

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
DOKUMENTASI AUDIO VISUAL
WAYANG UKUR**



Pius Sigit Kuncoro

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
1998**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
DOKUMENTASI AUDIO VISUAL
WAYANG UKUR**



KARYA DISAIN

OLEH

Pius Sigit Kuncoro

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
1998**

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL DOKUMENTASI AUDIO VISUAL WAYANG UKUR



Karya Disain
Oleh

Pius Sigit Kuncoro
9210577023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar sarjana dalam
bidang seni rupa disain
1998

Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji

Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia

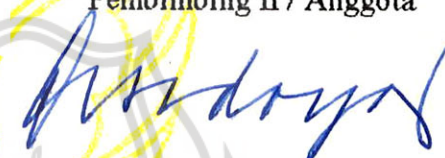
Yogyakarta, 1 Juli 1998



Drs. M. Umar Hadi, MS
Pembimbing I / Anggota



Drs. Parsuki
Pembimbing II / Anggota



Drs. Wardoyo. S
Cognate / Penguji ahli
/ Anggota



Drs. Baskoro. SB
Ketua Program Studi
Diskomvis / Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS
Ketua Jurusan Disain / Ketua
/ Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sun Ardi, SU
Nip. 130321410



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmatnya, sehingga karya Tugas Akhir yang merupakan persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan pada Institut Seni Indonesia, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Disain, Program Studi Disain Komunikasi Visual ini dapat terselesaikan.

Dengan ini terima kasih yang sebesar-besarnya untuk,

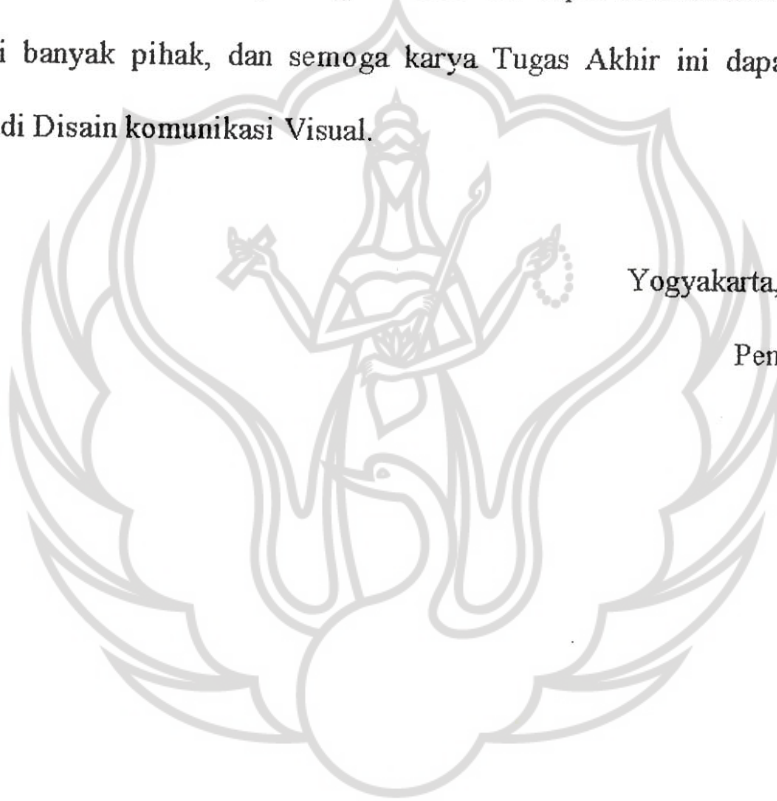
1. Bpk. Drs. Sun Ardi, SU Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bpk. Drs. Umar Hadi, MS sebagai Ketua Jurusan Disain dan juga sebagai Pembimbing I yang telah memberikan semangat, saran dan petunjuk dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
3. Bpk. Drs. Baskoro sebagai Ketua Program Studi, yang telah memberikan saran serta perhatian untuk karya Tugas Akhir ini.
4. Bpk. Drs. Parsuki, sebagai Pembimbing II yang telah memberikan semangat, saran dan petunjuk dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir ini.
5. Seluruh staf pengajar Program Studi Disain Komunikasi Visual dan karyawan yang secara langsung maupun tidak langsung telah banyak membantu terselesaikannya karya Tugas Akhir ini.
6. Ayahanda dan Ibunda beserta keluarga, dan saudara-saudara yang tidak pernah berhenti berdoa dengan tulus dan selalu memberikan bantuan moral dan materiil.

7. Bpk. Sukasman, sebagai narasumber yang berkenan memberikan data, bantuan moril dan materiil, saran, dan bimbingan.
8. Seluruh sahabat yang bagi penulis juga merupakan kerabat dan saudara yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu terlaksananya karya Tugas Akhir ini.

Demikianlah maka karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat adanya bantuan dari banyak pihak, dan semoga karya Tugas Akhir ini dapat berguna bagi Program Studi Disain komunikasi Visual.

Yogyakarta, 9 Juni 1998

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PERANCANGAN	4
D. LINGKUP PERANCANGAN	5
E. METODE PERANCANGAN	5
BAB II INVENTARISASI DAN IDENTIFIKASI DATA	7
A. PENGUMPULAN DATA	7
1. Data tentang Wayang Ukur	7
2. Keadaan dan saluran yang memungkinkan pendokumentasian dan Pengkommunikasian Wayang Ukur	12
3. Masyarakat yang akan menjadi target audiens.....	13

B. ANALISI DATA.....	14
1. Analisa tentang Wayang Ukur dan masyarakat Jawa, serta Masyarakat kesenian Jawa	14
2. Hambatan komunikasi	15
3. Strategi komunikasi.....	16
C. TARGET KOMUNIKASI.....	17
 BAB III PERENCANAAN	18
A. TUJUAN PERENCANAAN	18
B. STRATEGI PERENCANAAN	18
C. PROGRAM PERENCANAAN	19
D. PERENCANAAN KREATIF.....	20
1. Tujuan kreatif	20
2. Strategi kreatif	20
3. Program kreatif	24
 BAB IV PERANCANGAN.....	29
A. SINOPSIS	29
B. STORY LINE	29
C. PERSIAPAN PROSES PRODUKSI	32
D. PROSES PRODUKSI	32

BAB V PENUTUP.....	34
A. KESIMPULAN.....	34
B. SARAN.....	35
DAFTAR ISTILAH	36
DAFTAR PUSTAKA	39



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Dalam rentang usianya yang panjang, seni wayang kulit selalu mengalami peyesuaian dengan nilai-nilai jaman yang berkembang mengikuti masyarakat pendukungnya yang berubah. Masyarakat seni wayang kulit purwa sekarang ini merupakan bagian dari masyarakat Indonesia yang sedang bergerak menuju status “modernitas”, yaitu suatu masyarakat demokratis dengan sistem ekonomi dan perdagangan yang bersifat terbuka dan kooperatif, sistem pendidikan yang demokratis, dan didukung sistem iptek yang canggih. Dalam perjalanan ini masyarakat kita sedang mengantisipasi globalisasi nilai-nilai yang dahsyat¹.

Masyarakat kita sedang ‘digojlok’ dalam dinamika arus globalisasi yang kuat dalam rangka menuju sistem ekonomi baru. Globalisasi yang terutama didukung oleh penemuan-penemuan yang canggih di bidang teknologi dan didorong oleh persaingan yang keras di bidang ekonomi, memaksa masyarakat kita larut dalam dinamika perjumpaan yang mempertemukan tradisi-tradisi lokal dengan produk tradisi-tradisi asing dalam dimensi ‘tekno ekonomi’, sehingga tradisi baru yang terjadi adalah penggunaan teknologi untuk memodifikasi pertemuan tradisi-tradisi tersebut demi kepentingan ekonomi. Tradisi yang tidak dapat larut dalam dinamika tersebut akan ditenggelamkan oleh kepopuleran tradisi-tradisi baru dan produknya.

¹ Lihat majalah Cempala, tulisan Umar Kayam untuk Litbang Senawangi, 1997

eksperimen yang panjang mengkreasi dan melanjutkan evolusi wayang kulit purwa. Eksperimen seninya pada wayang kulit telah dimulai sejak empat puluh tahun lalu, dalam rentang waktu tersebut Sukasman telah menghasilkan lebih dari lima ratus buah wayang. Sampai kini masih aktif dan konsisten dengan eksperimennya. Eksperimen Wayang Ukur tidak hanya terbatas pada bentuk wayangnya, pementasannya juga mengalami perubahan, seperti misalnya penggunaan tata cahaya panggung, penyusutan waktu pementasan, dalang yang lebih dari satu, layar yang bersusun, dan kolaborasi dengan beberapa orang penari. Berbagai konsep dan teori dasar seni yang pernah dipelajarinya di Eropa diterapkan dalam karya-karyanya.

Dari eksperimennya selama puluhan tahun, Sukasman pencipta Wayang Ukur berpendapat bahwa seni wayang kulit Jawa jauh lebih modern dibanding seni modern barat.² Kesimpulan ini diyakininya setelah dalam eksperimennya Sukasman menemukan bahwa keberanian seni rupa Jawa (yang terdapat pada wayang) mengkreasi bentuk melebihi keberanian seniman barat, padahal seniman barat selalu membuat konsep dan teori dari karya-karyanya yang merupakan panutan seni modern. Dengan keyakinannya ini Sukasman terus melakukan eksperimen meneruskan evolusi wayang yang pernah dilakukan para leluhurnya. Sayang usaha Sukasman ini kurang mendapat dukungan dari para 'penjaga tradisi' yang sudah sangat kerepotan dalam memelihara nilai-nilai tradisi yang sedang direlatifkan oleh nilai-nilai baru.

Karya Sukasman dengan Wayang Ukurnya dapat dilihat sebagai sebuah inovasi, inovasi ini meliputi konsep gagasan sampai pada bentuknya yang semakin khas.

² Hasil wawancara dengan Sukasman pada Mei 1997 di Pondok Seni Wayang Ukur, Jl Mergangsan Kidul MG II 1308 Yogyakarta.

2. Menghasilkan sebuah rancangan komunikasi visual yang dapat bermanfaat bagi masyarakat. Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan ini,

a. Bagi masyarakat :

- Menambah informasi baru tentang perkembangan seni wayang kulit.
- Sebagai bahan pertimbangan pihak-pihak yang berkepentingan bagi pengembangan seni wayang kulit

b. Bagi dunia pendidikan:

sebagai sumbangan pengetahuan bagi dunia pendidikan.

c. Bagi pencinta seni wayang:

Memberi rangsangan untuk usaha-usaha pengembangan seni wayang kulit.

D. Lingkup Perancangan

1. Daerah Perancangan

Daerah Perancangan karya saya ini adalah bidang dokumentasi audio Visual dengan bentuk video pendidikan.

2. Daerah Jangkauan

Daerah jangkauan karya saya ini adalah dunia kesenian Jawa saat ini.

E. Metode Perancangan

1. Pendahuluan

Dalam tahap pendahuluan dikemukakan hal-hal yang mendasari perancangan komunikasi visual, yaitu :

- a. Latar belakang masalah, menjabarkan secara umum masalah yang akan diangkat.
 - b. Rumusan masalah
 - c. Tujuan Perancangan , menjabarkan secara garis besar tujuan perancangan.
 - d. Lingkup Perancangan, merupakan batasan perancangan dalam bidang teknisnya dan wilayah penerapan karya perancangan.
 - e. Metode perancangan, menjelaskan bagaimana penyusunan konsep ini disusun.
2. Inventarisasi dan Identifikasi data
 - a. Mengumpulkan data. Data-data didapat melalui observasi lapangan dan membaca literatur yang mendukung.
 - b. Menganalisis masalah dari data yang sudah diperoleh.
 3. Tahap perencanaan
 - a. Merumuskan tujuan perencanaan.
 - b. Menyusun strategi perencanaan
 - c. Menyusun program perencanaan
 - d. Menyusun perencanaan kreatif
 4. Tahap perancangan
 - a. sinopsis
 - b. story line
 - c. Persiapan proses produksi
 - d. Proses produksi