

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri kreatif di era kontemporer mengalami akselerasi yang sangat pesat. Fenomena ini terjadi seiring dengan kemajuan teknologi digital serta pergeseran paradigma masyarakat dalam mengonsumsi media visual. Desain Komunikasi Visual (DKV), sebagai disiplin ilmu yang berfokus pada penyampaian pesan melalui elemen-elemen visual, memegang peranan yang krusial dalam membentuk cara pandang, persepsi, dan pengalaman emosional masyarakat terhadap suatu informasi.

Sebagaimana dikemukakan oleh Wijaya (2004), Desain Komunikasi Visual esensinya bertujuan untuk menyampaikan pesan yang dapat dipahami secara tepat oleh khalayak sasaran. Hal ini menunjukkan tingkat fleksibilitas dan adaptabilitas yang tinggi dari DKV untuk merambah berbagai media, termasuk pemanfaatan media non-konvensional.

Namun, di tengah derasnya arus modernisasi dan globalisasi yang melanda masyarakat urban, muncul sebuah tantangan yang signifikan terkait dengan pelestarian Budaya Nusantara. Warisan tradisi lokal kian tergerus oleh dominasi budaya populer transnasional yang diadopsi secara masif oleh generasi muda. Fenomena ini diperkuat oleh data statistik dari Badan Pusat Statistik (2022) yang menunjukkan rendahnya tingkat partisipasi serta kepedulian generasi muda dalam kegiatan tradisi budaya tradisional jika dibandingkan dengan generasi terdahulu. Sejalan dengan hal tersebut, laporan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2021) secara eksplisit menyatakan adanya penurunan minat remaja terhadap eksistensi budaya tradisional akibat paparan globalisasi yang tidak terfilter serta perkembangan media digital yang cenderung mengesampingkan konten lokal.

Sejalan dengan slogan yang digaungkan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Prima Indonesia (UNPRI) Medan, yaitu *"Design Your Future With Culture"*, institusi pendidikan memiliki tanggung jawab moral

untuk mendorong mahasiswanya menghasilkan karya yang menekankan kreativitas berbasis kesadaran budaya Nusantara. Slogan ini tidak membatasi ruang lingkup kajian hanya pada aspek geografis lokal tempat kampus berdomisili (Medan), melainkan sebagai komitmen akademis yang inklusif untuk melestarikan warisan Nusantara secara komprehensif. Sebagai bentuk perwujudan konkret dari visi tersebut, perancangan tugas akhir ini mengangkat sebuah studi kasus representatif, yaitu mitologi **Leak Bali**, dengan fokus eksplorasi pada figur **Rangda**.

Pemilihan figur Rangda didasarkan pada realitas adanya miskonsepsi akut di kalangan remaja urban usia 17–25 tahun. Masyarakat awam sering kali mengidentifikasi Leak dan Rangda semata-mata sebagai sosok mistis yang mengerikan, jahat, dan lekat dengan praktik ilmu hitam (supranatural) yang destruktif. Padahal, dalam kosmologi kebudayaan Bali, Leak dan khususnya Rangda memiliki makna filosofis yang sangat luhur terkait dengan konsep **Rwa Bhineda**, yaitu hukum dualitas universal mengenai keseimbangan kosmis antara kebaikan (Barong) dan keburukan (Rangda). Dalam seni pertunjukan tradisional Calonarang, Rangda digambarkan sebagai perwujudan kekuatan dualitas yang inheren dalam eksistensi kehidupan manusia (Bandem & deBoer, 1995), sekaligus merepresentasikan refleksi sisi gelap yang ada di dalam diri setiap individu. Melalui kacamata seni visual kontemporer, reinterpretasi terhadap mitologi Rangda berpeluang besar untuk mengedukasi dan memberikan sudut pandang baru yang lebih kritis, apresiatif, dan edukatif kepada khalayak luas.

Guna menghadirkan inovasi radikal dalam penyajian budaya kepada generasi muda, eksibisi visual mitologi Rangda ini beralih dari format ilustrasi dua dimensi statis menuju pendekatan eksperimental berbasis *problem-driven*. Pendekatan ini diwujudkan melalui implementasi metode **media gerilya (ambient media)** luar ruang yang dinamis, berupa media sepeda motor sebagai "**kanvas berjalan**". Pemilihan kendaraan roda dua jenis motor matic (Yamaha Mio) didasarkan pada data psikografis target audiens yang memiliki kedekatan sosiologis yang sangat kuat dengan kultur anak muda Indonesia. Motor bukan sekadar alat transportasi mobilitas harian, melainkan telah menjadi representasi identitas visual, gaya hidup,

dan bagian dari ruang komunal tempat mereka berkumpul (nongkrong). Ketika narasi filosofis Rwa Bhineda Rangda diaplikasikan pada badan kendaraan melalui teknik lukis manual (hand painting), tercipta sebuah perpaduan unik antara nilai sakral tradisional dan konteks street culture modern yang kontras namun harmonis. Hal inilah yang membedakannya secara konseptual dengan *vehicle art* dekoratif biasa, karena kanvas berjalan ini mengemban fungsi komunikasi publik yang bergerak aktif memicu dialog budaya di ruang publik.

Selain aspek eksplorasi visual pada media fisik motor, proses kreatif penciptaan karya juga menjadi instrumen esensial yang tidak dapat dipisahkan dalam perancangan ini. Di era digital saat ini, dokumentasi proses kreatif memiliki nilai komunikasi yang tinggi sebagai konten edukatif yang mampu membuka ruang interaksi antara kreator dan audiens. Oleh karena itu, dirancang sebuah pendekatan audio-visual berupa video semi-dokumenter yang merekam perjalanan, tantangan teknis, validasi konseptual, hingga refleksi budaya sang kreator. Video yang dikemas secara sinematik, santai, dan artistik ini bukan hanya bertindak sebagai pelengkap, melainkan bagian integral dari ekosistem karya tugas akhir yang memiliki kekuatan komunikasi visual yang mandiri.

Berangkat dari urgensi tersebut, perancangan tugas akhir yang berjudul **"PRIMA NUSANTARA: Eksplorasi Artistik Mitologi Rangda Bali dalam Media Kanvas Berjalan dan Dokumentasi Proses Kreatif sebagai Identitas Visual Prodi DKV UNPRI"** ini diharapkan mampu memberikan solusi metodologis bagi tantangan pelestarian budaya Nusantara. Proyek pilot ini dirancang secara terukur untuk meluruskan miskonsepsi budaya, meningkatkan ketertarikan generasi muda melalui media yang relevan, sekaligus menjadi representasi citra akademik dan identitas visual yang solid bagi Program Studi DKV Universitas Prima Indonesia Medan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini difokuskan secara spesifik pada poin-poin sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang draf reinterpretasi visual mitologi Leak Bali, khususnya

karakter Rangda, yang relevan dengan tren visual kontemporer anak muda usia 17–25 tahun tanpa mendegradasi esensi nilai filosofis *Rwa Bhineda*?

2. Bagaimana mengimplementasikan konsep *ambient media* "kanvas berjalan" pada sepeda motor Yamaha Mio sebagai strategi komunikasi visual inovatif yang efektif untuk mengedukasi dan menarik perhatian khalayak di ruang publik?
3. Bagaimana menyusun struktur narasi audio-visual dalam video semi-dokumenter agar mampu menyampaikan pesan edukatif proses kreatif secara mendalam sekaligus merepresentasikan identitas akademis prodi DKV UNPRI?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup pembahasan perancangan ini tetap terarah, konsisten, dan tidak meluas, batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. **Ruang Lingkup Objek Budaya:** Eksplorasi visual dibatasi secara khusus pada karakter figur **Rangda sebagai Ratu Leak** dalam koridor makna filosofis dualitas kehidupan (*Rwa Bhineda*), dan tidak membahas aspek ritual keagamaan Hindu Bali yang bersifat sakral.
2. **Pendekatan Visual:** Gaya ilustrasi yang digunakan merupakan hasil reinterpretasi artistik desainer yang menggabungkan unsur seni ornamen Bali tradisional, *dark ornamental art*, dan sentuhan kontemporer *street culture*, bukan replikasi pakem lukisan tradisional Bali klasik.
3. **Target Audiens:** Dibatasi secara konsisten pada kelompok usia **17–25 tahun** yang berdomisili di kawasan perkotaan, akrab dengan ekosistem digital, serta memiliki ketertarikan pada modifikasi otomotif dan tren visual modern.
4. **Output Media:** Karya utama dibatasi pada Kampanye Visual Terintegrasi "PRIMA NUSANTARA" yang terdiri dari lukisan manual (*hand painting*) pada bodi motor Yamaha Mio, video semi-dokumenter proses kreatif berdurasi pendek/menengah, serta beberapa media merchandise pendukung (kaos, gantungan kunci, sticker pack, dan sablon sarung hujan motor).

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai melalui pelaksanaan perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan reinterpretasi visual karakter Rangda Bali yang akomodatif terhadap preferensi visual estetika generasi muda guna meluruskan miskonsepsi negatif terkait mitologi tersebut.
2. Mengembangkan aplikasi inovatif media komunikasi luar ruang (*ambient media*) berupa sepeda motor sebagai "kanvas berjalan" guna meningkatkan paparan (exposure) edukasi nilai filosofis Nusantara di lingkungan publik urban.
3. Menciptakan karya video semi-dokumenter yang terstruktur secara kaidah DKV (perancangan alur narasi, sinematografi, dan penataan elemen grafis) untuk menyampaikan pesan perjuangan proses kreatif dan membangun representasi citra akademis DKV UNPRI yang selaras dengan slogan "Design Your Future With Culture".

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan memberikan kontribusi positif secara teoretis maupun praktis bagi beberapa pihak berikut:

- **Bagi Desainer dan Akademisi:** Menjadi referensi studi empiris mengenai penerapan metode perancangan yang berbasis pemecahan masalah (problem-driven) serta pemanfaatan media non-konvensional (*ambient media*) dalam pelestarian khazanah kebudayaan nasional.
- **Bagi Institusi (DKV UNPRI):** Memberikan kontribusi nyata dalam penguatan identitas visual dan branding institusi, serta membuktikan implementasi konkret dari nilai kurikulum yang berbasis kebudayaan nusantara.
- **Bagi Masyarakat dan Generasi Muda:** Berperan sebagai media edukasi alternatif yang menghibur dan komunikatif, meningkatkan kebanggaan nasional, serta memperluas wawasan mengenai nilai filosofis di balik mitologi Nusantara.