

## PERANCANGAN VIDEO PROMOSI KESENIAN KHAS CIREBON (PILOT PROJECT: PANTUN RAJAH)

Ravy Herginza<sup>1</sup>, Moh. Isa Pramana Koesoemadinata<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri kreatif, Universitas Telkom

**Abstrak :** Cirebon merupakan daerah yang kental dengan budaya dan seni tradisi warisan para wali. Dari banyaknya kesenian Cirebon yang mampu bertahan di era globalisasi seperti sekarang ada beberapa kesenian Cirebon yang terancam punah dan banyak juga yang sudah punah, diantaranya ada beberapa kesenian khas Cirebon yang mulai terancam punah diantaranya, kesenian *Gamelan renteng, angklung bungko, genjring akrobat, genjring rudat, pantun rajah, dan tembang macapat*. Kepunahan kesenian Cirebon dikarenakan kurangnya kepedulian masyarakat terutama generasi muda dan pemerintah Cirebon sendiri. Diperlukan adanya perancangan video promosi yang mengangkat kesenian Cirebon yang terancam punah, berfokus pada Pantun Rajah sebagai proyek utama, bertujuan untuk menjadi pelopor terutama kepada masyarakat generasi muda Cirebon agar melestarikan kesenian-kesenian yang mulai terancam punah. Hal ini penting dilakukan karena kesenian Cirebon merupakan peninggalan bersejarah yang mengandung nilai keislaman. Perancangan ini meliputi pengumpulan data, analisis data, strategi kreatif, strategi promosi, dan perancangan semua kebutuhan praproduksi seperti *story line, storyboard, naskah video, script, moodboard, jadwal produksi, jadwal penayangan, dan budgeting*. Diharapkan video promosi ini dapat membantu pelestarian budaya Cirebon.

**Kata kunci:** Promosi, Kesenian khas Cirebon, Pantun Rajah, Video

**Abstract :** Cirebon is an area with the deeply rooted cultural heritage of Walisongo. But few of many Cirebon arts still survives in the globalization era like today, several are endangered and many are extinct, including some of Cirebon's endangered arts: *Gamelan Renteng, Angklung Bungko, Genjring Akrobat, Genjring Rudat, Pantun Rajah, and Macapat song*. This phenomenon took place due the lack of awareness of the society, especially the younger generation and the Cirebon government itself. This paper discusses the promotional video design that exposes the endangered Cirebon arts, focusing on Pantun Rajah as the pilot project with aim to be a pioneer of preserving endangered art. This is urgent due the Islamic values within Cirebon arts as an ancestral heritage that must always be preserved.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa program studi DKV Telkom University, email: ravyvolcom@gmail.com

<sup>2</sup> Pengajar program studi DKV Telkom University, email: dronacarya@yahoo.co.id

*This design research includes data collection, data analysis, creative strategies, promotional strategies, and designing all preproduction needs such as story lines, storyboards, video scripts, scripts, mood boards, production schedules, screening schedules, and budgeting. Hopefully this promotional video will endorse the preservation of Cirebon arts.*

**Keywords:** *Promotion, Cirebon arts, Pantun Rajah, Video*

## **PENDAHULUAN**

Cirebon merupakan salah satu wilayah provinsi Jawa Barat dengan sejarah keislaman yang sangat kental, sehingga dijuluki 'Kota Para Wali' dan terdapat dua bahasa yaitu Bahasa Sunda dan Jawa. Cirebon juga memiliki kebudayaannya sendiri yang unik dan berbeda dari daerah lainnya seperti upacara ritual, kesusastraan, seni pertunjukan tradisional, kesenian musik, kerajinan tradisional dan berbagai jenis kebudayaan lainnya. Beberapa kebudayaan Cirebon ada yang telah punah, ada pula yang masih bertahan hingga saat ini seperti Pantun Rajah, Gamelan Renteng, Angklung Bungko, dan Genjring Akrobat. Banyak usaha yang telah dilakukan untuk upaya pelestarian, seperti melakukan pementasan upacara adat, dan upaya pertunjukan di beberapa lokasi wisata budaya, dan sebagainya (William, 2017; Koesoemadinata, 2013:1).

Masalah yang terjadi adalah rendahnya kesadaran masyarakat terhadap budaya tradisional. Penyebab terjadinya permasalahan tersebut dikarenakan lemahnya perhatian dari pemerintah terhadap seni tradisional yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional. Dapat dikatakan bahwa kesenian tradisional masih sangat berfungsinya sebagai ciri khas dalam kebudayaan asli Indonesia. (Purnamasari, 2014:2-4). Oleh karena itu, masyarakat generasi muda harus mampu mengenal pentingnya menghargai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap kebudayaan daerah terutama kesenian tradisional (Purnamasari, 2014:2-4).

Di era sekarang ini perkembangan kesenian Cirebon hanya tinggal menunggu kesadaran masyarakat untuk bersama-sama melestarikan kesenian

Cirebon. Di sini penulis turut berupaya melestarikan beberapa kesenian khas Cirebon dengan video sebagai media promosi kebudayaan daerah Cirebon yang nantinya mungkin bisa berpengaruh besar terhadap pola pikir masyarakat generasi muda untuk perkembangan kesenian tradisional.

## KAJIAN TEORI

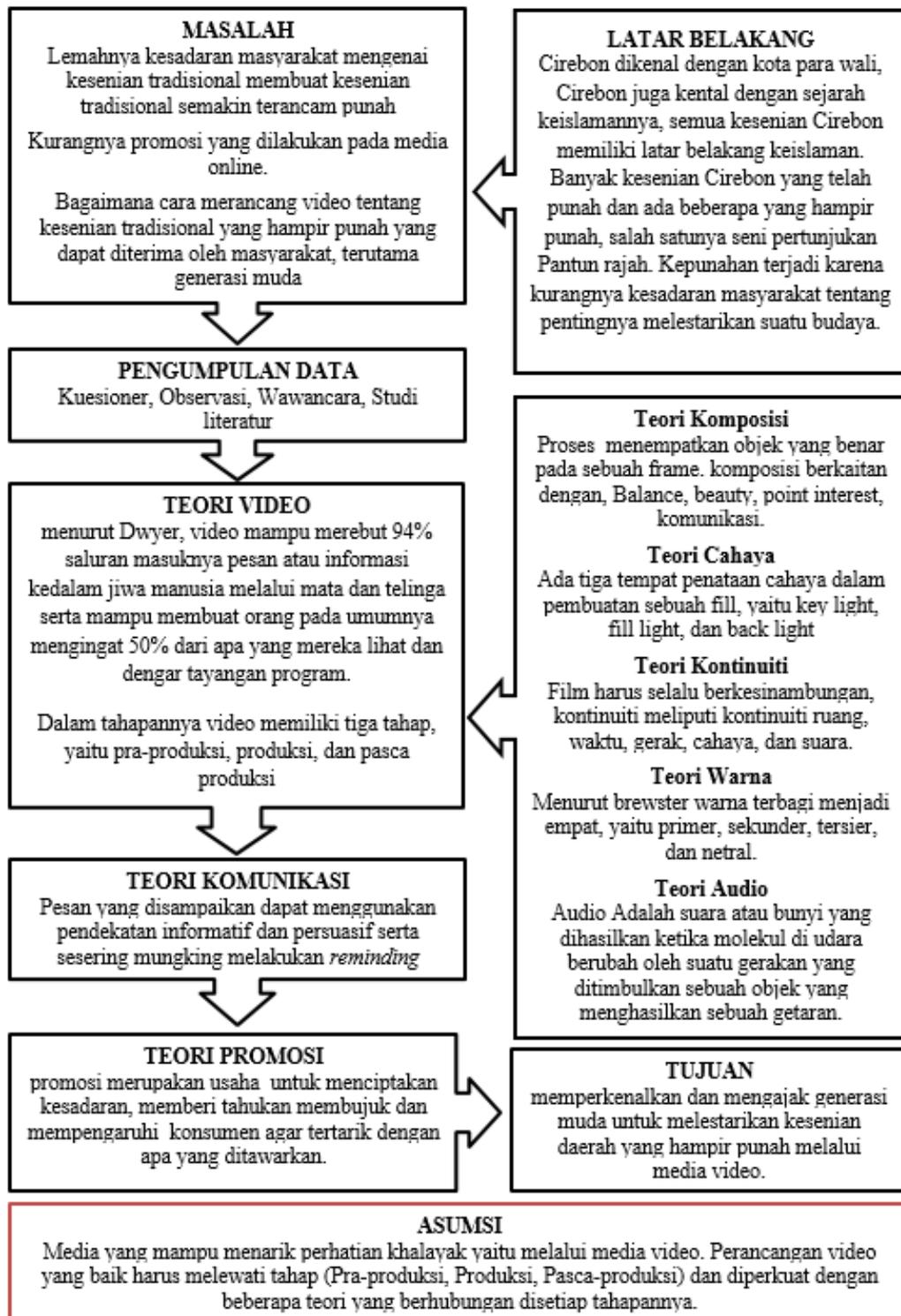
Menurut Basu Swastha, pengertian promosi adalah:

“Promosi dipandang sebagai arus informasi satu arah yang di buat untuk mempengaruhi seseorang atau organisasi kepada tindakan yang menciptakan pertukaran dalam pemasaran. Jadi promosi merupakan usaha untuk menciptakan kesadaran, membujuk, dan mempengaruhi konsumen.” (Swastha, 2000:222).

Kegiatan promosi berpengaruh ketika mengetahui strategi pemasaran pada *trend* masa kini. Strategi promosi *online* di era sekarang lebih berpengaruh dibandingkan dengan promosi *offline*, sosial media termasuk yang sangat dekat dengan anak muda saat ini. Semenjak kehadiran sosial media sebagai tempat untuk promosi, berbagai bisnis tidak lagi mempromosikan produk dan jasanya melalui radio, media cetak, ataupun mungkin televisi (Wahyuningsih, 2016).

Keunggulan media video menurut Dwyer (dalam Mustabsyirah, 2017) dalam fungsi video adalah:

“Video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil yang cepat yang tidak dimiliki oleh media lain” (Mustabsyirah, 2017:19)



Bagan 1. Kerangka teoritik  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam pembuatan sebuah video harus memiliki sebuah arti dan pesan yang jelas dari video yang akan disampaikan, maka dari itu banyak hal yang harus diperhatikan sebelum masuk ke tahap produksi video (Laila dan Rahmatsyam, 2016). Video juga dapat digolongkan menjadi beberapa jenis jika dilihat dari hasil produksinya, walaupun tergolong dalam beberapa jenis tetapi jika dilihat dari proses pelaksanaan dan pembuatannya semua memiliki cara dan proses yang sama. Hanya saja perbedaannya terletak pada ide cerita dan besar kecilnya pendanaan untuk pembuatan videonya (Widagdhaprasana, 2012).

#### **METODE PENELITIAN**

Proses pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan penelitian ini menggunakan metode kuesioner, wawancara, observasi, dan studi pustaka. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan matriks perbandingan.

Pengumpulan data digunakan untuk mengetahui sebuah fenomena yang terjadi pada masyarakat khususnya generasi muda Cirebon. Kemudian dilakukannya studi pustaka yang bertujuan sebagai acuan untuk menilai dan merancang berdasarkan teori-teori yang ada seperti buku, jurnal, maupun sumber online. Yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan pada perancangan yang sedang dilakukan. Tujuan kuesioner adalah untuk memperoleh data pengetahuan masyarakat generasi muda mengenai kesenian tradisional Cirebon. Kuesioner dilakukan terhadap masyarakat Cirebon yang berumur 12 sampai 22 tahun, pengumpulan pendapat dilihat dari presentase

sebuah pertanyaan kuesioner. Wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan terkait kesenian tradisional Cirebon.

Analisis matriks digunakan untuk menganalisis beberapa video yang pernah dibuat sebelumnya dengan membandingkan beberapa teori terkait dengan pembuatan video seperti perbandingan ide/gagasan, kontinuiti, komposisi, cahaya, warna, dan audio. Setelah ditemukannya kesimpulan dari masing-masing analisis selanjutnya digunakan analisis penarikan kesimpulan yang bertujuan untuk menarik sebuah keputusan baru terhadap kejadian atau fakta yang telah terjadi dilapangan tentang semua kejadian ataupun pada obyek visual.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai kesenian tradisional Cirebon adalah masalah utama yang mengakibatkan kepunahan. Fakta yang terjadi dilapangan masyarakat lebih tertarik mengundang kesenian modern dibandingkan dengan kesenian tradisional, Hal ini dikuatkan dengan wawancara yang dilakukan kepada kepala kesenian DISBUDPARPORA kabupaten Cirebon yang mengatakan bahwa di antara banyaknya kesenian di Cirebon ada empat kesenian khas daerah Cirebon yang terancam punah, seperti Kidung macapat, Gamelan renteng, Pantun rajah, dan Angklung bungko, dikarenakan beberapa faktor salah satunya karena kurangnya kepedulian masyarakat sekitar.

Wawancara juga dilakukan terhadap ketua kesenian Macapat yang mengatakan "Selain masyarakat Cirebon sendiri, pemerintah Cirebon juga kurang peduli terhadap kesenian daerahnya sendiri, hal ini terjadi karena pemerintah Cirebon banyak berjanji mengenai pemberdayaan dan pelestarian secara maksimal tetapi tidak ada hasil." Hasil data wawancara ini memperjelas masalah yang terjadi pada masyarakat, karena fakta yang terjadi tidak semua generasi muda tidak mengenal kesenian tradisional dan tidak ingin

meneruskannya, melainkan karena faktor lain. hal ini dikuatkan dari hasil data kuesioner yang diambil dari 104 responden berusia 12 sampai 22 tahun di kota Cirebon, yang menjelaskan bahwa terdapat 10% anak muda yang tidak mengenal sama sekali kesenian tradisional Cirebon, 46% mereka lebih tertarik belajar kesenian tradisional Cirebon dibandingkan dengan kesenian modern, dan 11% yang tidak mau sama sekali untuk mengenal dan mempelajari kesenian tradisional Cirebon.

### **Konsep Perancangan**

*Big Idea* yang diambil dari permasalahan yang diteliti adalah membuat video promosi tentang empat kesenian Cirebon yang terancam punah dengan membuat citra video tersebut menjadi video yang terlihat menarik dimata generasi muda dengan menekankan tempat-tempat wisata bersejarah yang *Hits* dan menjadi *Spot* foto para generasi muda di Cirebon juga Visualisasi yang mudah diterima generasi muda, bertujuan untuk meningkatkan jumlah wisatawan dan meningkatkan juga kepedulian terhadap kesenian daerah khususnya kesenian Cirebon dengan judul video “Conserve - Cirebon Culture”.

Konsep kreatif, menekankan konsep *Heritage* (warisan) yang digunakan pada konsep perancangan video promosi kesenian khas Cirebon ini diartikan dengan tidak hanya warisan kesenian melainkan juga tempat yang menjadi warisan bersejarah di Cirebon serta *visual* dan *sound* yang digunakan. Pada pembuatan video ini penulis memilih seni pertunjukan *Pantun Pajah* sebagai proyek video awal atau *pilot project*, dengan 6 alternatif video dengan tujuan yang berbeda-beda, seperti 2 video informatif menjelaskan detail kesenian pantun rajah yang di unggah di *Youtube*, 4 video *reminder* yang diunggah di *Instagram* dan *Instastory*. Kedua media tersebut dipilih karena media yang sangat dekat sekali dengan generasi muda.

Konsep Visual, Ilustrasi yang digunakan pada video promosi kesenian Cirebon yang menekankan konsep *Heritage* pada video yang dihasilkan dengan mengangkat tempat wisata bersejarah di Cirebon, berikut visualisasi lokasi bersejarah di Cirebon. Visualisasi tentu harus menarik bagi mata masyarakat generasi muda, visualisasi yang dimaksud terlihat pada penggunaan *color grading*, *transisi*, dan *title*. Berikut visualisasi sampul atau *cover* video.



Gambar 1. Lokasi-lokasi bersejarah Cirebon  
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 2. Sampul video  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tipografi yang digunakan adalah *type font Helvetica* untuk *bodytext* dan *The Constellation of Heracles* untuk *headline* yang bertujuan untuk menyelaraskan dengan konsep *Heritage*, contoh tipografi pada Judul dan isi video.

*The Constellation of Heracles*

The Constellation of Heracles

*The quick brown fox jumps over the lazy dog 1234567890*

Gambar 3. Font judul video  
Sumber: Dokumentasi pribadi

**Helvetica**

Helvetica

*The quick brown fox jumps over the lazy dog 1234567890*

Gambar 4. Font body text video  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tabel 1. Tahapan penayangan video

Tujuan Adv	Tahapan Adv	Media	Lokasi
<i>to inform</i>	Menginformasikan bahwa selain mempromosikan kesenian Cirebon tetapi juga mempromosikan tempat wisata bersejarah Cirebon dan <i>Brand</i> produk dari perusahaan pendukung.	Video	Youtube dan Instagram
<i>to persuad</i>	Memvisualisasikan video promosi kesenian Cirebon dengan mengangkat budaya dan pariwisata Cirebon. Bertujuan untuk menarik perhatian generasi muda Cirebon dan bahkan wisatawan dari berbagai kota untuk mengenal Cirebon.	Video	Youtube dan Instagram
	Dengan menekankan kesenian Cirebon yang terancam punah	Video	Youtube dan Instagram
<i>to remind</i>	Mulai mau mengenal dan melestarikan kesenian Cirebon bertambahnya wisatawan di beberapa lokasi wisata, dan meningkatnya penjualan produk dari brand pendukung.	Video	Youtube dan Instagram
	ikut mempromosikan video kesenian Cirebon ini hingga dilihat se-Jawa barat bahkan Indonesia	Video	Youtube dan Instagram

Sumber: Dokumentasi pribadi

Konsep media digunakan untuk memaksimalkan promosi video kesenian agar dapat dilihat oleh banyak penonton yang bertujuan untuk mengenalkan kesenian tradisional Cirebon yaitu Pantun rajah. Karena tujuan promosi lebih dioptimalkan pada sosial media, beberapa tahapan pun hanya difokuskan pada *youtube* dan *instagram*. Tahapan yang digunakan adalah proses tahapan pada teori fungsi periklanan.

## KESIMPULAN

Dalam pembuatan karya akhir ini penulis hanya membuat satu video kesenian yaitu kesenian Pantun Rajah sebagai *pilot project* yang nantinya akan menjadi video demo untuk pengerjaan video-video kesenian lainnya. Kemudian setelah konsep dan tahapan pra produksi seperti, perancangan *timeline* produksi, penayangan, izin lokasi dan semua keperluan pembuatan video telah dipersiapkan. Dilakukanlah kegiatan produksi yang memakan waktu 2 hari setelah itu sinkronisasi dengan storyboard untuk menghindari kekurangan video, kemudian masuk ke bagian editing dengan menghasilkan 6 alternatif video yang disebar di media *youtube* dan *instagram*. Pada proses *editing* video kesenian Pantun Rajah ini tidak hanya menampilkan video pada stock yang ada. Dalam hal ini video atau gambar dari internet juga bisa dimanfaatkan untuk memperkaya visual.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih yang setinggi-tingginya kepada para pihak yang membantu penulisan karya tugas akhir ini, Bapak Patra Aditia dan Bapak I Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn. selaku dosen penguji, Bpk. Momon Saptadji (kepala bagian kesenian DISBUDPARPORA Kabupaten Cirebon), PRA. Arief Natadiningrat (Sultan Sepuh XIV), Bapak Rastani (ketua kesenian Pantun Rajah), Bapak Daswan (ketua kesenian Macapat), Bapak Raksa (ketua kesenian Gamelan Renteng), Bapak Jakso, (ketua kesenian Angklung Bungko), Bapak Reka Manager marketing Cirebon Cinnamon, selaku narasumber dan fasilitator atas data, informasi dan kerjasamanya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Koesoemadinata, Moh. Isa Pramana. 2013. *Diferensiasi Rupa Tokoh Danghyang Dorna Dalam Wayang Kulit Cirebon*. Disertasi Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain. Institut Teknologi Bandung. Indonesia
- Koesoemadinata, Moh. Isa Pramana. 2012. *Kompleksitas Tokoh Pandita Drona dalam Artefak Wayang Kulit Cirebon*. Pangung, Jurnal Ilmiah Seni & amp; Budaya, Vol.22 No.3. Bandung
- Koesoemadinata, Moh. Isa Pramana, Sabana, Setiawan dan Damayanti, Nuning. 2013. *Socio-Historical and Cultural Influences on Visual Differentiation of Wayang Kulit of Cirebon, West Java: A Case Study on the Attributes Differentiation of Priest Drona Puppets*. TAWARIKH: International Journal for Historical Studies, vol 5
- Maharani, Esthi. 2017. *Mengenal budaya Cirebon*. www.msn.com. 21-02-18, 08:20 WIB
- Mustabsyirah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Praktikum Biologi Berbasis Video Pada Materi Sistem Pencernaan*. UIN Alauddin. Makassar
- Nugraha, Try. 2013. *Pertunjukan Kesenian Pantun Rajah Grup Gentra Pusaka Panca Tunggal Dalam Acara Ngaruat Anak Tunggal Mekar Kabupaten Cirebon*. Repository.upi.edu. Bandung
- Octivan, Neal. 2017. *Pengaruh Media Promosi Online Youtube Terhadap Keputusan Audience Dalam Menonton Film di Kota Bandung*. Repository Telkom University. Bandung

- Purnamasari, Neni. 2014. *Pengaruh Kebutuhan dan Globalisasi Terhadap Remaja Pada Kesenian Tradisional di Desa Patoman*. Digital Repository Unila. Lampung
- Rainer, Dedi. 2017. *Pengertian Promosi, Fungsi Promosi, Jenis Promosi, dan Contoh Promosi*. [www.sepengetahuan.com](http://www.sepengetahuan.com). 13-08-18, 12:10 WIB
- Santoso, Hadi. 2016. *Kesusastraan Cirebon*. [www.bagawanabiyasa.wordpress.com](http://www.bagawanabiyasa.wordpress.com). 04-03-18. 14:52 WIB
- Sofyan, Hadi. 2015. *Pengertian Komunikasi*. [www.satujam.com](http://www.satujam.com). 20-02-18, 22:56 WIB
- William, Stefan. 2017. *Mengenal kebudayaan asli Cirebon*. [www.pusakapusaka.com](http://www.pusakapusaka.com). 20-02-18, 01:20 WIB

#### **DAFTAR NARASUMBER**

- Daswan. Kepala kesenian Tembang Macapat. Wawancara pribadi. 16-03-18. 15:30 WIB
- Momon Saptadji. Kepala Kesenian DISBUDPARPORA Kabupaten Cirebon. Wawancara pribadi. 19-02-18. 09:45 WIB
- Rastani. Kepala Kesenian Pantun Rajah. Wawancara pribadi. 18-03-18. 13:30 WIB