

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Negara Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan budaya lokal-nya. Budaya lokal yang berupa sebuah kesenian tradisional yang telah ada dari jaman dahulu merupakan sebuah kekayaan yang dimiliki oleh negara ini. Salah satu nya terdapat di pulau Jawa khusus-nya yang berada di daerah Pasaman Barat sebuah sanggar kuda kepang yang Bernama Sanggar Turonggo Sri Kencono Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono merupakan kesenian yang bergerak dibidang tarian, kuda kepang turonggo sri kencono salah satu kuda kepang yang berada di daerah Kabupaten Pasaman Barat, kecamatan kinali, desa Koto gadang jaya, Provinsi Sumatra Barat.

Kuda Kepang Turronggo Sri Kencono sendiri di dirikan pada tahun 1985 hingga saat ini. Tarian kuda lumping biasanya hanya menampilkan adegan prajurit berkuda, Akan tetapi beberapa penampilan kuda lumping juga menyuguhkan atraksi kesurupan kekebalan dan kekuatan magis, seperti atraksi memakan beling dan kekebalan tubuh terhadap deraan pecut. Dulunya Kuda kepang di adakan pada bulan suro untuk menghormati pasukan berkuda kemudian seiring berjalanya waktu menjadi cerita panggung karna banyaknya peminatnya.

Pada mulanya tersebarnya Kuda Kepang di pasaman barat yang berawal dari transmigrasi penduduk pulau jawa pada tahun 1941 ke pasaman barat, kemudian mulailah di dirikan perkumpulan masyarakat

transmigrasi yang berasal dari Jawa untuk menciptakan keluarga dengan mendirikan kesenian Kuda Kepang pada tahun 1962 dan pada tahun 1985 terciptalah Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono. Arti dari Turonggo Sri Kencono itu sendiri adalah, Turonggo berarti kuda, Sri Kencono yang berarti laki-laki dan perempuan yang ketika di satukan menjadi kemakmuran.

Perjalanan Kuda Kepang Sri Kencono sendiri berdiri kurang lebih 38 tahun dan perjalanannya pun tak semudah yang orang pikirkan, pada tahun 2001 hingga tahun 2013 Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono di berhentikan sementara di karenakan ekonomi yang kurang stabil dan berkurang peminatnya pada tahun tersebut, Kemudian pada tahun 2014 Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono di jalankan kembali hingga tahun 2023 saat ini. Namun kini berkembang menjadi sebuah tontonan yang menghibur masyarakat. Keterkaitan upacara ritual dengan komunitas pendukung Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono menghasilkan pola-pola tradisi yang sudah ada dan hidup di masyarakat dengan ciri kesederhanaan, seperti yang dimiliki kesenian Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono.

Dengan demikian sebagai tari ritual, penciptaan Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono dilatar belakangi oleh nilai-nilai luhur yang merupakan nilai kehidupan masyarakatnya. Oleh sebab itu, memahami posisi kesenian dalam suatu masyarakat sangat penting untuk pelestarian dan pengembangan di suatu daerah. Kenyataan ini perlu dipahami karena hasil penciptaan karya seni tidak dapat terlepas dari komunitas kehidupan masyarakat yang memiliki berbagai aktivitas, di samping keinginan melestarikan kesenian tradisional yang mereka miliki. Secara fungsional

kesenian jathilan memiliki peran yang penting dalam kehidupan masyarakat, sebagai bagian dari kegiatan sosial, yang lebih dikenal sebagai sarana upacara, seperti merti desa atau bersih desa. Keberadaan kuda kepang turonggo sri kencono dalam acara merti desa memberikan efek sosial bagi masyarakat pendukungnya sebagai sarana gotong royong

Di jaman modern ini teknologi semakin berkembang dan mulai memberikan sebuah pengaruh besar bagi kehidupan masyarakat khususnya bagi generasi muda. Berkembangnya teknologi ini juga memberikan dampak berupa mulai berkurangnya eksistensi mengenai kuda kepang turonggo sri kencono. Keberadaan Tari ini juga mulai banyak tidak diketahui oleh masyarakat di luar daerah Pasaman Barat dan akhirnya Tari ini hanya dinikmati oleh masyarakat lokal. Padahal keberadaan Tari ini juga dapat memberikan keuntungan yang dimana merupakan sebuah daya tarik bagi Masyarakat luas dan dapat menjadikan Indonesia terutama daerah Pasaman barat sebagai daerah wisata yang penuh akan kekayaan budaya bagi masyarakat Indonesia. Kemudian hal ini juga berdampak dengan tergerusnya eksistensi kuda kepang turonggo sri kencono sehingga perkembangan kuda kepang turonggo sri kencono tidak dapat dirasakan oleh masyarakat luas dan hanya berada didalam ruang lingkup pedesaan atau masyarakat kecil. Hal ini sangat disayangkan dan menjadi sebuah ironi yang dirasakan oleh para pelaku kuda kepang turonggo sri kencono. Para pelaku kuda kepang turonggo sri kencono menekuni kesenian ini karena rasa cinta dan senang meskipun dalam menajlankan pementasan kuda

kepang turonggo sri kencono diperlukan berbagai macam pengorbanan hingga melibatkan kekuatan supernatural yang tak kasat mata.

Kesenian ini akhirnya mendapat anggapan sebagai kesenian kecil yang cukup biasa dan hanya sekedar hiburan masyarakat pedesaan. Hal ini patut menjadi perhatian karena kesenian kuda kepang turonggo sri kencono tidak sekedar hiburan masyarakat kecil akan tetapi sebuah kesenian lokal yang kaya akan nilai-nilai magis dan suatu bentuk pengabdian sosial sehingga kesenian kuda kepang turonggo sri kencono layak perlu mendapat apresiasi dan penghormatan yang berasal tidak hanya dari masyarakat kecil akan tetapi seluruh masyarakat Indonesia. Melihat akan hal itu penulis membuat sebuah perancangan berupa film dokumenter mengenai kuda kepang turonggo sri kencono. Video dokumenter diambil karena dalam video dokumenter, terdapat visualisasi secara detail dan mendalam atau sebuah penggambaran secara nyata. Dokumenter sendiri adalah sebutan yang diberikan untuk video pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890-an.

Menurut kritikus film asal Inggris, John Grierson [2], ia berpendapat bahwa dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas. Video dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan dan video dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu, video dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin.

Mengenai metode yang dilakukan nantinya berupa sebuah riset dan kunjungan ke sebuah sanggar kuda kepang turonggo sri kencono di Pasaman Barat dan mendokumentasikan pagelaran Tari kuda kepang turonggo sri kencono. Kemudian dilakukan beberapa wawancara dengan para ahli dan seniman yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang cukup luas mengenai pagelaran seni kuda kepang turonggo sri kencono Pasaman Barat. Metode-metode ini dilakukan untuk mendapatkan data-data penting yang akan digunakan dalam penyusunan konsep video dokumenter. Dengan video dokumenter ini, diharapkan dapat memberikan sebuah wawasan bagi masyarakat lokal mengenai keberadaan Tari kuda kepang turonggo sri kencono Pasaman Barat dari segi sejarah, perkembangan hingga nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian kuda kepang turonggo sri kencono. Kemudian dapat menumbuhkan rasa kebanggaan bagi masyarakat terutama generasi muda mengenai kekayaan lokal negara kita sehingga masyarakat lebih mengenal dan menghormati kesenian J kuda kepang turonggo sri kencono. Video ini juga diharapkan dapat menjadi media promosi yang dapat menarik bagi Masyarakat luas untuk menikmati keindahan kuda kepang turonggo sri kencono yang dimana dapat menampilkan dan memperkenalkan salah satu seni tradisional kuda kepang yang terdapat di pasaman barat kepada masyarakat luas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Melihat permasalahan latar belakang tersebut, langkah yang perlu diidentifikasi masalah terutama tentang budaya kuda kepang turonggo sri kencono sebagai berikut.

1. Kurangnya media informasi mengenai tarian Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono sehingga seni tradisional ini mulai pudar.
2. Minimnya media yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang tarian Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, karena belum adanya Media informasi khususnya berupa Video Dokumenter untuk memperkenalkan tarian seni Tradisional Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono, Maka penulis memberikan batasan masalah agar tujuan dari perancangan dapat tercapai dengan baik, Yakni memperkenalkan tarian seni tradisional Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono dalam bentuk video dokumenter yang membahas seputar informasi tentang tarian Seni Tradisional Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan suatu masalah yang diangkat dalam perancangan ini yaitu “Bagaimana cara menyampaikan sebuah Video Dokumenter kepada masyarakat luas agar dengan merancang sebuah media informasi dalam memperkenalkan tarian Seni Tradisional Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono.?”

### **E. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan perancangan untuk memberikan media informasi dan memperkenalkan suatu kesenian tarian Seni Tradisional Kuda Kepang

Turonggo kepada masyarakat luas. Dalam bentuk Video Dokumenter agar pesan dan informasi yang disampaikan dapat mudah dipahami.

#### 1. Tujuan umum

Tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan dan mempromosikan tentang tarian seni Tradisional Kuda Kepang Turonggo sri kencono yang terdapat di Pasaman Barat dalam bentuk Video Dokumenter. Perancangan video documenter ini bertujuan Agar informasi yang disampaikan tentang sanggar kuda kepang dapat mudah dipahami kepada Masyarakat luas.

#### 2. Tujuan khusus

- a. Meningkatkan minat Masyarakat terutama generasi muda terhadap tarian seni tradisional kuda kepang Turonggo sri kencono yang terdapat di Pasaman Barat. Dengan media berupa video dokumenter yang dapat menampilkan dan memberikan informasi kepada Masyarakat luas dalam memperkenalkan salah satu kesian lokal ini.
- b. Menghasilkan sebuah video dokumenter yang efektif untuk menarik minat Masyarakat tentang tarian dan arti dari tarian kuda kepang Turonggo sri kencono sehingga sehingga tujuan dari perancangan video dokumenter dapat tersampaikan

### **F. Manfaat Perancangan**

Manfaat yang akan dicapai dalam perancangan Video Dokumenter Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono

1. Bagi Penulis
  - a. Mengasah kemampuan perancang dengan mengembangkan ide – ide yang akan dijadikan sebagai problem solution yang terjadi disekitar masyarakat serta menambah wawasan, ilmu dan pengalaman dalam perancangan Video Dokumenter
  - b. Meningkatkan kreatifitas dan pengembangan ide dalam lingkup desain komunikasi visual
  - c. Merancang media komunikasi yang kreatif dan komunikatif
2. Bagi Target Audience
  - a. Memudahkan masyarakat untuk mengetahui tentang Budaya tentunya pertunjukan kuda kepang turonggo sri kencono, Dapat menyampaikan sebuah media informasi mengenai tarian tradisional Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono, Masyarakat lebih mengenal dalam satu budaya yang terdapat Dipasaman Barat.
  - b. Meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama generasi muda terhadap kesenian tarian tradisional Turonggo sri kencono yang terdapat di Pasaman Barat sehingga menjadi jalan untuk melestarikan kesenian kuda kepang sri kencono ini.
3. Bagi Perguruan Tinggi
  - a. Hasil karya dari Perancangan Video Dokumenter Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono dapat menjadi wadah promosi hingga sebagai dokumen dan berguna sebagai acuan bagi mahasiswa lain.
  - b. Hasil karya rancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademik

c. Sebagai referensi untuk karya selanjutnya

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Tinjauan Umum

##### 1. Definisi Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan komunikatif (Tinarbuko I. T., 2015). Sementara itu menurut pendapat beberapa ahli:

“Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf serta komposisi warna serta *Layout* (tata letak atau perajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan” (Kusrianto & Rosari, 2009).

“Desain Komunikasi Visual adalah jenis komunikasi bermedia. Media adalah benda fisik, pesan-pesan komunikasi tertentu disampaikan mediasi

tertentu dan menimbulkan hal yang di sebut dengan persepsi, baik yang verbal (tulisan) maupun yang visual (gambar atau foto)” (Couto, 2010).

Menurut (Tinarbuko S., 2009) “Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *Layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan audio visual kepada target sasaran yang dituju”.

Jadi desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi dan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media dan menyampaikan pesan-pesan tertentu dan menimbulkan hal yang disebut persepsi, baik yang verbal (tulisan) maupun visual (gambar atau foto) ataupun audio visual. Namun secara terperinci definisi desain komunikasi visual adalah sebagai berikut:

a. Definisi desain

Menurut (Anggraini & Nathalia,2018) desain diambil dari bahasa itali yaitu “*designo*” yang berarti gambar. Apabila sebagai kata kerja desain dapat diartikan sebagai proses dalam pembuatan atau menciptakan sebuah objek baru. Sedangkan dalam kata benda, istilah “desain” dapat digunakan sebagai hasil akhir dari sebuah perancangan.

Menurut (Zainuddin, 2015) dalam bidang keseni-rupa “Upaya mencapai inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria (atau kondisi yang diinginkan), bersifat humaniora”.

Sehingga desain dapat disimpulkan sebagai suatu Upaya mewujudkan sebuah rencana atau gagasan seni

b. Definisi komunikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Menurut (Anggraini & Nathalia, 2018) komunikasi berasal dari bahasa inggris yaitu "*Communication*" yang diambil dari bahasa latin "*communio*" yang berarti "kebersamaan" (dalam bahasa inggris: *common*). Kemudian komunikasi dianggap sebagai proses menciptakan suatu kesamaan ( *commonness* ) atau suatu kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan).

Menurut Shannon & Weaver dalam (Anggraini & Nathalia, 2018), komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan suatu bentuk interaksi yang mana di dalamnya terdapat aspek penyampai pesan dan penerima pesan sehingga menciptakan suatu pengaruh antara satu sama lain.

c. Definisi visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), visual adalah dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Sedangkan menurut (Hasan, 1999) menjelaskan bahwa visual yaitu dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Jadi, visual adalah suatu yang dapat dilihat dengan kasat mata atau mata terbuka secara langsung.

## 2. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual

Menurut (Anggraini & Nathalia, 2018) unsur-unsur desain komunikasi visual sebagai berikut :

### a. Garis (*line*)

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan satu titik poin dengan titik poin lain. Bentuknya dapat berupa gambar lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*) ketika anda menggoreskan alat tulis, tentunya itu akan meninggalkan jejak, maka jejak tersebut dapat disebut pula garis. Garis adalah unsur dasar untuk membangun sebuah bentuk, anda dapat memanfaatkan wujud itu secara fleksibel sesuai citra yang ingin ditampilkan.

### b. Bentuk (*shape*)

Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain-lain.

### c. Tekstur (*texture*)

Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada kenyataannya, tekstur sering dikategorikan sebagai tekstur dari suatu permukaan benda. Misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat *canvas*, dan lain-lain.

d. Gelap terang (*contras*)

Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Apabila tidak berwarna, dapat pula berupa perbedaan antara gelap dan terang. Gelap terang atau kontras ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis. Dengan mengatur komposisi gelap terang suatu desain, akan membantu nilai keterbacaan, fokus, dan titik berat suatu desain.

e. Ukuran (*size*)

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar dan kecilnya suatu objek. Dengan menggunakan unsur ini, anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada objek desain yang hendak dibuat.

f. Warna (*color*)

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dengan warna orang bisa menampilkan dapat menampilkan identitas atau citra

yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dan lainnya. Warna merupakan faktor yang sangat penting dalam mendesain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda pula.

### **3. Elemen – Elemen Desain Komunikasi Visual**

Untuk dapat berkomunikasi secara visual, seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen - elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan.

#### **a. Desain dan tipografi**

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tandatanda lalu lintas, poster, buku, surat *kabar* dan majalah. Karena itu pekerjaan seorang tipografer (penata huruf) tidak dapat lepas dari semua aspek kehidupan sehari-hari.

Menurut Nicholas (Thirkell, 1970), seorang tipographer terkenal, pekerjaan dalam tipografi dapat dibagi dalam dua bidang, tipografer dan

desainer huruf (type designer). Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya penggunaan bentuk *Script* untuk mengesankan

keanggunan, keluwesan, feminitas, dan lain-lain. Karena itu seorang tipografer harus mengerti bagaimana orang berpikir dan bereaksi terhadap suatu *image* yang diungkapkan oleh huruf-huruf. Pekerjaan seorang tipografer memerlukan sensitivitas dan kemampuan untuk memperhatikan detail. Bob Cotton (dalam Christine Suharto Cenadi, 1999:5) mengatakan bahwa seorang desainer huruf lebih memfokuskan untuk mendesain bentuk huruf yang baru.

#### b. Desain Dan Symbolisme

Simbol sangat efektif digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani perbedaan bahasa yang digunakan, contohnya sebagai komponen dari signing systems sebuah pusat perbelanjaan. Untuk menginformasikan letak toilet, telepon umum, restoran, pintu masuk dan keluar, dan lain-lain digunakan simbol (Alicia, 2022).

Bentuk yang lebih kompleks dari simbol adalah logo. Logo adalah identifikasi dari sebuah perusahaan, karena itu suatu logo mempunyai banyak persyaratan dan harus dapat mencerminkan perusahaan itu. Seorang desainer harus mengerti tentang perusahaan itu, tujuan dan objektifnya, jenis perusahaan dan *image* yang hendak ditampilkan dari perusahaan itu. Selain itu logo harus bersifat unik, mudah diingat dan dimengerti oleh pengamat yang dituju.

### c. Desain Dan Ilustrasi

Fotografi sering dipakai selain karena permintaan klien, juga karena lebih “representatif”. Contohnya jika sebuah majalah yang memuat tentang wawancara dengan seorang bintang sinetron yang sedang naik daun, maka akan digunakan foto dari bintang itu untuk menunjang desain di samping isi berita itu sendiri. Contoh lain, untuk menggambarkan sebuah tempat berlibur dalam sebuah brosur biro perjalanan, jika menggunakan ilustrasi hasilnya tidak akan semenarik dibandingkan dengan foto.

Fotografi sangat efektif untuk mengesankan keberadaan suatu tempat, orang atau produk. Sebuah foto mempunyai kekuasaan walaupun realita yang dilukiskan kadang kala jauh dari keadaan yang sesungguhnya. Selain itu sebuah foto juga harus dapat memberikan kejutan dan keinginan untuk bereksperimen, misalnya dalam hal mencoba resep masakan yang baru atau tren berpakaian terbaru.

## 4. Prinsip – Prinsip Komunikasi Visual

Mempelajari prinsip-prinsip desain sama pentingnya dengan mempelajari tata bahasa untuk keperluan penyusunan kalimat. Dalam desain komunikasi visual juga terdapat beberapa *rules*, semacam gramatika atau kaidah-kaidah visual untuk mencapai komposisi *Layout* yang harmonis.

(Supriyono, 2010) dalam bukunya *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi* menyebutkan bahwa ada beberapa jurus *Layout* dalam ilmu

desain komunikasi visual yang sering disebut prinsip-prinsip desain, yaitu sebagai berikut:

a. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut dengan keseimbangan formal (*formal balance*). Yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang.

b. Kesatuan (*unity*)

Jurus pungkasan dari desain komunikasi visual adalah kesatuan. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

c. Irama (*rhythm*)

Irama adalah pola *Layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang-ulang kali dengan konsisten. Semenetera itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

d. Proporsi (*proportion*)

Proporsi adalah perbandingan porsi antar unsur dari suatu obyek. Salah satu contohnya adalah sudah jelas proporsi antara kepala dan tubuh balita berbeda dengan proporsi orang dewasa. Perbandingan yang seimbang diperlukan agar obyek tidak terlihat aneh dan lebih menarik untuk dipandang. Terkadang memainkan proporsi yang tidak seimbang dengan sengaja akan memberikan dampak yang positif dalam konteks tertentu.

e. Penekanan (*emphasis*)

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan atau penonjolana objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto atau ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans-serif* ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain. Informasi yang dianggap paling penting harus pertama kali merebut perhatian pembaca.

5. Fungsi desain komunikasi visual

Terdapat beberapa fungsi dasar desain komunikasi visual menurut (Anggraini & Nathalia, 2018), antara lain:

a. Sarana Identifikasi

Sarana identifikasi merupakan wujud pengenalan baik identitas seseorang, perusahaan, produk, maupun jasa. Di mana identitas tersebut

harus mencerminkan jiwa yang sesuai dengan pribadi, perusahaan, produk, atau jasa tersebut agar lebih mudah dikenali, diingat dan dapat menjadi pembeda satu dengan yang lain. Salah satu bentuk wujud visual yang dapat diimplementasikan sebagai sarana identifikasi adalah bentuk logo.

b. Sarana informasi, pengendali, pengawas dan pengontrol

Bertujuan menunjukkan hubungan antara satu hal dengan hal yang lain. Baik dalam bentuk petunjuk, informasi, cara penggunaan, arah, posisi dan skala, diagram maupun simbol. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dengan menggunakan bentuk yang dapat dimengerti serta dipresentasikan secara logis dan konsisten.

c. Sarana motivasi

Sarana komunikasi sebagai motivasi memiliki peranan yang dapat meningkatkan motivasi baik perseorangan, kelompok maupun masyarakat.

d. Sarana pengutaraan emosi

Komunikasi dengan fungsi pengutaraan emosi biasa digunakan untuk menggambarkan situasi agar dapat menambah kepekaan terhadap pembaca. Penggunaan komunikasi ini dapat digambarkan melalui tulisan, karakter, *emoticon*, *icon*, dan lain-lain.

e. Sarana presentasi dan promosi

Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) sehingga pesan tersebut mudah diingat konsumen. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan.

## **B. Tinjauan Khusus**

### **1. Perancangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang, atau proses mengatur segala sesuatu.

(Hidayat, Fauzi, & Saeful, 2016) dalam jurnal CERITA “Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal perencanaan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur , sehingga hal-hal sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.” Berdasarkan penjelasan di atas, perancangan adalah proses

mendesain atau merencanakan sebuah konsep terhadap sesuatu untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.

## **2. Videografi**

Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video. Untuk membuat videografi yang berkualitas, dibutuhkan keahlian dan pengetahuan yang mendalam mengenai teknik pengambilan gambar, karena hasil videografi dapat dinikmati oleh semua orang.

Dalam videografi, kejadian yang direkam dapat diedit sesuai kebutuhan. Video tersebut dapat ditambahkan berbagai efek dan filter yang mendalam, tambahan suara, teks dan sebagainya.

Editing dapat dilakukan menggunakan aplikasi khusus yang banyak tersedia saat ini. Setelah pengeditan selesai video dapat dibagikan sebagai konten Youtube atau kebutuhan lainnya. Saat ini kebutuhan akan pembuatan videografi semakin meningkat. Videografi bukan hanya digunakan dalam industri hiburan saja, namun berbagai pekerjaan dapat dikemas menjadi video yang menarik. Pembuatan videografi diantaranya ditujukan untuk hiburan, seni, pemasaran, promosi, tutorial, travelling, dan masih banyak lagi. Tujuan videografi adalah untuk membuat video yang menarik. Semua orang dapat membuat videografi sesuai kebutuhan masing-masing. Videografi dapat digunakan untuk instansi, perusahaan, organisasi, maupun individu.

### **a. Sejarah Videografi**

Saat ini kebutuhan akan pembuatan videografi semakin meningkat. Videografi bukan hanya digunakan dalam industri hiburan saja, namun berbagai pekerjaan dapat dikemas menjadi video yang menarik. Pembuatan videografi diantaranya ditujukan untuk hiburan, seni, pemasaran, promosi, tutorial, travelling, dan masih banyak lagi. Tujuan videografi adalah untuk membuat video yang menarik. Semua orang dapat membuat videografi sesuai kebutuhan masing-masing. Videografi dapat digunakan untuk instansi, perusahaan, organisasi, maupun individu.

#### b. Teknik dalam Videografi

Pengambilan video dalam videografi harus memerhatikan teknik videografi yang benar. Adanya teknik tersebut, video yang dihasilkan akan lebih berkualitas dan dapat dinikmati oleh semua orang. Dalam videografi pengetahuan akan jenis kamera, jenis lensa, dan cara kerjanya menjadi hal penting yang harus dipelajari pula. Teknik pengambilan gambar dalam videografi meliputi:

##### a) Teknik pengambilan adegan

Untuk menghasilkan video yang baik, adegan diambil secara konsisten dan beratur. Saat proses pembuatan video lebih baik menggunakan kamera lebih dari satu. Hal ini bertujuan untuk mengambil gambar dari segala arah termasuk di ruang terbuka. Saat pengambilan gambar harus memperhatikan posisi untuk menjaga keseimbangan gambar pada kamera.

Saat pengambilan gambar per subjek, pastikan posisi gambar dengan baik. Khususnya saat penyampaian pesan kepada orang lain, posisi kamera harus tepat dan sudut fokus dibuat dengan menarik, agar penonton dapat menikmati latar dalam video tersebut. Jika semua gambar berisi subjek secara penuh, penonton bisa merasa jenuh saat melihatnya.

b) Teknik zoom atau perbesar gambar

Zoom adalah teknik memperbesar gambar dengan fasilitas (tool) yang ada pada kamera, software atau aplikasi. Penggunaan teknik zoom harus sesuai dengan kebutuhan. Terlalu banyak zoom dapat membuat video tidak bagus, Karena video terlihat amatir bahkan dapat membuat orang yang menontonnya menjadi pusing dan tidak paham. Saat ingin mengambil gambar zoom, harus dilakukan secara perlahan dan harus tetap stabil. Teknik zoom ini dapat merusak kualitas videografi jika tidak dilakukan dengan baik. Sehingga zoom tidak disarankan secara berlebihan, baik untuk optical zoom.

c) Teknik frame dan subjek gambar

Sebagian orang khawatir jika penempatan subjek tidak berada di tengah. Padahal hal tersebut tidak memengaruhi kualitas gambar jika dilakukan dengan baik. Pengambilan subjek gambar harus disesuaikan dengan frame yang ada. Frame akan memberikan kesan menarik dan menyatu dengan sempurna.

Sebagai contoh jika subjek berada di ruang terbuka seperti taman, pengambilan gambar harus mencakup taman tersebut karena taman merupakan frame dari subjek. Jika video hanya fokus pada subjek, akan terkesan membosankan dan penonton tidak dapat menikmati keindahan di sekitar lokasi. Frame juga dapat memberikan nilai plus pada videografi.

d) Teknik pengambilan detail

Dalam videografi teknik pengambilan latar belakang dengan wide shot harus diperhatikan. Hal tersebut karena *wide shot* dapat digunakan untuk memberikan petunjuk akan lokasi dan tempat yang lebih spesifik.

Untuk mendapatkan wide shot yang bagus, harus fokus pada hal detail seperti lampu, lentera, perahu, dan sebagainya. Melalui hal yang mendetail tersebut, videografi dapat menyampaikan pesan khusus kepada penonton. Serta memberikan penekanan kepada subjek tertentu. Namun, pastikan subjek tersebut sesuai dengan konsep dari video yang dibuat.

e) Teknik pengambilan Angle

Untuk mengambil gambar dengan angle yang berbeda dapat menggunakan footage. Teknik ini dapat dilakukan jika gambar tidak bisa dimasukkan saat editing. Agar mendapatkan hasil yang maksimal, pengambilan video harus memperhatikan jarak pandang ke atas dan ke bawah. Dengan angle yang berbeda, hasil video yang dibuat lebih

menarik. Angle juga dapat memberikan detail terhadap subjek tertentu. Serta dapat menyampaikan informasi kepada penonton.

- 1) Bird eye level
  - 2) Hight angle level
  - 3) Eye level / Normal level / Stright level
  - 4) Low level
  - 5) Frog eye level
- f) Backlight

Backlight merupakan cahaya matahari yang membelakangi subjek. Sehingga pencahayaan menjadi gelap atau kontras. Backlight dapat membuat gambar terlihat tidak jelas. Sehingga kondisi kamera harus diperhatikan atau dapat memperbaiki situasi di lokasi syuting. Backlight dapat menghasilkan video yang tidak jelas dan tidak bisa fokus pada subjek yang dituju.

Dengan kemajuan teknologi, backlight dapat diatasi dengan menggunakan kamera yang canggih. Saat ini kamera sudah dilengkapi dengan fitur pengaturan cahaya untuk mengurangi efek *backlight* saat situasi pengambilan gambar tidak bisa diubah.

- g) Tidak Menggunakan Effect

Kebanyak video menggunakan efek sephia atau effects spesial lainnya, sehingga video tersebut tidak sesuai dengan kenyataan. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas video. Khususnya saat video ingin

dizoom atau diperbesar. Pemberian efek biasanya membuat video menjadi pecah atau buram.

Hindari penggunaan efek pada video. Untuk membuat videografi menarik tanpa menggunakan efek, bisa menggunakan software editing yang ringan. Saat selain software ada banyak aplikasi (app) edit Video baik yang berbasis android maupun Ios tanpa mengurangi kualitas dari video aslinya. Untuk menghasilkan videografi yang sempurna dibutuhkan teknik yang tepat. Salah satu hal penting yang harus diperhatikan adalah penerangan. Penerangan yang baik dapat diciptakan secara alami, melalui kamera, ataupun dengan setting lokasi yang sesuai.

### **3. Video Dokumenter**

Istilah "dokumenter" pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran John Grierson, di *New York Sun* pada tanggal 8 Februari 1926. Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini, film-film pertama semua adalah film dokumenter. Mereka merekam hal sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. Pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan.

John Grierson, salah seorang bapak film dokumenter menyatakan bahwa film dokumenter adalah penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya

menampilkan kejadian atau realitas. Tujuan utama film dokumenter bukan sekedar menyampaikan informasi. Seorang pembuat film dokumenter menginginkan penontonnya tidak hanya mengetahui topik yang diangkat, tapi juga mengerti dan dapat merasakan persoalan yang dihadapi subjek. Pembuat film ingin agar penonton tersentuh dan bersimpati kepada subjek film. Untuk itu diperlukan pengorganisasian cerita dengan subjek yang menarik, alur yang mampu membangun ketegangan, dan sudut pandang yang terintegrasi.

Film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas menggunakan fakta atau data (Chandra, 2010:1). Film Dokumenter tidak dapat berdiri sendiri karena film dokumenter tidak membuntuhkan bumbu-bumbu ketegangan untuk menutupi keasingan agar dipercaya sebagai kebenaran. Film dokumenter ada dan diakui keberadaannya, karena film ini mempunyai tujuan dalam setiap kemunculannya. Tujuantujuan tersebut adalah penyebaran informasi, pendidikan dan tidak menutup kemungkinan untuk propaganda bagi orang atau kelompok tertentu (Effendy, 20014:2).

Pengertian film dokumenter di Indonesia, bagi mereka yang kurang mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, biasanya terbatas kepada film propaganda pemerintahan yang membosankan, film hitam-putih yang menjelas- jelaskan segala sesuatu tanpa diminta, suatu jenis film-film yang bergerak antara penerangan dan dokumentasi, yang meskipun terkadang diakui penting dalam konteks ilmu pengetahuan, tidak dianggap sebagai suatu yang menarik, untuk ditonton maupun untuk dibuat. Citra buruk

tentang film dokumenter semacam itu adalah suatu mitos yang terbentuk karena film dokumenter yang menarik jarang atau tidak pernah disaksikan. Tepatnya mitos dalam dunia yang tertutup. (Ayawaila,2007:ix). Video dokumenter sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, di antaranya:

a. Dokumenter perjalanan

Jenis dokumenter yang pertama adalah dokumenter laporan perjalanan yang biasa digunakan oleh para ahli etnografi. Robert Flaherty pernah membuat film dokumenter perjalanan berjudul *Nanook of the North* yang dianggap sebagai film dokumenter perjalanan pertama di dunia.

b. Sejarah

Dokumenter sejarah merupakan jenis yang paling sering ditemui penonton di seluruh dunia. Perkawinan dokumenter dan sejarah memang dirasa sangat pas karena genre ini menampilkan fakta dari sebuah sudut pandang sehingga bisa menambah informasi terhadap sebuah sejarah.

c. Biografi

Dokumenter biografi juga merupakan jenis yang paling banyak dijumpai di pasaran. Para tokoh besar, terutama figur publik, sering kali mendapat sorotan dari kamera. Dokumentasi-dokumentasi sepanjang kariernya itu bisa dikumpulkan dan dijadikan sebuah film dokumenter tentang cerita kehidupan pribadinya.

d. Nostalgia

Film dokumenter jenis nostalgia sebenarnya lebih dekat dengan sejarah. Namun pada umumnya film jenis ini mengutamakan napak tilas atau kilas balik dari kejadian sebuah kelompok atau seseorang. Pada 2003, Rithy Oanh pernah membuat film berjudul S21: The Khmer Rouge Death Machine. Film itu menampilkan dua pihak dari kekejaman Khmer Merah, baik dari segi penyiksa maupun korban.

e. Rekonstruksi

Sesuai namanya, dokumenter rekonstruksi memberikan gambaran ulang suatu peristiwa yang terjadi secara lengkap. Film ini memiliki tantangannya tersendiri karena melakukan rekonstruksi harus disertai dengan data akurat.

f. Investigasi

Film investigasi banyak dibuat para jurnalis untuk memaparkan kebenaran terhadap sebuah isu. Pada umumnya, film dokumenter investigasi tak menyajikan gambar yang seru untuk diikuti. Kekuatan utamanya justru terletak pada cerita investigasi sebuah kasus atau insiden yang selama ini menjadi rasa penasaran public.

#### **4. Koja**

Koto gadang jaya atau biasa di sebut koja merupakan desa yang teletak di kecamatan kinali kabupaten pasaman barat. Di desa sanalah kuda kepang turonggo sri kencono di dirikan tepatnya di dusun 3 pada tahun 1985, awalnya masyarakat sana berasal dari pulau jawa kemudian

transmigrasi ke pasaman barat. Penduduk koja sendiri mayoritas asli suku jawa yang kemudian seiring berjalanya waktu desa koja menjadi luas hingga 5 bagian.

## **5. Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono**

Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono merupakan kesenian yang bergerak dibidang budaya, kuda keping turonggo sri kencono salah satu kuda keping yang berada di daerah Kabupaten Pasaman Barat, kecamatan kinali, desa Koto gadang jaya, Provinsi Sumatra Barat. Kuda Kepang Turonggo Sri Kencono sendiri di dirikan pada tahun 1985 hingga saat ini.

Perjalanan Kuda Kepang Sri Kencono sendiri berdiri kurang lebih 38 tahun dan perjalanannya pun tak semudah yang orang pikirkan, pada tahun 2001 hingga tahun 2013 kuda keping turonggo sri kencono di berhentikan sementara di karenakan ekonomi yang kurang stabil dan berkurang peminatnya pada tahun tersebut, Kemudian pada tahun 2014 kuda keping turonggo sri kencono di jalankan kembali hingga tahun 2023 saat ini. Peminatnya pun semakin banyak, sehingga di pasaman barat kuda keping turonggo sri kencono cukup terkenal dan sudah bebarapa kali tampil di acara pemeriahhan kabupaten pasaman barat.