

**PERANCANGAN KAMPANYE *GAMELAN MAKER FESTIVAL* SEBAGAI
WUJUD PELESTARIAN KEBUDAYAAN MELALUI MEDIA
KOMUNIKASI VISUAL**



**Disusun Sebagai Pemenuhan Tugas dalam
Mata Kuliah Tugas Akhir**

Disusun Oleh :

Ario Cahyo Kumoro

C0710017

JURUSAN S1 DESAIN KOMUKASI VISUAL

FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2014

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul

Perancangan Kampanye *Gamelan Maker Festival* Sebagai Wujud

Pelestarian Kebudayaan Melalui Media Komunikasi Visual

Telah disetujui untuk dipertahankan tim penguji TA

pada tanggal

Surakarta,

Menyetujui,

Pembimbing I



Drs. Bedjo Riyanto, M. Hum
NIP. 19581111 198903 1001

Pembimbing II



Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19801011 200812 2001

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Drs. Ahmad Adib M. Hum., Ph.D.
NIP. 196207081992031001.

LEMBAR PENGESAHAN

Disahkan dan dipertanggungjawabkan pada Sidang Tugas Akhir
Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Pada Tanggal :

Ketua Sidang Tugas Akhir:

Dr. Denvy Tri Ardianto, S.Sn, Dipl. Art.

NIP. 197905212002121002

Sekretaris Sidang Tugas Akhir :

Arief Iman Santoso, S.Sn.

NIP. 197903272005011002

Pembimbing Tugas Akhir I

Dr. Bedjo Rivanto, M. Hum

NIP. 195811111989031001

Pembimbing Tugas Akhir II

Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198010112008122001

(.....)

(.....)

(.....)


(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas
Sastra dan Seni Rupa


Drs. Rivadi Santosa, M.Ed., Ph.D.
NIP. 196002281986011001

Ketua Jurusan Studi
Desain Komunikasi Visual


Drs. M. Suharto, M.Sn
NIP. 19561220 1986031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada :
Ayah dan Ibu Tercinta, Tika, Ibu Ercilia, teman-teman Latfis
yang tiada hentinya memberikan semangat,
doa dan dukungan materi

HALAMAN MOTTO

“Eat, Latfis, Work, Study, Sleep Well and Pray”

“Latfis Just Ride and Fun”

“Nyantai Tapi Progress”

“Think, Create, Participate”

**PERANCANGAN KAMPANYE *GAMELAN MAKER FESTIVAL*
SEBAGAI WUJUD PELESTARIAN KEBUDAYAAN
MELALUI MEDIA KOMUNIKASI VIUSAL**

Ario Cahyo Kumoro¹

Drs. Bedjo Riyanto, M. Hum.²

Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.³

ABSTRACT

The aim of this research is to introduce *Event Gamelan Maker Festival* which had not owned the other cities to the society of Sukoharjo and Gamelan still exists in the future.

Gamelan Maker Festival is a cultural event about creating Gamelan in Sukoharjo regency. *Gamelan Maker Festival* has aim to introduce the central of Gamelan industries in Wirun village, Mojolaban. This event had been held twice at 2009 and 2013.

This campaign through several design strategies, started from problems identifications, examines the problems, determines the target audiences, devises. The promotion Medias which are used to be newspapers advertisement, leaflets, posters, brochures and banners. Interactive Medias which are used to be like social Medias and websites. Those Medias are considered efficient and effective because they can reach all elements of Sukoharjo society moreover existence of *Gamelan Maker Festival* can be known by all of people

¹ Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas
Sebelas Maret Surakarta

² Dosen Pembimbing 1

³ Dosen Pembimbing 2

**PERANCANGAN KAMPANYE *GAMELAN MAKER FESTIVAL*
SEBAGAI WUJUD PELESTARIAN KEBUDAYAAN
MELALUI MEDIA KOMUNIKASI VIUSAL**

Ario Cahyo Kumoro¹

Drs. Bedjo Riyanto, M. Hum.²

Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.³

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengenalkan keberadaan *Event Gamelan Maker Festival* yang tidak dimiliki daerah lain kepada masyarakat Sukoharjo agar keberadaan gamelan tidak punah di masa yang akan datang.

Gamelan Maker Festival adalah sebuah *event* budaya tentang membuat gamelan yang ada di Kabupaten Sukoharjo. *Gamelan Maker Festival* mempunyai tujuan untuk mengenalkan pusat industri pembuatan gamelan di Desa Wirun, Mojolaban. *Event* ini sudah diselenggarakan dua kali yaitu pada tahun 2009 dan 2013.

Dalam perancangan kampanye ini melalui beberapa strategi-strategi perancangan, dimulai dengan mengidentifikasi masalah, mengkaji masalah, menentukan target *audience*, merancang strategi kreatif hingga menetapkan media yang efektif dan efisien. Media promosi yang digunakan berupa iklan koran, *leaflet*, poster, brosur dan spanduk. Media interaktif yang digunakan berupa media sosial dan website. Media-media tersebut dianggap efektif dan efisien karena dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat Sukoharjo sehingga eksistensi *Gamelan Maker Festival* dapat diketahui.

¹ Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas
Sebelas Maret Surakarta

² Dosen Pembimbing 1

³ Dosen Pembimbing 2

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan judul Perancangan Kampanye *Gamelan Maker Festival* Sebagai Wujud Pelestarian Kebudayaan Melalui Media Komunikasi Visual.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah memperoleh banyak sekali petunjuk, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, dengan kerendahan hati yang paling dalam. Penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa dan seluruh jajaran
2. Drs. M. Suharto, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa
3. Jazuli Abdin Munib, S.Sn. selaku Pembimbing Akademik
4. Drs. Ahmad Adib M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Tugas Akhir
5. Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan
6. Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan
7. Seluruh Staff Pengajar yang telah memberikan bekal ilmu dan bimbingan kuliah serta Staff Administrasi yang telah memberikan bantuan administrasi

8. Kedua Orang Tua dan Keluarga Tercinta yang selalu memberikan dukungan doa
9. Seluruh Keluarga Besar Desain Komunikasi Visual angkatan 2010 yang selalu memberi motivasi dan dukungan
10. Keluarga Besar Pak Heru dan Ibu Riastuti, S.Pd dan Keluarga Besar Latfis Official atas semua dukungannya
11. Semua pihak yang turut membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini

Penulis menyadari bahwa penyusunan Pengantar Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan Pengantar Karya Tugas Akhir ini. Semoga Pengantar Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya. Atas perhatian dan kerjasamanya penulis ucapkan terimakasih.

Wassalamu alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 20 Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Judul Tugas Akhir	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Persembahan	iv
Motto	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Perancangan	3
D. Metode Penelitian	4
E. Metode Analisis Data	6

BAB II. KAJIAN TEORI	8
A.	Peran
cangan	8
B.	Kam
panye Melalui Media Komunikasi Visual.....	8
1.	Kam
panye	8
2.	Kom
unikasi Visual	12
C.	Gam
elan	26
1.	Peng
ertian Gamelan.....	26
2.	Peng
elompokan berdasarkan alat-alatnya.....	29
3.	Alat-
alat Instrumen Gamelan	32
4.	Fung
si Sosialis Gamelan	43
D.	Tinja
uan Masyarakat Sukoharjo	45
BAB III. IDENTIFIKASI DATA	49

A.	Gam
elan Maker Festival	49
1.	Latar
Belakang <i>Event Gamelan Maker Festival</i>	49
2.	Maks
ud dan Tujuan	50
3.	Dasar
Penyelenggaraan	51
4.	Bent
uk Kegiatan	51
5.	Prose
s <i>Gamelan Maker Festival</i>	54
6.	Peser
ta <i>Gamelan Maker Festival</i>	58
7.	Peng
elolaan <i>Gamelan Maker Festival</i>	58
8.	Peny
elenggara	59
B.	Desa
Wirun Sebagai Industri Gamelan di Sukoharjo	59
1.	Letak
Geografis, Luas dan Wilayah Desa Wirun	59

2.		Sejar
	ah Desa Wirun dan Industri Gamelan di Desa Wirun.....	60
3.		Struk
	tural Pejabat Desa Wirun	66
4.		Poten
	si Desa Wirun	66
5.		Peng
	elolaan Potensi Wisata sebagai Industri Gamelan	66
C.		Dinas
	Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan (Dinas POPK)	
	Sebagai Pengatur Kegiatan <i>Gamelan Maker Festival</i>	67
1.		Visi
	dan Misi	68
2.		Struk
	tur Organisasi	69
3.		Tuga
	s Pokok dan Fungsi	71
4.		Kons
	entrasi Dinas POPK terhadap Kebudayaan.....	83
5.		Kon
	sentrasi Dinas POPK terhadap <i>Event Gamelan Maker Festival</i>	84

D.	Sang
gar Seni SEKAR JAGAD Sebagai Pemrakarsa <i>Gamelan Maker</i>	
<i>Festival</i>	86
1.	Sejar
ah Berdirinya Sanggar Seni SEKAR JAGAD	86
2.	Maks
ud dan Tujuan Sanggar Seni SEKAR JAGAD	87
3.	Ruan
g Lingkup Sanggar Seni SEKAR JAGAD	87
4.	Kegi
atan yang dilakukan	87
5.	Kontr
ibusi Sanggar Seni Sekar Jagad pada penyelenggaraan <i>Gamelan</i>	
<i>Maker Festival</i>	88
E.	Prom
osi <i>Event Gamelan Maker Festival</i>	89
F.	Targe
t <i>Audience</i>	90
1.	Targ
et <i>Audience</i>	90
2.	Hasil
Riset yang Dilakukan	93

G.	Kom
parasi	103
1.	Yogy
akarta Gamelan Festival	103
2.	Solo
Batik Carnival (SBC)	115
H.	Anali
sis SWOT	121
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN	124
A.	Meto
de Perancangan	124
B.	Kons
ep Kreatif	125
C.	Kons
ep Karya	127
D.	Pemil
ihan Media	139
E.	Predi
ksi Biaya	144
BAB V. VISUALISASI KARYA	146
BAB VI PENUTUP	167
A.	Kesi
mpulan	167

B.

Saran

.....
168

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Konsep Perancangan

Gambar 2. Saron

Gambar 3. Demung

Gambar 4. Peking

Gambar 5. Bonang Barung

Gambar 6. Bonang Penerus

Gambar 7. Kenong

Gambar 8. Kethuk dan Kempyang

Gambar 9. Gender Barung

Gambar 10. Gender Penerus

Gambar 11. Slenthem

Gambar 12. Kempul

Gambar 13. Gong

Gambar 14. Gambang

Gambar 15. Kendang

Gambar 16. Suling

Gambar 17. Siter

Gambar 18. Rebab

Gambar 19. Ibu-Ibu PKK Desa Wirun bermain instrumen Lesung

Gambar 20. Ibu-ibu PKK Desa Laban bermain instrumen Lesung

Gambar 21. Pementasan seni tari dalam “Satu Tekad Bersama Rakyat”

Gambar 22. Pementasan seni tari dalam “Satu Tekad Bersama Rakyat”

Gambar 23. Pementasan karawitan oleh anak-anak dalam “Satu Tekad Bersama
Rakyat”

Gambar 24. Pementasan karawitan oleh ibu-ibu dalam “Satu Tekad Bersama
Rakyat”

Gambar 25. Proses ritual dengan *sesajen* untuk memulai membuat gamelan

Gambar 26. Proses penimbangan bahan untuk membuat gamelan

Gambar 27. Proses peleburan bahan untuk pembuatan gamelan

Gambar 28. Proses pembuatan cetakan (*Lakar*) untuk pembuatan gamelan

- Gambar 29. Proses penempaan dalam pembuatan gamelan
- Gambar 30. Proses penempaan dalam pembuatan gamelan
- Gambar 31. Proses penghalusan gamelan yang sudah jadi
- Gambar 32. Proses penghalusan gamelan yang sudah jadi
- Gambar 33. Proses pelarasan atau *Tuning* gamelan yang sudah jadi
- Gambar 34. Pementasan gamelan yang sudah melalui proses pembuatan
- Gambar 35. Proses gamelan dimainkan setelah melalui proses pembuatan
- Gambar 36. Struktural Pejabat Pemerintah Desa Wirun
- Gambar 37. Susunan Organisasi Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata, dan
Kebudayaan Kabupaten Sukoharjo
- Gambar 38. Bupati Bambang Riyanto melakukan sambutan dalam acara
pembukaan *Gamelan Maker Festival*
- Gambar 39. Bupati Bambang Riyanto memukul Gong sebagai tanda acara
Gamelan Maker Festival resmi dibuka
- Gambar 40. Anggota Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan ikut
menyaksikan pertunjukkan *Gamelan Maker Festival*
- Gambar 41. Poster *Gamelan Maker Festival* 2013
- Gambar 42. Iklan di *website Gamelan Maker Festival*
- Gambar 43. Ilustrasi Karakter
- Gambar 44. Contoh Poster
- Gambar 45. Logo Yogyakarta Gamelan Festival
- Gambar 46. Poster Yogyakarta Gamelan Festival 18th
- Gambar 47. Poster denah lokasi *Training Volunteer*

Gambar 48. Poster *Issue Volunteers Recruitment*

Gambar 49. Promosi Yogyakarta Gamelan Festival lewat Siaran radio di Sonora
FM 97,4 Yogyakarta

Gambar 50. *Merchandise* Kaos Yogyakarta Gamelan Festival

Gambar 51. *Stand Booth Merchandise* di Yogyakarta Gamelan Festival

Gambar 52. Logo Solo Batik Carnival ke-7

Gambar 53. Logo Solo Batik Carnival ke-6

Gambar 54. Logo Solo Batik Carnival (SBC) ke-5

Gambar 55. Poster Solo Batik Carnival ke-5

Gambar 56. Poster Solo Batik Carnival ke-4

Gambar 57. Poster Solo Batik Carnival (SBC) pertama

Gambar 58. *Website* Solo Batik Carnival

Gambar 59. Logo *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 60. *Configuration* *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 61. *Scale* *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 62. *Grid* *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 63. *Color Guide* *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 64. *Typography* *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 65. *Clear Space* *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 66. Poster *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 67. Iklan Baliho *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 68. X-Banner *Gamelan Maker Festival #3*

Gambar 69. Spanduk *Gamelan Maker Festival #3*

- Gambar 70. Brosur *Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 71. *Signange Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 72. *Traffic Add Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 73. Umbul-umbul *Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 74. *Website Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 75. Iklan Koran *Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 76. Kaos Panitia *Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 77. *Id Card Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 78. Kaos *Merchandise Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 79. Pin *Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 80. *Sticker Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 81. Tote Bag *Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 82. Kop Surat *Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 83. Amplop *Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 84. *Facebook Gamelan Maker Festival #3*
- Gambar 85. *Twitter Gamelan Maker Festival #3*

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis SWOT

Tabel 2. Prediksi Biaya