

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL
GAMELAN BUNGBANG KARYA I NYOMAN REMBANG
DI BALI DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL
GAMELAN BUNGBANG KARYA I NYOMAN REMBANG
DI BALI DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DESAIN

**I Kadek Suadnyana
NIM 0011167024**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL
GAMELAN BUNGBANG KARYA I NYOMAN REMBANG
DI BALI DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DESAIN

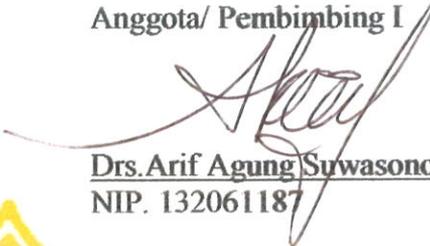
I Kadek Suadnyana
NIM 0011167024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2007**

Tugas Akhir Disain berjudul:

Perancangan Video Profil Gamelan Bungbang Karya I Nyoman Rembang Di Bali Dan Media Pendukungnya, diajukan oleh I Kadek Suadnyana, NIM 001 1167 024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Agustus 2007 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Anggota/ Pembimbing I


Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 132061187

Anggota/Pembimbing II


Drs. IT Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP. 131996634

Anggota/ Cognate


Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP 131661172

Anggota/ Ketua Program Studi
Disain Komunikasi Visual


Drs. Lasirhan, M.Sn.
NIP 131773135

Ketua / Ketua Jurusan Disain


Drs. Ant. Hendro Purwoko.
NIP 131284654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP 130521245

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dan Pameran Seni Disain Komunikasi Visual sebagai syarat ujian Tugas Akhir Program Studi Seni Rupa Disain dapat tersusun dan terselesaikan dengan baik.

Dalam Tugas Akhir Karya Seni ini penulis mengangkat judul “Perancangan Video Profil Gamelan Bungbang Karya I Nyoman Rembang di Bali dan Media Pendukungnya “sebagai suatu bentuk kepedulian terhadap kesenian tradisional yang hampir termakan jaman dan upaya untuk melestarikan serta mengembangkan gamelan *bungbang*.

Dalam video profil gamelan *bungbang* ini akan diulas berbagai segementasi mengenai sejarah terciptanya gamelan *bungbang*, pembuatan gamelan *bungbang*, instrument gamelan *bungbang* dan harapan-harapan pihak terkait terhadap keberadaan gamelan *bungbang*.

Penulis berharap semoga karya tugas akhir ini dapat memberikan sedikit sumbangan ilmu dan pengetahuan bagi kemajuan studi desain komunikasi visual saat ini dan di masa yang akan datang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga pada semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini.

Penulis ingin menyebut nama-nama sebagai berikut :

1. Bapak Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

2. Bapak Drs. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn., selaku Ketua Program Diskomvis Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Prayanto WH., selaku Dosen Wali.
5. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
Terima kasih atas bimbingannya selama ini.
6. Bapak Drs. IT Sumbo Tinarbuko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II,
terima kasih atas segala masukannya yang bermanfaat.
7. Segenap Dosen di Program Studi Diskomvis ISI Jogja, yang telah
membukakan begitu banyak kemungkinan untuk mempelajari berbagai
ilmu yang bermanfaat.
8. Keluarga di Bali, Bapak, Ibu, Wayan, Meydi, mang Sepi.
9. Seluruh keluarga bapak Alm. I Nyoman Rembang
10. Seka Gong Wirama Duta Br. Tengah Sesetan
11. Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, Drs. Wayan Candra, I Gede Putra
Wityudmala S.Sn, makasih atas kesedian di wawancara.
12. Bapak Made Monjo dan seka sebunan tegalwangi.
13. Bapak Made Lotok, makasih atas suaranya.
14. Hanif ZR, Mas Budi Pramono, Desi Maya Indriana, makasih atas
waktunya dan bantuannya.
15. Bapak I Ketut Arya Suharja, makasih atas obrolannya.

16. Bli Yancut, Bli Diana, Bli Kuskus, Adi Tiaga, Dilan makasih atas dukungannya
17. Kotakotak (Solo, Yudi, Andre), Menong sekeluarga , Kang Dali.
18. Wisnu, Pangpang, Widi, Benot, Lampung, Rah Coi, Yande, Wahyu, Eko, Yuni, Kenak, makasih atas bantuanya
19. Mufu makasih atas komputernya, Ngasem, Boik.
20. Tanda 99 , seluruh keluarga besar Sanggar Dewata Indonesia Yogyakarta dan KMHD ISI Yogyakarta
21. Seluruh teman-teman yang terlibat dalam tugas akhir ini yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

Dengan segala hormat, jika ada nama yang tidak tersebut, itu semata kendala keterbatasan halaman atau kealpaan Kadek. Selebihnya, tiada kata yang dapat diucapkan selain ungkapan terima kasih dan pengharagaan yang tinggi atas semua dukungan yang telah diberikan. Kiranya apa yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Masukan, kritik, dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 14 Agustus 2007



Semua ini
Kupersembahkan untuk
Keluargaku Bapak dan Ibu, yang selalu mendorongku

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar	iii
Halaman Persembahan.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x

BAB

I. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Rumusan Masalah.....	5
3. Tujuan Perancangan	5
4. Batasan Masalah.....	5
5. Metodologi Perancangan.....	6
1.5.1. Data Awal.....	6
1.5.2. Metode Pengumpulan Data.....	7
1.5.3. Metode Analisis.....	7
1.5.4. Perancangan Visual.....	9
1.6. Skema Perancangan.....	10

II. Identifikasi Data

1. Definisi dan Teori.....	10
1.1. VideoDokumenter.....	10
1.2. Unsur-unsur dari Film.....	13

1.3.	Data Klien.....	17
1.4.	Data Mengenai Gamelan Bungbang.....	23
1.5.	Analisis.....	32
1.6.	Kesimpulan Analisis.....	32

III. Konsep Perancangan

1.	Pra Produksi.....	34
1.1.	Tujuan dan Strategi Komunikasi.....	34
1.2.	Tujuan dan Strategi Media.....	35
1.3.	Tujuan dan Strategi Kreatif.....	40
1.4.	<i>Outline</i>	42
1.5.	Pendekatan Visual.....	43
1.6.	Sinopsis.....	43
1.7.	<i>Storyline</i>	44
1.8.	<i>Script</i>	50
1.9.	<i>Run Down</i>	67
1.10.	Format.....	81
1.11.	Program Visual.....	82
1.12.	Penjadwalan (<i>Scheduling</i>).....	95
1.13.	Pembiayaan (<i>Budgeting</i>).....	98
2.	Produksi.....	102
2.1.	<i>Shooting</i> Lokasi.....	102
3.	Pasca Produksi.....	104
3.1	<i>Editing System</i>	104

3.2	<i>Project Setting</i>	105
3.3	<i>Rendering Project Setting</i>	106
3.4	Materi Editing	107
3.5	<i>Recording Voice Over</i>	107
3.6	<i>Music Finalized & Mixed</i>	107

IV. Visualisasi

1.	Karakterisasi Visual	109
1.1.	Title Video	109
1.2.	Perencanaan Disain Master	110
1.3.	Perancangan Disain	112
1.4.	Final Desain	125
1.5.	Storyboard	141

V. Penutup

1.	Kesimpulan	155
2.	Saran	156
	Daftar Pustaka	157

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Gedung Lata Mahosadhi.....	12
Gambar 2.	Monumen peresmian gedung Lata Mahosadhi.....	16
Gambar 3.	Koleksi gamelan <i>bungbang</i>	18
Gambar 4.	Koleksi Barong.....	22

Gambar 5. Struktur organisasi.....	23
Gambar 6. I Nyoman Rembang.....	24
Gambar 7. <i>Bungbang Jegogan</i>	26
Gambar 8. <i>Bungbang Pemade</i>	26
Gambar 9. <i>Bungbang Kantilan</i>	27
Gambar 10. Pertunjukan gamelan <i>bungbang</i>	28



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karawitan didefinisikan sebagai seni suara vokal atau instrumental yang berlaraskan *slendro* atau *pelog*.¹ Laras *pelog* adalah urutan nada-nada dalam satu oktaf yang intervalnya tidak sama, sedangkan laras *slendro* ialah urutan nada-nada dalam satu oktaf yang intervalnya sama atau hampir sama.² Seni karawitan Bali dapat dibagi menjadi dua yaitu karawitan vokal dan karawitan instrumental. Karawitan vokal adalah musik tradisi yang mempergunakan suara manusia sebagai sumber bunyi sedangkan karawitan instrumental adalah musik tradisi yang mempergunakan alat-alat sebagai sumber bunyi.³

Di Bali alat bunyi-bunyian tradisional disebut sebagai gamelan atau *gambelan*. Menurut jaman atau masa berkembangnya, gamelan Bali dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu : gamelan *wayah*, gamelan *madya*, dan gamelan *anyar*.⁴ Gamelan *wayah* diperkirakan telah ada sebelum abad XV, pada umumnya didominasi oleh alat-alat berbentuk *bilahan*. Beberapa gamelan golongan *wayah* antara lain: *gambang*, *caruk*, *genggong*, *selonding*, *gong luang*, *gong bheri*, *gender wayang*, *angklung* dan *bleganjur*. Gamelan

¹ ([http:// Bali Post.com/](http://BaliPost.com/) I Wayan Sinti, M.A: *Seni Karawitan Bali (1) Mengenal Keindahan, Keasrian dan Kerumitannya/* Minggu Pon/ 10 Agustus 2003.

² *ibid*

³ DRS. I WM. Arsana dkk, *Pengetahuan Karawitan Bali*, Bali: DEPDIKBUD Proyek Pengembangan Kesenian Bali, 1984/ 1985, p.3, 27.

⁴ ([http:// www.babadbali.com/](http://www.babadbali.com/) karawitanTeam Survey ASTI/ *Seni Karawitan/* Bali: Yayasan Bali Galang, 2000 – 2003.

madya berkembang sekitar abad XVI-XIX, gamelan ini merupakan barungan gamelan yang sudah memakai *kendang* dan instrumen-instrumen *bermoncol*. Beberapa gamelan golongan *madya* antara lain: gamelan *pegambuhan*, *semar pagulingan*, *gong gede*, *batel barong*, *bebarongan*, *pelegongan* dan *joged pingitan*. Kemudian yang terakhir adalah gamelan *anyar*, yang merupakan pengembangan dari gamelan yang sudah ada yaitu gamelan *wayah* dan *madya* diantaranya adalah *gong kebyar*, *joget*, *jegog*, *tektekan* dan *bungbang*.

Bungbang merupakan sebuah gamelan unik yang masuk ke dalam klasifikasi gamelan *anyar*. Gamelan ini baru tercipta pada tahun 1985 dan dipentaskan untuk umum pertama kali pada tanggal 16 november 1988 pada saat pawai pembukaan lomba desa di Sesetan, Denpasar, Bali.

Gamelan *bungbang* diciptakan oleh almarhum I Nyoman Rembang, seorang maestro karawitan Bali yang dilahirkan pada tanggal 15 Desember 1930 di Banjar Tengah Sesetan, Denpasar, Bali. I Nyoman Rembang adalah seorang yang tidak hanya ahli dalam praktek gamelan Bali terutama pada gamelan bambu, namun beliau juga dikenal sebagai seorang guru dan cendikiawan dalam penelitian gamelan Bali. Beliau adalah salah seorang pendiri konservatorium Bali (KOKAR) yang kemudian bernama SMKI, bersama I Made Kaler, dan I Gusti Made Gria dari Buagan. Mereka bertiga pernah menjadi guru tetap di Sekolah Konservatori Karawitan Indonesia pertama di Solo, Surakarta, Jawa Tengah pada tahun 1952. Setelah kembali dari Solo mereka mendorong pemerintah daerah Bali untuk mendirikan sekolah konservatori karawitan di Denpasar untuk menyelamatkan dan

mempelajari kesenian Bali, khususnya gamelan. Selain itu I Nyoman Rembang juga sempat menjadi pengajar di Summer School Berkeley, California, USA selama 5 bulan pada tahun 1974.⁵ I Nyoman Rembang meninggal dunia pada hari senin 30 Agustus 2001 sekitar pukul 19.00 di kediamannya Denpasar, Bali pada usia yang ke 71 tahun.⁶

Pada awalnya gamelan *bungbang* bernama *timbang* kemudian setelah dua tahun tepatnya pada tanggal 15 Juni 1987 nama *timbang* diubah menjadi *bungbang* yang dikutip dari *kakawin bharatayuda* yang bunyinya: ...*pering bungbang muni kanginan manguluwang yeaken tudungan nyangiring...* yang terjemahan bebasnya adalah bambu berlubang tertiuip angin suaranya merdu meraung-raung bagaikan suara suling.⁷

Gamelan *bungbang* berbentuk setengah *kulkul* (kentongan). Dalam memainkan gamelan *bungbang*, teknik yang digunakan hampir sama dengan teknik memainkan gamelan pada umumnya di Bali yaitu menonjolkan permainan melodi dan *kekotekan* (terjalin). Permainan melodi dimainkan oleh instrument yang paling besar yaitu *bungbang jegogan* sedangkan *kekotekan* dimainkan oleh instrumen *bungbang pemade* dan *bungbang kantilan*

Untuk dapat memainkan gamelan *bungbang* memerlukan sedikitnya 40 orang *penabuh* (pemain pemusik). Dalam memainkan gamelan *bungbang* semua pemain atau *penabuh* dituntut untuk menguasai atau menghafal lagu secara keseluruhan, dikarenakan setiap *penabuh* hanya membawa atau

⁵ Wawancara dengan Prof. Dr. I Made Bandem, 20 April 2007.

⁶ <http://www.kompas.com/> *Seniman Besar Bali Nyoman Rembang Meninggal Dunia*, Rabu, 1 Agustus 2001.

⁷ I Nyoman Rembang, *Gamelan Bungbang dan Latarbelakangnya*, Denpasar, 12 Juli 1989.

memainkan satu buah instrumen *bungbang* sehingga dalam memainkan gamelan ini antara penabuh yang satu dengan yang lainnya akan saling melengkapi atau saling ketergantungan.⁸

Gamelan *bungbang* merupakan salah satu gamelan unik yang terdapat di Bali. Keunikan dari gamelan ini adalah dapat menghasilkan suara seperti suara air. Selain itu juga dilihat dari bentuk gamelan utama yang berbentuk setengah *kulkul* (kentongan), nada yang dapat dimainkan adalah dua nada yang terdapat dalam gamelan Bali yaitu *pelog* dan *slendro*, kemudian yang terakhir adalah satu instrument alat musik *bungbang* dimainkan hanya satu nada sehingga para pemain dituntut untuk menghafal lagu secara keseluruhan, ini dikarenakan pemain hanya membawakan satu alat musik.

Keberadaan gamelan *bungbang* yang belum banyak dikenal oleh kalangan masyarakat luas merupakan sebuah dilema yang dihadapi oleh gamelan *bungbang* sekarang ini, sehingga menimbulkan kekhawatiran tentang keberadaan gamelan *bungbang* yang lambat laun akan hilang dan terlupakan. Faktor-faktor yang menyebabkan diantaranya adalah :

- 1.1.1. Kurangnya sosialisasi kepada masyarakat umum mengenai keberadaan gamelan *bungbang*.
- 1.1.2. Pementasan untuk memperkenalkan gamelan *bungbang* kepada masyarakat sangat jarang dilakukan.

⁸ Hasil wawancara dengan Drs. Wayan Candra pemain (penabuh) gamelan *bungbang*, 29 April 2007.

- 1.1.3. Sampai saat ini, hanya ada satu *seka* (kelompok) yang dapat memainkan gamelan *bungbang* yaitu *Seka Gong Wirama Duta* dari Banjar Tengah Sesetan Denpasar Bali.
- 1.1.4. Tidak adanya regenerasi di dalam *Seka Gong Wirama Duta* untuk memainkan gamelan *bungbang*.

Berdasarkan pada keunikan-keunikan gamelan *bungbang*, Pusat Dokumentasi (Pusdok) Seni Lata Mahosadhi Institut Seni Indonesia Denpasar merasa perlu untuk menginformasikan dan mendokumentasikan kepada masyarakat di Bali tentang keberadaan gamelan *bungbang* yang merupakan adikarya dari seorang maestro karawitan Bali, melalui media *audio visual* sebagai media penyebaran informasi.

Dengan membuat video profil gamelan *bungbang*, nantinya diharapkan masyarakat tertarik untuk lebih mengenal dan mengetahui keberadaan gamelan *bungbang* sebagai salah satu warisan budaya yang khas dan unik, sehingga pada akhirnya menimbulkan keinginan dari masyarakat untuk mau mempelajari dan lebih mengembangkan gamelan *bungbang*.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana menciptakan bentuk perancangan video profil gamelan *bungbang* sebagai salah satu bentuk informasi dan dokumentasi gamelan *bungbang* kepada masyarakat seni pertunjukan di Bali.

- 1.2.2 Bagaimana menginformasikan tentang keberadaan gamelan *bungbang* kepada masyarakat seni pertunjukan dengan pendekatan *audio visual* yang terstruktur dan komunikatif.

1.3 Tujuan Perancangan

- 1.3.1 Membuat konsep perancangan video profil yang tepat dan terstruktur secara jelas tentang gamelan *bungbang*.
- 1.3.2 Memvisualkan sebuah video profil tentang gamelan *bungbang* sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat Bali yang unik dan perlu diketahui keberadaannya oleh masyarakat seni pertunjukan di Bali.

1.4 Batasan Masalah

- 1.4.1 Dibatasi pada karakteristik perancangan video profil gamelan *bungbang* yang berfungsi sebagai sarana dokumentasi dan informasi tentang keberadaan gamelan *bungbang*.
- 1.4.2 Di dalam video profil ini memuat informasi mengenai sejarah, instrumen, proses pembuatan serta harapan-harapan pihak terkait terhadap gamelan *bungbang* kepada masyarakat seni pertunjukan di Bali.
- 1.4.3 Dibatasi pada perancangan *audio visual* berupa video profil gamelan *bungbang* dengan menggunakan berbagai bentuk format yaitu VCD dan DVD.

1.5 Metodologi Perancangan

1.5.1 Data Awal

Menginventaris data yang diperlukan yaitu mengenai keberadaan gamelan *bungbang* karya I Nyoman Rembang.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

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

1.5.2.1 Kepustakaan (*data verbal dan visual*)

1.5.2.2 Dokumentasi

1.5.2.3 Wawancara

1.5.3 Metode Analisis

Untuk menentukan konsep yang tepat dalam perancangan video profil gamelan *bungbang* agar tercapai tujuan perancangan, maka pendekatan yang dilakukan adalah dengan menganalisa data-data yang telah ada, antara lain:

1.5.3.1 Wujud (*appearance*)

Sesuatu yang tampak oleh indera penglihatan (*visual*) secara nyata ataupun yang abstrak, seperti kita membayangkan sesuatu yang diceritakan ataupun yang kita baca dari buku, dalam istilah sehari-hari dapat disebut dengan rupa.

1.5.3.2 Bentuk (*form*)

Adalah gabungan dari semua unsur-unsur dalam perwujudan seni rupa seperti titik, garis, warna, dan semua unsur komunikasi *visual*. Hal ini adalah langkah untuk dapat menentukan bentuk *visual* profil gamelan *bungbang* yang akan tampil dan dikelompokkan berdasarkan data yang ada.

1.5.3.3 Susunan (*structure*)

Gabungan dari bentuk-bentuk, sehingga menjadi *visual*.

1.5.3.4 Suara (*audio*)

Suara dapat menentukan identifikasi tentang suatu benda ataupun suatu tempat. Hal ini penting untuk menentukan penggunaan suara dalam perancangan profil gamelan *bungbang*.

1.5.3.5 Isi (*contents/ 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 gamelan *bungbang*.

1.5.4 Perancangan *Visual*

1.5.4.1 Pra Produksi

1.5.4.1.1 Tujuan Media dan Kreatif

1.5.4.1.2 *Target Audience*

1.5.4.1.3 *Outline*

1.5.4.1.4 Pendekatan *Visual*

1.5.4.1.5 *Storyline*

1.5.4.1.6 *Script*

1.5.4.1.7 *Format*

1.5.4.1.8 Program *Visual*

1.5.4.1.9 Penjadwalan (*scheduling*)

1.5.4.1.10 Pembiayaan

1.5.4.2 Produksi

1.5.4.2.1 *Shooting lokasi*

1.5.4.3 Pasca Produksi

1.5.4.3.1 *Editing system*

1.5.4.3.2 *Project setting*

1.5.4.3.3 Materi *editing*

1.5.4.3.4 *Recording voice over*

1.5.4.3.5 Music finalized and mixing

1.5.4.4 Visualisasi

1.5.4.4.1 Karakterisasi *visual*

1.5.4.4.2 *Story Board*

1.5.4.5 Disain Jadi

1.6 Skema Perancangan

