

PERANCANGAN MEDIA PENGENALAN KESENIAN SINGO BARONG SEBAGAI KEBUDAYAAN KABUPATEN BLORA PADA REMAJA USIA 11- 18 TAHUN DI JAWA TENGAH

NURUL AINI

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201000918@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Singo Barong merupakan salah satu budaya di Indonesia yang masih sangat kental akan bau mistik dan ilmu-ilmu kebatinan. Tetapi, di era globalisasi ini banyak masyarakat khususnya para remaja yang kurang mengenal kesenian singo barong. Bahkan semakin banyak remaja yang menganggap kesenian khas daerah yang dalam hal ini adalah Singo Barong hanya sebuah kesenian masa lalu yang di anggap kesenian memanggil setan dengan aura magis sehingga semakin banyak masyarakat khususnya para remaja yang melupakan warisan kebudayaan daerah, karena semakin majunya hiburan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang media pengenalan kesenian Singo Barong sebagai kebudayaan Kabupaten Blora, Jawa Tengah menjadi media pengenalan yang efektif dan komunikatif, sehingga eksistensinya tidak tergeser oleh perkembangan zaman. Pengenalan seni Barongan Singa ditujukan pada remaja usia 11-18 tahun karena selain generasi penerus, remaja usia 11- 18 tahun telah mengalami perkembangan kognitif yang perubahan terjadi pada kemampuan mental seperti belajar, nalar, berfikir dan bahasa telah sempurna. Sehingga akan lebih mudah dalam penyampaian pesan yang akan disampaikan. Selain itu, pengenalan ini untuk menanamkan fungsi spiritual yang ada dalam pertunjukan Singo Barong, sehingga eksistensinya tidak tergeser oleh perkembangan zaman. Hal ini dilakukan agar di masa yang akan datang, para generasi muda dapat memberikan dampak positif dan dapat menjadi contoh yang baik bagi masyarakat, khususnya generasi yang akan datang.

Kata Kunci : Singo Barong, Remaja, Perancangan

MEDIA DESIGN TO INTRODUCE SINGO BARONG ART AS BLORA CULTURE FOR TEENAGERS AGE 11-18 YEARS IN CENTRAL JAVA

NURUL AINI

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201000918@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Singo Barong is one culture in Indonesia is still very thick will smell mystique and mysticism sciences. However, in this era of globalization, many people especially the teenagers who are less familiar with art Singo Barong. In fact, more and more teenagers are considered unique art in this area is Singo Barong just an art of the past that is considered art summon demons with a magical aura so that more and more people especially the teenagers who forget the cultural heritage of the area, due to the rapid advancement of entertainment. This design aims to design a media introduction of Singo Barong artistry as culture Blora, Central Java became a media introduction of an effective and communicative, so that its existence was not displaced by the times. Introduction to the art of lion Barongan aimed at 11-18 year olds because in addition to the next generation, 11- adolescents aged 18 years has been progressing cognitive changes occur in mental abilities such as learning, reasoning, thinking and language have been perfect. So it will be easier in the delivery of the message to be delivered. In addition, this introduction to inculcate spiritual functions in Singo Barong performances, so that its existence was not displaced by the times. This is done so that in the future, the younger generation can have a positive impact and can be a good example for the community, especially the generations to come.

Keyword : Singo Barong, Teen, Design