



THE BRANDING OF GIANYAR CREATIVE DISTRICT

DEPARTMENT OF INDUSTRY AND COMMERCE
GIANYAR DISTRICT
2019



BRANDING GIANYAR KABUPATEN KREATIF | 2019 | 6102 | THE BRANDING OF GIANYAR CREATIVE DISTRICT



BRANDING GIANYAR KABUPATEN KREATIF

DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN
KABUPATEN GIANYAR
2019

ISBN 978-623-92503-5-5



BRANDING GIANYAR **KABUPATEN KREATIF**

A.A. Gde Bagus Udayana, Ida Bagus Ketut Trinawindu,
Cokorda Alit Artawan, I Nyoman Artayasa, I Putu Arya Janottama,
Wahyu Indira, I Gusti Ngurah Wirawan, I Ketut Muka,
I Made Suparta, I Nyoman Laba, I Nyoman Suardina,
A.A Gede Rai Remawa, Nyoman Lia Susanthi

BRANDING GIANYAR KABUPATEN KREATIF

ISBN 978-623-92503-5-5

Pelindung

I Made Mahayastra, SST, Par, MAP

(Bupati Gianyar)

Anak Agung Gede Mayun, SH

(Wakil Bupati Gianyar)

Ir. I Made Gede Wisnu Wijaya, MM

(Sekretaris Daerah Kabupaten Gianyar)

Penanggung Jawab

Ni Luh Gede Eka Suary, SE, M.Si

(Kepala Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Gianyar)

Pengarah

Ida Ayu Surya Adnyani Mahayastra

(Ketua Dekranasda Kabupaten Gianyar)

Tim Penyusun

Dr. A.A. Gde Bagus Udayana, S.Sn., M.Si.

Ida Bagus Ketut Trinawindu, S.Sn., M.Erg.

Cokorda Alit Artawan, S.Sn., M.Sn.

Prof. Dr. Drs. I Nyoman Artayasa, M.Kes

I Putu Arya Janottama, S.Sn., M.Sn.

Wahyu Indira, S.Sn., M.SN

I Gusti Ngurah Wirawan, S.Sn., M.Sn.

Dr. Drs. I Ketut Muka, M.Si.

Drs. I Made Suparta, M.Hum.

I Nyoman Laba, S.Sn., M.Sn.

Dr. I Nyoman Suardina, S.Sn., M.Sn.

Dr. A.A Gede Rai Remawa

Nyoman Lia Susanthi, S.S., MA

Desain Sampul dan Tata Letak

Made Gana Hartadi

Peterjemah

Ni Luh Ayu Cempaka Dewi, S.S., M.Hum

Penerbit

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar
bekerjasama dengan
Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Gianyar

Redaksi

Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar
Ged. LP2MPP ISI Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar 80235
Telepon (0361) 227316, Fax (0361) 236100
E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id

Cetakan Pertama 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

PENGANTAR

Om Swastiastu,

Puji syukur yang tidak terhingga saya panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas berkat rahmat-Nya penyusunan “Buku *Branding* Gianyar Kabupaten Kreatif” ini akhirnya bisa diselesaikan sesuai rencana.

Kegiatan *branding* sangat membutuhkan sebuah logo untuk menjadi wadah dalam melakukan komunikasi pemasaran. Logo dapat dijadikan acuan untuk dapat menampilkan *image* dalam menyampaikan *branding*. Seperti halnya *branding* Kabupaten Gianyar, sebuah logo tentu akan menjadi pembeda dari kabupaten-kabupaten yang ada di Bali maupun di Indonesia. Dalam hal ini logo sangatlah berperan penting untuk dapat digunakan dalam kegiatan *branding* yang juga merupakan *branding* yang pertama bagi Kabupaten Gianyar setelah mendapatkan penghargaan kabupaten kreatif oleh Bekraf. Kegiatan *branding* ini dilakukan untuk dapat merangkul target audiens, sehingga Gianyar dianggap target yang tepat sebagai suatu pilihan. Menciptakan sebuah *brand* adalah lebih ke arah ingin tampil berbeda dari daerah yang lain dengan memanfaatkan keunikan yang dimiliki oleh Kabupaten Gianyar, dengan menampilkan keunikan dalam sebuah *brand* maka kabupaten Gianyar akan terangkat citranya dengan mengungkap kenyataan yang ada di tempat tersebut. Hal ini senada dengan pendapat Rustan (2009: 16) bahwa *branding* adalah kegiatan membangun sebuah *brand*. Membuat identitas, termasuk logo, merupakan salah satu kegiatan *branding*.

Kabupaten Gianyar pada tahun 2019 mendapatkan penghargaan oleh Bekraf sebagai Kabupaten Kreatif dalam bidang seni pertunjukan sub sektor kuliner dan kriya. Didasarkan hal tersebut, kabupaten Gianyar

akan ditambah Ka Ta kreatif sebagai konsep daripada pembuatan logo *branding*. Pemilihan konsep Gianyar kreatif dalam logo dikarenakan kabupaten Gianyar berkeinginan bahwa masyarakat luas mengetahui bahwa Gianyar merupakan bagian dari 10 kota/kabupaten yang dinobatkan sebagai kabupaten/kota kreatif. Dengan menampilkan tipografi Gianyar kreatif yang dipadukan ilustrasi legong sebagai bagian dari logo menjadikan ikon kabupaten Gianyar yang sejalan dengan tujuan dilakukannya *branding* kabupaten Gianyar melalui buku ini. Pembuatan buku ini merupakan bagian dari kegiatan *branding* Kabupaten Gianyar untuk mengkomunikasikan program-program kegiatan yang dilakukan dibidang kreatif.

Buku ini akan menjelaskan bagaimana *branding* Gianyar kabupaten kreatif dibuat yang didasari kajian ilmiah baik melalui studi kepustakaan dan wawancara mendalam dengan beberapa narasumber sehingga menghasilkan karya desain logo *branding* Gianyar kabupaten kreatif yang dapat dipergunakan untuk kebutuhan promosi Kabupaten Gianyar melalui kegiatan *branding*.

Om Santih, Santih, Santih, Om

Gianyar, 2019

Tim Penyusun

SAMBUTAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Om Swastiastu,

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena berkat rahmatnya kita dapat menyelesaikan penyusunan Buku *Branding* Gianyar Kabupaten Kreatif. Buku ini akan memberikan penjelasan proses pembuatan logo Gianyar Kreatif yang nantinya dapat digunakan sebagai media dalam melakukan kegiatan *branding* Gianyar sebagai kabupaten kreatif.



Saya ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak Bupati dan Wakil Bupati Gianyar, Ketua Dewan Kerajinan Nasional Daerah Kabupaten Gianyar, Kepala Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Gianyar yang telah merealisasikan kerjasama dengan Institut Seni Indonesia Denpasar melalui penyusunan buku ini. Hal ini menunjukkan bahwa Kabupaten Gianyar memiliki komitmen yang besar di dalam memajukan pendidikan, seni, dan budaya. Penyusunan buku ini juga merupakan momentum penting untuk menunjukkan eksistensi dan konsistensi ISI Denpasar dalam melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi, yaitu bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. ISI Denpasar sebagai institusi seni memiliki tugas dan kewajiban dalam mengemban misi pemerintah, yaitu melestarikan, membina, dan mengembangkan seni, terutama seni tradisional yang ada dan berkembang di Bali melalui langkah-langkah nyata, salah satunya melalui kegiatan penelitian dan menghasilkan sebuah buku yang memberikan informasi, pengetahuan dibidang desain, seni, dan budaya.

Selamat kepada Kabupaten Gianyar yang telah memperoleh predikat Kabupaten Kreatif, dibidang seni pertunjukan, kuliner, dan kriya, yang telah kita tahu bersama bahwa memang kabupaten Gianyar sejak dulu sudah banyak memunculkan kreatifitas seni, seperti tari, kerawitan, musik, kuliner, kriya, seni rupa, sehingga sudah sepatutnyalah memperoleh penghargaan dibidang kreatif.

Saya memberikan apresiasi dan terima kasih sebesar-besarnya kepada tim penyusunan Buku *Branding* Gianyar Kabupaten Kreatif, yang telah menyelesaikan tugasnya menyusun buku ini, kepada semua pihak yang membantu serta berperan aktif untuk kelancaran sehingga buku ini bisa selesai tepat waktu.

Om Santih, Santih, Santih, Om

Denpasar, Desember 2019
Rektor,



Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.Skar., M.Hum
NIP. 196612011991031003



DEWAN KERAJINAN NASIONAL DAERAH KABUPATEN GIANYAR

Sekretariat: Jalan Erlangga – Civic Centre - Telp. (0361) 943105, 943942,
Gianyar - Bali

KATA SAMBUTAN

Om Swastiastu,

Puji dan syukur kami haturkan dihadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena atas *asung kertha wara nugraha*-Nya, Kabupaten Gianyar telah ditetapkan sebagai Kabupaten Kreatif dengan daya tarik global.



Sertipikat penetapan sebagai Kabupaten Kreatif dengan kekuatan daya tarik global, kami terima langsung dari Kepala Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Bapak Triawan Munaf, pada penyelenggaraan festival Bekraf, hari Minggu tanggal 6 Oktober 2019 di Solo.

Dengan predikat ini, telah mengukuhkan dan menguatkan jati diri, talenta seni, dan kreativitas seni, yang dimiliki oleh masyarakat Gianyar yang luar biasa. Banyak ragam talenta dan kreativitas yang tercipta dari hasil cipta, rasa, dan karya tangan-tangan terampil masyarakat Gianyar, diantaranya adalah “Seni Pertunjukkan, Kriya, dan Kuliner”.

Kretivitas masyarakat Gianyar dari sejak dulu sampai dengan saat ini, ditransformasikan kepada generasi penerus secara turun temurun melalui bimbingan dan tuntunan secara otodidak, yang dilakukan para orang tua kita sebagai suatu kewajiban moral, dan mungkin belum seluruhnya dituangkan dalam bentuk tulisan ataupun *branding*.

Penyusunan *branding* memberikan ciri khusus yang membedakan Kabupaten Gianyar dengan kabupaten/kota manapun. Penyusunan *branding* juga diharapkan mampu lebih meningkatkan kesadaran serta menimbulkan semangat bagi seluruh masyarakat dan pemegang kebijakan di Kabupaten Gianyar untuk senantiasa menjaga citra Kabupaten Gianyar sebagai Kabupaten Kreatif berdaya tarik global.

Saya sangat mengapresiasi dan menghargai penyusunan "*Branding Gianyar sebagai Kota Kreatif*" mengajak dan menggerakkan seluruh komponen masyarakat Gianyar untuk menjaga dan mengembangkan kreatifitasnya secara berkesinambungan.

Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, dan dapat digunakan sebagai bahan advokasi, pendidikan masyarakat, dan promosi oleh semua pihak terutama oleh masyarakat Gianyar.

Kepada semua pihak yang telah membantu dan berperan serta dalam penyusunan buku ini, saya sampaikan apresiasi yang tinggi dan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Om, Santih, Santih, Santih, Om

Gianyar, Desember 2019

KETUA DEWAN KERAJINAN NASIONAL DAERAH
KABUPATEN GIANYAR



The image shows a handwritten signature in blue ink over a circular official stamp. The stamp is purple and contains the text: 'KERAJINAN NASIONAL' at the top, 'NATIONAL CRAFT' in the center, 'GIANYAR' in a larger font below that, and 'COUNCIL' at the bottom. The words 'KABUPATEN' and 'GIANYAR' are also visible around the perimeter of the stamp.

NY. IDA AYU SURYA ADNYANI MAHAYASTRA



BUPATI GIANYAR

KATA SAMBUTAN

Om Swastiastu,

Sebagai umat beragama, marilah kita panjatkan puja *pengastuti, sesanti lan angayu bagia*, kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat *asung kertha wara* nugraha-Nya, kita dapat menyelesaikan penyusunan *Branding* Gianyar Kota Kreatif tanpa menemui hambatan yang berarti.



Suatu kota dianggap memiliki kualifikasi *brand* yang kuat, jika mempunyai sejarah, kualitas tempat, gaya hidup, budaya, dan keragaman yang layak jual, sebagai destinasi wisata dan investasi. Gianyar dinilai memiliki hampir semua kualifikasi tersebut, dan telah dinilai layak menyandang predikat Kota Kreatif di Indonesia, namun cara mengkomunikasikannya yang belum mengacu pada *branding communication* dan *branding* Gianyar Kabupaten Kreatif, disisi lain, keikutsertaan masyarakat Gianyar untuk mempromosikan *branding* Gianyar Kabupaten Kreatif juga belum begitu terlihat.

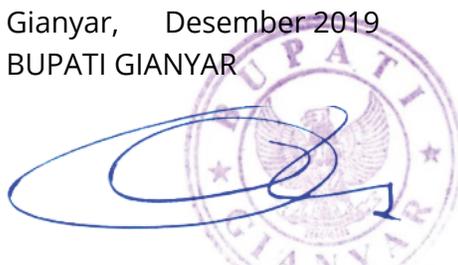
Gianyar telah menyandang predikat Kota Kreatif berdaya tarik global di Indonesia, merupakan sebuah kabupaten yang memiliki banyak kreativitas seni, mulai dari kriya, kuliner, tari, musik, seni pertunjukan, sastra lisan, dan seni rupa. Penyusunan *branding* ini, sebagai upaya Pemerintah Kabupaten Gianyar untuk menciptakan, menarasikan, dan memperkenalkan *branding communication* atau *branding* Gianyar Kabupaten Kreatif, kepada masyarakat Gianyar, merupakan bagian dari strategi pemasaran pariwisata, sebagai pengidentifikasian kota dan

wujud kebanggaan warga Gianyar terhadap kotanya.

Saya berharap, buku ini dapat memperkaya pengetahuan masyarakat Gianyar tentang *branding communication* atau *branding* Gianyar Kabupaten Kreatif, dan dapat digunakan sebagai pedoman, bahan advokasi, pendidikan, dan promosi Kabupaten Gianyar oleh semua pihak, terutama oleh masyarakat Gianyar. Fakta yang tertuang dalam buku ini, juga dapat menjadi bahan untuk meningkatkan kesadaran semua pihak akan pentingnya kebanggaan masyarakat Gianyar terhadap kotanya. Kepada semua pihak yang telah dengan tekun menyusun buku ini, saya sampaikan apresiasi yang tinggi dan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Om Santih, Santih, Santih, Om

Gianyar, Desember 2019
BUPATI GIANYAR

The image shows a handwritten signature in blue ink over a purple official seal. The seal is circular and contains the text 'BUPATI GIANYAR' around the perimeter, with a central emblem featuring a bird and a star. The signature is a stylized, cursive script.

I MADE MAHAYASTRA, SST. Par. MAP

DAFTAR ISI

Pengantar	i
Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar	iii
Sambutan Dewan Kerajinan Nasional Daerah Kabupaten Gianyar	v
Sambutan Bupati Gianyar	vii
Daftar Isi	ix
Sejarah Kabupaten Gianyar	1
Membangun Kabupaten Berbasis Identitas	8
Identitas Gianyar Sebagai Kabupaten Kreatif	10
Seni dan Budaya, Kunci Kabupaten Gianyar	12
Potensi Keunggulan Kabupaten Gianyar	15
Sentra Ekonomi Kreatif Kabupaten Gianyar	15
Kekayaan Seni dan Budaya Lainnya	21
Tari Pelegongan di Kabupaten Gianyar	23
<i>Branding</i> Gianyar Kabupaten Kreatif	31
<i>Logotype</i> dan <i>Logogram</i>	33
<i>Logotype</i>	33
<i>Logogram</i>	34
Konsep <i>Branding</i>	35
Konstruksi Logo	38
Area Aman Logo	39
Ukuran Minimum Logo	40
Elemen-Elemen Visual <i>Branding</i>	41
Konsep Warna	42
Konsep Tipografi	45

<i>Sans Serif</i> (Huruf Tak Berkait)	46
<i>Serif</i> (Huruf Berkait)	46
Dekoratif (<i>Graphic</i>)	46
<i>Monospace</i>	47
Ukuran Tinggi Huruf (Huruf Kapital)	47
<i>Script</i> (Huruf Tulis/Latin)	47
Tinjauan Tentang Aksara Bali	48
Variasi Logo	50
Logo Utama	50
Variasi Mono dan Foto	50
Larangan Penerapan Logo	51
Konsep <i>Pattern</i>	53
Konsep Supergrafis	54
Aplikasi <i>Branding</i>	55
Aplikasi Pada Media Cetak	55
Aplikasi Pada Media Elektronik	57
Aplikasi Pada Media Luar Ruang	58
Penutup	59
Daftar Pustaka	60

SEJARAH KABUPATEN GIANYAR

Lebih dari dua seperempat abad yang lalu, tepatnya pada tahun 1770, kurang lebih 2 km di sebelah selatan Desa Bengkel (kemudian menjadi Desa Beng) dibangunlah sebuah puri baru yang disebut Griya Anyar (rumah baru). Berdirinya Keraton Griya Anyar yang kemudian menjadi Puri Agung Gianyar, diresmikan dengan upacara pada 19 April 1771. Menandakan telah lahirnya sebuah kerajaan baru, yang diperintah oleh Ida Anake Agung I Dewa Manggis Api atau I Dewa Manggis Shakti. Setelah dinobatkan menjadi raja, beliau bergelar I Dewa Manggis IV, sebagai raja Kerajaan Gianyar I (pertama). Puri Agung Gianyar sebagai keraton istana raja, selanjutnya menjadi pusat ibu kota kerajaan.

Sesudah wafatnya Ida I Dewa Manggis Shakti sebagai peletak dasar Kerajaan Gianyar yang berdaulat penuh, tahta diwariskan kepada putra mahkota yang bergelar Ida I Dewa Manggis Di Madia (I Dewa Manggis V) sebagai Raja Gianyar II. Beliau berkuasa tahun 1814–1839. Karena beliau wafat, kemudian digantikan oleh putra mahkota yang bergelar Ida I Dewa Manggis Di Ranki (I Dewa Manggis VI) sebagai Raja Gianyar III, yang berkuasa dari tahun 1839–1847.

Pewaris tahta berikutnya adalah Ida I Dewa Manggis Mantuk Di Satria atau I Dewa Manggis VII. Beliau berkuasa sebagai Raja Gianyar IV cukup lama, selama 38 tahun, yaitu dari tahun 1847–1885, sebelum kemudian diperdaya dan ditawan oleh Ida I Dewa Agung Raja Klungkung. Setelah Ida I Dewa Manggis VII diasingkan pada tahun 1885, tahta di Keraton Gianyar mengalami kekosongan sampai beliau wafat pada tahun 1892 di pengasingan Satria Klungkung. Selanjutnya wilayah kekuasaan Kerajaan Gianyar dikuasai oleh Kerajaan Bangli dan Kerajaan Klungkung.

Pada bulan Januari 1893, kedua putra dari Ida I Dewa Manggis Mantuk Di Satria, yaitu Ida I Dewa Pahang dan Ida I Dewa Gde Raka, beserta

keluarga berhasil meloloskan diri dari pengasingan dan kembali ke Gianyar. Ida I Dewa Pahang sebagai Raja Gianyar V berhasil membebaskan diri dari pendudukan laskar Klungkung dan Bangli.

Selama tiga tahun (1893–1896), beliau berhasil membebaskan Kerajaan Gianyar dari cengkraman pendudukan raja-raja tetangga, sehingga Kerajaan Gianyar berdaulat kembali.

Pengganti Ida I Dewa Pahang setelah wafat adalah adiknya yang bernama Ida I Dewa Gde Raka. Beliau dinobatkan sebagai Raja Gianyar VI dan berkuasa dari tahun 1896–1912. Permusuhan yang tidak henti-hentinya dengan kerajaan-kerajaan Badung, Mengwi, Bangli, dan Klungkung menyebabkan situasi kehidupan di Kerajaan Gianyar menjadi kacau. Memperhatikan penderitaan rakyat dan mencari perlindungan untuk menyelamatkan kerajaan dari serangan empat kerajaan tetangga dari berbagai penjuru, akhirnya Ida I Dewa Gde Raka menyerahkan kedaulatan kerajaannya kepada perlindungan dan kekuasaan pemerintah Hindia Belanda.

Selanjutnya Ida I Dewa Gede Raka (I Dewa Manggis VIII), Raja Gianyar VI, sebagai *stedehouder* (wakil) Pemerintah Hindia Belanda di Gianyar. Kemudian pada 23 Mei 1912, beliau secara sukarela mengundurkan diri. Dengan surat keputusan Gubernur Jendral tertanggal 11 Januari 1913, Ida I Dewa Gde Raka diberhentikan dengan hormat sebagai *stedehouder* di Kerajaan Gianyar.

Ida I Dewa Ngurah Agung yang menggantikan ayahnya di Kerajaan Gianyar, kemudian diangkat sebagai *regent* untuk Kepala Pemerintahan di Gianyar dan diberi gelar “Anak Agoeng”. Selanjutnya sejak 1 Juli 1938, daerah-daerah di Bali ditetapkan sebagai daerah *swapraja* yang masing-masing dikepalai oleh *zelfbestuurder* (raja). Ida Anak Agung Ngurah Agung bersama raja-raja di *swapraja* lainnya dilantik dengan kehormatan di Pura Besakih pada 29 Juni 1938.

Pada masa penjajahan Jepang di Gianyar pada 23 Februari 1942, Kerajaan Gianyar masih dipimpin oleh Ida Anak Agung Ngurah Agung. Pada 23 Agustus 1943, putra dari Ida Anak Agung Gede Agung dilantik sebagai Raja (*Syutjo*) Gianyar menggantikan ayahnya dan berkuasa hingga penduduk Jepang berakhir pada tahun 1945.

Memasuki masa kemerdekaan serta masa pendudukan tentara sekutu dan NICA, Kerajaan Gianyar dibawah kepemimpinan Ida Anak Agung Gede Agung masih menjadi daerah *swapraja*/bagian dari pemerintahan daerah Bali. Daerah Bali sendiri menjadi bagian administrasi dari Negara Indonesia Timur (NIT), sedangkan NIT adalah bagian dari Republik Indonesia Serikat (RIS).

Dengan terbentuknya Negara Kesatuan RI pada tanggal 17 Agustus 1950, maka dilakukan perubahan sistem pemerintahan. Delapan bekas daerah kerajaan di Bali dijadikan daerah *bahagian/swapraja*. Pemerintahan daerah *bahagian/swapraja* terdiri dari Ketua Dewan Pemerintahan Daerah dan DPR Daerah (yang mempunyai hak parlementer penuh). DPR Daerah yang telah dilantik, selanjutnya bertugas memilih Ketua Dewan Pemerintahan Daerah *Swapraja* Gianyar, yaitu Ida Anak Agung Gde Oka untuk masa bakti 1953-1958. Dikeluarkannya UU No. 69 Tahun 1958 tentang pembentukan Daerah *Swatantra* Tingkat II, dimana kekuasaan eksekutif dijalankan oleh seorang Kepala Daerah *Swatantra*, maka diangkatlah kembali Ida Anak Agung Gde Oka menjadi Kepala Daerah Tingkat II Gianyar masa bakti 1958-1960.

Setelah dikeluarkan Dekrit Presiden 5 Juli 1959, kemudian ditetapkan dengan penetapan No.6/1959 bahwa pemerintah daerah terdiri dari kepala daerah dan DPRD. Kepala daerah disamping sebagai alat pemerintah daerah, juga merupakan pejabat negara sebagai alat pemerintah pusat di daerah (bupati). Selama pelaksanaan Penpres No. 6/1959 di Gianyar (kurun waktu 1960-1969), tercatat telah empat kali pergantian Kepala Daerah *Swatantra* Tingkat II yang disebut bupati.

Periode masa bakti 1960-1963, Bupati Daerah *Swatantra* Tingkat II Gianyar dijabat oleh Tjokorda Ngurah, menggantikan Ida Anak Agung Gde Oka. Selanjutnya masa bakti 1963-1964, Drh. Tjokorda Anom Pudak sebagai pejabat Bupati Daerah *Swatantra* Tingkat II Gianyar. Berikutnya periode 1964-1965 dijabat oleh I Made Suyoga. BA. Sebagai Bupati Daerah *Swatantra* Tingkat II Gianyar masa bakti 1965-1969.

Memasuki masa pemerintahan Orde Baru, dikeluarkan UU No.18/1965 maka diubahlah sebutan Daerah *Swatantra* Tingkat II Gianyar menjadi Kabupaten Gianyar sebagai Daerah Tingkat II. Kepala daerahnya adalah seorang bupati. UU No.18/1965 kemudian disempurnakan dengan UU No.5/1974 tentang Pokok-Pokok Pemerintahan di Daerah.

Selama kurun waktu 1969-2007, telah terjadi empat kali pergantian Kepala Daerah Tingkat II Gianyar. Anak Agung Gde Putra, SH menggantikan I Made Kembar Kerepun sebagai bupati masa bakti 1969-1983. Kemudian Tjokorda Raka Dherana, SH sebagai bupati Gianyar pada tahun 1983-1993. Selanjutnya bupati periode 1993-2003 dijabat oleh Tjokorda Gde Budi Suryawan, SH. Dan selanjutnya oleh Anak Agung Gde Agung Bharata, SH yang dilantik menjadi bupati Gianyar masa bakti 2003-2008.

Ringkasan selengkapnya mengenai sejarah pemerintahan di Kabupaten Gianyar, mulai dari periode jaman kerajaan, periode penjajahan Belanda, periode penjajahan Jepang, jaman kemerdekaan, dan seterusnya, kami sajikan seperti pada tabel berikut ini.

**Periode Pemerintahan
Jaman Kerajaan, Penjajahan, dan Masa Setelah Kemerdekaan
di Kabupaten Gianyar**

No.	Tahun	Nama Pimpinan	Keterangan
1	2	3	4
		3.1 Kerajaan	
1	1771-1814	I Dewa Manggis IV	Raja Gianyar I
2	1814-1839	I Dewa Manggis V (Di Madia)	Raja Gianyar II
3	1839-1847	I Dewa Manggis VI (Di Rangki)	Raja Gianyar III
4	1847-1885	I Dewa Manggis VII (Mantuk Di Satria)	Raja Gianyar IV
5	1885-1893	Kosong/Raja I Dewa Manggis VII diasingkan ke Desa Satria, Klungkung	Pemerintahan oleh pihak Klungkung dan Bangli
6	1893-1896	I Dewa Pahang wafat pada tahun 1896, belum sempat dinobatkan (<i>mabiseka ratu</i>) sebagai Raja	Raja Gianyar V
7	1896 - 1900	I Dewa Manggis VIII	Raja Gianyar VI
		3.2 Penjajahan Belanda	
8	1900-1913	I Dewa Manggis VIII	<i>Stedehuoder</i> (wakil pemerintahan Belanda di daerah <i>Swapraja</i> Gianyar)
9	1913-1937	Ida Anak Agung Ngurah Agung	<i>Zelfbestuuder</i> (kepala pemerintahan <i>Swapraja</i> Gianyar)
10	1938-1942	Ida Anak Agung Ngurah Agung	<i>Zelfbestuuder</i> (kepala pemerintahan <i>Swapraja</i> Gianyar)

No.	Tahun	Nama Pimpinan	Keterangan
1	2	3	4
		3.3 Penjajahan Jepang	
11	1942-1943	Ida Anak Agung Ngurah Agung	<i>Syutjo</i>
12	1943-1945	Ida Anak Agung Gde Agung	<i>Syutjo</i>
		3.4 Kemerdekaan	
13	1945-1947	Ida Anak Agung Gde Agung	Kepala Pemerintah <i>Swapraja</i> Gianyar
14	1947-1950	Anak Agung Gde Agung	Kepala Pemerintah <i>Swapraja</i> Gianyar
15	1950-1958	Anak Agung Gde Oka	Ketua Dewan Pemerintah Daerah Gianyar
16	1958-1960	Anak Agung Gde Oka	Kepala Dati II Gianyar
17	1960-1963	Tjokorda Ngurah	Bupati Kepala Dati II Gianyar
18	1963-1964	Drh. Tjokorda Anom Pudak	Pejabat Kepala Daerah Bupati
19	1964-1965	I Made Sayoga, BA	Bupati Kepala Dati II Gianyar
20	1965-1969	I Made Kembar Kerepun	Pejabat Kepala Daerah Bupati
21	1969-1983	Anak Agung Gde Putra, SH	Bupati Kdh. Tk.II Gianyar
22	1983-1993	Tjokorda Raka Dherana, SH	Bupati Kdh. Tk.II Gianyar
23	1993-2003	Tjokorda Gde Budi Suryawan, SH	Bupati Kdh. Tk.II Gianyar

No.	Tahun	Nama Pimpinan	Keterangan
1	2	3	4
24	2003-2007	A.A. Gde Agung Bharata, SH	Bupati Gianyar
25	2007-2013	Tjokorda Artha Ardhana Sukawati	Bupati Gianyar
26	2013-2018	A.A. Gde Agung Bharata, SH	Bupati Gianyar
27	2018	I Ketut Rochineng	Pejabat Bupati Gianyar
28	2018-2023	I Made Agus Mahayastra	Bupati Gianyar

MEMBANGUN KABUPATEN BERBASIS IDENTITAS

Sebuah kabupaten dalam membangun *branding* agar dimulai dari membangun identitas kabupaten tersebut. Keberadaan *branding* sama halnya dengan pemasaran dan akan memberikan fokus yang berbeda tentang keberadaan kabupaten tersebut. Proses sebuah *branding* sama dengan pembentukan sebuah identitas kabupaten yang dapat digunakan sebagai suatu yang utama dalam melakukan *branding*. Hal ini senada dengan yang disebut oleh Yananda dan Salamah (2014: 57) bahwa sudah saatnya sebuah tempat telah bergeser dari produk menjadi *brand*, maka kota menjadi objek yang dapat memberikan konfirmasi terhadap identitas. Sehingga untuk membuat sebuah *brand*, sebaiknya dimulai dari pembentukan identitas dari kabupaten tersebut, karena identitas merupakan elemen dasar dari *branding*. Identitas akan dapat memberikan hal yang berbeda-beda dari sebuah kabupaten. Pembentukan identitas sebuah kabupaten merupakan hal yang penting, maka identitas harus bersifat unik yang dapat digali, ditentukan, dimanfaatkan atau dikelola dengan baik. Jadi, kabupaten yang memiliki identitas adalah sebuah *brand* yang mampu memberikan ciri khas yang unik dari kabupaten tersebut, hal itu juga dapat digunakan sebagai pembeda dari kabupaten-kabupaten lainnya. Pertanyaannya bagaimanakah membangun sebuah identitas kabupaten?

Menjawab pertanyaan di atas, dapat digali bahwa setiap kabupaten sebenarnya sudah memiliki identitas yang tersimpan di dalam pikiran, perilaku, adat istiadat, potensi masyarakat atau daerah serta dari pemangku kepentingan yang terlibat dalam pengelolaan kabupaten tersebut. Selain itu, dapat dilihat dari ciri khas kabupaten atau sejarah masa lalu, masa sekarang, maupun masa depan. Hal-hal tersebut yang akan membantu menemukan identitas sebuah kabupaten. Sebuah identitas dapat dimaknai sebagai *brand* yang dapat digunakan sebagai kepentingan promosi, pemasaran dan pembentukan jati diri yang

membedakan antara kabupaten satu dengan kabupaten lainnya. *Brand* dapat berupa simbol, lambang, logo, nama entitas, atau sesuatu yang dapat sebagai pembeda dengan yang lainnya. *Branding* juga dapat dimaknai sebagai kata benda maupun sebagai alat yang dapat divisualisasikan dan ditampilkan ke dalam media-media promosi sesuai konteksnya, apakah untuk keperluan promosi, *marketing*, komunikasi, dan lain-lain. Jadi, dalam membentuk identitas sebuah kabupaten diperlukan membangun sebuah *brand* melalui *branding*, yaitu bisa membuat logo yang terdiri dari *logotype* atau *logogram*, bisa juga campuran dari keduanya.

Banyak masyarakat yang berpendapat bahwa dalam melakukan *branding* sama dengan membuat logo, merek, atau lainnya, sehingga kalau sudah melakukan *branding* pasti mengarah ke pembuatan logo. *Brand* sebenarnya lebih ke dalam kegiatan komunikasi pemasaran yang merangkum pengalaman dari sebuah identitas, seperti yang dikatakan oleh Rustan (2009: 16), bahwa *brand* memiliki makna yang jauh lebih dalam dan luas daripada logo. Logo berbentuk benda fisik yang bisa dilihat, sedangkan *brand* mencakup keseluruhannya, baik yang fisik, non-fisik, pengalaman, dan asosiasi. Dengan kata lain, kegiatan *brand* selain membuat logo juga memperlakukan logo tersebut dengan terus-menerus dikomunikasikan ke masyarakat. Komunikasi yang dilakukan terus-menerus dapat menciptakan pengalaman mendalam kepada masyarakat, sehingga masyarakat merasakan kenyamanan, keindahan, pengetahuan, dan lainnya. Hal tersebut merupakan bagian non-fisik dalam *branding*.

IDENTITAS GIANYAR SEBAGAI KABUPATEN KREATIF

Sejak Kabupaten Gianyar memperoleh predikat kabupaten kreatif nasional yang diberikan oleh Bekraf, maka identitas Gianyar menjadi kabupaten yang memiliki keunggulan dibidang seni pertunjukan, kuliner, dan kriya. Oleh karena itu, progam prioritas untuk memajukan ekonomi kreatif menjadi hal penting bagi Kabupaten Gianyar untuk dapat membentuk identitas Gianyar sebagai Kabupaten Kreatif. Julukan Gianyar sebagai kabupaten kreatif sebenarnya sudah sejak lama, beraneka seni berkembang di berbagai kecamatan di Gianyar, seperti seni ukir, seni pertunjukan, seni rupa, kuliner, dan lainnya. Banyak juga berkembang sentra-sentra kerajinan seperti di daerah Ubud, Sukawati, Tegallalang. Selain itu, kreatifitas kabupaten Gianyar dapat dilihat pada bangunan-bangunan dengan ragam dan motif tradisional. Salah satu bangunan yang dapat dilihat di tengah kota adalah Sasana Budaya. Sasana Budaya memiliki gedung budaya beserta panggung terbuka yang cukup megah berada di pusat kota Gianyar. Hal ini membuktikan bahwa Gianyar merupakan pusat pengembangan seni dan budaya Bali.



Patung di tengah kota Gianyar

Awalnya Gianyar dikenal pada tahun 1977 sebagai desa kecil bernama "Griya Anyar" yang mengandung arti kediaman baru, yang sekarang disingkat menjadi Gianyar. Tata Kota Gianyar mengikuti tata ruang pada

umumnya kerajaan-kerajaan di Bali. Sekarang kota Gianyar menjadi pusat pemerintahan berkembang sebagai kota modern tapi masih kental dengan identitas tradisional Bali, setiap kreatifitas ciptaan masyarakatnya diekspresikan ke dalam tata ruang kota Gianyar. Hal ini dapat kita lihat di tengah-tengah kota terdapat patung Dewa Wisnu dengan kendaraan garuda melawan sesosok raksasa, serta terdapat pula patung Arjuna dan Kresna dengan mengendarai kereta kuda. Patung ini merupakan hasil kreativitas seniman Bali yang tersebar di daerah Gianyar.

Estetika patung tersebut mencerminkan bahwa warga Gianyar lebih banyak mengarah ke seni. Hal ini juga menjadikan identitas Gianyar yang didukung oleh banyak keberadaan patung dengan nilai seni tinggi dan bangunan bernuansakan identitas lokal yang dipengaruhi tradisi leluhur dan agama Hindu.

SENI DAN BUDAYA, KUNCI KABUPATEN GIANYAR

Seni pertunjukan, kuliner dan kriya merupakan kunci diberikannya label Gianyar sebagai kabupaten kreatif. Ketiga hal tersebut berkembang dan hidup di tengah-tengah masyarakat Kabupaten Gianyar sampai kini. Seni pertunjukan, kuliner dan kriya dapat dijadikan tulang punggung keluarga sebagai sumber penghasilan. Hal tersebut merupakan budaya leluhur yang sudah berkembang turun-temurun dan mampu bertahan secara dinamis sampai sekarang.

Keunggulan seni dan budaya yang dimiliki Kabupaten Gianyar akan dijadikan modal untuk melakukan kegiatan *branding*. Hal ini merupakan potensi yang perlu ditampilkan dipermukaan secara konsisten, sehingga Kabupaten Gianyar akan dikenal dengan fokus pada seni dan budaya. Selain itu, *branding* juga dapat digunakan untuk pengembangan keunggulan lain di Kabupaten Gianyar. Menciptakan Kabupaten Gianyar yang mandiri dan memiliki kekhasan akan membuatnya berbeda dengan kabupaten lain melalui *branding* Gianyar sebagai kabupaten kreatif.

“Bumi Seni” merupakan julukan yang disandang Kabupaten Gianyar karena banyak lahir karya-karya seni, baik itu seni pertunjukan, seni rupa, kriya, kuliner maupun seni-seni yang lainnya. Lahirnya karya-karya seni tersebut tidak lepas dari tangan terampil para seniman muda yang kreatif dan inovatif. Karya-karya kreatif dan inovatif ini sejatinya sudah ada sejak dulu, seperti ukir tulang, pemanfaatan akar kayu, akar bambu, tari-tarian, dan sebagainya. Hal ini terlihat di setiap kecamatan yang ada di kabupaten Gianyar, yaitu Sukawati, Blahbatuh, Gianyar, Tampaksiring, Ubud, Tegallalang, dan Payangan bermunculan karya-karya seni yang monumental, baik tercipta dari para leluhur maupun seniman muda kreatif saat ini. Dari semua kecamatan di Kabupaten Gianyar, bidang seni pertunjukan, kuliner, dan kriya paling menonjol dan tidak dapat

dipisahkan dengan aktivitas religius masyarakat Gianyar. Masyarakat Kabupaten Gianyar yang mayoritas memeluk agama Hindu, memiliki kaitan yang sangat erat dengan ritual keagamaan yang juga tidak lepas dari seni pertunjukan, kuliner, dan kriya. Keseluruhan itu sangat melekat di hati masyarakat yang sampai saat ini masih terasa dan tetap hadir di tengah-tengah masyarakat, seperti sekaha gong yang terdapat di setiap banjar untuk mengiringi kegiatan upacara agama.

Kekayaan seni dan budaya yang sangat khas dan menonjol yang lahir dan berkembang serta mampu menjadi kunci keunggulan Gianyar adalah tari Legong. Tari Legong lazim disebut Legong Keraton (Tari Istana) adalah kesenian klasik sebagai salah satu hasil pencapaian puncak kreativitas seni pertunjukan Bali di awal abad XIX (Dibia dalam Bulantrisna Djelantik, 2015:57). Legong Keraton adalah tari klasik Bali yang dipandang memiliki perbendaharaan gerak sangat kompleks, yang terjalin dengan tabuh pengiring. Setiap gerakannya banyak terinspirasi oleh dramatari klasik Gambuh, sehingga menjadi gerak-gerak musikal yang kuat. Digolongkan sebagai tari putri, tarian tersebut dibawakan oleh dua atau enam orang penari. Dalam tari Legong Lasem, dibawakan tiga orang penari, salah satu penari berperan sebagai abdi yang disebut Condong, yaitu pemeran pertama yang tampil untuk memulai tari Legong ini. Ada juga tari Legong yang dibawakan oleh satu atau dua pasang penari tanpa menampilkan tokoh Condong. Salah satu ciri khas tari Legong adalah pemakaian kipas oleh para penari kecuali Condong, penarinya tidak memakai dialog verbal, dan penyajian lakon yang secara episodik atau tidak terlalu naratif (Dibia, 2012 : 40).

Kata Legong diduga berasal dari akar kata *leg* yang kemudian dikombinasikan dengan kata *gong*. *Leg* mengandung arti gerak luwes atau elastis yang kemudian dapat diartikan gerakan yang lemah gemulai (tari). Selanjutnya *gong* berarti gamelan. Gabungan dari keduanya menjadi Legong yang mengandung arti gerakan tari yang diikat (terutama aksentuasinya) oleh gamelan yang mengiringinya (Proyek Pengembangan Sarana Wisata Budaya Bali, 1975 : 13).

Awal mula diciptakan tari Legong melalui proses dan sejarah yang panjang. Menurut Babad Dalem, tari Legong tercipta berdasarkan mimpi I Dewa Agung Karna Putra, Raja Sukawati yang menetap di Ketewel (1775-1825M). Ketika beliau melakukan tapa semadi di Pura Payogan Agung Ketewel, wilayah Sukawati, beliau bermimpi melihat bidadari yang sedang menari di surga menggunakan hiasan kepala terbuat dari emas. Saat beliau sadar dari semadinya, segera menitahkan Bendesa Ketewel untuk membuat beberapa topeng yang terinspirasi dari wajah bidadari dalam mimpinya dan memerintahkan pula menciptakan tarian yang sesuai dengan mimpi beliau. Akhirnya Bendesa ketewel mampu menyelesaikan sembilan buah topeng sakral sesuai permintaan I Dewa Agung Karna. Pertunjukan tari Sang Hyang Legong pun dipentaskan di Pura Payogan Agung Ketewel oleh dua orang penari perempuan. Tidak begitu lama setelah tari Legong diciptakan, sebuah pertunjukan tari hadir dari Blahbatuh yang dipimpin I Gusti Ngurah Jelantik, disaksikan Raja Gianyar I Dewa Agung Manggis. Beliau sangat tertarik dengan tarian yang memiliki gaya sangat mirip dengan tari Sang Hyang Legong, seraya memerintahkan dua orang seniman Sukawati untuk menata kembali dengan menggunakan dua orang penari perempuan sebagai penarinya. Desa-desa di Gianyar yang dianggap sebagai sumber tari Legong dengan karakteristik yang khas antara lain Peliatan, Bedulu, dan Saba.

POTENSI KEUNGGULAN KABUPATEN GIANYAR

Berdasarkan buku direktori potensi ekonomi kreatif Kabupaten Gianyar tahun 2017 yang dibuat oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar, menjelaskan bahwa ekonomi kreatif yang menjadi potensi unggulan di Kabupaten Gianyar berbasis usaha kecil menengah (UMKM). Kabupaten Gianyar telah berhasil meraih Indonesia *Government Award* (IGA) 2016, kategori Kabupaten Terbaik Bidang Ekonomi Kreatif karena Kabupaten Gianyar mampu menumbuhkan industri ekonomi kreatif untuk kesejahteraan masyarakatnya. Dari 16 (enam belas) sektor industri ekonomi kreatif maka sektor seni pertunjukan, kriya, kuliner, dan *fashion* sudah berkembang pesat di Kabupaten Gianyar.

SENTRA EKONOMI KREATIF KABUPATEN GIANYAR

Seni dan budaya lokal merupakan salah satu sumber kreativitas yang menjadi ciri khas industri ekonomi kreatif daerah dan sangat dekat dengan industri pariwisata di Kabupaten Gianyar. Kabupaten Gianyar memiliki banyak pelaku seni kriya dan seni pertunjukan yang kreatif dan piawai. Produk-produk kriya dari Kabupaten Gianyar terkenal dengan buatan tangan para pengerajin dan sudah banyak yang berhasil memasarkan produknya sampai ke luar daerah dan ke luar negeri. Berikut ini adalah beberapa sentra kriya, pertunjukan seni, pasar seni serta kuliner di Kabupaten Gianyar.

Desa Batubulan

Desa Wisata Batubulan memiliki pusat kerajinan patung dan ukiran yang cukup terkenal dikalangan wisatawan domestik dan mancanegara. Wisatawan yang mengunjungi pulau Bali kerap mengasosiasikan Desa Batubulan sebagai penghasil benda-benda seni patung dengan bahan dasar batu. Anggapan ini tidak keliru, karena di desa ini wisatawan dapat dengan mudah menjumpai galeri dan *art shop* yang memajang beraneka patung, seperti Ganesha, Budha, para dewa dan dewi, para pahlawan

serta bentuk-bentuk patung lain yang lebih modern. Tak hanya itu, di desa ini juga banyak para pengerajin ukiran dari kayu. Hasil karya masyarakat Desa Batubulan telah diekspor ke berbagai negara sebagai hiasan pelengkap taman, kantor, serta hotel.

Desa Batubulan juga memiliki lokasi tempat pertunjukan kesenian yang khusus disajikan untuk wisatawan, antara lain di Jaba Pura Puseh Batubulan dan di banjar Tegehe. Pertunjukan seni meliputi tari Barong, tari Kecak, dan tari Legong. Untuk tari Barong, pertunjukan biasanya dimulai pada jam 09.30 WITA, sementara untuk tari Kecak dipentaskan pada jam 18.30 WITA. Untuk mendukung berbagai keunggulan di bidang kesenian dan memantapkan citra Desa Batubulan sebagai desa seni dan wisata, di desa ini telah dibangun sekolah kejuruan bidang kesenian, seperti Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR), Sekolah Menengah Industri Kerajinan (SMIK), serta Sekolah Menengah Kerawitan Indonesia (SMKI).

Desa Celuk

Desa Celuk adalah sebuah desa yang tersohor dengan hasil produksi seni kerajinan perak. Hampir semua penduduk di desa ini merupakan pengerajin perak dan emas yang terampil, kreatif, juga inovatif dalam mengembangkan kreasi desain dan variasi. Dimana hasil produksinya telah memasuki pasar lokal, nasional, dan internasional. Berbagai jenis kreasi dan variasi perhiasan, baik sebagai cinderamata maupun komoditi ekspor diproduksi di desa ini, seperti cincin, gelang, kalung, giwang, bros, dan berbagai jenis perhiasan lainnya. Hasil kerajinan emas dan perak dari desa ini memiliki kualitas yang bermutu tinggi serta mampu memproduksi dalam jumlah yang besar. Desa Celuk lokasinya berada di antara desa Batubulan dan Pasar Seni Sukawati, sehingga menjadi satu paket perjalanan untuk belanja oleh-oleh khas Bali. Demi meningkatkan eksistensi dan promosi hasil kerajinan perhiasan desa Celuk maka Pemerintah Daerah Kabupaten Gianyar mendukung pelaksanaan acara Celuk Silver Festival.

Desa Sukawati

Desa Sukawati terkenal akan Pasar Seni Sukawati yang menjual berbagai macam barang kerajinan tangan serta cinderamata khas Bali dengan harga yang murah dan kualitas yang bagus. Pasar seni ini merupakan pasar seni terbesar, terlengkap, dan terpopuler di Bali. Sebagian besar wisatawan yang berlibur ke Bali akan menyempatkan diri mengunjungi pasar ini karena terkenal menjual pakaian tradisional khas Bali dengan harga yang sangat terjangkau. Selain itu, pasar ini juga menjual lukisan, pernak-pernik khas Bali, patung, *bed bover*, dan lainnya. Sebenarnya, warga asli Desa Sukawati adalah jagonya pengerajin wayang kulit. Desa Sukawati juga terkenal sebagai gudang seniman musik gamelan gender dan tokoh-tokoh dalang wayang kulit.

Desa Guwang

Desa Guwang juga terkenal akan Pasar Seni Guwang. Pasar Seni Guwang terkenal di kalangan wisatawan domestik dan mancanegara sebagai tempat berbelanja bermacam-macam barang kerajinan tangan dan cinderamata khas Bali. Harga kerajinan dan cinderamata sangat terjangkau karena berlaku tradisi tawar-menawar harga antara penjual dan pembeli. Di pasar seni ini, wisatawan merasa lebih leluasa karena lahan parkir yang luas dan kios pedagang yang tertata sehingga tidak berhimpitan pada saat berbelanja. Selain itu, Desa Guwang dikenal dengan maskot Garuda Wisnu Kencana, yaitu kendaraan Dewa Wisnu yang berwujud burung garuda. Disebut Garuda Wisnu karena dalam seni ukir Garuda Wisnu di desa Guwang, kedua tokoh ini dibuat satu kesatuan, yaitu garuda yang dikendarai oleh Dewa Wisnu. Masyarakat Guwang dari dulu memproduksi kerajinan kayu patung Garuda Wisnu dari bahan kayu eboni dan cendana.

Desa Mas

Desa yang berada di Kecamatan Ubud ini telah terkenal sebagai pusat kerajinan ukiran sejak zaman dahulu. Lokasinya yang strategis dan terletak di jalur pariwisata membuat Desa Mas ramai dikunjungi wisatawan. Di sisi kanan dan kiri jalan dapat dilihat jejeran *art shop* yang

memajang beragam ukiran karya warga Desa Mas. Sebagian masyarakat desa ini memiliki *home industry* sebagai pengerajin ukiran kayu, baik patung ataupun topeng. Wisatawan juga berkesempatan melihat proses pembuatan patung ukiran tersebut, mulai dari pemilihan bahan, pembuatan yang penuh dengan ketelitian, hingga menjadi barang yang bernilai seni tinggi dan siap untuk dipasarkan.

Desa Beng

Dari sekian banyak oleh-oleh khas Bali yang digemari oleh wisatawan domestik dan mancanegara, salah satunya adalah baju barong. Baju barong diproduksi di Desa Wisata Beng yang terletak di Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar. Wisatawan yang ingin melihat proses pembuatan baju barong dari awal hingga akhir bisa berkunjung ke desa ini. Yang membuat menarik dari semua tahapan pembuatan baju barong adalah tidak sedikitpun menggunakan sentuhan modern. Bahan yang digunakan adalah kain rayon. Hasil produksi para pengerajin dipasarkan ke pasar seni atau pusat perbelanjaan oleh-oleh yang ada di Bali. Bahkan pesanan juga datang dari luar daerah dan luar negeri. Seiring dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke Bali maka permintaan semakin meningkat, sehingga semakin banyak penduduk di desa Beng yang membuat baju barong ini.

Desa Belega dan Bona

Desa Belega terletak di Kecamatan Blahbatuh, Gianyar. Belega memiliki arti yakni *Bala* yang berarti rakyat dan *Aga* yang berarti asli. Jadi *Bala Aga* ini mencerminkan kebenaran keaslian penduduk di desa Belega merupakan penduduk asli Blahbatuh. Sebagian besar penduduk desa ini memiliki mata pencaharian sebagai pengerajin berbagai perlengkapan berbahan bambu, seperti kursi, meja, tempat tidur, atau peralatan lain yang sebagiannya sudah dipasarkan ke luar negeri. Dusun Bona yang terletak di Desa Belega mayoritas penduduknya membuat kerajinan dari daun lontar, seperti tas, kipas, sandal, keranjang, dan lain sebagainya. Selain sebagai pengerajin, masyarakat Bona juga terkenal dengan pertunjukan tari Kecak, juga sering diikuti dengan pertunjukan tari

Sanghyang Dedari. Setelah tari Sanghyang Dedari selesai dipentaskan, dilanjutkan dengan pertunjukan Sanghyang Jaran.

Kawasan Ubud

Ubud sangat terkenal di kalangan wisatawan domestik maupun mancanegara karena pemandangan alamnya yang sangat indah. Selain itu, Ubud dikenal karena seni dan budaya yang berkembang sangat pesat. Disini banyak pula terdapat galeri-galeri seni serta museum. Pasar Ubud juga terkenal sebagai lokasi yang menarik untuk berbelanja berbagai jenis cinderamata khas Bali. Ubud juga sangat terkenal karena setiap malam digelar pertunjukan kesenian musik dan tari tradisional yang merupakan bagian dari budaya lokal dan disusun untuk wisatawan dengan jadwal yang teratur di segala penjuru destinasi wisata Ubud. Puri Agung Ubud terletak tepat di jantung kota Ubud. Merupakan pusat pemerintahan kerajaan pada zaman dahulu, serta sebagai pusat kegiatan seni budaya dan adat. Puri Ubud masih memiliki tata ruang dan bangunan yang autentik. Disini juga digelar pertunjukan seni tari tradisional untuk wisatawan dan setiap hari dilaksanakan latihan gamelan dari berbagai kelompok seni yang ada di Ubud, sehingga semakin mengentalkan suasana Ubud sebagai destinasi wisata budaya. Ubud juga dikenal sebagai destinasi wisata gastronomi/ kuliner, karena memiliki berbagai jenis industri makanan dan minuman yang autentik dan sedap, baik *local food*, *international food* maupun *organic food*. Beberapa tempat kuliner di Ubud yang terkenal adalah Bebek Bengil, Bebek Tepi Sawah, Babi Guling Ibu Oka, Nasi Ayam Kedewatan, Warung Makan Teges, Murni's Warung, Locavore, Sari Organic, Mozaic, dan lain sebagainya. Selain itu, wisatawan juga bisa belajar memasak makanan tradisional di *cooking school* yang tersebar di kawasan Ubud. Desa Laplapan merupakan desa yang paling banyak memiliki lokasi *cooking class*, yaitu Paon Bali, Payuk Bali, dan Canting Bali.

Desa Pakudui

Desa Pakudui, Kedisan, Tegallalang dikenal sebagai sentra kerajinan patung garuda. Untuk memperkenalkan potensi ini, maka Desa Pakudui

mencanangkan diri sebagai Desa Wisata “Garuda Village” Pakudui. Sebagai sentra pembuatan kerajinan patung garuda maka pendapatan sebagian besar penduduk desa ini juga dari membuat patung. Namun di sisi lain, warga juga hidup sebagai petani dan di sela-sela waktu menjadi perajin patung garuda. Keahlian membuat patung garuda didapatkan secara turun-temurun. Awalnya kerajinan membuat patung mulai dikenalkan ke wilayah sekitar dan ke dunia luar oleh seniman I Made Ada, yang kemampuannya sudah diakui dunia. Bahkan di desa ini terdapat Museum Ada Guna yang isinya terkait dengan perkembangan patung garuda Pakudui.

Pasar Sengol Gianyar

Pengembangan wisata kuliner di Kabupaten Gianyar merupakan salah satu pendukung pengembangan pariwisata di Kabupaten Gianyar. Pasar Sengol Gianyar berlokasi di jantung kota Gianyar. Pasar sengol ini merupakan ikon kuliner khas Gianyar yang ramai dikunjungi wisatawan domestik dan mancanegara. Pasar sengol ini buka dari sore hingga dini hari. Berbagai menu masakan khas Gianyar, baik berupa lauk pauk dan jajanan tersedia disini. Menu babi guling hadir ditemani menu pendampingnya seperti tum, lawar, daging babi goreng, sate, dan jukut ares. Bagi yang berpantang mengkonsumsi babi, di Pasar Sengol Gianyar tersedia bebek betutu, ayam betutu, ayam panggang, telur pindang, sayur urap, sayur serombotan, dan lain sebagainya. Lalu ada juga aneka pepes, seperti pepes lindung, pepes klengis, pepes lele, dan pepes ayam. Aneka kue tradisional seperti klepon, kolak pisang, pukis, laklak, sumping, dan lain sebagainya.

Pantai Lebih Gianyar

Pantai Lebih berada di jalan *by pass* Prof. Dr. Ida Bagus Mantra. Pantai ini merupakan pantai berpasir hitam yang eksotis, juga terkenal akan wisata kulinernya. Bagi wisatawan yang ingin menikmati kuliner khas Gianyar yang berbahan ikan maka disinilah tempatnya. Pantai ini memiliki parkir yang luas dan dikelilingi oleh warung-warung makanan. Hampir semua warung disini memiliki menu yang sama, yakni menu

khas ikan laut yang nikmat dengan harga yang sangat terjangkau. Kuliner khas di pantai ini terdiri dari nasi putih atau nasi sela, sayur plecing kangkung, bakso ikan, dan sate languan. Namun tersedia juga menu ikan laut lainnya seperti ikan goreng, cumi-cumi, sup kepala ikan, dan lain sebagainya. Di sini pengunjung juga dapat membeli “luluh”, yaitu adonan daging ikan yang digiling sampai halus, dicampur dengan tepung serta bumbu lainnya, maka akan menjadi adonan sate yang dikenal dengan luluh.

KEKAYAAN SENI DAN BUDAYA LAINNYA

Mesiat Sampian

Upacara Mesiat Sampian adalah upacara yang dilakukan oleh *semeton* atau komunitas *parekan pengayah* di Pura Samuan Tiga, Desa Bedulu dengan melakukan ritual persembahyangan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan berlari sebanyak tiga kali mengelilingi pelinggih di lingkungan Pengaruman Agung Pura Samuan tiga, kemudian dilanjutkan dengan ritual *meombak-ombakan* berupa ritual bersambungan tangan seperti layaknya ombak di pantai yang dilakukan mengelilingi pelinggih sebanyak tiga kali, kemudian diakhiri dengan berperang-perangan (*mesiat*) menggunakan sarana *sampian* bekas upakara Saji Dansil. Makna dari upacara ini adalah memohon keselamatan dan kesejahteraan umat beserta isinya melalui simbol memohon *amerta* dari laut yang direpresentasikan dengan ombak-ombakan, pesertanya sekitar lima ratus orang dari *semeton parekan pengayah* khusus Pura Samuan Tiga.

Tarian Sang Hyang Dedari dan Sang Hyang Lanang

Tarian sakral Ratu Dedari dan Sang Hyang Lanang diselenggarakan pada saat piodalan di pura Payogan Agung Ketewel. Biasanya dipentaskan di halaman pura oleh beberapa penari wanita dan laki-laki yang masih muda (belum menstruasi). Para penari diupacarai dengan ritual khusus yang diantar oleh pemangku pura sampai si penari dimasuki roh suci, yaitu ditandai dengan penari mampu menari tanpa sadar serta diiringi oleh nyanyian suci Sang Hyang. Setelah itu, dilanjutkan dengan atraksi *ngelawang* dari banjar ke banjar oleh segenap penari yang ditentukan

oleh tetua adat. Tarian ini memiliki makna menetralkan aura negatif di tengah-tengah masyarakat dan memohon kepada Tuhan agar diberikan keselamatan dan anugerah.

Tabuh Rah (Aci Kepuran)

Ritual Tabuh Rah atau Aci Kepuran dilaksanakan di Pura Hyang Api, Payangan. Ritual ini berupa sabung ayam sebagai implementasi atraksi budaya yang telah berlangsung secara turun-temurun. Tujuan ritual Tabuh Rah adalah menetralkan hal-hal negatif yang mungkin berlangsung di tengah kehidupan masyarakat. Ritual ini dilaksanakan setiap hari raya Galungan, berlangsung tiga sampai enam hari. Selain itu, ritual ini juga dipercaya sebagai upaya membayar kaul oleh masyarakat kepada Tuhan yang bersemayam di Pura Hyang Api, Payangan.

Ritual Tamyog

Ritual Tamyog dilaksanakan di Desa Pekraman Manukaya Let. Prosesi ini dilakukan dengan menendang bara api dari kayu bakar yang dinyalakan dengan ritual khusus dan diantar pemangku setempat. Ritual ini diikuti oleh sekelompok laki-laki di halaman Bale Agung Desa Pekraman Manulaya Let, Tampaksiring yang bertujuan untuk memohon keselamatan semua warga desa dan seisinya.

Ritual Ngedeblog

Proses ritual yang dilakukan warga Desa Pekraman Kemenuh dengan berjalan berkeliling desa dan menghias wajah mereka menggunakan aneka warna. Ritual dilaksanakan dengan menarik pelepah daun enau bagi anak-anak dan membawa benda-benda yang bisa dipukul, sehingga mengeluarkan bunyi yang keras. Ritual ini diikuti oleh seluruh warga dengan menghaturkan sesajen di pura setempat dengan tujuan untuk menetralkan aura negatif yang ada di wilayah Desa Pekraman Kemenuh, Sukawati serta memohon keselamatan dan kesejahteraan.

Ritual Ngerebeg

Prosesi Ngerebeg dilaksanakan pada Tilem sasih keenam sesuai dengan

penanggal Bali, biasanya jatuh pada bulan Desember atau Januari. Ritual ini dilakukan oleh semua warga Desa Pekraman Tegalalang dengan berkumpul di Pura Duur Bingin mengenakan busana adat Bali serta menghias wajah dengan berbagai warna dan bersorak-sorai mengelilingi desa membawa aneka ragam benda yang dipukul bertalu-talu. Tujuan ritual Ngerebeg adalah memohon keselamatan dan kesejahteraan lahir batin serta menolak bala atau pengaruh negatif di lingkungan desa pekraman, yang dilaksanakan turun-temurun dengan melibatkan krama adat baik muda maupun dewasa.

TARI PELEGONGAN DI KABUPATEN GIANYAR

Legong Topeng di Desa Ketewel (Sukawati-Gianyar)

Legong Topeng sering disebut dengan Sang Hyang Topeng, yaitu tari Legong yang menggunakan topeng. Dari sisi lain, Legong Topeng juga bisa dilihat sebagai tari topeng menggunakan struktur koreografi palemongan yang bagian-bagiannya sangat diikat oleh musik pengiring. Topeng yang dipakai para penari melukiskan wajah-wajah bidadari khayangan, serta sangat disakralkan oleh masyarakat Ketewel, sehingga tari Legong Topeng tersebut diperlakukan sebagai kesenian sakral oleh masyarakat setempat. Tari Legong Topeng ini biasanya dipentaskan setiap upacara keagamaan di Pura Pajogan Agung Ketewel, pada hari Buda Keliwon Pagerwesi.

Nuansa sakral dari pertunjukan Legong Topeng pada malam pementasan sudah dapat dirasakan sejak memasuki areal Pura Pajogan Agung Ketewel. Harumnya bau dupa tercium dari jauh dan suara gamelan Semar Pagulingan di *jeroan* (halaman dalam) pura terdengar semakin jelas. Warga yang berbusana putih duduk memenuhi areal di sekitar tempat pementasan.

Ketika semuanya sudah siap, para penari Legong berbusana serba putih, lengkap dengan *gelungan*, didampingi oleh para mantan penarinya, duduk berjejer menghadap ke kotak penyimpanan topeng-topeng sakral yang akan mereka tarikan. Setelah mendapatkan air suci, seorang

pemangku membuka kotak tempat penyimpanan topeng, satu persatu topeng berbungkus kain putih dikeluarkan dan diserahkan kepada para mantan penari untuk dikenakan kepada para penarinya. Oleh karena topeng-topeng ini menggunakan *canggem*, yaitu bentuk kayu kecil yang bisa digigit langsung oleh si penari, maka para penari tidak perlu membuka *gelungan*. Mereka dapat langsung menempelkan topeng yang digunakan, lalu menggigit *canggem*-nya dan topeng sudah menempel di wajah penari.

Setelah topeng dikenakan oleh penari, kain pembungkus yang dilipat menyerupai sapatangan diberikan kepada penari. Kain ini kemudian dijepit di tangan kanan, antara jari tengah, telunjuk, dan jari manis. Kain pembungkus topeng digunakan untuk memperbaiki posisi topeng ketika sedang menari. Tari Legong Topeng ini dilakukan secara berpasangan, dua orang penari tampil bersama-sama di atas pentas. Ketika menari, pasangan penari bisa menari dengan posisi berjejer menghadap ke penonton, dan bisa juga saling berhadap-hadapan. Sesekali mereka menekan muka topeng dengan kain pembungkus topeng yang mereka bawa. Seusai pertunjukan, semua topeng dimasukkan kembali ke dalam kotak untuk kemudian dibawa ke tempat penyimpanannya. Pembawa payung, pemegang dupa, dan pemangku pura ikut mengantarkan topeng ini ke tempat penyimpanannya.

Dari penggambaran di atas bisa dilihat bahwa tari Legong Topeng ditampilkan sebagai sajian yang berdiri sendiri, memiliki keenam hal penentu seni sakral yang disebutkan Dibia. Ada benda sakralnya, yaitu topeng-topeng bidadari beserta gelungannya, ada pelaku atau penari yang sudah dipilih sebelumnya melalui proses ritual, ada proses penyucian bagi para penari, tempat pementasannya di wilayah sakral yakni di *jeroan*, dan dilaksanakan pada hari tertentu, yaitu saat piodalan di Pura Payogan Agung Ketewel. Di antara keenam hal yang menjadi penentu bagi tingkat kesakralan tari Legong Topeng adalah topengnya yang menggambarkan wajah para bidadari dari khayangan (Wiratini dalam Bulan Trisna. 2015:150).

Legong Peliatan

Tari Legong tidak dapat dipisahkan antara unsur gerak tari dan iringan tetabuhan yang biasanya diiringi oleh Gong Kebyar dan Semar Pagulingan. Begitu pula dengan perlengkapan tari dan tata busana yang telah mempunyai bentuk yang baku dan sangat indah karena meniru busana para dewa dewi. Pada tahun 1926, di Desa Peliatan sudah mengenal Gong Kebyar sebagai iringan tari Legong yang dibentuk oleh A.A. Gde Mandra (alm) setelah mengadakan perjalanan *ngelawang* ke Desa Munduk, Singaraja yang dilatih oleh pelatih tabuh Si Pasung Grigis dari Batubulan dan I Ketut Madu dari Singaraja. Tepatnya pada 31 Agustus 1931, setelah melalui proses yang panjang maka dengan jumlah rombongan sebanyak 51 orang berangkatlah misi kesenian yang salah satunya membawakan tarian Legong ke Paris, dimana Cokorda Gede Raka Sukawati (Puri Ubud) dan Cokorda Gede Rai (Puri Agung Peliatan) sebagai penanggung jawab rombongan dan Anak Agung Gede Ngurah Mandra sebagai pimpinan rombongan dengan 48 orang anggota terdiri dari penari dan penabuh.

Kesuksesan misi kesenian ini dapat dilihat karena waktu itu rombongan diberi kesempatan menggunakan tempat pementasan di salah satu teater yang paling terkenal di dunia, yaitu "Teater Marini". Salah satu tarian yang ditampilkan saat itu adalah tari Legong yang dibawakan oleh Ni Jabrig, Ni Sringing, dan Cok Oka Sukawati. Kesuksesan rombongan kesenian pada tahun 1931 kemudian dilanjutkan dengan misi kesenian yang ke-2 pada tahun 1952 ke Eropa atau tawaran Presiden Soekarno yang pada waktu itu juga membawakan tarian salah satunya Tari Legong gaya Peliatan yang sangat sukses dipentaskan, sehingga membuat beberapa kepala negara di Eropa terkagum. Ini juga dapat dilihat dalam tulisan buku yang dikarang oleh John Coast dengan judul *Dancing Out of Bali*.

Sekilas Legong Gaya Peliatan

Pada perkembangan tari Legong Peliatan dapat tetap dilihat baik untuk kepentingan upacara adat ataupun pertunjukan komersial. Sedangkan

tari Legong yang lebih sering dimainkan adalah Legong dengan cerita "Lasem dan Rangka Sari (Keraton)". Sedangkan untuk gerak tari, busana, iringan tari dapat dilihat perkembangannya dengan gaya Legong lainnya seperti gaya Saba, Denpasar, dan lain-lain. Susunan tari masih tetap sama (baku), yaitu terdiri dari *papeson*, *pangawak*, *pangecet*, *pangipuk*, *pesiat*, dan *pakaad*. Adapun ciri-ciri yang membedakan gaya Legong Peliatan dengan yang lainnya antara lain:

Agem Badan

Posisi lebih melengkung (dada dicondongkan kedepan), dagu lebih diangkat, tulang belakang dirapatkan, posisi tangan yang tinggi sebatas telinga dan posisi tangan yang rendah sebatas dada.

Ukuran Tangan

Memakai *pakem* dengan batasan setinggi susu dan kuping dengan catatan tidak terlalu lebar dan juga tidak terlalu sempit.

Gerakan NgeYayak (Kayang)

Untuk menunjukkan bahwa penari Legong harus mempunyai kelenturan dan kekuatan tubuh yang baik, dapat dilihat dalam gerakan *ngejer pala*, ngocok *gelungan* (menggetarkan bancangan *gelungan*), *nyeregseg*, dan *malpal* supaya terlihat bergetar dari kaki, badan, dan kepala yang semua ini memerlukan kualitas dan teknik yang baik.

Menurut Ayu Bulan Trisna, ada kekhasan yang dinamakan anatomi gaya Legong Peliatan yang tak bisa lepas dari jasa *penguruk* Gusti Biang Sengok dan Anak Agung Mander, pimpinan Sekaha Gununpari Peliatan. Menurut pengalamannya berlatih selama sepuluh tahun (1957-1965), kekhasan yang mencolok dibandingkan gaya Legong daerah lainnya adalah:

- 1) Agem yang lebih *nyengked* atau melengkung, baik dilihat dari depan maupun samping, sedangkan bagian dada penari berada lebih depan dari lututnya.
- 2) Punggung bagian atas terkunci, dimana kedua bahu diangkat, dan kedua sisi tulang belikat ditarik ke belakang.
- 3) Dagu yang diangkat, merupakan akibat langsung dari *agem* yang lebih melengkung ke depan dan belikat yang terkunci. Dengan terangkatnya

dagu, tentu wajah penari agak menengadiah dan mata menjadi lebih ekspresif.

4) Angsel yang tersendat, sering diulang sebelum selesai atau disisipi gerakan kecil, sehingga terkesan seakan tersangkut. Selain itu, ciri khas lainnya adalah bagian pinggul penari seakan tertinggal sehingga terjadi peregangan tubuh saat *angsel*.

5) Gerakan yang bergetar, baik getaran kaki, lutut, jari, bahu, dan kepala. Akibat dari getaran kepala itu, untaian bunga (*bancangan*) pada hiasan kepala lebih tampak bergoyang sebagai bagian estetika Legong (Oka Dalem dalam Bulan Trisna. 2015: 179).

Legong Keraton Saba

Tari Legong Keraton adalah salah satu tari klasik yang dipercaya sebagai sumber inspirasi munculnya tari-tari kreasi baru di Bali. Legong mendapatkan posisi teratas dalam kaitannya dengan membicarakan masalah seni tari. Legong sering dijadikan simbol dan panutan dalam masyarakat berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan kecantikan, kelemahan lembut, serta keanggunan seorang perempuan. Dengan demikian, sangat tepat Agung Raka dari Puri Saba mengatakan Legong terjadi dari dua suku kata, yaitu "Ling " dan "Geng" yang artinya sebuah tari yang mendapatkan suara besar atau lebih jelasnya sebuah karya tari yang mengagumkan setiap orang yang menontonnya. Pendapat ini menurut penulis adalah logis karena sampai sekarang tari Legong masih tetap eksis dalam masyarakat Bali. Orang-orang dari mancanegara datang ke Bali yang mempunyai tujuan belajar menari pasti mereka pertama kali akan belajar Legong yang diawali dengan belajar tari Condong bagi tamu perempuan dan tari Baris untuk yang laki-laki.

Tari Legong berasal dari Desa Sukawati, yaitu di Puri Paang Sukawati. Dari Sukawati, Legong berkembang ke berbagai pelosok desa di Bali seperti Puri Agung Desa Saba (sekarang Puri Taman Saba), Peliatan, Bedulu, Benoh Denpasar, dan lain sebagainya. Di Puri Saba, tari Legong Keraton menurut I Gusti Gede Raka (Anak A Gede Raka) sudah ada

sekitar tahun 1911, dibawah pimpinan serta asuhan I Gusti Gede Oka yang bergelar Anak Agung di Desa Saba, yaitu kakek beliau sendiri. I Gusti Gede Oka dengan membawa calon penari datang ke Sukawati, belajar tari Legong di Puri Paang Sukawati, dengan guru tarinya pada waktu itu adalah I Dewa Gede Rai Perit (Anak Agung Rai Perit). I Gusti Gede Oka tidak hanya bergelut di bidang seni saja, tetapi beliau harus mengayomi masyarakat Saba dalam berbagai bidang. Sekitar tahun 1930-an beliau menyerahkan pengurusan serta pembinaan seni di Saba, yang berlokasi di Puri Agung Saba kepada putra-putra beliau, yaitu I Gusti Lanang Gede dan I Gusti Bagus Jelantik. Dalam kaitan dengan pembinaan seni, I Gusti Bagus Jelantik yang lebih banyak berperan, sedangkan I Gusti Lanang Gede kakaknya lebih mengarah kebidang ilmu kerohanian. Kedua putra I Gusti Gede Oka ini juga berstatus Anak Agung di Saba, dan lanjut dengan keturunannya.

I Gusti Bagus Jelantik, sangat terkenal pada jamannya, karena disamping seorang seniman multi talenta, beliau juga seorang pemberani berkaitan dengan hal-hal yang bersifat fisik dan gaib, termasuk ilmu *teluh* ciptaan manusia. Beliau menjadi tokoh dalam *pelegongan*, juga belajar di Puri Paang Sukawati sama seperti ayahnya dengan membawa calon penari. Pada masa kepemimpinan I Gusti Bagus Jelantik, Legong Keraton Saba sangat terkenal sampai ke luar negeri. Adapun tamu asing yang datang ke Puri Agung Saba di tahun 1930-an adalah Theio Mier, dr. Slager, Bornet, dan banyak lagi yang lainnya. Orang asing yang datang di atas tahun 1950-an adalah Colin Mcphee, Arie Smit, Jemy Pandi, Urs Ramsayer, Marotti, dan banyak lagi yang lainnya. Kedatangan mereka ke Saba, khusus mencari kesenian terutama Legong Keraton. Puri pada waktu itu mempunyai kekuasaan penuh dalam mengatur wilayahnya. Masyarakat sangat tergantung kepada Puri dari berbagai bidang kehidupan.

Setelah I Gusti Bagus Jelantik meninggal pada tahun 1945, maka jabatan kepemimpinan kesenian Legong Keraton kemudian dilanjutkan oleh keponakannya, yaitu I Gusti Gede Raka, yang lebih dikenal dengan

sebutan Anak Agung Raka Saba. Terkait dengan pelestarian kesenian Legong Saba, Puri Gianyar juga mempunyai andil besar karena dari tahun 1930-an, Legong Saba sudah biasa menari di Puri Gianyar untuk kepentingan hiburan raja serta kerabat kerajaan dan juga tamu dari luar negeri.

Saba bukan saja mampu mempertahankan seni tari klasik Legong Keraton, tetapi juga pernah terlibat dalam kolaborasi seni dengan orang dari Jerman dengan sebuah garapan yang berjudul Bali Agung 1976. Pada tahun 1986 dan 1987 membuat kolaborasi dengan grup dari Prancis dengan judul *Fust et Rangda*. Dalam kolaborasi itu Agung Rai berperan sebagai penggarap karawitan Bali, sebagai penggarap tari, dan juga bersama-sama pihak sutradara dari Prancis ikut mengolah cerita *Fust* untuk bisa sinkron dengan keagungan serta keangkeran rangda dalam cerita Calonarang di Bali. Garapan *Fust et Rangda* sebelum berangkat ke Prancis, dipentaskan keliling Jawa antara lain Taman Ismail Marzuki, SMKI Yogyakarta, Padaan Surabaya, dan SMKI Bandung (sumber: Sanggar Tari Saba Sari).

Legong Bedulu

Sekitar tahun 1970, tari legong Bedulu pernah mengalami masa mati suri. Pada masa itu tidak ditemukan dokumentasi foto ataupun suara. Pada tahun 1980, mulailah dilakukan kegiatan mencari tokoh-tokoh penari sepuh, suatu keberuntungan ditemukan dua orang penari yang merupakan penari generasi pertama yang bernama I Ciblek dan I Pukel. Namun, pertemuan dengan para penari itu akan sia-sia jika para penabuh tidak ditemukan. Akhirnya ditemukan keberadaan I Gusti Putu Mandor atau Pekak Landung yang merupakan salah satu penabuh gamelan yang tersisa dari gamelan Legong Bedulu yang menggunakan enam nada.

Untuk mengingat gerakan tari, para penari sepuh memerlukan patokan suara gamelan. Menurut Gusti Sudarta, suara Pekak Landung yang menirukan suara gamelan direkam dengan alat rekam sederhana,

dengan itu rekonstruksi musik gamelan dan tari Legong Bedulu dimulai. Dalam merekonstruksi musik gamelan, Sudarta dan Sudiarsa dibantu kakaknya yang kini sudah meninggal, yakni (alm) I Gusti Sumarsana. Film Dokumenter *Arsip Bali 1928*, yang antara lain memuat tentang tari Legong Bedulu, menambah keyakinan bahwa tari klasik itu muncul di Bedulu sekitar tahun 1920. Dalam film hitam putih tanpa suara yang ditonton pada tahun 1986 itu, terlihat I Ciblek, generasi pertama penari Legong gaya Bedulu, berlatih dan pentas tari. Dokumentasi yang direkam orang asing tersebut, kini sedang dicari dokumentasi aslinya oleh Tim *Arsip Bali 1928* dan *Stikom Bali*. Tim ini menghubungi sejumlah perpustakaan di Inggris dan Amerika.

Sudarta menuturkan, saat berlatih I Ciblek bertelanjang dada, hanya mengenakan kamen (*jarik*) sederhana. Dokumentasi tersebut diyakini diambil di Pura Samuan Tiga, Bedulu. Dari tahun 1920-an hingga tahun 1980-an, ada lima generasi penari Legong Bedulu. Generasi pertama antara lain, I Camplung, I Pukel, dan I Ciblek. Generasi kedua adalah I Gusti Putu Brenis, I Resi, dan I Lambon. Generasi ketiga adalah I Gusti Putu Pratik, I Nyoman Losin, dan I Klaga. Generasi keempat adalah I Lemes, I Nyoman Pasti, dan I Gusti Ketut Kantun. Adapun generasi kelima adalah I Gusti Ayu Ketut Kartikawati, I Gusti Ayu Okaweli, dan I Gusti Putu Ngempot.

Sebelum tahun 1980, Legong Bedulu sempat mati suri. Para penari kelima generasi bersama Sudarta dan Sudiarsa merevitalisasi Legong Bedulu. Semua biaya dikumpulkan secara swadaya dan gamelan meminjam dari Sekaha Ganda Manik milik pihak pura. Namun, gamelan tersebut tidak cocok mengiringi Legong. Tahun 1995, kakak beradik itu berhasil membangun kelompok gamelan enam nada untuk mengiringi tari Legong yang bernama Sekaha Legong Ganda Sari. Bersama tujuh penari mementaskan sejumlah tari dan tabuh, yakni Legong Kupu-kupu Tarum, Legong Lasem, Legong Kuntul, dan Legong Semarandana. Selain itu, juga mementaskan tabuh Dang, tabuh Sekar Gendot, dan tabuh Solo Bandung (Ayu Sulistyowati, *Harian Kompas* edisi 27 Mei 2017: 22).

BRANDING GIANYAR KABUPATEN KREATIF

Pada tahun 2019, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) RI menetapkan 10 kabupaten/kota dengan KaTa Kreatif Indonesia. KaTa Kreatif ditetapkan oleh Bekraf terhadap 10 kabupaten/kota didasari oleh proses seleksi yang melibatkan para pakar/praktisi, profesional serta dari internal Bekraf sebagai tim penilai. Keputusan Kepala Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 83 Tahun 2019 Tentang Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia Tahun 2019, menetapkan KaTa Kreatif salah satunya kepada Kabupaten Gianyar terutama di bidang seni pertunjukan sebagai daya tarik global (*global traction*) dengan subsektor kriya dan kuliner. Dengan ditetapkannya Gianyar sebagai kabupaten kreatif, menjadikan ekonomi kreatif sebagai pendorong utama ekonomi Kabupaten Gianyar di bidang seni pertunjukan subsektor kriya dan kuliner. Dengan demikian, Gianyar dapat dijadikan *role model* sebagai kabupaten yang ideal dibidang seni pertunjukan, kriya, dan kuliner. Dalam usaha menginformasikan ini maka dipandang perlu membuat *branding* Gianyar sebagai kabupaten kreatif. Diharapkan nantinya banyak masyarakat yang mengetahui bahwa Gianyar merupakan salah satu dari 10 kabupaten di Indonesia sebagai kabupaten kreatif dibidang seni pertunjukan dengan sub sektor kriya dan kuliner.

Di era revolusi industri 4.0, *branding* menjadi ideal dilakukan untuk memecahkan masalah ruang dan waktu, agar potensi-potensi yang ada di kabupaten Gianyar dapat dengan cepat diketahui oleh masyarakat luas. Disamping itu juga dapat sebagai sarana sosialisasi untuk memberikan nilai tawar atau nilai jual, melalui *branding* yang dilakukan kabupaten Gianyar. Langkah cerdas dan sesuai dengan kekinian adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini seperti Facebook, Instagram, YouTube, Twitter, *website*, dan lainnya. Selain itu, perlu melirik media-media luar ruang untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat tentang potensi-potensi yang dimiliki

kabupaten melalui logo *branding* Gianyar kabupaten kreatif. Seperti apa yang dikatakan oleh Udayana (2017: 112) bahwa media adalah realitas yang telah dikonstruksi dalam bentuk wacana yang bermakna. Dapat dikatakan bahwa pada dasarnya isi media yang memuat pesan, logo, informasi, dan lainnya merupakan konstruksi berbentuk wacana yang bermakna tentang Gianyar sebagai kabupaten kreatif. Menciptakan kepercayaan masyarakat dengan menggunakan logo yang disampaikan melalui media-media komunikasi visual merupakan salah satu strategi melalui *branding*. *Branding* dengan logo merupakan kegiatan yang juga mengambil strategi promosi dengan merebut posisi (*positioning strategi*), citra, dan menampilkan keunggulan yang berbeda dengan kabupaten yang lain. Banyak media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan logo *branding*, yang paling utama adalah konsistensi dalam penerapannya, seperti penggunaan warna, bentuk logo, dan tipografi, sehingga masyarakat akan terbiasa dan akrab dengan keberadaan logo *branding*.

LOGOTYPE DAN LOGOGRAM

Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara, dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti. Berbicara tentang logo atau identitas, terdapat 3 elemen penting yang ada dalam sebuah logo, yaitu nama, simbol, dan warna. Nama berkaitan dengan *word* atau bunyi. Simbol berkaitan dengan bentuk visual. Sedangkan, warna selain sebagai daya tarik visual, makna simbolik, juga berkaitan dengan pengaruh psikologis.

Pembagian jenis logo secara lebih sederhana dibagi atas dua bagian yang terdiri dari *word marks/brand name* dan *device marks/brand mark*. *Word marks* disebut juga *logotype*, yaitu logo yang tersusun dari bentuk terucapkan (rangkainan huruf yang dapat dibaca/diucapkan). *Device marks* disebut juga *logogram*, yaitu logo yang tersusun dari bentuk tak terucapkan (gambar). Bisa pula logo terdiri atas keduanya, yang merupakan kombinasi dari *logotype* dan *logogram*.

LOGOTYPE

Asal kata logo dari bahasa Yunani, yaitu "logos" yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Pada awalnya lebih populer istilah *logotype*, bukan logo. Pertama kali istilah *logotype* muncul pada tahun 1810–1840, diartikan sebagai tulisan nama entitas (obyek sebenarnya yang dimaksud) yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis huruf tertentu. Jadi, awalnya *logotype* adalah elemen tulisan saja. Pada perkembangannya *logotype* dibuat makin unik, berbeda satu sama lainnya, melalui pengolahan huruf, menambahkan elemen gambar, bahkan tulisan dan gambar berbaur menjadi satu, dan masih banyak yang menyebutnya dengan istilah *logotype*.

Fungsi *logotype* sebagai identitas diri, tanda kepemilikan, tanda jaminan kualitas, dan mencegah peniruan atau pembajakan. Identitas diri untuk membedakan dengan identitas milik orang lain. Tanda kepemilikan untuk membedakan miliknya dengan milik orang lain.

Logo adalah penyingkatan dari *logotype*. Istilah logo baru muncul tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada *logotype*. Logo bisa menggunakan berbagai elemen, seperti tulisan, *logogram*, gambar, ilustrasi, dan lain-lain. Banyak yang mengatakan logo adalah elemen gambar atau simbol pada identitas visual. Mengutip "Design Dictionary" dari *Board of International Research in Design* (BIRD), logo biasanya mengandung teks, gambar, atau kombinasi keduanya. Dalam satu artikelnya, *Design Institute of Australia* mengatakan, logo adalah sebuah simbol atau gambar pengidentifikasi perusahaan tanpa kehadiran nama perusahaan, sungguh tidak ada keseragaman dalam bidang ini.

LOGOGRAM

Bila *logotype* adalah elemen tulisan pada logo, maka umumnya orang beranggapan *logogram* adalah elemen gambar pada logo. Kemungkinan besar istilah *logogram* ini telah mengalami makna karena kemiripan dengan kata dengan *logotype*. Sebenarnya, *logogram* adalah simbol tulisan yang mewakili sebuah kata atau makna. Contohnya, angka-angka lambang matematika, "1" mewakili "satu", "+" mewakili "tambah" yang berfungsi untuk mempersingkat penulisan sebuah kata. *Logogram* sering disebut ideogram, yaitu simbol yang mewakili sebuah ide atau maksud (Rustan, 2009: 13).

KONSEP *BRANDING*

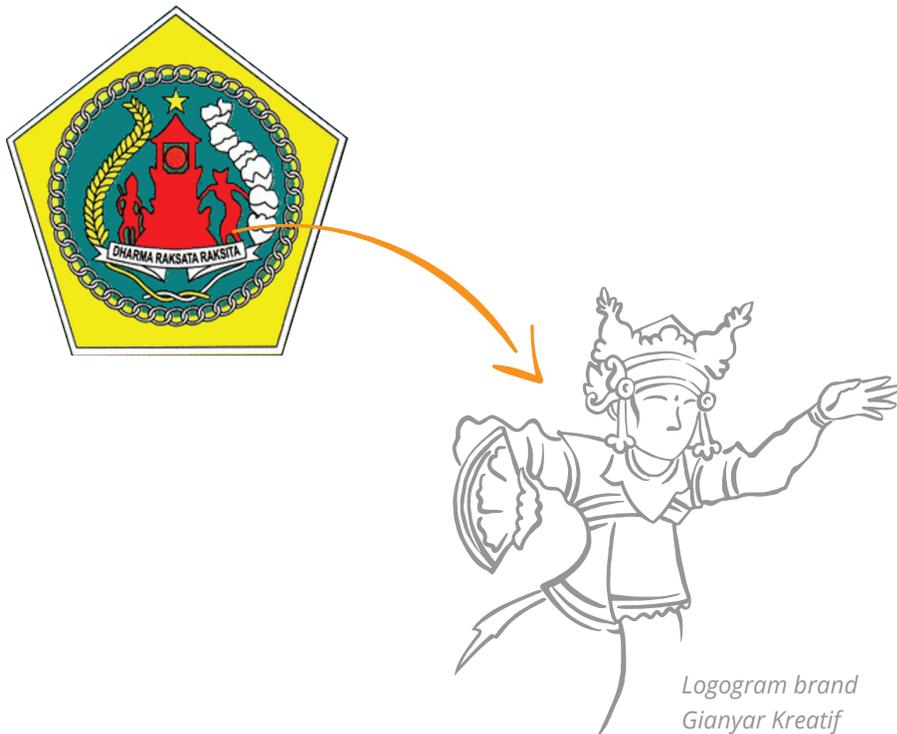
Setelah Kabupaten Gianyar ditetapkan sebagai kabupaten kreatif oleh Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) RI, maka Kabupaten Gianyar ditambahkan KaTa Kreatif. Hal ini menjadi penting untuk dijadikan bagian dari logo yang akan dibuat, disamping menonjolkan bidang seni pertunjukan sebagai bagian dari potensi yang dimiliki Kabupaten Gianyar dengan menggabungkan *logotype* dan *logogram*. Pada *logotype*, yaitu "Gianyar Kreatif" menggunakan huruf *script* menyerupai goresan tangan dan miring ke kanan memberikan kesan kelembutan, kehalusan, dan keakraban atau keramahan. Sedangkan, *logogram* berupa ilustrasi "Legong" mempunyai arti sebagai nilai kebudayaan, terutama dalam bidang seni pertunjukan, dimana Kabupaten Gianyar ditetapkan sebagai kabupaten kreatif dibidang seni pertunjukan subsektor kuliner dan kriya oleh Bekraf.



Logo brand Gianyar Kreatif

Logo di atas menggunakan konsep warna Dewata Nawasanga dan konsep Tri Datu. Hal ini dapat dimaknai sebagai penonjolan identitas lokal Bali, yaitu berpaduan warna yang ada dalam falsafah warna Bali dan semuanya itu memiliki simbol-simbol tertentu.

Penggunaan ilustrasi Legong didasarkan oleh ilustrasi yang terdapat dalam lambang Kabupaten Gianyar. Legong merupakan karya seni pertunjukan yang tercipta dan menjadi unggulan Kabupaten Gianyar.



Makna Legong dalam lambang Kabupaten Gianyar adalah nilai-nilai kebudayaan dan kesenian yang tinggi. Hal ini sesuai dengan Kabupaten Gianyar yang masuk dalam sepuluh (10) kabupaten yang ditetapkan oleh Bekraf sebagai kabupaten kreatif dibidang seni pertunjukan subbidang kuliner dan kriya.

Penggunaan tipografi jenis *script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam, dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

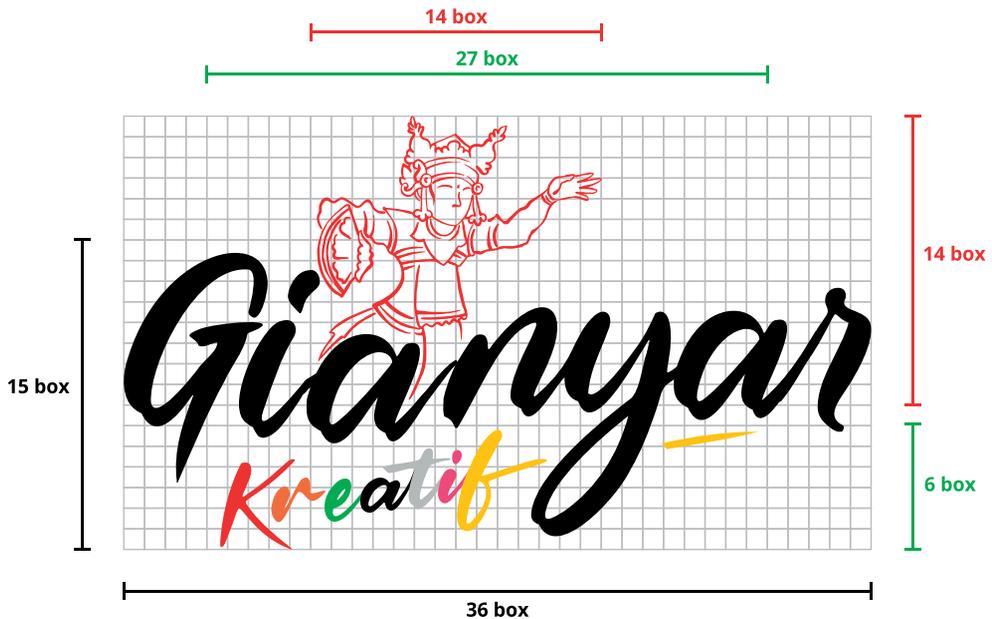
The image shows the logo for 'Gianyar Kreatif'. The word 'Gianyar' is written in a large, bold, cursive script font. Below it, the word 'Kreatif' is written in a smaller, more fluid cursive script font. The overall style is elegant and personal, resembling handwriting.

Logotype brand Gianyar Kreatif

Jenis tipografi ini digunakan dalam logo *branding* Kabupaten Gianyar agar dapat memberikan kesan akrab dan cepat dipahami serta dapat mempersuasi masyarakat yang melihat atau membaca logo tersebut.

KONSTRUKSI LOGO

Konstruksi logo adalah ukuran proporsional dan tata letak logo yang tidak boleh diubah secara sembarangan. Konstruksi logo disajikan dalam satuan box. Logo *brand* Gianyar Kreatif memiliki ukuran total sebesar 36 x 21 box. Apabila ingin memperbesar atau memperkecil logo, harus menggunakan skala yang akurat agar tidak menimbulkan distorsi.



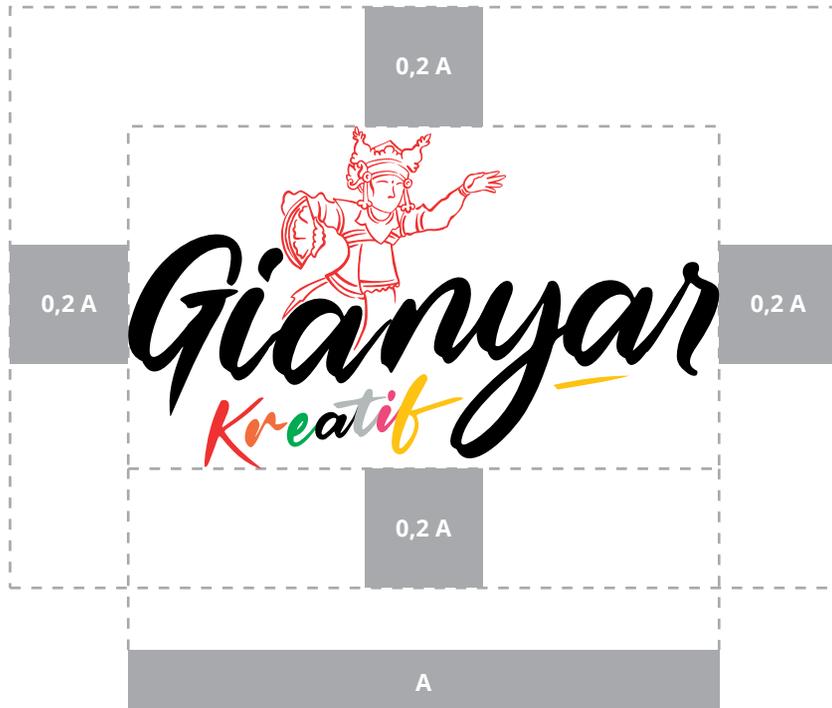
Konstruksi logo brand Gianyar Kreatif

Konstruksi logo di atas menggunakan tiga jenis warna yang berbeda untuk menandakan ukuran masing-masing bagian yang menyusun logo. Adapun warna tersebut, yaitu :

- hitam : *logotype* "Gianyar"
- hijau : *logotype* "Kreatif"
- merah : *logogram* "Legong"

AREA AMAN LOGO

Area aman logo disajikan dalam satuan A. Area aman adalah daerah di sekitar logo yang tidak boleh dimasuki elemen-elemen lain agar logo dapat terlihat dan terbaca dengan jelas.



Area aman logo brand Gianyar Kreatif

Area aman logo *brand* Gianyar Kreatif adalah 0,2 A. Ukuran area aman akan berubah seiring dengan perubahan ukuran logo.

UKURAN MINIMUM LOGO

Ukuran logo bisa sangat bervariasi sesuai dengan medianya, sehingga penggunaan logo harus tetap memperhatikan ukuran minimum agar selalu terlihat dan terbaca dengan jelas. Adapun ukuran minimum logo adalah 2,5 cm x 1,4 cm.



Ukuran minimum logo brand Gianyar Kreatif

Ketentuan area aman juga tetap berlaku dalam penerapan ukuran minimum logo. Sedangkan, ukuran maksimum logo tidak ada batasan, selama masih mengikuti aturan konstruksi dan area aman logo tersebut.

ELEMEN-ELEMEN VISUAL *BRANDING*

Elemen-elemen visual *branding* sangat penting karena akan menjadikan desain tersebut menjadi luar biasa, sehingga banyak yang tertarik. Keberadaan desain *branding* menjadi penting karena perilaku konsumen tidak begitu menyukai suatu yang biasa-biasa saja. Pada umumnya harus ada dari elemen visual yang dipilih untuk menciptakan *branding* yang memberikan rasa berbeda dari *branding* lainnya. Ada sesuatu yang menyebabkan rasa kenikmatan tersendiri, walaupun hal itu biasa saja. Hal ini menjadi acuan dalam mendesain yang tidak standar. Konsumen saat ini datang ke suatu tempat mencari sesuatu yang berbeda untuk memanjakan rasa, tubuh, mata, kenyamanan, dan lainnya. Untuk dapat menciptakan hal berbeda melalui pemilihan elemen-elemen visual, perlu dipahami konsep estetika dalam menentukan pilihan elemen tersebut. Konsep estetika akan memberikan peran dominan dan penting dalam sebuah desain.

Sebuah desain *branding* dapat divisualisasikan ke dalam *logotype* dan *logogram* dengan menyertakan makna dan arti khusus menyangkut apa yang ditawarkan atau apa yang membedakan dengan desain *branding* lain. Secara khusus, pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, dan teks yang efektif setidaknya mencerminkan manfaat, mudah diucapkan, dikenal, diingat, dan bersifat unik. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan asosisasi yang kuat akan keberadaan desain *branding*.

Desain *branding* Kabupaten Gianyar dibuat agar mampu menampilkan perbedaan, maka pemilihan warna, tipografi serta ilustrasi diambil dari konsep kearifan lokal. Setiap kecamatan yang ada di kawasan Kabupaten Gianyar memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri, sehingga sangat memungkinkan untuk ditampilkan sebagai elemen-elemen desain *branding* Kabupaten Gianyar. Keunikan ataupun ciri khas yang dimiliki Kabupaten Gianyar tersebut diterjemahkan dalam bahasa gambar.

KONSEP WARNA

Perpaduan warna yang digunakan dalam sebuah desain *branding* dapat mengacu pada teori warna konvensional maupun warna lokal yang ada pada daerah atau lokasi *branding* tersebut dibuat dan sudah berlaku secara umum. Perpaduan warna yang tepat akan dapat menunjukkan komposisi yang berarti dan penuh makna. Bali merupakan daerah yang banyak memiliki simbol-simbol, warna yang dipergunakan sebagai ungkapan fisik dan spiritual banyak dituangkan ke dalam karya seni rupa tradisional maupun modern. Warna Bali banyak dikaitkan dengan kegiatan keagamaan, seperti upacara Manusa Yadnya, Dewa Yadnya, Butha Yadnya, Pitra Yadnya, dan Rsi Yadnya. Pada kegiatan upacara tersebut akan selalu terdapat penggunaan warna yang didasari oleh warna-warna Bali, seperti pada kain songket, kain prada, kain gringsing, maupun kain endek/tenun ikat.



Susunan warna "Rajah Nawasanga"

Konsep warna yang digunakan dalam desain *branding* Kabupaten Gianyar, mengacu pada filsafat warna yang sering diterapkan di Bali, terutama pada kegiatan-kegiatan keagamaan, yaitu konsep Nawasanga. Konsep Nawasanga dimaksudkan sebagai sembilan warna yang didasari oleh arah mata angin. Berbeda hal dengan warna yang didasari dengan teori warna yang umum digunakan seperti teori warna primer, sekunder, tertier, analog, dan lain-lain, maka konsep warna Nawasanga ini merupakan falsafah warna yang penuh dengan unsur simbolis yang penuh makna. Seperti yang disampaikan Darmaprawira (2002:156) menyebutkan bahwa falsafah warna Bali disebut “Panca Maha Butha”, unsur warna itu mengandung air, api, udara, tanah, dan akasa. Susunan warna Bali dinamakan “Rajah Nawasanga” yang terdiri dari 9 warna (sang=sembilan), yang dihubungkan dengan nama dewa dan arah mata angin, yaitu hitam (Wisnu, utara), abu-abu (Sambu, timur laut), putih (Icwar, timur), merah muda/dadu (Mahesywara/Mahisora, tenggara), merah (Brahma, selatan), jingga (Rudra, barat daya), kuning (Mahadewa, barat), hijau (Sangkara/Cangkara, barat laut), brumbun/perpaduan warna 4 penjuru mata angin (Syiwa/Ciwa, pusan/tengah).

Konsep warna di atas diterapkan sedemikian rupa ke dalam logo brand Gianyar Kreatif sehingga menghasilkan 8 warna utama beserta kode warnanya. Adapun warna-warna tersebut, yaitu merah muda, merah, oranye, kuning, hijau, putih, abu-abu, dan hitam.



C: 1 M: 86 Y: 27 K: 0
R: 235 G: 73 B: 123
#eb497b



C: 0 M: 93 Y: 88 K: 0
R: 238 G: 54 B: 49
#ee3631



C: 0 M: 71 Y: 82 K: 0
R: 242 G: 109 B: 62
#f26d3e



C: 0 M: 25 Y: 99 K: 0
R: 254 G: 193 B: 17
#fec111



C: 89 M: 0 Y: 97 K: 0
R: 0 G: 171 B: 81
#00ab51



C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0
R: 255 G: 255 B: 255
#ffffff

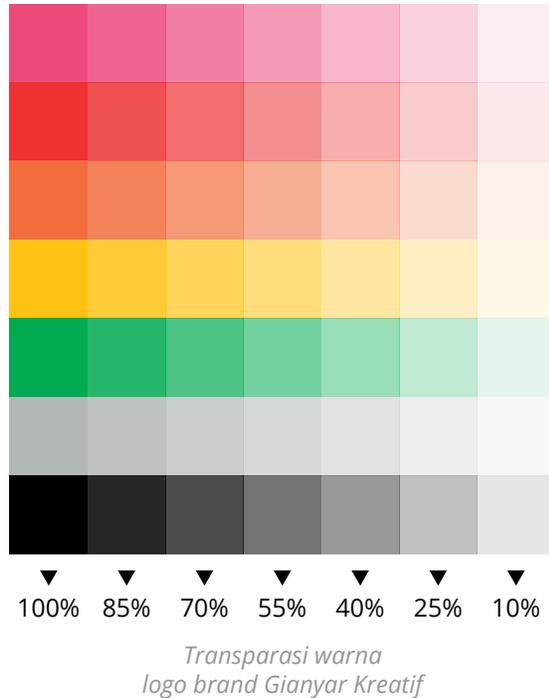


C: 30 M: 22 Y: 22 K: 0
R: 179 G: 183 B: 186
#b3b7ba



C: 100 M: 100 Y: 100 K: 100
R: 0 G: 0 B: 0
#000000

Warna-warna utama yang menyusun logo *brand* Gianyar Kreatif dapat divariasikan melalui transparansi warna. Tingkatan transparansi warna dibatasi pada 100%, 85%, 70%, 55%, 40%, 25%, dan 10%.



Transparansi warna berguna untuk membangun perhatian dengan menggunakan gelap terang dari warna tersebut. Selain itu, gradasi warna bertujuan untuk menimbulkan kesan yang lebih dinamis. Penerapan variasi warna ini pada umumnya terdapat dalam media *online* untuk menciptakan kesan yang lembut dan nyaman bagi mata.

KONSEP TIPOGRAFI

Tipografi adalah cara untuk memilih dan juga mengelola huruf. Dalam membuat sebuah desain, huruf pun masuk dalam unsur penting yang perlu diperlakukan dengan tersendiri. Oleh karena itu, memahami tipografi mutlak diperlukan untuk menghasilkan visual lebih baik. Sejarah tipografi dapat dikatakan seumur sejarah seni mencetak buku. Tipografi berasal dari kata Yunani “*tupos*” (yang diguratkan) dan “*graphoo*” (tulisan). Pada awalnya, tipografi hanya diartikan sebagai ilmu cetak-mencetak. Orang yang memiliki keahlian mencetak disebut tipografer. Dalam perkembangannya, istilah tipografi lebih dikaitkan dengan gaya atau model huruf cetak. Bahkan saat ini pengertian tipografi sudah berkembang luas lagi, yaitu mengarah pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu (Supriyono, 2010: 19-20).

Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual (Sihombing, 200: 58).

Secara garis besar, huruf dibagi menjadi 5 jenis yaitu *sans serif*, *serif*, *dekoratif*, *monospace*, dan *script*. Masing-masing huruf tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

SANS SERIF (HURUF TAK BERKAIT)

Bentuk huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana, lebih mudah dibaca, dan bersifat kurang formal. Contoh huruf *sans serif* yang paling populer adalah tipe Arial dan Helvetica.

Aa Bb Cc

Sans serif (huruf tak berkait)

(Sumber: Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis, Kusrianto, 2004: 39)

SERIF (HURUF BERKAIT)

Bentuk huruf yang memiliki kait dengan ketebalan yang kontras. Jenis huruf ini bersifat formal, sangat anggun, dan konservatif. Contoh yang paling umum yaitu huruf tipe Times New Roman.

Aa Bb Cc

Serif (huruf berkait)

(Sumber: Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis, Kusrianto, 2004: 32)

DEKORATIF (GRAPHIC)

Bentuk huruf yang sangat rumit desainnya. Bentuk ini hanya cocok dipakai untuk *headline*, tidak cocok digunakan sebagai *bodycopy*. Jadi, bersifat sangat terbatas dalam penggunaannya.

Aa Bb Xx

Dekoratif (graphic)

(Sumber: Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis, Kusrianto, 2004: 43)

MONOSPACE

Setiap huruf yang berjenis *monospace* mempunyai jarak atau lebar yang sama setiap hurufnya. Contoh huruf *monospace* adalah tipe Courier dan huruf yang ada pada mesin ketik.

Aa Bb Cc

Monospace

(Sumber: Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis, Kusrianto, 2004: 25)

Ukuran Tinggi Huruf (Huruf Kapital)

Huruf yang nyaman dilihat adalah huruf yang ukurannya sesuai dengan jarak baca, sehingga dapat memberikan kenyamanan dan tidak menimbulkan kelelahan mata bagi pembaca. Agar sebuah tulisan dapat dibaca dengan nyaman serta memperhatikan kemampuan mata orang yang akan membacanya maka, tulisan harus tersusun oleh huruf-huruf yang sesuai dengan rumus. Besar kecilnya ukuran huruf tergantung pada jarak pembaca yang diinginkan. Untuk menghitung tinggi huruf, para ahli mendapatkan sebuah rumus, yaitu:

$$T \text{ (tinggi huruf kapital)} = \frac{\text{jarak baca dalam mm}}{200}$$

*Rumus ukuran tinggi huruf
(Nala, 1992: 42)*

SCRIPT (HURUF TULIS/LATIN)

Jenis ini merupakan dasar dari bentuk huruf yang ditulis dengan tangan, kontras tebal dan tipisnya sedikit, saling berhubungan, dan mengalir. Dapat memberikan kesan keanggunan dan sentuhan pribadi.

Aa Bb Cc

Script (huruf tulis/latin)

(Sumber: Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis, Kusrianto, 2004: 42)

Jenis huruf utama yang merepresentasikan Kabupaten Gianyar dalam *branding* Gianyar Kabupaten Kreatif menggunakan jenis huruf *script*. Huruf tersebut diciptakan secara khusus dengan memiliki kesan anggun, mengalir, dan sentuhan pribadi. Penciptaannya terinspirasi dari tebal tipis yang digunakan dalam penulisan huruf atau aksara Bali. Tebal berkesan sebagai kekuatan, kokoh, dan tegas. Sedangkan tipis menunjukkan elastisitas dan kelembutan, tetapi visualisasinya tetap menunjukkan ketampakan yang nyata.

Tinjauan Tentang Aksara Bali

Aksara Bali erat kaitannya dengan perkembangan aksara India. Aksara Bali berasal dari bahasa dan aksara yang dibawa dari India ketika zaman penyebaran agama Hindu dan Buddha di negara Indonesia. Awalnya di India terdapat aksara yang disebut aksara Karosti. Dari aksara Karosti ini kemudian berkembang menjadi aksara Brahmi. Aksara Brahmi kemudian berkembang lagi menjadi aksara Devanagari dan aksara Pallawa. Aksara Devanagari digunakan di India Utara dalam menulis bahasa Sansekerta. Sedangkan aksara Pallawa digunakan di India Selatan dalam menulis bahasa Pallawa. Perkembangan aksara Devanagari dan Pallawa di Indonesia mengikuti perkembangan agama Hindu dan Buddha. Perkembangan aksara Devanagari dan Pallawa ini kemudian menghasilkan aksara Kawi atau aksara Indonesia kuno (Pedoman Pasang Aksara Bali, 2001: 4).

Dari aksara Kawi ini kemudian lama-kelamaan berubah menjadi aksara Jawa, aksara Bali, dan aksara-aksara lainnya yang saat ini ada di Indonesia. Bukti peninggalan yang menunjukkan perkembangan ini salah satunya terdapat pada yupa yang bertuliskan aksara Devanagari di

Kutai, Kalimantan Timur. Kemudian di Bali, bukti perkembangan aksara Devanagari dan Pallawa dapat ditemukan di Pura Penataran Sasih Pejeng, Kecamatan Tampaksiring, Kabupaten Gianyar. Pada pura ini terdapat stupa-stupa kecil yang berisi cap dari tanah legit. Cap-cap tersebut berisi tulisan dalam aksara Pradewanegari atau Siddhamatrka. Aksara tersebut digunakan untuk menulis mantra Buddha Tathagata. Bukti perkembangan berikutnya dapat ditemukan di Pura Blanjong Sanur. Pada Pura Blanjong Sanur terdapat tugu peringatan Raja Sri Kesari Warmadewa yang berisi tulisan dalam aksara Devanagari dan aksara Bali kuno (Pedoman Pasang Aksara Bali, 2001: 4).

Aksara Devanagari digunakan untuk menuliskan bahasa Bali kuno, sedangkan aksara Bali kuno digunakan untuk menuliskan bahasa Sansekerta. Aksara berikutnya yang berkembang adalah aksara Pallawa. Terdapat tulisan aksara Pallawa yang disebut aksara Semi Pallawa. Dari aksara Semi Pallawa tersebut kemudian berkembang bentuknya menjadi aksara Kediri Kwadrat, yang kemudian berubah menjadi aksara Jawa dan terakhir berubah lagi menjadi aksara Bali. Bukti penulisan dalam aksara Pallawa tersebut ada yang diletakkan di Pura Bale Agung Sembiran. Bentuk aksara Bali yang seperti membulat merupakan contoh bentuk aksara Bali yang berasal dari aksara Pallawa. Contoh perkembangan aksara Bali dari aksara Devanagari adalah bentuk huruf akara dalam aksara Bali yang sangat mirip dengan bentuk huruf "a" dalam aksara Devanagari (Pedoman Pasang Aksara Bali, 2001: 4).

VARIASI LOGO

LOGO UTAMA

Logo utama adalah logo berwarna yang hanya bisa dipakai di atas latar berwarna putih. Namun, apabila situasi tidak memungkinkan, logo dapat dipergunakan sesuai dengan aturan mono dan foto.



Logo utama brand Gianyar Kreatif

VARIASI MONO DAN FOTO

Variasi mono dipergunakan saat penerapan logo terbatas pada warna hitam dan putih. Sedangkan variasi foto menyerupai variasi mono, hanya saja logo diterapkan di atas latar foto.



*Variasi mono
(logo putih di atas latar hitam)*



*Variasi mono
(logo hitam di atas latar putih)*



Variasi foto
(logo putih di atas latar gelap)



Variasi foto
(logo hitam di atas latar terang)

LARANGAN PENERAPAN LOGO

Logo *brand* Gianyar Kreatif harus diterapkan sesuai dengan aturan yang telah dipaparkan di atas. Adapun larangan penerapan logo adalah sebagai berikut.



Mendistorsi konstruksi logo



Menambahkan outline



Menambahkan obyek
di area aman



Menambahkan efek
drop shadow



Menambahkan efek gradasi



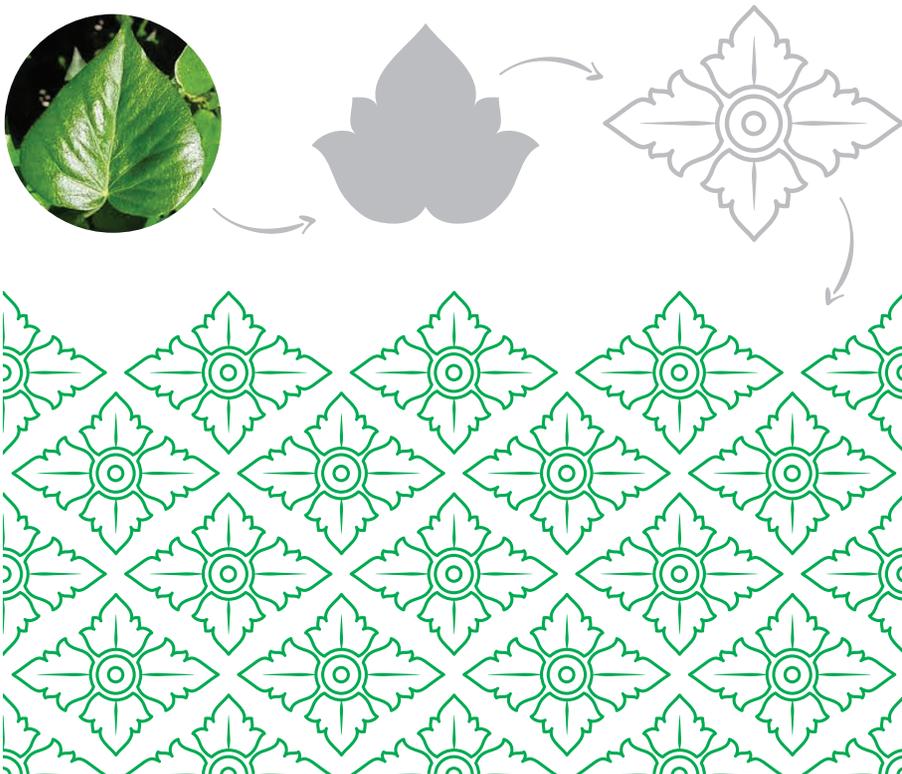
Menggunakan warna lain



Menggunakan warna latar yang tidak kontras dengan logo

KONSEP *PATTERN*

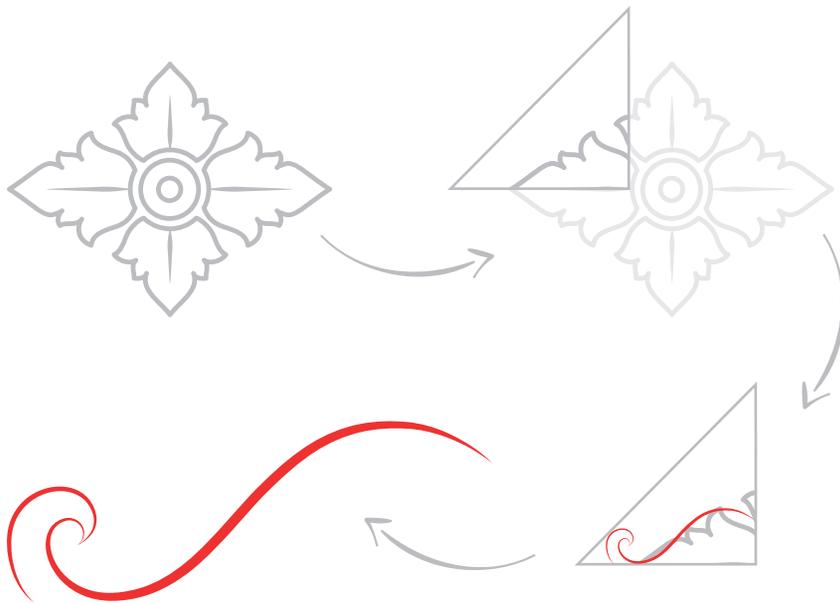
Pattern merupakan elemen estetis dalam media *branding* Gianyar Kreatif. *Pattern* yang digunakan mengadopsi bentuk ornamen keketusan mas-masan. Ornamen tersebut merupakan stiliran dari dedaunan (daun waru) yang disusun secara simetris.



Pattern brand Gianyar Kreatif

KONSEP SUPERGRAFIS

Supergrafis adalah suatu alat visual yang unik untuk mendukung *brand*, yaitu memisahkan foto dengan logo, *pattern*, naskah, dan lainnya. Selain itu, supergrafis juga dapat digunakan sebagai elemen estetis dalam perancangan suatu media. Bentuk supergrafis terinspirasi dari *pattern* yang dimodifikasi kembali agar lebih dinamis.



Supergrafis brand Gianyar Kreatif

APLIKASI *BRANDING*

APLIKASI PADA MEDIA CETAK



Aplikasi logo pada notebook



Aplikasi logo pada baju kaos

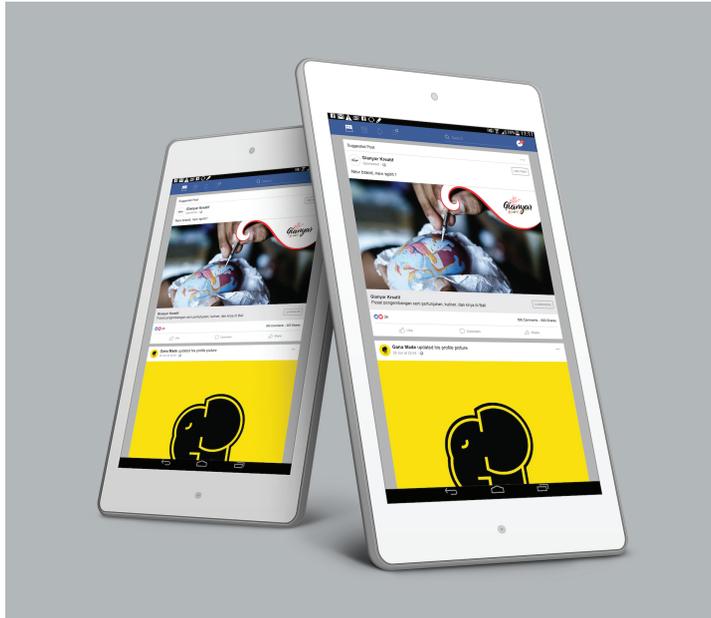


Aplikasi logo pada topi

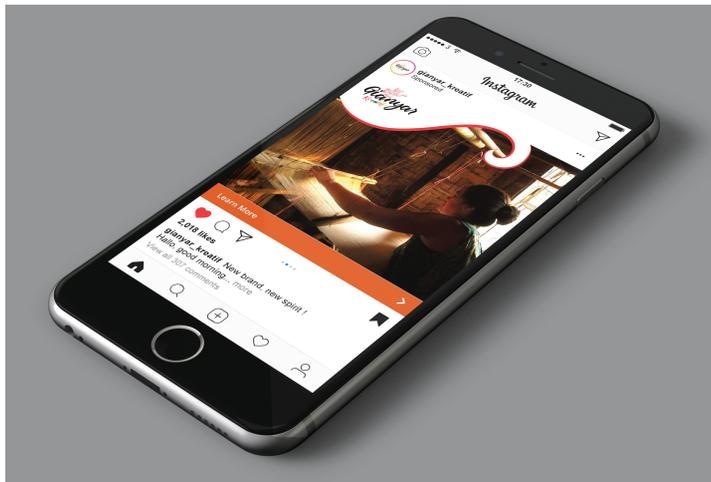


Aplikasi logo pada totebag

APLIKASI PADA MEDIA ELEKTRONIK



Aplikasi logo pada Facebook



Aplikasi logo pada Instagram

APLIKASI PADA MEDIA LUAR RUANG



Aplikasi pada penunjuk jalan



Aplikasi pada papan informasi

PENUTUP

Suatu kehormatan bagi kami, Tim Penyusun Buku *Branding* Gianyar Kota Kreatif dapat menyelesaikan tugas kami dan menghaturkannya bagi Kabupaten Gianyar tercinta, mengingat pentingnya buku ini sebagai acuan terlaksananya Gianyar sebagai kota kreatif, karena begitu Gianyar mendapat penghargaan oleh Bekraf pada tahun 2019 sebagai kabupaten kreatif dalam bidang seni pertunjukan dengan subsektor kuliner dan kriya, mengharuskan terwujudnya sebuah *branding* Gianyar kabupaten kreatif. Maka berdasarkan hal tersebut Gianyar akan ditambahkan kata kreatif sebagai konsep daripada pembuatan logo dalam *branding* Gianyar kabupaten kreatif. *Branding* merupakan kegiatan membangun pandangan, membuat identitas, termasuk membangun logo baru Gianyar sebagai kabupaten kreatif yang merupakan penggalan terhadap keunikan dan potensi-potensi unggul yang dimiliki kabupaten Gianyar. Penampilan tipografi Gianyar kreatif yang dipadukan dengan ilustrasi Legong sebagai ikon seni pertunjukan Gianyar merupakan bagian dari logo yang sejalan dengan tujuan dilakukannya *branding* Kabupaten Gianyar dalam buku ini. Rampungnya penyusunan buku ini sebagai panduan pengaplikasian *branding* Gianyar kabupaten kreatif, yang memastikan penyamaan persepsi dalam segala kegiatan komunikasi visual yang dilakukan untuk mempromosikan Kabupaten Gianyar dalam segala bidang kehidupan dapat terlaksana dengan baik, sehingga penyusun mengharapkan bahwa sumbangsih ide dan pemikiran ini berguna bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

Darmaprawira Sulasmi W.A. 2002. *Warna, Teori, dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung: ITB.

Dibia, I Wayan. 2012. *Ilen-Ilen: Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.

Dibia, I Wayan. 2017. *Tiga Berlian Seni Pertunjukan Wisata Bali: Legong, Kecak, Barong*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.

Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar. 2017. *Direktori Potensi Ekonomi Kreatif Kabupaten Gianyar*. Gianyar: Dinas Pariwisata Kab. Gianyar.

Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Gianyar. 2019. *Buku Bahan Penilaian Kabupaten Kreatif*. Disusun dalam rangka melengkapi usulan penilaian Kabupaten Gianyar Kreatif. Gianyar: Dinas Perindustrian dan Perdagangan.

Djelantik, A. Bulantrisna. 2015. *Tari Legong; Dari Kajian Lontar ke Panggung Hiburan Masa Kini*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.

Katalog Karya Koleksi Museum Lata Mahosadhi ISI Denpasar. 2018. Denpasar: Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi, Institut Seni Indonesia Denpasar.

Kusrianto, Adi. 2004. *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Proyek Pengembangan Sarana Wisata Budaya Bali (Penerbitan). 1974/1975. *Pengembangan Legong Keraton Sebagai Seni Pertunjukan*. Denpasar: Proyek Pengembangan Sarana Wisata Budaya Bali.

Rustan Suriyanto S.Sn. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

Tim Penyusun. 2005. *Pedoman Pasang Aksara Bali*. Denpasar : Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.

Udayana, A. A. *Marginalisasi Ideologi Tri Hita Karana Pada Media Promosi Pariwisata Budaya di Bali*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32 (1). <http://doi.org/10.31091/mudra.v32i1.4>, 2017.

Yananda Rahmat, M dan Salamah Ummi. 2014. *Branding Tempat: Membangun Kota, Kabupaten, dan Provinsi Berbasis Identitas*. Jakarta: Makna Informasi.