



PROCEEDING
ISBN 978-602-98855-9-0

Institut Seni Indonesia
Denpasar

SEMINAR NASIONAL

SENI RUPA DAN DESAIN : PENANDA SEJARAH KEBANGSAAN

Karya Seni Rupa Hadir Sebagai Media Perjuangan Dan Penanda Semangat Kebangsaan, Sejak Budi Utomo, Sumpah Pemuda, Hingga Kemerdekaan. Karya Poster "Boeng Ajo Boeng", Lukisan Masa Persagi, Dan Lain-Lain Merepresentasikan Semangat Nasionalisme Dan Juga Kebhinekaan Indonesia

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2017

PROCEEDING
SEMINAR NASIONAL SENI RUPA DAN DESAIN : PENANDA SEJARAH KEBANGSAAN

PEMAKALAH SESI UTAMA

Prof. Dr. Faruk, SU
Prof. Dr. I Gele Arya Sujiarta, S.SkAr., M.Hum
Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn., M.Hum
Drs. Eddy Soetjiyono

PEMAKALAH CALL PAPER

Ehan Kuriawan, M.Sn., Desain Komunitas Visual, Fakultas Seni Rupa IKI
Drs. I Nengah Wirakesuma, M.Sn., - FSRD ISI Denpasar; Drs. Bostoro Suryo Banindoro, M.Sn., - FSR ISI Yogyakarta,
I Kadek Dwi Noorwathaj, S.Sn., M.Des., - FSRD ISI Denpasar; - Dr. Andrian Dektisa H - DKV, UK Petra Surabaya,
I Nyoman Payuyasa, S.Pd., M.Pd., - FSRD ISI Denpasar; - Ni Kadek Dwiyani S.S., M.Hum. FSRD ISI Denpasar.
Dr. Drs. I Wayan Abba Wirawan, S.Sn., M.Si., - FSRD ISI Denpasar; - Pande Ketut Ribek, SE., M.M. - Universitas Mahasaraswati Denpasar,
Drs. I Komang Abba Wirawan, S.Sn., M.Si., - FSRD ISI Denpasar; - Dewa Ayu Sri Suasmini, S.Sn., M.Erg. FSRD ISI Denpasar,
Drs. Hardiman, M.Si., Universitas Pendidikan Ganesha - Dr. Drs. I Wayan Swandana, M.Si., FSRD ISI Denpasar,
I Gusti Ngurah Wirawan, S.Sn., FSRD ISI Denpasar; - Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si., FSRD ISI Denpasar,
Nyoman Lia Susanthi, S.S., MA. FSRD ISI Denpasar; - I Made Saryana S.Sn., M.Sn. - Dra. Ni Kadek Karumi, M.Sn. FSRD ISI Denpasar,
Dr. Dra. Sri Supriyatni, M.Sn., FSRD ISI Denpasar; - Ni Luh Desi Indiana Sari, S.Sn., M.Sn. FSRD ISI Denpasar



Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar
Telp. (0361) 227316; Fax. (0361) 236100
www.isi-dps.ac.id





PROCEEDING
SEMINAR NASIONAL
SENI RUPA DAN DESAIN: PENANDA SEJARAH KEBANGSAAN
Gedung Citta Kelangen Vicom Lantai 2, Selasa, 23 Mei 2017

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2017

PROCEEDING
SEMINAR NASIONAL
SENI RUPA DAN DESAIN: PENANDA SEJARAH KEBANGSAAN

Reviewer: Prof. Dr. Drs. I Made Gede Arimbawa, M.Sn

Dr. Drs. I Gusti Ngurah Ardana, M.Erg

Dr. Drs. I Wayan Mudra, M.Si

Penyunting dan Layout :

I Made Saryana, S.Sn., M.Sn

Amoga Lelo Octaviano, S.Sn., M.Sn

Penerbit:

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah, Denpasar, Bali

Telp. 0361-227316, Fax. 0361-236100

Denpasar 80235

12 + 402 halaman; ukuran 29,7 x 21 cm

Cetakan pertama: Juni 2017

ISBN : 978-602-98855-9-0

Tempat Penyelenggaraan

Gedung Citta Kelangen Vicom Lantai 2, Tanggal 23 Mei 2017

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

TAHUN 2017

PENGANTAR PANITIA

Membaca Seksama Seni Rupa Kebangsaan

Om Swastiastu,

Puji syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkatNya seminar nasional dan penerbitan proceeding seminar Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar tahun 2017, dapat terlaksana sesuai rencana. Kelancaran pelaksanaan seminar ini juga berkat dukungan yang luar biasa dari semua pihak: Rektor ISI Denpasar, Dekan dan jajaran Dekanat FSRD ISI Denpasar, para tokoh nasional dan budayawan yang bersedia menjadi pembicara, juga kolega dosen dan mahasiswa ISI Denpasar maupun dari universitas/institut yang telah mengirimkan makalahnya dalam sesi *call paper*.

Seminar kali ini memiliki makna penting terutama terkait tema yang diusung “Seni Rupa dan Desain: Penanda Sejarah Kebangsaan”, yang relevan dengan spirit Budi Utomo, Sumpah Pemuda, dan Proklamasi Bangsa Indonesia. Pelaksanaannya pada Selasa, 23 Mei 2017, juga sengaja dirancang untuk memaknai spirit kebangkitan Nasional (20 Mei). Tema besar tadi, diturunkan lagi menjadi empat sub-tema, yakni: “Tinjauan Sosio-Historis Kebangsaan dalam Jelajah Seni Rupa dan Desain Nusantara”, “Ikonografi Kebangsaan dalam Karya Seni Rupa dan Desain Kini”, “Nilai Kebangsaan Sebagai Sumber Penciptaan Seni Rupa dan Desain Masa Depan”, dan “Peranan Perguruan Tinggi Seni dalam melahirkan Perupa dan Desainer Berkarakter Kebangsaan”.

Adapun pembicara kunci adalah Prof Faruk SU (Guru Besar Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta), kemudian pembicara utama: Prof Dr I Gede Arya Sugiatha (Guru Besar bidang Seni dan Budaya, Rektor ISI Denpasar), Dr Seno Gumira Ajidarma

M.Hum (budayawan, Rektor Institut Kesenian Jakarta), dan Drs Eddy Soetriyono (ivatingiv independen seni rupa). Seminar ini melalui review tim reviewer Prof I Gde Arimbawa M.Sn, Dr Gusti Ngurah Ardana, dan Dr I Wayan Mudra M.Sn, berhasil menerima makalah (artikel ilmiah) dalam call paper berjumlah 19 orang yang ivating dari IKJ, Petra Surabaya, ISI Yogyakarta, Undiksa Singaraja, Universitas Mahasaraswati Denpasar, dan ISI Denpasar.

Besar harapan kami, semoga seminar nasional ini mampu menggali, membaca, sekaligus merumuskan konsep-konsep yang berhubungan dengan karakter kebangsaan, di antaranya rasa nasionalisme dan kebhinekaan sebagai integritas kreatif perupa dan desainer lulusan Perguruan Tinggi Seni di Indonesia ini. Demikian sambutan ini, atas perhatian semua pihak kami haturkan terimakasih.

Om Santih Santih Santih Om,

Denpasar, 10 Mei 2017

Ketua Panitia



Dr. I Wayan 'Kun' Adnyana

NIP: 197604042003121002

SAMBUTAN REKTOR ISI DENPASAR

Peran Perguruan Tinggi Seni Lahirkan Perupa dan Desainer Berkarakter

Om Swastiastu,

Puji syukur atas segala rahmat Tuhan Yang Maha Esa, karenaNya seminar nasional dan penerbitan proceeding seminar FSRD ISI Denpasar dapat berjalan sesuai rencana. Saya selaku Rektor ISI Denpasar, tentu merasa bangga dan berterimakasih kepada semua pihak yang ikut serta dalam membantu kesuksesan mimbar akademik ini.

Seminar nasional tahun ini, kami sangat apresiasi karena terkait beberapa hal, diantaranya: tema yang diangkat “Seni Rupa dan Desain: Penanda Sejarah Kebangsaan” sangat relevan dalam membaca secara jernih fenomena intoleransi dan ujaran kebencian yang mengemuka belakangan ini. Upaya mengingatkan kembali betapa di masa lalu, dari perjuangan Budi Utomo, Sumpah Pemuda, hingga masa Kemerdekaan, karya-karya seni rupa termasuk pula karya desain, juga vatin dan tari, menjadi entitas yang tidak terpisahkan dari pergerakan kebangkitan nasional, persatuan bangsa, dan juga perjuangan kemerdekaan. Hal menarik lainnya, seminar kali ini berhasil menghadirkan pembicara yang nama-namanya tidak asing lagi di ranah pemikir seni dan kebudayaan nasional, seperti Prof Faruk, Dr Seno Gumira Ajidarma, Drs Eddy Soetriyono, dan lain-lain yang berpartisipasi dalam sesi presentasi *call paper*. Saya sendiri yang turut diundang sebagai salah satu pembicara merasa terhormat vati mendampingi nama-nama populer yang saya sebutkan tadi tersebut.

Harapannya, dengan seminar nasional ini, kami di ISI Denpasar mendapat masukan dan juga dorongan positif untuk selalu memastikan langkah kami dalam memayungi seluruh proses akademik dan juga non akademik terkait penumbuhan kreativitas mahasiswa dan alumni dapat berjalan baik. Gagasan dan pemikiran tentang spirit kebangsaan sudah selayaknya selalu digemakan sebagai fondasi penting dalam menjaga kreativitas yang tidak saja bermutu, tetapi lebih penting mampu berkontribusi positif terhadap kemajuan Indonesia ini.

Sebagai penutup, ijinkan saya mewakili segenap sivitas akademika ISI Denpasar menghaturkan terimakasih kepada semua pihak, terutama jajaran panitia yang telah bekerja sungguh-sungguh dalam menyukseskan acara seminar nasional ini. Semoga semua diberi kesehatan dan pikiran jernih untuk melanjutkan pembangunan bidang pendidikan di Indonesia yang kita cintai bersama ini.

Om Santih Santih Santih Om

Denpasar, 11 Mei 2017

Rektor ISI Denpasar



Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta M.Hum

NIP: 196612011991031003

SAMBUTAN DEKAN FSRD ISI DENPASAR

Karakter Kebangsaan dan Kreativitas Tiada Henti

Om Swastiastu,

Puji syukur kami haturkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sang Hyang Widi, karena perlindungan dan berkahNya acara seminar nasional dan penerbitan proceeding seminar FSRD ISI Denpasar dapat terlaksana sesuai rencana dan mengiringi peringatan Kebangkitan Nasional (20 Mei).

Bertajuk ‘Seni Rupa dan Desain: Penanda Sejarah Kebangsaan’, harapannya dapat menjadi ruang presentasi pemikiran, gagasan dan juga inspirasi dalam menjaga persatuan Bangsa yang kemudian mengilhami semangat kreatif mahasiswa, dosen, dan juga alumni kami di ISI Denpasar untuk senantiasa berkarya dengan semangat cinta tanah air, bersikap humanis, dan juga menghargai keberagaman budaya Bangsa ini. Seminar yang menghadirkan pembicara kunci, Prof Faruk SU (Guru Besar Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta), kemudian pembicara utama: Prof Dr I Gede Arya Sugiarta (Guru Besar bidang Seni dan Budaya, Rektor ISI Denpasar), Dr Seno Gumira Ajidarma M.Hum (budayawan, Rektor Institut Kesenian Jakarta), dan Drs Eddy Soetrio (viatingvii independen seni rupa), kami berkeyakinan akan menyulut diskusi ilmiah yang menarik, sekaligus relevan untuk menjawab tantangan kreativitas berbasis semangat kebangsaan. Selain itu seminar ini juga berhasil menerima makalah (artikel ilmiah) dalam call paper dari 19 orang dosen yang viating dari IKJ, Petra Surabaya, ISI Yogyakarta, Undiksa Singaraja, Universitas Mahasaraswati Denpasar, dan ISI Denpasar.

Sebelum menutup sambutan ini, ijinkan saya atas nama seluruh jajaran Dekanat FSRD ISI Denpasar menghaturkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran kegiatan ini, terutama Rektor ISI Denpasar dan jajaran, beserta seluruh panitia seminar yang telah bekerja keras menyiapkan acara ini dengan baik. Akhirnya, kami sampaikan selamat berseminar kepada pembicara dan seluruh peserta, semoga pikiran jernih viiiating dari segala penjuru.

Om Santih Santih Santih Om

Denpasar, 11 Mei 2017
Dekan FSRD ISI Denpasar

Dra Ni Made Rinu M.Si
NIP: 195702241986012002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SAMBUTAN KETUA PANITIA.....	ii
SAMBUTAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR.....	iv
SAMBUTAN DEKAN FAULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI INDONESIA ENPASAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
MAKALAH SESI UTAMA.....	ix
NASIONALISME, KONTESTASI DAN NEGOSIASI IDEOLOGIS DALAM SEJARAH SENI RUPA INDONESIA	
Prof. Dr. Faruk, SU.....	1
PERAN PERGURUAN TINGGI SENI DALAM MEMBANGUN SENIMAN DAN DESAINER BERKARAKTER KEBANGSAAN	
Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.Skar., M.Hum.....	11
KOMIK WAYANG INDONESIA DALAM POLITIK IDENTITAS	
Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn., M.Hum.....	34
NUSARUPA: SILANG BUDAYA	
Drs. Eddy Soetriyono.....	38
MAKALAH CALL PAPER.....	48
SENI DAN BUDAYA BALI DALAM KEPUNGAN PARIWISATA	
Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Par.....	49
AKULTURASI SENI DAN BUDAYA DI DESA PEGAYAMAN BULELENG BALI	
Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si	74
SENI RUPA REPRESENTASIONAL INDONESIA DAN KEMUNGKINAN PEMBACAAN SEJARAH BARU	
Drs. Hardiman, M.Si.....	84
PARADOK YADNYA DAN JUDI DALAM KARYA RUPA	
Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn. Dr. I Ketut Suteja, S.ST., M.Sn.	
Dra. Ni Kadek Karuni, M.Sn.....	96
BINEKON: ANIMASI UNTUK MENGHARGAI KEBERAGAMAN INDONESIA (IDEALISME KREATOR DALAM MEMPRESENTASIKAN SEMANGAT KEBANGSAAN MELALUI IKON KARAKTER ANIMASI)	

Ehwan Kurniawan, M.Sn.....	116
PENANAMAN NILAI DAN KARAKTER BANGSA DALAM SENI RUPA DAN DESAIN MELALUI KARTUN STUDI KASUS: MAJALAH KARTUN <i>BOG-BOG</i> EDISI 2010-2012	
Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si.....	133
NASIONALISME DALAM BAHASA RUPA UANG KERTAS INDONESIA MASA REVOLUSI NATIONALISM IN THE VISUAL LANGUAGE OF INDONESIAN BANK NOTE REVOLUTIONARY PERIOD	
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.....	147
SENJATA DEWATA NAWA SANGGA SPIRIT PERJUANGAN MENUJU MASYARAKAT EGALITER	
Drs. I Nengah Wirakesuma, M.Sn.....	165
PEMASARAN PRODUK SENI BERBASIS PRAMUWISATA UNTUK MEMBANGKITKAN KINERJA SENIMAN PADA ERA GLOBALISASI DI GIANYAR BALI	
Pande Ketut Ribek, SE., M.M.....	185
EUFORIA MENCECAP RASA MILITER	
Dr. Andrian Dektisa H.....	200
MANAJEMEN PRODUKSI BILINGUAL DOKUMENTER TOPENG ARSA WIJAYA	
Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A, Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum.....	221
PERKEMBANGAN FESYEN KEBAYA DI ZAMAN POSTMODERN DI KOTA DENPASAR	
Dewa Ayu Sri Suasmini, S.Sn. M.Erg.....	236
KAJIAN IKONOGRAFI <i>COMMISSIONED WORKSTREET ART</i> WAYAN MUSTIKA	
I Gusti Ngurah Wirawan, S.Sn.....	252
<i>TO BUILD THE WORLD A NEW</i> : STUDI IKONOGRAFI DESAIN EKSIBISI PAVILIUN INDONESIA DI WORLD'S FAIR NEW YORK TAHUN 1964-1965	
I Kadek Dwi Noorwatha, S.Sn., M.Ds.....	265

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR SEBAGAI PENGAJEG SENI DAN SENIMAN YANG BERKARAKTER I Nyoman Payuyasa, S.Pd., M.Pd.....	286
MELACAK VISUALISASI NILAI PERJUANGAN DALAM CERITA TANTRI Dr. Dra Sri Supriyatini, M.Sn.....	301
CILI SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN <i>BRAND</i> COKELAT BALI Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn., M.Sn.....	317
PERANAN WACANA “AJEG BALI” DALAM MENINGKATKAN SENI KERAJINAN SARANA UPACARA DI GIANYAR BALI Dra. Ni Kadek Karuni, M.sn., Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.....	338
PEMBUATAN DESAIN ILUSTRASI FOTO PADA BAJU KAOS ENGAN MEDIA FOTOGRAFI DIGITAL UNTUK MENDUKUNG PARIWISATA BUDAYA DI PURA TANAH LOT TABANAN DAN PURA TAMAN AYUN BADUNG BALI I Made Saryana, S.Sn., M.Sn., Anis Raharjo, S.Sn.,M.Sn., Amoga Lelo Octaviano, S.Sos., M.Sn.....	359
PROGRAM BERITA TELEVISI BERBAHASA BALI “GATRA BALI” DI TVRI BALI DALAM PERSPEKTIF KOMUNIKASI MASSA Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum, I Kadek Puriartha, S.Sn., M.Sn.....	385
NOTULEN.....	401
SUSUNAN PANITIA SEMINAR NASIONAL 2017.....	415

**PENANAMAN NILAI DAN KARAKTER BANGSA DALAM SENI
RUPA DAN DESAIN MELALUI KARTUN
STUDI KASUS: MAJALAH KARTUN *BOG-BOG* EDISI 2010-2012**

Oleh: Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Disain (FSRD) ISI Denpasar
wayanswandi@yahoo.com

Abstract

Contemporary Balinese society was characterized by enthusiasm in communicating and absorbing information through the media presented in a visual display format such as editorial cartoons and cartoons with social and political criticism. Bog-Bog Bali Cartoon Magazine as a pioneer in Bali has existed in a decade. The values developed were derived from the Balinese community's greatness about relationship with the Creator, man and nature. Bog-Bog Bali Cartoon Magazine raised local values that lead to unity, in which the force of globalization had capable of diminishing a sense of nationalism. Therefore, Bog-Bog Bali Cartoon Magazines played a role in shaping the value and character of the nation.

Abstrak

Masyarakat Bali kontemporer ditandai dengan antusiasme dalam berkomunikasi dan menyerap informasi melalui media yang disajikan dalam format tampilan yang mengedapankan visual seperti kartun editorial maupun kartun-kartun dengan muatan kritik sosial dan politik. Majalah kartun *Bog-Bog* sebagai pionir majalah kartun di Bali yang telah eksis dalam satu dekade. Nilai-nilai yang dikembangkan berasal dari keluhuran masyarakat Bali tentang berhubungan dengan Sang Pencipta, manusia dan alam. Majalah kartun *Bog-Bog* mengangkat nilai-nilai lokal yang menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan pengaruh globalisasi sebagai kekuatan yang mampu memudarkan rasa nasionalisme. Oleh karena itu majalah kartun *Bog-Bog* sedikit banyak berperan dalam membentuk nilai dan karakter bangsa.

Pendahuluan

Dalam era yang menjunjung tinggi nilai transparansi seperti sekarang ini masyarakat tidak dapat menghindar lagi dari infiltrasi media dalam ruang sosial bahkan ruang kehidupan yang lebih pribadi. Peran media ibaratnya menjadi “sembako” bagi kebutuhan bernalar manusia moderen. Tanpa disadari oleh masyarakat, realita terbentuk

oleh gagasan di alam bawah sadar masyarakat oleh media. Dunia sosial yang dihidupi masyarakat menurut George Simmel, berasal dari luar individu, yang menurut kesan kita bahwa realitas itu “ada” dalam diri sendiri dan hukum yang menguasainya. Parera (dalam Bungin, 2008) berpendapat, pengetahuan merupakan dialektika antara diri (self) dengan dunia sosiokulturalnya. Melalui media pengetahuan dibangun dalam dunia intersubjektif dan proses pelebagaian realitas sosial.

Karya visual media, merupakan teks yang dibaca oleh publik sebagai sumber informasi. Sumber informasi adalah materi untuk berpikir, seperti ungkapan Descartes yang terkenal “*cogitoergosum*” “saya berfikir karena itu saya ada” demikian proses realitas terbentuk bagi individu. Media visual seperti kartun memiliki kelebihan dalam mengemas pesan informasi, oleh karena itu kartun ‘ampuh’ menggali emosi terpendam publik pembaca. Maka, tidak mengejutkan beberapa karya kartun memantik kemarahan. Beberapa tokoh politik, bahkan takut bila citra mereka dirusak oleh kartunis.

“ Nowdays, a political cartoonist no longer needs to ask permission to lampoon political personaalities. They are often quite willing subjects since they are torn between their fear of being abusively caricatured, disoriented, and their concern to be a public image”

“Saat ini, seorang kartunis politik tidak lagi perlu meminta izin kepada tokoh politik. Mereka sering menjadi subyek yang pasrah karena pemikiran mereka terpecah antara ketakutan mereka menjadi objek karikatur, image mereka dirusak, dan perhatian mereka menjaga citra nya di depan publik.”Maupoint (2002:61).

Keunikan kartun sebagai media penyampai informasi karena kartun merupakan gambar yang bersifat simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor (Setiawan, 2002: xviii). Hal ini memeberikan efek atau tone yang rileks, sehingga pesan kartun lebih mudah diterima nalar. Menurut Kusrianto (2007:25), melihat gambar dari suatu objek memiliki dampak yang lebih dibandingkan dengan hanya membaca teks. Kekuatan utama bahasa visual merupakan segala sesuatu yang dilihat digunakan untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. Ekspresi estetik dan humoris kartun berpotensi

menjadi alat komunikasi bagi penanaman nilai karakter bangsa. Mengacu pada substansi yang disampaikan Ajidarma (2011:1), bahwa media kartun dimungkinkan menjadi situs perjuangan ideologi sehingga pemeriksaan karya kartun yang mengangkat wacana lokal/nasional sangat penting untuk dilakukan.

Kiprah Desain Komunikasi Visual dalam Pembentukan Nilai Karakter Bangsa

Salah satu yang menandai masyarakat moderen Indonesia adalah gaya hidup (*lifestyle*) dan di dalamnya secara berkelindan perubahan preferensi secara kolektif, trend sosial termasuk gaya komunikasi. Dalam gaya hidup moderen misalnya, tumbuhnya sebuah hobby baru dalam masyarakat mengonsumsi karya seni *out of box* yang bukan *avant garde*, seperti komik, kartun, animasi *manga*, *meme* dan lainnya. Ada banyak pertentangan secara esensial mencuatkan pertanyaan, apakah karya tersebut layak disebut sebuah karya seni? Setiap kubu memiliki argumentasi, tetapi faktanya karya tersebut eksis dan mendapat perhatian yang cukup besar di masyarakat. Bahkan bentuk komunikasi akhir-akhir ini, melibatkan gambar visual semakin dominan. Ini dapat dijelaskan bahwa pembaca teks (narasi) mengalami kebosonan (*tedium*), bahkan menurut Harsanto (2016: 7) gambar visual tidak hanya sekedar berfungsi sebagai ilustrasi untuk daya tarik visual dan menjelaskan teks tetapi merupakan alat persuasi yang ampuh untuk memengaruhi publik.

Medium komunikasi visual, menjadi tren masa kini dan yang akan datang yang didukung dengan berkembangnya teknologi informasi internet. Masyarakat semakin larut dalam *ecstasy* menjelajahi dunia maya, “*to develop a belief that there is some kind of actual space behind the screen* (McCaffery dalam Nasrullah, 2012: 20). Di ruang *virtual* tersebut, berlimpah informasi yang baik maupun yang menyesatkan. Lasswell

(dalam Severin dan Tankard, 2005:390), memandang medium komunikasi ditunggangi oleh ideologi musuh.

“Sebagian ancaman paling serius terhadap komunikasi bagi masyarakat secara menyeluruh berhubungan dengan nilai-nilai kekuasaan, kesejahteraan, dan kehormatan. Mungkin contoh yang paling mencolok dari penyimpangan kekuasaan terjadi ketika isi dari komunikasi dengan sengaja diubah agar sesuai dengan ideologi lawan ideologi”.

Bagi pelaku media nasionalis, teknologi media menjadi peluang untuk mendidik dan menyebarkan informasi yang membangun nilai dan karakter bangsa. Tema kebangsaan sebenarnya mulai menjadi perhatian dalam kegiatan kesenirupaian melalui gambar karikatur, poster dan sebagainya sejak tahun 1927 di sekolah Taman Siswa (Sachari dan Sunarya, 2001:190). Setelah saat ini menerima kebebasan yang berlimpah, sudah saatnya media berkontribusi lebih banyak dalam membangun moral dan nilai yang baik kepada masyarakat. Dalam sebuah makalah sebagai masukan dalam Pertemuan Terbatas Dewan Pertimbangan Presiden (Wantimpres) Bidang Pendidikan dan Kebudayaan, Selasa, 28 Februari 2012, di Kantor Wantimpres, Arismunandar seorang praktisi media mengatakan misi media bagi bangsa sebagai berikut.

“Persoalan utama yang dihadapi saat ini bukan lagi tentang ada-tidaknya kebebasan bagi media, melainkan bagaimana media massa dapat memanfaatkan anugerah kebebasan yang sudah ada itu dengan sebaik-baiknya, untuk mendukung upaya pembentukan karakter bangsa. Hal ini menjadi salah satu “misi” penting media massa kita sekarang” (Satrio Arimunandar, 2012).

Sudah jelas sebenarnya regulasi pers dalam UU. No. 40 tahun 1999 menyebutkan, bahwa pers mempunyai beberapa fungsi antara lain sebagai media informasi, hiburan, pendidikan dan kontrol sosial. Yang diharapkan sebenarnya adalah optimalisasi kinerja media dalam membangun moral bangsa, bukan sekedar mengejar keuntungan bisnis dalam jumlah oplah, maupun *rating*.

Majalah kartun *Bog-Bog* sebagai Medium Penanaman Nilai

Tonggak kejayaan kartun di Bali terjadi sekitar tahun 1980-an, karena koran di Bali dan di Indonesia menyediakan ruangan kartun pada setiap edisi mingguannya. Muncul kemudian lebih banyak kartunis muda di Bali, yang sebagian dari jebolan alumnus Program Studi Seni Rupa Dan Desain Universitas Udayana seperti: Wied.N, Jango Doplank, Kesuma Tirta, Made Ada, Cece Riberu dan lainnya. Sedangkan dari unsur lain, ada sederetan nama kartunis yaitu Kardi Suteja, Devid, Gunastra, Gus Surya, Chywan, Nikco Wiryawan, Agus Harsanta dan Dedok.

Setelah terbentuknya “Pakarti”, kegiatan pameran kartun terus dilakukan oleh para kartunis Bali yang bernaung di bawah “Pakarti”. Hal itu tidak lepas dari peranan media massa sebagai media informasi, seperti Bali Post. Akhirnya pada tahun 2001 terbit majalah kartun bulanan, yang didirikan oleh Jango Pramatha dan kawan-kawan bernama *Bog-Bog Bali Cartoon Magazine*. Kartun *Bog-Bog* termasuk kartun humor nonpolitik dan lebih banyak menggali masalah sosial kebudayaan. Menurut Jango Parimartha isu lokal yang diangkat merupakan refleksi moral yang ingin diperbaiki.

“Kartun ini bisa bicara apa saja yang sifatnya mengingatkan kita semua. Juga kita harus bercermin dengan perubahan-perubahan yang ada, apakah benar langkah seterusnya. Kita tidak menjudgemen, bahwa *Bog-Bog* tidak menghakimi perubahan-perubahan sosial. Kita menceritakan realita ada peristiwa seperti ini misalnya seorang membawa hape ke pura, ketika sembayang hapenya bunyi, seperti itu.”

Meskipun karakter bentuk visual kartun yang diterapkan dalam majalah ini bernuansa nilai budaya Bali serta isunya didominasi oleh fenomena sosial di Bali, kartuni *Bog-Bog* peduli dengan nilai kebangsaan. Kartunis *Bog-Bog* Putu Ebo menjelaskan, konsep *Bog-Bog concern* dengan simbol negara.

”Waktu itu juga pas dengan momen ada perpecahan ada perang kartun antara Australia dan Indonesia. Pada waktu itu SBY digambarkan dengan badan seekor anjing. Ada saling balas kartun sempat juga terjadi perpecahan diplomatik. Saya mendekati orang-orang itu saya bilang kita ini sebenarnya alat politik.”

Putu Ebo menjelaskan lebih lanjut, bahwa kartunis juga harus punya semangat nasionalisme, mau tidak mau terlibat dalam kancah politik dalam situasi tertentu.

Majalah kartun *Bog-Bog*, dipandang sebagai penjaga moral dan nilai budaya Bali. Kini majalah kartun ini telah menjangkau wilayah lain di Indoensia. Walaupun majalah kartun *Bog-Bog* selain diproduksi untuk konsumen lokal di Bali, nilai yang disampaikan umumnya bersifat universal sehingga mudah dicerna oleh masyarakat di wilayah lain di Indonesia. Jumlah produksi majalah *Bog-Bog* per dua bulannya sebanyak 10.000 eksemplar. Secara nasional, majalah *Bog-Bog* di distribusikan oleh PT.Toko Gunung Agung yang memiliki jaringan distribusi diberbagai provinsi di Indosnesia. Edisi khusus untuk karya terbaik diterbitkan dalam rentang tiga tahun sekali yang diterbitkan oleh Majalah Lintas Jakarta sebanyak 10.000 eksemplar.

Nilai dan Karakter Bangsa dalam Majalah Kartun *Bog-Bog* Edisi 2010/2012.

Majalah *Bog-Bog* edisi 2010/2012, dirilis sebagai karya satu dekade majalah ini berkarya. Oleh karena itu, edisi khusus ini dirayakan sebagai kemenangan kartunis *Bog-Bog* melalui rintangan yang cukup berat setelah krisis ekonomi sekitar tahun 2008 yang memukul banyak media dan penerbitan serta seniman kartun terkena imbas sehingga mundur dari arena. Namun, majalah *Bog-Bog* bertahan dan *survives* sampai sekarang dan dinobatkan sebagai satu-satunya majalah kartun yang masih eksis di Indonesia. Khusus edisi tahun 2010, ada banyak isu penting terutama cara *Bog-Bog* menentukan *standing of point*-nya terhadap globalisasi di Bali. Sejak saat itu, majalah *Bog-Bog* menjadikan globalisasi sebagai tema besar mengingat pengaruh globalisasi yang begitu hebat terjadi di Bali. *Bog-Bog* menyoroti penyebab pertarungan indentitas terjadi, ketika Bali dan budayanya berada didalam kekuatan poros global. Nilai

tradisional masyarakat Bali menjadi pertarungan. Oleh karena itu, kartunis *Bog-Bog* menyebutkan fungsi majalah *Bog-Bog* sebagai “filter” dan menjaga komitmen pelestarian nilai masyarakat Bali melalui karya mereka.

Menurut Sachari (2007:1-16) tantangan budaya visual Indonesia saat ini adalah sama halnya dengan permasalahan umum yang dihadapi bangsa ini, seperti: melemahnya nasionalisme, hilangnya jatidiri, hegemoni budaya kuat, perubahan karakter, pluralismedan lainnya. Salah satu yang diperjuangkan *Bog-Bog* adalah menjaga NKRI, menanamkan nilai moral dan karakter kebangsaan. Menurut Diknas, ada 18 nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bangsa yaitu: Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

Transformasi sosial yang diinginkan majalah kartun *Bog-Bog*, adalah masyarakat belajar dari kesalahan yang pernah dibuat. Setiap *anomaly* dalam masyarakat, diangkat menjadi bahan tertawaan bersama. Kartun adalah medium tertawa yang meyeatkan, maka idealisme Jango dalam berkarya adalah meyeatkan masyarakat. Hal ini diungkapkan oleh pendiri majalah *Bog-Bog* sendiri, bahwa baginya misi edukasi terlalu muluk-muluk bagi seorang kartun seperti dirinya. Jango hanya bertujuan memberi hiburan melalui parodi yang humoris sembari menyampaikan informasi dan kritik.

“Misi kartun *Bog-Bog* meyeatkan dan mencerdaskan. Kartun itu gambar beda dengan seni rupa yang mengutamakan kedalaman. Dalam kartun ada humor-humor yang mungkin ga semua orang mengerti dan ini bisa dikatakan di wilayah cerdas. Kalau mencerdaskan bangsa rasanya terlalu hebat saya pakai kata meyeatkan tapi ada keinginan mencerdaskan.”

Menurut Jango dengan misinya yang menyehatkan, kartun secara tidak langsung juga mengedukasi mereka. Jango menambahkan, bahwa kartun sebagai salah satu karya seni dapat menyucikan jiwa pembacanya. Kartun, dapat mengingatkan prinsip menjadi manusia yang baik dengan melihat kritikan terhadap orang yang kurang baik. Aristoteles berpendapat, bahwa karya seni berifat katarsis atau penyucian (dalam Sukarata, 2009). Kartun sebagai salah satu karya seni, dapat menyucikan jiwa pembacanya. Dapat mengingatkan prinsipnya menjadi manusia yang baik, dengan melihat kritikan terhadap orang yang kurang baik.

Strategi majalah kartun *Bog-Bog* dalam membangun moral (menyehatkan), adalah dengan menangkap fenomena masyarakat kesehariannya. Kini, masyarakat Bali mengalami gempuran hebat dari faham baru seperti materialisme, pragmatisme dan individualisme yang masuk melalui pariwisata dan globalisasi. Tidak ada gerakan resistensi terhadap faham asing ini, tetapi masyarakat Bali yang fleksibel mampu menyesuaikan diri, memilih dan bahkan mengasimilasi budaya yang masuk. Dalam praktiknya banyak masyarakat yang menghadapi kegagalan, tetapi kegagalan dipelajari untuk sebuah perbaikan.

Pada gambar 1, terlihat seorang pria yang memegang jaring berusaha menangkap simbol negara Garuda Pancasila. Gambar tersebut, berbicara tentang kekhawatiran anak bangsa tentang mudarnya pemahaman tentang Pancasila sebagai dasar negara. Akhir ini, kekhawatiran tersebut berekskalasi melihat manifestasinya terjadi di depan mata. Ada banyak kasus penghinaan terhadap simbol negara, berusaha mempertanyakan kembali dasar negara yang sudah *final*. Semakin banyak muncul ormas anti Pancasila, yang berusaha memecah persatuan dan kesatuan bangsa.



Gambar 1. Menangkap Garuda Pancasila

Nilai yang termaktub dalam sila Pancasila, merupakan intisari dari seluruh karakter bangsa. Masyarakat Bali yang kian terbuka dengan ide baru, dapat menjadi pemicu memudarnya nilai moral. Oleh karena itu, gambar tersebut merupakan parodi dengan pesan yang dalam menggugah publik mempertahankan Pancasila sebagai sumber kehidupan berbangsa.

Salah satu dampak buruk kemajuan ekonomi di Bali, adalah perubahan hubungan masyarakat dari bentuk yang intim menjadi hubungan berdasarkan kepentingan ekonomi (*gesellschaft*). Biasanya, pada masyarakat *gesellschaft* nilai kerjasama atau gotong royong kian memudar. Anehnya, hingga kini, pranata sosial di Bali tetap menjaga semangat *ngayah* maupun *ngoopin*. Gambar 2 merefleksikan kebersamaan dalam memikul beban, karena pada gambar terlihat empat orang ibu memakai kebaya dan kain. Mereka terlihat bersama-sama menjunjung keranjang yang berisi seekor babi, menyiratkan nilai yang ingin disampaikan adalah nilai gotong royong. Sebuah nilai yang otentik yang diwariskan oleh leluhur bangsa ini, oleh karena itu harus tetap dijaga dan dipertahankan.



Gambar 2. Berat Sama Dijunjung

Gambar 3 adalah merupakan parodi tentang warisan budaya sudah terjual, yang menampilkan tokoh dalam kartun ini yaitu Made Bogler dalam gambar yang tersusun dengan tiga *frame*. Pada gambar tersebut, terlihat tokoh Made Bogler sedang menari Barong sebagai sebuah tarian yang dianggap sakral. Latar belakang gambar adalah penabuh dan gamelan, juga terlihat seorang penonton atau turis asing yang memuji-muji penampilan Made Bogler seperti yang dituliskan dalam balon kata. Setelah memuji, sang turis kemudian menawar untuk membeli. Pada *frame* terakhir Made Bogler menolak tawaran dengan kata-kata “Not for sale” dalam balon kata.



Gambar 3. Not For Sale

Pada era kejayaan pariwisata di Bali, komodifikasi budaya sudah cukup kronis. Seni budaya diperjualbelikan secara serampangan, sehingga nilai keaslian dan keotentikannya memudar. Pendangkalan budaya, melalui komersialisasi dapat dihambat dengan memerangi materialisme dan mengobarkan nasionalisme dan cinta budaya.

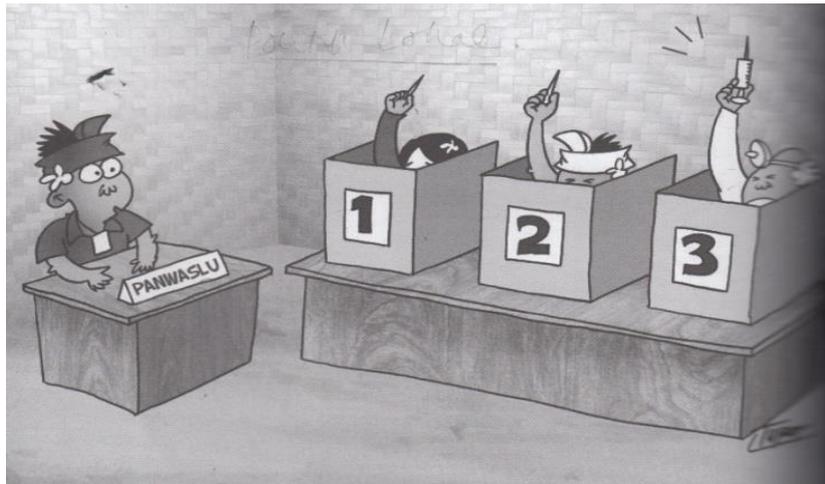
Bangsa Indonesia, dikenal sebagai bangsa yang ramah, sehingga menjadikan orang asing (Barat) menyukai bangsa ini (IDN Times, 2016). Hanya saja, akhir-akhir ini wajah ramah bangsa ini digantikan dengan wajah yang sinis, dingin, penuh amarah dan curiga. Pada gambar 4, ada seorang pelancong asing yang bertanya-tanya dengan sambutan masyarakat terhadapnya. Seorang wanita, membawakan makanan diatas sebuah meja kecil dan seorang anak laki-laki menyuguhkan minuman (*refreshment*).



Gambar 4. Ramah Tamah Orang Desa

Pesan yang ingin disampaikan melalui gambar diatas adalah, keramahan adalah sifat asli bangsa Indonesia. Namun, sifat asli bangsa ini kini hanya bisa ditemukan dilingkungan pedesaan. Keramahan yang selalu dibicarakan oleh orang luar, hanya menyangkut kehidupan masyarakat yang belum tercemar oleh perkembangan teknologi dan globalisasi. Masyarakat polos di desa, mampu menyuguhkan keramahtamahan dalam menjamu tamu yang datang tetapi nilai ini kian memudar di masyarakat yang tinggal dipertanian.

Majalah *Bog-Bog* edisi 2010/2011, juga menyoroti tentang perayaan demokrasi. Demokrasi menjadi komitmen bernegara rakyat Indonesia yang multikultur, bahkan telah dijaga dalam empat pilar yakni Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan Bhinneka Tunggal Ika. Hanya saja, akhir-akhir ini demokrasi dimaknai dengan kebebasan yang kebablasan.



Gambar 5. Pesta Demokrasi

Pada gambar 5 tersebut, digambarkan situasi pesta demokrasi di Bali. Ada tiga orang yang berbeda gender dan profesi, sedang mengacungkan tangan dengan alat penusuk kertas suara. Di depan kotak suara, terlihat seorang pengawas (panwaslu) yang mengawasi jalannya pesta demokrasi. Pemaknaan gambar tersebut, adalah mengembalikan demokrasi pada porsi yang tepat dengan rambu yang jelas dan tegas sehingga rakyat menyampaikan aspirasinya dengan lancar dan damai. Keributan yang mencederai pesta demokrasi negara ini, seharusnya tidak terjadi apabila hukum ditegakkan dan setiap warga negara serta *stakeholder* republik ini dapat menghargai satu sama lain bahkan menghormati hukum atau rambu dalam berdemokrasi.

Penutup

Majalah kartun *Bog-Bog* telah berkiprah selama satu dekade lebih, dan selama itu pula mampu membentuk sebuah opini tentang gagasan nilai lokal yang harus diperjuangkan terutama dalam menghadapi ombak besar globalisasi. Sejauh ini, *Bog-Bog* mencitrakan Bali yang terus-menerus memperjuangkan nilai luhur yang menjadi kebanggaan bangsa ini.

Nilai dan karakter bangsa yang diangkat dalam majalah *Bog-Bog* edisi 2010/2012 merupakan nilai keutamaan yang membangun bangsa Indonesia, yakni menjaga Pancasila, mengembangkan sikap gotong royong, cinta budaya nasional, ramah tamah dan menjalankan demokarasi dengan tanggung jawab.

Daftar Pustaka

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan Dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG (Keputakaan Populer Gramedia).
- Bungin, M. Burhan. 2008. *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional.
- Harsanto, Prayanto Widy. 2016. *Retorika Visual Fotografis dalam Iklan Koran*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Maupoint, Micheline. 2002. "Plantu: The Editorial Caricatures: An Analysis of the Role and the Impact of Plantu's Political Cartoons in the French Daily Newspaper, Le Monde" dalam *Interntional Journal of comic Art Vol.4, No.2*.
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Cyber*. Jakarta Prenada Media Group.

Sachary, Agus dan Yan Yan Sunarya. 2001. *Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*. Bandung: Penerbit Institute Teknologi Bandung.

Sachary, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Setiawan, Muhammad Nashir. *Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro pada Masa Reformasi 1998*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Severin, Werner J dan James W. Tankard Jr. 2005. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta Prenada Media Group.

Sukarata, Made. 2009. *Filsafat Seni*. Surabaya: Pustaka Intelektual.

Sumber Website

Satrio Arismunandar. 2012. *Peran Media Dalam Pembentukan Karakter Bangsa*. sumber:

<http://satrioarismunandar6.blogspot.co.id/2012/03/peran-media-massa-dalam-pembentukan.html> Diakses 3 Mei 2017.

IDN Times, 2016. *11 Sifat Khas Orang Indonesia yang Bikin Bule Kesengsem Sama Kita*. Sumber; <https://hype.idntimes.com/fun-fact/aulia-ratna-safira/sifat-khas-orang-indonesia/full> Diakses 3 Mei 2017.

Daftar Informan

1. Jango Prmartha (I Made Gede Parama Artha) adalah Chief Editor, Owner, Kartunis Majalah Kartun *Bog-Bog*.
2. Putu Ebo (I Gusti Putu Adi Supardhi) adalah editor dan kartuni Majalah kartun *Bog-Bog*.

NOTULEN
SEMINAR NASIONAL FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

SENI RUPA DAN DESAIN : PENANDA SEJARAH KEBANGSAAN

Gedung Citta Kalangen ISI Denpasar, Selasa 23 Mei 2017

Pembicara Kunci :

Prof. Dr. Faruk, SU

Pembicara Utama :

Dr. Seno Gumira Ajidarma, M.Hum

Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, M.Hum

Drs. Eddy Soetriyono

Moderator :

IGB Dwikora Putra

KOMIK WAYANG INDONESIA DALAM POLITIK IDENTITAS

Dr. Seno Gumira Ajidarma. S.Sn., M.Hum

Materi :

Pemaknaan identitas kebangsaan “bertarung”. Meski kita setuju identitas kebangsaan kuat, tapi akan sangat sulit memilih identitas mana yang dipakai

Tiga konsep culture studies :

- Identitas – perumusan sebagai suatu produksi, bukan esensi yang tetap dan menetap : identitas selalu berproses.
- Politik Identitas – perangkat bagian dari politik budaya, yang berkepentingan dengan kuasa untuk memberi nama, dan membuat sejumlah deskripsi bermakna tetap.
- Proyek Identitas – gagasan identitas naratif identitas diri, yang berlangsung terus menerus menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Komik Wayang lahir sebagai solusi ideologis

- Komik Indonesia hadir melalui comic strip Kho Wan Gie di harian Sin Po sejak 2 Agustus 1930
- Popularitas komik semasa masa pra-demokrasi terpimpin mengundang reaksi pendidik dan penjaga moral wacana dominan
- Pada masa komik dirazia dan dibakar, R. A. Kosasih mengubah Ramayana (1955-1956) dan Mahabharata (1957-1959)
- Komik yang dulunya milik “asing” menjadi milik Indonesia.
- Komik Kosasih digambarkan secara REALIS – seperti Wayang Orang
- Komik Wayang Kulit

Ideologi Penerbit :

Wayang = Bagian hidup sehari-hari

Wayang Merupakan Teladan

Bahasa Jawa = memelihara budaya Jawa

- Komik Kosasih dianggap tidak mencerminkan budaya Jawa : Mahabharata mengacu pada cerita India, bukan Jawa meski ada “kompromi”. Kosasih berasal dari Jawa Barat, bukan Jawa Tengah.

- Pergulatan Antarwacana : Pemisahan unsur wayang orang dan wayang kulit dalam komik wayang orientasinya mutlak – pengaruh hegemoni : ada kekuasaan ada yang mengalah

NUSARUPA : SILANG BUDAYA

Eddy Soetriyono

Materi :

Persilangan budaya paling kaya di Indonesia : India, Cina, Belanda, Jepang, Portugis.

Ini bisa dilihat dari berbagai karya seni rupa, mulai dari lukisan, patung, hingga kain.

Kekayaan budaya Indonesia justru terjadi karena adanya pengaruh budaya “luar”.

PERAN PERGURUAN TINGGI SENI DALAM MEMBANGUN SENIMAN DAN DESAINER BERKARAKTER KEBANGSAAN

Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, M.Hum

Materi :

Perubahan perilaku.

Kecenderungan tren perilaku negatif pada anak muda.

Solidaritas kebangsaan Indonesia dibangun berdasarkan 2 fakta penting :

1. Peristiwa Historis
2. Geo-Historis

Ancaman kebangsaan Indonesia sudah ada sejak masa lalu hingga masa kini.

Kebijakan Perguruan Tinggi Seni di Indonesia sudah mendukung wawasan kebangsaan melalui visi misinya.

Pembentukan sikap, pengetahuan dan keterampilan

Modal strategis : kearifan lokal

Penciptaan karya seni berdasarkan wawasan budaya nasional

- Pemahaman multikultur
- Memaknai sejarah dan warisan budaya
- Merajut kebersamaan melalui festival dan ritual

SESI DISKUSI

Pertanyaan :

1. Bapak Swandi, FSRD :

Kepada Seno Gumira Ajidarma

Identitas adalah suatu proses, bukan esensi. Bagaimana ketika identitas yang diklaim oleh orang lain (seperti Malaysia)? Bagaimana ketika banyak identitas asing (seperti dalam komik) digunakan di Indonesia ?

2. Bapak I Kt Muka, FSRD :

Kepada Seno Gumira Ajidarma

Komikus Gun Gun menggarap komik berbasis Hindu.

Ketika kebudayaan Indonesia yg begitu beragam dengan local genius, akankah menghasilkan identitas kebangsaan?

3. Bapak Murdana, FSP :

Kebangsaan kita adalah kebhinekaan. Sadarkah kita memiliki kesadaran religius dan material dalam mengkonstruksi spirit karakter kebangsaan membangun kebhinekaan?

Jawaban :

Dr. Seno Gumira Ajidarma, M.Hum:

Dalam dunia komik selalu ada topik komik Indonesia tidak berdaya dalam dominasi manga, tidak hanya memenuhi pasar tapi juga diimpor. Begitu dominannya manga sampai ada buku “how to draw manga”. Tapi sebetulnya dalam pengertian dominasi / terdominan, tidak ada pengertian penjajahan.

Pertanyaan : apakah komik berasal dari Indonesia? TIDAK. Komik yang pertama muncul di Indonesia justru hasil belajar dari Amerika. Komik Indonesia dari dulu sebetulnya sudah politis.

Manga sudah menjadi “milik” Indonesia karna sudah masuk ke budaya Indonesia. Sama seperti Mahabharata dan Ramayana. Kebudayaan penuh dengan mitos yang harus diperiksa lagi kebenarannya.

Dalam ilmu kebudayaan klasikal kita mencari kebenaran, dalam ilmu kebudayaan sekarang kita mencari kenapa hal tersebut dianggap sebagai sebuah kebenaran.

Drs. Eddy Soetriyono:

Indonesia sebenarnya diproklamasikan 17 Agustus, tapi proses menjadi panjang.

Bahkan Hari Kebangkitan Nasional hanya menjadi penanda saja.

Contoh dalam dunia wastra / kain batik.

Ada motif yang dikreasikan seperti pada batik mega mendung yang memiliki hingga 14 layer. Pada batik lain ditemukan motif-motif yang memiliki ciri kebudayaan asing seperti ciri agama islam namun dibuat dengan pengaruh Cina.

Hebatnya budaya Indonesia adalah “gado-gado” dari berbagai budaya dunia yang dibuat dengan apik.

Prod. Dr. I Gede Arya Sugiarta, M.Hum:

Politik identitas bisa digunakan sebagai penanda diri, menyatakan diri. Satu hal yang tidak boleh dilupakan adalah orang lain juga memiliki identitas sebagai penanda dirinya. Paham-paham seperti ini harus diberikan kepada anak didik perguruan tinggi, sehingga bisa tercipta sebuah toleransi.

Temu karya seni sudah sering diadakan di ISI Denpasar, bahkan sering dilakukan tanpa ada instruksi dari lembaga. Ini juga bisa menguatkan karakter kebangsaan di lingkungan kampus ISI Denpasar.

Memang perlu adanya keseimbangan antara material dan spiritual dalam kehidupan kita, termasuk dalam kehidupan berkesenian. Hal ini bisa ditanamkan dalam Pendidikan tinggi di ISI Denpasar.

Notulen

Seminar Nasional Seni Rupa dan Desain : Penanda Sejarah Kebangsaan

Pemakalah Pendamping Ruang I Vicon

Pemakalah :

Drs. Hardiman, M.Si

I Gusti Ngurah Wirawan, M.Sn

Ni Kadek Dwiyani, M.Hum

Dr. I Wayan Mudana, M.Si

Seni Rupa Representasional Indonesia dan Kemungkinan Pembacaan Sejarah Baru

Drs. Hardiman, M.Si

Sejarah Baru sebagai sebuah metode yg berdasar pada pembacaan paralel tes sastra dengan non-sastra, biasanya berasal dari periode sejarah yang sama.

Teks sastra : verbal

Teks seni rupa : visual

Teks nasionalisme dan identitas nasional bisa dilihat dalam sebuah karya seni. Seperti pada lukisan Gunarsa. Namun jika dibaca dengan sejarah baru bisa dilihat sebagai karya representasional atau menampilkan representasi identitas kebangsaan.

Program Berita Televisi Berbahasa Bali “Gatra Bali” Di TVRI Bali Dalam Perspektif Komunikasi Massa

Ni Kadek Dwiyani, M.Hum

Gatra Bali

TVRI Bali

Program unggulan : format berita berbahasa Bali

Gatra Bali :

1. Pembuka – salam pembuka dalam bahasa Bali
2. Isi Program Berita – diselingi Pendidikan karakter dengan budaya lokal
3. Penutup – salam penutup dalam bahasa Bali

Kajian Perspektif dari komunikasi massa

Gatra Bali memiliki fungsi yang besar untuk menyebarkan normal sosial yang ada di masyarakat – transisi warisan sosial dari satu generasi ke generasi lain.

Gatra Bali juga merupakan sebuah hiburan dengan banyaknya selingan hiburan dalam berita.

Kajian Ikonografi *Commissioned Work Street Art* Wayan Mustika

I Gusti Ngurah Wirawan, M.Sn

Karya seni visual diawali pada jaman batu / paleolitikum.

Pertumbuhan ekonomi memberikan pengaruh perkembangan seni rupa Indonesia (kontemporer).

Graffiti dan Street Art dulu digunakan sebagai media propaganda, namun sekarang digunakan sbagai area kerjasama : Collaboration work dan Commisioned Work.

Seni dan Budaya Bali Dalam Kepungan Pariwisata

Dr. I Wayan Mudana, M.Si

Orang Bali – petani – agama dan tradisi

Petani bali rata-rata memiliki luas tanah yang kurang dari 1 Ha, tidak cukup untuk menjamin secara ekonomi.

Apakah seni atau pariwisata yang lebih dahulu ada?

Seni dan pariwisata ada secara berbarengan, bersinergi karena istilah seni sendiri ada setelah pariwisata masuk ke Bali.

Sesi Diskusi

Pertanyaan Sesi 1

1. Kadek Maneko, Prodi Desain Mode :

Kepada Bapak Mudana : Apakah pariwisata Bali berasal dari seni atau sektor pertanian?

2. Jaya Putra, Alumni FSRD :

Kepada Bapak Hardiman : Pembacaan karya secara representasional – ArtJog : bagaimana membaca gejala ini? Apakah artjog bisa menjadi sejarah baru kebangkitan seni rupa kontemporer.

Ngurah Wirawan : Dalam kekaryaan yang merupakan komisi (berdasarkan order), pembacaan ikonnya / pemaknaannya berasal dari sang pemberi order atau seniman?

3. Wayah Agus Eka Cahyadi, Prodi DKV :

Kepada Bapak Hardiman : metode sejarah baru bisa memunculkan pemaknaan yang baru seperti atas lukisan gunarsa tadi. Apakah metode ini bisa digunakan untuk mengkaji lukisan wayang kamasan?

Kepada Ibu Dwiyani : mengenai berita Gatra Bali, ditampilkan dengan bahasa bali. Seberapa efektif media ini sebagai media sosialisasi bahasa bali terhadap generasi muda?

Kepada Bapak Ngurah Wirawan : Street Art, apakah ada perubahan makna ketika street art yang dibuat di jalan dibawa ke lokasi lain seperti restoran?

Apa bedanya pariwisata budaya dan budaya pariwisata?

Jawaban :

Dr. I Wayan Mudana, M.Si

Sejarah pariwisata Indonesia berasal dari Bali. Pariwisata di Indonesia dimulai dari Bali. Pariwisata merupakan terminology barat dengan tujuan menyejahterakan masyarakat Bali. Latar belakang pariwisata th 1846 – cikal bakal pariwisata : Bali merupakan pulau eksotis, pulau sorga, dll.

Pariwisata budaya : Bali kaya dengan budaya. Budaya ini kemudian dikormesialkan – orang bali akan mampu menyelamatkan budayanya jika orang bali bisa hidup dari budayanya.

Budaya Pariwisata : bagaimana pariwisata dimanfaatkan sebagai objek untuk mendapatkan hiburan.

Drs. Hardiman, M.Si

Artjog : Karya seni penuh wacana bisa diterima oleh pasar. Memotong jalur dari seniman langsung ke pasar (tidak melewati galeri).

Jika dibaca lewat teori sejarah baru, bisa digunakan teks lain untuk membaca fenomena ini : teks angkatan muda, teks media sosial (komunikasi yang paling banyak digunakan di Artjog adalah media sosial).

Jika wayang kamasan dibaca dengan teori sejarah baru akan jadi menarik, karena selama ini wayang banyak dibaca dengan teori estetik.

Ni Kadek Dwiyani, M.Hum

Seberapa efektif Gatra Bali berkontribusi dalam pelestarian bahasa Bali : Pelestarian bahasa bali merupakan tugas yang berat.

Gatra bali apabila diukur dengan kuantitas akan menjadi sulit karena harus dilakukan dengan penelitian dan menyebar kuisioner.

Presenter Gatra Bali awalnya adalah dosen dari Sastra Bali univ Udayana. Namun sekarang kebanyakan presenter gatra bali adalah anak muda hasil dari seleksi duta bahasa provinsi. Paling tidak bidang ini sudah mulai menarik minat generasi muda. Jadi secara kualitas gatra bali sudah mampu ikut melestarikan bahasa bali. Secara kuantitas masih perlu dilakukan penelitian di lapangan.

I Gusti Ngurah Wirawan, M.Sn

Commission work :

Dalam commission work ada tahapan verifikasi : kejelasan konsep, alur, bentuk visual. Sehingga dari yang memberi order dan seniman mencapai sebuah kesepakatan.

Pertanyaan Sesi 2

1. Ymania, FTV :

Kepada Ibu Dwiyani : bagaimana saran untuk Gatra Bali agar bisa bertahan di dunia penyiaran di tengah perkembangan media yang sangat pesat?

2. I Wayan Mudra, LP2M :

Kepada Bapak Hardiman : pembacaan sejarah baru dengan semiotika, ada petanda dan penanda. Bagaimana kaitan teori-teori yang Bapak sampaikan dengan teori semiotika?

Dwiyani : Penelitian kualitatif, banyak pesan yang disampaikan. Apakah ada penelitian lanjutan tentang dampak yang bisa dihasilkan dari apa yang anda sampaikan?

Jawaban :

Drs. Hardiman, M.Si

Teori semiotika bicara masalah visual – teks dan konteks, penanda dan petanda. Sedangkan teori sejarah baru melampau itu. Misal pada lukisan Gunarsa, warna tidak hanya dilukis berdasarkan realitas warna tapi kepuasan emosi. Yang dihadirkan oleh Gunarsa lebih dari sekedar semiotika tapi representasi dari kejadian sosial. Jika hanya dibaca dengan semiotika kemungkinan pembahasannya hanya sampai pada abstraksi.

Ni Kadek Dwiyani, M.Hum

TVRI harus bekerja keras dalam memunculkan ikonnya sendiri agar bisa bertahan di industri pertelevisian. Solusinya Gatra Bali ditayangkan di slot-slot yang memungkinkan untuk ditonton oleh remaja. Dengan bahasa bali yang dianggap berat, gatra bali menghadirkan visual yang baik dan menarik.

Pariwisata merupakan objek yang menjadi pergulatan dalam wacana sosial yang harus kita gali dari berbagai sudut pandang.

Dominasi masyarakat menjadi suatu penanda – komunikasi – tentang orang-orang yang mendewakan uang.

Notulis :

Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa, S.Sn., M.Sn

NOTULEN SEMINAR NASIONAL

Selasa/23 Mei 2017/Ruang IV

Notulen : Alit Kumala Dewi, S.Sn.,M.Ds

1. Pemakalah : DR. I Komang Arba Wirawan, S.Sn.,M.Sn

Judul : Akulturasi Seni dan Budaya di Desa Pegayaman Buleleng Bali

2. Pemakalah : Ehwan Kurniawan

Judul : Binekon (Animasi Untuk Menghargai Keberagaman Indonesia)

3. Pemakalah : Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn.,M.Sn

Judul : Cili Sebagai Sumber Ide Penciptaan Brand Cokelat Bali

4. Pemakalah : Dra. Ni Kadek Karuni, M.Sn

Judul : Peranan Wacana “Ajeg Bali” Dalam Meningkatkan Seni Kerajinan Sarana Upacara Di Gianyar Bali

SESI TANYA JAWAB I

Penanya : I Made Jana

- Bagaimana proses akulturasi sehingga bisa diterima di desa Pegayaman, kenapa tidak ditampilkan pada film dokumentasi? (pemakalah 1)
- Apakah ada support dari pemerintah untuk para animator? (pemakalah 2)
- Apakah ada unsur spriritual/esensinya pada logo? (pemakalah 3)

Saran: Unsur-unsur filosofinya ditambahkan

- Saran : Agar ditambahkan sebuah frame/kategori dari fungsi kerajinan sarana upacara (pemakalah 4)

Penanya : Elfin

- Apakah tidak ada jalan/cara mempromosikan hasil karya animasi anak negeri? (pemakalah 2)

JAWABAN SESI I

Penanya : I Made Jana

(pemakalah 1) Proses Akulturasi sebenarnya ada dalam film dokumentasi, namun masih dalam proses pembuatan, yang ditayangkan hari ini masih berupa draft, untuk selengkapnya proses penayangannya akan dimulai dari sejarah desa Pegayaman sampai terbentuknya akulturasi di desa tersebut.

(pemakalah 2) Peran pemerintah sudah lumayan, namun prosesnya agak panjang butuh waktu, contoh ada proyek pembuatan animasi “unyil” di Bali, kerjasama dengann Telkom, industri perfilman dll. Produksi animasi budget sangat tinggi, sehingga membutuhkan biaya besar untuk ditayangkan di televisi.

(pemakalah 3) Unsur spiritual sudah di *break down*/ dimodifikasi sehingga unsur sacral atau religiusnya sudah ditiadakan.

(pemakalah 4) Saran dan masukan akan dipertimbangkan sebagai bahan referensi dalam menyelesaikan penelitian ini.

SESI TANYA JAWAB II

Penanya: Indra

- Membuat Animasi menggunakan Software apa? Teknik? Alat Pen Tablet?
- Bagaimana animasi agar terkenal? Strategi? (pemakalah 2)

JAWABAN SESI II

(pemakalah 2)

- Animasi bisa menggunakan software apa pun contohnya Adobe, Flash dll, menggunakan teknik handrawing/manual dan finishing dengan komputer (software)
- Animasi agar terkenal diawali dengan membangun/ *branding* pada karakter, kemudian strateginya bisa melalui pembuatan merchandise dll



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

Jl.Nusa Indah, Denpasar - Bali, Telp. (0361) 227316, Fax. (0361) 236100
Website : <http://www.isi-dps.ac.id> Email : fsrd@isi-dps.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 703/IT5.1/DL/2017

Yang bertandatangan dibawah ini Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, dengan ini menugaskan :

No.	Nama	NIP	Jabatan Kepanitiaan
1	Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn	197604042003121002	Ketua
2	I Wayan Nuriarta, S.Pd, M.Sn	198506242015041001	Sekretaris
3	Ni Putu Swandayani,SE	196703041994032001	Bendahara
4	Ida Ayu Putu Sri Citrawati, SE	198111162005012006	Bendahara
5	I Ketut Suwitra, SE	197904272001121003	Sekretariat
6	Friska Sitorus, S.Sos	197109192006042001	Sekretariat
7	Ketut Hery Budiyanana, A.Md	197611122009121003	Sie. Publikasi dan Dokumentasi
8	I Kadek Puriartha, S.Sn., M.Sn	198602162010121005	Sie. Publikasi dan Dokumentasi
9	I Made Bayu Pramana, S.Sn,M.Sn	198410022008121003	Sie. Acara
10	I Putu Arya Janottama, S.Sn., M.Sn	198810022014041001	Sie. Acara
11	Wahyu Indira, S.Sn, M.Sn	198505122015041004	Sie. Perlengkapan
12	Agus Ngurah Arya Putraka, S.Sn, M.Sn	198610162015041001	Sie. Perlengkapan
13	I Gede Agus Indram Bayu Artha, S.Sn, M.Sn	198902222015041002	Sie. Perlengkapan
14	I Made Saryana, S.Sn., M.Sn	196606241994121001	Sie. Proceeding
15	Amoga Lelo Octaviano, S.Sos., M.Sn	197710162009121002	Sie. Proceeding
16	Ni Nyoman Artini, S.Sos	196805151993032002	Sie. Konsumsi
17	Ni Ketut Warti	-	Sie. Konsumsi
18	Dewa Ayu Putri	-	Sie. Konsumsi
19	I Nyoman Laba, S.Sn., M.Sn	198303242009121003	Notulen
20	Ni Ketut Rini Astuti, S.Sn., M.Sn	197212022005012002	Notulen
21	Dewa Ayu Putu Leliana Sari, S.Pd, M.Sn	198911032015042001	Notulen

22	Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa, S.Sn, M.Sn	198911152015042003	Notulen
23	Alit Kumala Dewi, S.Sn., M.Ds	198503172008012002	Notulen
24	Ni Ketut Pande Sarjani, S.Sn., M.Sn	198007122006042002	MC
25	I Wayan Eka Yogaswara, A.Md	197707012010121002	Pelaporan

Untuk bertugas sebagai Panitia Seminar Nasional pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar Tahun Anggaran 2017 yang dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Selasa, 23 Mei 2017
Waktu : 07.30 Wita - selesai
Tempat : Ruang Vidcom Gedung Citta Klangen Lt. 2 dan Lt. 1 ISI
Denpasar

Surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Denpasar, 05 Mei 2017
Dekan,

Dra. Ni Made Rinu, M.Si
NIP. 195702241986012002

Tembusan :

1. Rektor ISI Denpasar sebagai laporan;
2. Ka. BUK ISI Denpasar;
3. Ka. PS. Seni Murni FSRD ISI Denpasar;
4. Yang bersangkutan.