



**PERANCANGAN AUDIO VISUAL TENTANG FUNGSI DAN MAKNA
MUSIK GAMELAN JAWA**

YOEL BILLY BUSHMAN YESNAT

10.13.0085

PROGAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2016

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :
PERANCANGAN AUDIO VISUAL TENTANG FUNGSI DAN MAKNA
MUSIK GAMELAN JAWA

Dikerjakan oleh:
Yoel Billy Bushman Yesnat
10.13.0085

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Mengesahkan

Dekan
Fakultas Arsitektur dan Desain

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Koordinator
Proyek Akhir DKV 08

Dra B. Tyas Susanti, M.A., Ph.D
NIDN 0626076501

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.
NPP 058.1.2013.283

Ir. IGN Dono Sayoso, MSR
NIDN 0608075601

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :
PERANCANGAN AUDIO VISUAL TENTANG FUNGSI DAN MAKNA
MUSIK GAMELAN JAWA

Dikerjakan oleh:
Yoel Billy Bushman Yesnat
10.13.0085

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.
NPP 058.1.2013.283

Nissa Fijriani, S.Sn. M.Sn.
NPP _____

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.
NPP 058.1.2013.283

Bayu Widiatoro, ST, M.Sn
NPP 058.1.2008.275

Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NPP _____

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Yoel Billy Bushman Yesnat

NIM : 10.13.0085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul :

PERANCANGAN AUDIO VISUAL TENTANG FUNGSI DAN MAKNA
MUSIK GAMELAN JAWA

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya yang telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan penulisan kutipan. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juni 2016

Yoel Billy Bushman Yesnat

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan perlindunganNya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan Proyek Akhir ini diselesaikan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur Dan Desain. Judul dari perancangan Proyek Akhir ini adalah "Perancangan Audio Visual Tentang Fungsi dan Makna Musik Gamelan Jawa".

Dalam penyusunandan penulisan laporan Proyek Akhir ini idak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Ag.Dicky Prastomo,SIP.,MA.S selaku pembimbing 1 PA DKV 08.
2. Ibu Nissa Fijriani,S.Sn., M.Sn selaku pembimbing 2 PA DKV 08.
3. Bapak Joko Darmono selaku pengrajin Gamelan di Desa Wirun, Mojolaban, Sukoharjo.
4. Bapak Semiyadi selaku pengrajin Gamelan di Desa Kadokan, Sukoharjo.
5. Bapak Cahyono selaku pengurus Gedung Kesenian Sobokartti.
6. Bapak Supono selaku guru Gamelan di Gedung Kesenian Sobokartti.
7. Orangtua, teman-teman,dan semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.

Demi perbaikan laporan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan.

Semarang, Juni 2016

Penulis



ABSTRAK

Indonesia merupakan negara dengan beranekaragam suku, budaya dan bahasa yang tersebar dari sabang sampai merauke. Budaya turun temurun yang diwariskan nenek moyang patutlah kita lestarikan. Namun semakin kemajuan perkembangan zaman, masyarakat saat ini menganggap bahwa budaya Indonesia adalah sesuatu yang kuno dan tradisional sehingga mereka kurang tertarik untuk menjaganya. Sampai pada akhirnya beberapa budaya asli Indonesia sempat diakui oleh negara lain. Perlu adanya solusi kreatif untuk memecahkan masalah agar masyarakat kembali mempunyai rasa cinta terhadap budaya Indonesia.

Gamelan merupakan salah satu budaya Indonesia yang dikagumi oleh wisatawan mancanegara. Gamelan tersebar di Jawa, Bali, Madura, dan Lombok. Gamelan Jawa merupakan gamelan yang mempunyai nada identik lembut dan slow sesuai dengan keselarasan hidup orang Jawa. Gamelan terdiri dari dua nada slendro dan pelog. Dalam satu set Gamelan Jawa terdapat 26 alat musik. Salah satunya peking yang merupakan alat musik di Gamelan sebagai pengisi atau melodi.

Dalam perancangan ini menggunakan ide kreatif untuk membuat video serial yang menjelaskan tentang sejarah, cara membuat, dan cara memainkan Gamelan. Penelitian ini menggunakan studi kasus di Desa Wirun, Mojolaban, Sukoharjo. Serial video tersebut akan diunggah pada media utama yaitu akun youtube serta media sosial lainnya. Seri video yang pertama akan membahas tentang alat music Peking.

Kata kunci: Indonesia, Budaya, Gamelan, Video, Sejarah, Cara pembuatan, Cara memainkan, Peking, Youtube

ABSTRACT

Indonesia is a country with diverse ethnic, cultural and linguistic spread from Sabang to Merauke. Hereditary inherited from ancestors we must preserve. Increasingly, however, the progress of the times, people today assume that Indonesian culture is something ancient and traditional so that they are less interested in keeping. Until finally some original Indonesian culture was recognized by other countries. The need for creative solutions to solve the problems that people come back to have a love for the culture of Indonesia.

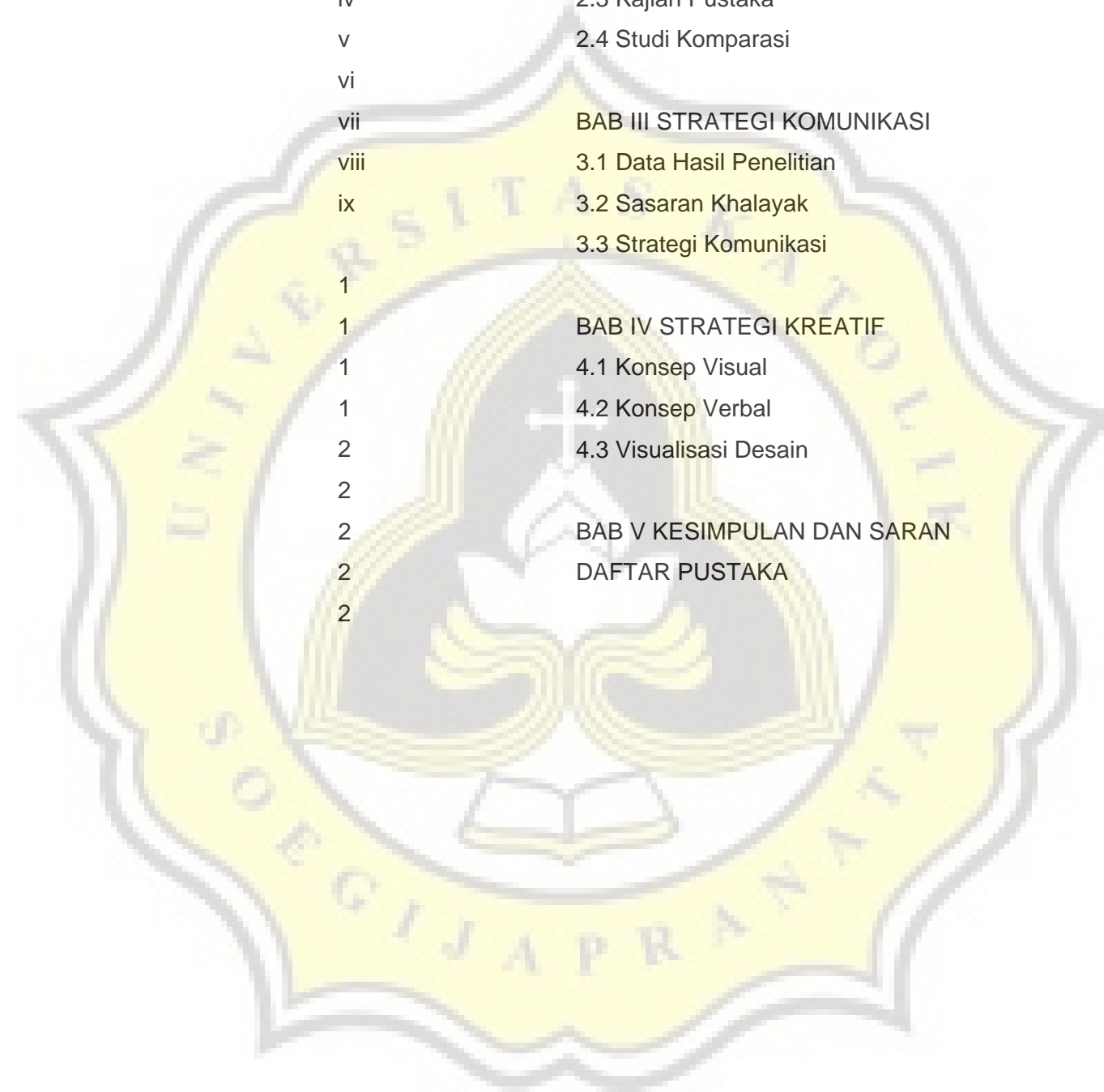
Gamelan is one of Indonesian culture that is admired by foreign tourists. Gamelan in Java, Bali, Madura, and Lombok. Javanese Gamelan gamelan has an identical tone gentle and slow according to the alignment of Javanese life. Gamelan consists of two tones slendro and pelog. In one set of Javanese gamelan there are 26 musical instruments. One of them peking were musical instruments in the gamelan as a filler or a melody.

In this design using creative ideas to create a video series that describes the history, how to make, and how to play the gamelan. This study uses a case study in the village Wirun, Mojolaban, Sukoharjo. The video series will be uploaded on the main media youtube account and other social media. The first video series will discuss music instrument Peking.

Keywords: Indonesia, Culture, Gamelan, Video, History, How to make, How to play, Peking, Youtube

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL		BAB II TINJAUAN UMUM	4
HALAMAN JUDUL	i	2.1 Kerangka Berpikir	4
HALAMAN PENGESAHAN	ii	2.2 Teori Penelitian	4
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv	2.3 Kajian Pustaka	6
HALAMAN KATA PENGANTAR	v	2.4 Studi Komparasi	7
HALAMAN ABSTRAK	vi		
HALAMAN DAFTAR ISI	vii	BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	8
HALAMAN DAFTAR TABEL	viii	3.1 Data Hasil Penelitian	8
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	ix	3.2 Sasaran Khalayak	8
		3.3 Strategi Komunikasi	9
BAB I PENDAHULUAN	1		
1.1 Latar Belakang	1	BAB IV STRATEGI KREATIF	11
1.2 Identifikasi Masalah	1	4.1 Konsep Visual	11
1.3 Pembatasan Masalah	1	4.2 Konsep Verbal	11
1.4 Perumusan Masalah	2	4.3 Visualisasi Desain	13
1.5 Tujuan Penelitian	2		
1.6 Manfaat Penelitian	2	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	17
1.7 Metode Penelitian	2	DAFTAR PUSTAKA	
1.8 Sistematika Penulisan	2		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 AISAS

10



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	5
Gambar 2.2 Proses pembuatan Gamelan di Ubud Bali	7
Gambar 2.3 Bambu Laras, Modifikasi Gamelan Desa Karangrejek	7
Gambar 2.4 Desa Wirun, Sentra Pembuatan Gamelan	7
Gambar 4.1. Jenis huruf <i>Awesome Java</i>	11
Gambar 4.2 Jenis huruf <i>Futura Md</i>	11
Gambar 4.3 Narasi "ALUNAN"	12
Gambar 4.4 Logo Produk Utama	13
Gambar 4.5 Logotype	13
Gambar 4.6 Logogram	13
Gambar 4.7 Deteksi Logo	13
Gambar 4.8 Storyboard	14
Gambar 4.9 Official Youtube	14
Gambar 4.10 Facebook Alunan	14
Gambar 4.11 Twitter Alunan	14
Gambar 4.12 Website Alunan	14
Gambar 4.13 Merchandise	15
Gambar 4.14 Poster	15
Gambar 4.15 Flyer	16

