2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA

2.1. Studi Literatur

2.1.1. *Corporate Identity*

Corporate Identity adalah suatu bentuk visual dan ekspresi graphis dari image dan identitas suatu perusahaan. Menurut Jonathan M. Woodham (98), *Corporate identity* adalah *"*Suatu gambaran visual yang menunjukan keberadaan pencirian suatu organisasi dan perusahaan tersebut dengan yang lainnya*"*.

Corporate identity merupakan sebuah identitas perusahaan yang biasanya meliputi logo, *positioning* serta perangkat korporasi lainnya, yang menjadikan perusahaan itu berbeda dengan para kompetitornya, terutama dalam hal komunikasi visualnya. Fungsi *corporate identity* adalah untuk menanamkan citra yang baik, *corporate* yang positif dan kepercayaan masyarakat terhadap perusahaan tersebut. Pada umumnya, *corporate identity* meliputi atau menampilkan *corporate culture* atau budaya perusahaan, etos kerja, sistem dan penerapannya.

Bagi suatu perusahaan atau organisasi, logo merupakan cerminan dari nilai-nilai ideal tujuan organisasi, yang meliputi aspek : visi dan misi, ruang lingkup kerja, serta budaya perusahaan. Logo merupakan representasi dari ide-ide yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata, dan berperan sebagai wajah dari perusahaan tersebut. Keuntungan-keuntungan yang didapat apabila sebuah perusahaan memiliki sebuah *corporate identity* yang baik.tersebut menurut Alina Wheeler (32-33) antara lain sebagai berikut.

1)Effects on organizational thinking

Corporate identity yang baik harus dapat menerangkan apa dan bagaimana perusahaan juga visi dan misi perusahaan tersebut. Karena apabila perusahaan tersebut mulai kehilangan arah, *corporate identity* dapat dijadikan sebagai pembimbing untuk kembali ke arah yang benar, bagaimana perusahaan tersebut ingin diterima oleh khalayak sasaran dan bagaimana cara untuk meraih sasaran tersebut.

2) *Cream of the corp*

Setiap orang ingin bekerja pada perusahan yang diterima baik oleh masyarakat, perusahaan yang memiliki citra baik di masyarakat akan menarik perhatian pekerja-pekerja berbakat sehingga mentalitas pekerja meningkat karena merasa bahagia dan bangga.

3) *Good networks*

Suatu perusahaan yang memiliki citra yang baik akan dapat memperluas jalinan hubungan kerjasama yang baik dan luas, baik dengan para investor, pemasok maupun dengan kalangan *target market* sendiri.

4) *Identification of Audience*

Corporate identity yang baik akan mengurangi tingkat keambiguan, terutama bagi kalangan audiens yang dituju sehingga dapat dikomunikasikan secara lebih jelas dan terarah.

5) *Name Familarity*

Citra yang mantap akan lebih dipercayai oleh konsumen. Konsumen akan percaya bahwa perusahaan tersebut menghasilkan produk dengan kualitas yang baik.

6) *Restoration of public confidence*

Corporate identity yang baik akan mempertahankan kepercayaan publik terhadap perusahaan yang bersangkutan. Salah satu bentuk aplikasi *corporate identity* yang paling utama dan esensial adalah lambang atau logo perusahaan. Melalui logo inilah, sebuah kesan atau citra perusahaan tampak jelas kepada publik. Oleh karena itu, dibutuhkan wawasan yang luas dan mendalam dalam proses perancangannya.

Citra perusahaan atau *corporate image* adalah bagaimana suatu perusahaan atau lembaga dilihat dan dipresepsikan oleh masyarakat. Melalui jati diri perusahaan atau lembaga dibangun suatu citra yang positif, melalui logo. Logo adalah symbol yang menunjukkan eksistensi suatu perusahaan atau lembaga. Menurut Kotler (629) dalam bukunya Manajemen Pemasaran, *"*Citra adalah seperangkat keyakinan, ide, dan kesan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu obyek. Sikap dan tindakan orang terhadap suatu obyek sangat ditentukan oleh citra obyek tersebut.*"*

2.1.2. Logo

Logo perusahaan atau organisasi merupakan suatu desain yang spesifik, baik berupa simbol dan pola gambar, atau huruf tertulis yang menggambarkan citra perusahaan. Logo bisa berupa sebuah tipe tunggal dari diagram yang terdiri atas satu, dua atau tiga huruf yang mewakili suatu bisnis, perusahaan atau organisasi swasta.

Logogram adalah simbol atau karakter yang digunakan untuk menyampaikan suatu kata yang menggambarkan bidang usaha dari suatu bisnis, perusahaan atau organisasi swasta. Kata logo diartikan sebagai logo, *logotype* (logo dengan huruf), atau *logogram* (logo dengan gambar) yang digunakan untuk mempromosikan produk atau jasa dari suatu perusahaan. Merek dagang, sama halnya seperti logo dapat berupa suatu huruf atau simbol, namun digunakan untuk melukiskan hubungan antara barang dengan merek dan pemilik merek dagang tersebut selama berlangsungnya perdagangan (Ambrose, 155).

Jenis & Tipe Logo Pada masa awal perkembangannya, pembagian jenis logo tidaklah serumit sekarang. Mula-mula logo hanya berupa bentuk yang tak terucapkan seperti gambar, yang dibuat oleh perajin untuk lambang kerajaan. Seiring dengan berkembangnya jaman, logo tidak hanya digunakan untuk kepentingan kerajaan saja, melainkan untuk memberi tanda pada barang-barang yang dijual di pasar.

Pembagian jenis logo secara sederhana terbagi atas dua bagian yaitu *Word Marks* atau *Brand Name* yaitu logo yang tersusun dari bentuk terucapkan, serta *Device Marks* atau Brand Mark yang tersusun dari bentuk tak terucapkan. Bisa pula logo terdiri atas keduanya, yang merupakan kombinasi dari brand name dan brand mark. Sebagai contoh untuk *brandname* adalah logo Sony yang hanya tersusun dari kata sony, dan Shell logo untuk *brand mark* yang tersusun dari gambar kerang. Sedangkan paduan keduanya adalah seperti logo rokok Djarum, yang terdiri dari tulisan Djarum dan gambar jarum.

Gambar 2.1. Logo Sony

Sumber : *Eurotek.ie-Cameras* (2009)

Gambar 2.2. Logo Shell

Sumber : *Bidi Logo - Shell* (2008)

Gambar 2.3. Logo Djarum

Sumber : *What's On Binus Career* (2009)

Kemudian dengan semakin bertambahnya jumlah produk di pasar, serta semakin kompleknya karakteristik pasar muncul berbagai jenis logo, yang pada dasarnya merupakan paduan dari dua jenis logo diatas. Berikut kami sajikan beberapa jenis logo, yang penggolongannya berdasarkan pendapat John Murphy dan Michael Rowe (10) :

1. *Name - Only Logo*
2. *Name/Symbol Logo*
3. *Initial Letter Logo*
4. *name only logos Pictorial Name Logo*
5. *Associative Logo*
6. *Allusive Logo*
7. *Abstract Logo*

Menurut David E. Carter (15), sebuah logo yang baik harus memenuhi beberapa syarat atau kriteria-kriteria sebagai berikut, antara lain:

1) *Original and distinctive*

Logo harus asli, tidak meniru logo perusahaan lain yang bergerak di bidang usaha sejenis ataupun tidak. Selain itu, logo juga harus unik karena logo yang unik mudah melekat pada benak khalayak, serta lebih mudah diingat daripada sekedar sebuah nama.

2) *Legible*

Dapat mudah dibaca atau dikenali. Apabila khalayak tidak memahami logo perusahan tersebut, maka apa yang telah dilakukan tidak lagi efektif.

3) *Simple*

Sederhana dan tidak rumit sehingga mudah dikenali dan diingat oleh orang-orang yang melihatnya. Logo yang sederhana juga lebih mudah diaplikasikan pada berbagai media.

4) *Memorable*

Logo dapat membuat orang yang melihatnya menjadi terkesan dan mudah mengingatnya. Logo yang baik, tidak hanya memberikan kesan yang sesaat, melainkan memberikan kesan yang akan terus melekat selamanya dalam benak khalayak.

5) *Easily associated with the company* Mudah dihubungkan dengan perusahaan. Citra yang ingin dicapai oleh perusahaan harus dapat direpresentasikan melalui logo.

6) *Easily applied to all media*

Mudah diterapkan di berbagai media, baik media cetak maupun media elektronika.

Logo memiliki beberapa fungsi, seperti yang dikemukakan oleh John Murphy dan Michael Rowe (8), yaitu :

1. Fungsi identifikasi, masyarakat mampu mengidentifikasi suatu perusahaan tersebut bergerak di bidang apa dan produk apa yang dihasilkan.
2. Fungsi pembeda, logo membedakan perusahaan atau produk yang satu dengan yang lainnya.

3. Fungsi komunikasi, logo berperan sebagai sumber pemberi informasi dan dapat juga menjadi pemberi tahu keaslian sebuah produk.
4. Memberi nilai lebih, produk yang memiliki merek atau logo akan lebih dikenal oleh masyarakat dan lebih dihargai keberadaannya.
5. Merupakan asset yang berharga, jika produk tersebut lebih dikenal di negara-negara lain, maka suatu perusahaan atau merek akan dihargai secara waralaba.
6. Mempunyai kekuatan hukum, logo yang telah diregistrasi dapat dijadikan kualitas produk yang dilindungi oleh Undang-Undang.

2. 1.3. Elemen Pembentuk Logo

Sebagai bagian dari perencanaan corporate identity design, logo ibarat bagian tubuh yang mampu mengutarakan isi hati produk atau perusahaan. Dari sisi pemasaran, logo mempunyai fungsi identitas yang membedakan sebuah sebuah produk dengan produk lainnya. Kesemuanya itu tak lepas dari hakikat logo itu sendiri, sebagai sebuah karya seni rupa yang biasa berupa dwi matra (dua dimensi) atau tri matra (tiga dimensi). Sebagai karya seni rupa, sebuah logo tidak bisa lepas dari elemen-elemen senirupa dasar yang membentuknya seperti garis, bentuk, warna, ruang, tipografi dll. Seperti yang dikemukakan oleh John Murphy (16) :

The successful designer of trademarks and logos needs to have basic intellectual and draftsmanship skills in addition to a sensitivity to the aesthetic elements of design.

Yang berarti, seorang perancang logo dan cap dagang yang sukses, perlu memiliki kepandaian dasar dan keterampilan dalam menggambar dalam hubungannya dengan kepekaan terhadap elemen estetika disain. Pada bagian ini kami menyajikan secara ringkas elemen-elemen pembentuk logo, antara lain sebagai berikut :

1.Garis

2.Bentuk

3.Warna

4. Tipografi

2.1.3.1. Garis

Pengertian garis menurut Lillian Gareth adalah garis merupakan sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya (“Elemen Estetis Pembentuk Logo”, par 6).

Menurut Rathbun dan Hayers (diungkap dalam Mudjiono, 6) garis dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu :

a.*calligraphic lines,* garis yang membentuk huruf.

b.*out lines*, garis luar yang membentuk suatu bentuk.

c.*countour lines*, garis-garis yang bersatu membentuk sebuah gambar.

d.*expressive lines*, garis yang ekspresif, memiliki rasa pada saat dilihat.

Garis tidak memiliki ukuran tertentu, hanya memiliki dimensi memanjang dan berarah. Garis memiliki sifat-sifat pendek, panjang, vertikal, horisontal, lengkung, berombak dan sebagainya. Jenis-jenis garis pada umumnya adalah lurus, patah, sigsag dan lengkung (Mudjiono, 6).

Suasana dalam garis dan hubungannya sebagai elemen senirupa, garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana. Suasana yang tercipta dari sebuah garis terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat di sekitar kita, yang terwakili dari bentuk garis tersebut. Sebagai contoh adalah bila kita melihat garis berbentuk 'S', atau yang sering disebut *'line of beauty'* maka kita akan merasakan sesuatu yang lembut, halus dan gemulai. Perasaan ini terjadi karena ingatan kita mengasosiasikannya dengan bentuk-bentuk yang dominan dengan bentuk lengkung seperti penari atau gerak ombak di laut.

Beberapa jenis garis beserta suasana yang ditimbulkannya seperti, garis lurus mengesankan kekuatan, arah dan perlawanan. Garis lengkung mengesankan keanggunan, gerakan, pertumbuhan. Berikut merupakan beberapa jenis garis beserta asosiasi yang ditimbulkannya :

1.*Horizontal* : Memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.

2.*Vertical* : Stabilitas, kekuatan atau kemegahan.

3. Diagional : Tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.

4. Lengkung S : Grace, keanggunan.

5. Zig-zag : Bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat.

6. *Bending up right* : Sedih, lesu atau kedukaan.
7. *Diminishing Perspective* : Adanya jarak, kejauhan, kerinduan dan sebagainya.
8.*Concentric Arcs* : Perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan dsb.
9. *Pyramide* : Stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif.
10. *Conflicting Diagonal* : Peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
11. Spiral : Kelahiran atau generative forces.
12. *Rhytmic horizontals* : Malas, ketenangan yang menyenangkan.
13. *Upward Swirls* : Semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh.
14. *Upward Spray* : Pertumbuhan, spontanitas, idealisme.
15. *Inverted Perspective* : Keluasan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran tak terhalang.
16. *Water Fall* : Air terjun, penurunan yang berirama, gaya berat.
17. *Rounded Archs* : Lengkung bulat mengesankan kekokohan.
18. *Rhytmic Curves* : Lemah gemulai, keriangan.
19. *Gothic Archs* : Kepercayaan dan religius.
20. *Radiation Lines* : Pemusatan, peletupan atau letusan.

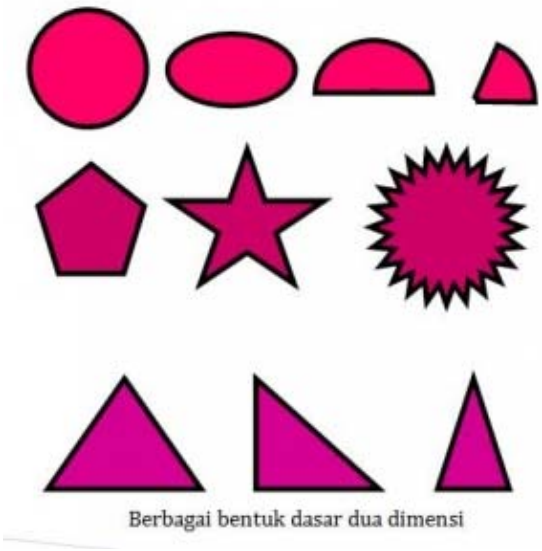
Garis sesuai fungsinya yang khas, mampu membentuk simbol yang memiliki pengertian khusus, sangat menunjang penggunaannya sebagai elemen simbol. Penggunaan garis sebegai elemen symbol, pertama kali diperkenalkan oleh Otto Neurath (1882 - 1945) seorang pengajar dan ilmuwan sosial, yang menamakan symbol tersebut sebagai *Isotype*. Kemudian bahasa *Isotype* ini berkembang dan menjadi salah satu bahasa gambar yang mampu mewakili berbagai bentuk komunikasi. Dalam perkembangan selanjutnya bentuk-bentuk simbol ini banyak dipergunakan dalam perancangan logo dalam upayanya agar mudah diingat dan mempunyai daya komunikasi yang baik

2.1.3.2. Bentuk

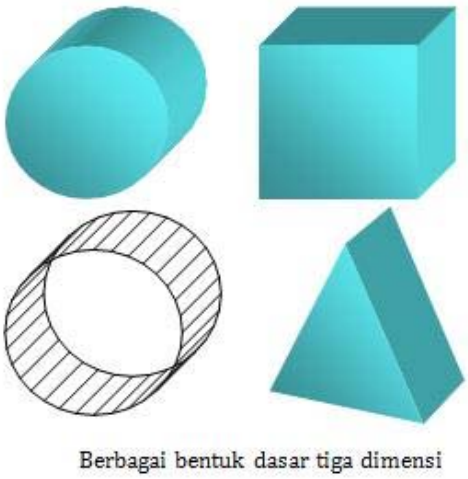
Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan sebagainya. Dalam perancangan suatu logo, bentuk-bentuk geometris dapat merupakan symbol yang membawa nilai emosional tertentu. Pada proses perancangan logo, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya.

Bentuk-bentuk geometris biasa merupakan symbol yang membawa nilai emosional tertentu. Hal tersebut biasa dipahami, karena pada bentuk atau rupa mempunyai muatan kesan yang kasat mata (“Elemen Estetis Pembentuk Logo”, par 11).

Bentuk disebut juga shape, dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk ada yang berbentuk 2 dimensi (dwimatra) dan 3 Dimensi (trimatra). Setiap bentuk mempunyai arti tersendiri, tergantung budaya, geografis dan lainnya.



Gambar 2.4. Bentuk Dasar Dua Dimensi



Gambar 2.5. Bentuk Dasar Tiga Dimensi

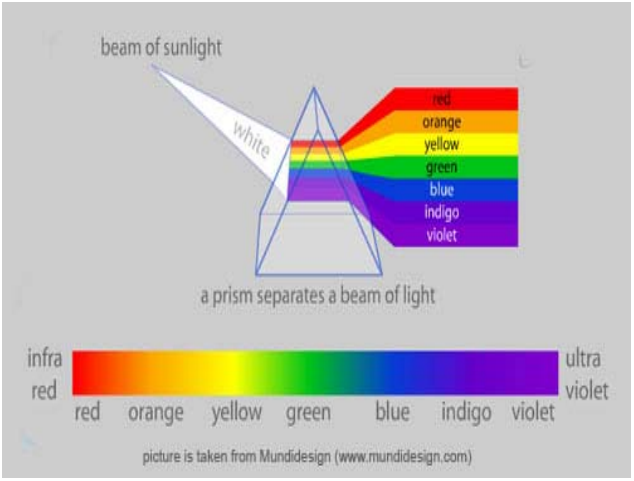
Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan sebagainya. Dalam perancangan suatu logo, bentuk-bentuk geometris dapat merupakan symbol yang membawa nilai emosional tertentu. Pada proses perancangan logo, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya. Bentuk-bentuk geometris biasa merupakan symbol yang membawa nilai emosional tertentu. Hal tersebut biasa dipahami, karena pada bentuk atau rupa mempunyai muatan kesan yang kasat mata (“Elemen Estetis Pembentuk Logo”, par 11).

2.1.3.3. Warna

Pemahaman tentang warna dibagi dalam dua bagian berdasarkan sifat warna antara lain sebagai berikut :

1. Warna menurut ilmu Fisika.

Adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Benda yang memantulkan semua panjang gelombang terlihat putih, benda yang sama sekali tidak memantulkan terlihat hitam. Dispersi terjadi apabila sinar matahari melalui prisma kaca yang berbentuk spektrum dan kecepatan menjalarnya tergantung pada panjang gelombangnya. Warna utama dari cahaya atau spektrum adalah biru, kuning dan merah dengan kombinasi-kombinasi yang dapat membentuk segala warna.

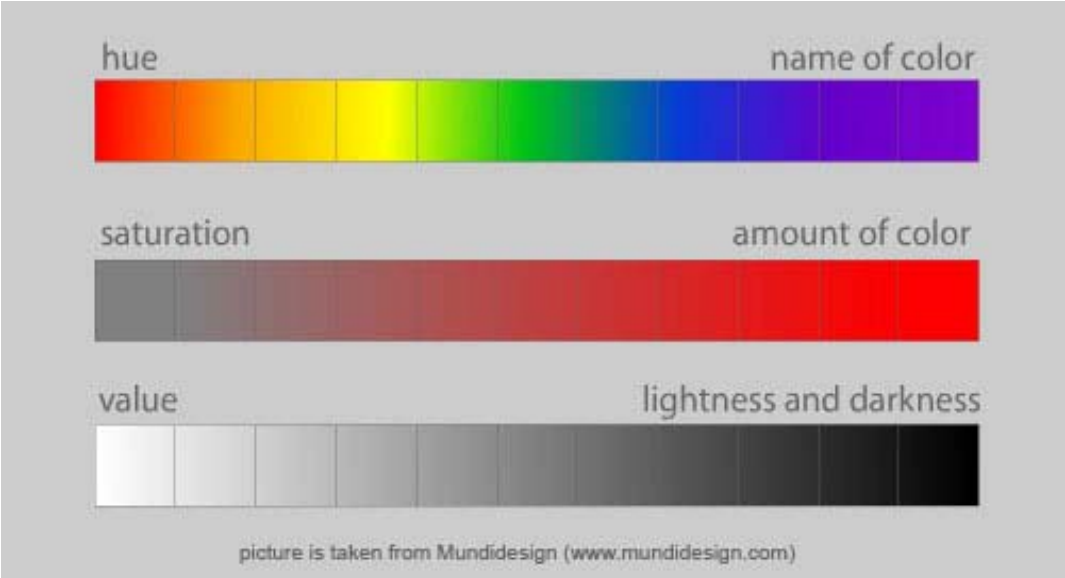


Gambar 2.6. Prisma Warna

2. Warna menurut ilmu Bahan.

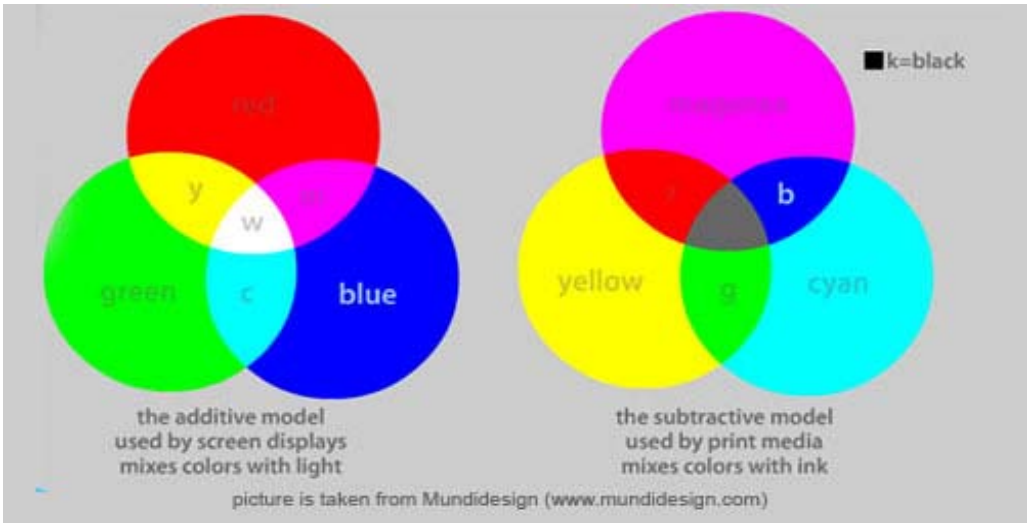
Adalah sembarang zat tertentu yang memberikan warna. Pigmen memberikan warna pada tumbuh-tumbuhan, hewan, juga pada cat, plastik dan barang produksi lainnya kecuali pada tekstil yang menggunakan istilah zat celup untuk mewarnainya. Suatu pigmen berwarna khas karena menghisap beberapa panjang gelombang sinar dan memantulkan yang lain. Pigmen banyak digunakan dalam industri, misalnya plastik, tinta karet dan lenolum

Ada beberapa properti umum dari warna yakni hue, saturation dan value (kadang value dsebut juga brigthness/lightness). Hue secara sederhana bisa diartikan sebagai nama/ragam warna. Lebih spesifik hue adalah warna yang dipantulkan atau ditransmisikan oleh obyek.contoh warna yang kita sebut merah, hijau, kuning, dst. Saturation dapat diartikan pada tingkat kemurnian warna (terkadang disebut juga sebagai chroma), dimana nilainya dihtung dari berapa banyaknya warna abu-abu yang terdapat pada warna dengan satuan %. Saturasi 0% berwarna abu2 (desaturated) dan 100% menjadi warna yang sangat murni /cerah (saturated). Value (brightness/lightness) adalah nilai gelap terang warna yang biasanya dinilai dengan ukuran persen, dimana 0% = hitam dan 100% = putih.



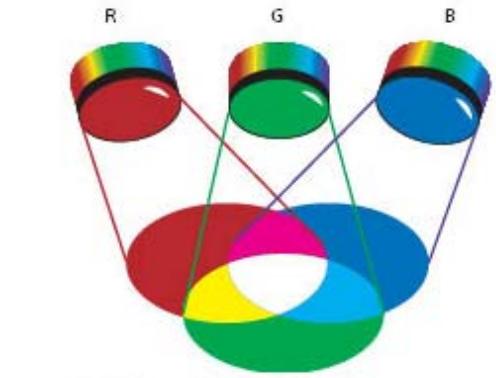
Gambar 2.7. Tingkat Warna

Selain beberapa properti umum warna adapula model warna. Model warna umumnya dibedakan atas 2 model dasar. Yang pertama adalah *additive color mode* yaitu model warna yang didasarkan dari pencampuran warna berdasarakan emisi cahaya (model ini digunakan oleh media-media elektronik, seperti layar TV, monitor, LCD, dsb). Model ini dikenal dengan istilah RGB (Red Green Blue) Color System. Pada model ini pencampuran warna Red Green dan Blue akan menghasilkan warna putih (hal ini yang menjadikan warna putih sebagai warna yang kaya spektrum warna karena merupakan gabungan dari spektrum2 cahaya, sesuai dengan penguraian cahaya matahari dengan prisma warna. cahaya matahari digambarkan sebagai cahaya putih).



Gambar 2.8. *Color Mode*

Model kedua disebut sebagai *subtractive color mode* yaitu merupakan warna yang didapat dari pencampuran warna berdasarkan media tinta pada kertas. Model ini disebut juga dengan istilah CMYK (Cyan Magenta Yellow Black) color system. Pada sistem ini pencampuran warna CMYK akan menghasilkan warna hitam.(dalam konteks cahaya, hitam tidak merupakan sebuah spektrum cahaya melainkan hitam berarti tidak ada spektrum cahaya atau lawan dari putih yang memuat semua spektrum cahaya).

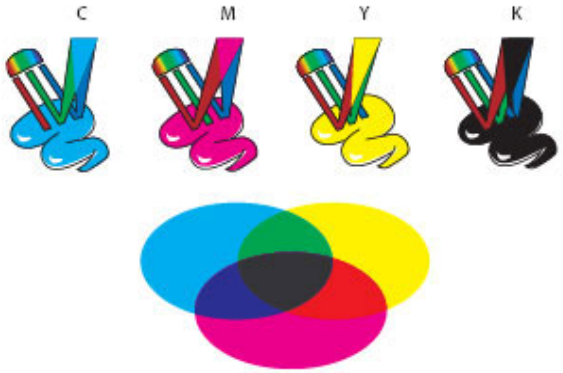


Additive colors (RGB)
***R.** Red **G.** Green **B.** Blue*
picture is taken from Adobe Help Center (Adobe Illustrator Help)

Gambar 2.9. *Additive Colors*

Sistem CMYK digunakan untuk proses cetak mencetak dengan media kertas. *Subtractive mode* disebut juga dengan lawan dari *additive*, dimana sistem kerjanya sangat berlawanan. sebagai contoh pada penggabungan warna RGB 100% (R100% G100% B100%) akan menghasilkan warna putih dan RGB 0% menghasilkan warna hitam. CMY didapat dengan menggabungkan dua dari tiga warna GRB (C=G+B, M=R+B, Y=R+G), demikian pula dengan RGB yang dihasilkan dengan penggabunagn 2 dari 3 warna CMY.

Sebagai bagian dari elemen logo, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari logo tersebut.

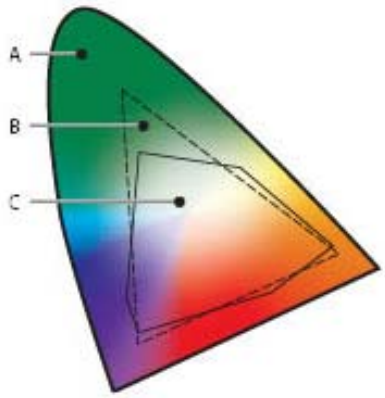


Subtractive colors (CMYK)
***C.** Cyan **M.** Magenta **Y.** Yellow **K.** Black*
picture is taken from Adobe Help Center (Adobe Illustrator Help)

Gambar 2.10. *Subtractive Color Mode*

Kemudian muncul K, K atau black muncul karena pada dunia cetak mencetak manusia ternyata belum mampu memproduksi wrna CMY yang murni sehingga bila warna CMY hasil produksi ini (dalam bentuk tinta tentunya) dicampurkan tidak akan menghasilkan warna hitam yang murni (melainkan warna gelap yang blum bisa dibilang hitam). karena itu hitam ditambahkan untuk mendapatkan hasil yang benar2 hitam. Sistem inilah yang dianut oleh printer.

Pada dunia grafis digital umumnya terfokus pada model RGB dan CMYK. hal ini karena pada color space (color space= range spektrum warna yang terlihat oleh manusia), terdapat perbedaaan range antara model RGB dan CMYK. Hal inilah yang menjadi permasalahan. Sebagai salah satu solusinya adalah membedakan model warna pada dokumen digital kita sesuai dengan tujuan/media penyajiannya. untuk media digital sebaiknya gunakan model RGB dan untuk media cetak/kertas gunakan CMYK.

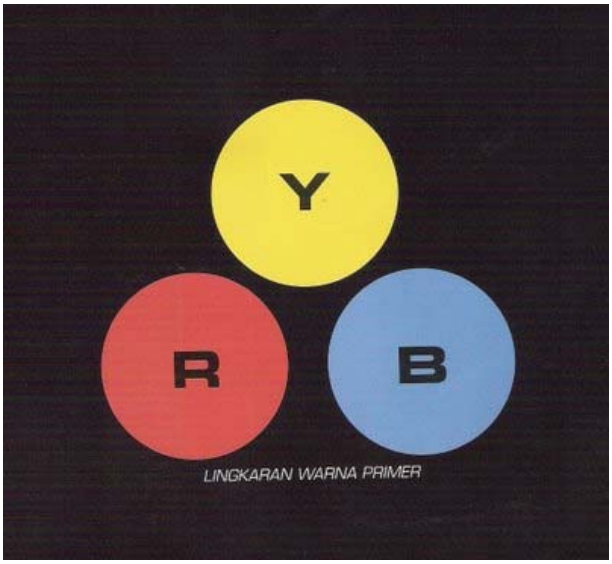


Gamuts of different color spaces
***A.** Visual gamut **B.** RGB color space **C.** CMYK color space*

picture is taken from Adobe Help Center (Adobe Illustrator Help)

Gambar 2.11. Warna Gamut

Warna primer = biru, merah, dan kuning (disebut warna primer karena tidak didapat dari campuran warna-warna lainnya)



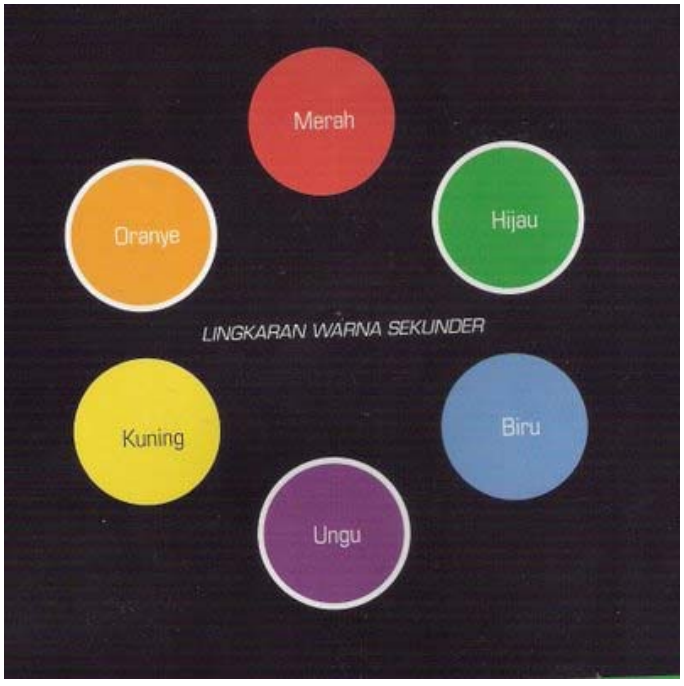
Gambar 2.12. Lingkaran Warna Primer

Warna-warna sekunder (warna-warna yang didapat dari mencampur dua warna primer):

Kuning + merah = orange

Kuning+biru = hijau

Biru+ merah = ungu



Gambar 2.13. Lingkaran Warna Sekunder

Warna-warna tersier = warna yang diperoleh dengan mencampur warna sekunder dan warna disebelahnya pada lingkaran warna

Kuning+orange = kuning orange (golden yellow)

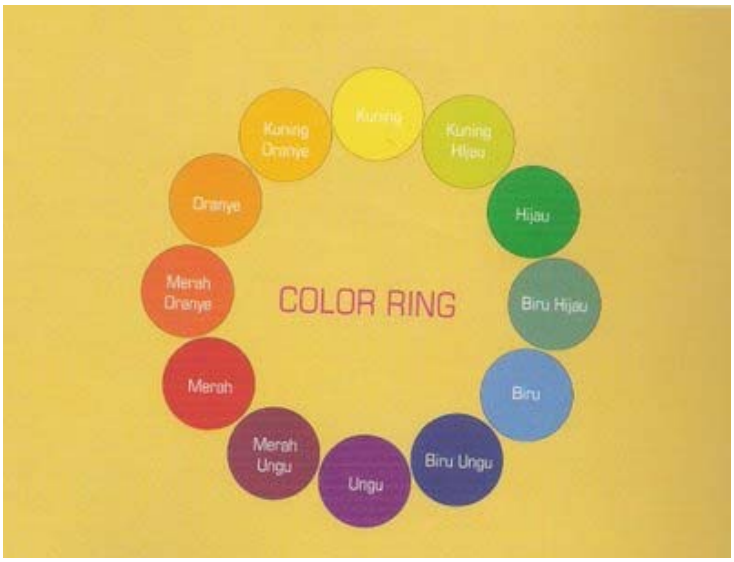
Merah+orange =merah orange (burnt orange)

Kuning+hijau = kuning hijau (lime green)

Biru+ hijau = biru hijau (turquoise)

Biru+ungu = biru ungu (indigo)

Merah+ungu =merah ungu (crimson)



Gambar 2.14. Lingkaran Warna

Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sebagai berikut : Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan

penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Menurut Timothy Samara (85-87) setiap warna memiliki karakteristik tertentu, yang dimaksud karakteristik di sini adalah ciri-ciri khas atau sifat-sifat khas yang dimiliki suatu warna. Secara garis besar, sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua, yaitu warna panas dan warna dingin. Di antara keduanya ada warna antara (*intermediates*). Yang termasuk warna-warna panas adalah warna jingga, merah, coklat dan kuning. Sedang warna-warna dingin adalah warna biru, hijau dan ungu. Warna sangat sering memacu emosi manusia, ini adalah konsep sederhana yang sering diabaikan manusia dulu. Tetapi pada tahun 1960-an, semua ini berubah dan sekarang warna adalah unsur terpenting untuk menarik perhatian.

Setiap warna memiliki arti dan makna tertentu yang dapat mempengaruhi emosi manusia.

Berikut ini adalah beberapa definisi makna warna :

- Merah : warna api dan darah, jadi warna merah diasosiasikan dengan tenaga, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad dan juga keinginan, hasrat dan cinta. Dapat menstimulasi rasa lapar.
- Jingga : menggabungkan kekuatan dari merah dan kebahagiaan dari kuning. Warna jingga diasosiasikan dengan sinar matahari dan daerah tropis. Jingga menggambarkan antuasiasme, daya tarik, kebahagiaan, kreativitas, kebulatan tekad, atraksi, sukses, dorongan dan pendorong.
- Kuning : warna dari sinar matahari. Warna kuning sering diasosiasikan dengan kegembiraan, kebahagiaan, kepintaran dan kekuatan.
- Hijau : warna dari alam. Menyimbolkan pertumbuhan, harmoni, kesegaran dan kesuburan. Hijau mempunyai hubungan yang kuat dengan keamanan. Hijau tua juga sering diasosiasikan dengan uang.
- Biru : warna dari langit dan laut. Warna biru sering diasosiasikan dengan kedalaman dan stabilitas. Warna biru menyimbolkan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, keyakinan, kepintaran, kepercayaan, kebenaran dan surga.
- Ungu menggabungkan stabilitas dari biru dan kekuatan dari merah. Ungu diasosiasikan dengan royalitas. Warna ungu melambangkan kekuatan, kebangsawanan, kemewahan dan ambisi. Warna ungu menyampaikan kekayaan

dan kelebihan. Ungu diasosiasikan dengan kebijaksanaan, gengsi, kebebasan, kreatifitas, misteri dan sihir.

- Putih diasosiasikan dengan muda, kebaikan, ketidakbersalahan, kemurnian dan keperawanan. Warna putih dianggap sebagai warna kesempurnaan
- Hitam diasosiasikan dengan kekuatan, keindahan, formalitas, kematian, iblis dan misteri.

Dengan demikian, pemakaian warna juga harus disesuaikan dengan tujuan penggunaan dan manfaat dari kesan yang bisa ditimbulkan dalam pribadi seseorang dari pemakaiannya. Dengan menggunakan hal ini semaksimal mungkin akan menghasilkan desain yang efektif dan tepat sasaran.

2.1.3.4.Tipografi

Pengertian tipografi menurut buku *Manuale Typographicum* adalah :

> *Typography can defined a art of selected right type printing in accordance with specific purpose ; of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader's*.

Dari pengertian diatas, memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Sebagai bagian dari kebudayaan manusia, huruf tak pernah lepas dari kehidupan keseharian. Hampir setiap bangsa di dunia menggunakannya sebagai sarana komunikasi. Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglyphe pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad ke-8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak

memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi. Perkembangan tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (hand drawn) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. Berikut kami sajikan beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sbb :

1.Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2.Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulakn adalah kokh, kuat, kekar dan stabil.

3.Sans Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Dalam pemilihan jenis huruf, yang senantiasa harus diperhatikan adalah karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya.

Seperti misalnya pada produk minyak wangi untuk wanita jarang yang menggunakan jenis huruf Egyptian karena berkesan kuat dan keras dan biasanya mempergunakan jenis huruf Roman yang bernuansa klasik dan lembut sehingga cocok dengan karakter minyak wangi dan wanita.

2.1. 4. Organisasi Non Profit

Menurut Stephen P. Robbins (8) Organisasi adalah unit social yang dengan sengaja diatur, terdiri atas dua orang atau lebih, yang berfungsi secara relatif terus menerus untuk mencapai sasaran atau serangkaian sasaran bersama.

Organisasi (Yunani : *ὄργανον, organon* - alat) adalah suatu kelompok orang yang memiliki tujuan yang sama. Baik dalam penggunaan sehari-hari maupun ilmiah, istilah ini digunakan dengan banyak cara. Bentuk-bentuk organisasi, yaitu organisasi politik, organisasi sosial, organisasi mahasiswa dan bentuk-bentuk organisasi lainnya. (Wikipedia Indonesia, par 1)

Dalam ilmu-ilmu sosial, organisasi dipelajari oleh periset dari berbagai bidang ilmu, terutama sosiologi, ekonomi, ilmu politik, psikologi, dan manajemen. Kajian mengenai organisasi sering disebut studi organisasi (*organizational studies*), perilaku organisasi (*organizational behaviour*), atau analisa organisasi (*organization analysis*). Terdapat beberapa teori dan perspektif mengenai organisasi, ada yang cocok sama satu sama lain, dan ada pula yang berbeda.

Organisasi nirlaba atau organisasi non profit adalah suatu organisasi yang bersasaran pokok untuk mendukung suatu isu atau perihal didalam menarik perhatian publik untuk suatu tujuan yang tidak komersial, tanpa ada perhatian terhadap hal-hal yang bersifat mencari laba (moneter). Organisasi nirlaba meliputi gereja, sekolah negeri, derma publik, rumah sakit dan klinik publik, organisasi politis, bantuan masyarakat dalam hal perundang-undangan, organisasi jasa sukarelawan, serikat buruh, asosiasi profesional, institut riset, museum, dan beberapa para petugas pemkarakter dan tujuan dari organisasi non profit menjadi jelas terlihat ketika dibandingkan dengan organisasi *profit*. Organisasi *non profit* berdiri untuk mewujudkan perubahan pada individu atau komunitas, sedangkan organisasi profit sesuai dengan namanya jelas-jelas bertujuan untuk mencari

keuntungan. Organisasi *nonprofit* menjadikan sumber daya manusia sebagai asset yang paling berharga, karena semua aktivitas organisasi ini pada dasarnya adalah dari, oleh dan untuk manusia. (Setiawan, par 2)

Organisasi *profit* memiliki kepentingan yang besar terhadap berkembangnya organisasi nirlaba. Dari onganisasi inilah sumber daya manusia yang handal terlahir, memiliki daya saing yang tinggi, aspek kepemimpinan, serta sigap menghadapi perubahan. Hampir diseluruh dunia ini, organisasi nirlaba merupakan agen perubahan terhadap tatanan hidup suatu komunitas yang lebih baik. Daya jelajah mereka menyentuh pelosok dunia yang bahkan tidak bisa terlayani oleh organisasi pemerintah. Organisasi *profit* juga mendapatkan keuntungan langsung dengan majunya komunitas, mereka mendapatkan market yang terus bertumbuh karena daya beli komunitas yang makin hari makin berkembang atas pembinaan organisasi *non profit.* (Setiawan, par 2)

Di Indonesia, sebagian besar organisasi *non profit* dalam keadaan lesu darah. Mereka sesuai dengan namanya kebanyakan miskin dana. Perbedaan mencolok terlihat dengan organisasi *non profit* yang memiliki induk di luar negeri. Kondisi ini sudah pasti memberi pengaruh terhadap kuantitas dan kualitas dari gerak roda organisasi.(Setiawan, par 3)

Seharusnya organisasi non profit tidak jauh beda dengan organisasi profit, harus memiliki mission statement yang jelas, fokus dan aplikatif. Pernyataan misi organisasi sebaiknya sederhana dan mudah dipahami oleh stake holder organisasi. Kelemahan dari organisasi nirlaba Indonesia adalah tidak fokusnya misi. Sering misi dibuat dengan pilihan kata yang mengambang dan dapat multitafsir. Kalau disortir berdasarkan kata, maka kata yang paling banyak muncul barangkali kata sejahtera, adil, merata, berkesinambungan. Misi ini selanjutnya diterjemahkan kedalam sasaran-sasaran yang biasanya akan menjadi makin meluas dan tidak fokus. Kondisi ini juga berimbas pada rancangan struktur organisasi nirlaba Indonesia. Struktur organisasinya memasukkan semua bidang, rata-rata memiliki lebih dari 20 bidang. Banyak yang masih mengadaptasi organisasi politik karena dijaman orde baru hampir semua organisasi *non profit* yang berdiri menjadi *underbow* partai Golkar. (Setiawan, par 5)

Masyarakat sekarang ini sudah dengan mudah mengakses informasi dari seluruh penjuru dunia, mereka juga dengan mudah menjalin komunikasi serta menjadi anggota organisasi nirlaba asing. Disamping itu, komunitas yang tumbuh dan berkembang di dunia maya sendiri, telah menarik populasi yang sangat besar. Makin hari, organisasi konvensional makin ditinggalkan, yang dapat berkompetisi kedepan hanyalah organisasi yang mampu mengkombinasikan aktivitasnya dengan teknologi informasi. (Andreasen, 45)

Dalam organisasi *non profit*, dibutuhkan manajemen pengumpulan dana yang bersifat jangka panjang. Istilah *fund rising* di organisasi nirlaba sebenarnya lebih tepat kalau disebut sebagai *fund development*. Istilah ini signifikan karena bukan hanya dana yang menjadi perhatian tetapi juga orang-orang yang terlibat sebagai donatur dan *volunteer* juga menjadi perhatian utama untuk membangun dukungan yang bersifat jangka panjang. (Setiawan, par 8)

2.1. 5. Barongsai

Barongsai dalam bahasa mandarin 舞獅 (pinyin: *wǔshī*) yang berarti tarian singa. Setelah masuk ke Indonesia tarian ini dikenal sebagai barongsai dimana kata ini merupakan gabungan dua kata dari barong dan *sai*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia 1990 barongsai memiliki arti barongan yang berupa singa berasal dari Cina. Barongan memiliki arti tiruan binatang buas. Di Indonesia memiliki barong khas Indonesia yang berasal dari Bali dan beberapa wilayah lainnya. Dalam perkembangan selanjutnya, tarian ini disebut sebagai barongsai. Dimana barongsai merupakan penggabungan kata barong yang berasal dari Indonesia, sedangkan *sai* merupakan bahasa Hokkian salah satu bahasa daerah Cina.

Anies Rungkat mengatakan bahwa asal kata barongsai dari bahasa Hokkian. Pada saat barongsai dilarang dimainkan di tempat umum, orang-orang memutuskan untuk menyebut permainan yang berasal dari Tiongkok ini, disamakan dengan kesenian barong Bali yang murni berasal dari Indonesia, karena permainan keduanya cukup mirip.

Menurut Tjan Hauw Tjoeng, kata barongsai berasal dari kata *bai lung sai* yang merupakan bahasa Hokkian. Arti dari *bai lung sai* dalam bahasa Indonesia

adalah memaikan tiruan singa.

Di Tiongkok kesenian barongsai dikenal dengan nama *shiwu*, namun khusus untuk menyebut tarian singa. Tarian naga disebut *lungwu* dalam bahasa Mandarin. Sebutan barongsai bukan berasal dari Cina. Kemungkinan kata barong diambil dari bahasa Melayu yang mirip dengan konsep kesenian barong Jawa, sedangkan kata *sai* bermakna singa dalam dialek Hokkian. Mengenai naga (*liong*), bagi etnis Cina, adalah binatang lambang kesuburan atau pembawa berkah. Binatang mitologi ini selalu digambarkan memiliki kepala singa, bertaring serigala dan bertanduk menjangan. Tubuhnya panjang seperti ular dengan sisik ikan, tetapi memiliki cakar mirip elang. Sedangkan singa dalam masyarakat Cina merupakan simbol penolak bala. Maka tarian barongsai dianggap mendatangkan kebaikan, kesejahteraan, kedamaian dan kebahagiaan.

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 ditempeli dengan sayuran selada air yang melambangkan hadiah bagi sang Singa. Proses memakan *Lay See* ini berlangsung sekitar separuh bagian dari seluruh tarian Singa (*Barongsai*, 2007, par. 3).

Tarian barongsai dilengkapi replika naga (liong), singa dan qilin (binatang bertanduk). Tetapi tidak semua perkumpulan memainkannya. Kebanyakan hanya topeng singa saja. Alasannya tarian singa dianggap lebih mudah dan praktis dibawakan karena lokasi yang digunakan tidak perlu luas. Atraksi topeng singa hanya membutuhkan dua orang pemain. Seni bela diri menjadi kunci permainan ini sehingga banyak pemainnya berasal dari perguruan kungfu atau wushu. Gerakannya berciri akrobatik seperti salto, meloncat atau

berguling. Tarian barongsai biasanya diiringi musik tambur, gong, dan cymbal.

Menurut Haly Ching Shiau, tidak ada seni pertunjukan lain di Tiongkok yang memiliki kehebohan barongsai. Berawal dari Sungai Kuning hingga Sungai P'an, dari pantai laut timur hingga lembah *Lung Shu*, tradisi barongsai berlaku. Pada saat tahun baru Imlek, orang dari wilayah Utara senang menarikannya dari subuh hingga malam hari. Pawai, persembahan, dan nyanyian, semuanya diperuntukkan dalam festival tersebut. Saat orang dari Selatan mempunyai perayaan besar, barongsai juga ditampilkan hingga penutup acara (Haly, 10).

Catatan sejarah tentang tarian ini dapat ditelusuri pada masa Dinasti Chin sekitar abad ketiga sebelum masehi. 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 (*Barongsai*, 2007, par. 2).

Ada tiga jenis barongsai, yaitu barongsai dari Taiwan, barongsai dari Utara, dan barongsai *Kuang-tung* (Haly, 12).

2.1.5.1. Barongsai Taiwan

Di Taiwan, kota Hsin-chu merupakan batas geografi yang memisahkan dua jenis barongsai. Mereka biasanya disebut " Barongsai Utara" dan "Barongsai Selatan". Barongsai Selatan ini popular dari bagaian selatan Taiwan sampai pantai barat. Mulutnya tertutup dan bentuknya mirip dengan sangkar ayam yang digunakan penduduk pedesaan. Karena itulah barongsai ini oleh masyarakat juga disebut " Barongsai Sangkar Ayam". Akan tetapi ada pula yang menyebutnya " Barongsai Mulut Tertutup". Barongsai Utara popular di bagian utara Taiwan, dank arena mulutnya terbuat dari ayakan bambu, maka barongsai ini juga disebut " Barongsai Ayakan Bambu" atau "Barongsai Mulut Terbuka"(Haly, 12).

2.1.5.2. Barongsai dari Utara

Barongsai jenis ini ada di daerah utara Sungai Yangtze. Bentuknya sangat mirip dengan anjing Peking dan biasa disebut "Barongsai Peking"(Haly, 12).

Gambar 2.15. Barongsai Peking

2.1.5.3. Barongsai *Kuang-tung*

Jaman dulu, terdapat banyak kelompok barongsai di provinsi *Kuang-tung*. Mereka berlatih bela diri dan tarian secara tetap, dan mengadakan upacara perkumpulan untuk pertunjukan barongsai. Mereka secara khusus mempertunjukkan teknik tarian barongsai dan terkadang juga menampilkan pertunjukan bela diri denga menggunakan senjata tradisional. Diantara jenis yang lain, barongsai ini tekniknya lebih sopan dan paling banyak perbedaannya, serta lebih populer dan lebih umum dijumpai daripada jenis yang lainnya (Haly, 14).

Gambar 2.16. Barongsai *Kwang-tung*

Ada tiga jenis dari barongsai *Kuang-tung* ini yang dibedakan berdasarkan warnanya. Masyarakat Kuang-tung percaya bahwa masing-masing warna tersebut melambangkan Liu Pei, Kwan Kong, dan Chang Fei. Ketiganya merupakan saudara angkat dari mitologi Tiongkok kuno berjudul Tiga Kerajaan (Sam Kok).

-Liu Pei

Warna dari barongsai ini adalah kuning, sesuai dengan baju yang biasa dipakai oleh Liu Pei. Karena Liu Pei merupakan seorang kaisar, ia biasanya mengenakan pakaian kebesaran kaisar yang warnanya kuning. Warna barongsai Liu Pei didominasi warna kuning, sedangkan alis dan jenggot bewarna putih. Ada pola tiga koin emas dibagian belakang kepalanya. Ekornya terbuat dari bulu kelinci untuk menunjukkan kebangsawanannya. Barongsai jenis ini lembut dan baik, dan dikenal sebagai ”Barongsai Keberuntungan” (Haly, 18).

-Kwan Kong

Barongsai dengan warna merah melambangkan Kwan Kong (Guan Yu). Warna dominannya merah kontras dengan alis dan rambut hitam. Pola dua koin emas digambar pada bagian belakang kepalanya. Ekornya mempunyai tiga warna, yaitu merah, hitam, dan hijau. Warna-warna tersebut merupakan simbol dari keberanian dan keteguhan hati. Barongsai ini berani dan setia (Haly 18). Karena Kwan Kong biasa mengenakan baju berwarna merah dan hijau, maka barongsai ini pun dicat dengan warna yang sama untuk melambangkan Kwan Kong.

-Chang Fei

Barongsai ini berwarna hitam dengan alis dan rambut berwarna hitam pula. Matanya berwarna merah gelap, telinga dan giginya menonjol keluar. Pola sekeping koin emas tergambar di bagian belakang kepalanya. Ekornya berwarna hitam dan putih. Barongsai ini dikenal sebagai barongsai yang kasar, mudah marah dan galak. Di saat perayaan bahagia ataupun upacara, barongsai ini sering terlihat menari dengan ribut. Jika barongsai lain tidak menyerah, maka barongsai ini akan memulai pertarungan. Inilah kenapa barongsai jenis ini juga disebut ”Barongsai Ribut” (Haly, 18-20)

Beberapa permainan barongsai Kuang-tung mempunyai pemain yang berperan sebagai *Big-Headed* Buddha yang membawa kipas besar dari daun palem. Dikatakan bahwa barongsai merupakan makhluk spritual Buddha, tapi sampai sekarang masih belum menjangkau pengertian dari ajaran Buddha. Oleh karena itu, Buddha menginstruksikan *Big-Headed* Buddha untuk mengawasi barongsai dan menggunakan kipas dari daun palem sebagai simbolisasi ajaran rohani Buddha (Haly, 27).

2.1.6. Penyebaran Barongsai di Indonesia

Tidak diketahui secara pasti (tidak ada catatan yang jelas) kapan seni dan olahraga barongsai ini masuk di Indonesia dan siapa yang membawanya. Ada yang percaya bahwa kesenian ini ada di indonesia bersama dengan masuknya orang Tionghoa merupakan etnis yang sangat menjunjung tinggi tradisi nenek moyang,maka kesenian barongsai yang juga mengandung tradisi ini juga dibawa dan tetap dilakukan walaupun mereka jauh dari tanah kelahirannya. Demikian pula dengan orang Tionghua yang merantau ke Indonesia. Mereka tetap memainkan barongsai, khusunya pada saat merayakan tahun baru Imlek. Ada pula yang mengatakan bahwa barongsai masuk bersamaan dengan ilmu bela diri wushu di Indonesia.

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. Perkembangan barongsai kemudian terhenti pada tahun 1965 setelah meletusnya Gerakan 30 S/PKI. Segala macam bentuk kebudayaan Tionghoa di Indonesia dilarang karena situasi politik pada saat itu. Barongsai dimusnahkan dan tidak boleh dimainkan lagi. Perubahan situasi politik yang terjadi di Indonesia setelah tahun 1998 membangkitkan kembali kesenian barongsai dan kebudayaan Tionghua lainnya. Banyak perkumpulan barongsai kembali bermunculan (*Barongsai*, 2007, par. 6).

Salah satu dampak dari pluralisme kebudayaan adalah pembauran kebudayaan (assimilasi), hal ini bisa terjadi karena adanya rasa saling memahami terhadap perbedaan antara satu dengan yang lain. Dan di antara sarana pembauran itu adalah melalui kesenian. Salah satu kesenian dimaksud adalah liong dan barongsai. Meski kesenian ini berasal dari Cina, namun ternyata dalam perkumpulan kesenian Liong dan Barongsai Tripusaka MAKIN Solo, pemainnya tidak hanya berasal dari etnis Cina saja, tetapi terdapat juga etnis pribumi. Kesenian ini telah memiliki fungsi asimilasi untuk proses pembauran etnis Cina dan Jawa.

Sayangnya pada saat Orde Baru berkuasa, semua tradisi China dilarang keras, termasuk salah satunya adalah kesenian barongsai. Hal ini disebutkan

dalam Instruksi Presiden No.14 tahun 1967 tentang agama, kepercayaan dan adat istiadat China tanggal 6 Desember 1967, maka pertunjukan barongsai, arak-arakan toapekong dan perayaan Imlek hanya boleh di rayakan dalam lingkunganinteren atau keluarga saja. Pada saat itu,orang Tionghoa hanya boleh memainkan barongsai di dalam kelenteng saja,

Kesenian barongsai bangkit kembali di Indonesia ini cukup menarik sebab berawal dari Presiden ke -4 (empat), yaitu Bapak Abdurrahman Wahid atau lebih di kenal dengan Bapak Gus Dur, bapak Gus Dur peduli terhada kebudayaan China yang sudah terlalu lama di tindas pemerintahan Soeharto. Setelah pemerintahan orde baru berakhir, barongsai bisa di mainkan lagi dengan bebas, tidak perlu dengan sembunyi-sembunyi seperti dulu. Hal ini diperkuat dengan keluarnya Keputusan Presiden (Keppres) No.6 tahun 2000 pada tanggal 18 Januari 2000 yang mencabut Instruksi Presiden (Inpres) No.14 tahun 1967. Sejak hari itu, masyarakat Tionghoa di Indonesia dinyatakan bebas kembali menjalankan acara-acara agama,kepercayaan,dan adat istiadat mereka.

Masyarakat Indonesia pun sangat antusias dengan kesenian ini. Bahkan, sebagian besar pemain Barongsai adalah masyarakat pribumi. Hal ini sangat menarik, mengingat barongsai merupakan kesenian dari Tiongkok, seharusnya para pemainnya adalah orang Tionghoa, jika diteliti lebih lanjut, ternyata hal ini merupakan dampak dari dilarangnya permainan barongsai pada masa orde baru. Karena pada waktu itu barongsai dilarang untuk dimainkan, lama kelamaan kesenian ini pun mulai berkurang, walupun masih belum punah. Akan tetapi, setelah sekarang barongsai bebas di mainkan di tempat-tempat umum, generasi muda keturunan Tionghoa pun tidak tertarik lagi untuk bermain kesenian ini. Dampak lain dari Inpres No.14 tahun 1967 ini adalah lunturnya adat istiadat China, seperti merayakan imlek, dan lain-lain. Selain itu, generasi muda etnis Tionghoa ini tidak paham lagi terhadap bahasa Mandarin dan adat istiadat China.

Mungkin karena tanggapan masyarakat Indonesia yang antusias terhadap pertunjukan barongsai, dan orang Tionghoa sangat senang ketika kesenian mereka disambut oleh masyarakat, pertunjukan barongsai dapat kita ketemui dimana saja, kapan saja. Barongsai dapat kita jumpai dalam peresmian

gedung baru maupun toko baru. Bahkan sekarang barongsai dipertandingkan, dalam pertandingan tingkat daerah hingga pertandingan tingkat nasional.

Pada saat sekarang ini barongsai bukan hanya menjadi kegiatan ritual saja tetapi barongsai menjadi hiburan dan olahraga, bahkan pada jaman yang semakin maju barongsai dimainkan dengan cara yang modern juga, contohnya permainan barongsai di atas tiang besi yang sering disebut tiang tonggak, bahkan perkembangan barongsai di Indonesia sangat pesat, sehingga kesenian barongsai dapat disebut menjadi kesenian nasional Indonesia.

2.1.7. Simbolisasi Dalam Barongsai

Ternyata tidak semua unsur barongsai mempunyai arti khusus. Walaupun ada, sekarang sudah tidak dihiraukan atau tidak dipedulikan lagi. Oleh karena itu, fungsinya pun menjadi bergeser, dari ritual menjadi seni hiburan dan olahraga saja.

2.1.7.1. Ornamen hiasan barongsai

Ornamen yang dilukis pada kepala barongsai tidak mempunyai arti khusus melainkan hanya untuk menampilkan keindahan barongsai itu. Tidak ada patokan tentang ornamen pada barongsai, ornamen itu hanya untuk memperindah kepala barongsai agar enak dipandang. Barongsai mempunyai pita merah yang diikatkan pada tanduknya,sebagai pemberi tanda bahwa barongsai telah jinak, tetapi pada saat ini kebiasaan ini tidak di hiraukan.

2.1.7.2. Warna barongsai

Sebetulnya barongsai Kuang Tung mempunnyai 4 warna, yakni kuning yang melambangkan Liu Pei, merah dan hijau melambangkan Kwan Kong serta hitam yang melambangkan Chang Fei. Ketiganya adalah orang Kwang Tung dan berasal dari mitologi Tiongkok yakni tiga kerajaan atau Samkok. Dalam kisah Samkok diceritakan Liu Pei, Kwan Kong, dan Chang Fei, mengangkat diri sebagai saudara. Warna–warna tersebut melambangkan warna pakaian yang biasa mereka kenakan.

2.1.7.3. Bentuk barongsai

Mengenai bentuk barongsai, tidak lepas dari jenis jenisnya yang sangat beragam tergantung masing masing daerah. Akan tetapi sekarang bentuk

barongsai tidak lah di permasalahkan, asal masyarakat yang melihatnya dapat mengenalinya sebagai barongsai, karena barongsai sangat mudah untuk dikenali baik dari bentuk barongsai itu sendiri maupun dari iringan musiknya yang khas.

Barongsai dibedakan menjadi 2 bentuk yaitu Hok San dan Fut San, barongsai Hok San mempunyai bentuk mulut seperti bebek dan tanduknya tidak lancip dan kelihatan kalem, sedangkan barongsai Fut San mempunyai tanduk yang tajam dan mempunyai mulut seperti singa dan terlihat sangar.

2. 2. Gambaran Mengenai Organisasi

Sejarah Organisasi :

Setelah dimulainya masa reformasi maka segala bentuk budaya kesenian dari Tiongkok yang sebelumnya di masa Orde Baru dilarang untuk ditampilkan kini dapat ditampilkan kembali. Barongsai yang pada masa Orde Baru hanya dapat ditampilkan di dalam kelenteng saja kini dapat ditampilkan secara bebas. Dengan adanya kebebasan ini maka banyak grup-grup barongsai bermunculan di Indonesia. Pada awalnya sebelum resmi terbentuk, Persobarin merupakan gagasan dari lima orang yang mencintai serta peduli akan seni dan olahraga barongsai ini. Kemudian satu persatu orang-orang yang memiliki minat serta peduli akan seni dan olahraga ini ikut bergabung. Pada 17 Agustus 2000, Persobarin resmi didirikan oleh 23 orang pendiri. Pada kejuaraan barongsai nasional tanggal 28 Oktober 2009 di GOR Sidoarjo, Persobarin resmi dilantik sebagai anggota ILDF (*International Lion Dance Federation*). Persobarin merupakan organisasi yang mewadahi grup-grup barongsai di Indonesia. Persobarin memiliki cabang yang disebut pegurus daerah Persobarin di beberapa wilayah Indonesia. Pengurus daerah ini dibentuk agar memudahkan Persobarin pusat untuk mengawasi grup-grup barongsai yang ada diluar pulau Jawa sebagai pusat dari Persobarin. Saat ini telah terbentuk pengurus daerah di 16 provinsi Indonesia. Persobarin juga telah diakui oleh Kementerian Pemuda & Olah Raga Republik Indonesia dan sedang dalam proses pengajuan untuk masuk menjadi anggota dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

Persobarin Sistem pertandingannya mengacu pada standar internasional, dalam hal ini, International Lion Dance Federation (ILDF) yang berpusat di

Beijing China. Setiap tim diberi waktu maksimal 12 menit untuk unjuk kebolehan di atas tonggak berukuran 2 hingga 3 meter dengan panjang landasan 10 sampai 15 meter. Saat ini Persobarin telah memiliki beberapa juri yang berskala internasional.

Persobarin juga memiliki even kejuaraan barongsai. Adapun oleh setiap pengurus kota yang diadakan tiap 1 tahun sekali, kemudian pada tingkat provinsi yang diakan 2 tahun sekali. Untuk tingkat nasional, Persobarin mengadakan kejuaraan barongsai Persobarin Cup setiap 3 tahun sekali. Persobarin juga telah berperan sebagai tuan rumah dari kejuaraan barongsai dunia *3rd Worlds Lion Dance Championship* di Surabaya.

Tujuan Organisasi :

Persobarin didirikan dengan tujuan mengembangkan seni dan olahraga barongsai di Indonesia. Selain itu tujuan dari Persobarin adalah mempererat rasa persaudaraan antar pemain barongsai. Persobarin juga bertujuan untuk memajukan barongsai di Indonesia serta memperkaya budaya bangsa.

Visi :

memperkaya budaya bangsa serta mengembangkan dan memajukan seni dan olahraga barongsai Indonesia.

Misi :

- menumbuhkan minat terhadap seni dan olahraga barongsai di Indonesia.
- mempererat rasa persaudaraan antar pemain barongsai di Indonesia.
- memberikan pembinaan terhadap grup-grup barongsai di Indonesia.
- mempersatukan grup-grup barongsai yang ada di Indonesia.
- menjunjung tinggi sportifitas atlet maupun juri.
- memberikan penilaian serta peraturan dalam memainkan seni dan olahraga barongsai.

Persobarin memiliki tingkat kepengurusan. Adapun tingkatan kepengurusan seperti yang terdapat dalam skema berikut:

Gambar 2.17. Skema Tingkat Kepengurusan Persobarin

2.3. Informasi Mengenai Keberadaan Organisasi

Nama Organisasi : Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia

Pengurus masa bakti 2006 - 2010

Ketua Umum : Dahlan Iskan (periode 2006 - 2010)

Ketua Harian : Kuncoro Wibowo

Sekretaris Jendral : Budi Santoso Tanuwibowo

Alamat Organisasi :

Persobarin Pusat

Superblok Mega Glodok Kemayoran Office Tower B Lt.10

Jl. Angkasa Kav. B 6 Kota Baru, Bandar Kemayoran, Jakarta Pusat 10610

Telp. (021) 26646828 – 29

Fax. (021) 26646597

e-mail : persobarin_pusat@yahoo.com

Alamat Pengurus Daerah :

Pengda Jawa Timur

Jl. Perak Timur No. 512 Blok J-7, Surabaya

Telp. (031) 3285282
Fax. (031) 3285219
e-mail : persobarin_sby@yahoo.com

Pengda Jawa Tengah
Jl. Permata Hijau BB 38, Pondok Hasanudin, Semarang
Fax. (024) 358 0887
e-mail : persobarin_jateng@yahoo.com

Pengda Jawa Barat
Jl.Kanayakan Baru 13, Bandung
Fax. (022) 2500710
e-mail: persobarin_jabar@yahoo.com

Pengda Kalimantan Selatan
Jl. Kapten Piere Tendean No. 34, Banjarmasin
Telp. (0511) 326 8846 - 751 1068
e-mail : persobarin_kalsel@yahoo.com

Pengda Kalimantan Timur
Jl. Jend. Sudirman No. 137, Balikpapan
Telp. (0542) 736 036
Fax. (0542) 419 309
e-mail : persobarin_kaltim@yahoo.com

Pengda Kalimantan Barat
Gedung Yayasan Bhakti Suci
Jl. Gajahmada 111, Pontianak
Telp. (0561) 735 196
Fax. (0561) 737 238
e-mail : persobarin_kalbar@yahoo.com

Pengda Sulawesi Utara
Jl. Kesembuhan 1, Manado
Telp. (0431) 863 959
e-mail : persobarin_sulut@yahoo.com

Pengda Sulawesi Selatan
Mall GTC Tanjung Bunga
Upper Ground blok UA.9 & 10, Makasar
Telp. (0411) 5726533
Fax. (0411) 811 4277
e-mail: persobarin_sulsel@yahoo.com

Pengda Gorontalo
Jl. S. Parman 18, Gorontalo
Telp. (0435) 821 568
e-mail: persobarin_gorontalo@yahoo.com

Pengda Maluku
Yayasan Vihara Swarnagiri Tirta
Jl. Yan Panis No.22, Ambon
Telp. (0911) 355153
Fax. (0911) 343331

Pengda Nusa Tenggara Barat
Jl. Tenun 16 Cakranegara, NTB
Telp. (0370) 634 594 – 67356
Fax. (0370) 673400

Pengda Papua
Jl. Ardipura 85, Jayapura
Telp. (0967) 535 644
e-mail: persobarin_papua@yahoo.com

Pengda Bali
Jl. Raya Puputan Renon no. 128
(seberang museum Bajresandhi), Denpasar 80226
Telp. (0361) 484879
Fax. (0361) 484420

Pengda Sumatera Selatan
Jl. Kol. H. Berlian 773, Palembang
Telp. (0711) 411 768
Fax. (0711) 420 066
e-mail : persobarin_sumsel@yahoo.com

Pengda Sumatera Barat
Jl. Klenteng 311, Padang
Telp. (0751) 812 915

Pengda Sumatera Utara
Jl. Sungai Deli No. 63,
Daerah Petisah, Medan
e-mail: persobarin_sumut@yahoo.com

Pengda Riau
Jl. Harapan Raya 112,
Pekanbaru, Riau
Telp. (0761) 848527

Pengda Banten
Jl. Bhakti No 14, Tangerang
Fax. (021) 5544533
e-mail: persobarin_banten@yahoo.com

Pengda Jambi

Jl. Pattimura 35, Jambi

2.3.1. Tata Cara Pertandingan Barongsai

Pertandingan barongsai memiliki beberapa tata cara yang mesti ditaati oleh setiap peserta, yaitu :

- Peserta pertandingan harus menuruti peraturan panitia pelaksana dan ikut serta dalam acara pembukaan dan penutupan.
- Peserta diperbolehkan membawa bendera klub, daerah atau negara masing-masing. Jumlah bendera yang masuk ke lapangan maksimum 2 buah, apabila melanggara hal tersebut, panitia pelaksana berhak memberhentikan.
- Peserta dilarang menggunakan dekorasi, alat peraga serta pakaian atau kostum yang tertulis nama sponsor tertentu, apabila menggar akan di diskualifikasi.
- Peserta harus mentaati peraturan panitia, menjaga persatuan barongsay dan memelihara nama baik regu dan daerah masing-masing. Tidak boleh membuat kekacauan, tidak boleh seenaknya meninggalkan arena pertandingan dan tidak boleh memprotes dengan tidak sopan.
- Peserta harus melakukan daftar ulang minimum 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
- Apabila peserta yang dipanggil dalam 3 menit belum siap, maka peserta dianggap menggundurkan diri.
- Batas waktu pertandingan :

  Tonggak : minimum 10 menit, maksimum 12 menit.

  Tradisional : minimum 8 menit, maksimum 10 menit.
- Perhitungan waktu dimulai pada saat tambur mulai berbunyi dan diakhiri pada saat peserta membuka kepala barongsay dan memberi hormat.
- Pemain tidak boleh diganti selama pertandingan berlangsung, yang melanggar akan di diskualifikasi.
- Pemain tidak boleh berhenti di tengah jalan sebelum panitia memberhentikan permainan.
- Waktu bertanding, tiap regu menjaga keselamatan pemainnya sendiri.

- Yang membuat onar dalam pertandingan akan dikenakan hukuman ganti rugi semua kerusakan dan tidak diperbolehkan mengikuti pertandingan Nasional/Internasional selama 4 tahun.
- Peserta diharuskan menulis alur cerita permainan dan bagi yang tidak mengetahui aturan penulisan alur cerita dapat menanyakan kepada panitia.
- Peserta diwajibkan memberikan/menyerahkan gambar tonggak dan alur cerita ke panitia pertandingan pada :

  Tonggak : minimum 1 hari sebelum pertandingan dimulai.

  Tradisional : minimum 30 hari sebelum pertandingan dimulai.
- Apabila peserta tidak menyerahkan daftar peserta dalam waktu 1 hari sebelum pertandingan dimulai, akan di diskualifikasi.

2.3.2. Peraturan Pertandingan Barongsai Kategori Tradisional

Pertandingan barongsai kategori tradisional memiliki beberapa tata cara yang mesti ditaati oleh setiap peserta, yaitu :

-Jumlah Peserta

1 tim minimum 6 orang pemain, maksimum 8 pemain, belum termasuk 1 orang pelatih dan 1 orang *official* serta masih diijinkan 4 orang penjaga (bila diperlukan), yang melanggar akan mendapat potongan nilai.

-Jenis Barongsai yang dipakai

-Memakai barongsai selatan.

-Ketentuan alat peraga

-Tinggi max 2 m.

-Panjang max 10 m.

-Semua alat peraga dapat dilihat oleh mata terbuka.

-Tidak boleh memakai mahkluk hidup

-Jika memakai kendi, tong, guci tidak boleh diisi semen.

-Dalam setiap alur cerita minimal harus ada 10 gerakan.

-Durasi

Tidak boleh kurang dari 8 menit dan tidak boleh lebih dari 10 menit. Persiapan alat peraga tidak boleh lebih dari 5 menit.

-Tata cara permainan Barongsai

Bebas, harus mengekspresikan cara bermain Barongsai yang benar, gerakan harus sesuai dengan tarian singa, harus ada makan sayur, makan sayur harus melalui mulut, cara makan harus ditulis dalam alur cerita.

Contoh alur cerita :

-Barongsai keluar dari gua.

-Barongsai keluar dari hutan.

-Barongsai turun dari gunung.

-Barongsai melalui jembatan.

-Kriteria Penilaian

- Bentuk Barongsai, kostum, sopan santun, dekorasi (Nilai Maks. 1)
- Judul dan alur ceritanya (Nilai Maks. 1)
- Tingkat kesulitan(Nilai Maks. 1)
- Keserasian langkah kepala dan ekor (Nilai Maks. 2)
- Keserasian musik dan gerakan Barongsai (Nilai Maks. 2)
- Ekspresi (Nilai Maks. 3)

-Pemotongan

- Kesalahan besar (Pemotongan 0.4)

  -Kesalahan pertama ditambah pemotongan 0.2
- Kesalahan sedang (Pemotongan 0.3)

  -Kesalahan pertama ditambah pemotongan 0.1
- Kesalahan kecil (Pemotongan 0.2)
- Kesalahan sedikit (Pemotongan 0.1)

  Keterangan :

  Merah : Pemotongan 0.4

  Hitam : Pemotongan 0.3

  Kuning : Pemotongan 0.2

  Hijau : Pemotongan 0.1

-Penilaian

-Setiap selesai 1 permainan, juri mengangkat nilai di muka umum.

-Dari 9 juri yang memberi 2 nilai ekstrim atas dan 2 nilai ekstrim bawah dihilangkan. Sisa 5 nilai juri dijumlah lalu dibagi 5 merupakan hasil akhir.

-Jika terjadi nilai ganda maka nilai-nilai ekstrim akan dipakai sebagai dasar perhitungan, caranya 4 nilai ekstrim tersebut dijumlah dengan nilai 5 juri, kemudian dibagi 9 dan hasil yang mendekati hasil akhir (nilai bersih) dianggap sebagai pemenang, apabila masih terjadi nilai ganda maka dilihat dari tingkat kesulitannya.

-Metode Penilaian

-Bentuk Barongsai, kostum, sopan santun, dekorasi :

Barongsainya harus bagus, kostumnya rapi, keluar masuk lapangan harus tertib dan sopan, alur cerita bagus, alat peraga sesuai.

-Judul dan alur cerita :

Harus masuk akal, hasilnya harus bagus, cara mengutarakannya harus cocok dengan gerakan. Ekspresi harus bagus dan berurutan dengan alur cerita.

-Keserasian gerak kepala dan ekor :

Kepala dan ekor gerakannya harus harmonis, kerja samanya baik, variasi gerakansesuai dengan etika bermain barongsai, seperti naik paha, melompat, lari, duduk di kepala, dll.

-Keserasian musik dan barongsai :

Gerakan barongsai dengan musik atau tambur harus sesuai atau seirama misalnya ringan, berat, cepat, lambat, berhenti menurut aturan yang betul serta serasi dengan gerakan barongsai.

-Tingkat kesulitan :

Gerakannya harus hidup, misal naik paha, membungkuk, bergulung-gulung, melompat, bergantungan. Tingkat kesulitan dalam gerakan tersebut harus sempurna dan sesuai dengan peraturan barongsai dan judul ceritanya harus diperagakan semua dengan baik.

-Ekspresi :

Senang, marah, tekejut, gembira, curiga, memikir, mabuk, tidur, gerak dan berhenti, duduk, jongkok, kaki terlntang, melompat, melihat jauh, jalan, lari, gulung-gulung, mengigit, mengaruk, semua gerakan tersebut harus bisa mengutarakan dengan baik dan sesuai dengan judul.

-Pengurangan Nilai

- Kesalahan besar (Pemotongan 0.4)

  -Kepala dan ekor terjatuh.

  -Kepala atau ekor terjatuh dan Barongsai terlepas.

  -Tidak ada makan sayur / alur cerita.

  -Kesalahan pertama ditambah pemotongan 0.2.

- Kesalahan sedang (Pemotongan 0.3)

  -Pemain terlihat dari barongsai.

  -Waktu pentas, pada waktu lompat jatuhnya tidak stabil.

  -Kepala / ekor jatuh tapi masih bisa ditahan dengan tangan.

  -Kepala / ekor, salah satu jatuh tapi barongsai masih dipegang.

  -Waktu makan sayur terjatuh dan pemain tidak dapat mengambil atau memakannya kembali.

  -Melanggar peraturan, seperti :

    -Makan ular yang diterkam ekornya dan dimakan kepalanya.

    -Barongsai yang seharusnya melewati jembatan tapi turun jalan di air.

    -Ada jembatan tetapi tidak dilewati.

  -Kesalahan pertama ditambah pemotongan 0.1

- Kesalahan kecil (Pemotongan 0.2)

  -Terpeleset dari alat peraga sampai berpindah tempat.

  -Naik paha terpeleset sampai di bawah lutut, tetapi tidak sampai jatuh ke lantai.

  -Waktu naik alat peraganya jatuh atau rusak.

  -Waktu main peralatan jatuh, misalnya stik dari penambur.

  -Waktu makan sayur, sayurnya jatuh tapi masih dapat dimakan kembali.

  -Kepala atau ekor membentur alat peraga dengan tidak sengaja..

- Kesalahan sedikit (Pemotongan 0.1)

  -Naik paha terpeleset sedikit.

  -Waktu naik alat peraga kurang stabil tetapi tidak sampai jatuh.

  -Aksesoris jatuh.

  -Kepala dan ekor bertabrakan.

  -Peserta keluar dan masuk tidak teratur / rapi, tidak memberi hormat.

- Potongan lain-lain

  -Permainan lebih dari 6 menit (6.01 – 8 menit) (Pemotongan 1.0)

  -Permainan lebih dari 10 menit (10.01 – 12 menit) (Pemotongan 1.0)

  -Permainan kurang dari 6 menit atau lebih dari 12 menit

  -Pemain di lapangan lebih dari 8 orang / kurang dari 6 orang
  (Pemotongan 1.0)

  -Ketinggian / panjang alat peraga melebihi peraturan (Pemotongan 1.0)

  -Melanggar makan sayur (tangan keluar dari mulut)

  -Menata alat peraga harus selesai dalam 5 menit

  - Persiapan alat peraga antara 5 menit - 10 menit
  - Persiapan alat peraga lebih dari 10 menit

  -Alat peraga tertutup (Pemotongan 1.0)

  -Gerakan yang diperagakan kurang dari 10

  -Tidak sesuai dengan alur cerita

  - Barongsai keluar dari gua tetapi tidak ada guanya
  - Barongsai naik jembatan tetapi jalan di bawah
  - Makan sayur di atas gunung tetapi langsung melompat ke bawah
  - Dialur cerita ada tetapi dipermainan tidak ada

  -Terlambat menyerahkan alur cerita (Pemotongan 1.0)

  -Tidak menyerahkan alur cerita

2.3.3. Peraturan Pertandingan Barongsai Kategori Tonggak

Pertandingan barongsai kategori tonggak memiliki beberapa tata cara yang mesti ditaati oleh setiap peserta, yaitu :

-Jumlah Peserta

1 tim minimum 6 orang pemain, maksimum 8 pemain, belum termasuk 1 orang pelatih dan 1 orang *official* serta masih diijinkan 4 orang penjaga (bila diperlukan), yang melanggar akan mendapat potongan nilai.

-Persyaratan Tonggak

-Tonggak tertinggi tidak boleh kurang dari 2 m dan tidak boleh lebih dari 3m.

-Panjang alat peraga tidak boleh kurang dari 10 m dan tidak boleh lebih dari 15 m (tunggal).

-Diameter landasan maksimum 0.38 m.

-Dalam setiap alur cerita minimal harus ada 10 gerakan.

-Jarak minimum antar tonggak 26 in.

-Durasi

Tidak boleh kurang dari 10 menit dan tidak boleh lebih dari 12 menit. Persiapan alat peraga tidak boleh lebih dari 3 menit.

-Pertunjukan

Bebas, harus mengekspresikan gerakan-gerakan barongsai (gembira, ragu-ragu, takut, diam) dan etika permainan barongsai dengan benar, harus ada makan sayur. sayur wajib diambil atau dimakan dengan mulut.

-Kriteria Penilaian

-Bentuk barongsai, kostum, sopan santun, dekorasi, alur cerita (Nilai Maks.1)

-Keserasian langkah kepala dan ekor (Nilai Maks. 1)

-Keserasian musik dan gerakan barongsai (Nilai Maks. 2)

-Tingkat kesulitan (Nilai Maks. 3)

-Ekspresi (Nilai Maks. 3)

-Pemotongan

-Kesalahan besar (Pemotongan 1.0)

-Kesalahan pertama ditambah pemotongan 0.3

-Kesalahan sedang (Pemotongan 0.5)

-Kesalahan pertama ditambah pemotongan 0.1

-Kesalahan kecil (Pemotongan 0.3)

-Kesalahan sedikit (Pemotongan 0.1)

Keterangan :

Merah	: Pemotongan 1.0
Hitam	: Pemotongan 0.5
Kuning	: Pemotongan 0.3
Hijau	: Pemotongan 0.1

-Penilaian

-Setiap selesai 1 permainan, juri mengangkat nilai di muka umum.

-Dari 9 juri yang memberi 2 nilai ekstrim atas dan 2 nilai ekstrim bawah dihilangkan. Sisa 5 nilai juri dijumlah lalu dibagi 5 merupakan hasil akhir.

-Jika terjadi nilai ganda maka nilai-nilai ekstrim akan dipakai sebagai dasar perhitungan, caranya 4 nilai ekstrim tersebut dijumlah dengan nilai 5 juri, kemudian dibagi 9 dan hasil yang mendekati hasil akhir (nilai bersih) dianggap sebagai pemenang, apabila masih terjadi nilai ganda maka dilihat dari tingkat kesulitannya.

-Metode Penilaian

-Bentuk barongsai, kostum, etika, tema :

Barongsainya harus bagus, kostumnya rapi, keluar masuk lapangan harus tertib dan sopan, alur cerita bagus, alat peraga sesuai.

-Keserasian kepala dan ekor :

Kepala dan ekor gerakannya harus harmonis, kerja samanya baik, variasi gerakansesuai dengan etika bermain barongsay, seperti naik paha, melompat, lari, duduk di kepala, dll

-Musik dan barongsai :

Gerakan barongsai dengan musik atau tambur harus sesuai atau seirama. Tim musik terdiri dari tambur, simbal, tong, harus jelas dan tegas serta memiliki irama yang beraturan.

-Ekspresi :

Mengekspresikan gerakan-gerakan dan tata cara yang sesuai dengan karakteristik barongsai seperti gembira, marah, takut, ragu-ragu, diam, dll.

-Tingkat kesulitan :

Gerakannya harus hidup, misal naik paha, membungkuk, bergulung-gulung, melompat, bergantungan. Dari awal hingga akhir permainan tiap kesulitan harus dimainkan dengan sempurna dan sesuai dengan tata cara bermain barongsai.

-Pengurangan Nilai

-Kesalahan besar (Pemotongan 1.0)

-Kepala dan ekor jatuh dari alat peraga dan barongsai terlepas.

-Kepala atau ekor terjatuh dari alat peraga dan barongsai terlepas.

-Tidak ada makan sayur / alur cerita.

-Kesalahan pertama ditambah pemotongan 0.3.

-Kesalahan sedang (Pemotongan 0.5)

-Kepala / ekor jatuh dari alat peraga, tapi barongsai masih dipegang.

-Waktu makan sayur terjatuh dan pemain tidak dapat mengambil atau memakannya kembali.

-Tidak seimbang lalu terjatuh, tangan menyentuh alat peraga.

-Kesalahan pertama ditambah pemotongan 0.1.

-Kesalahan kecil (Pemotongan 0.3)

-Terpeleset dari alat peraga sampai berpindah tempat.

-Berdiri kurang stabil, naik paha terpeleset sampai di bawah lutut.

-Waktu naik alat peraganya jatuh atau rusak.

-Waktu main peralatan jatuh, misalnya stik dari penambur.

-Waktu makan sayur, sayurnya jatuh tapi masih dapat dimakan kembali.

-Kesalahan sedikit (Pemotongan 0.1)

-Naik paha terpeleset sedikit.

-Waktu naik alat peraga kurang stabil tetapi tidak sampai jatuh.

-Aksesoris jatuh.

-Benturan antara kepala dan ekor.

-Peserta keluar dan masuk tidak teratur / rapi, tidak memberi hormat.

-Potongan lain-lain

-Permainan lebih dari 8 menit (8.01 – 10 menit) (Pemotongan 1.0)

-Permainan lebih dari 12 menit (12.01 – 14 menit) (Pemotongan 1.0)

-Permainan kurang dari 8 menit atau lebih dari 14 menit

-Pemain di lapangan lebih dari 8 orang / kurang dari 6 orang (Pemotongan 1.0)

-Ketinggian / panjang alat peraga melebihi peraturan (Pemotongan 1.0)

-Melanggar makan sayur (tangan keluar dari mulut)

-Menata alat peraga harus selesai dalam 3 menit

- Persiapan alat peraga antara 3 menit - 6 menit
- Persiapan alat peraga lebih dari 6 menit

-Penjaga lebih dari 4 orang (Pemotongan 0.5)

-Penjaga memegang alat peraga

-Diameter landasan lebih dari 0.38 m (Pemotongan 1.0)

-Gerakan yang diperagakan kurang dari 10

-Terlambat menyerahkan alur cerita (Pemotongan 1.0)

-Tidak menyerahkan alur cerita

-Penilaian Tingkat Kesulitan

Nilai sempurna dari tingkat kesulitan dinilai dari gerakan-gerakan yang sulit yang dilakukan dengan sempurna tanpa cacat sedikitpun. Setiap gerakan yang sulit yang dilakukan berulang-ulang hanya diberi nilai sekali.

2.3.4. Kriteria Penilaian Tingkat Kesulitan Dalam Pertandingan Barongsai

Dalam pertandingan barongsai, terdapat gerakan-gerakan sulit yang memukau dan beresiko tinggi. Ada berbagai gerakan yang memiliki nilai tersendiri, berikut adalah kriteria penilaian tingkat kesulitan gerakan dalam pertandingan barongsai.

Point berdasarkan huruf dan nilai :

A = 0.1 B = 0.2 C = 0.3

1. Naik paha (1 atau 2 kaki)
   - Naik paha di atas pilar
   - Naik paha di atas pilar, pemain ekor berdiri 1 kaki
   - Melompat beruntun di atas pilar dan langsungberdiri di paha
   - Lompat di udara bergerak maju melewati 3 pilar kemudian memutar 180° dan naik 1 kaki atau 2 kaki

2. Duduk di bahu/kepala

   -Duduk di bahu/kepala sambil berputa pada 1 tiamg

   -Mengangkat pemain kepala sambil maju beruntun 3 kali/lebih

   Berputar langsung duduk di kepala

3. Naik pilar

   - Langsung naik pilar tinggi > 1.2 meter
   - Langsung naik pilar tinggi > 1.6 meter

4. Gantung

   - Dua kaki menggantung di 2 pilar
   - Menggantung di pilar tunggal dengan ujung kaki
   - Menggantung di dua pilar dengan ujung kaki
   - Bergantung di pilar tunggal sambil berputar
   - Bergantung dengan beruntun sambil turun naik

5. Terbang beruntun di atas pilar

   -Terbang beruntun 3.51 – 4.5 meter

   -Terbang beruntun langsung naik paha

   -Terbang beruntun > 4.51 meter

   -Terbang beruntun langsung menjepit pilar

   -Di atas pilar memutar 180° terbang melewati 2 meter

   -Di atas pilar lompat beruntun melewati 4.5 meter langsung naik ke paha

   -Lompat di udara dan berbalik lompat beruntun 4.51 meter

   -Di atas udara terbang beruntun 360° berdiri di atas pilar

6. Kembali dengan cepat

   -Di atas tonggak tunggal berputar bolak balik

   -Bolak balik pada 2 tonggak, kerjasama kepala dan ekor

   -Berbalik arah 180° di pilar

   -Di atas pilar berbalik 180° putar kepala dan badan sambil tangkap kaki

-Di atas pilar putar 180° dan duduk di kepala atau tangkap kaki beruntun 3 kali

7. Membungkuk menyelidiki
   - Di atas pilar naik paha dan membungkuk
   - Di atas pilar tangkap kaki sambil membungkuk dengan beruntun sekaligus
   - Terbang 1.4 m menangkap kaki sambil membungkuk minum air dengan beruntun
   - Terbang 1.4 m menangkap kaki membungkuk memetik sayur
   - Melompat 180 ° naik paha dan membungkuk
   - Di udara menolak maju dan berbalik 270° bergelantung di pilar atau menjepit pilar

8. Ilmu cecak
   - Ilmu cecak sambil naik paha
   - Ilmu cecak sambil naim paha membungkuk bergantung mencari atau memetik sayur

9. Bergulung/berguling
   - Dari pilar melompat turun lalu berguling di lantai
10. Berjalan di jembatan

    -Naik 1 kaki

    -Naik 1 kaki berjalan minimal 1 meter

    -Kiri kanan main air dengan 1 kaki (bukan mencari/menyelidiki)

    Catatan : berjongkok harus melewati lutut, melewati mata kaki

    -Jalan menyamping/balik

    -Naik paha minum air di atas jembatan kawat

    -Ambil sayur di kawat sambil bergantung

    -Di atas kawat naik kepala atau bahu sambil berjalan

2.4. Informasi Mengenai Wilayah Pemasaran

Wilayah pemasaran Persobarin telah mencakup hampir seluruh provinsi di Indonesia. Saat ini Persobarin telah memiliki pengurus daerah di 16 provinsi di Indonesia. Pengurus provinsi yang telah ada saat ini beberapa diantaranya adalah DKI Jakarta, Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, Sumatera Selatan, Sumatera Barat, Kepulauan Riau, Jambi, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Kalimantan Barat, Sulawesi Utara, Gorontalo, Sulawesi Selatan, Nusa Tenggara Barat, dan Papua. Persobarin berusaha memperluas cakupan wilayahnya dengan menambah pengurus daerah di beberapa provinsi yang belum memiliki dan menjadi anggota dari Persobarin.

Persobarin telah melakukan pembinaan pada beberapa wilayah di Indonesia. Persobarin telah mengadakan beberapa kejuaraan barongsai daerah, tingkat nasional, dan telah menyelenggarakan kejuaraan dunia. Adapun promosi yang pernah dilakukan oleh Persobarin adalah ketika suatu kejuaraan digelar melalui iklan koran, selebihnya Persobarin didokumentasikan dalam artikel-artikel di koran maupun internet.

2.5. Gambaran Mengenai Karakteristik Target Audience

Karakteristik *target market* yang dituju oleh Persatuan Seni dan Olahraga Barongsai Indonesia adalah grup-grup barongsai yang ada di Indonesia yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Demografis

Usia : remaja dan dewasa antara 15-60 tahun

Jenis Kelamin : pria dan wanita

Status Sosial : menengah

2) Geografis

Secara geografis, kalangan masyarakat yang dituju adalah mereka yang tinggal di berbagai provinsi di Indonesia.

3) Psikografis

Kalangan masyarakat yang dituju adalah mereka yang menghargai pentingnya kelestarian seni dan budaya, memiliki minat terhadap seni dan olahraga barongsai.

4) Behavioristis

Kalangan masyarakat yang dituju adalah mereka yang memiliki minat serta niat untuk menekuni seni dan olahraga barongsai, serta memiliki kepedulian akan kelestarian seni dan budaya barongsai.

2.6. Kondisi Corporate Image dan Corporate Identity yang ada

Saat ini Persobarin telah memiliki logo, dimana logo ini telah digunakan sejak awal berdirinya organisasi ini. Logo ini telah diaplikasikan ke beberapa macam media seperti *stationery*, sertifikat, *vandel*, dan seragam. Kekurangan dari logo Persobarin ini adalah tidak memiliki standart di setiap aplikasinya. Sehingga dalam beberapa aplikasi yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Hal ini menunjukkan bahwa *corporate identity* dari Persobarin ini masi belum tertata dengan baik.

2.18. Logo dari Persobarin

Tanda Penghargaan

Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa
Dewan Pengurus Persatuan Olah Raga Dan Seni Barongsai Indonesia (Persobarin)
menyampaikan terima kasih dan penghargaan tertinggi
Kepada

Anis Rungkat

Dewan pendiri
Atas jasa dan sumbangsihnya bagi pembinaan dan pengembangan Olah Raga
dan Seni Barongsai di Indonesia. Semoga Tuhan merahmati langkah bajik kita.

Jakarta, 24 Mei 2008
Pengurus Besar Persobarin

Dahlan Iskan
Ketua Umum

Budi S. Tanuwibowo
Sekretaris Jenderal

2.19. Sertifikat Tanda Penghargaan dari Persobarin

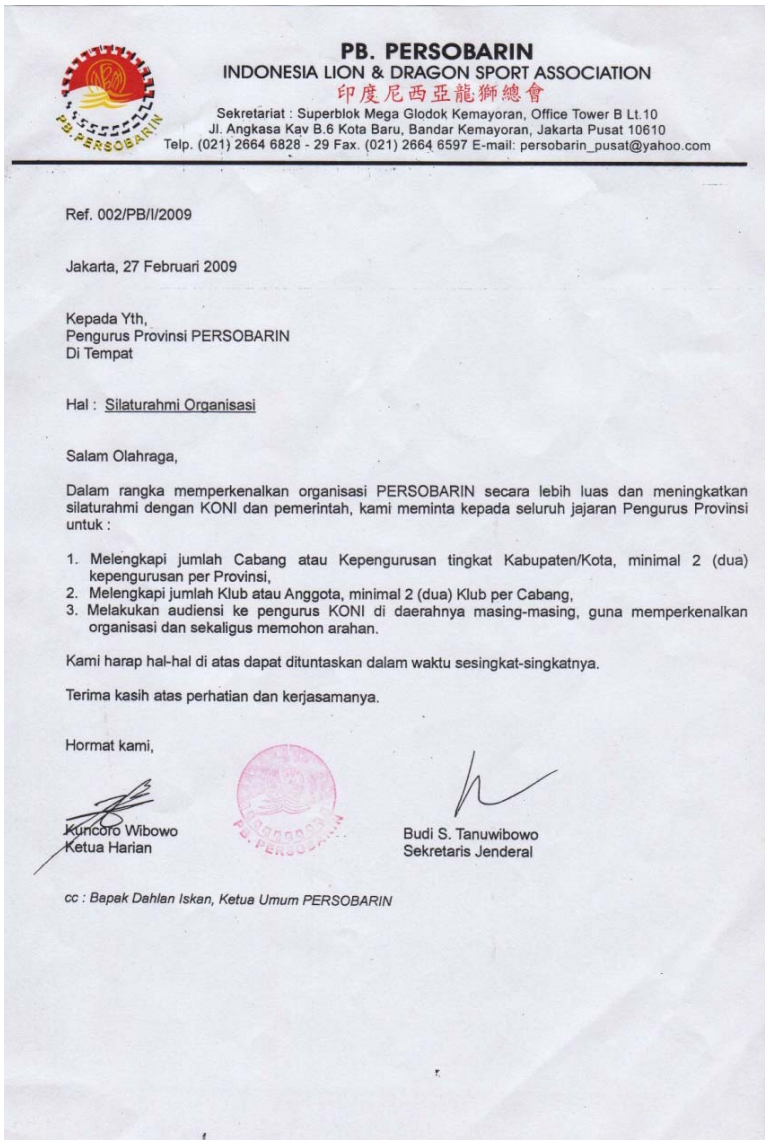
2.20. *Vandel* dari Persobarin

PENGURUS BESAR PERSOBARIN
INDONESIA LION & DRAGON SPORT ASSOCIATION
印度尼西亞龍獅總會

Anies Rungkat
Komisi Wasit

Seketariat : Superblok Mega Glodok Kemayoran Office Tower B Lt. 10
Jl. Angkasa Kav. B 6 Kota Baru, Bandar Kemayoran Jakarta Pusat 10610
Telp. (021) 2664 6828 - 29 Fax. (021) 2664 6597
E-mail. persobarin_pusat@yahoo.com

2.21. Kartu Nama dari Persobarin



PB. PERSOBARIN
INDONESIA LION & DRAGON SPORT ASSOCIATION
印度尼西亞龍獅總會
Sekretariat : Superblok Mega Glodok Kemayoran, Office Tower B Lt.10
Jl. Angkasa Kav B.6 Kota Baru, Bandar Kemayoran, Jakarta Pusat 10610
Telp. (021) 2664 6828 - 29 Fax. (021) 2664 6597 E-mail: persobarin_pusat@yahoo.com

Ref. 002/PB/I/2009

Jakarta, 27 Februari 2009

Kepada Yth,
Pengurus Provinsi PERSOBARIN
Di Tempat

Hal : Silaturahmi Organisasi

Salam Olahraga,

Dalam rangka memperkenalkan organisasi PERSOBARIN secara lebih luas dan meningkatkan silaturahmi dengan KONI dan pemerintah, kami meminta kepada seluruh jajaran Pengurus Provinsi untuk :

1. Melengkapi jumlah Cabang atau Kepengurusan tingkat Kabupaten/Kota, minimal 2 (dua) kepengurusan per Provinsi,
2. Melengkapi jumlah Klub atau Anggota, minimal 2 (dua) Klub per Cabang,
3. Melakukan audiensi ke pengurus KONI di daerahnya masing-masing, guna memperkenalkan organisasi dan sekaligus memohon arahan.

Kami harap hal-hal di atas dapat dituntaskan dalam waktu sesingkat-singkatnya.

Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Hormat kami,

Kuncoro Wibowo
Ketua Harian

Budi S. Tanuwibowo
Sekretaris Jenderal

cc : Bapak Dahlan Iskan, Ketua Umum PERSOBARIN

2.22. Kop Surat dari Persobarin

2.7. Informasi Mengenai Pesaing

Gambar 2.23. Logo PLBSI

Nama Organisasi : PLBSI (Persatuan Liong dan Barongsai Seluruh Indonesia)

Alamat Organisasi :
Jl. K.H. Hasyim Ashari I No.33 B Jakarta 10130
Tel : (021) 63858611
Fax : (021) 63864182
Email.: setiaina@cbn.net.id

Persatuan Liong dan Barongsai Seluruh Indonesai (PLBSI) telah didirikan pada tanggal 15 Agustus 2000 dan dideklarasikan pada tanggal 24 September 2000 di Mal Taman Anggrek Jakarta. Sebagai wadah komunitas Liong dan Barongsai seluruh Indonesia, PLBSI yang diketuai oleh Bapak Nurdin Purnomo, bersama para pemerhati liong & barongsai, mempunyai peranan penting dalam menggalang semangat kesetiakawanan sosial komunitas liong & barongsai yang berada di Indonesia, sekaligus sebagai ajang unjuk prestasi olah raga pada bidang liong & barongsai.

PLBSI mempunyai anggota yang tersebar diseluruh Indonesia, yang secara aktif mengikuti kegiatan rutin PLBSI secara aktif seperti Pertandingan Liong & Barongsai diantaranya *President Cup*. PLBSI telah berhasil menyelenggarakan *Presiden Cup* setiap tahun sejak didirikan pada tahun 2000 di Taman Mini Indonesia., dan selalu dihadiri oleh pejabat/instansi dari Kantor Kementerian Pemuda & Olah Raga Republik Indonesia, bahkan pada *President Cup* 2006 di Dunia Fantasi Jakarta, dihadiri langsung oleh Bapak Menpora.
Pada *President Cup* 2007, pertama kalinya *President Cup* diselenggarakan di luar kota Jakarta, dengan sangat antusias bupati Sragen, Jawa Tengah bersedia

menjadi tuan rumah menyelenggarakan Pertandingan Liong & Barongsai Presiden Cup, yang tentunya dihadiri secara langsung oleh bupati Sragen, Bapak Untuk Wiyono. Dari awal pertandingan sampai selesainya yang diselenggarakan selama 2 hari. PLBSI juga telah mengikut berbagai Tournament maupun Festival Internasional di dalam maupun luar negeri.

Kegiatan Internasional di akhir tahun 2007, bersama dengan rombongan KONI, PLBSI telah ikut serta pada *2nd Asian Indoor Games* dalam pertandingan Liong & pertandingan Barongsai, diadakan di Macau 30 Oktober – 01 November 2007, yang masing-masing mendapat peringkat ke 6 untuk pertandingan Liong / Naga *Dragon Dance – Compulsory Exercise* dan pertandingan barongsai *Southern Lion – Public Stake Optional Exercise*. PLBSI terus berjuang untuk membawa harum nama Indonesia di dunia internasional, baik untuk bidang olah raga maupun melesatarikan kebudayaan Indonesia.