



“Si Meton” Berkomunikasi



Hasbullah, SST., M.Sn
Dr. Hendra Santosa, SS.Kar., M.Hum

Design logo Si Meton by R. Fanny Printi Ardi

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar
2020



"SI METON" BERKOMUNIKASI

Hasbullah, SST., M.Sn

Dr. Hendra Santosa, SS.Kar., M.Hum

“SI METON” BERKOMUNIKASI

Hasbullah, SST., M.Sn
Dr. Hendra Santosa, SS.Kar., M.Hum

Editor

Hendra Santosa

Penerbit

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar 80235,
Telepon (0361) 227316, Fax (0361) 236100
E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id
Web: jurnal.isi-dps.ac.id

Desain sampul & Tata letak

Agus Eka Aprianta

Design logo Si Meton by R. Fanny Printi Ardi

Cetakan pertama, November 2020

ISBN

978-623-95150-3-4

Hak cipta pada Penulis

Hak cipta dilindungi undang-undang :

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Dewasa ini, ilmu desain komunikasi visual (DKV) menjadi disiplin ilmu yang kerap dijadikan jurusan atau program studi yang menjadi favorit baik di Indonesia maupun Dunia. Meningkatkan peminat dalam setiap kampus yang membuka jurusan atau program studi DKV, membuat kelangsungan hidup dunia promosi menjadi menjamur di seluruh lapisan negeri ini. Pesatnya perkembangan dan pertumbuhan dunia DKV dipicu oleh perkembangan dan profesionalitas media komunikasi. Komunikasi yang dilakukan melalui media visual menjadikan berbagai gaya yang didukung oleh tanda-tanda yang mengambil peran perwakilan manusia untuk berinteraksi dengan calon konsumennya.

Buku ini mengacu pada penelitian dalam bidang seni, dalam hal ini penelitian dalam bidang seni desain komunikasi visual (DKV). Penelitian dalam bidang desain komunikasi visual yang ditinjau dari perspektif konsep dan pemaknaan masih sangat minim dilakukan. Hal ini terjadi karena keberadaan DKV di Indonesia masih dalam masa perkembangan. Perkembangan DKV di Indonesia sudah mulai menunjukkan bobot yang memuaskan di kancah dunia. Artinya, desainer di Indonesia mampu bersaing dengan desainer luar negeri.

Oleh karena itu, penulis bertekad meneliti karya desain karakter maskot dari perspektif kajian seni. Dengan tekad tersebut, penulis dapat menyusun tesis. Tersusunnya tesis ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan doa pihak-pihak

berikut ini buku ini ditulis dan dipersembahkan kepada kedua orang tua penulis, yakni Bapak Diraksa (alm.) dan Ibu Sapiah, istri tercinta Zulmi Farida, putra tercinta Muhammad Alfi Yasya Hasbiallah, Bapak Zulkhakim dan ibu Romdan, Kakak, Adik, Keponakan yang selalu memberikan dukungan atas studi penulis. Terimakasih Kepada Rektor Universitas Bumigora, Bapak Dr. Ir. Antoni Anggrawan, M.Kom. Team Prodi DKV Universitas Bumigora, Chris, Yoga, Pak Yasa, Budi, Sunardi, Sasih, Arfa, Keluarga Besar civitas akademika Universitas Bumigora, Teman-teman seperjuangan di Program Pascasarjana ISI Denpasar, Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.S.Kar., M.Hum. Ketua Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar Dr. I Ketut Sariada, M.Si., Prof. Dr. Drs. I Nyoman Artayasa, M.Kes., Dr. I Nyoman Suardina, S.Sn., M.Sn., yang telah memberikan motivasi, Bapak/Ibu Dosen pengampu mata kuliah di Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah memberikan pemahaman tentang teori-teori yang terkait dengan pembahasan buku ini. Bapak/Ibu Staf Tata Usaha di Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah membantu dan memberikan dukungan selama menempuh studi di Program Pascasarjana ISI Denpasar, special thanks para narasumber, R. Fany P.A, Lalu Rahman Hadi, Supandri, I Made Merta Artha, Rahmat Alesta Reza dan Keluarga besar KPUD NTB.

Ristekbrin yang telah memberikan dana penelitian Tesis Magister berdasarkan surat keputusan Nomor 8/E1/KPT/2020 dan perjanjian kontrak Nomor 005/SP2H/LT/DRPM/2020 yang mendapat anggaran dalam penelitian yang berjudul “Kajian Konsep dan Makna Semeton Dalam Maskot Pilkada Tahun 2018 Di Provinsi Nusa Tenggara Barat“

Berkat dukungan dan bimbingan dalam proses penyusunan buku, penelitian seni ini dapat tersusun dengan baik. Atas dukungan dan motivasi dari tahap proses hingga tersusunnya buku ini, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis

Hasbullah, SST., M.Sn.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
BAB II METODE PENELITIAN	6
2.1 Pendekatan Penelitian (kajian)	6
2.2 Pengumpulan Data	8
BAB III MAKNA VISUAL DI INDONESIA	10
3.1 Makna Visual Pada Budaya Suku Bangsa di NTB	11
BAB IV MAKNA VISUAL MASKOT “SI METON”	17
4.1 Makna pada Visual Bentuk Antrophomorfik	17
4.2 Adaptasi Visual Hewan Menjangan	23
4.3 Makna Visual Pakaian Adat Pria Bangsawan Sasak	25
4.4 Makna Visual Elemen Pemilu	29

BAB V DIALOG VISUAL PADA MASKOT “SI METON”	33
5.1 Dilaog Visual Pada Badan “Si Meton”	33
5.2 Dialog Visual Pada Bentuk “Si Meton”	37
BAB VI MAKNA VISUAL YANG BERKOMUNIKASI	45
6.1 Makna Cerdas Pada “Si Meton”	47
6.2 Makna Kearifan Lokal Pada “Si Meton”	49
6.3 Makna Identitas Kebudayaan Pada “Si Meton”	52
6.4 Makna Simbolik Sosialisai pada “Si Meton”	54
6.5 Makna Tolak Balak pada “Si Meton”	55
6.6 Makna Kesatria Pada “Si Meton”	56
BAB VII PENUTUP	59
DAFTAR SUMBER	63
GLOSARIUM	68
RIWAYAT PENULIS	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Makna Visual Aksara Sasak	12
Gambar 4.1 Kelengkapan Pakaian Adat Pria Bangsawan Sasak	26
Gambar 4.2 Gerantim dan Pemaje	27
Gambar 4.3 Perubahan Kotak Suara KPU pada Maskot “Si Meton”	30
Gambar 5.1 Pakaian Pemimpin Suku Sasak Lombok, NTB, 1898--1903	33
Gambar 5.2 Pakaian Adat Bangsawan Suku Sasak (Kanan) dan Gubernur NTB tahun 1998 (kiri)	34
Gambar 5.3 Pakaian Adat Bangsawan Suku Sasak pada “Si Meton”	35
Gambar 5.4 Parodi pada “Si Meton”	38
Gambar 6.1 Action Pose Bagian Kepala “Si Meton”	47
Gambar 6.2 kelihaiian/kecerdasan Menjangan berlari	48
Gambar 6.3 Tanda Pakaian Adat Pria Bangsawan Sasak pada “Si Meton”	49
Gambar 6.4 Tanda yang Merefleksikan Makna Identitas Kebudayaan pada “Si Meton”	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia melaksanakan pemilihan kepala daerah (pilkada) sejak masa penjajahan Belanda. Pada masa itu, semua pimpinan daerah dipilih langsung oleh pemerintah kolonial dan pimpinan provinsi diisi oleh orang Belanda. Setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaan pada 17 Agustus 1945, sistem pemerintahan mulai dibenahi. Pemilihan kepala daerah diatur dengan ketetapan perundang-undangan seperti UU Nomor 1 Tahun 1945, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1974, UU Nomor 22 Tahun 1999 UU Nomor 32 tahun 2004, dan UU Nomor 12 Tahun 2008 (<https://www.nasional.kompas.com>).

Perbedaan pilkada sebelumnya dengan pilkada serentak lebih pada teknik pemilihan. Pada pilkada sebelumnya, kepala daerah dipilih oleh Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD), sedangkan pilkada langsung serentak kepala daerah dipilih oleh rakyat. Pemilihan kepala daerah secara langsung serentak bertujuan agar masyarakat dapat memilih pemimpin sesuai dengan hati nuraninya, tanpa ada unsur paksaan dari pihak lain. Pilkada secara langsung serentak di tanah air sudah dilakukan sejak tahun 2015. Pilkada serentak 2018 yang dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2018 merupakan pilkada yang ketiga kalinya. Setiap penyelenggaraan pilkada bertujuan untuk memilih gubernur, wali kota, bupati, dan wakilnya.

Berbagai hal menarik dapat terjadi dalam penyelenggaraan pilkada. Sebagai contoh, pada pilkada di NTB, Komisi Pemilihan

Umum Daerah (KPUD) mengadakan sayembara/lomba jingle dan maskot pilkada. Hal ini dilakukan agar mampu meyakinkan masyarakat untuk ikut berpartisipasi menuangkan hak pilihnya. Maskot pilkada tersebut dibuat dalam bentuk karakter yang dapat menyimbolkan suatu kegiatan dan menggambarkan sikap serta perilaku masyarakat sesuai dengan tempat kegiatan berlangsung. Wheeler (dalam Ardi dan Wiratama, 2018: 50) menyatakan bahwa maskot dalam ranah branding diartikan sebagai karakter hidup yang merepresentasikan atribut serta nilai brand yang diwakilinya. Kegiatan (event) yang menggunakan media maskot bertujuan untuk mengimbau masyarakat ikut berpartisipasi di dalamnya. Maskot dipilih sebagai media promosi agar mampu menumbuhkan partisipasi dan antusias masyarakat dalam kegiatan yang diselenggarakan.

Maskot pilkada di Provinsi Nusa Tenggara Barat muncul melalui sayembara/lomba yang diselenggarakan oleh Komisi Pemilihan Umum Daerah (KPUD). Berdasarkan proses penjurian yang ketat, yang dinyatakan sebagai pemenang pertama dalam sayembara tersebut adalah maskot yang diberi nama “Si Meton”. Nama “Si Meton”, menurut Ardi desainer pemenang sayembara maskot, diambil dari salah satu bahasa atau kebudayaan Bali dan Sasak yang telah berkembang di Kota Mataram, yaitu “semeton” (Wawancara, 03 Februari 2019). Maskot “Si Meton” merupakan hasil rekonstruksi logo Provinsi Nusa Tenggara Barat.

“Dalam visual logo Provinsi NTB terdapat perisai sebagai bentuk luar atau latar belakangnya, melambangkan kebudayaan/kesenian rakyat Provinsi NTB dan juga melambangkan jiwa kepahlawanannya. Rantai yang terdiri dari empat berbentuk bundar dan yang lima berbentuk segi empat, melambangkan tahun 1945. Butiran padi sebanyak 58 butir, daun kapas sebanyak 17, dan bunga kapas sebanyak 12 kuntum yang semuanya melambangkan

tanggal 17 Desember 1958, yaitu saat berdirinya Provinsi NTB. Bintang segi lima yang melambangkan 5 sila dari Pancasila. Gunung yang berasap menunjukkan Gunung Rinjani, gunung berapi yang tertinggi di Pulau Lombok. Kubah melambangkan penduduk Provinsi NTB yang taat dan patuh melaksanakan perintah-perintah agamanya. Kijang atau menjangan melambangkan binatang khas yang banyak terdapat di Pulau Sumbawa. Tulisan berbunyi NTB, ialah nama daerah yang berpemerintahan sendiri yang terdiri dari Pulau Lombok dan Sumbawa” (<http://www.ntbprov.go.id>).

Pengembangan ikon menjangan dalam logo menjadi bagian yang ditata menjadi bentuk karakter hidup dan melahirkan bentuk baru yang lebih hidup. Bentuk baru menurut Julianto (2019: 28), sebagai destruksi kreatif merupakan sebuah situasi ketika lahirnya ide baru yang radikal untuk menghancurkan yang lama. Maskot tersebut dirancang/didesain sebagai identitas pilkada yang baru, diperuntukkan sebagai media komunikasi visual agar dapat berinteraksi dengan masyarakat setempat pada saat kegiatan Pilkada NTB tahun 2018 berlangsung.

Maskot menjadi bagian penting dalam ranah ilmu desain komunikasi visual karena mampu mewakili brand menjadi lebih hidup dan menarik dalam mempromosikan suatu kegiatan (event). Weszka (dalam Jhalugilang 2018: 103), menyatakan bahwa maskot membantu brand menjadikan lebih hidup yang bisa diterima oleh kualitas emosi manusia, pikiran, dan kepribadian. Maskot sebagai media komunikasi visual dapat menciptakan emosi konsumen/audiens. Misalnya, maskot pilkada di Provinsi Nusa Tenggara Barat mampu menggambarkan kepribadian tempat kegiatan dilaksanakan melalui bentuk karakter “Si Meton”.

Keunikan yang dimiliki “Si Meton” adalah nilai brand yang disesuaikan dengan budaya daerah setempat. “Si Meton”

berbentuk dua dimensi (2D), dan tiga dimensi (3D). “Si Meton” mencerminkan karakter fiktif yang dirancang berbentuk penggabungan manusia dan binatang sehingga dapat menjadi ciri khas pribadi di tempat kegiatan berlangsung. Anggraini S. dan Nathalia (2014: 15) mengungkapkan bahwa identitas harus mencerminkan jiwa yang sesuai dengan pribadi, event, produk, atau jasa agar lebih mudah dikenali, diingat, dan dapat menjadi pembeda satu dengan yang lainnya. “Si Meton” berpeluang mendapatkan pengakuan, mudah dikenali, mendorong minat, dan menarik partisipasi masyarakat dalam kegiatan pilkada tahun 2018.

Tampilan visual yang ada, dapat diketahui bahwa “Si Meton” memiliki konsep yang terbentuk dan merupakan bagian dari unsur budaya etnis yang menetap di NTB. Konsep ini akan dapat dipahami apabila dikaji dari asal usul bentuk/ide utama yang mengalami perubahan menjadi “Si Meton”. Oleh karena itu, dengan menggunakan ilmu perubahan bentuk, wujud “Si Meton” akan dapat dipahami konsepnya sebagai karakter nonmanusia yang perwujudannya dikaitkan dengan sifat-sifat manusia.

Untuk dapat memahami permasalahan konsep-konsep tersebut, perlu dilakukan pengkajian tentang konsep transformasi visual dan konsep keindahan pada “Si Meton” dalam maskot Pilkada Nusa Tenggara Barat tahun 2018. Agar dapat membedakan perubahan yang terjadi dalam visual menjangan menjadi “Si Meton”, perlu dibahas anatomi hewan menjangan dan bagian pakaian adat pria bangsawan etnit Sasak. Meskipun konsep bersifat abstrak, hal tersebut menjadi sangat penting dikaji agar dapat dipahami oleh masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut, maka pada buku ini dibahas: 1) Makna Visual di Indonesia; 2) Dialog Tanda Visual pada Maskot “Si Meton” ; 3) Makna Visual Maskot “Si Meton” ; 4) Makna visual yang berkomunikasi. Untuk dapat memahami

permasalahan “Si Meton”, penulisan ini perlu dilakukan karena diduga mengandung pemaknaan dalam visualnya yang menarik.

Pentingnya penulisan ini dilakukan bertujuan untuk membantu pengembangan kebudayaan melalui perkembangan ilmu pengetahuan tentang “Si Meton” dan mempertajam kekuatan kearifan lokal menjadi lebih baru atau segar. Oleh karena itu, agar tidak terjadi salah interpretasi dari masyarakat Nusa Tenggara Barat atau masyarakat yang memiliki etnik lain tentang unsur budaya etnis di NTB. Maka melalui penulisan ini, perlu dikembangkan ide kreatif yang penuh ekspresi dalam desain karakter baik untuk maskot maupun animasi. Sehingga kaya akan makna yang mampu mengomunikasikan hal-hal yang berkaitan dengan peranannya.

BAB VII

PENUTUP

Makna visual pada bentuk antropomorfik “Si Meton” yang merupakan perubahan dari pemindahan dua unsur yang digabung menjadi satu dalam bentuk karakter yang memiliki sifat-sifat manusia; Konsep perubahan visual pada hasil lomba maskot yang memindahkan visual dalam bentuk hasil lomba menjadi bentuk yang disepakati oleh pihak desainer dan KPUD NTB. Perubahan tersebut, bertujuan untuk menyemarakkan kegiatan Pilkada serentak di Provinsi NTB tahun 2018. Akan tetapi, semaraknya Pilkada di NTB tahun 2018 bukan semata-mata ada media maskot, melainkan didukung oleh kontestasi budaya Sasak dari para pasangan calon gubernur. Dialog visual pada pakaian adat “Si Meton” yang memiliki kemiripan dengan pakaian pria bangsawan Sasak (pastiche), tetapi yang terdapat “Si Meton” terajadi kesalahan dalam penempatan keris didepan sebaiknya ditempatkan di belakang dan miring ke kanan; dialog visual pada bentuk “Si Meton” yang memiliki bentuk plesetan yang bertujuan sebagai kritikan terhadap golongan putih (golput) melalui maskot Pilkada NTB tahun 2018, tetapi hal demikian tidak menjadi pemicu/berpengaruh terhadap masyarakat NTB, karena masyarakat NTB lebih patuh pada apa yang diusung oleh Tuan Guru.

Maskot Pilkada NTB tahun 2018 dalam bentuk karakter “Si Meton” memberikan interpretasi makna yang muncul dari balik tanda visual. Tanda yang menunjukkan makna didasari dari tipologi tanda, seperti ikon, indeks, dan simbol.

Berdasarkan tipologi tanda, karakter “Si Meton” maka yang dapat diinterpretasikan berupa makna cerdas, makna kearifan lokal, makna identitas budaya, makna simbolik sosialisasi, makna tolok balak, dan makna kesatria. Makna cerdas mengacu pada kelihaihan menjangan yang merupakan kemiripan rupa dengan “Si Meton”. cerdas dalam artian cerdas dan lihai dalam memilih pasangan calon gubernur dalam kegiatan pilkada NTB tahun 2018. Makna kearifan lokal mengacu pada tanda pakaian adat pria bangsawan suku Sasak yang terdapat pada “Si Meton” menjadikan nilai kelokalan Sasak dalam maskot Pilkada NTB tahun 2018. Makna identitas budaya dilihat pada tanda pakaian adat pria bangsawan suku Sasak dan hewan menjangan menjadi identitas fauna masyarakat NTB. Makna simbolik sosialisai terbentuk dari warna oranye KPU C:0 M:30 Y:99 k:0 dan gestur tubuh “Si Meton” yang menggambarkan aksi memasukkan kertas suara ke dalam kotak suara yang berlogo KPU. Makna penolak balak dari kepala menjangan yang dulunya dalam mitos masyarakat NTB, bahwa penempatan kepala atau tanduk menjangan pada ruang tamu dipercayai sebagai penolak balak atau hal-hal yang tidak diinginkan. Kaitannya dengan kegiatan Pilkada, agar tidak terjadi kerusuhan ketika para pendukung calon baik yang menang maupun yang kalah tetap menjaga kedamaian. Makna kesatria dari lambang keris yang ada dalam “Si Meton” dikaitkan dengan pasangan calon yang kurang beruntung dalam pertarungan di Pilkada agar tetap menjaga ketertiban atau menerima dengan lapang dada.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditemukan makna visual yang berkomunikasi di balik “Si Meton” adalah:

1. Makna Visual Mengomunikasikan Cerdas

Kemiripan hewan menjangan pada maskot “Si Meton” dimaknai sebagai cerdas, sebab jika dikaitkan dengan kelihaihan menjangan dalam berlari mencari makan. Kelihaihan jika

dikaitkan ke arah Pilkada NTB tahun 2018, maka dimaknai sebagai cerdas. Artinya, cerdas dalam memilih pasangan calon gubernur dan wakilnya dengan tepat.

2. Makna Visual Mengomunikasikan Kearifan Lokal

makna kearifan lokal ini menjadi salah satu makna dari tanda pakaian adat pria bangsawan Sasak melalui kegiatan Pilkada NTB tahun 2018. Kandungan makna kearifan lokal pada “Si Meton” mampu memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan Pilkada NTB tahun 2018.

3. Makna Visual Mengomunikasikan Identitas Kebudayaan

Unsur kebudayaan tersebut menjadikan sebuah pemahaman secara visual sebagai lambang atau identitas budaya Nusa Tenggara Barat. Melalui lambang tersebut, secara visual “Si Meton” masyarakat dapat menangkap maknanya, bahwa itu sebuah unsur kebudayaan.

4. Makna Visual Mengomunikasikan Simbolik Sosialisasi

Pemaknaan “Si Meton” dilihat dari simbol warna oranye merupakan warna KPU (c:o, m:30,y:99, k:o). Makna dari simbol warna oranye lebih mengarah pada makna simbolik sosialisasi tentang kegiatan pilkada yang diselenggarakan oleh KPUD Provinsi NTB Tahun 2018. Makna simbolik sosialisasi ini didukung juga oleh gambar aksi memasukkan kertas suara ke dalam kotak suara yang bertanda logo KPU dan jari kelingking yang terdapat warna biru.

4. Makna Visual Mengomunikasikan Tolak Balak

Penolak balak dalam hal pilkada dikaitkan dengan penolakan terhadap kejadian yang tidak diinginkan se usai Pilkada NTB. Diharapkan kalah-menang dalam Pilkada NTB tidak jadi faktor kericuhan. Penolak balak melalui tanda kepala hewan

menjangan sudah menjadi kesepakatan bersama di kalangan masyarakat NTB.

6. Makna Visual Mengomunikasikan kesatria

Makna kesatria dari tanda keris pada “Si Meton” menunjukkan bagi para pemilih atau masyarakat tegas dalam menolak politik uang ketika kegiatan pilkada berlangsung. Khususnya di kalangan masyarakat Nusa Tenggara Barat, dikenal dengan istilah serangan fajar. Hal ini bertujuan untuk meraih suara terbanyak bagi para tim sukses calon gubernur, bupati, walikota dan wakilnya.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka

- Al-fayyadl, Muhammad. *Derrida*. Yogyakarta: Lkis, 2005.
- Anggraini S., Lia & Kirana Nathalia. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia, 2014.
- Ardi, Raden F.P. dan Danang Adi Wiratama. “Perancangan ‘Si Meton’ sebagai Maskot Pilkada Provinsi Nusa Tenggara Barat 2018”. *Jurnal Imajinasi Vol XII No. 2 Juli 2018*. Hal. 49--55.
- Budiwanti, Erni. “Penguatan Identitas Agama di Ruang Publik: Pawai Ogoh-Ogoh dan Nyepi di Bali dan Lombok”. *Jurnal Multikultural & Multireligius Vol. 17 No. 2.2018*. Hal. 208--230.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Djalle, Zaharuddin G. dkk. *The Making of 3D Animation Movie Using 3DStudioMax*. Edisi Revisi. Bandung: Informatika, 2007.
- Djelenga, Ir H Lalu. *Keris di Lombok*. Mataram: Yayasan Pusaka Selaparang, 2000.
- Hamid, Ihsan. 2018. “Urgensitas UU No. 32 Tahun 2004 terhadap Pilkada serta Implikasinya dalam Perubahan Sosial Kemasyarakatan (Tinjauan terhadap Pilkada NTB Tahun 2008)”. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/politea> Vol. 1 No. 2 (Jul--Des) 2018. Hlm. 169--203
- Hasbullah dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa. “Makna Kode Visual dalam scene Film Animasi ‘Battle Of Surabaya’”. *Jurnal Bahasa Rupa |ISSN 2581-0502.E-ISSN 2580-*

- 9997.Vol. 03 No. 02 - April 2020. Hal. 123--128.
- Hidayat, Syarif, & Mochammad Rosidin. "Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain". *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(02) (2018). Hal.134--145.
- Jhalugilang, Paundra. "Maskot Asian Games 2018 sebagai Sebuah Brand dan Pemanfaatan Media Sosial dalam Memperkuat Brand". *Jurnal Komunikasi Volume 15 Nomor 2, September 2018*. Hal. 102--109.
- Julianto, I Nyoman Larry. "Nilai Interaksi Visual dalam Perkembangan Medium Komunikasi pada Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA) Vol. 2, Februari 2019*. Hal. 26--30.
- Kantor Wilayah Propinsi Nusa Tenggara Barat. *Kain Songket Lombok*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Provinsi Nusa Tenggara Barat, Bagian Proyek Pengembangan Permuseuman Nusa Tenggara Barat, 2000.
- Kartika, Dharsono Sony. *Seni Rupa Modern*. Edisi Revisi. Bandung: Rekayasa Sain, 2017.
- Kutha Ratna, Nyoman..*Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Liliweri, Alo. *Prasangka dan Konflik: Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultur*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara, 2005.
- Morissan. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Edisi Ke-4. Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2015.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2011.
- Putra, Gede Bayu Segara, I Nyoman Artayasa, I Wayan Swandi. "Kajian Konsep, Estetika, dan Makna pada Ilustrasi Rangda Karya Monez". *PRABANGKARA Jurnal Seni*

- Rupa dan Desain Volume 21 Nomor 2, Desember 2017.*
Hal. 68--79.
- Putrawan, Agus Dedi. "Pilkada dan Minat Politik Konstituen terhadap Tuan Guru di Lombok Barat Tahun 2018". *Jurnal Politik Islam Vol. 1 No. 1 (Jan--Jun) 2018.* Hal. 1-19.
- Piliang, Yasraf Amir. *Semiotika dan Hipersemiotika Kode, Gaya & Matinya Makna.* Bandung: Matahari, 2012.
- Piliang, Yasraf Amir. *Medan Kreativitas: Memahami Dunia Gagasan.* Yogyakarta: Cantrik Pustaka, 2019.
- Raharja, I Gede Mugi. *Ungkapan Bahasa Tanda pada Arsitektur dan Interior Bangunan Taman Ujung Karangasem.* Denpasar: Cakra Press, 2017.
- Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya. *Wacana Transformasi Budaya.* Bandung: ITB, 2001.
- Sachari, Agus. *Pengantar Metode Penelitian Bahasa Rupa.* Jakarta: Erlangga, 2005.
- Syafril. "Idiom-Idiom Estetik *Pastiche*, Parodi, *Kitsch*, *Camp*, dan Skizofrenia dalam Karya Teater *Postmodern* Indonesia". *Jalan Lurus. Jurnal Bahasa dan Seni Vol. 9 No. 2 Tahun 2008.* Hal. 132--142.
- Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni.* Bandung: ITB.
- Tinarbuko, Sumbo. 2006. "Semiotika Desain Oblong Dagadu Djokdja". *Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 3, Nomor 1, Juni 2006.* Hal. 79--94.
- Widyatama, Rendra. 2007. *Pengantar Periklanan.* Edisi Pertama. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Yaningsih, Dra. Sri, Umar Sirads, Abdul hamid. 1986. *Arti Lambang dan Fungsi Tata Rias Pengantin dalam Menanamkan Nilai-Nilai Budaya Daerah Nusa Tenggara Barat.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek

Inventaris dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

Sumber Internet

- Anonim. “Riwayat Pilkada Indonesia”. Diunduh 19 November 2019. Situs: URL: <https://www.nasional.kompas.com>
- Anonim. “Lambang Provinsi Nusa Tenggara Barat”. Diunduh 31 Maret 2020. Situs: URL: <http://www.ntbprov.go.id/hal-lambang-daerah-nusa-tenggara-barat.html>
- Anonim. “Makna Semeton”. Diunduh 2 Desember 2019. Situs: URL: <https://maknaa.com/bali-indonsea/semeton>
- Anonim. “Teori Konsep”. Diunduh 16 September 2019. Situs: URL: <https://www.maxmanroe.com>
- Anonim. “Peta Kota Mataram”. Diunduh 8 Mei 2020. Situs: URL: <https://peta-kota.blogspot.com/2011/05/peta-kota-mataram-lombok.html>
- Anonim. “Tuan Guru Bajang”. Diunduh 30 Juni 2020. Situs: URL: <https://twitter.com/CbbHeryanto/status/1162406794024480769/photo/1>
- Anonim. “Sejarah Povinsi Nusa Tenggara Barat”. Diunduh 8 Mei 2020. Situs: URL: <https://www.siswapedia.com/sejarah-provinsi-nusa-tenggara-barat/>
- Anonim. “Kriteria Lomba maskot tahun 2018”. Diunduh 8 Juli 2020. Situs: URL: <https://www.kpud-ntbprov.go.id>
- Anonim. “Rusa Timor Fauna Identitas NTB”. Diunduh 8 Mei 2020. Situs: URL: <https://alamendah.org/2010/06/04/rusa-timor-fauna-identitas-provinsi-ntb/>
- Dr. Muhammad Saleh, MA dan Dr. H. Subhan Abdullah Acim, MA . “Merebut Hati Pemilih: Kontestasi Simbol Budaya Orang Sasak dalam Pemilihan Langsung Gubernur NTB 2018”. Diunduh 4 Februari 2020. Situs: URL: <http://repository.uinmataram.ac.id/389/1/389%20Laporan%20Penelitian.pdf>
- Fitri Rachmawati. 2018. “Pelaksanaan Pilkada Serentak di

Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat (NTB) pada Rabu (27/6/2018) Dinilai Berlangsung Lancar dan Aman”. Accessed 22 January 2020. Available at: <https://regional.kompas.com/read/2018/06/28/13103281/pilkada-di-ntb-berlangsung-lancar-partisipasi-pemilih-tinggi>.

Isma Dewi Aryani. “Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokemon Series Generasi I-V”. Di unduh 9 Juli 2020 Situs URL: https://www.researchgate.net/publication/286167030_Kajian_Transformasi_Visual_Desain_Karakter_Eevee_pada_Game_Pokemon_Series_Generasi_I-V

Itsumida. “Taman Budaya Provinsi NTB”. Diunduh 8 Mei 2020. Situs URL: <https://ntbprov/tamanbudayaprovinciNTB.html>

Wikipedia. “Kota Mataram”. Diunduh 5 Desember 2019. Situs URL: https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Mataram

Wikipedia. “Antrophomorfisme”. Diunduh 8 Mei 2020. Situs URL: <https://en.wikipedia.org/antrophomorfisme>

GLOSARIUM

- adatisasi* : suatu aksi memperkuat suatu kegiatan dengan dasar adat.
- ambassador* : mereka bisa menarik lebih banyak massa sehingga promosi dapat dilakukan secara lebih luas dalam waktu singkat.
- androgyny* : sebuah kategori seksualitas yang di dalamnya baik karakteristik laki-laki maupun perempuan, sebagai pembentuk manusia secara penerimaan bersama.
- anthropomorfisme* : segala sesuatu yang dirancang berkaitan dengan bentuk manusia.
- chaos* : suatu fenomena atau keadaan tertentu yang tidak mungkin diprediksi arah perkembangannya, disebabkan berfluktuasinya indikator-indikator yang digunakan untuk menjelaskan perkembangan tersebut.

- design thinking* : sebuah metode dalam bidang desain melalui proses riset sampai bentuk jadi.
- depressive* : gangguan perasaan atau suasana hati (*mood*) yang menyebabkan perasaan sedih yang terus-menerus dan tidak kunjung menghilang.
- gerantim* : jenis keris lombok yang digunakan pada saat acara adat dan diposisikan di belakang punggung dan biasanya gagangnya seperti ujung daun pakis.
- golput* : orang atau sekelompok orang yang tidak menuangkan hak pilihnya dalam kegiatan pemilihan umum/pilkada.
- hibrida* : perkembangbiakan secara bersamaan dua spesies (dalam biologi) atau molekul yang menghasilkan spesies atau molekul baru.
- hyper sign* : tanda-tanda yang berlebihan baik dari sistem maupun proses pertandaan.
- imagology* : gambar atau imaji yang dikelola dengan sentuhan atau campur tangan teknologi.

- kaum milenial* : sekelompok anak remaja zaman sekarang yang tidak terlepas dari media.
- konservatif* : suatu hal yang memiliki kekuatan atau kecenderungan untuk melindungi atau melestarikan.
- leang* : penutup kain panjang yang digunakan pada pakaian adat pria bangsawan suku sasak.
- mbojo* : suku bangsa yang menetap di kabupaten dompu, bima, dan kota bima di provinsi nusa tenggara barat.
- passion* : ciri khas atau identitas kedaerahan yang dimuat dalam karya seni atau desain.
- pegon* : pakaian adat pria suku sasak, biasanya pakaian ini berwarna hitam, hijau, dan lainnya.
- pemaje* : sejanta tajam yang ukurannya kecil, biasanya digunakan sebagai alat raut dalam kria kayu atau ukiran.
- pemenak* : golongan bangsawan suku sasak yang memiliki derajat tertinggi di lombok.
- samawa* : suku bangsa yang mendiami pulau sumbawa di provinsi nusa tenggara barat.

- sapuq* : ikat kepala atau dasar mirip seperti udeng bali.
- sasak* : suku bangsa yang mendiami pulau lombok di provinsi nusa tenggara barat.
- semeton* : panggilan saudara bagi suku bali dan sasak, sebagai tanda keakraban dalam kehidupan sehari-hari.
- singkur* : pakain berupa jasa atau sekarang mirip pakaian *pegon* sebagai tanda kebesaran dan kekuasaan di lombok.
- slewoq* : kain panjang yang menutupi bagian bawah pakaian adat pria sasak yang dilipat bergelombang sehingga ujungnya menyapu atau menyentuh tanah.
- revivalisasi* : perubahan atau penyimpangan dari realis sangat tipis perbedaanya.
- wetu telu* : kelompok agama islam yang memegang kuat adat istiadat dalam kehidupan sosialnya.

RIWAYAT PENULIS



Hasbullah lahir di Pondok Buak, Desa Batu Kumbang, Kecamatan Lingsar, Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat pada tanggal 20 Agustus 1985. Setelah menyelesaikan pendidikan SMK Jurusan Kria Logam di SMKN 5 Mataram pada tahun 2004, Hasbullah melanjutkan di Politeknik Seni Yogyakarta jurusan kria logam konsentrasi Desain Jewellery dan sambil mengambil akta mengajar jurusan ilmu pendidikan seni fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang diselesaikan pada tahun 2007. Dari hobi membaca komik dan menggambar anime membuat Hasbullah melanjutkan studi kejurusan Desain Komunikasi Visual konsentrasi ke Animasi di Institut Teknologi Bandung (ITB) yang diselesaikannya pada tahun 2009. Animasi membuat Hasbullah untuk semangat mengembangkan ilmu desainnya di Mataram (Lombok), namun usahanya gagal, sehingga dipanggil menjadi tenaga pengajar di jurusan Desain komunikasi Visual di SMKN 5 Mataram. Seiring perjalannya menjadi pengajar melalui beberapa event lomba nasional tentang animasi pernah diikuti, sehingga Hasbullah menjadi Narasumber tingkat Provinsi Nusa Tenggara Barat dalam bidang animasi pembelajaran sampai tahun 2017.

Ketertarikannya di dunia desain dan animasi Hasbullah tertarik menjadi tenaga pengajar di Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer (STMIK) Bumigora Mataram yang saat ini

menjadi Universitas Bumigora. Selama satu tahun mengajar di tawari melanjutkan studi S2 di Institut Seni Indonesia Denpasar. Dari kampus inilah Hasbullah mulai tertarik dalam bidang ilmu Semiotika. Sehingga membuat beberapa penelitiannya membahas tentang semiotika.

Berdasarkan hal tersebut, membuat Hasbullah banyak berkonsultasi kepada Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, M.Hum. tentang ilmu penelitian, Prof.Dr. I Nyoman Artayasa, M.Kes. dan Dr. I Nyoman Suardina, S.Sn.,M.Sn. tentang penulisan jurnal serta Prof. Dr. Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn. tentang ilmu semiotika.



“Si Meton” Berkomunikasi

Tulisan ini membuat para pembaca mampu memahami dan mempelajari tentang makna tanda-tanda visual. Tujuannya untuk membangun ruang kritik dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang berkaitan dengan budaya-budaya di NTB. Sehingga hasil kajian ini dikembangkan menjadi sebuah buku yang berjudul: *“Si Meton” Berkomunikasi*.

Di NTB di temukan adanya makna visual yang berkomunikasi tentang suatu hal yang berkaitan dengan kegiatan atau event yang di wakilinya.

Adanya maskot “Si Meton” ditengah masyarakat NTB yang menyelenggarakan kegiatan Pilkada tahun 2018, membuat semaraknya pilkada pada tahun tersebut lebih meriah. Adanya pengaruh visual kebudayaan membuat maskot tersebut berbeda dengan maskot pilkada lainnya.

Tanda Visual mengomunikasikan makna yang berkaitan dengan kegiatan Pilkada. Kegiatan pilkada biasanya terkait dengan kecerdasan memilih pasangan calon, penolak balak dari hal-hal yang tidak diinginkan, identitas budaya dan kearifan lokal menjadi tujuan komunikasi Pilkada, simbolik sosialisasi, dan kesatria dalam menghadapi kalah atau menang tetap lapang dada yang dikomunikasikan melalui ekspresi visual pada maskot “Si Meton”.

Penerbit
Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar 80235.
Telepon (0361) 227316, Fax (0361) 236100
E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id
Web: jurnal.isi-dps.ac.id

