

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Barongsai mulai dikenal pada zaman dinasti Selatan-Utara (Nan Bei) tahun 420-589 Masehi. Pada masa itu pasukan dari raja Song Wen Di kewalahan dalam menghadapi serangan pasukan gajah raja Fan Yang dari negeri Lin Yi. Salah seorang panglima perang bernama Zhong Que membuat tiruan boneka singa untuk mengusir pasukan raja Fan. Upaya tersebut berhasil dan pada akhirnya tarian barongsai melegenda. Tarian Singa terdiri dari dua jenis utama yaitu Singa Utara yang memiliki surai ikal dan berkaki empat, serta Singa Selatan yang memiliki sisik dan jumlah kaki yang bervariasi antara dua atau empat. Penampilan Singa Utara terlihat lebih natural dan lebih mirip singa daripada Singa Selatan yang memiliki tanduk sehingga lebih menyerupai binatang 'Kilin'.

Gerakan antara Singa Utara dan Singa Selatan memiliki perbedaan. Singa Selatan terkenal dengan gerakan kepalanya yang keras dan melonjak-lonjak seiring dengan tabuhan gong dan tambur, sedangkan gerakan Singa Utara cenderung lebih lincah dan penuh dinamika karena memiliki empat kaki. Satu gerakan utama dari tarian Barongsai adalah gerakan singa memakan amplop berisi uang yang disebut dengan istilah *Lay See*. Di atas amplop tersebut biasanya ditempleli dengan sayuran selada air yang melambangkan hadiah bagi sang Singa. Proses memakan *Lay See* ini berlangsung sekitar separuh bagian dari seluruh tarian Singa.

Kesenian barongsai diperkirakan masuk di Indonesia pada abad-17. Pada masa itu terjadi migrasi besar dari Cina Selatan ke Indonesia. Dengan adanya migrasi ini, maka para imigran membawa berbagai kebudayaan mereka, yang salah satunya adalah barongsai. Barongsai di Indonesia mengalami masa maraknya ketika jaman masih adanya perkumpulan Tiong Hoa Hwe Koan. Setiap perkumpulan Tiong Hoa Hwe Koan di berbagai daerah di Indonesia hampir dipastikan memiliki sebuah perkumpulan barongsai. Perkembangan barongsai kemudian terhenti pada tahun 1965 setelah meletusnya Gerakan 30 S/PKI. Karena situasi politik pada waktu itu, segala macam bentuk kebudayaan Tionghoa di

Indonesia dilarang. Barongsai dimusnahkan dan tidak boleh dimainkan lagi. Perubahan situasi politik yang terjadi di Indonesia setelah tahun 1998 membangkitkan kembali kesenian barongsai dan kebudayaan Tionghoa lainnya. Banyak perkumpulan barongsai kembali bermunculan. Berbeda dengan zaman dahulu, sekarang tidak hanya kaum muda Tionghoa yang memainkan barongsai, tetapi banyak pula kaum muda pribumi Indonesia yang ikut serta.

Pada zaman pemerintahan Soeharto, barongsai tidak diijinkan untuk ditampilkan. Pada saat itu, satu-satunya tempat di Indonesia yang dapat menampilkan barongsai secara besar-besaran adalah kota Semarang, tepatnya di panggung besar kelenteng Sam Poo Kong atau dikenal juga dengan Kelenteng Gedong Batu. Setiap tahun, pada tanggal 29-30 bulan enam menurut penanggalan Tiong Hoa (Imlek), barongsai dari keenam perguruan di Semarang, dipentaskan. Keenam perguruan tersebut adalah:

1. Sam Poo Tong, dengan seragam putih-jingga-hitam (kaos-sabuk-celana), sebagai tuan rumah
2. Hoo Hap Hwee dengan seragam putih-hitam
3. Djien Gie Tong (Budi Luhur) dengan seragam kuning-merah-hitam
4. Djien Ho Tong (Dharma Hangga Taruna) dengan seragam putih-hijau
5. Hauw Gie Hwee dengan seragam hijau-kuning-hijau kemudian digantikan Dharma Asih dengan seragam merah-kuning = merah
6. Porsigab (Persatuan Olah Raga Silat Gabungan) dengan seragam biru-kuning-biru

Walaupun yang bermain barongsai atas nama ke-enam kelompok tersebut, tetapi bukan berarti hanya oleh orang-orang Semarang. Karena ke-enam perguruan tersebut mempunyai anak-anak cabang yang tersebar di Pulau Jawa bahkan sampai ke Lampung. Di kelenteng Gedong Batu, biasanya barongsai (atau di Semarang disebut juga dengan istilah Sam Sie) dimainkan bersama dengan Liong (naga) dan Say (kepalanya terbentuk dari perisai bulat, dan dihias menyerupai barongsai berikut ekornya). Perkumpulan-perkumpulan barongsai baru banyak yang tumbuh di beberapa kota di Indonesia dalam beberapa tahun belakangan ini. Kebangkitan kembali seni barongsai di Indonesia mendapat sambutan yang menggembirakan dari warga Tionghoa Indonesia. Tidak hanya

warga etnis Tionghoa Indonesia saja yang dapat menikmati kesenian barongsai ini, warga dari etnis lainnya pun dapat menikmatinya dan bahkan ikut berpartisipasi dalam kegiatan seni tersebut. Seperti halnya dengan barongsai sendiri yang asal usulnya merupakan produk interaksi budaya antar bangsa yang kemudian menjadi bagian dari kebudayaan Tionghoa, maka seni barongsai ini diharapkan juga dapat memperkaya khasanah budaya Indonesia.

Barongsai merupakan kesenian tradisional etnis Tionghoa yang telah menjadi kesenian nasional dan bahkan internasional. Indonesia termasuk negara yang diperhitungkan pada setiap perlombaan barongsai tingkat internasional. Pesatnya perkembangan barongsai di Indonesia tidak hanya menjadikan kesenian ini sebagai hiburan. Pada tahun 2000 didirikan induk organisasi resmi tingkat nasional, yakni Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia (Persobarin).

Latar belakang pengangkatan masalah ini disebabkan kurangnya pengetahuan mengenai Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia ini pada masyarakat. Hanya kalangan tertentu yang mengetahui organisasi ini. Persobarin membutuhkan suatu identitas yang membuat masyarakat semakin *aware* akan citra dari organisasi ini sebagai sebuah organisasi yang mewadahi barongsai di Indonesia. Identitas ini juga dibutuhkan Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia sebagai pembuat kejuaraan daerah, nasional maupun internasional. Diharapkan setelah melakukan pembuatan ulang *corporate identity*, Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia mampu meningkatkan citranya pada masyarakat secara nasional maupun internasional.

1. 2. Rumusan Masalah

- Bagaimanakah membuat suatu logo organisasi *Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia* yang baik sehingga logo tersebut mampu mencerminkan ciri khas unik, ideal, serta budaya yang ada dalam organisasi?
- Bagaimanakah mengaplikasikan bentuk logo ke dalam berbagai media yang diperlukan dalam usaha memperjelas identitas organisasi?

1.3. Batasan Perancangan

Perancangan ulang Corporate Identity Persatuan Seni Dan Olahraga Barongsai Indonesia memerlukan pembatasan masalah agar pembahasan judul tetap terfokus pada tujuan dan manfaat yang diharapkan.

Pada perancangan ulang logo organisasi, logo mampu menampilkan karakteristik organisasi sebagai organisasi yang bergerak pada bidang seni dan olahraga barongsai.

1.4. Tujuan Perancangan

- Merancang suatu logo organisasi Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia yang baik sehingga logo tersebut mampu mencerminkan ciri khas unik, ideal, serta budaya yang ada dalam organisasi.
- Mengaplikasikan bentuk logo ke dalam berbagai media yang diperlukan dalam usaha memperjelas identitas organisasi.

1.5. Manfaat Perancangan

- Bagi masyarakat adalah dapat lebih mengenal Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia sebagai wadah yang menaungi grup-grup barongsai yang ada di Indonesia.
- Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual adalah mahasiswa dapat mengolah data yang diperoleh menjadi konsep dan perancangan logo organisasi beserta aplikasinya.
- Bagi Universitas Kristen Petra adalah memperluas pengetahuan tentang barongsai dan wawasan mengenai *corporate identity* .

1.6. Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data ialah :

a.Literatur

Data diperoleh dengan melakukan observasi studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah

b.Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian.

Wawancara dilakukan dengan pihak Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia dimana dalam wawancara ini akan dibahas dan diperoleh data tentang bagaimana sejarah organisasi, sistem kerja dalam organisasi, dan lain sebagainya.

1.6.2. Metode Analisis

Analisa Kualitatif

Dengan cara melakukan wawancara terhadap pihak Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia sehingga kemudian didapatkan data-data yang diperlukan untuk kelangsungan dalam mengerjakan laporan dan perancangan ulang Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia.

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan, pertama-tama harus mengenali sumber data. Setelah mengenal maka langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan data yang dikumpulkan tersebut. Dari data-data yang diperoleh dianalisa kembali untuk mendapatkan *insight* dari target sasaran.

Dari hasil analisa, kemudian dapat diambil kesimpulan yang memiliki hasil analisa yang menjelaskan semua data-data secara luas. Kesimpulan tersebut dapat menunjang perancangan *corporate identity* dan promosi yang dilakukan.

1.7. Sistematika Perancangan

I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Ruang Lingkup Perancangan
- E. Skema Perancangan

II. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

- A. Identifikasi Data
 - a. Identitas Organisasi
 - b. *Object knowledge*
- B. Identifikasi Pembanding
 - a. Identitas Pembanding
 - b. *Object knowledge*
- C. Analisis dan Sintesis
 - a. Analisis komparatif
 - b. Sintesis
 - c. Strategi Pemecahan Masalah

III. KONSEP PERANCANGAN

- A. Metodologi Perancangan
 - a. Tujuan Perancangan
 - b. Strategi Perancangan
 - c. Metode Perancangan

d. Prosedur Perancangan

B. Standar Visual

a. Karakter Desain

b. Simbol/Illustrasi

c. Tipografi

d. Warna

C. Standar Aplikasi

a. Format

b. Spesifikasi

IV. PROGRAM PERANCANGAN

A. Data Visual

B. *Layout* Pengembangan Ide

C. *Final Artwork*

D. Master Desain

V. PENUTUP

Kesimpulan

Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8. Skematika Perancangan

