

IKON SEBAGAI IDENTITAS VISUAL DESA TENGANAN PEGRINGSINGAN

I Gst Agung Ayu Widiari Widyaswari

*Sekolah Tinggi Desain Bali
widiariwidyaswari@gmail.com*

ABSTRACT

Visual identity is needed for companies and individuals, not least for the attractions to be more easily recognized and remembered by the public. One way to create a visual identity is through icons. The specific objective to be achieved in this research is to know and understand the icon elements in Tenganan Pegringsingan Traditional Village, which is studied in accordance with the sciences of Visual Communication Design. The results of this research will be used as a guide in designing an icon. This research is a qualitative descriptive study. Technique of collecting data is done through observation method, interview, and documentation. The results achieved is how the conformity of the concept and the form of icons are viewed based on the elements or elements of icon formers and the meaning contained therein.

Keywords: Icon Design, Visual Identity, Tenganan Pegringsingan Traditional Village.

ABSTRAK

Identitas visual sangat diperlukan bagi perusahaan maupun perseorangan, tak terkecuali bagi obyek wisata agar lebih mudah dikenal dan diingat masyarakat. Salah satu cara membuat identitas visual adalah melalui ikon. Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami unsur-unsur ikon di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, yang dikaji sesuai dengan ilmu-ilmu Desain Komunikasi Visual. Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan panduan dalam merancang sebuah ikon. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil yang dicapai adalah bagaimana kesesuaian konsep dan bentuk ikon yang dilihat berdasarkan elemen atau unsur pembentuk ikon serta makna yang terkandung di dalamnya.

Kata Kunci : Desain ikon, Identitas Visual, Desa Adat Tenganan Pegringsingan.

PENDAHULUAN

Bali merupakan salah satu destinasi wisata yang sangat dikenal oleh masyarakat baik dalam maupun luar negeri. Seni dan budaya menjadi salah satu hal menarik bagi para turis, sehingga banyak dari mereka yang begitu antusias menyaksikan atraksi maupun kegiatan-kegiatan seni budaya di Bali, salah satunya di Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Desa ini terletak di kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem, Bali, dan terkenal akan adat istiadatnya. Sebagai sebuah destinasi yang begitu dikenal, tentunya obyek wisata ini memiliki identitas visual sebagai pengenalan. Salah satu identitas yang dimiliki desa ini adalah ikon. Ikon merupakan tanda yang mewakili sumber acuan melalui sebuah bentuk replikasi, simulasi, imitasi, atau persamaan (Danesi, 2004:38-39). Sebuah tanda yang ada dibuat agar mirip dengan sumber acuannya secara visual. Ikon adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya (Sobur, 2002). Ikon yang ada di Desa Adat Tenganan sudah dibuat sejak awal mula terbentuknya desa tersebut. Ikon tersebut diaplikasikan pada signboard, baju,

dan payung. Sebuah ikon dirancang tentunya memiliki konsep dan makna di dalamnya, termasuk pada ikon Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Konsep merupakan abstraksi sebuah ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol (Jacobsen & Kauchak, 2009). Sebuah konsep dapat terlihat dari tanda yang terkandung di dalamnya. Untuk mengkaji sebuah tanda digunakan teori semiotika untuk mendapatkan makna yang ada dalam sebuah karya desain. Semiotika berasal dari kata Yunani "semeion" yang berarti tanda. Makna yang terdapat pada sebuah desain diidentifikasi melalui elemen-elemen pembentuk seperti titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur. Ikon sangat penting keberadaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam ilmu desain komunikasi visual, identitas visual sangat besar pengaruhnya terhadap daya jual karena berfungsi sebagai pengenalan bagi semua orang. Orang akan lebih mudah mengingat dan mengetahui suatu hal, tempat, benda, dan sebagainya melalui visual yang memiliki bentuk maupun ciri khusus.

Ikon Desa Adat Tenganan Pegringsingan terinspirasi dari salah satu motif kain gringsing, yaitu kain yang menjadi ciri khas dari desa tersebut. Motif kain yang digunakan sebagai ikon adalah motif lubeng, yaitu motif yang memiliki bentuk simetris di bandingkan motif lainnya. Tentunya dibalik adanya ikon ini terdapat konsep dan makna dari bentuk icon Desa Adat Tenganan Pegringsingan ini. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dibahas bentuk dan konsep pada icon desa tersebut berdasarkan elemen-elemen pembentuk desain dan teori semiotika.

METODE DAN MATERI

Penelitian ini dilakukan di Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan dan dikaji merupakan data kualitatif. Data ini diperoleh dari berbagai sumber dan jenis sumber data yang dimanfaatkan, sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan informan, sumber kedua seperti artikel, jurnal, internet dan literatur lainnya. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah data yang sudah ada yakni data mengenai icon Desa Wisata Tenganan Pegringsingan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar. Sumber data tersebut dikumpulkan menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara.

Bentuk

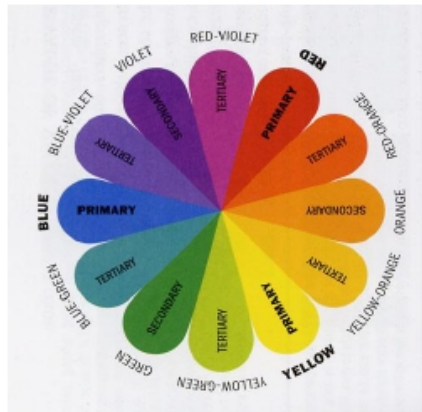
Bentuk merupakan sebuah penanda visual yang tergabung dari titik dan garis (Danesi, 2004). Berbagai macam bentuk dapat digambarkan sebagai sebuah perwakilan visual untuk mewakili sebuah tanda, yang dimana setiap tanda tersebut mengandung sebuah makna. Selain hal tersebut, ilmu geometri juga merupakan hasil gabungan sebuah garis, titik dan bentuk. Hanya saja geometri berhubungan dengan wujud visual ideal seperti segitiga, lingkara, dan bujur sangkar (GEMA Online™, 2012).

Warna

Warna merupakan pesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya (Hasan, 2002:1269). Terdapat lima klasifikasi warna yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, dan warna kuarter.

Warna primer adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakannya yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru (Pujiriyanto, 2005:45). Warna sekunder merupakan percampuran antara warna primer. Warna intermediate adalah warna perantara yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder dalam lingkaran warna. Yang termasuk warna intermediate adalah kuning hijau, kuning oranye, merah oranye, merah ungu, biru ungu, biru hijau (Pujiriyanto, 2005:45). Warna tersier merupakan pencampuran antara warna primer

dengan warna sekunder. Warna kuartier adalah warna hasil pencampuran dari dua warna tersier.



Gambar 1. Lingkaran warna
(Sumber :www.smart.pustaka.blogspot.com diakses 2017/12)

Teori Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*). Tanda menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Ia mampu menggantikan sesuatu yang lain yang dapat dipikirkan atau dibayangkan (Tinarbuko, 2013:16). Ferdinand de Saussure merumuskan tanda sebagai kesatuan dari dua bidang yang tidak bisa dipisahkan - seperti halnya selembar kertas - yaitu bidang penanda (*signifier*) atau bentuk dan bidang petanda (*signified*): konsep atau makna. Charles Sanders Peirce, menandakan bahwa kita hanya dapat berpikir dengan medium tanda. Manusia hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda. Tanda dalam kehidupan manusia bisa tanda gerak atau isyarat. Merujuk teori Peirce, maka tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Di antaranya: ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya. Atau disebut juga tanda sebagai bukti. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Penerus gagasan Saussure tentang penanda – petanda, namun terdapat pemaknaan secara konotasi pada tanda tersebut. Untuk memahami makna konotatif, maka unsur-unsur yang lain harus dipahami pula. Sedangkan catatan Saussure menyebutkan bahwa makna konotatif adalah makna-makna lebih dalam (*idiologis, mitologis, teologis*) yang melatari bentuk-bentuk fisik.

Bentuk Dan Konsep Icon Desa Adat Tenganan Pegringsingan

Salah satu cara untuk menganalisis bentuk pada icon Desa Adat Tenganan Pegringsingan adalah dengan mengkaji melalui setiap elemen pembentuk icon. Desain tidak hanya mengutamakan aspek informatif tetapi juga bernilai intrinsik yang berpedoman kepada prinsip yang dijadikan acuan dari menyusun elemen desain yang ada. Ada 4 unsur pembentuk yaitu bentuk alphabetical, bentuk abstrak/poligon/spiral, dsb, bentuk dengan nomor/symbol/element lain, dan bentuk benda konkret. Pada icon Desa Adat Tenganan Pegringsingan menggunakan bentuk abstrak yang dalam kelompoknya terdiri dari bentuk geometri, spiral, busur,

segitiga, bujursangkar, poligon, titik-titik, garis, panah, gabungan bentuk-bentuk lengkung, dan bentuk ekspresi 3 dimensi (Kusrianto, 2009:241-243).



Gambar 2. Icon pada signboard Desa Adat Tenganan Pegringsingan

Bentuk bulat atau lingkaran digunakan sebagai lambang kesatuan atau keutuhan. Pada icon terdapat bagian-bagian yang masing-masing memiliki makna tersendiri. Pada bagian tengah, digunakan motif dari kain gringsing yaitu motif lubeng sebagai *focal point* dari icon. Motif lubeng sendiri dicirikan dengan kalajengking dan berfungsi sebagai busana adat dan digunakan dalam upacara keagamaan.



Gambar 3. Icon pada signboard Desa Adat Tenganan Pegringsingan

Motif lubeng tersebut digambarkan sebagai Desa Tenganan Pegringsingan, dapat dilihat pada gambar kotak-kotak di bagian tengah. Bentuk kalajengking pada bagian luar kotak melambangkan arah mata angin utama. Sedangkan pada bagian luar lingkaran terdapat 9 sisi, yang melambangkan keseluruhan arah mata angin. Jadi Desa tersebut terlindungi pada setiap sisinya. Ikon tersebut terdapat warna merah, kuning, putih dan hitam, serta teks penyerta "Purba Jaya Çakti". Warna-warna yang digunakan memiliki arti keseimbangan secara mikrokosmos (dalam tubuh pemakainya) dan mikrokosmos seperti pada warna merah yang diasosiasikan dengan api (panas), warna kuning dan putih yang diasosiasikan sebagai udara atau oksigen, dan warna hitam yang diasosiasikan dengan air. Teks

penyerta harus selalu ada dalam setiap pengaplikasian icon tersebut dalam setiap media. Dengan bentuk yang dimiliki icon tersebut, tentunya tidak sulit untuk mengingat dan memahami arti ataupun makna dan mudah untuk mengenalnya. Seperti halnya sebuah logo, sebagai identitas visual tentunya harus mampu diaplikasikan dalam media atau warna hitam-putih, dan icon ini juga bisa diterapkan dengan hitam putih.



Gambar 4. Pengaplikasian hitam putih pada icon

Suatu konsep mencirikan pada suatu gaya yang dalam hal ini dijadikan sebagai identitas yang menggambarkan ekspresi sehingga membangkitkan karakter, kepribadian atau filosofi. Adapun jenis-jenis konsep yaitu analogi, metafora, hakikat, pragmatik, dan cita-cita. Analogi adalah persesuaian atau kiasan yang dipelruas dimana mengidentifikasi hubungan yang mungkin diantara benda-benda nyata. Metafora sama seperti analogi yang mengidentifikasi benda tetapi metafora mengidentifikasi ke benda astrak. Metafora menggunakan kata "seperti", "bagaikan", untuk mengungkapkan hubungan. Konsep hakikat menyaring dan memusatkan aspek persoalan rumit menjadi ringkas. Hakikat mengandung pengertian ke dalam aspek yang paling penting yang akan dianalisis. Konsep hakikat adalah mencari konsep mendasar. Konsep pragmatik menekankan upaya untuk mengidentifikasi permasalahan pada suatu proyek perancangan. Dalam pragmatik masalah dikenali terlebih dahulu kemudian diidentifikasi lebih detail dan dicari solusi desain dengan pemecahan berbagai sumber. Sedangkan konsep cita-cita adalah konsep yang dibawa sendiri oleh perancang kepada masalah yang bersangkutan.

Konsep pada icon Desa Adat Tenganan Pegringsingan ini merupakan konsep analogi, karena desain pada ikon dicari kesesuaiannya dengan mengidentifikasi ke benda nyata. Dengan demikian ikon pada Desa Adat Tenganan Pegringsingan ini memang disesuaikan bentuk dan konsepnya dengan menghubungkannya ke kehidupan maupun benda-benda nyata dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Setelah membahas secara keseluruhan dengan melalui proses wawancara dan dikaitkan dengan teori konsep serta beberapa literature Desain Komunikasi Visual, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Bentuk pada ikon Desa Adat Tenganan Pegringsingan menggunakan kelompok bentuk yang memiliki elemen bentuk abstrak, poligon, spiral, dan sebagainya. Kelompok bentuk jenis ini termasuk jenis bentuk geometris. Pada bentuk icon, terdapat bagian-bagian yang dalam setiap bentuknya memiliki elemen yang bermakna, seperti misalnya ilustrasi dan warna. Warna yang digunakan pada ikon tersebut adalah warna merah, kuning, putih, dan hitam. Warna merah diasosiasikan sebagai api (panas), putih

dan kuning sebagai udara atau oksigen, dan hitam sebagai air. Konsep pada ikon Desa Adat Tenganan Pegriingsingan menggunakan konsep analogi, yaitu persesuaian atau kiasan yang diperluas dengan mengidentifikasi hubungan yang mungkin diantara benda nyata. Dengan adanya ikon ini tentunya mampu menjadi identitas visual yang dikenal dan diingat oleh masyarakat, dan diharapkan pengembangan konsep desain sebuah media visual baik itu ikon maupun logo dan media lainnya, melalui tanda verbal maupun visual ini akan terus dipertahankan dan dikembangkan agar sesuai dengan identitas sebuah organisasi maupun perusahaan yang selalu memiliki ciri khas dan tujuannya masing-masing.

REFERENSI

- Bahari, Nooryan, 2008, *Kritik Seni*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Barthes, Roland, 2010, *Membedah mitos-mitos budaya massa, semiotika atau sosiologi tanda, simbol, dan representasi*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Berger, Artur Asa. 2010, *Pengantar Semiotika, Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer*. Yogyakarta : Tiara Wacana,.
- Boulton, Mark, 2005. *Icon, symbol and semiotic*
<https://www.markboulton.co.uk/journal/icons-symbols-and-a-semiotic-web>, diakses tanggal 27 Januari 2018).
- Budiman, Kris, 2003, *Semiotika Visual*. Yogyakarta : Buku Baik Yogyakarta.
- Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, tanda, dan makna*,: Jalasutra, Yogyakarta.
- Hendratman, Hendi. 2009. *Graphic Design*. Bandung : Informatika
- Hyland, Angus & Steven Bateman, 2011, *Symbol, The reference guide to abstract and figurative trademarks*. London : Laurance King.
- Kusrianto, Adi, 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Noth, Winfriend, 1995. *Handbook of Semiotics*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Pujiriyanto, 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Sanyoto, Ebd, 2005. *Dasar-dasar tata rupa dan desain*. Yogyakarta : CV. Arti Bumi
- Sobur, Alex, 2013, *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sumbo, Tinarbuko, 2009. *Semiotika Komunikasi Visual* (edisirevisi). Yogyakarta: Jalasutra
- Suprpto, Andi, 2015, *Ada mitos dalam DKV*. Jakarta : Batavia Imaji,.
- Supriono, Rakhmat, 2010, *Desain Komunikasi Visual ,Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Suriyanto, Rustan, 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama