

Peningkatan Eksistensi Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya melalui Media Promosi Interaktif

Ferdiansyah Ali¹

ferdiansyah.ali@trisaktimultimedia.ac.id

Irfan Hanif²

201933009.hanif@trisaktimultimedia.ac.id

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti¹⁾²⁾

ABSTRACT

Art becomes an inseparable element in people's life. Its existence is a manifestation of the value of culture that has been passed down from generation to generation and is a matter of pride for the community. Along with its development, art is used as a means of entertainment and learning. However, currently, in the midst of the times, many new cultures have entered the arts, causing the arts to be marginalized. Gong Si Bolong Pusaka Jaya Art Studio is an art studio that is still trying to maintain its existence today. In order to remain able to survive and restore its glory, we need a promotional media that follows the times, namely through interactive media. Interactive media becomes a place to provide interesting information and new experiences for the audience in playing art music digitally. In the design process, Visual Communication Design science is needed in order to provide a solution in the form of the right innovation of existing problems.

Keywords: *Promotion Media, Interactive Media, Arts, Art Studio.*

ABSTRAK

Kesenian menjadi elemen yang tak terpisahkan di kehidupan masyarakat. Keberadaannya sebagai perwujudan nilai dari kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi kebanggaan bagi masyarakat. Seiring perkembangannya, kesenian digunakan sebagai sarana hiburan maupun pembelajaran. Namun saat ini ditengah perkembangan zaman, dengan banyaknya budaya baru yang masuk menyebabkan kesenian menjadi terpinggirkan. Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya adalah sanggar kesenian yang masih berusaha mempertahankan eksistensinya hingga saat ini. Agar tetap mampu bertahan dan mengembalikan kejayaannya, diperlukan sebuah media promosi yang mengikuti perkembangan zaman, yaitu melalui media interaktif. Media interaktif menjadi wadah untuk memberikan informasi yang menarik dan pengalaman baru untuk audience dalam memainkan musik kesenian secara digital. Dalam proses perancangannya, dibutuhkan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual agar dapat memberikan sebuah solusi berupa inovasi yang tepat dari permasalahan yang ada.

Kata Kunci: *Media Promosi, Media Interaktif, Kesenian, Sanggar Seni*

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki beragam kesenian dan kebudayaan. Kesenian dan kebudayaan merupakan salah satu media penyampaian informasi tentang kedinamisan suatu daerah. Setiap daerah memiliki keunikannya masing-masing, salah satunya pada kesenian tradisional. Kesenian tradisional menjadi kebanggaan dari setiap daerah dan menjadi pembeda dengan daerah lainnya. Kesenian tradisional adalah segala bentuk kesenian yang dilakukan secara turun temurun, yang mempunyai unsur-unsur kepercayaan dan interpretasi tradisi di masyarakat. Menurut Nugraheni (2014), kesenian tradisional berfungsi sebagai penghubung nilai-nilai ritual dengan konsep-konsep kesederhanaan dan kegotong-royongan dalam masyarakat. Salah satu contoh kesenian tradisional adalah kesenian Gong Si Bolong.

Kesenian Gong Si Bolong adalah kesenian gamelan yang berasal dari kota Depok. Nama Gong Si Bolong diambil dari benda berupa gong yang memiliki lubang pada dibagian tengahnya. Gong Si Bolong ditemukan sekitar tahun 1750 oleh seseorang bernama Pak Jimin (Damong) di sebuah daerah bernama Kampung Curug tepatnya di Sungai Krukut. Sejak pertama kali ditemukan hingga saat ini, masih ada mitos-mitos yang berkembang mengenai hal magis dan masih dipercaya oleh sebagian kalangan.

Gong Si Bolong memiliki keunikan, mitos, nilai sejarah, dan ciri khas yang berbeda dengan kesenian lainnya. Secara

bentuk Gong Si Bolong memiliki keunikan yaitu pada bagian tengah yang menjadi bagian paling penting dari sebuah gong terdapat lubang yang bukan unsur kesengajaan atau rekayasa, tetapi sejak ditemukan sudah terdapat lubang dibagian tengahnya. Walaupun secara fisik memiliki lubang dibagian tengahnya, tetapi suara yang dihasilkan sangat keras dan menggelegar.

Menurut Buang Jayadi selaku pengurus Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya mengatakan bahwa, pada masa itu suara Gong Si Bolong mampu terdengar melintasi beberapa kampung padahal belum ada penguat suara atau *sound system*. Menurut mitos yang diyakini oleh Buang Jayadi, hal itu disebabkan oleh faktor penunggu di dalam Gong Si Bolong yang membuat gong ini memiliki kelebihan tersendiri. Selain itu keberadaan Gong Si Bolong juga menjadi nilai sejarah karena penemuannya dan menjadi warisan secara turun-temurun yang dikembangkan menjadi sebuah kesenian tradisional bernama kesenian Gong Si Bolong.

Kesenian Gong Si Bolong merupakan perpaduan beberapa budaya khas Betawi dan Sunda. Pesan atau liriknya disampaikan melalui bahasa yang berasal dari budaya Betawi. Sementara alunan musiknya memiliki campuran dari daerah Sunda dan Bali yang disebut alunan gamelan Ajeng. Kata Ajeng berasal dari kata "*wilujeung*" atau "*pangenjeng-nganjeng*" yang artinya menyambut tamu. Alunan gamelan Ajeng Gong Si Bolong memiliki ciri khas menggunakan sistem tangga nada slendro. Hal ini membuat irama dan alunan nadanya

memiliki harmonisasi yang indah dengan ketukan tempo cepat dan lincah.

Pada tanggal 12 Juni 2002, kesenian Gong Si Bolong telah diresmikan oleh Walikota Depok Bapak Drs. H. Badrul Kamal sebagai sanggar kesenian tradisional yang diberi nama Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya. Selain itu karena keunikan, mitos, nilai sejarah, dan ciri khasnya, kesenian Gong Si Bolong dinobatkan sebagai icon Festival Seni Budaya kota Depok. Pada masa kejayaannya, Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya sering mendapat undangan untuk tampil diberbagai acara dan meraih berbagai prestasi serta penghargaan.

Namun pada saat ini, ditengah derasnya arus globalisasi dan kemajuan zaman. Sebagian besar masyarakat lebih tertarik kepada kebudayaan baru yang masuk dari luar melalui perkembangan teknologi modern, hal ini menyebabkan keberadaan Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya menjadi terpinggirkan. Disisi lain kurangnya informasi kepada masyarakat mengenai Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya, berdampak pada minimnya jumlah undangan untuk tampil di berbagai acara. Selain itu kurangnya informasi juga berdampak pada sulitnya mencari regenerasi pemain kesenian Gong Si Bolong. Belum adanya media promosi untuk Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya menjadi salah satu penyebabnya.

Kemajuan teknologi seiring perkembangan zaman melahirkan promosi yang lebih inovatif melalui media digital. Media digital dipilih karena menyesuaikan perkembangan zaman dan memudahkan

dalam penyampaian informasi yang ingin disampaikan kepada penggunanya. Dalam menyampaikan informasi bisa menggunakan media-media digital seperti, PC (*Personal Computer*), laptop, layar interaktif, dan gadget. Pemilihan media PC (*Personal Computer*), laptop, layar interaktif, dan *gadget* dikarenakan memiliki kelebihan mampu menampilkan informasi dengan lebih jelas dan menarik karena dilengkapi unsur audio dan visual yang memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disampaikan. Selain itu mampu memberikan informasi secara interaktif dengan melibatkan interaksi dari penggunanya dalam menggunakan fitur-fitur yang disediakan.

Berdasarkan hal di atas, perlu adanya perancangan media promosi untuk Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya untuk memberikan informasi dan menarik minat masyarakat dalam berpartisipasi melestarikan kesenian Gong Si Bolong. Agar mampu menarik minat masyarakat, media promosi perlu dirancang dengan sentuhan modern dan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu strategi promosi dengan sentuhan modern dan mengikuti perkembangan zaman adalah melalui Media Promosi Interaktif.

Media interaktif adalah suatu media yang dirancang dengan unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk mempermudah menyampaikan informasi dan melibatkan interaksi dari penggunanya. Media interaktif ini akan mengemas berbagai informasi mengenai Sanggar Seni Gong Si Bolong

Pusaka Jaya menjadi lebih menarik dan efektif.

Dengan melihat latar belakang tersebut, maka Penulis berniat merancang sebuah Media Promosi Interaktif. Karya ini nantinya akan digunakan untuk memperkenalkan Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya dan mengajak masyarakat untuk ikut berpartisipasi dalam melestarikan kesenian Gong Si Bolong.

Dengan ikut mempelajari dan berpartisipasi dalam melestarikan kesenian Gong Si Bolong, akan memberikan manfaat bagi masyarakat seperti: (1) Menambah wawasan mengenai sejarah dan kebudayaan. (2) Melatih kemampuan intelektual, imajinatif, ekspresi, dan kepekaan kreatif yang dituangkan dalam kesenian. (3) Memperoleh rasa cinta dan sikap apresiasi terhadap kesenian tradisional. Hal itu dinilai penting tidak hanya untuk melestarikan kesenian Gong Si Bolong, tetapi juga sebagai media pembelajaran untuk masyarakat agar bersikap lebih peduli terhadap sejarah dan budaya peninggalan yang telah diwariskan oleh generasi sebelumnya

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan media promosi interaktif ini adalah metode kualitatif, yang mencakup observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode ini menggunakan teknik analisa yang didapat dari berbagai narasumber untuk mengetahui dan memahami situasi dan kondisi di Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya.

3. TINJAUAN TEORITIS

A. Multimedia

Menurut Vaughan (2011, p.1), multimedia terbentuk dari dua buah kata dasar, yaitu multi dan media merujuk pada sarana atau alat untuk menyampaikan pesan. Multimedia adalah kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dikemas oleh peralatan elektronik lainnya.

Dengan mengkombinasikan seluruh elemen-elemen multimedia, menjadikan informasi dapat diterima oleh indera pengelihatan dan pendengaran serta membuat penyampaian informasi menjadi lebih efektif.

1) Elemen-Elemen Multimedia

Menurut Vaughan (2011), elemen-elemen multimedia antara lain:

a) Teks

Setiap kata dapat mengandung banyak arti, dalam penggunaan teks yang terpenting adalah akurasi dan keringkasan dalam kata-kata tertentu yang dipilih.

Di dalam multimedia, teks merupakan kata-kata yang akan digunakan pada judul, menu, dan alat bantu navigasi, serta naratif atau konten.

b) Gambar

Gambar dalam multimedia dibagi menjadi dua jenis, yaitu bitmap dan *vector*:

(1) Bitmap

Jenis gambar yang tersusun dari pixel (titik-titik) yang digunakan untuk menggambarkan objek secara realistis dan menggunakan banyak detail.

(2) *Vector*

Jenis gambar yang digunakan untuk menggambarkan objek seperti garis, kotak, bulat, poligon, dan bentuk grafis lainnya yang secara matematis dapat menyatakan sudut, kordinat, dan jarak. *Vector* memiliki kelebihan dapat diperbesar dan diperkecil ukurannya tanpa merubah kualitas gambar.

(3) Suara

Suara merupakan unsur berbicara yang penting pada setiap bahasa dan menjadi salah satu elemen multimedia yang menarik panca indera karena membawa suasana yang berbeda pada saat penyampaian pesan.

(4) Video

Video adalah sekumpulan gambar bergerak dalam durasi tertentu yang memiliki pesan yang ingin disampaikan. Video adalah alat yang mampu membawa lebih dekat ke dunia nyata. Video merupakan metode yang sangat bagus dalam menyampaikan pesan kepada audiens melalui televisi.

(5) Animasi

Animasi dapat membuat presentasi statis menjadi nyata. Animasi merupakan tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi atau model posisi tertentu untuk menciptakan ilusi gerak.

B. Media Interaktif

Menurut Miarso (2011), media interaktif adalah salah satu bagian dari media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja.

Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2006, p.36), media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada audience yang tidak hanya mendengar dan melihat video serta suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Menurut Purwanto dan Kusnandar (2005), media interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang dikemas secara terpadu dan interaktif. Interaktif yang dimaksud yaitu komunikasi timbal balik antara komputer dan user. Input dari data yang diberikan oleh user direspon komputer sehingga memunculkan interaksi.

Dari pengertian yang dipaparkan di atas, maka Penulis mencoba menyimpulkan bahwa media interaktif adalah suatu media yang tersusun dari elemen-elemen multimedia yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan edukasi secara menarik yang melibatkan interaksi antara pengguna dan komputer dalam berkomunikasi.

1) Jenis-Jenis Mode Interaksi

Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2006, p.36), 4 jenis mode dari interaksi atau 4 level keterlibatan yang berbeda yang memungkinkan seseorang mengalaminya dalam sebuah sistem

interaktivitas. Kebanyakan aktivitas yang interaktif dapat terdiri dari gabungan beberapa mode atau kesemuanya dari mode ini secara simultan. Mode-mode itu antara lain:

a) *Cognitive Interactivity* atau *Interpretive Participation*

Merupakan partisipasi pada psikologis, emosional, dan intelektual antara seseorang dan sistem yang terjadi pada level interpretasi.

b) *Functional Interactivity*

Termasuk disini adalah interaksi struktural dan fungsional dengan komponen material dari sistem dengan komponen material dari sistem baik itu secara nyata maupun virtual. Hal itu merupakan semua tindakan yang dapat dilakukan oleh pengguna pada faktor pendukung material teks tanpa mengubahnya secara langsung.

c) *Explicit Interactivity*

Merupakan interaksi yang jelas atau bisa dilihat secara nyata baik itu indrawi maupun sadar.

d) *Beyond the Object Interactivity*

Merupakan interaksi yang terjadi diluar pengalaman dari sebuah sistem yang didesain.

2) Kelebihan Media Interaktif

Menurut Purwanto dan Kusnandar (2005), menjelaskan bahwa media interaktif memiliki kelebihan dibanding media lainnya, yaitu:

a) *Flexible*

Pemberian kesempatan untuk memilih isi disetiap bidang yang disajikan

dan juga *flexible* dalam waktu dan penggunaannya.

b) *Self-pacing*

Bersifat melayani kecepatan belajar individu.

c) *Content-rich*

Program menyediakan informasi yang cukup banyak.

d) *Interaktif*

Program multimedia memberikan kesempatan kepada pengguna untuk memberikan respon terhadap tampilan dan informasi yang disajikan.

C. Media Digital

Media digital sering disebut dengan *new media*, menurut Delfanti dan Arvidson (2019 : 6), menyatakan bahwa *new media* menandakan serangkaian teknologi media yang telah muncul sejak satu dekade terakhir pada abad 20 ini. *New media* tidak hanya dalam hal teknologi yang mendasarinya, tetapi juga melalui analisis estetika, budaya, dan praktik media tersebut.

Media digital atau *new media* adalah media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer dan telepon genggam canggih. Dua kekuatan utama perubahan awalnya adalah komunikasi satelit dan pemanfaatan komputer. Kunci untuk kekuatan komputer yang besar sebagai sebuah mesin komunikasi terletak pada proses digitalisasi yang memungkinkan segala bentuk informasi dibawa dengan efisien dan saling berbaur. (McQuail, 2011:43). Saat ini media digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, dalam

media digital berbagai jenis media (teks, audio, visual, dll) tergabung ke dalam suatu platform komputer atau teknologi *mobile* (*smartphone*). Saat ini teknologi tersebut mampu memfasilitasi penggunaanya untuk mengakses dan berinteraksi dengan berbagai cara serta mampu untuk memodifikasi dan memperluas jaringan sosial.

D. Promosi

Promosi adalah proses untuk memperkenalkan, memasarkan, dan meningkatkan ketertarikan sebuah ide, produk, jasa maupun *event*. Promosi dapat mengarah pada variasi solusi yang beragam dan eksekusi dengan berbagai media. (Landa, 2006:198).

Dalam Perancangan penulisan ini Penulis menggunakan media promosi yang bersifat interaktif. Media Promosi Interaktif adalah sebuah alat yang digunakan dalam melakukan promosi melalui program komputer atau *smartphone* yang bersifat digital yang dapat mempermudah untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi dengan cepat dan efektif.

4. PEMBAHASAN

Media promosi interaktif yang akan dibuat ini memiliki konsep yang mendasari terciptanya karya secara keseluruhan. Konsep yang Penulis buat berkaitan dengan memberikan informasi-informasi seputar Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya melalui karya utama melalui media interaktif. Informasi yang disampaikan

dikemas dengan tampilan yang menarik dan audience dapat memilih informasi apa yang ingin dilihat terlebih dahulu karena bersifat interaktif. Selain menyediakan informasi, Penulis juga menyediakan permainan musik digital alat kesenian Gong Si Bolong yang bisa dimainkan oleh para pengguna media interaktif.

1. Konsep Visual

Tampilan visual media promosi interaktif ini dirancang dengan menyesuaikan dengan *key visual* yang telah Penulis buat yaitu, *modern, simple, elegan, ilustrasi, foto, dan ornamen*. Secara keseluruhan tampilan visual dirancang dengan menciptakan *balance* dari setiap elemen-elemen desain yang digunakan agar menghasilkan tampilan yang menarik dan memudahkan audience dalam menggunakan media interaktif.

2. Tabel Informasi

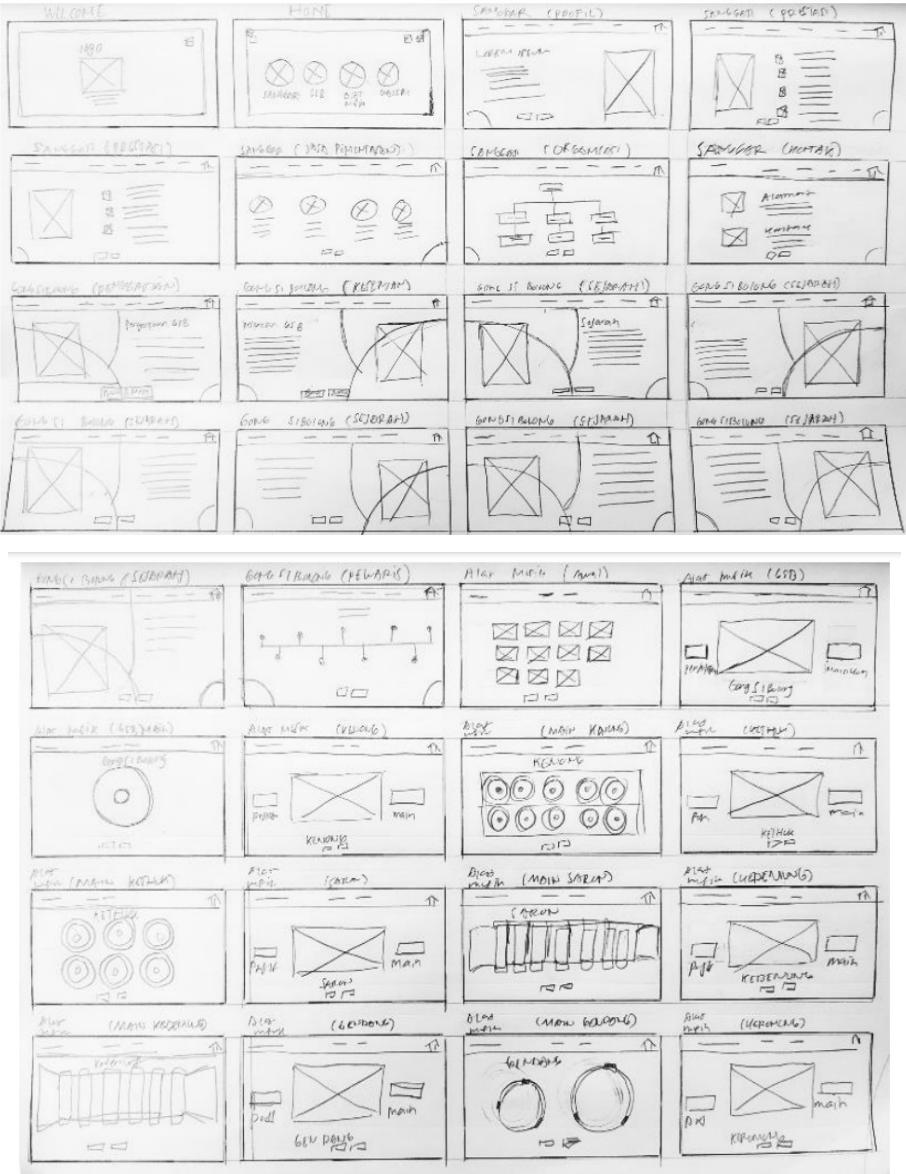
Tabel informasi merupakan kerangka awal yang disusun untuk menentukan pembagian informasi yang akan ditampilkan pada media interaktif. Pada media promosi ini, Penulis membagi informasi menjadi 4 bagian, yaitu Sanggar, Gong Si Bolong, Alat Musik, dan Galeri.

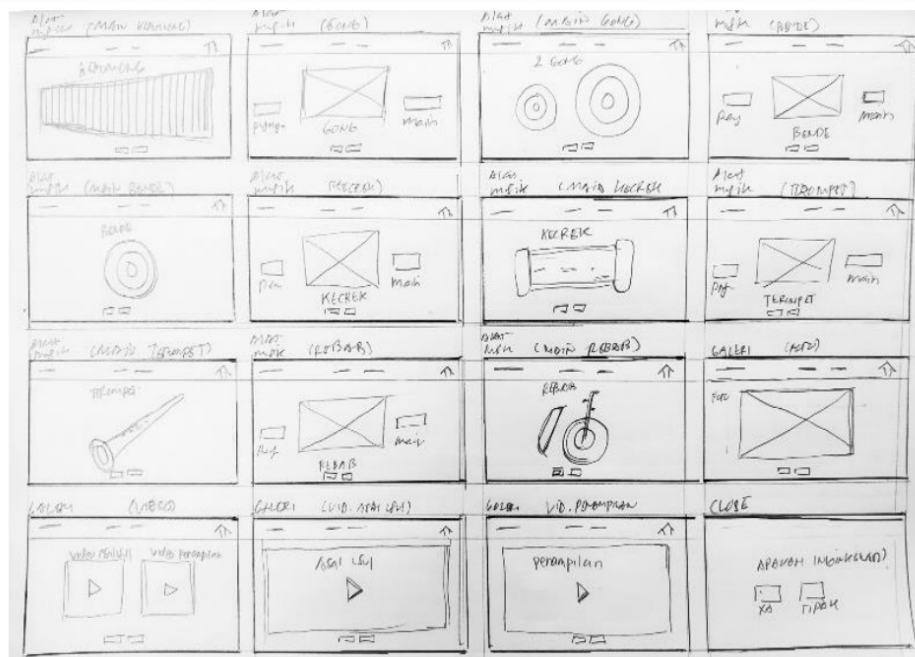
3. Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang akan digunakan sebagai panduan ketika mengeksekusi visual dalam proses digital. *Storyboard* berfungsi untuk mengatur tata letak aset dan informasi yang ada dalam tampilan media interaktif.



Gambar 3.1 Informasi Media Interaktif”





Gambar 3.2. Storyboard



Gambar 3.3. Penerapan Font Adobe Caslon Pro

4. Tipografi

Pemilihan tipografi dalam Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan 2 jenis font yang berbeda yaitu font serif dan font sans serif. Penulis menggunakan font serif untuk judul atau *headline*, dan font yang dipilih adalah Adobe Caslon Pro. Font Adobe Caslon Pro memiliki kesan huruf yang mencerminkan klasik dan elegan yang sesuai dengan karakter dari Gong Si Bolong. Selain itu font Adobe Caslon Pro dan Gong Si Bolong memiliki kesamaan, yaitu tercipta dan ditemukan pada zaman yang sama yaitu

sekitar tahun 1750-an. Hal-hal tersebut yang mendasari alasan Penulis menggunakan font Adobe Caslon Pro sebagai judul atau *headline*.

Sementara untuk font sans serif, Penulis menggunakan font D-Din yang akan digunakan pada *body text*. Pemilihan font D-Din karena memiliki keterbacaan yang baik dan memiliki *type family font* yang beragam dan bisa menjadi pilihan ketika digunakan pada *body text*.

SANGGAR SENI GONG SI BOLONG PUSAKA JAYA adalah komunitas kesenian tradisional dari kota Depok yang mewariskan kesenian Gong Si Bolong yang merupakan kesenian gamelan hasil perpaduan budaya khas Betawi dan Sunda. Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya diresmikan pada tanggal 12 Juni 2002 oleh Walikota Depok saat itu, Bapak Drs. H. Badrul Kamal dan disahkan oleh Pemerintah melalui Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, Dirjen Administrasi Hukum Umum No. AHU 5149. AH 01. 04 Tahun 2011. Saat ini Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya dipimpin oleh pewaris generasi ke-8, yaitu Bapak H. Sari Hidayat

Gambar 3.4. Penerapan font D-Din

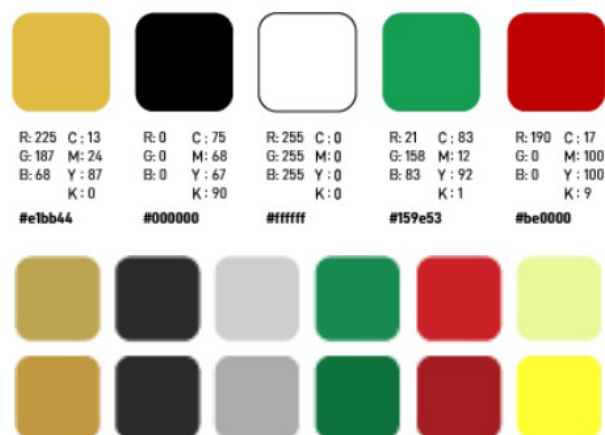
5. Warna

Menurut Marina Yalanska (dalam Rustan, 2019,p.54), warna berfungsi untuk memudahkan membaca informasi, menambah keindahan, memperjelas navigasi, meningkatkan interaksi, mempermudah pengenalan suatu *brand*, dan membuat pengunjung tertarik dengan yang ditawarkan.

Dalam pemilihan warna ini menyesuaikan dengan warna-warna yang berkaitan dengan Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya yaitu warna emas, hitam, putih, hijau, merah, dan beserta warna turunan lainnya. Pemilihan warna emas merupakan warna asli dari Gong Si Bolong dan warna emas juga digunakan pada logo Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya yang memberikan kesan kemewahan dan kebanggaan bagi yang melestarikan atau memilikinya.

Sementara pemilihan warna hitam melambangkan mitos dan misteri yang menyelimuti Gong Si Bolong. Selain itu warna hitam juga dipakai pada warna latar belakang logo Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya dan seragam pentas pemain kesenian Gong Si Bolong yang memberikan memberikan kesan elegan dan kekuatan. Sementara pemilihan warna putih digunakan karena sesuai dengan konsep *key visual* yang memberikan kesan simple dan modern.

Sementara pemilihan warna hijau merupakan warna dasar dari sanggar atau tempat berlatih para pemain kesenian Gong Si Bolong dan warna wadah dari alat kesenian Gong Si Bolong. Selain itu warna hijau memberikan kesan natural, alami,



Gambar 3.5. Penerapan Warna

dan harmoni. Sementara pemilihan warna merah memberikan rasa kehangatan, energi, motivasi, dan percaya diri untuk Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya dalam mempertahankan eksistensinya mewariskan kesenian Gong Si Bolong.

Pemilihan warna-warna tersebut bertujuan agar mampu membangun citra Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya lebih dikenal oleh pengguna media interaktif.

6. Ilustrasi

Pembuatan ilustrasi ini dirancang untuk memvisualkan objek tampilan dalam media interaktif agar lebih menarik dan mampu menyampaikan pesan dengan lebih jelas. Jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi digital dengan menggunakan 2 *style* ilustrasi, yaitu ilustrasi berbasis *vector* dan ilustrasi 3 dimensi.

Ilustrasi *vector* digunakan untuk memvisualkan asset-asset seperti *icon* sanggar, *icon* Gong Si Bolong, *icon* alat musik, *icon* galeri, pengenalan sanggar, dan pengenalan Gong Si Bolong. Ilustrasi *vector* dirancang untuk menimbulkan kesan simple



Gambar 3.6. Penerapan Ilustrasi

dan modern pada tampilan media interaktif.

Sementara ilustrasi 3 dimensi digunakan untuk memvisualkan asset-asset pengenalan dan permainan alat musik kesenian Gong Si Bolong. Alasan Penulis menggunakan ilustrasi 3 dimensi agar menimbulkan kesan seperti bermain musik aslinya tetapi melalui media digital.

7. *Pattern*

Pembuatan *pattern* digunakan sebagai elemen grafis yang melengkapi tampilan desain. *Pattern* ini terbentuk dari penyederhanaan bentuk dari beberapa elemen yang berkaitan dengan Gong Si Bolong.

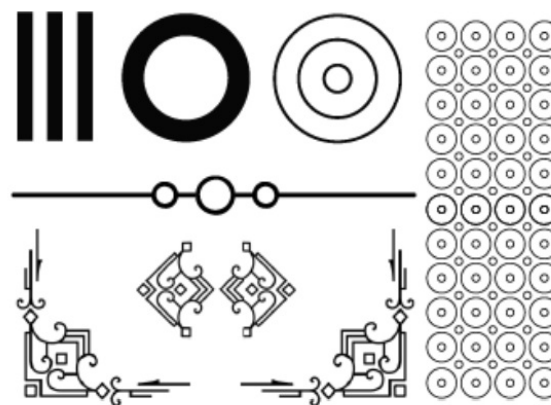
8. Visualisasi Desain

Dalam setiap rancangan yang ditampilkan mengacu pada tabel informasi dan *storyboard* yang dibuat. Ukuran Media Promosi Interaktif Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya ini adalah 1920 x 1080 pixel.

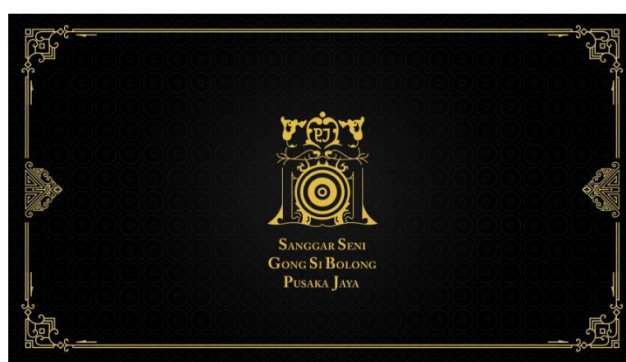
a. Halaman *Home*

Halaman *home* merupakan halaman pembuka pada tampilan media interaktif yang berisi logo Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya. Halaman ini merupakan tampilan awal untuk menuju halaman selanjutnya yaitu halaman menu utama.

Dalam perancangan tampilan halaman *home*, Penulis menggunakan *layout grid system* untuk menentukan tata letak tampilan desain yang dibuat. Untuk penggunaan warna, Penulis menggunakan warna hitam dan emas sebagai warna utama untuk memberikan kesan elegan dan dibuat



Gambar 3.7. Penerapan *Pattern*



Gambar 3.8. Halaman *Home*

menyerupai plakat Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya. Selain itu Penulis juga menggunakan elemen grafis berupa *pattern* untuk melengkapi tampilan desain.

b. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman pada media interaktif yang memberikan opsi untuk menuju ke halaman selanjutnya dengan beberapa menu yang ditampilkan seperti Sanggar, Gong Si Bolong, Alat Musik, dan Galeri. Halaman menu utama juga menjadi pusat navigasi saat *audience* ingin menjelajahi keseluruhan konten dari media interaktif ini. di halaman menu terdapat beberapa *button* atau tombol seperti tombol untuk mengaktifkan atau



Gambar 3.9. Halaman Menu Utama

mematikan suara *backsound*, tombol *home*, dan juga tombol *exit* yang bisa digunakan oleh *audience* ketika menggunakan media interaktif.

c. Halaman Sanggar

Halaman sanggar merupakan halaman yang berisi informasi mengenai Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya yang terdiri dari profil, jasa pementasan, alamat dan kontak. Informasi yang disajikan masing-masing perhalaman yang menjelaskan sesuai dengan topik yang disajikan dan ditambah dengan ilustrasi di setiap halaman, dengan tujuan memudahkan *audience* menyerap informasi yang ditampilkan.

Dalam perancangan tampilan halaman sanggar, Penulis menggunakan *layout grid*

system untuk menentukan tata letak tampilan desain yang dibuat. Untuk penggunaan warna, Penulis menggunakan warna hijau untuk bagian *background*, dan warna utama serta warna turunan pada bagian ilustrasi. Penulis juga menggunakan elemen grafis berupa *pattern* untuk melengkapi tampilan desain.

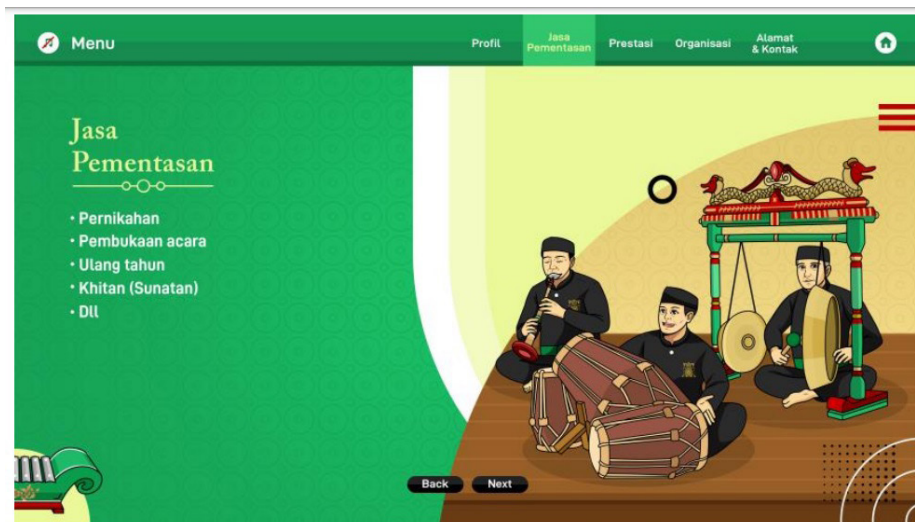
Selain itu di halaman sanggar terdapat beberapa *button* atau tombol seperti tombol untuk mengaktifkan atau mematikan suara *backsound*, tombol menu, tombol *home*, dan tombol *next back* yang bisa digunakan oleh *audience* ketika menggunakan media interaktif.

d. Halaman Gong Si Bolong

Halaman Gong Si Bolong merupakan



Gambar 3.10. Halaman Profil



Gambar 3.11. Halaman Jasa Pementasan



Gambar 3.12. Halaman Alamat

halaman yang berisi informasi mengenai Gong Si Bolong Jaya yang terdiri dari pengertian, kesenian, sejarah, dan pewaris. Informasi yang disajikan masing-masing perhalaman yang menjelaskan sesuai dengan topik yang disajikan dan ditambah dengan ilustrasi di setiap halaman, dengan tujuan memudahkan *audience* menyerap informasi yang ditampilkan.

Dalam perancangan tampilan halaman Gong Si Bolong, Penulis menggunakan *layout grid system* untuk menentukan tata letak tampilan desain yang dibuat. Untuk

penggunaan warna, Penulis menggunakan warna putih untuk bagian *background*, dan warna utama serta warna turunan pada bagian ilustrasi. Penulis juga menggunakan elemen grafis berupa *pattern* untuk melengkapi tampilan desain. Selain itu di halaman Gong Si Bolong terdapat beberapa *button* atau tombol seperti tombol untuk mengaktifkan atau mematikan suara *background*, tombol menu, tombol *home*, dan tombol *next back* yang bisa digunakan oleh *audience* ketika menggunakan media interaktif.



Gambar 3.13. Halaman Pengertian Gong Si Bolong



Gambar 3.14. Halaman Kesenian Gong Si Bolong



Gambar 3.15. Halaman Sejarah Gong Si Bolong



Gambar 3.16. Halaman Pewaris Gong Si Bolong

e. Gong Si Bolong – Pewaris

Halaman Gong Si Bolong – pewaris berisi informasi mengenai urutan silsilah pewaris dari Gong Si Bolong di mulai dari penemu sampai pewaris generasi ke-8. Di halaman ini juga dilengkapi dengan ilustrasi *timeline* pewaris.

f. Halaman Alat Musik

Halaman alat musik merupakan halaman yang berisi informasi dan permainan alat musik digital kesenian Gong Si Bolong. Di halaman ini *audience* dapat memainkan setiap alat musik seperti saron, kenong, kedemung, gendang, kethuk, terompet, gambang, rebab, gong, Gong Si Bolong, bende, dan kecrek. Alat musik kesenian Gong Si Bolong menggunakan sistem tangga nada slendro dengan nada dasar 1 2 3 5 6 yang memiliki alunan nada dengan tempo yang cepat dan lincah. Setiap nada alat musik diisi dengan suara asli dari alat musik kesenian Gong Si Bolong yang

direkam langsung oleh Penulis. Hal ini bertujuan agar memudahkan dan menarik perhatian *audience* untuk memainkan alat musik kesenian Gong Si Bolong secara digital.

Dalam perancangan tampilan halaman alat musik, Penulis menggunakan *layout grid system* untuk menentukan tata letak tampilan desain yang dibuat. Untuk penggunaan warna, Penulis menggunakan warna emas untuk bagian *background*, dan warna utama serta warna turunan pada bagian ilustrasi. Penulis juga menggunakan elemen grafis berupa *pattern* untuk melengkapi tampilan desain.

Selain itu di halaman alat musik terdapat beberapa button atau tombol seperti tombol untuk mengaktifkan atau mematikan suara *backsound*, tombol menu, tombol *home*, dan tombol *next back* yang bisa digunakan oleh *audience* ketika menggunakan media interaktif.

g. Halaman Galeri

Halaman galeri merupakan halaman



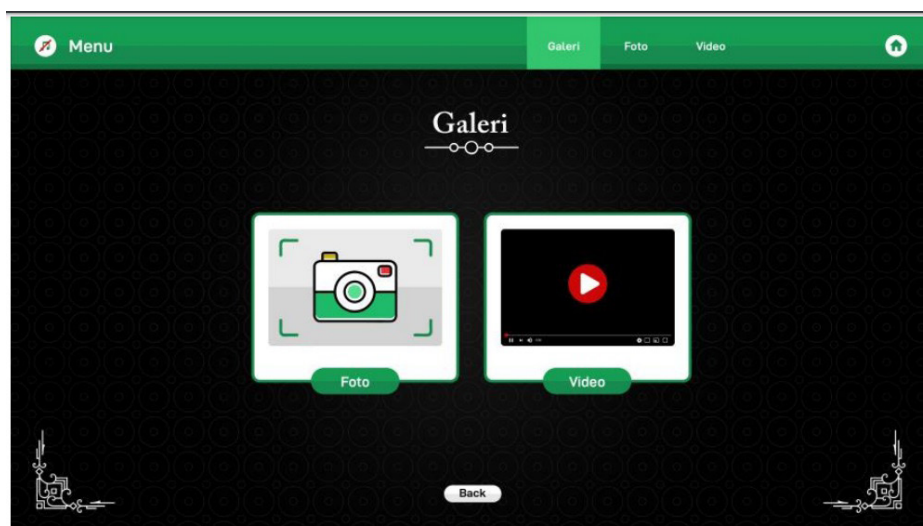
Gambar 3.17. Halaman Alat Musik Gong Si Bolong

yang berisi dokumentasi berupa foto dan video mengenai Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya. Setiap foto yang ditampilkan dilengkapi dengan penjelasan singkat mengenai foto tersebut. Sementara pada bagian video terdapat 3 pilihan yaitu video pentas, video sejarah, dan video mitos yang terhubung langsung dengan link You Tube dari Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya.

Dalam perancangan tampilan halaman

galeri, Penulis menggunakan *layout grid system* untuk menentukan tata letak tampilan desain yang dibuat. Untuk penggunaan warna, Penulis menggunakan warna hitam untuk bagian *background*, dan warna utama serta warna turunan pada bagian yang lainnya. Penulis juga menggunakan elemen grafis berupa pattern untuk melengkapi tampilan desain.

Selain itu di halaman galeri terdapat beberapa *button* atau tombol seperti tombol



Gambar 3.18. Halaman Galeri Gong Si Bolong

untuk mengaktifkan atau mematikan suara *background*, tombol menu, tombol *home*, dan tombol *next back* yang bisa digunakan oleh *audience* ketika menggunakan media interaktif.

5. SIMPULAN

Berdasarkan Perancangan Media Promosi Interaktif Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya adalah:

- a. Dengan adanya perancangan Media Promosi Interaktif ini, merupakan solusi atas permasalahan kurangnya informasi dan promosi mengenai Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya.
- b. Perancangan Media Promosi Interaktif ini diharapkan mampu memberi pengetahuan dan pengenalan kepada masyarakat mengenai salah satu kesenian asli kota Depok. Selain itu karya ini juga diharapkan mampu menarik minat masyarakat untuk ikut berpartisipasi melestarikan kesenian Gong Si Bolong dan membantu Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya menjaga eksistensinya dalam mewariskan kesenian Gong Si Bolong.
- c. Dalam merancang Media Promosi Interaktif ini Penulis menerapkan tahapan proses yang disusun secara teratur mulai dari pembuatan tabel informasi, pembuatan *storyboard*, pembuatan desain secara digital, dan pembuatan media interaktif yang dilengkapi *action script* untuk membuat setiap navigasi tombolnya berfungsi dengan baik.

- d. Dalam merancang Media Promosi Interaktif ini Penulis menggunakan elemen dan unsur Desain Komunikasi Visual (DKV) yang berperan dalam keseluruhan perancangan seperti tipografi, ilustrasi, *layout*, *pattern*, dan warna.
- e. Penggunaan tipografi, ilustrasi, *layout*, *pattern*, dan warna harus mencerminkan kesan yang berkaitan dengan Sanggar Seni Gong Si Bolong Pusaka Jaya.[]

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alan, Male. (2007). *Illustration A Theoretical & Contextuall Perspective*. Switzerland: AVA Book Publising.
- Alo, Liliweri. (2011). *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Ambrose, Gavin & Paul Harris. (2009). *The Fundamental of Graphic Design*. Switzerland: AVA Book Publising.
- Anggraini, Lia & Nathalia Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Aulia
- Arifin, Syamsul & Adi Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: Grasindo.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Banoe, P. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Buzan, Tony. (2008). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.

- Hashimoto, Alan & Mike Clayton. (2009). *Visual Design Fundamentals A Digital Approach*. Boston: Cengage Learning.
- Hendratman, Hendi. (2014). *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Kotler, Philip. (2000). *Prinsip Pemasaran Manajemen*. Jakarta: Prenhalindo.
- Landa, Robin. (2006). *Designing Brand Experience*. USA: Thomson Delmar Learning.
- Lauer, David & Stephen Pentak. (2011). *Design Basics*. Wadsworth: Wadsworth Learning.
- McQuail, Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa* McQuail. Jakarta: Salemba Humanika.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto & Kusnandar. (2005). *Jejak Langkah Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Pustekkom.
- Supandi. (2008). *Riwayat Gong Si Bolong*. Depok.
- Tay, Vaughan. (2011). *Multimedia Making It Work*. New York: McGraw Hill.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). *Dekave Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Skripsi**
- Belasa, Ani Fitri. (2012). *Pesan Komunikasi Antar Budaya Seni Musik Gong Si Bolong Pada Masyarakat Kota Depok*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
- Rahmadani, Wahyu. (2016). *Strategi Survival Komunitas Seni Tradisional Di Era Modernisasi Studi Kasus Komunitas Gong Si Bolong Di Kota Depok*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik.
- Internet**
- <https://maglearning.id/2019/05/22/media-pembelajaran-interaktif> (diakses pada 20 April 2020).
- <https://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif> (diakses pada 20 April 2020).