gamelan dan sejarah perkembangannya.

1.5.5 Perancangan :

a. Pra Produksi

- Tujuan Media dan Kreatif
- Target Audience
- Outline
- Pendekatan Visual
- Storyline
- Script
- Format
- Program Visual
- Penjadwalan (Scheduling)
- Pembiayaan

b. Produksi

- Shooting Lokasi

c. Pasca Produksi

- Editing System
- Project Setting
- Materi Editing
- Recording Voice Over
- Music Finalized and Mixing

d. Visualisasi

- Karakterisasi Visual
- Story Board



e. Desain Jadi

1.6 Sistematika Perancangan

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Batasan masalah

1.4 Tujuan Perancangan

Bab 2 Identifikasi Data

Bab 3 Konsep Disain

Bab 4 Visualisasi Disain

Bab 5 Penutup

1.7 Skema Perancangan

Analisis yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan skema perancangan sebagai berikut:

