



Festival of Indonesianity in the Arts (FIA) #2

**Diseminasi Hasil Penelitian, Penciptaan dan
Pengabdian Kepada Masyarakat**

“Pengembangan Kreativitas Seni dalam
Memaknai Peradaban Air Menuju Era Disrupsi”

1. Pengarah : Dr. Ni Made Arshiniwati, SST.,M.Si
2. Penanggungjawab Kegiatan : Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd
3. Ketua Pelaksana : Dr. I Nyoman Larry Julianto, .S.Sn.,M.Ds
4. Sekretaris : Dr.Drs. I Wayan Mudra, M.Sn
5. Sekretariat : 1. I Gusti Ngurah Putu Ardika, SSos
2. I Putu Agus Junianto, ST
3. Putu Anita Kristina, SE.,MM
6. Bendahara : 1. Ni Putu Trisna Yusanti, SE
2. I Gusti Agung Maitry Arisanti,SE
7. Anggota :
- ☒ Koordinator Lapangan : 1. I Wayan Nuriarta, S.Pd.,M.Sn
 2. Dr. Hendra Santoso, M.Hum
 3. Drs. I Made Suparta, M.hum
- ☒ Acara Pembukaan : 1. Ni Luh Desi In Diana Sari,S.Sn.,M.Sn
 2. Dr. Ni Ketut Dewi Yulianti, SS.M.Hum
 3. I Gde Made Indra Sadguna, S.Sn., M.Sn.
 4. Ni Ketut Suyatini, SSKar.,MSn
- ☒ Dokumentasi : 1. I Nyoman Sugawa, S.Kom
 2. I Made Rai Kariasa, S.Sos
 3. Agus Eka Aprianta, S.Kom
- ☒ Publikasi dan Katalog : 1. I Gede Eko Jaya Utama, SE.,M.M
 2. I Kadek Puriartha, S.Sn.,M.Sn
 3. Drs. I Nengah Sudika Negara, M.Erg
 4. Ni Nyoman Lia Susanthi, S.S.,M.A
- ☒ Konsumsi : 1. Dr. Dra Sri Supriyatini, M.S
 2. Ni Komang Arini,SE
 3. Ni Wayan Sri Wahyuni, S.Ds
 4. Ayu Rahmawati,SS
 5. Ni Putu Nuri Astini

3. Perlengkapan :

1. I Made Lila Sardana, ST
2. Dru Hendro, S.Sen.,M.Si
3. I Gede Mawan,S.Sn.,M.Si
4. Dr. Tjok Istri Ratna C.S, S.Sn.,M.Si

a.n. REKTOR,

KETUA LEMBAGA PENELITIAN PENGABDIAN

KEPADA MASYARAKAT DAN

PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ISI DENPASAR



I Made Arshiniwati,

196108291986032001



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Wara Nugraha-Nya, kegiatan diseminasi hasil-hasil penciptaan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat ISI Denpasar, dapat terlaksana sesuai dengan waktu dan tempat yang telah ditentukan. Kegiatan diseminasi yang dibuat dalam bentuk Festival of Indonesianity in The Arts (FIA) II Tahun 2019, merupakan program kerja dari LP2MPP ISI Denpasar bekerja sama dengan pihak Bentara Budaya Bali sebagai lokasi tempat penyelenggaraan kegiatan. Kegiatan diseminasi ini diberi tema “Pengembangan Kreativitas Seni dalam Memaknai Peradaban Air Menuju Era Disrupsi”. Hasil-hasil yang diketengahkan pada kegiatan diseminasi ini terdiri dari Skim Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S) sebanyak 12 judul dari dana DIPA ISI Denpasar, 14 judul penelitian, dan 3 judul pengabdian kepada masyarakat dari dana Kemenristekdikti berbagai skim yang dimenangkan tahun 2019 baik mono tahun maupun tahun jamak, sehingga hasil penelitian dan pengabdian yang didiseminasikan menjadi 29 judul dari kedua fakultas yang ada di lingkungan ISI Denpasar.

Kegiatan ini dibuka Selasa 24 September 2019 oleh Rektor ISI Denpasar, yang diawali dengan pelaksanaan “Saresehan” menengahkan pembicara Nasional seperti: Prof. Dr. Ignatius Bambang Sugiharto (Univ. Katolik Parahyangan Bandung), Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn (Universitas Negeri Surabaya) dan Dira Arsana (Pemimpin Redaksi Bali Post). Pada Tanggal 25 September 2019 dilanjutkan dengan diseminasi pagelaran hasil-hasil karya seni pertunjukan yang belum ditampilkan pada hari sebelumnya. Adapun kegiatan ini berlangsung sampai tanggal 28 September 2019.

Kami sebagai panitia berharap kegiatan ini mendapat respon positif dari masyarakat umum. Sebagai akhir kata kami mengucapkan terimakasih kepada pihak Bentara Budaya Bali atas dukungan dan kerjasamanya dalam pemberian tempat dan fasilitas pendukung lainnya, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan kedepan juga sinergisitas dapat terus dilanjutkan. Demikian juga kami ucapkan terimakasih kepada dosen peserta diseminasi dan staff kepegawaian di LP2MPP ISI Denpasar yang turut menyukseskan acara ini dengan baik.

Om Shanti, Shanti, Shanti Om

Denpasar 15 September 2019
Panitia FIA #II 2019

DAFTAR ISI

Surat Keputusan Rektor ISI Denpasar	i
Kata Pengantar	iii
Daftar ISI	iv
Sambutan LP2MPP	vi
Sambutan Bentara Budaya Bali	vii
Sambutan Rektor ISI Denpasar	ix
 (I Wayan Adnyana)	
Yeh Pulu	1
Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Pengembangan Diri Anak Autistik Melalui Pembelajaran Seni Lukis Media Baju Kaos Di Rumah Belajar Autis Sarwahita Peguyangan, Denpasar	2
 (Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa)	
Pemanfaatan Film Dokumenter <i>The Cove</i> sebagai Media Kampanye Penyelamatan Lumba-Lumba	3
 (Dru Hendro)	
Sang Guru Sejati	5
 (Hendra Santosa)	
Tema Sejarah Dalam Penciptaan Karya Musik Jazz dan Karya Desain Komunikasi Visual	7
Kesetaraan Gender dan Tata Artistik sebagai Tema Penciptaan dan Penelitian Televisian	9
Inventarisasi Istilah-Istilah Seni Pertunjukan Bali Dalam Karya Kesusastraan Zaman GelGel (1401-1687)	11
Analisis Proses Perwujudan Wayang Tantri dan Bentuk Seni Rejang Sakral sebagai Sebuah Seni Pertunjukan	13
Cerita Rakyat dan Pertunjukan Calonarang dalam Karya Desain Komunikasi Visual	14
 (I Made Jayadi Waisnawa)	
Pembuatan Desain Pola Ruang Terbuka pada Rumah Tinggal dengan Lahan Terbatas	15
 (I Gede Mawan)	
Luang	17
 (Ni Made Liza Anggara Dewi)	
Tari Kreasi Cangk Congak	19
 (I Gde Made Indra Sadguna)	
Komunikasi Musika dalam Seni Pertunjukan Bali – Studi Kasus Tari Barong Ket	21
 (Ni Made Ruastiti)	
Wayang Wong Inovatif Cupu Manik Astagina	23

(Ni Ketut Suryatini) Pembentukan Karakter Melalui Inovasi Gender Wayang Kolosal Anak-Anak	25
(Ni Komang Sri Wahyuni) Tari Legong Prasita	27
(Sri Supriyatini) Penerapan Manajemen Pemasaran dan Cerita Tantri Pada Komunitas Lukis Kaca Batubelah.....	29
(Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana) Tutur Bumi – Rawikara	31
(I Nengah Sudika Negara) Perancangan Bali Keben Typeface Terinspirasi Motif Anyaman Bambu Tradisional	33
(I Made Jana) Para Penjarah (<i>The Pends</i>) <i>Art Object Concept</i> , Para Penjarah, Selayang Pandang Factual yang Dihidupkan dari Imaji Manusia	35
(I Made Suparta) Ceritera Awatara sebagai Inspirasi Penciptaan Karya.....	37
(D.A.Tirta Ray) Esensi Warna Dalam Wastra Wali – Gringsing Primbon.....	39
(I Wayan Mudra) Wayang Bali sebagai Ide Penciptaan Keramik Karakter Indonesia	41
(I Wayan Nuriarta) Kajian Komik Kartun Panji Koming pada Koran Kompas Di Tahun Politik	43
(Ni Made Arshiniwati) Tari Rejang Gadung.....	45
(I Nyoman Larry Julianto) Nilai Interaksi Terhadap Rangsangan Visual Ilustrasi dan Warna pada Ruang Belajar dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Siswa SD kelas 1 – 3 di Bali	46
(Ni Ketut Dewi Yulianti) Daksa <i>Curse Lord Siva</i>	47
(I Nyoman Sedana) <i>Balinese Water Puppets (Wayang Air) with the Story The Floating Subadra</i>	49
(I Kadek Puriartha) Deskripsi Film Dokumenter - <i>The Magic of Barong Kunti Sraya</i>	51

**SAMBUTAN
KETUA LP2MPP
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

Om Swastiastu.

Program kerja LP2MPP ISI Denpasar dalam mendesiminasikan hasil-hasil penciptaan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, dikemas dalam bentuk kegiatan *Festival of Indonesianity in The Arts (FIA)* yang pendanaannya dibebankan pada anggaran DIPA ISI Denpasar. Tahun 2019 ini merupakan penyelenggaraan tahun kedua yang sebelumnya telah dilakukan tahun 2018. Kegiatan ini dikelola oleh Koordinator Pusat Penelitian LP2MPP ISI Denpasar bekerjasama dengan Bentara Budaya Bali sebagai tempat penyelenggaraan. Kegiatan FIA II 2019 ini mengusung tema “Pengembangan Kreativitas Seni dalam Memaknai Peradaban Air Menuju Era Disrupsi” yang memberikan pemahaman kepada insan seni dalam berkreaitivitas untuk selalu bisa memaknai air dan memuliakan peradaban air yang telah memberikan kehidupan pada manusia.

Tujuan penyelenggaraan kegiatan ini adalah sebagai upaya memfasilitasi dosen-dosen ISI Denpasar dalam mendesiminasikan hasil-hasil penciptaan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dicapai tahun 2019, baik yang didanai oleh dana DIPA ISI Denpasar maupun yang didanai oleh Kemenristekdikti. Saya berharap kegiatan ini mampu memberikan informasi kepada masyarakat bahwa dharma penelitian dan pengabdian kepada masyarakat ISI Denpasar berjalan dengan baik dan hasil-hasilnya dapat diapresiasi dan dimanfaatkan oleh masyarakat sesuai bidangnya. Karena dalam kegiatan ini didesiminasikan hasil dari berbagai bidang keahlian sesuai dengan prodi yang ada di ISI Denpasar, diantaranya seni lukis, fashion, film, desain komunikasi visual, kriya, karawitan, pedalangan serta seni tari. Pada kegiatan FIA II 2019 ini akan diawali dengan “Saresehan” yang memperbincangkan tentang seni terkait peradaban air, dengan mendatangkan nara sumber kompeten berskala nasional dan kemudian diikuti dengan pameran dan pegelaran seni.

Sebagai akhir dari sambutan singkat ini, saya sebagai Ketua LP2MPP ISI Denpasar mengucapkan selamat kepada para dosen yang menampilkan hasil karyanya dalam kegiatan FIA II ini. Saya berharap kegiatan ini dapat menginspirasi dosen-dosen lainnya untuk selalu berkompetisi berkarya ilmiah sesuai dharma yang dibebankan kepada dosen, sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh masyarakat sebagai pengguna. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada pihak Bentara Budaya Bali yang telah menyediakan tempat dan fasilitas penunjang lainnya sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada panitia penyelenggara dan Koordinator Pusat Penelitian LP2MPP ISI Denpasar, dan pihak-pihak lain yang juga membantu untuk suksesnya acara ini.

Om Shanti, Shanti, Shanti Om

Denpasar 15 September 2019
Ketua LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar

Dr. Ni Made Arshiniwati, SST., M.Si
NIP. 196103291986032001



Sambutan Bentara Budaya Bali

Ini merupakan kali kedua Bentara Budaya Bali bekerja sama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2MPP) Institut Seni Indonesia Denpasar serangkaian penyelenggaraan Festival Indonesianity in The Arts (FIA). Bila pada tahun sebelumnya program desiminasi hasil penelitian, penciptaan, dan pengabdian kepada masyarakat ini merujuk tajuk “Empowering Taksu”, kini diketengahkan tematik “Pengembangan Kreativitas Seni dalam Memaknai Peradaban Air Menuju Era Disrupsi”.

Air merupakan salah satu memori kultural Bali yang memiliki peranan penting dalam tataran keseharian masyarakat, baik secara simbolis maupun filosofis. Sebagai sebuah budaya yang memuliakan air, Bali memandang Air atau Toya dalam aneka perspektif penting: Air mengalir sebagai karunia yang menumbuhkan, menyuburkan sekaligus menyucikan seisi semesta. Di sisi lain, terbukti pula peninggalan-peninggalan kerajaan Bali Kuno atau kerajaan Bali pra Majapahit, banyak ditemukan di daerah dataran tinggi dan sepanjang daerah aliran sungai, terutama Pakerisan, Petanu, Tampaksiring, Pejeng, hingga Bedulu (Gianyar) dan juga di sekitar wilayah Kintamani, Bangli.

Penghormatan terhadap air, sang sedulur yang menghidupi manusia dan makhluk lainnya, diuji oleh arus perubahan yang membutuhkan sikap konkrit atas upaya-upaya pelestariannya. Fenomena ini pulalah yang coba ditanggapi secara kreatif oleh seniman atau kreator-creator Bali, tidak terkecuali para dosen ISI Denpasar melalui penciptaan berbasis riset, mengedepankan ragam seni yang lahir dari pendalaman konsep terpilih, berikut nilai-nilai kearifan tradisi yang menyertainya, dielaborasi dan dikolaborasi dalam beragam bentuk kesenian yang bersifat lintas latar dan bidang.

Program FIA kali ini mengandaikan pertemuan antara modernitas dan lokalitas; cerminan transformasi sosial kultural yang terjadi di Bali. Nilai-nilai lokal memang tidak harus selalu dibenturkan dengan hal-hal global. Sehingga segala yang lokalitas boleh jadi seiring sejalan juga dengan fenomena globalitas, terlebih mengingat era digitalisasi ini yang bersifat lintas batas.

Pertemuan antara para kreator lintas bidang ini, berikut hasil karya dan kajian mereka, adalah sebuah upaya yang penuh kemungkinan dan menjanjikan. Tecermin pula di dalamnya upaya terobosan sebuah perguruan tinggi seni menempatkan platform pendidikan seninya pada dedikasi untuk pemajuan kesenian Indonesia, menyeimbangkan antara upaya rekonstruksi seni tradisi, pelestarian seni masyarakat, dan juga loncatan kreatif yang berbasis keunikan dan keoriginalitasan pribadi seniman.

Upaya ini sejalan visi misi Bentara Budaya sebagai lembaga kebudayaan nirlaba, yakni sebetuk *transfer of knowledge*, sebagaimana yang diterakan secara berkelanjutan oleh program Akademika Bentara. Sebuah lembaga pendidikan seni diharapkan mampu mengkondisikan suatu atmosfer kreatif di mana segenap civitas akademiknya berkesempatan mengasah bakat, kecerdasan intuisi dan daya analisisnya secara lebih terarah serta terukur menuju tahapan kematangan yang teruji.

Dengan demikian, kehidupan kampus yang sehat, dinamis serta demokratis, layak kita perjuangkan bersama. Selain sarana bagi pengembangan pribadi yang unggul berintegritas, diharapkan juga dapat mendorong rekahnya nalar kritis berikut kepedulian sosial yang tinggi.

Pertemuan beragam bentuk seni ini dapat dibaca juga sebagai upaya untuk mendorong generasi muda mengingat kembali *kawitan* kulturalnya, agar mereka tidak mudah tergiur pada fatamorgana ke-internasionalan atau globalisasi, yang malahan kerap membuat sebagian besar kreasi dan keseharian mereka jauh dari keunggulan seni-seni tradisi; seolah meraih kekinian tapi yang terjadi justru kehilangan pegangan pada akar kulturalnya.

FIA #2 inii adalah sebuah upaya merepresentasikan pendekatan kontekstual demi membangun kesadaran kini atas apa yang dimaksud dengan kelokalan, keglobalan, serta pergaulan lintas latar bangsa atau masyarakat. Tujuannya adalah membantu kita menimbang kembali makna globalitas dan kemajuan kemodernan, serta memungkinkannya berjalan beriring dengan nilai-nilai tradisi kelokalan, tanpa mesti mengesampingkan satu sama lainnya.

Bentara Budaya Bali menghaturkan terimakasih yang tidak terhingga kepada Rektor ISI Denpasar, dan juga Ketua beserta jajaran pengelola LP2MPP ISI Denpasar atas kerjasa manya dalam FIA #2 .

Mari berdiskusi dan berbagi apresiasi.

Warih Wisatsana

Kepala Pegelola Bentara Budaya Bali

SAMBUTAN
REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Om Swastiastu.

Kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat merupakan tridharma perguruan tinggi yang wajib dilakukan oleh dosen mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. Lembaga Institut Seni Indonesia Denpasar telah melakukan tridharma tersebut dengan baik. Hasil-hasil dharma penelitian, penciptaan, dan pengabdian kepada masyarakat ditunjukkan dalam kegiatan *Festival of Indonesianity in The Arts (FIA) II 2019*, yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan (LP2MPP) Institut Seni Indonesia Denpasar, bekerjasama dengan Bentara Budaya Bali.

Kegiatan yang diberi tema “Pengembangan Kreativitas Seni dalam Memaknai Peradaban Air Menuju Era Disrupsi” memberikan makna yang sangat inspiratif dalam melakukan kegiatan penelitian, penciptaan dan pengabdian kepada masyarakat. Banyak materi yang bisa digali, dikembangkan, dan diwujudkan dari pemaknaan peradaban air menuju era disrupsi ini dalam berkreatifitas seni. Keberadaan air bagi masyarakat Bali memiliki peranan penting dalam membangun sebuah peradaban dan budaya bercocok tanam, sehingga di Bali dikenal sistem pengairan kuno yang disebut “subak” yang telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia.

Sebagai pimpinan lembaga Institut Seni Indonesia Denpasar sangat menyambut baik kegiatan ini, karena melalui kegiatan ini hasil-hasil penelitian, penciptaan dan pengabdian masyarakat yang telah dihasilkan dosen tahun 2019 dapat didesiminasikan kepada masyarakat luas. Suatu kebanggaan bagi lembaga berbagai bidang keahlian mampu ditampilkan dalam pelaksanaan desiminasi ini diantaranya seni lukis, fashion, film, desain komunikasi visual, kriya, karawitan, pedalangan serta seni tari. Dengan demikian keberadaan Institut Seni Indonesia Denpasar tidak saja dikenal keahliannya dalam bidang penciptaan seni pertunjukan, tetapi juga dikenal mampu menghasilkan karya-karya penelitian dan karya-karya seni rupa lainnya yang inovatif.

Pada kesempatan yang baik ini, saya selaku Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar mengucapkan terimakasih kepada Bentara Budaya Bali yang telah memberikan tempat untuk melakukan kegiatan ini. Demikian juga kepada penyelenggara LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar dan panitia yang terlibat di dalamnya, saya ucapkan terimakasih karena sudah menyiapkan kegiatan ini dengan baik sehingga dapat berjalan sesuai yang direncanakan. Saya berharap kegiatan ini mampu menginspirasi dosen-dosen lainnya melakukan tindakan yang sama sehingga kedepan hasil-hasilnya dapat ditampilkan dalam kegiatan festival ini. Sebagai akhir dari sambutan ini saya ucapkan selamat kepada peserta kegiatan ini, karena telah mampu menampilkan dengan baik hasil-hasil penelitian, penciptaan dan pengabdian yang dimenangkan tahun 2019.

Om Shanti, Shanti, Shanti Om

Denpasar, 15 September 2019
Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar

Prof. Dr. Irena Aya Sugiarta, S.SKar., M.Hum.
Nip. 196612011991031003



A decorative graphic consisting of several small, colorful triangles in shades of orange, yellow, green, blue, and pink, scattered around the text.

KATALAOG

KARYA



Judul Karya : Yeh Pulu
Ketua : Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn.
Anggota : Dr AA. Gde Rai Remawa, dan
Luh Desi In Diana Sari M.Sn
Tempat, Tanggal Lahir : Bangli, 4 April 1976

Deskripsi Karya:

Karya ini memetik plot pertarungan macan dengan pemburu dari Relief Yeh Pulu. Secara simbolik adegan ini dapat dimaknai sebagai ruang ideologis; petarung sebagai sosok pemimpin yang mengemando rakyat. Rakyat yang memiliki kecakapan wacana (lidah macan) dan kebutuhan hidup dasar (ekor macan). Pemimpin diuji oleh kemampuan untuk memahami dan memenuhi kebutuhan total dari hal tersebut. Yeh pulu menjadi penanda pencapaian peradaban agraris Bali masa lalu yg menyimpan berlimpah makna

Visualisasi Karya :



On Red Carpet, 100x120 Cm, ink&acrylic on canvas, 2019

Program Kemitraan Masyarakat (PKM)

Pengembangan Diri Anak Autistik Melalui Pembelajaran Seni Lukis Media Baju Kaos Di Rumah Belajar Autis Sarwahita Peguyangan, Denpasar

Ketua : Dr I Wayan Adnyana (NIDN: 0004047603)
Anggota : Ni Luh Desi In Diana Sari S.Sn., M.Sn (NIDN: 0012128201)
Anggota Mahasiswa : Ni Wayan Sarjani Pradnya Paramita (NIM: 201504030)
I Gusti Putu Setiadi Ari Artawan (NIM: 201504018)

Deskripsi Karya:

Anak autistik seringkali diisolasi oleh lingkungan tempat mereka tumbuh. Boleh jadi hal tersebut disebabkan faktor ketidaktahuan lingkungan dan masyarakat bahwa anak berspektrum autistik dapat tumbuh mandiri. Rumah Belajar Autis Sarwahita (RBAS), Denpasar, Bali telah sejak 2004 melakukan kegiatan pembelajaran dan pelatihan keterampilan untuk anak autistik berusia 3-17 tahun. Beberapa anak-anak lulusan RBAS bahkan telah ada yang sampai masuk perguruan tinggi negeri, dan juga sekolah kejuruan. Macam keterampilan yang diajarkan di antaranya: menyulam, main musik, membuat kue, prakarya dan melukis. Berbagai jenis keterampilan ini diajarkan untuk melatih motorik halus dan kecerdasan sosial anak. Terkait pembelajaran seni lukis, di RBAS belum mempunyai guru atau pelatih berbasis keilmuan seni rupa. Untuk itu PKM ini menjadi sangat mendesak sekaligus relevan untuk anak-anak peserta didik juga kepada guru-guru di RBAS. Tujuannya untuk melatih anak dan guru-guru tentang: dasar-dasar seni lukis (warna dan teknik), bentuk-bentuk visual gambar (latihan gambar objek) dan seni lukis ekspresi bermedia kaos. Pemilihan media kaos dimaksudkan untuk memberi nilai tambah pada hasil akhir, yakni selain bisa dimiliki, juga bisa dipakai oleh peserta didik dan guru-guru. Proses pembelajaran dan keterampilan seni lukis ini akan diakhiri dengan pameran yang ditujukan kepada khalayak luas. Pameran selain untuk apresiasi juga diharapkan memiliki dampak ekonomi, karena karya seni lukis pada baju kaos nantinya dapat dijual. Upaya ini dimaksudkan sebagai ruang sosialisasi kepada masyarakat, bahwa anak autistik dapat tumbuh mandiri dan kreatif.

Visualisasi Karya :





- Judul Penelitian : Pemanfaatan Film Dokumenter *The Cove* sebagai Media Kampanye Penyelamatan Lumba-Lumba
- Ketua Peneliti : Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa, S.Sn., M.Sn.
- Anggota Peneliti : I Nyoman Payuyasa, S.Pd., M.Pd.

Deskripsi Karya :

Film dokumenter merupakan sebuah film yang menyajikan fakta kepada penontonnya. Film dokumenter yang menggunakan gaya dan genre tertentu dapat menjadi sebuah media kampanye mengenai suatu permasalahan, terlebih permasalahan yang tidak populer di kalangan masyarakat luas. Salah satu permasalahan yang sering diangkat dalam film dokumenter adalah tema-tema alam termasuk di dalamnya permasalahan mengenai satwa. Lumba-lumba adalah salah satu satwa yang akhir-akhir ini mendapat perhatian dunia dan menjadi konsentrasi dari para penggiat kesejahteraan satwa. Kampanye masif mengenai penyelamatan lumba-lumba bisa ditemui di berbagai media, khususnya internet. Dalam kampanye penyelamatan lumba-lumba, film dokumenter *The Cove* dinilai mempunyai efek besar dalam menggalang gerakan kampanye masif penyelamatan lumba-lumba di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Film *The Cove* menampilkan kekejaman industri penangkaran dan pertunjukkan lumba-lumba dari sudut pandang seorang aktivis yang dulunya adalah seorang pelatih lumba-lumba. Kemasan dokumenter investigasi menampilkan fakta dan data yang bisa dipercaya oleh penonton, sehingga mampu menanamkan gagasan bahwa industri penangkaran dan pertunjukkan lumba-lumba adalah sebuah kekejaman yang harus dilawan. *The Cove* kemudian tidak hanya menjadi sebuah film dokumenter, tapi juga menjadi acuan untuk bergerak melawan kekejaman terhadap industri tersebut. Masifnya pengaruh *The Cove* menarik perhatian penulis untuk mengkaji pemanfaatan film dokumenter ini sebagai media kampanye penyelamatan lumba-lumba.

Visualisasi Karya :



PEMANFAATAN FILM DOKUMENTER THE COVE SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENYELAMATAN LUMBA-LUMBA

TIM PENGUSUL :
 KETUA : Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa, S.Pd., M.Sn. | NIDN : 0015118902
 Anggota : I Nyoman Payuyasa, S.Pd., M.Sn. | NIDN : 0012079001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan film dokumenter sebagai media kampanye penyelamatan lumba-lumba. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penyelamatan lumba-lumba dan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat untuk melindungi lumba-lumba.

REVISI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan film dokumenter sebagai media kampanye penyelamatan lumba-lumba. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penyelamatan lumba-lumba dan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat untuk melindungi lumba-lumba.

REVISI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan film dokumenter sebagai media kampanye penyelamatan lumba-lumba. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penyelamatan lumba-lumba dan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat untuk melindungi lumba-lumba.

REVISI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan film dokumenter sebagai media kampanye penyelamatan lumba-lumba. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penyelamatan lumba-lumba dan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat untuk melindungi lumba-lumba.

REVISI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan film dokumenter sebagai media kampanye penyelamatan lumba-lumba. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penyelamatan lumba-lumba dan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat untuk melindungi lumba-lumba.

REVISI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan film dokumenter sebagai media kampanye penyelamatan lumba-lumba. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penyelamatan lumba-lumba dan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat untuk melindungi lumba-lumba.

REVISI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan film dokumenter sebagai media kampanye penyelamatan lumba-lumba. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film dokumenter dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penyelamatan lumba-lumba dan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat untuk melindungi lumba-lumba.

DIAGRAM ALIR PENELITIAN





COVER FILM THE COVE



KELOMPOK PENELITIAN



POSTER KEMERDIAAN FILM THE COVE



Judul Karya	: Sang Guru Sejati
Ketua	: Dru Hendro
Anggota	: Saptono, S.Sen., M.Si Tri Haryanto, S.Kar., M.Si

Deskripsi Karya:

Konsep garap pakeliran padat dengan judul Sang Guru Sejati ini diambil dari sebuah lakon Dewa Ruci yang merupakan lakon carangan wayang Jawa sudah populer, yakni ketika Bima berguru kepada Begawan Drona tentang ilmu Kesempurnaan diri Manunggalinng Kawula Gusti. Sang Guru Sejati merupakan sebutan kepada Guru Drona dan juga karena Bima telah menemukan jati dirinya ketika bertemu dengan Dewa Ruci. Konsep garap Padat disini mengandung pengertian adanya keterpaduan antara wujud lahir atau wadah (tempat) dengan isinya, garapan ini berusaha menghindari dari keterbatasan keleluasaan kreatif dalam pakeliran jalan yang ditempuh adalah dengan mencoba membebaskan ikatan-ikatan kerangka seperti pada pakeliran semalam. Kerangka waktu yang merupakan salah satu pengikat pada pakeliran semalam justru dihindari dalam garap pakeliran padat. Garap pakeliran padat tidak berorientasi pada waktu, tetapi pada persoalan yang diungkapkan melalui lakon atau cerita. Maka dari itu lama waktu penyajian pakeliran padat tidak dapat ditentukan secara pasti karena sangat tergantung pada permasalahan-permasalahan yang ada dalam lakon. Adapun singkatnya waktu yang diperlukan dalam pekeliran padat merupakan akibat penggarapan secara padat.

Sedangkan tema yang diangkat dalam garapan ini adalah “Kepatuhan Seorang Murid Kepada Seorang Guru”. Hal ini akan terungkap bagaimana Bima selalu patuh dengan segala ucapan dan tugas dari guru pembimbingnya dan dengan tekad yang tulus dan kuat kemudian mengambil resiko dalam tugas tersebut dan dapat mencapai tataran penghayatan Ketuhanan yang tinggi (makrifat) dengan bertemunya Bima dengan Sang Dewa Ruci. Kerangka garis besar dari perwujudan lakon yang terkait dengan tema di atas digambarkan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menggambarkan Bima memutuskan untuk berguru kepada Drona, sampai pada tahapan terakhir berhasil menemukan Tirta Pawitra yaitu Bima bertemu dengan Dewa Ruci,.

Tahapan-tahapan ini kemudian dipadukan dengan garap unsur-unsur pakeliran yang terdiri dari; Lakon atau cerita, Catur atau narasi, Sabet atau gerak wayang, karawitan pakeliran (iringan). Garap pakeliran padat ternasuk dalam kategori pertunjukan kekinian karena dalam konsep garap padat ini terlepas dari aturan pakem dan ikatan tradisional. Maka dari itu penggarap berusaha agar sajiannya nanti bisa berkomunikasi dengan penonton, dialog wayang memakai unsur bahasa Indonesia. Karena masyarakat Bali pada umumnya kurang mengerti terhadap bahasa dalam pakeliran gaya daerah lain.

Visualisasi Karya :





Ketua : Hendra Santosa

Banyak Karya : 5 Judul

Deskripsi Karya :

TEMA SEJARAH DALAM PENCIPTAAN KARYA MUSIK JAZZ DAN KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Ketua Peneliti : Hendra Santosa

Anggota : 1. Dr. Ni Wayan Ardini, S.Sn., M.Si
2. Nyoman Maruta Gautama Putra
3. Ade Surya Firdaus

Transformasi sejarah peperangan dan pendirian pura merupakan suatu hal yang sangat menarik dan penting untuk diwujudkan dalam karya seni musik maupun karya desain komunikasi visual. Penciptaan ini bertujuan untuk pelestarian dan pewarisan karya masa lampau agar terus bertahan sesuai dengan kemajuan zaman, dengan menggunakan metode penciptaan dalam perwujudannya. Sebagai penelitian terapan maka TKT yang ingin dicapai adalah TKT 4. Luaran yang ditargetkan dalam penelitian Tesis Magister ini adalah 2 artikel yang terbit dalam jurnal Nasional terakreditasi dan selesainya Tesis kedua mahasiswa bimbingan yang berjudul:

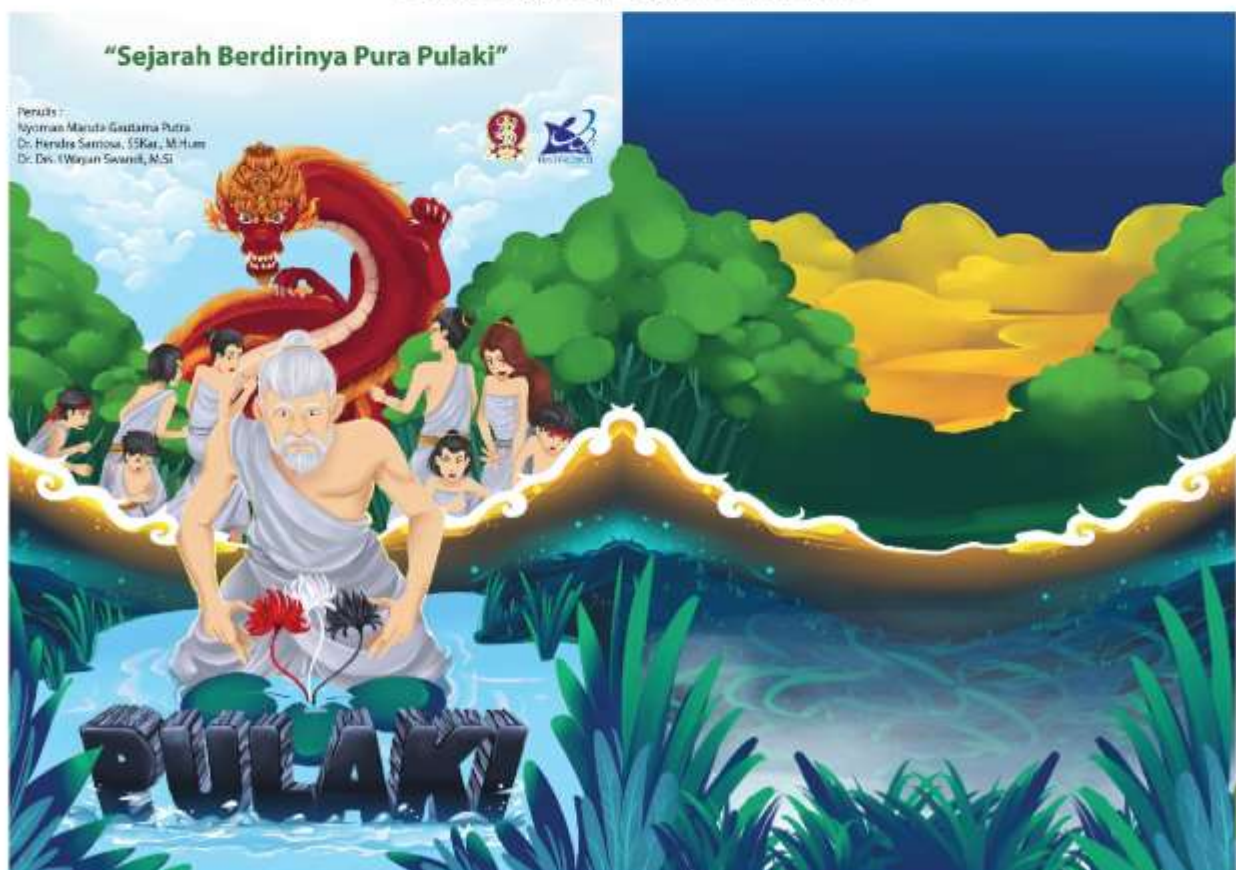
1. Megoak-goakan dalam Irama Musik Jazz
2. Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki.

Visualisasi Karya :

Megoak-goakan dalam Irama Musik Jazz



Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki



KESETARAAN GENDER DAN TATA ARTISTIK SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN DAN PENELITIAN TELEVISIAN

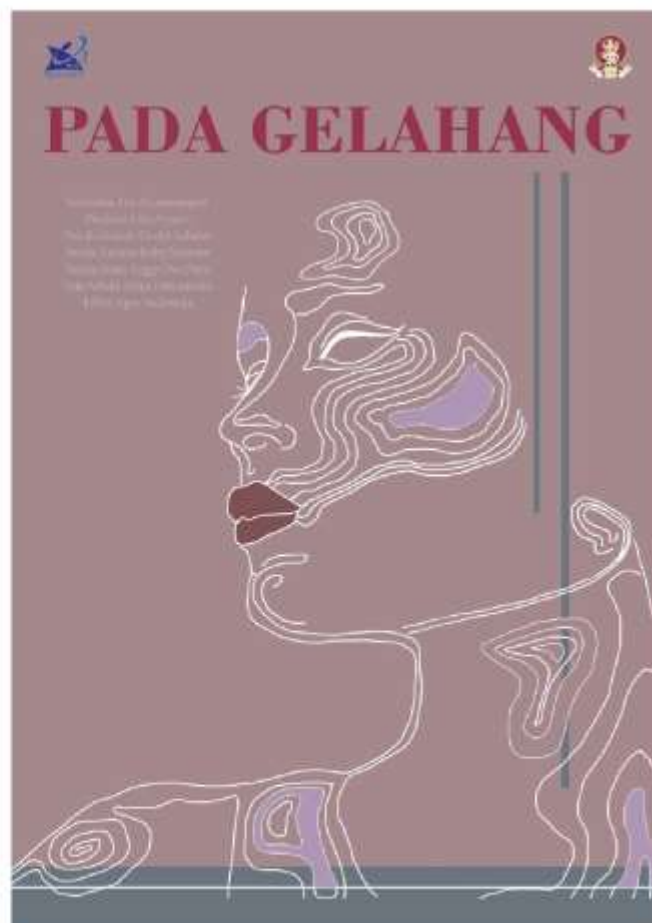
Ketua : Hendra Santosa

Anggota : Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si
I Gusti Ayu Agung Aryawaningrat P
Ni Kadek Wina Ferninaindis

Deskripsi Karya:

Kajian estetik unsur tata artistik adalah suatu hal yang sangat menarik dan penting untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan standar tata artistik yang baik untuk program acara anak-anak dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Demikian pula dengan budaya patriarki sangat menarik untuk dijadikan tema dalam pembuatan film dengan metode penciptaan. Sebagai penelitian kualitatif, TKT yang ingin dicapai adalah TKT 3. Luaran yang ditargetkan dalam penelitian Tesis Magister ini adalah 2 artikel yang terbit dalam jurnal Nasional terakreditasi dan selesainya Tesis kedua mahasiswa bimbingan

Visualisasi Karya :



Kesetaraan Gender

Tata Ruang Artistik





INVENTARISASI ISTILAH-ISTILAH SENI PERTUNJUKAN BALI DALAM KARYA KESUSASTRAAN ZAMAN GELGEL (1401-1687)

Ketua Peneliti : Hendra Santosa

Anggota : 1. Dra. Dyah Kustiyanti, M.Hum.

2. Ida Ayu Wayan Arya Satyani, S.Sn., M.Sn

Deskripsi Karya:

Perkembangan Seni Pertunjukan Bali merupakan sebuah proses panjang, dimulai dari seni pertunjukan yang sederhana sampai dengan yang memiliki kompleksitas yang tinggi. Bentangan perubahan yang panjang ini belum ada yang menguraikannya secara terperinci sesuai dengan penggalan berlakunya zaman-zaman yang ada di Bali. Pada masa Pemerintahan Raja Watu Renggong (1460-1550 Masehi), Bali kedatangan bagawanta yang bernama Danghyang Nirartha, bersama dengan murid-muridnya banyak melahirkan karya kesusastraan, hal ini tersurat dalam Kidung Pamancangah dan Babad Dalem.

Tujuan jangka panjang dari penelitian ini adalah pelurusan sejarah seni pertunjukan Bali, sedangkan tujuan jangka pendeknya adalah tersusunnya inventarisasi seni pertunjukan Bali yang tersurat pada karya kesusastraan zaman kerajaan Gelgel (1401-1687), baik karya asli Bali maupun yang dari luar Bali.

Penelitian ini dalam pengumpulan sumber berupa karya kesusastraan menggunakan metode heuristik, dan kritik. Setelah terkumpulnya sumber, kemudian melakukan penelitian dengan metode filologi yaitu mendata naskah, membandingkan sumber yang sama dengan melihat perbedaan dan persamaannya, dan tentunya juga menerjemahkan naskah. Kemudian metode identifikasi istilah-istilah yang berhubungan dengan seni pertunjukan dilakukan yang selanjutnya diinventarisasikan dengan menggunakan sistem tabel berdasarkan naskah dan tata letak dalam naskah, berikut juga dengan fungsinya.

Luaran wajib penelitian berupa buku ber-ISBN melalui Fakultas Seni Pertunjukan, sedangkan untuk luaran tambahan berupa HKI dan artikel dalam jurnal nasional terakreditasi Panggung dan Mudra dan atau jurnal nasional belum terakreditasi Kalangwan. Tingkat kesiapan teknologi dalam penelitian ini belum sampai tingkat pertama.

Visualisasi Karya:



ANALISIS PROSES PERWUJUDAN WAYANG TANTRI DAN BENTUK SENI REJANG SAKRAL SEBAGAI SEBUAH SENI PERTUNJUKAN

Ketua Peneliti : Hendra Santosa

Anggota : 1. Dr. I Ketut Sariada, SST., M.Si
2. I Made Rianta
3. I Dewa Ketut Wicaksandita

Deskripsi Karya:

Trasformasi cerita Tantri dalam perwujudan wayang dan struktur serta bentuk dari tari Rejang Sakral adalah suatu hal yang sangat menarik dan penting untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pola-pola perwujudan wayang Tantri dan bentuk seni sakral tari Rejang Sakral Lanang sebagai sebuah Seni Pertunjukan. Dalam dua kasus seni pertunjukan ini, akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengandalkan pengamatan langsung, observasi partisipatif, dan wawancara. Sebagai penelitian dasar maka TKT yang ingin dicapai adalah TKT 2. Luaran yang ditargetkan dalam penelitian Tesis Magister ini adalah 2 artikel yang terbit dalam jurnal Nasional terakreditasi dan selesainya Tesis kedua mahasiswa bimbingan.

Visualisasi Karya:



Wayang Tantri



Tari Rejang

CERITA RAKYAT DAN PERTUNJUKAN CALONARANG DALAM KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Ketua Peneliti : Hendra Santosa

Anggota : 1. Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana, S.Sn., M.Si

2. I Gede Adi Sudi Anggara

3. Nova Agung Rama Wijaya

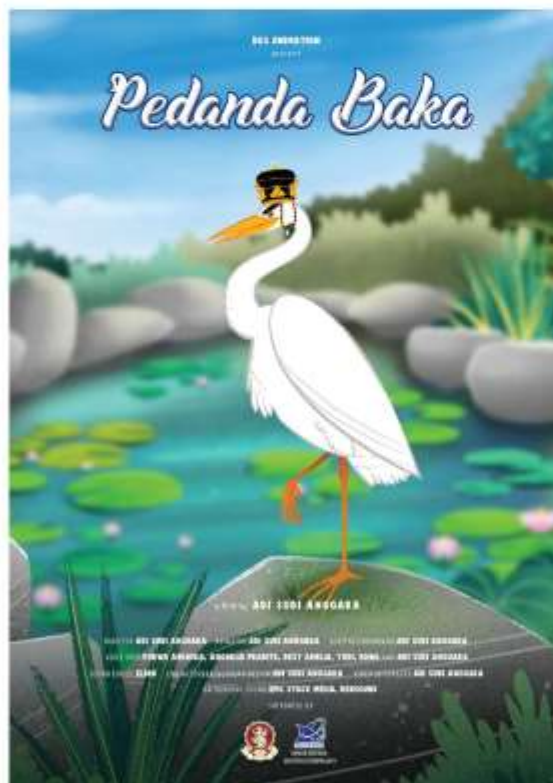
Deskripsi Karya:

Trasformasi kisah *karma phala* dalam bentuk animasi dan promosi seni pertunjukan Tektakan Calonarang adalah suatu hal yang sangat menarik dan penting untuk diwujudkan. Penciptaan ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian dan penyesuaian format ke dalam bentuk digital. Dalam dua jenis media desain komunikasi visual ini, akan menggunakan metode penciptaan dalam mewujudkannya. Sebagai penelitian terapan, maka TKT yang ingin dicapai adalah TKT 4. Luaran yang ditargetkan dalam penelitian Tesis Magister ini adalah 1 artikel yang terbit dalam jurnal Nasional terakreditasi, HKI, 2 artikel yang terbit dalam jurnal nasional dan selesainya Tesis kedua mahasiswa bimbingan yang berjudul:

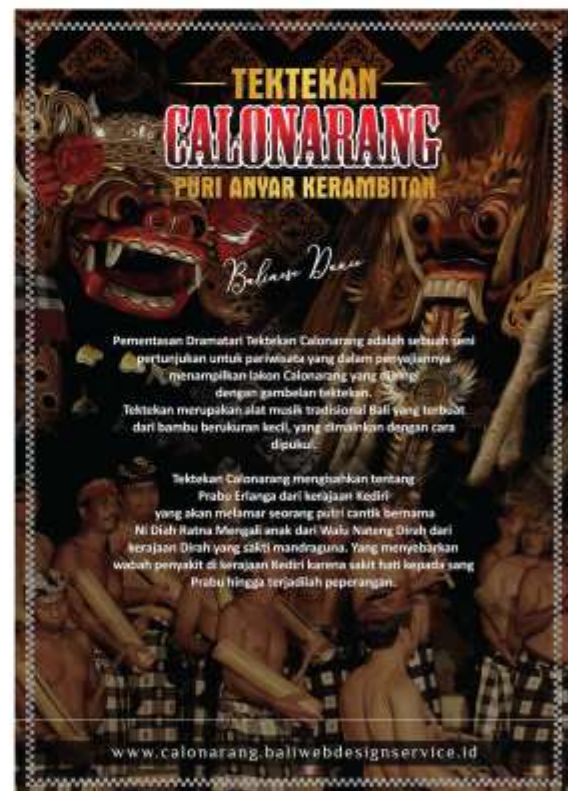
1. Film Animasi Bangau yang Serakah dan Kepiting.

2. Promosi Pementasan Dramatari *Tektakan Calonarang* Dalam Multimedia Interaktif.

Visualisasi Karya:



Cerita Rakyat: Pedanda Baka



Calonarang



Judul Penelitian	: Pembuatan Desain Pola Ruang Terbuka Pada Rumah Tinggal dengan Lahan Terbatas
Peneliti	: I Made Jayadi Waisnawa
Anggota	: Toddy Hendrawan Yupardhy

Deskripsi Karya:

Hubungan antara manusia dengan alam kini sudah tidak selaras, seiring dengan berkurangnya pemahaman terkait konsep ekologis dan peraturan pemerintah. Salah satunya dapat dilihat dari bentuk rumah tinggal yang tidak memanfaatkan potensi alam sebagai pendukung kondisi ruang. Penelitian ini berorientasi pada pembuatan desain pola ruang terbuka pada rumah tinggal dengan lahan terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan data terkait pola ruang terbuka, pemanfaatan lahan, bukaan ruang dan keluasan lahan. Karang tuang merupakan konsep yang memiliki hubungan erat dengan ekologi. Sebuah konsep yang dipergunakan dalam menata lingkungan rumah tinggal oleh masyarakat tradisional Bali.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data mempergunakan teknik purposive sample dengan kriteria utama yaitu keluasan lahan. Metoda yang digunakan dalam penciptaan adalah pengembangan eksplorasi fungsional yang terdiri dari enam(6) tahap yaitu (1) penggalian informasi melalui studi lapangan atau referensi untuk medapatkan tema, (2) penggalian informasi dan referensi untuk memperoleh teknik, material, bentuk, estetika dan fungsi, (3) ide dan gagasan, (4) desain terpilih(prototipe) (5) perwujudan, (6) evaluasi.

Hasil penelitian berupa data observasi lapangan dan media internet akan dijadikan sebagai dasar dalam menemukan unsur yang akan diadaptasi dari konsep karang tuang. Terdapat lima unsur yang diadaptasi dari konsep karang tuang yaitu pola ruang, keluasan massa bangunan, ruang terbuka dan tipologi bangunan. Hasil penciptaan akan memperlihatkan visualisasi tiga dimensi(3D) ruang dalam bentuk denah dan aksonometri. Tujuan dari penciptaan melalui visualisasi tiga dimensi(3D) adalah untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait kondisi ruang pada rumah tinggal.

Visualisasi Karya:





Judul Karya	: Luang
Ketua	: I Gede Mawan
Anggota	: I Wayan Diana Putra

Deskripsi Karya:

Gamelan gong Luang dilihat dari sejarahnya kemungkinan dibawa dari Jawa Timur, karena kata luang dijumpai pada kesusastraan Jawa Kuna yang bernama Kakawin Wargasari (tahun 1290 Masehi). Istilah gamelan Luang diikuti dengan instrumen lain seperti gambang (silafon bambu), gending (bende), salunding (gamelan selonding), dan kakeloran (sebuah idiofon kayu menuntun ritme, dibuat dari kayu pohon kelor) (bandem 2013:60). Melihat dari deskripsi kakawin Wargasari tersebut, kemudian jika dihubungkan dengan penggolongan karawitan Bali berdasarkan zaman maka dapat dilihat bahwa gamelan gong Luang adalah barungan gamelan golongan tua yang paling lengkap barungannya.

Gamelan golongan tua memiliki barungan yang sangat sederhana, kemungkinan mempunyai teknik permainan yang cukup sederhana pula. Sebagian besar gamelan yang digolongkan ke dalam golongan tua dalam barungannya tidak menggunakan kendang. Akan tetapi ada beberapa barungan yang menggunakan kendang seperti gamelan angklung dan gong Luang. Namun demikian fungsinya hanya digunakan sebatas menghantar jatuhnya pukulan gong, sedang pada gamelan angklung kendang hanya menirukan ritme-ritme kotekan daripada fungsinya sebagai pengatur dinamika.

Dalam seni pertunjukan Bali, gamelan gong Luang (golongan tua) fungsinya lebih menekankan pada pengiring upacara sebagai, persembahan ritual keagamaan yang sering disebut sebagai seni wali (seni upacara). Belum banyak yang memanfaatkan gong luang sebagai media dalam seni pertunjukan. Selama ini fungsinya hanyalah sebagai pengiring dalam pelaksanaan upacara keagamaan seperti upacara Dewa yadnya dan Upacara Pitra Yadnya.

Visualisasi Karya:





Judul Penciptaan	: Tari Kreasi Cangkak Congak
Penata Tari	: Ni Made Liza Anggara Dewi
Penata Karawatin	: I Gede Mawan
Penata Rias & Busana	: Si Luh Made Astini

Deskripsi Karya:

Tarian ini terinspirasi dari cerita Tantri yang mengambil kisah Pedanda Baka yaitu burung cangkak yang berpura-pura menjadi seorang yang bijaksana demi mendapatkan mangsanya. Burung cangkak memang terlihat menakutkan dan hebat, dengan kakinya yang panjang menambah kewibawaannya. Bulunya yang putih bersih memperlihatkan kharismanya, dan sikapnya yang tenang seolah menunjukkan kedalaman ilmunya. Namun ternyata itu hanyalah tipuan semata dengan bersikap serba wibawa, tenang, dan tajam. Padahal sebenarnya ia hanya membangun kesan supaya terlihat arif dan bijaksana. Dengan cara yang dikemas sedemikian rupa ia memangsa mangsanya dengan serakah seolah tanpa dosa. tarian ini dibawakan oleh 3 orang penari putri dengan mengambil karakter putri keras. Tari kreasi cangkak congak ini diiringi oleh gamelan semarpegulingan, karena dirasa mampu memberikan suasana dan aksentuasi gerak seekor burung cangkak yang terkesan tenang dan bijaksana.

Visualisasi Karya:





Judul Penelitian : Komunikasi Musika dalam Seni Pertunjukan Bali - Studi Kasus Tari Barong Ket
Ketua Peneliti : I Gde Made Indra Sadguna
Anggota Peneliti : Ni Wayan Suratni

Deskripsi Karya:

Kekayaan kebudayaan Bali telah diakui secara global, hal tersebut dibuktikan dengan penetapan sembilan jenis kesenian Bali dalam UNESCO world intangible culture, di mana salah satunya adalah tari Barong Ket. Kesenian ini telah mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam satu dekade belakangan ini. Pementasan yang menampilkan Barong Ket sudah semakin banyak dan minat masyarakat khususnya generasi muda terhadap tarian ini semakin meningkat. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya perlombaan bapang dan mekendang tunggal Barong.

Keberhasilan suatu pementasan dapat dilihat dari harmonisasi yang terjadi di atas panggung. Diperlukan adanya suatu komunikasi non-verbal antara tiga komponen penting yakni juru bapang, juru kendang, serta penabuh. Dalam hal ini, juru kendang berfungsi sebagai mediator di antara kedua belah pihak tersebut. Seorang juru kendang menyampaikan bahasa musikalnya agar gerakan Barong bisa dimengerti oleh penabuh lainnya.

Penelitian yang mengangkat fokus topik seperti ini jarang dilakukan, oleh sebab itu penting agar bisa diungkap bagaimana proses terjadinya sebuah komunikasi musikal dalam suatu panggung pementasan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam pelaksanaannya di mana sumber data diperoleh dari studi kepustakaan, observasi partisipasi, dan wawancara. Hasi penelitian ini membahas dua pokok permasalahan, yakni teknik bermain kendang bebarongan serta komunikasi musikal yang terjadi dalam suatu pementasan.

Visualisasi Karya:



The image shows the cover of a research paper. The background is a deep red color with a decorative floral pattern at the top. On the left, there is a logo for 'KETERANGAN' and on the right, the logo of Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). The title 'Komunikasi Musikal Dalam Seni Pertunjukan Bali: Studi Kasus Tari Barong Ket' is centered in white text. Below the title, the authors' names and IDs are listed. The cover is divided into sections: 'PENDAHULUAN', 'TUJUAN', 'METODE', 'HASIL DAN PEMBAHASAN', and 'LUARAN'. There are two small photographs: one showing a Barong Ket performance and another showing a person playing a kendang. The bottom of the cover features two large, detailed images of Barong Ket masks.

KETERANGAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Komunikasi Musikal Dalam Seni Pertunjukan Bali: Studi Kasus Tari Barong Ket

I Gde Made Indra Sadguna (NIDN. 0003018702)
Ni Wyn. Suratni (NIDN. 0006017206)

PENDAHULUAN

- Tari Barong merupakan salah satu warisan dunia tak benda (Intangible Cultural Heritage) yang diakui oleh UNESCO.
- Maraknya pertunjukan serta lomba Barong dan mekendang Barong di Bali.
- Salah satu penentu keberhasilan sebuah pertunjukan disebabkan oleh komunikasi yang terjadi antara juru bapang Barong dan juru kendang.
- Penelitian yang membahas komunikasi musikal dalam sebuah pertunjukan tari Barong Ket belum pernah dilaksanakan.

TUJUAN

- Untuk mengetahui teknik dalam permainan kendang Barong.
- Untuk memahami proses komunikasi musikal yang terjadi dalam sebuah pertunjukan Barong Ket.

METODE

Jenis Penelitian Kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui Studi Kepustakaan, Observasi Partisipasi, Wawancara,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka hasil yang dicapai difokuskan kepada dua hal pokok, yakni:

- Teknik Permainan Kendang Barong meliputi: pemilihan kendang bebarongan, warna suara kendang bebarongan, dan pupuh kendang bebarongan
- Komunikasi Musikal dalam Pertunjukan Barong Ket: menganalisis proses komunikasi yang terjadi antara tiga pihak yakni juru Bapang Barong – juru kendang Barong – penabuh.



LUARAN

- Publikasi Jurnal Nasional
- Bahan Ajar





- Judul Penelitian : Wayang Wong Inovatif Cupu Manik Astagina
- Ketua Peneliti : Dr. Ni Made Ruastiti, SST., M.Si
- Anggota Peneliti : Dr. I Komang Sudirga, S.Sn., M.Hum.
Dr. I Gede Yudarta, S.Skar., M.Si

Deskripsi Karya:

Wayang Wong Inovatif Cupu Manik Astagina merupakan seni pertunjukan Wayang Wong baru yang diciptakan khusus bagi generasi milenial yang dinamis dan optimis dalam menatap masa depan. Seni pertunjukan baru yang dikembangkan dari dramatari Wayang Wong tradisional Bali ini bertemakan tentang pendidikan karakter dengan lakon Cupu Manik Astagina. Wayang Wong milenial yang dibawakan oleh 100 orang penari ini diiringi oleh gamelan Gong Kebyar.


Dikisahkan bahwa Bhagawan Gotama dengan istrinya Dewi Indrani hidup damai di pasraman dengan ketiga putranya yang bernama Arya Bang, Arya Kuning, dan Dewi Anjani. Kecemburuan Arya Bang dan Arya Kuning atas Cupu Manik Astagina milik Dewi Anjani yang diberikan ibunya itu menimbulkan malapetaka.

Kemarahan Bhagawan Gotama kepada istrinya Dewi Indrani yang tidak mau berterus terang mengungkapkan perihal asal-usul Cupu Manik Astagina itu dikutuk menjadi batu. Demi keadilan, Bhagawan Gotama melempar Cupu Manik Astagina itu ke udara dan menyuruh ketiga anaknya untuk mendapatkan Cupu Manik Astagina tersebut. Keajaibanpun terjadi. Tanah, tempat Cupu Manik itu jatuh seketika berubah menjadi kolam besar. Untuk mendapatkan Cupu Manik Astagina itu Arya Bang dan Arya Kuning menceburkan diri ke kolam yang besar itu. Sungguh diluar dugaan, siapapun yang menceburkan diri ke kolam itu berubah menjadi kera. Dewi Anjani yang tidak berani menceburkan diri ke kolam yang besar dan dalam itu hanya membasuh mukanya sehingga muka dan tangannya saja menyerupai kera.


Akhirnya Bhagawan Gotama meleraikan Arya Bang dan Arya Kuning yang terus berkelahi sengit memperebutkan Cupu Manik Astagina yang telah berubah menjadi kolam. Untuk mengubah kutukan manusia kera menjadi manusia yang bijaksana, sebagai orang tua Bhagawan Gotama menyarankan agar ketiga putranya pergi bertapa. Setelah bertapa Arya Bang dan Arya Kuning akan mendapat nama baru yaitu Subali dan Sugriwa.

Visuilisasi Karya:


PAGELARAN RISET TERAPAN SENI PERTUNJUKAN



**SENI PERTUNJUKAN WAYANG WONG
INOVATIF CUPU MANIK ASTAGINA**



Oleh
Dr. Ni Made Ruastiti, SST, MSi.
Dr. I Komang Sudirga, SSn., M.Hum., I Gede Yudarta, S.Skar., MSi.



Selasa | 19.00 WITA
24 September 2019 | Bentara Budaya Bali

Dibiayai oleh
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2019
Nomor : 123/LP2H/LT/DRPM/2019



Judul Penelitian	: Pembentukan Karakter Melalui Inovasi Gender Wayang Kolosal Anak-Anak
Judul Karya	: Rare Kelangon
Ketua Peneliti	: Ni Ketut Suryatini, S.Skar., M.Sn
Anggota Peneliti	: Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A I Nyoman Suidiana, S.Skar., M.Si

Deskripsi Karya:

Bangsa Indonesia adalah negara yang memiliki tingkat heterogenitasnya tinggi dibandingkan negara lain. Dalam pidato kenegaraan Presiden Republik Indonesia Joko Widodo menyatakan bahwa negara membutuhkan inovasi yang disruptif yaitu membalik ketidakmungkinan menjadi peluang dan mengubah menjadi bernilai untuk rakyat dan bangsa. Keanekaragaman budaya yang dimiliki bukan sebuah kelemahan negara melainkan kekuatan dan keunggulan. Inovasi disruptif juga sebaiknya diterapkan dalam ranah seni. Terlebih lagi ditengah kemunduran nilai-nilai etika dan moral bangsa Indonesia, seni menawarkan cara untuk pembentukan karakter. Salah satu kesenian Bali yang telah berhasil mengubah karakter adalah seni karawitan gender wayang. Untuk itu diciptakan garapan Rare Kelangon yang berarti kebahagiaan dan kesenangan anak-anak. Garapan ini bersifat inovatif pengembangan (extension) dengan mengkolaborasikan 3 elemen yaitu satwa (dongeng) peplalianan (permainan tradisi) serta gending rare (lagu anak). Hal tersebut dilakukan karena apresiasi masyarakat terhadap ketiga unsur tadi mulai berkurang. Tradisi lisan dalam bentuk mendongeng sudah tidak populer lagi untuk itu ketiga elemen tersebut sangat dibutuhkan dalam menegakkan nilai moral dan pendidikan karakter sejak dini. Garapan Rare Kelangon dikembangkan secara kolosal yang melibatkan 50 anak-anak dari 3 sanggar yaitu Sanggar Gangsa Dewa, Swasti Swara dan Manik Swara. Penciptaan ini menggunakan metode research and development dengan 8 tahapan. Hasil uji publik dan uji para ahli menyatakan garapan ini layak ditampilkan karena mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang tidak hanya muncul dalam garapan gender wayang tapi juga dalam elemen satwa (dongeng) peplalianan (permainan tradisi) serta gending rare (lagu anak). Anak adalah generasi emas Indonesia. Sebagai bunga surga mari jadikan dunia mereka menyenangkan, bermain dalam keceriaan.

Visulisasi Karya:





Judul Penciptaan	: TARI LEGONG PRASITA
Penata Tari	: - Ni Komang Sri Wahyuni,SST.,M.Sn (Ketua) - I Gede Oka Surya Negara,SST.,M.Sn
Penata Iringan	: I Gede Mawan,S.Sn.,M.Si
Penari (Mhs ISI Dps)	: - I.A. Triana Titania Manuaba (Smt VII/Tari) - Ni Ketut Candra Lestari (Smt VII/Tari)
Penabuh	: Mahasiswa Smt V/Karawitan, ISI Dps.

Deskripsi Karya:

Sinopsis :

Tari Legong Prasita merupakan karya tari kreasi palemongan dalam bentuk duet, mengisahkan tentang Madu Segara (Rarung) yang mengadu kekuatan ilmu hitam dengan Walu Nateng Dirah. Pada akhirnya Madu Segara terpenuhi hasratnya untuk berguru dan menjadi abdi setia Walu Nateng Dirah.

Latar Belakang :

Tari palemongan yang diwariskan oleh seniman-seniman terdahulu masih stagnan, dalam arti tidak menunjukkan perkembangan secara kuantitas. Salah satu songra palemongan hampir tidak pernah digarap lagi ke dalam bentuk duet. Pada saat ini lebih banyak digarap dalam bentuk tari kelompok yang lebih mengutamakan perubahan gerak yang cepat dan mengejar perubahan pola lantai untuk memenuhi ruang panggung. Bertolak dari realitas tersebut, muncullah keinginan menciptakan tari kreasi palemongan dalam bentuk duet dengan maksud menata gerak tari secara lebih detail dan lebih ekspresif. Disamping itu bertujuan untuk memperbanyak perbendaharaan/ keragaman tari palemongan yang sudah ada di masyarakat, yang tetap berpijak pada pola tradisi, baik dari segi gerak dan tata busana. Tari ini diiringi dengan gamelan Semara Pagulingan..

Ide Garapan :

Gagasan untuk menciptakan tari kreasi palemongan ini lahir ketika menonton pertunjukan Tari Legong Lasem. Penata tertarik pada adegan Prabu Lasem saat dihadang oleh seekor burung Gagak. Pada adegan ini seorang penari memakai sayap berperan sebagai seekor burung. Dari hasil pengamatan, baik dari audio dan visual, muncullah ide untuk membuat garapan tari kreasi baru yang bernuansa palemongan dengan judul Tari Legong Prasita. Menurut Kamus Sanskerta-Indonesia, Prasita berarti ikatan, hasrat, keinginan dan terikat (Surada, 2007: 230).

Visulisasi Karya:





Judul Pengabdian	: Penerapan Manajemen Pemasaran dan Cerita Tantri pada Komunitas Lukis Kaca Batubelah
Tempat	: Desa Lembang, Klungkung
Ketua	: Sri Supriyatini, M.Sn
Anggota	: Drs. I Wayan Sudemen, M.Si. I Wayan Sujana, S.Sn., M.Sn.

Deskripsi karya :

Karya-karya ini adalah hasil pelatihan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Penerapan Manajemen Pemasaran dan Cerita Tantri Pada Komunitas Lukis Kaca Batubelah” yang terletak di desa Lembang Klungkung. Oleh karena karya yang dihasilkan bersifat komunitas, satu kesatuan kerja kelompok, maka tidak dapat dideskripsikan satu persatu.

Komunitas ini berdiri tahun 2007 atas prakarsa seniman I Wayan Sujana “Suklu” yang mengajak anak-anak di sekitar studio Batubelah untuk melukis dengan memanfaatkan media kaca limbah. Mereka melukis dengan penekanan pada ekspresi anak-anak dalam mewujudkan tema, bentuk, warna yang bebas.

Maraknya perkembangan teknologi informasi saat ini, terutama penggunaan telpon pintar yang melanda masyarakat dunia, dari orang dewasa sampai anak-anak berdampak pula pada tradisi mendongeng di Bali. Salah satunya dongeng Tantri yang mulai dilupakan oleh generasi milenial saat ini. Salah satu cara untuk menyadarkan akan budaya lokal yang bernilai luhur, maka perlu diberi pemahaman tentang budaya lokal salah satunya dari cerita Tantri yang berkembang di Bali sejak beberapa abad yang lampau, yang mengandung nilai pendidikan etika dan moral, seperti nilai kejujuran, toleransi, kerja keras dan gotong royong, dan diperlukan oleh masyarakat terutama generasi muda sebagai tonggak identitas karakter bangsa.

Cerita Tantri diterapkan sebagai tema dalam lukis kaca dengan media genteng kaca, mangkuk, piring dan gelas kaca, bertujuan untuk melatih kecintaan anak-anak pada budaya Bali, sekaligus sebagai pelatihan manajemen pemasaran agar karya seni yang dihasilkan dapat diapresiasi masyarakat lewat pameran, penjualan, pendidikan moral, sehingga dapat mendukung program industri kreatif yang dicanangkan pemerintah.

Visulisasi Karya:

**PENERAPAN MANAJEMEN PEMASARAN DAN
CERITA TANTRI PADA KOMUNITAS LUKIS KACA BATUBELAH**





Judul Penciptaan : Tuttur Bumi - Rawikara
Konsep : Art Fashion
Pencipta : Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana

Deskripsi Karya :

Konsep penciptaan karya art fashion terpantik oleh salah satu tahapan siklus dalam upacara 'Nyambutin' (Manusa Yadnya) – kerap disebut dengan Upacara Tiga Bulanan Kelahiran Bayi atau Otonan.

105 hari atau tiga bulan dalam perhitungan kalender Bali diyakini seorang bayi telah mencapai kesempurnaan pada organ tubuh dan mekanisme sensorik panca indra, peredaran darah serta pencernaan. Aktifnya panca indra membawa dampak positif dan negatif pada kesucian atman (roh). Upacara 'Nyambutin' bertujuan menyiapkan sang bayi terhindar dari "cuntaka" dan waspada akan pengaruh-pengaruh panca indra, serta ucap syukur kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah menjaga bayi sejak dalam kandungan hingga kelahirannya ke dunia – Nyama Bajang dan Kandapat. Bayi telah menjadi entitas bernama "manusia" dan boleh diberi nama serta kakinya dapat menginjak tanah. Ide pemantik yang menghasilkan konsep "TUTUR BUMI" terbagi menjadi 6 konsep khusus, seperti: Janma, Arthawa, Saktika, Rawikara, Taraka dan Jarih.

Rawikara berartikan berkas sinar matahari (Sansekerta). Karya art fashion rawikawa teraplikasi dalam wastra Saudan (nusa penida) yang dikombinasikan dengan kain tenun alam (natural hand woven) dengan aksen khas. Bentuk pola melambangkan keagungan layaknya seorang raja/ratu. Berkas sinar matahari menembus pikiran-pikiran yang terbentuk akibat sensorik panca indra.

Visulisasi Karya:





Judul : Perancangan Bali Keben Typeface
Terinspirasi Motif Anyaman Bambu
Tradisional

Ketua Peneliti : I NengahSudika Negara

Anggota Peneliti : Ni Luh Desi In Diana Sari
Ni KetutPandeSarjani

Deskripsi Karya :

Penciptaan Keben Typeface terinspirasi dari motif pada Kebenber bahan bambu yang dianyam membentuk huruf, dikategorikan kedalam tipografi vernakular. Teknik mengayam bambu oleh perajin di Desa Tiga wasa Singaraja dan Desa Kayu bihi Bangli dihadirkan kembali dalam bentuk digital berupa tipografi dirancang sebagai display type.

Pengembangan dan pemanfaatan motif keben sebagai inspirasi dalam perancangan Keben Typeface dilakukan karena tipografi dengan karakter terbudaya lokal Bali jumlahnya masih sedikit. Perancangan ini menawarkan kebaruan berupa typeface dengan karakter khas Bali yang dapat menambah keragaman identitas budaya local berupa huruf. Perancangan ini juga dimaksudkan sebagai upaya pelestarian motif keben yang merupakan kearifan lokal Bali berwujud visual. Memperkaya keragaman tipografi local berkarak terkhas yang dapat dijadikan identitas budaya lokal Bali.

Visualisasi Karya :





Judul	: Para Penjariah (The Pends) Art Object Concept; Para Penjariah, Selayang Pandang Factual Yang Dihidupkan Dari Imaji Manusia
Ketua Penelitian	: I Made Jana
Anggota Penelitian	Wayan Sujana, S.Sn, M.Sn Dr. I Ketut Muka, M.Si

Deskripsi Karya :

Dasar pemikiran kehadiran Art Object ini melalui proses partisipatoris yang berlaku, sastrawan menangkap struti-semerti semesta meng-ada kata, pelukis meng-ada garis, kemudian pemahat mengada rupa.

Bawah sadar manusia menyimpan ribuan bahasa, berkelindan menunggu momen untuk dihadirkan, ruang ketidaksadaran (things in unconscious) dikonstruksi meng-adakenyataan (the real things) adalah ritus lahirnya konsep ekspresi rupa garis (pola drawing on novel). Pola drawing ratusan sampai ribuan buah, digumuli para pemahat (partisipatori) kemudian mewujudkan menjadi patung-patung “para penjariah” .

“Para Penjariah” kumpulan figures hadir dengan wajah-wajah ekspresif sebagai reflector karakter masyarakat. Setidaknya kehadiran Para Penjariah memberi kesadaran pada memori-memori keluhuran lokal yang masih eksis di ketidaksadaran kita.

Visualisasi Karya :





Judul	: Ceritera Awatara sebagai Inspirasi Penciptaan Kriya
Pencipta	: I Made Suparta
Anggota	:Drs I Made Mertenadi, M.Si (dosen) Ni Kadek Yulianti (mahasiswa) Erna Kusyati (mahasiswa)

Deskripsi Karya:

Awatar adalah perwujudan Wisnu dengan berbagai bentuk dan karakter seperti: Matsya Kurma, Waraha, Narasinga, Wamana, Parasurama, Rama, Kresna, Budha, dan Kalki Awatara (Soekmono, 1999:29-30). Karya Awatara Wisnu yang dibuat seperti Waraha, Kurma, Narasingha, Kresna dan Parasurama adalah tokoh (Pendeta pertapa). Narasingha artinya manusia berkepala singa. Dikisahkan Prahlada seorang pengikut Wisnu yang taat merasa kecewa terhadap keangkuhan orang tuanya yang bernama Hiranyakasipu. Rasa kecewa dan benci yang ada dalam benak Prahlada terhadap Hiranyakasipu karena tidak percaya terhadap adanya Dewa (Tuhan) dan merasa paling sakti tiada tanding di ketiga dunia (dunia atas = langit, dunia bawah=sapta petala dan dunia tengah= bumi).

Hiranyakasipu memiliki kesaktian tiada tanding berkat anugrah Dewa Siwa karena keteguhan hatinya melakukan yoga. Anugrah Dewa Siwa; Hiranyakasipu tidak dapat dikalahkan oleh manusia, pertapa, dan dewa. Tidak bisa mati di atas/bawah tanah ataupun di langit, siang ataupun malam. Tidak cuma itu, Hiranyakasipu juga dianugrahi kesaktian tidak dapat dibunuh oleh segala jenis senjata. Hiranyakasipu menginginkan bukti-bukti atas kepercayaan Prahlada tentang kemahakuasaan tuhan dan sambil menuding tiang bangunan, Hiranyakasipu berseru apakah pada tiang tersebut ada tuhan? Prahlada yakin dan berkata ada.

Sekejap sosok manusia berkepala singa berdiri kokoh diantara Hiranyakasipu dan Prahlada pada tiang yang ditunjuknya. Kehadiran Narasingha bukannya membuat Hiranyakasipu takut, melainkan menantang kesaktian Wisnu. Pertarungan antara Hiranyakasipu dengan Narasingha tidak dapat dihindari dengan kemenangan berada dipihak narasingha. Hiranyakasipu dapat dibunuh oleh Narasingha dengan mengangkat sekujur tubuhnya dan diletakkan di atas pangkuan diwaktu Sandykala (pertemuan antara siang dan malam hari), perutnya dirobek dengan kuku-kuku yang tajam.

Visualisasi Karya :





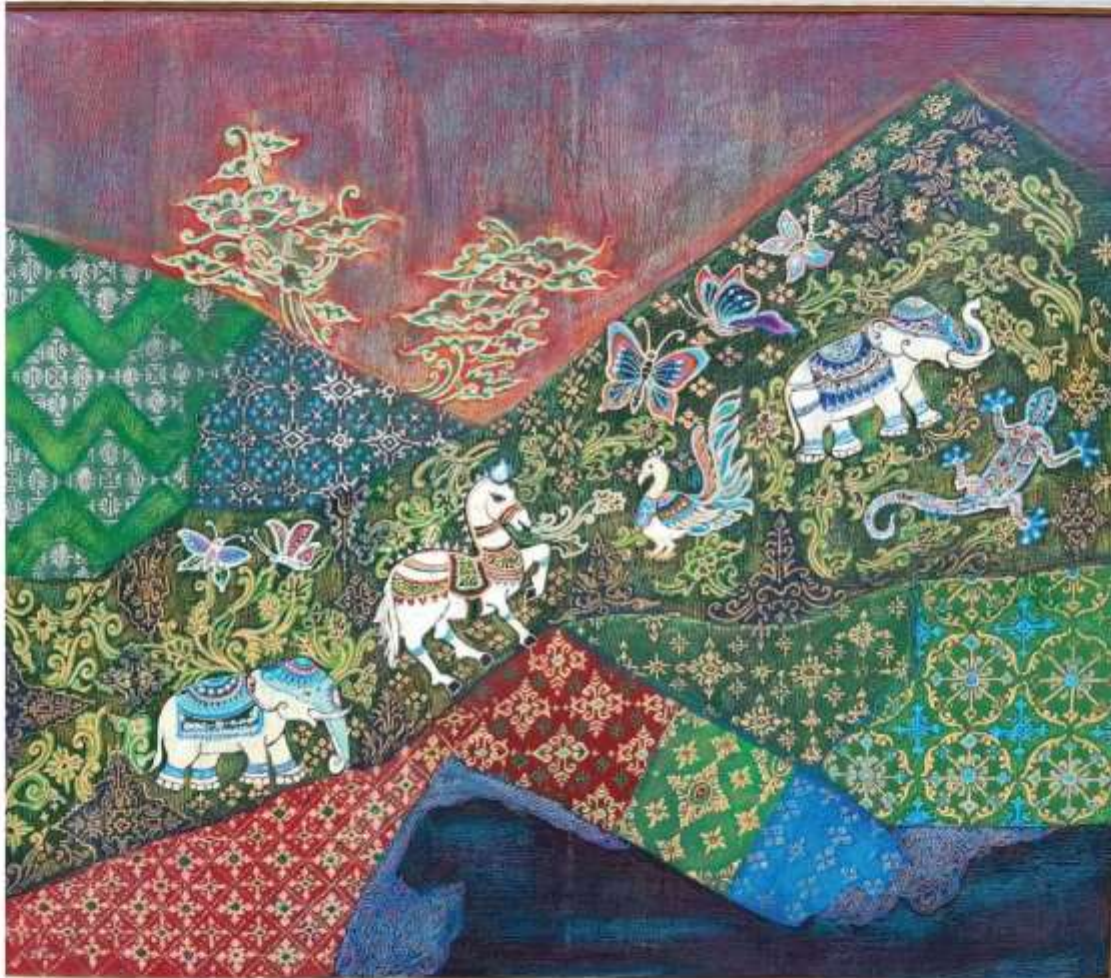
Deskripsi Karya Seni Lukis	
Berjudul	: Esensi Warna Dalam Wastra Wali
Ketua	: Drs D.A. Tirta Ray , MSn
Anggota	: Drs I Ketut Kariana, M.Pd
Judul	: GERINGSIN Primbon
Ukuran	: 120 x100 cm
Tahun	: 2019
Media	: akrilik on canvas

Deskripsi Karya :

Penciptaan karya seni ini dilatarbelakangi oleh pengamatan serta pengalaman penulis pribadi terhadap karya budaya masyarakat Bali dalam bentuk wastra wali, keberadaan wastra wali dalam kehidupan masyarakat Bali sangatlah komplek terutama berkaitan dalam upacara daur hidup masyarakat Bali. penampilan motif, warna, bentuk dan ukuran wastra wali sangat menarik bagi pencipta sebagai sumber ide dalam penciptaan. Setelah mengamati dan membayangkan keberadaan wastra wali dalam kehidupan masyarakat Bali timbullah stimulus/rangsangan pada diri pencipta, selanjutnya pencipta menangkap suatu makna pada obyek tersebut secara pribadi sesuai dengan pengalaman batin pencipta, dari pengalaman batin terciptalah 6 buah karya seni lukis yang bertemakan Esensi Warna dalam Wastra Wali dengan corak dekoratif serta dengan tampilan warna plat, goresan yang timbul dan tebal dengan menggunakan canting pijat.

Bentuk motif dan warna wastra wali disusun sedemikian rupa sehingga menjadi suatu karya cipta seni benuansa budaya daerah, namun penampilannya bentuk dan fungsinya bersifat universal. Adapun ide dasar penciptaan karya lukis ini terinspirasi dari berbagai jenis wastra wali yang pernah penulis lihat dan bahkan pernah penulis rekonstruksi serta kerjakan sendiri. Morif, bentuk dan warna wastra wali di elaborasi di kanvas sebagai karya lukis dengan menampilkan motif-motif kain gringsing, songket dan cepuk, sehingga kesannya sangat religius, magis, unik dan estetis menurut perspektif pencipta sendiri. Lukisan ini menggunakan bahan kanvas dengan ukuran 120 x100 cm dan cat akrilik. Pemilihan bahan dan media didasarkan atas pertimbangan bahwa cat akrilik memiliki warna yang cerah dan mudah diterapkan pada media kanvas.

Visualisasi Karya:





Judul	: Wayang Bali Sebagai Ide Penciptaan Keramik Karakter Indonesia
Ketua Peneliti	: I Wayan Mudra
Anggota Peneliti	: I Gede Mugi Raharja, I Wayan Sukarya

Deskripsi Karya :

Penciptaan karya keramik ini menerapkan motif wayang khas Bali sebagai ornamen, bertujuan untuk mewujudkan karya keramik yang memiliki karakter Indonesia. Penilaian capaian keramik karakter Indonesia dan pencapaian penilaian tersebut diperoleh dari masyarakat sebagai apresiator karya seni. Figur tokoh-tokoh wayang yang divisualkan sebagai ornamen digambarkan dalam satu keterkaitan kisah singkat yang memiliki nilai-nilai kebaikan dan tolenrasi. Penciptaan ini diharapkan dapat memperkaya ide-ide pengembangan keramik Indonesia berbasis budaya tradisi dan juga diharapkan mampu menjadi ikon keramik Indonesia pada persaingan global. Perwujudan karya dilakukan dengan teknik putar dan ornamen diterapkan dengan teknik lukis. Perwujudan karya ini melibatkan dua mitra yaitu usaha keramik Tri Surya Keramik dan Balai Teknologi Industri Kreatif Keramik (BTIKK) Bali. Penciptaan ini juga melibatkan mahasiswa Kriya ISI Denpasar sebagai pengumpul data lapangan dan proses perwujudan karya.

Penciptaan ini menghasilkan karya-karya keramik yang bentuknya sederhana, menampilkan budaya seni tradisi Indonesia yaitu motif wayang khas Bali. Bentuk sederhana yang ditampilkan dimaksudkan supaya masyarakat umum lebih mudah mengenali keramik khas Indonesia. Penciptaan ini menghasilkan desain-desain yang telah diwujudkan dalam bentuk karya. Masing-masing desain dibuat dalam beberapa varian ukuran, motif ornamen dan pewarnaan. 6 desain tersebut adalah desain tempat tirta/sangku, guci handle, guci botol, guci bulat, guci panjang dan vas botol. Masing-masing desain ada 2 sampai 3 varian ukuran, masing-masing desain digandakan 2 sampai 8 buah dengan variasi ornamen yang berbeda. Peneliti memandang karya-karya penciptaan seni keramik ini masih terus harus dimaksimalkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penciptaan karya ini merupakan implementasi Skema Penelitian Terapan sebelumnya disebut P3S dari DRPM Kemenristekdikti yang dimenangkan 208-2019.

Visualisasi Karya :



Guci varian 1
80cm x 45cm



Guci varian 2
45cm x 25



Sangku varian 3
38 cm x 23cm



Judul : Kajian Komik Kartun Panji Koming
Pada Koran Kompas Di Tahun Politik

Ketua Penelitian : I Wayan Nuriarta, S.Pd., M.Sn.

Anggota Penelitian : I Gusti Ngurah Wirawan, S.Sn., M.Sn.

Deskripsi Karya :

Secara visual Kartun Panji Koming sangat menarik untuk dibongkar karena cara berceritanya menggunakan gaya ungkap komik strip yang berarti adanya pemanfaatan panel-panel serta kombinasi gambar dan kata dalam menyampaikan pesan. Selanjutnya pesan yang dihadirkan melalui kombinasi gambar dan kata juga menarik untuk diungkap karena; pertama, kartun ini bukan saja dikenal kritis, melainkan juga keras, kedua, bahwa seri kartun Panji Koming dimuat di Koran Kompas yang merupakan Koran dengan jumlah oplah yang besar, yang terutama memang beredar dikalangan kelas menengah yang diandaikan juga sebagai pembaca yang kritis. Sebagai karya kartun dengan jenis bahasa ungkap komik strips, kartun Panji Koming dalam menyampaikan pesan menggunakan gambar dan kata yang terjuktaposisikan secara teratur. Berkaitan dengan hal tersebut, maka kartun Panji Koming sangat penting untuk dikaji terkait transisi panelnya serta pemanfaatan kata dalam panel untuk mengungkap makna. Kajian komik menggunakan teori komik McCloud dan penafsiran maknanya akan dibedah menggunakan teori semiotika Barthes tentang makna denotasi dan konotasi. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dalam bentuk kajian akademis terhadap komik kartun Panji Koming pada Koran Kompas.

Visualisasi Karya :



INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Membaca Kartun Media Massa

Poster

KAJIAN KOMIK KARTUN PANJI KOMING PADA KORAN KOMPAS DI TAHUN POLITIK



LATAR BELAKANG

Tahun 2018 disebut sebagai tahun politik karena dilaksanakannya pilkada serentak di 171 daerah untuk pemilihan bupati, wali kota dan gubernur. Tahun 2018 menjadi tahun penuh dengan berita politik serta kampanye dari berbagai pasang calon kepala daerah. Kehidupan sosial masyarakat di Indonesia saat tahun politik ini memiliki keterkaitan dengan konteks-konteks cerita yang sering dibongkar oleh kartun Panji Koming. Keterhubungan tersebut menjadi menarik untuk dibahas karena pada "dunia" Panji Koming di masa Majalah ini juga menggambarkan peristiwa yang serupa. Secara visual Kartun Panji Koming sangat menarik untuk dibongkar karena cara berceritanya menggunakan gaya ungkapan komik strip yang berarti adanya pemanfaatan panel-panel serta kombinasi gambar dan kata dalam menyampaikan pesan. Selanjutnya pesan yang di hadapan melalui kombinasi gambar dan kata juga menarik untuk diungkap karena, pertama, kartun ini bukan saja sekedar kritik, melainkan juga lelucon, kedua, bahwa seri kartun Panji Koming dimuat di Koran Kompas yang merupakan Koran dengan jumlah oplah yang besar, yang terutama memang banyak dikalangan kelas menengah yang diandalkan juga sebagai pembaca yang kritis. Sebagai karya kartun dengan jenis bahasa ungkapan komik strip, kartun Panji Koming dalam menyampaikan pesan menggunakan dua teks yaitu teks visual/gambar dan teks verbal/sajian yang terdapat/disajikan secara teratur. Berkaitan dengan hal tersebut, maka kartun Panji Koming sangat penting untuk dikaji terkait tamsil panelnya serta pemanfaatan kata dalam panel untuk mengungkap makna. Kajian komik menggunakan teori komik McCloud dan penafsiran maknanya akan dibedah menggunakan teori semiotika Barthes tentang makna denotasi dan konotasi. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dalam bentuk kajian akademis terhadap komik kartun Panji Koming pada Kawan Kompas

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif untuk mengumpulkan, memproses dan menganalisis data. Objek penelitian ini difokuskan pada analisis pilihan ucapan, pilihan gambar, pilihan cerita, pilihan kata, pilihan ahar serta makna denotasi dan makna konotasi. Objek penelitian tersebut dicirikan pada analisis teori komik yang dikembangkan oleh McCloud dan makna denotasi dan makna konotasi dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Target luaran berupa laporan hasil penelitian tentang kajian komik kartun Panji Koming pada Koran Kompas di tahun politik. Laporan juga berupa artikel ilmiah yang dapat dipublikasikan di jurnal Nasional. Laporan lain berupa draft bahan penyajian untuk saat yang dapat digunakan sebagai materi dalam perkuliahan kartun dan ilustrasi. Penelitian ini memiliki Tingkat Keahlian Teknologi (TKT) 1.

HASIL PENELITIAN

Kartun Panji Koming 11 Maret 2018 menghadirkan 6 panel/tema. Terjadi perubahan momen dari panel 1 ke panel 2, dari panel 2 ke panel 3, dari panel 3 ke panel 4, dari panel 4 ke panel 5 dan dari panel 5 ke panel 6. Dengan pilihan ucapan, pilihan gambar, pilihan cerita dan pilihan kata, anak komik strip kartun Panji Koming ini dapat dibaca oleh centimanya. Berbagai tamsil panel yang digunakan mengambarkan pembaca pada cerita yang ingin disampaikan. Panji Koming yang terbit pada 11 Maret 2018 ini bercerita tentang orang-orang ketajaan. Ditaksi dua petinggi kerajaan yang mendominasi tahta. Dua petinggi tersebut awalnya adalah sahabat yang sama-sama saling mendukung untuk bisa menduduki jabatan. Di tahun 2018 salah satu petinggi yang duduk di kursi mengaharakan agar sahabatnya tetap mendudukinya menduduki kursi. Keringinannya ini tidak sesuai harapan. Sahabatnya menolak untuk mendukung, mengingkarkan karena ia sudah memiliki jasi/koalisi dengan orang lain. Peristiwa ini kemudian berujung pada perkelahian. Dua petinggi kerajaan yang awalnya adalah sahabat kemudian berkelahi karena alasan dukungan. Pada panel 6 menunjukkan kehadiran rakyat jelata yang dilakoni oleh tokoh Panji Koming dan Pahlawan berbaris: "demi ambisi, kawan bisa jadi lawan".



Tamsil panel AKSI KE AJAG Tamsil panel AKSI KE AKSI Tamsil panel AKSI KE AKSI Tamsil panel AKSI KE AKSI Tamsil panel BUKTIE SE SEBUDE

Perubahan dukungan partai membuat ada banyak orang yang awalnya teman kemudian menjadi lawan. Temu hal ini senada juga terjadi bagi para calon kepala daerah yang bertarung. Teman pendukung pada pilkada pilkada sebelumnya bisa berganti rupa menjadi lawan pada pilkada selanjutnya, termasuk pada pilkada tahun 2018. Ada berbagai argument yang kemudian seperti perang di televisi, media cetak maupun media sosial. Dalam setiap pilkada maupun pemilu, masyarakat akan diingatkan pada sebuah pepatah lama. Pepatah yang sering terdengar ketika adanya pertarungan politik menjelang pilkada ataupun pemilu adalah: tidak ada kawan sejati, yang ada hanyalah kepentingan abadi. Sekolah yang terlihat adalah kepentingan yang menjadi utama bagi para politisi. Kepentingan yang cenderung dimaknai sebagai kekuasaan.

SIMPULAN

Dengan memanfaatkan panel-panel yang berbetuk segi empat dengan pilihan tamsil panel seperti aksi ke aksi dan tamsil panel subjek ke subjek, kartun ini menghadirkan cara bercerita komik. Pilihan cerita yang menggambarkan tokoh-tokoh pada zaman kesukaan dilengkapi dengan pilihan kata untuk menyampaikan pesan atau kritik. Secara umum, sudut penggambaran gambar dibuat sejajar pandangan mata manusia. Kartun ini hadir dengan tampilan hitam putih yang berbau belakang gambar secara visual putih, artinya tidak meminjamkan tempat kejadian tiap panel secara basis seperti kota, desa atau ruang lain. Fokus gambar adalah dialog para tokoh.

KEPUSTAKAAN

Alderson, Steve. *Cartoon 2012*. Anansi Dey dan Bayu, Kartun Dunia Publik. *Answer Jakarta*. Kepustakaan Populer Gramedia, Kartan. 2003. *Melaku Penelitian Kualitatif*. Alfabeta. *Ilustrasi: Wajuharta/Perandjara*.
 McCloud, Scott. 2007. *Memahami Komik*. Bahasa Baru dan Jilid Komik. Jilid 1 dan Jilid 2. Jakarta: Gramedia.
 Nuzaria, I. W. (2019). *Kartun dan Semiotika*. Kartan Melalui Tumpu Tahun 2018. *Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(1), 11-15. Retrieved from <https://journal.iain-diponegoro.ac.id/index.php/serbangkarsanika/view/736>
 Piliang, Yusuf. *Artis*. 2012. *Ilustrasi dan Ilmenematika*. Bandung: Mafabari
 Setiawan, Muhammad. Nuhbi. 2002. *Melaku Panji Koming*. *Tajirwan Kartun Karya dan Kesenian Pada Masa Reformasi Tahun 1998*. Jakarta: Buku. Kotopas.



Agus Pradi
Dosen Tetap, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
1988 - 01-03-2019



Anggra Pradi
Dosen Tetap, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
1988 - 01-03-2019



Judul : Tari Rejang Gadung
Ketua Peneliti : Ni Made Arshiniwati
Anggota Peneliti : Ni Luh Sustiwati
Ni Ketut Suryatini

Deskripsi Karya:

Tari Rejang Gadung merupakan salah satu jenis tari rejang yang biasanya ditarikan setiap upacara odalan di pura-pura di Desa Gadungan, Kecamatan Selemadeg Timur, Kabupaten Tabanan. Tari Rejang Gadung ditarikan secara berbaur baik oleh dewasa, remaja, dan anak-anak yang mau ngaturan ayah (berpartisipasi) menari secara bersama-sama. Para penari yang ada di belakang bergerak mengikuti penari yang mengambil posisi paling di depan dan tahu persis paileh (urutan gerakannya). Tidak ada pembatasan usia, jumlah pemain maupun pembatasan busana yang digunakan untuk tari tersebut, asalkan busana yang digunakan adalah busana kepura yang sopan. Cara penyajian dan koreo grafinya hamper tidak pernah dijumpai di tempat lainnya. Struktur tarinya yang terdiri dari papeson, pangawak, pangecet, dan pakaad sejalan dengan struktur tabuh pengiringnya.

Visualisasi Karya:





Judul Penelitian : Nilai Interaksi Terhadap Rangsang Visual Ilustrasi dan Warna pada Ruang Belajar dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Siswa SD kelas 1 – 3 di Bali

Judul Karya : Interaction

Tahun : 2019

Ketua Peneliti : I Nyoman Larry Julianto

Tempat, Tanggal Lahir : Denpasar, 14 Juli 1983

WA : 08123601237

Email : larry_smartdesign@ymail.com

(Corresponding Author)

Anggota Peneliti : I Wayan Agus Eka Cahyadi,
Cokorda Alit Artawan

Deskripsi Karya :

Fenomena belum ditemukan adanya sebuah konsep interaksi ruang belajar siswa Sekolah Dasar kelas 1 – 3, menjadi latar belakang perwujudan visual karya Interaction ini. Karya ini diciptakan sekaligus sebagai salah satu instrumen penelitian dalam memahami Interaktivitas Warna dan Ilustrasi Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 di Bali. Konsep interaksi ruang belajar yang nyaman dalam keterlibatan warna dan ilustrasi sebagai rangsang visual pada proses transisi 'state of mind audience' diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Interaction hadir sebagai salah satu pemicu lahirnya pemikiran – pemikiran kreatif di bidang Desain Komunikasi Visual dalam memahami kenyamanan belajar siswa usia Sekolah Dasar, sebagai generasi muda penerus bangsa yang cerdas, kreatif dan bahagia. Interaction merupakan sebuah stimulus yang dapat memberikan 'sentuhan' interaksi secara visual dari sebuah interaksi sosial yang dibangun, antara siswa dengan guru serta orang tua masing – masing anak. Konsep interaction terdiri dari tiga elemen penting yang saling bersinergis tersebut, terjewantahkan secara visual dalam bentuk undagan. Variabel interaksi menjadi pondasi kokohnya undagan yang berupaya dikonstruksikan.

Visualisasi Karya:





Judul : Daksa Curses Lord Siva
Ketua Peneliti : Ni Ketut Dewi Yulianti
Anggota Peneliti : Ketut Sumerjana
Ni Nyoman Kasih

Deskripsi Karya :

Kisah Daksa Curses Lord Siva terjadi jutaan tahun silam, tidak lama setelah penciptaan alam semesta, penghasil keturunan yang asli, Daksa, dan istrinya, Murti, mendapatkan Sri Nara-Narayana Rsi sehingga seluruh dunia dipenuhi kegembiraan. Di planet-planet surgawi para pemusik mulai memainkan musik, para Gadarva dan Kinnara menyanyi, gadis-gadis berparas cantik menari, dan para dewa menaburkan bunga di atas pemandangan sucit ersebut.

Selain Nara-Narayan, istri Dewa Siwa, Sati, adalah putri Daksa. Daksa adalah seorang prajapati yang berarti sang penghasil keturunan yang perkasa. Suatu hari ketika mendengar tentang korban suci yang besar dan semarak akan diselenggarakan di rumahayahnya, Sati meminta izin kepada Siwa untuk menghadiri korban suci itu, walaupun dia tidak diundang. Siwa mengingatkan dia bahwa Daksa beberapa waktu sebelumnya telah menghina dirinya, walaupun Dewa Siwa tidak bersalah, disebabkan oleh rasa iri hati, Daksa telah menghina. Untuk itu Siwa melarang Sati menemui ayahnya, namun Sati tetap pergi kerumah ayahnya. Melanggar perintah suaminya dan penghinaan dari keluarganya adalah jalan kematian Sati.

Setelah kematian Sati, murid-murid Dewa Siwa membunuh Daksa dan menghancurkan arena korban suci. Saat itu, semua pendeta, para dewa dan hadirin lain setelah dikalahkan dan dilukai oleh tentara Dewa Siwa mendatangi Dewa Brahma. Mereka bersujud kepada Dewa Brahma lalu menjelaskan peristiwa yang telah terjadi. Dewa Brahma mengatakan bahwa mereka semua telah berbuat kesalahan atas kaki-padma Dewa Siwa. Namun tetap saja, jika mereka pergi menemuinya, bersujud di kaki padmanya dan berserah diri sepenuhnya tanpa syarat, maka Dewa Siwa akan sangat puas dan memaafkan mereka.

Visualisasi Karya :





Judul	:Balinese Water Puppets (Wayang Air) With the story The Floating Subadra
Peneliti	: I Nyoman Sedana
Anggota penelitian	:I Made Sidia & Insitut Seni Indonesia Puppeteers
Email	:bali.module@yahoo.com
Mobile	: 0819 9954 1284

Deskripsi :

Balinese Water Puppetry—using three dimensional floating dolls about the size of a child—is a completely new puppetry form in Indonesia. It was created in 2019 by I Nyoman Sedana and I Made Sidia at the Indonesian Art Institute (ISI) Denpasar. Using the story of “The Floating Subadra” from the Mahabharata, these puppeteer masters have developed wayang air (water puppetry) to be a cultural showcase that combines socio-political critique with fine entertainment. The story tells of the confrontation of good and evil. Subadra the wife of the hero Arjuna has been killed by Burisrawa who has long wanted her and tries to rape her. This murderer-rapist has a magic power Aji Maya Panglimunan, given him by the Goddess Durga, which makes him invisible. How can he be found? Kresna, Subadra’s brother plans to discover the culprit and instructs Arjuna to float Subadra’s corpse down the Yamuna River. Meanwhile Kresna arranges for the heroic Gatutkaca to monitor her body from the sky above. Antareja, Gatutkaca’s half-brother, discovers Subhadra and brings her back to life with the magic power he has learned from his grandfather, the Naga (snake) God Ananta Boga. Suddenly, Antareja is attacked by Gatutkaca who thinks Antereja is the murderer. The clash between the two heroes who, unbeknownst to one another, are brothers is halted by the revived Subadra. Why does Kresna hesitate to announce a death sentence on the guilty Burisrawa? Come and see the show with your family and friends as you picnic on the bank of the river

Visualisasi Karya :





Judul Karya : Deskripsi Film Dokumenter
“*The Magic of Barong Kunti Sraya*”

Ketua : I Kadek Puriartha, S.Sn., M.Sn.
Anggota : Nyoman Lia Susanthi, S.S., MA
Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum.

Deskripsi Karya:

Penciptaan Film Dokumenter “The Magic of Barong Kunti Sraya”, menceritakan tentang perjalanan Barong Kunti Sraya Pemaksan Barong Br. Sengguan, Singapadu selama 72 tahun serta bagaimana peranan dan pemikiran genius ketiga seniman besar desa Singapadu; I Made Kredek, I Wayan Geria, dan Cokorda Oka Tumblen dalam perwujudan karya Barong Kunti Sraya yang saat ini telah mendunia.

Visualisasi Karya :

