

# DESAIN MASKOT SEBAGAI MEDIUM INTERAKSI DALAM UPAYA PELESTARIAN SENI TRADISI 'TARIAN LEKO' DI DESA KUKUH KERAMBITAN TABANAN – BALI

*by I Wayan Swandi*

---

**Submission date:** 13-Dec-2021 01:37PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1728896283

**File name:** Swandi.pdf (192.45K)

**Word count:** 3620

**Character count:** 23675

## DESAIN MASKOT SEBAGAI MEDIUM INTERAKSI DALAM UPAYA PELESTARIAN SENI TRADISI 'TARIAN LEKO' DI DESA KUKUH KERAMBITAN TABANAN – BALI

I Nyoman Larry Julianto <sup>1)</sup>, I Nengah Wirakesuma <sup>2)</sup>, I Wayan Swandi <sup>3)</sup>

18  
<sup>1,2,3)</sup> Institut Seni Indonesia Denpasar  
email : larry\_smartdesign@ymail.com

### ABSTRAK

*Tarian Leko* desa Kukuh kecamatan Kerambitan, kabupaten Tabanan – Bali, merupakan salah satu warisan seni tradisi yang terancam punah, sehingga membutuhkan upaya pelestarian yang bersifat kreatif. Upaya tersebut menjadi peluang bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual, karena menekankan pada pemecahan permasalahan (*problem solving*) yang mengedepankan medium komunikasi visual sebagai elemen interaksi yang mampu merubah proses berpikir (*state of mind*) khalayak sasaran (*audience*). Kepunahan sebuah kesenian tradisi ditengarai akibat berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari dan menekuninya sejak dini. Faktor lainnya adalah tingkat popularitas tarian Leko yang dianggap semakin berkurang karena mulai jarang dipentaskan. Kondisi tersebut diperparah akibat terjadinya pandemi Covid-19, khususnya di pulau Bali yang mengutamakan sektor pariwisata sebagai pendukung seni tradisi dan budaya. Melalui analisis kualitatif dengan pendekatan interaksi desain, maka dipahami bahwa mendesain maskot 'tarian Leko' yang idenya berasal dari generasi muda desa Kukuh, mengakibatkan tingginya rasa ikut memiliki (*sense of belonging*), karena adanya pengaruh interaksi dalam sebuah konstruksi visual yang melibatkan emosional desain. Mendesain maskot 'Tarian Leko' tentu akan mampu menumbuhkan semangat berkesenian tradisi para generasi muda desa Kukuh serta dapat dipahaminya sejak dini terkait warisan nilai – nilai filosofis yang terkandung didalamnya.

**Kata Kunci** Interaksi Desain, Maskot, Pelestarian Seni, Tari Leko, Bali

### ABSTRACT

*The Leko dance* in Kukuh village, Kerambitan district, Tabanan regency - Bali, is one of endangered tradition art heritage, so it requires creative conservation efforts. This effort is an opportunity for Science of Visual Communication Design, because it emphasizes <sup>14)</sup> problem solving that prioritizes the visual communication medium as an interaction element that is able <sup>17)</sup> change the thinking process (*state of mind*) of the target audience. The extinction of a tradition art <sup>17)</sup> is considered to be due to the lack of interest of the younger generation to study and pursue it from an early age. Another factor is the level of popularity of the Leko dance which is considered to be decreasing because it is rarely performed. This condition is aggravated by the Covid-19 pandemic, especially on the island of Bali, which prioritizes the tourism sector as a supporter of tradition arts and culture. Through qualitative analysis with an interaction design approach, it is understood that designing the 'Leko dance' mascot whose idea comes from the young generation of Kukuh village, results in a high sense of belonging, because of the interaction effect in a visual construction that involves emotional design. Designing the mascot of 'Leko Dance' will certainly be able to foster the enthusiasm in performing tradition art of the young generation of Kukuh village and it can be understood from an early age regarding the heritage of philosophical values contained in it.

**Keywords** Design Interaction, Mascot, Art Preservation, Leko Dance, Bali

### 15 PENDAHULUAN

Bali merupakan salah satu pulau <sup>22)</sup> Indonesia yang terkenal dengan keindahan pantai serta keragaman budaya yang berkearifan lokal, sehingga memiliki daya tarik kunjungan bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Seni tradisi berupa tarian merupakan salah satu kebudayaan <sup>21)</sup> yang masih tetap eksis hingga masa sekarang serta memiliki keunikan tersendiri. Jenis tarian di Bali, secara garis besar

dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu : tari *Wali* yang bersifat sakral, tari *Bebali* yang merupakan tari upacara namun ada unsur hiburannya, dan tari *Bali-balihan* adalah jenis tarian yang hanya mengandung unsur hiburan (Suardana, Putra, & Atmadja, 2018). Beberapa jenis tarian yang merupakan warisan seni tradisi dan bersifat hiburan, tidak semuanya dapat dipentaskan setiap saat secara terus menerus. Perihal tersebut dikarenakan adanya ketergantungan terhadap waktu serta kepentingan dalam pementasannya, salah satunya adalah untuk kebutuhan dunia pariwisata (wisatawan) atau permintaan dari suatu instansi tertentu yang terdapat di Bali. Kelemahan dari jenis tarian tersebut adalah terancam akan jarang dipentaskan, sehingga berelasi dengan menurunnya minat generasi muda untuk mempelajarinya jenis tarian tersebut. Salah satu warisan seni tradisi yang mengalami fenomena tersebut adalah tari Leko desa Kukuh kecamatan Kerambitan, kabupaten Tabanan – Bali.

Menurunnya perkembangan pariwisata di pulau Bali akibat terjadinya pandemi *Covid-19*, berdampak terhadap beberapa sektor proses berkehidupan. Bali yang sangat mengutamakan sektor pariwisata sebagai pendukung seni tradisi dan budayanya, secara tidak langsung mengakibatkan tari Leko mengalami suatu kondisi jarang atau bahkan hampir tidak pernah dipentaskan. Kondisi tersebut mengakibatkan generasi muda semakin kurang tertarik untuk mempelajarinya, sehingga tidak menutup kemungkinan seni tradisi Tari Leko desa Kukuh Kerambitan dapat terancam menuju kepunahannya. Sebagai salah satu warisan seni tradisi yang terancam punah, maka sangat membutuhkan upaya pelestarian yang bersifat kreatif serta mampu menyentuh emosional generasi mudanya sejak dini. Upaya tersebut menjadi peluang bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual, karena menekankan pada pemecahan permasalahan (*problem solving*) yang mengedepankan medium komunikasi visual sebagai elemen interaksi yang mampu merubah proses berpikir (*state of mind*) khalayak sasaran (*audience*) yang menikmatinya (Julianto & Sachari, 2016).

Visualisasi sebuah karya desain harus bersifat afektif serta memberikan sebuah persepsi yang memiliki suatu makna mendalam. Desain karakter merupakan salah satu upaya pembentukan identitas yang merepresentasikan image suatu obyek secara keseluruhan. Akibat dari kekuatan kesan visual (citra) yang dihasilkan melalui penciptaan sebuah desain karakter, maka dapat dipergunakan sebagai upaya merepresentasikan suatu identitas khas melalui sebuah maskot. Maskot (*pictorial mark*) merupakan representasi visual yang mencakup keseluruhan identitas dari suatu obyek, termasuk dibidang seni tradisi berupa tari Leko desa Kukuh. Maskot dirancang untuk membantu proses mengomunikasikan pesan kepada khalayak sasaran, sehingga tujuannya adalah berupaya untuk menggerakkan emosi positif dengan penampilan obyek visual (Novica & Hidayat, 2018). Merancang sebuah maskot bukan hanya sekedar memvisualisasikan suatu bentuk tertentu, namun harus mampu memberikan respon dari stimulasi visual yang diberikan. Sebuah hasil penelitian di Jepang terhadap analisis beberapa desain karakter maskot lokal, dipahami bahwa makna afektif dapat diperoleh dari representasi : *cheerful, simple, amiable, humorous, gentle, innocent, cute, gorgeous*, dan *carefree* (Gn, 2016). Beberapa kumpulan kata-kata tersebut nantinya dapat diterjemahkan kedalam bahasa visual berupa gambar, sehingga memiliki kesan yang impresif serta bermakna. Kesan atau citra dari obyek visual, merupakan sebuah respon dari stimulasi visual yang terkonstruksi dalam medium interaksi pada proses mengomunikasikan pesan secara visual. Afeksi cenderung dapat menghasilkan sebuah alasan untuk suatu obyek visual dapat dinyatakan bermakna '*cute*' serta mengandung medium interaksi (Hotologi & Hagiwara, 2015).

Menguatkan persepsi visual dari suatu obyek desain untuk lebih bermakna, maka representasi visualnya haruslah memiliki suatu narasi cerita yang memiliki kedekatan emosional bagi *audience*. Sebuah cerita bermakna bisa didapatkan dalam suatu kegiatan berkesenian, seperti halnya seni tradisi Tari Leko Desa Kukuh Kerambitan. Tarian tersebut mengandung nilai filosofis karena menceritakan kehidupan Burung *Cetrung* dan Kijang yang saling tolong menolong. Kisah tersebut memiliki daya tarik pada saat dipentaskan, terutama untuk kebutuhan pariwisata. Esensi cerita tersebut menjadi sebuah modal dasar yang dapat menyentuh emosi khalayak sasaran dalam upaya pelestarian seni tradisi yang semakin waktu mulai kurang diperhatikan. Upaya pelestarian seni tradisional dinyatakan bahwa harus tetap melibatkan tiga elemen masyarakat, yaitu kreativitas yang diciptakan oleh seniman atau pelaku seni, dukungan pelestarian dan pengembangan dari pemerintah selaku pembina dan

pengelola seni, serta hasilnya dapat dinikmati oleh masyarakat selaku penikmat seni. Tarian Leko desa Kukuh, selain mengandung nilai filosofis juga memiliki keunikan tersendiri dari segi teknik pementasannya sehingga menarik untuk tetap dilestarikan. Melalui penelitian ini berupa untuk memberikan sebuah strategi dalam upaya pelestarian seni tradisi sejenis yang ada di wilayah pulau Bali.

Tari leko desa Kukuh adalah tarian yang bersifat endemik karena memiliki perbedaan dari tari Leko daerah lain di Tabanan. Tari leko desa Kukuh adalah tarian yang mengimplementasikan *Kedis Cetrung* (burung Cici Padi), mulai dari gerakan tarian serta *payasan* (atribut). Alat musik yang digunakan juga memiliki kekhasan yakni berupa *bumbung gebyog*. Upaya pelestarian yang dilakukan oleh pihak desa adalah memberikan pengenalan kembali kepada masyarakat desa Kukuh, khususnya generasi muda mengenai seni tradisinya berupa tarian Leko. Pengenalan dilakukan dengan memberikan sebuah pemahaman yang bersifat pendekatan emosional, yakni dijelaskan bahwa desa Kukuh memiliki tari Leko yang berbeda dengan daerah lain di kabupaten Tabanan.

Mendukung upaya dari pihak desa Kukuh, peneliti berupaya membuat sebuah media komunikasi visual yang mampu mengomunikasikan pesan terkait lingkup tarian Leko yang dimiliki oleh desa Kukuh. Adapun upaya yang dilakukan adalah melalui perancangan sebuah maskot yang merepresentasikan tari Leko desa Kukuh. Nantinya hasil dari perancangan maskot ini akan menjadi elemen desain pada *merchandise* dan akan dipromosikan melalui media sosial. Perancangan maskot yang merepresentasikan penokohan utama dalam narasi cerita tarian Leko desa Kukuh, diharapkan mampu menumbuhkan rasa memiliki sejak dini dari para generasi muda desa Kukuh, terhadap warisan kekayaan seni tradisi yang dimiliki oleh desanya sejak dahulu. Adapun khalayak sasaran dari strategi pelestarian seni tradisi tersebut adalah anak-anak sebagai generasi penerus. Perihal ini memperkuat pemahaman bahwa anak-anak yang berlandaskan seni dan budaya daerahnya, maka akan memiliki jati diri yang kuat (Andri, 2016).

24 Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini berupaya mengungkap permasalahan yang akan dianalisis, yakni terkait strategi mengomunikasikan pesan visual dalam upaya membantu pelestarian tari Leko desa Kukuh Kerambitan kabupaten Tabanan melalui perancangan sebuah 'Maskot Tari Leko'. Maskot diharapkan mampu berfungsi sebagai sebuah media desain komunikasi visual yang bersifat efektif serta komunikatif. Analisis akan 19 berupaya menghasilkan suatu konsep interaksi melalui perwujudan visual sebuah karya desain. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah konsep desain maskot tari Leko desa Kukuh yang cenderung dapat meningkatkan stimulasi visual dalam menghasilkan suatu respon dari *audience*. Stimulasi visual diharapkan dapat meningkatkan emosi positif atau rasa memiliki sejak dini dari para generasi muda pewaris seni tradisi yang berperan sebagai khalayak sasaran. Meningkatkan interaksi desain terkait strategi dalam upaya mengomunikasikan pesan secara visual melalui sebuah maskot, merupakan sebuah solusi kreatif yang diharapkan cenderung mampu m20 bantu tahapan pelestarian seni tradisi di Bali yang terancam menuju kepunahannya. Berikut ini diuraikan lebih lanjut mengenai metode penelitian yang digunakan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan emosional desain yang menekankan 23 da makna, penalaran serta definisi atas suatu situasi tertentu. Tahapan penelitian meliputi proses pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara mendalam dengan narasumber yang berkompeten terkait sejarah lahirnya tari Leko desa Kukuh. Tahap selanjutnya adalah proses analisis data dengan mengintegrasikan hasil pengumpulan data observasi serta wawancara dengan teori yang relevan mengenai perancangan maskot sebagai sebuah strategi kreatif dalam upaya melestarikan seni tradisi yang terancam menuju kepunahannya. Data primer peneliti peroleh mengenai perkembangan tari Leko di desa Kukuh sebagai sebuah kesenian tradisi yang semakin jarang dipentaskan adalah bersumber dari wawancara mendalam dengan Bapak I Nyoman Widhi Adnyana, selaku Kepala Desa Kukuh Kerambitan Tabanan. Proses wawancara dilakukan melalui beberapa kali pertemuan secara langsung di kantor Desa Kukuh Kerambitan, kabupaten Tabanan. Data lainnya diperoleh melalui wawancara kepada Bapak I Nyoman Arya Darmawan selaku narasumber yang menjadi pelaku seni

tari Leko, sehingga diperoleh informasi mengenai alat musik berupa *bumbung gebyog* yang menjadi ciri khas tari Leko desa Kuku dengan tarian sejenis lainnya. Narasumber berikutnya adalah Bapak I Wayan Arshana, merupakan pelaku seni Tari Leko yang memahami cerita serta penokohan yang digunakan dalam pentas Tari Leko desa Kuku, yakni mengejewartahkan kisa burung Cetrung dan Kijang yang hidup saling tolong menolong.

Adapun data sekunder yang diperlukan oleh peneliti adalah literatur tentang strategi mengomunikasikan pesan secara visual melalui sebuah media, penelitian sejenis terkait topik pelestarian seni tradisi serta informasi lain yang berelasi dengan konten serta konteks penelitian ini. Data yang dimaksudkan adalah berupa referensi visual mengenai wujud asli burung *Cetrung* yang menjadi inspirasi dari pakaian penarinya. Data lainnya juga berupa obyek faktual pakaian serta alat musik tarian Leko desa Kuku serta beberapa data visual berbentuk foto mengenai dokumentasi pentas tari Leko dan data pendukung lain yang berperan dalam tahapan analisis permasalahan sesuai tema yang diangkat. Pengumpulan data melalui proses dokumentasi dilakukan terhadap data berupa foto yang berfungsi sebagai bukti pendukung serta pelengkap terhadap validitas sejarah tari Leko desa Kuku. Pembuktian data visual mengenai sejarah berdirinya tari Leko desa Kuku merupakan sebuah upaya triangulasi data, sehingga tahapan analisis dalam penelitian ini bersifat ilmiah. Berikut ini diuraikan lebih lanjut mengenai hasil dan pembahasan dari temuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip desain karakter merupakan suatu proses representasi dari emosi positif yang menjadi bagian dari sifat manusia ataupun makhluk hidup lainnya yang memiliki tujuan tertentu. Proses penciptaan sebuah desain karakter secara visual harus mengejewartahkan kesan 'hidup' dan *gesture* khasnya seperti manusia. Sehingga desain karakter yang kuat, selain impresif secara visual juga harus dapat menggambarkan ekspresi emosional manusia. Pengejewartahan tersebut sesuai dengan *Theory of Psycho-Physical Action*, yakni menyatakan bahwa seorang aktor dapat membuat *inner life* atau inti dari emosi pada sebuah karakter apapun dengan menggunakan dua elemen, yakni : *psychological mind* dan *physical body* (Sullivan, Schumer, & Alexander, 2008). *Psychological mind* merupakan gambaran (konsep) di otak yang mampu menciptakan emosi, sedangkan *physical body* adalah *gesture* dan pergerakan yang merefleksikan gambaran (imaji) di otak tersebut. Desain karakter harus mudah diingat serta mampu menggerakkan emosi khalayak sasaran. Prinsip sejalan dengan seperti yang diungkapkan dalam teori *emotional design*, yakni dipahami bahwa desain dengan memperhatikan respon emosional konsumen pada perancangan sebuah produk dan faktor emosi dijadikan sebagai nilai tambah yang menjadi pembeda antara produk-produk sejenis yang memiliki fungsi sama (Gumulya & Nastasia, 2015). Menghasilkan semua karakter desain yang memenuhi kriteria tersebut, maka dibutuhkan konsep desain yang matang dalam tahapan perancangannya.

Konsep kreatif yang bersifat inovatif merupakan sebuah landasan penting dalam proses perancangan media desain komunikasi visual. Desain sebuah media yang dilandasi dengan konsep yang telah melalui tahapan analisis, maka akan dapat menghasilkan sebuah media komunikasi visual yang bersifat efektif serta komunikatif. Memahami strategi perancangan maskot tari Leko desa Kuku yang mengedepankan penokohan, maka desain karakternya merupakan personifikasi dari burung *Cetrung* atau Cici Padi. Personifikasi dalam desain lebih dikenal dengan istilah *anthropomorphism*, yakni perlambangan karakteristik fisik dan perilaku manusia kepada hewan atau benda yang tidak hidup (Geerdts, Walle, & LoBue, 2016). Strategi ini sering digunakan untuk mendesain media yang diperuntukkan bagi anak-anak dan karakter desainnya akan dilihat sebagai sesuatu yang baru serta tidak berhubungan dengan hewan ataupun manusia yang berelasi di dunia nyata. Perihal tersebut dikarenakan wujud desainnya adalah sebuah karakter utuh yang memiliki bentuk dan kepribadian, serta dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara visual kepada *audience* sebagai khalayak sasarannya.

Perancangan maskot mengacu pada penokohan utama dalam pertunjukan tarian Leko desa Kuku Kerambitan. Strategi kreatif dalam upaya berinteraksi dengan *audience* adalah menggunakan pengejewartahan visual dari stilisasi burung *Cetrung* (Cici Padi). Konsep desain karakter maskot adalah mengacu pada konsepsi 'bersinergis bersama alam'. Konsepsi tersebut menjadi ide peneliti

berdasarkan kumpulan beberapa hasil karya visual anak-anak desa Kukuh. Karya tersebut dianalisis dan selanjutnya diinterpretasikan untuk disimpulkan menjadi sebuah visualisasi desain maskot (*pictorial mark*). Maskot ini dirancang supaya anak-anak sebagai generasi muda, memiliki pengetahuan sejak dini terkait kesenian tari Leko sebagai warisan tradisi yang memiliki nilai filosofis dalam proses berkehidupan sehari-hari. Perihal tersebut dikarenakan tari Leko desa Kukuh memiliki perbedaan dengan desa lainnya, yakni memiliki cerita 'Burung Cetrung dan Kijang' yang dimuat kedalam gerak tariannya. Perbedaan lainnya adalah terletak pada gamelan, yakni menggunakan tambahan instrumen *Rindik Metrampa* dan *Bumbung Gebyog*. Perbedaan lainnya adalah terletak pada penggunaan desain pakaian penarinya, yakni adanya penyesuaian dengan cerita yang dimuat atau bersifat ikonik.

Perancangan desain karakter dari tarian Leko desa Kukuh Kerambitan cenderung memiliki dampak terhadap rasa memiliki kesenian tradisi. Rasa tersebut berupaya ditumbuhkan pada khalayak sasaran, yakni anak-anak yang merupakan generasi muda desa Kukuh. Narasi dalam pertunjukan tari Leko memiliki manfaat bagi para penontonnya, karena didalamnya mengandung pesan moral yang baik untuk diberikan kepada anak-anak. Sehingga dengan mendalami penokohan tari Leko, secara tidak langsung akan memberikan sebuah edukasi kepada anak-anak sejak dini. Proses edukasi yang dimaksudkan adalah akibat dari tumbuhnya rasa keingintahuan untuk dapat memahami kisah Burung Cetrung dan Kijang yang hidup saling tolong menolong. Perihal ini terbukti bahwa selama proses penggambaran penokohan dari tarian Leko, terdapat kecenderungan bahwa mewujudkan gambar burung Cetrung menjadi pilihan anak-anak.



Gambar 1. Foto Penari Leko  
Sumber : Dokumentasi Julianto, 2021

9 Strategi kreatif digunakan dalam memperhitungkan aspek-aspek yang diperhatikan dalam perancangan maskot tari Leko desa Kukuh Kerambitan. Perancangan desain ini menasar pada target *audience* dengan segmentasi anak-anak, 3 hingga ditawarkan visualisasi maskot yang berelasi dengan penokohan pada pertunjukan tari Leko. Sebuah perancangan karakter maskot membutuhkan sebuah karakter yang mudah dikenal oleh masyarakat banyak dan bersifat unik. Visualisasi karakter menjadikan stilisasi ekor burung menggunakan pakaian tari yang mencerminkan penari Leko. Desain maskot lebih mengadaptasi dari sifat dan latar belakang karakter yang direpresentasikan serta harus dapat dikembangkan untuk dianimasikan, seperti ekspresi, gerakan dan *gesture* karakternya. 3. Tujuan dari penguatan sebuah konsep dalam mendesain maskot adalah supaya mampu nantinya menampilkan sebuah karakter yang lebih hidup dan memiliki jiwanya sendiri, sehingga dengan mudah dapat dikenal dan diingat oleh masyarakat khalayak sasaran. Konsep juga bermanfaat terhadap kemampuan mewujudkan desain maskot menjadi sebuah animasi ataupun benda berwujud fisik, namun tetap mampu memiliki karakter yang ekspresif saat berinteraksi dengan *audience*. Perwujudan dari sebuah maskot tersebut akan mampu menjadi sebuah media desain komunikasi visual yang berperan sebagai *merchandise*.



Gambar 2. Burung Cici Padi

Sumber : <http://sumber-burung.blogspot.com/2015/11/perawatan-burung-cici-padi-merah-salome.html>

3erkait permasalahan penelitian ini, maka dalam perancangan karakter maskot tari Leko desa Kukuh, peneliti memecahkan masalah tersebut dengan mengadaptasi gaya visual dari animasi kartun. Penentuan gaya visual berguna untuk menguatkan karakter dari desain maskot tari Leko. Gaya visual yang digunakan tersebut dipadukan dengan menggunakan teknik visualisasi secara digital. Teknik tersebut cenderung memberi kesan visual yang menarik dan cenderung terkesan berdimensi. Menariknya wujud sebuah karya desain cenderung mampu meningkatkan interaktivitas rangsang visual (Juliantol & Cahyadi, 2020). Interaksi desain terjadi akibat adanya respon yang dihasilkan dari stimulasi visual desain maskot yang terkesan ekspresif. Stimulasi yang didukung dengan konstruksi makna secara visual, cenderung dapat memberikan sentuhan emosional bagi pembacanya. Desain yang menyentuh level emosional akan menghasilkan suatu wujud visual yang mampu berbicara secara 'emosi' kepada khalayak sasaran. Emosional dalam desain juga mampu menghasilkan proses komunikasi makna dari sebuah representasi visual. Apabila proses penyampaian makna mampu tersampaikan secara efektif dan komunikatif, maka dapat dinyatakan bahwa desain maskot tari Leko desa Kukuh mampu menghasilkan respon yang bersifat afektif dan berasal dari tahapan *organisme*.

Visualisasi karakter penokohan yaitu burung *Cetrung*, menjadi sebuah keunggulan dan bersifat impresif karena bertujuan untuk menjangkarkan persepsi khalayak pembaca mengenai konten serta konteks yang diwakilkan oleh maskot. Mendekatkan maskot dengan khalayak sasaran pada saat terjadinya interaksi visualis, maka dibutuhkan sebuah strategi yang mampu menguatkan ingatan (*memorable experience*). Strategi dilakukan dengan pemberian nama yang singkat namun mampu menjangkarkan maknanya. Cileko merupakan nama yang dipilih, karena mampu merepresentasikan burung *Cetrung* (Cici Padi) dan Leko sebagai nama tariannya. Maskot ini menjadi sebuah media komunikasi visual yang penting dalam upaya melestarikan tari Leko desa Kukuh Kerambitan. Penerapan atribut pada maskot yang berelasi dengan penari Leko, bertujuan untuk menguatkan lokus terjadinya peristiwa dan identitas visual khas serta menguatkan ikatan emosional diantara tokoh dan *audience*. Maskot yang bernama Cileko adalah tokoh imajiner yang diciptakan untuk menjadi 'ikon' tari Leko desa Kukuh Kerambitan yang dapat digunakan untuk meningkatkan strategi penguatan jati diri desa Kukuh yang memiliki warisan kesenian tradisi yang khas.



Gambar 3. Desain Maskot Tari Leko Desa Kukuh Kerambitan – Tabanan  
Sumber : Dokumentasi Julianto, 2021

## KESIMPULAN

Penerapan kisah Burung *Cetrung* dalam pementasan seni tari untuk dijadikan inspirasi desain maskot, merupakan sebuah strategi sebagai upaya pelestarian seni tradisi berupa tari Leko desa Kukuh Kerambitan, kabupaten Tabanan. Sebagai sebuah karya seni yang memiliki nilai filosofis untuk dapat menjadi tuntunan atau pedoman dalam proses berkehidupan, maka sangat penting diketahui oleh para generasi muda, khususnya anak – anak desa Kukuh. Perancangan media komunikasi visual berupa maskot tersebut, merupakan sebuah upaya dalam mengedukasi anak – anak sejak dini, sehingga selain menambah wawasan atau pengetahuannya terkait seni tradisi yang menjadi warisan desanya, anak – anak akan mengenal jenis burung yang sudah hampir punah akibat habitat hidupnya cenderung terdesak akibat pesatnya pembangunan. Maskot ‘Cileko’ mampu memperkuat identitas seni tradisi tari Leko desa Kukuh. Perihal tersebut didukung oleh personifikasi maskot yang mampu mendekatkan emosional anak-anak selaku generasi penerus desa Kukuh. Emosional terjalin akibat adanya interaksi dengan maskot, sehingga anak-anak memiliki pengalaman yang mendalam bersama penokokan Tari Leko. Pengalaman tersebut terjadi akibat upaya merancang maskot berdasarkan proses imaji anak-anak desa Kukuh yang disempurnakan menjadi Maskot Tari Leko desa Kukuh yang diberi nama Cileko. Kedepannya maskot ini dapat dikembangkan menjadi *merchandise*, sehingga hasil penjualannya akan dapat bermanfaat untuk mendukung upaya pelestarian tari Leko desa Kukuh Kerambitan, kabupaten Tabanan.

## REFERENSI

- Andri, L. (2016). Seni Pertunjukan Tradisional Di Persimpangan Zaman: Studi Kasus Kesenian Menak Koncer Sumowono Semarang. *Humanika*, 23(2), 25-31.
- Geerds, M. S., Walle, G. A., & LoBue, V. (2016). Learning About Real Animals From Anthropomorphic Media. *Imagination, Cognition and Personality*, 36(1), 5-26.
- Gn, J. (2016, April). A lovable metaphor: On the affect, language and design of ‘cute’. *East Asian Journal of Popular Culture*, 2(1), 49-61.
- Gumulya, D., & Nastasia, P. (2015, September). Kajian Teori Emotional Design. *Dimensi*, 12(2), 121-146.
- Hotologi, M., & Hagiwara, M. (2015, Juli 21). Analyses of Local Mascot Characters and Proposal of Automatic Character Creation System Using Affective Words. *International Journal of Affective Engineering*, 12(4), 299-307.
- Julianto, I. N., & Sachari, A. (2016, Desember). Keterlibatan Simbol Tradisi sebagai Stimulus bagi Anak-anak dalam Proses Pembelajaran Budaya Bali. *SOSIOHUMANIKA*, 9(2), 249-268.
- Juliantol, I. N., & Cahyadi, I. W. (2020). Interaktivitas Ilustrasi pada Ruang Belajar Siswa SD Kelas 1-3 di Bali. *Panggung*, 30(4), 588-604.

- 6 Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2018, November). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 3(2), 52-58.
- 10 Suardana, G., Putra, I. N., & Atmadja, N. B. (2018, April). The Legend of Balinese Goddesses : Komodifikasi Seni Pertunjukan Hibrid dalam Pariwisata Bali. *Kajian Bali*, 8(1), 35-52.
- 1 Sullivan, K., Schumer, G., & Alexander, K. (2008). *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*. USA: Elsevier Inc.

# DESAIN MASKOT SEBAGAI MEDIUM INTERAKSI DALAM UPAYA PELESTARIAN SENI TRADISI 'TARIAN LEKO' DI DESA KUKUH KERAMBITAN TABANAN – BALI

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	5%
2	<a href="http://repository.upnjatim.ac.id">repository.upnjatim.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://journal.sekawan-org.id">journal.sekawan-org.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a> Internet Source	1%
5	Submitted to Chester College of Higher Education Student Paper	1%
6	<a href="http://ejurnal.itenas.ac.id">ejurnal.itenas.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://dgi.animalsandsociety.org">dgi.animalsandsociety.org</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%

9	<a href="http://jurnal2.isi-dps.ac.id">jurnal2.isi-dps.ac.id</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://www.tandfonline.com">www.tandfonline.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://ejournal.undip.ac.id">ejournal.undip.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://repo.isi-dps.ac.id">repo.isi-dps.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://eproceeding.isi-dps.ac.id">eproceeding.isi-dps.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://mindamas-journals.com">mindamas-journals.com</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://pdfs.semanticscholar.org">pdfs.semanticscholar.org</a> Internet Source	<1 %
16	Irwan Christanto Edy, Riyanto -. "Recursive Model: Cognitive Learning Behavior in Online Consumers", International Journal of Engineering & Technology, 2019 Publication	<1 %
17	<a href="http://dergipark.org.tr">dergipark.org.tr</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://e-journal.uajy.ac.id">e-journal.uajy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://e-jurnal.pnl.ac.id">e-jurnal.pnl.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

20

[jurnal.isbi.ac.id](http://jurnal.isbi.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

21

[media.neliti.com](http://media.neliti.com)

Internet Source

<1 %

---

22

[nelo-neloli.blogspot.com](http://nelo-neloli.blogspot.com)

Internet Source

<1 %

---

23

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

24

[es.scribd.com](http://es.scribd.com)

Internet Source

<1 %

---

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off