

Perancangan Kampanye *Hand-Drumming* sebagai Aktifitas Terapi Seni di Surabaya

Kevin Christian Saputra, Ahmad Adib, Ani Wijayanti

1. Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 8/C14, Surabaya.

2. Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Jawa Timur.

Email: b10_logitech@yahoo.com

Abstrak

Hand-Drumming merupakan aktifitas bermain drum yang memiliki banyak manfaat baik secara medis maupun non-medis. Namun tak banyak orang yang mengetahui hal ini. Bahkan di luar negeri, aktivitas *Hand-Drumming* yang diperkenalkan dalam wujud Terapi Seni masih tergolong sedikit. Oleh karena itu, pengetahuan mengenai *Hand-Drumming* harus dipromosikan lebih gencar, agar manfaat positif yang menguntungkan ini tidak terbuang percuma.

Kata kunci: Drum, Manfaat, Promosi

Abstract

Title: *Title in English*

Hand-Drumming is a drumming activity that has a lot of benefit, both medical or non-medical. But only a few people are aware of this facts. Even in the foreign countries, Hand-Drumming which is introduced as an Art Therapy activity was considered as a minority. Therefore, the knowledge of Hand-Drumming should be promoted more fiercely, so that the benefits of drumming doesn't exist in vain.

Keywords: *Drum, Benefit, Promotion*

Pendahuluan

Gangguan kesehatan secara psikologis banyak terjadi pada generasi yang kian bersaing dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja. Salah satu contoh gangguan kesehatan secara psikologis adalah stres. Stres seringkali diartikan sebagai hal yang negatif, namun sebenarnya stres merupakan respon fisik yang dibutuhkan oleh setiap manusia. Justru stres adalah hormon yang membantu reaksi seseorang ketika mereka sedang dalam keadaan terancam. Sebagai contoh, stres membantu kita memiliki kesadaran lebih ketika mendadak ada orang menyeberang saat kita sedang menyetir dengan kecepatan tinggi. Reaksi spontan untuk menginjak rem itu berasal dari hormon stres itu sendiri, yang menjaga pikiran seseorang agar tetap waspada.

Stres pada kadar yang tepat justru akan menjaga kehidupan lebih seimbang, namun hormon stres yang berlebih dapat mengakibatkan terganggunya keseimbangan dalam kehidupan seseorang. Contoh

stres yang seringkali dirasakan seseorang adalah ketika seseorang mendapat banyak masalah dalam aktivitas belajar atau bekerja. Stres yang berlebihan akan membuat seseorang menjadi tidak konsentrasi, kehilangan nafsu makan, turunnya imun tubuh, bahkan stres yang parah dapat membuat orang tidak betah lagi menjalani kehidupan.

Stres adalah hal yang tidak bisa dihindari dalam aktivitas sehari-hari, karena stres adalah hal yang alamiah. Tak sedikit dari masyarakat yang mengalami stres karena tekanan dari tugas-tugas yang diberikan, *deadline* pekerjaan, dll. Namun aktivitas belajar dan bekerja juga tidak bisa dihindari, karena belajar dan bekerja dibutuhkan untuk tetap mencukupi kebutuhan dalam hidup ini. Hal di atas seolah menjebak untuk harus menghadapi stres demi menjaga kelangsungan hidup. Namun sebenarnya tidak demikian, dengan melakukan hal yang menyenangkan, kadar stres dapat dikurangi. Karena itu tak sedikit ada perusahaan yang menggeluti bidang *entertainment* guna menghibur setiap orang dari aktivitas rutin yang menjenuhkan.

Aktivitas yang bisa meredakan tingkat stres seseorang sangatlah banyak, mulai dari musik, seni, kuliner, lelucon, dll. Dalam hal ini hal yang akan ditonjolkan adalah hiburan untuk melepas stres dengan bermain musik, yang secara spesifik adalah *hand-drumming*. Sesuai dengan artinya, *hand-drumming* berarti bermain drum dengan tangan. Yang dimaksudkan disini bukanlah untuk membeli alat musik drum yang sesungguhnya kemudian dimainkan dengan stik drum untuk melepas stres. Tetapi yang dimaksudkan adalah penggunaan tangan hampa sebagai pemukul pada "drum" yang akan dimainkan. Alat drum yang dimaksud adalah sejenis perkusi berupa alat-alat sederhana yang dapat ditemukan sehari-hari, seperti gelas, pipa, ember, dll. Yang akan dilakukan adalah membuat bunyi-bunyian yang digabungkan untuk menjadi suatu ritme yang menarik, yang sebisa mungkin dimainkan secara berkelompok, setiap orang satu objek yang berbeda. Dengan demikian, hal ini dapat melatih kreatifitas seseorang, mengasah musikalitasnya, meningkatkan kemampuannya berkomunikasi dan dapat menjadi terapi secara psikologis bagi orang yang mengalami stres, bahkan stroke dan alzheimer sekalipun.

Berdasarkan pengalaman Robert Lawrence Friedman, seorang psikoterapis yang juga menciptakan buku "*The Healing Power Of The Drum*", ia mendapati bahwa ritme musik seperti yang didapati pada alat musik drum dapat membuat seseorang menjadi lebih tenang karena energi yang dikeluarkan untuk memainkan ritme. Karena itu ada baiknya untuk mengajarkan ritme-ritme pada alat drum yang disederhanakan kepada masyarakat, dengan tujuan untuk menghindari dampak negatif dari stres yang diakibatkan oleh tekanan selama proses belajar dan bekerja. Alasan lain mengapa drum menjadi media dalam permainan ini adalah, karena alat musik ritme lebih mudah dimainkan daripada alat musik bernada, dimana untuk memainkannya ada banyak aturan-aturan rumit agar sebuah musik dapat tercipta. Dengan adanya kampanye ini tentu masyarakat diuntungkan oleh wawasan baru mengenai manfaat *hand-drumming* yang masih belum banyak diketahui.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah kepustakaan. Dimana informasi digali melalui data-data mengenai *Hand-Drumming* dan Terapi Seni di buku dan internet. Penggalan informasi dengan melakukan wawancara masih belum dapat dilakukan, karena minimnya jumlah ahli terapi musik di Indonesia. Lagipula informasi mengenai seni terapi tidak dibahas terlalu detail, karena tujuan utama perancangan lebih difokuskan pada cara mempromosikan manfaat *hand-drumming* kepada masyarakat.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang kampanye agar orang awam mengetahui manfaat positif *hand-drumming* dan mau mempraktekkan *hand-drumming*?

Batasan Lingkup Perancangan

- Media berupa perancangan kampanye mengenai manfaat positif sebuah terapi seni melalui *hand-drumming*
- Batasan alat yang digunakan dalam berbagai permainan ritme yang dianjurkan hanya berupa alat-alat yang dapat kita temui sehari-hari, tidak melibatkan aksesoris drum asli seperti *cymbal*, stik drum, dll.
- Target perancangan adalah masyarakat awam yang tertarik untuk mencoba *hand-drumming*, tidak dibatasi apakah mereka mampu bermain drum atau tidak.
- Target perancangan dapat berasal dari segala kalangan, mulai dari menengah ke bawah hingga kalangan atas, dari tua hingga muda.
- Pesan yang ingin disampaikan dari kampanye ini adalah untuk memperkenalkan manfaat *hand-drumming* yang belum banyak diketahui masyarakat, yakni sebagai pelepas stres yang bahkan juga dapat mengobati orang yang terkena stroke dan alzheimer, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan banyak lainnya. Kampanye ini juga bertujuan untuk menegaskan bahwa aktivitas *hand-drumming* dapat dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat, tidak terbatas bagi orang yang memiliki talenta musik, khususnya alat musik drum.

Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan kampanye ini adalah:

1. Merancang kampanye yang memberikan dampak positif bagi peserta, sehingga mereka dapat melepas beban stres mereka melalui aktivitas *hand-drumming*.

Manfaat Perancangan

Dengan perancangan kampanye ini, maka manfaat yang dapat diperoleh bagi sejumlah pihak terkait, diantaranya adalah:

Bagi Mahasiswa

Sebagai referensi bagi mahasiswa lain, yakni untuk mengeksplor lebih dalam pada hal-hal di luar keilmuan DKV, namun dikemas dengan prinsip-

prinsip desain yang sudah dipelajari. Selain itu hal ini juga membuka wawasan serta kreatifitas mahasiswa untuk berani melangkahhkan kaki kepada hal yang baru.

Bagi Institusi (Keilmuan DKV)

Menambah wawasan baru tentang alat musik, khususnya drum kepada para pemula. Dan yang diutamakan disini selain untuk menghilangkan stres adalah komunikasi dalam bermain musik yang membantu seseorang untuk berkomunikasi di dunia nyata, dan juga membantu mengasah kreatifitas seseorang dalam segala aspek. Tugas akhir ini merupakan salah satu bukti bahwa ilmu komunikasi desain tidak hanya sebatas seni secara visual, namun seni secara audio pula.

Bagi Masyarakat

Mempelajari manfaat bermain alat musik ritme yang memiliki berbagai potensi dalam perannya sebagai terapi seni.

Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian yang diangkat yaitu "Perancangan Kampanye *Hand Drumming* Sebagai Aktivitas Terapi Seni di Surabaya", definisi variabel yang terkait adalah:

- Kampanye
Kampanye adalah sebuah tindakan serentak untuk mengadakan sebuah aksi.
- Hand Drumming
Hand-drumming dapat diartikan sebagai bermain drum dengan media tangan hampa sebagai pengganti stik drum. Tujuan hand drumming adalah sebagai pendekatan alat musik drum dengan alat yang lebih sederhana, yakni untuk sekedar menggunakan nilai ritme dari drum, bukan untuk bermain drum secara nyata.
- Terapi Seni
Terapi seni adalah terapi yang dilakukan dengan tujuan mempengaruhi sistem saraf melalui media seni.

Data yang Dibutuhkan

Dalam perancangan diperlukan data-data yang mendukung sebagai landasan dari perancangan yang dilakukan. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan data. Perancangan yang akan dilakukan melibatkan data kualitatif untuk memperkuat konsep perancangan yang ada.

Data Primer

Data primer pada perancangan ini diperoleh dari cara kualitatif, yaitu dengan mencari data mengenai apa itu

hand-drumming serta manfaatnya dari buku dan internet. Selain itu sumber lain juga bisa melalui wawancara dengan orang yang bergerak dalam bidang terapi seni untuk memberikan informasi mengenai apa peran musik dalam dunia terapi seni.

Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari kajian literatur berupa buku-buku, laporan, website, beserta sumber informasi lainnya. Data sekunder yang dibutuhkan untuk perancangan ini adalah pencarian berbagai macam materi data dan informasi yang terkait seperti :

1. Data dan informasi mengenai *hand-drumming* dan manfaatnya.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Data Primer

1. Studi Pustaka

Studi pustaka terkait dengan pengumpulan data literatur mengenai apa itu *hand-drumming* dan apa manfaatnya. Kemudian juga melibatkan literatur mengenai manfaat dari *hand-drumming* bagi yang memainkannya.

2. Observasi

Observasi ada beberapa macam teknik, yaitu:

a. Teknik Observasi Langsung

Pengamatan dilakukan tanpa peralatan khusus. Peneliti mengamati dan mencatat hal yang diperlukan pada suatu proses.

b. Teknik Observasi Tak Langsung

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan peralatan rekam seperti kamera, *recorder*, dll.

c. Teknik Observasi Partisipasi

Pengamatan dilakukan dengan cara melibatkan diri dalam suatu kegiatan yang berhubungan dengan hal yang diteliti.

3. Wawancara

Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan cara bertanya kepada pihak yang bersangkutan. Wawancara terbagi atas dua jenis, yaitu:

a. Wawancara Terstruktur

Peneliti sudah merencanakan informasi apa yang akan digali, sehingga daftar pertanyaan sudah tersusun dengan rapi. Peneliti juga dapat menggunakan alat bantu seperti *recorder*, kamera, dll.

b. Wawancara Tidak Terstruktur

Peneliti tidak menggunakan perencanaan ketika melakukan

wawancara. Improvisasi pertanyaan dapat sewaktu-waktu terjadi berdasarkan situasi yang terjadi selama proses wawancara.

Data Sekunder

1. Internet
Data diambil dari artikel atau web yang terdapat dalam jaringan internet.
2. Dokumentasi Data
Data diambil secara manual oleh peneliti sendiri. Data yang diperoleh dapat berupa foto, gambar, rekaman suara, rekaman video, dll.

Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Untuk mendukung metode pengumpulan data yang melibatkan studi pustaka, observasi, wawancara, internet, dan dokumentasi, maka instrumen atau alat bantu yang dibutuhkan adalah:

- Buku-buku yang mengandung informasi pendukung
- Objek penelitian, yakni orang-orang yang berkaitan
- Kamera
- Komputer atau Laptop
- Kertas dan alat tulis

Metode Analisis Data

Metode Analisis data yang digunakan untuk perancangan ini adalah metode Kualitatif dengan menggunakan analisis 5W+1H:

1. **WHAT:** Banyak orang sering mengalami gangguan kesehatan baik secara fisik maupun jiwa, stres merupakan salah satu gangguan yang dialami banyak masyarakat modern.
2. **WHO:** Segala kalangan masyarakat, terutama remaja hingga dewasa.
3. **WHY:** Ada manfaat tersembunyi dibalik aktivitas *hand-drumming* yang tidak diketahui banyak orang.
4. **WHERE:** Di kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.
5. **WHEN:** Pada jam aktivitas secara rutin.
6. **HOW:** Memperkenalkan *hand-drumming* sebagai aktivitas terapi seni dengan banyak manfaat yang tersembunyi.

"The reason rhythm is such a powerful tool is that it permeates the entire brain. Vision for example is in one part of the brain, speech another, but drumming accesses the whole brain. The sound of drumming generates dynamic neuronal connections in all parts of the brain even where there is significant damage or impairment such as in Attention Deficit Disorder (ADD). According to Michael Thaut, director of

Colorado State University's Center for Biomedical Research in Music, "Rhythmic cues can help retrain the brain after a stroke or other neurological impairment, as with Parkinson's patients..." The more connections that can be made within the brain, the more integrated our experiences become" (Drake, par. 9).

Kutipan di atas menyatakan bagaimana dampak sebuah ritme pada otak. Bahkan dikatakan bahwa ritmedapat membantu kinerja otak ketika seseorang sehabis mengalami stroke atau ketidakmampuan saraf lainnya. Namun tak banyak orang yang mengetahui fakta ini. Siapa yang dapat menyangka bahwa efek suara dari drum dapat berdampak sedemikian rupa bagi saraf pendengarnya. Karena itu informasi ini perlu disebarluaskan secara resmi, agar masyarakat dapat menikmati manfaat dari bermain drum.

John Dewey dalam bukunya *Art as Experience* mengatakan, *"Because objects of art are expressive, they are a language. Rather they are many languages. For each art has its own medium and that medium is especially fitted for one kind of communication. Each medium says something that cannot be uttered as well or as completely in any other tongue. The needs of daily life have given superior practical importance to one mode of communication, that of speech. This fact has unfortunately given rise to a popular impression that the meanings expressed in architecture, sculpture, painting, and music can be translated into words with little if any loss. In fact, each art speaks an idiom that conveys what cannot be said in another language and yet remains the same"* (Dewey, 2005:110).

Secara singkat, apa yang dimaksudkan John Dewey adalah bahwa seni merupakan sebuah bahasa pula, entah dalam medium gambar, musik, dll. Sehingga dengan kata lain, terapi seni merupakan salah satu bentuk komunikasi dengan menggunakan seni sebagai medium terapinya. Dan uniknya, bahasa seni ini sendiri tidak dapat dijabarkan oleh bahasa lainnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa seni dapat menyampaikan sebuah pesan yang tidak bisa diwakilkan oleh bahasa lain. Itulah alasan mengapa terapi seni dijadikan sebuah alternatif, karena terkadang sebuah terapi biasa tidak bisa mencapai jiwa seseorang. Sedangkan seni dengan bahasanya yang tidak terwakilkan berpotensi menjadi medium komunikasi yang terbukti dapat mencapai jiwa seseorang, yang kemudian dapat mempengaruhi perasaan ataupun saraf seseorang sekalipun.

Pembahasan

Dalam berpromosi, strategi utama tidak bergantung pada cara memasarkan saja, namun cara mendesain juga dapat mempengaruhi minat masyarakat. Sebuah

desain yang menarik adalah hal wajib jika ingin menaikkan minat masyarakat. Oleh karena itu desain yang digunakan memiliki gabungan gaya primitif dan modern. Hal ini berguna untuk menegaskan keberadaan drum yang sudah ada sejak jaman dahulu, namun manfaatnya tidak banyak diketahui oleh masyarakat. Kemudian gaya modern merupakan pengemas tambahan agar desain lebih dapat dinikmati oleh masyarakat kontemporer.

Konsep Media

Desain dapat diaplikasikan ke berbagai macam media, dengan tujuan untuk mencapai sebanyak mungkin perhatian dari masyarakat. Secara garis besar, desain memiliki dua wujud, yaitu desain cetak dan desain digital. Desain fisik meliputi desain pada brosur, *x-banner*, poster, *signage*, dll. Sedangkan desain digital terdapat pada web, aplikasi *smartphone*, video, dll. Media yang akan dipilih adalah gabungan dari beberapa desain fisik dan desain digital, dengan tujuan untuk menggunakan media yang paling efektif dan mudah diakses oleh masyarakat.

Tujuan Media

Berbagai media digunakan untuk menginformasikan kepada masyarakat mengenai manfaat dari *hand-drumming*. Media didesain semenarik mungkin agar masyarakat memiliki keinginan untuk bergabung dalam acara yang dirancang. Adapun tujuan media secara detail adalah:

- Untuk memperkenalkan manfaat tersembunyi dari *hand-drumming* kepada masyarakat sebagai alternatif terapi kesehatan.
- Untuk mengajak masyarakat menjadikan *hand-drumming* sebagai salah satu alternatif terapi apabila terapi biasa tidak manjur.

Strategi Media

Pemilihan media didasarkan pada kemudahan akses informasi bagi masyarakat. Media seperti web dihindari karena proses akses ke web yang terlalu panjang. Orang yang ingin mengakses web harus membaca alamat yang tertera secara rinci, kemudian harus mencari akses wifi untuk mengakses web, ditambah lagi dengan penyesuaian kenyamanan *interface* ketika seseorang mengakses web tersebut. Strategi utama untuk mempromosikan *hand-drumming* adalah penggunaan media cetak seperti brosur untuk dibagikan di tempat yang banyak dilewati masyarakat. Kemudian menggunakan media cetak seperti banner dan poster diletakkan pada tempat yang strategis. Penggunaan media digital meliputi aplikasi *smartphone*, yang berisi mini game berupa susunan drum melingkar untuk dimainkan beberapa orang bersama, sehingga mereka memiliki

bayangan mengenai aktivitas *hand-drumming*. Sebagai puncak promosi, media yang akan digunakan adalah aktivasi aktivitas berupa acara bermain *hand-drum* bersama. Acara berisi dua sesi, yaitu klinik berupa *drum circle* dimana peserta membentuk lingkaran dengan masing-masing peserta memegang satu alat *hand-drum* sambil dipandu oleh pembimbing. Kemudian ada sesi parade dimana peserta berkeliling sesuai dengan rute yang ditentukan sambil bermain *hand-drum* yang telah diikatkan pada setiap peserta.

Khalayak Sasaran

Kalangan yang dapat menikmati *hand-drumming* adalah semua kalangan, namun berkaitan dengan manfaat *hand-drumming* sebagai salah satu terapi pada orang yang mengalami tekanan mental atau penyakit saraf, maka aktivitas ini lebih diprioritaskan bagi orang dewasa, agar manfaatnya dapat lebih berdampak. Sasaran perancangan dilihat dari empat segi, yaitu segi geografis, demografis, psikografis, dan behavioral.

1. Geografis
Secara geografis, sasaran perancangan kampanye *hand-drumming* adalah masyarakat Indonesia khususnya di kota Surabaya.
2. Demografis
Sasaran perancangan secara demografis adalah:
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Status : Belum dan sudah menikah
Usia : 18 – 29 tahun
Strata Ekonomi Sosial : Kelas B - Kelas A
3. Psikografis
Secara psikografis, sasaran perancangan kampanye *hand-drumming* adalah orang-orang yang sudah bekerja dan mengalami tekanan stres akibat pekerjaan ataupun membutuhkan terapi alternatif karena penyakit saraf yang dialaminya. Namun tidak terbatas pada orang yang memiliki keluhan saja, bahkan orang yang sehat sekalipun dapat mengikuti kegiatan ini, karena *hand-drumming* memiliki manfaat secara tidak langsung seperti membantu berkomunikasi, menstabilkan emosi, dll.
4. Behavioristik
Secara behavioristik, sasaran perancangan kampanye *hand-drumming* adalah bagi orang yang menyukai dunia musik, sehingga ketika mengikuti acara, materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta.

Pemilihan Media

Media yang akan digunakan untuk promosi kampanye ini adalah brosur, poster, *x-banner*, kartu nama, gantungan kunci, stiker, kop surat, stofmap, amplop, stempel, notes, kaos, tas, *signage*, video, dan aktivasi acara. Adapun fungsi dari setiap media yang dipilih adalah:

- **Brosur:** Untuk membagikan informasi secara perorangan.
- **Poster:** Untuk menginformasikan kepada sejumlah pejalan kaki sekaligus di tempat tertentu.
- **X-banner:** Untuk menginformasikan kepada sejumlah orang di sekitar area dimana acara diadakan.
- **Kartu Nama:** Untuk memudahkan orang yang ingin memperoleh informasi lebih mengenai *Hand-Drumming*.
- **Gantungan kunci:** Sebagai hiasan dan media pengingat mengenai *hand-drumming* dalam aktivitas sehari-hari.
- **Stiker:** Sebagai media pengingat mengenai *hand-drumming*.
- **Kop Surat:** Sebagai kertas formal ketika hendak menyampaikan informasi mengenai sebuah surat.
- **Stofmap:** Sebagai wadah dokumen penting.
- **Amplop:** Sebagai pengemas kop surat ketika hendak mengirim surat.
- **Stempel:** Sebagai penanda sah pada sebuah form atas nama pihak "*Hand-Drumming*".
- **Notes:** Sebagai tempat mencatat sekaligus media pengingat mengenai *hand-drumming*.
- **Kaos:** Sebagai fashion sekaligus media pengingat mengenai *hand-drumming* pada aktivitas sehari-hari.
- **Tas:** Sebagai pembawa barang sekaligus media pengingat mengenai *hand-drumming* pada aktivitas sehari-hari.
- **Signage:** Sebagai penunjuk jalan bagi orang yang mau mengikuti dimana acara berlangsung.
- **Video:** Sebagai media berupa file yang dapat ditonton kapanpun dan dimanapun.

Konsep Kreatif

Gaya desain yang akan digunakan diarahkan ke arah gabungan dunia primitif dan modern. Dimana tulisan bersifat playful dan warna yang digunakan adalah warna monoton yang diperkuat dengan tekstur kayu untuk memberikan kesan alam. Kemudian kesan modern akan ditonjolkan pada penataan *layout* dan pemilihan warnanya.

Tujuan Kreatif

Gaya desain diarahkan ke arah primitif dan modern dengan tujuan untuk menegaskan sejarah *drumming* yang sudah ada sejak jaman primitif kuno. Sehingga orang dapat merasakan kembali sejarah awal ditemukannya alat musik drum. Dengan demikian, kesan yang kuat dari pedalaman membuat seolah aktivitas ini merupakan aktivitas lintas generasi, sehingga memberi semangat bagi peserta untuk meneruskan estafet aktivitas budaya *hand-drumming*.

Strategi Kreatif

Untuk menarik minat masyarakat terhadap *hand-drumming* tidak cukup hanya dengan membuat desain yang menarik saja, namun diperlukan *tagline* yang menarik pula, sehingga orang lebih diyakinkan mengenai apa manfaat dari *hand-drumming*. Selain itu, *tagline* dan desain yang bagus juga memberikan kesan bahwa acara yang akan diadakan bukanlah sekedar acara biasa, namun sudah terkonsep dan tampak profesional. Untuk mewujudkan konsep yang direncanakan, beberapa langkah strategi yang perlu dilakukan adalah:

1. Memperkenalkan dan mengajak masyarakat untuk merasakan manfaat positif *hand-drumming* melalui media cetak seperti brosur, poster dan *x-banner*.
2. Mewujudkan manfaat positif dari *hand-drumming* kepada masyarakat melalui aktivasi acara yang berisi klinik dan parade.
3. Memberikan *merchandise* seperti kaos, gantungan kunci, tas, dan stiker kepada para peserta sesudah acara selesai, agar mereka terus mengingat mengenai *hand-drumming* dan dapat melakukan terapi secara mandiri.

Isi Pesan

Pesan yang ingin disampaikan pada media desain yang digunakan adalah mengenai manfaat *hand-drumming* yang selama ini seolah tersembunyi bagi masyarakat.

Bentuk Pesan

Pesan dibuat dalam berbagai jenis media yang mengajak seseorang untuk mau terlibat dalam aktifitas *hand-drumming* yang memiliki banyak manfaat. Kemudian sebagai tambahan, nama acara diberi tambahan *tagline*, "*A Healthy Expression*" yang artinya ekspresi yang menyehatkan.

Program Kreatif

Desain dan acara yang dirancang diarahkan ke suasana pedalaman. Selain untuk menarik perhatian, suasana ini juga membuat orang merasakan suasana suku pedalaman di Afrika yang merupakan salah satu tempat asal mula munculnya tradisi bermain drum.

Tema Pesan

Tema yang digunakan untuk menyampaikan pesan adalah "*Back to Nature*", dimana gaya desain dan suasana acara akan diarahkan untuk seolah kembali ke jaman primitif, namun juga disertai dengan sentuhan dunia modern. Selain untuk menyatakan salah satu lokasi asal *hand-drumming*, tema alam ini juga

membantu memberikan rasa penasaran kepada para peserta, dimana lingkungan di sekitar serba modern namun tempat acara berlangsung seolah membawa kita kembali ke alam.

Strategi Penyajian Pesan

Pesan mengenai manfaat *hand-drumming* secara singkat diletakkan pada media cetak. Namun secara detail, manfaat mengenai *hand-drumming* akan dibahas ketika acara berlangsung dan akan dibagikan oleh ahli terapi di Surabaya yang sudah menggunakan musik, khususnya drum sebagai terapi seni.

Pengarahannya Pesan Visual

Pengarahannya pesan visual dalam perancangan kampanye ini bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat secara visual disamping cara verbal.

1. Ilustrasi

Gambar *hand-drum* beserta gambar cap tangan akan digunakan lebih banyak pada desain berbagai media promosi. Namun tak menutup kemungkinan adanya gambar lain yang akan digunakan untuk melengkapi kebutuhan desain.

2. Penyajian

Beberapa gaya desain yang disajikan akan cenderung *playful* seperti lukisan orang pedalaman. Namun secara keseluruhan, desain akan dibuat modern pula, agar lebih mudah diterima oleh masyarakat kontemporer.

3. Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan merupakan kombinasi dari Serif, Sans Serif, dan *Decorative*. Gunanya adalah untuk memperoleh kesan modern, *playful*, dan juga untuk menjaga keterbacaan tulisan.

4. Layout

Layout yang akan digunakan adalah *layout* sederhana, dengan tujuan agar *flow* ketika membaca tetap menarik dan tidak memusingkan.

5. Warna

Penggunaan warna yang dominan pada desain secara menyeluruh adalah warna coklat kayu dan warna-warna dasar alam seperti merah, kuning, dan biru. Tujuannya adalah untuk mengarahkan desain untuk terlihat seperti gaya desain suku pedalaman di Afrika, yang merupakan salah satu pelopor aktivitas *hand-drumming*. Namun warna dasar tersebut akan diolah lagi agar lebih menarik selera masyarakat kontemporer.

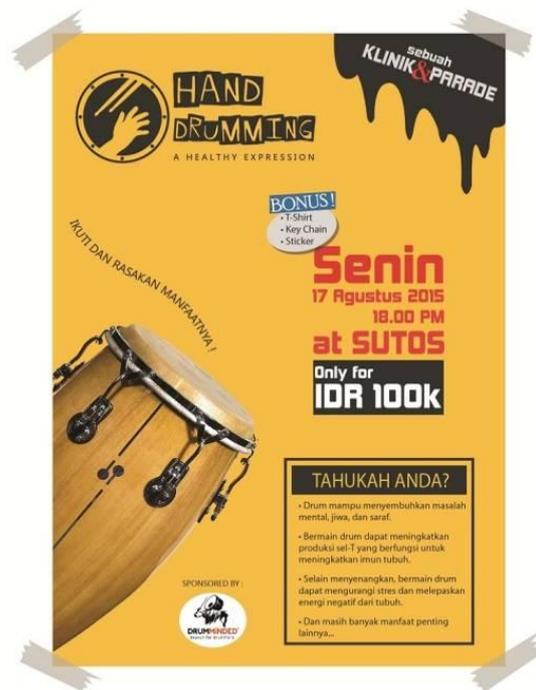
Unsur primitif dapat dilihat pada pemilihan *font* yang memiliki kesan *playful* dan tradisional. Sama polanya dengan tulisan suku pedalaman yang biasanya ditemui dalam gua-gua. Sedangkan unsur modern dapat dilihat dari penataan *layout* dan pemilihan warna cerah.

Warna utama yang digunakan adalah warna kuning dan abu gelap. Kuning untuk melambangkan keceriaan dan semangat, sedangkan abu gelap

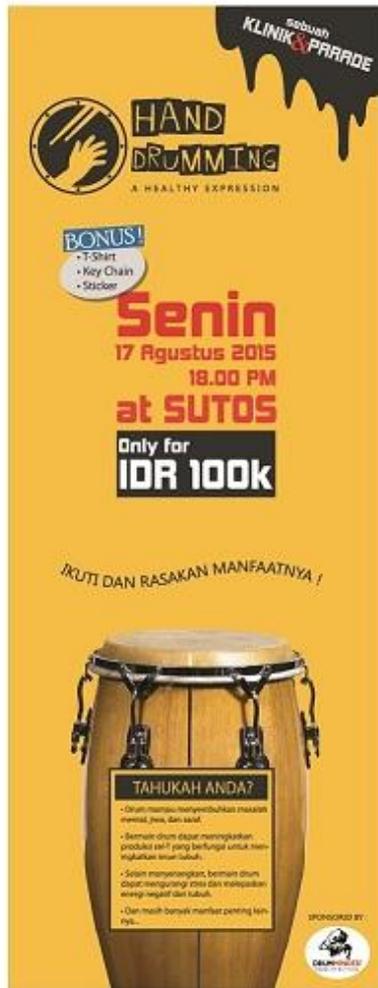
melambangkan dominasi dan elegan. Berikut adalah media-media yang digunakan untuk mempromosikan acara kampanye mengenai *hand-drumming*:



Gambar 1. Brosur



Gambar 2. Poster



Gambar 3. X-banner



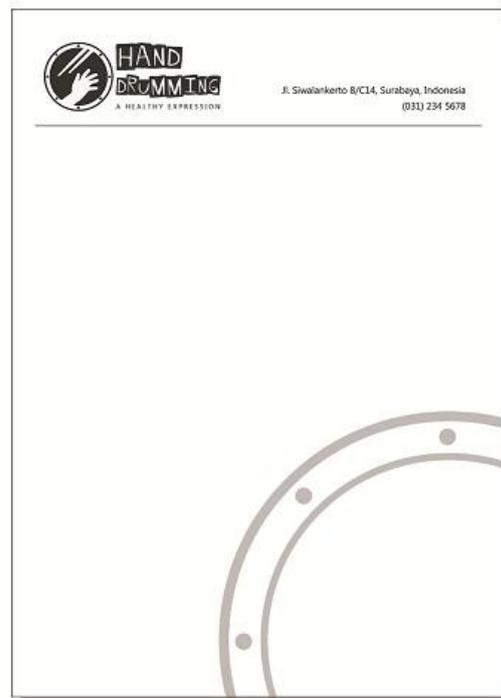
Gambar 4. Kartu nama



Gambar 5. Gantungan kunci



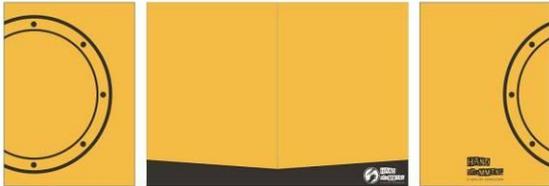
Gambar 6. Stiker



Gambar 7. Kop surat



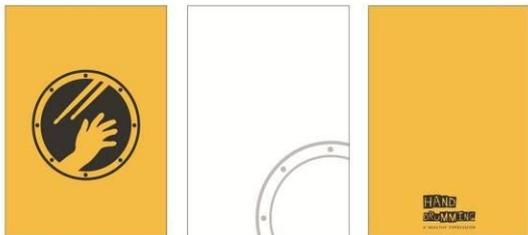
Gambar 8. Amplop



Gambar 9. Stofmap



Gambar 10. Stempel



Gambar 11. Notes



Gambar 12. Kaos



Gambar 13. Signase



Gambar 14. Tas



Gambar 15. Video

Media-media di atas merupakan media yang digunakan untuk mengajak masyarakat agar mereka mau mempelajari *hand-drumming*. Dengan konsep utama yang mengarah pada sebuah acara berupa klinik dan parade, diharapkan peserta yang mengikutinya dapat merasakan manfaat dari bermain *hand-drumming* baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Konsep acara yang dirancang adalah sebuah acara dengan dua sesi, yakni klinik dan parade. Pada sesi klinik, para ahli terapi seni akan memberikan berbagai informasi mengenai manfaat bermain drum bagi seseorang. Kemudian akan dilanjutkan dengan pengajaran teknik bermain drum yang benar oleh musisi khususnya di bidang perkusi. Dengan demikian peserta telah dibekali secara utuh, baik secara ilmu mengenai manfaat *hand-drumming* serta dibekali secara teknis mengenai bagaimana cara bermain drum yang benar. Dengan demikian, esensi utama dari acara ini dapat tersampaikan dengan baik. Sebagai penutup, akan diadakan sesi parade, dimana para peserta membentuk lingkaran dengan membawa satu alat musik drum di tangannya. Kemudian mereka akan saling berkomunikasi dan saling mengisi menggunakan alat musik drum yang mereka bunyikan. Lalu akan dilanjutkan dengan acara perayaan yaitu parade bermain drum sambil berkeliling di luar tempat acara berlangsung. Hal ini ditujukan agar orang lain yang belum mengikuti acara *hand-drumming* ini dapat mempunyai gambaran mengenai apa inti dari acara ini, selain itu juga untuk menunjukkan secara sekilas salah satu manfaat bermain drum, yaitu untuk berekspresi secara bebas dan membagikan kesenangan bersama melalui alat musik pukul, yakni drum.

Simpulan

Aktifitas bermain drum memiliki banyak manfaat positif, namun seringkali diabaikan dan dianggap hanya sekedar berfungsi sebagai memuaskan

keinginan bermain musik dan ritme. Namun ternyata secara tidak kita sadari, drum memiliki banyak manfaat positif di berbagai aspek, bahkan di bidang medis. Oleh karena itu, acara resmi seperti ini perlu dilakukan secara berkala, sehingga pandangan orang mengenai alat musik ritme tidak sama lagi. Sebab selain berfungsi sebagai alternatif terapi, hal ini juga bisa membuka lapangan pekerjaan baru, sehingga secara tidak langsung mengurangi jumlah pengangguran pula. Hal ini jika dilanjutkan secara terus menerus akan menguntungkan segala pihak yang terlibat di dalamnya. Tentunya kesempatan ini harus dimanfaatkan karena terapi seni memiliki prospek yang bagus, dan suatu saat akan dibutuhkan masyarakat sebagai tempat merelaksasikan diri dari kejenuhan aktifitas sehari-hari.

Karena itu sebuah tindakan awal untuk menyebarkan informasi ini adalah dengan melakukan sebuah kampanye yang tujuannya adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat mengenai aktifitas *hand-drumming* baik secara manfaat dan teknis bermain. Diharapkan dengan perkenalan ini masyarakat semakin memiliki wawasan yang luas mengenai terapi seni dengan media alat musik drum. Sebagaimana aktifitas ini memiliki manfaat tambahan selain hanya sebagai hiburan musik saja, maka hal ini harus dipromosikan lebih gencar, agar manfaat yang terkandung di dalamnya tidak terbuang dengan sia-sia.

Dari kampanye yang mengacu pada acara klinik dan parade ini, diharapkan masyarakat dapat memperoleh esensi utama dari permainan *hand-drumming*. Dan diharapkan setelah mengikuti kegiatan ini, masing-masing peserta dapat melaksanakan terapi seni dengan media alat musik drum secara mandiri, tanpa perlu dibantu oleh ahli terapi secara langsung.

Hal ini merupakan prospek yang bagus bagi dunia terapi, dimana pada era modern ini tak sedikit orang yang mengalami tekanan dan masalah, sehingga mereka membutuhkan media yang tepat untuk menuangkan beban yang dirasakannya. Dunia terapi khususnya terapi seni ini masih belum banyak ditemui. Sebagaimana ilmu dalam terapi seni sudah banyak diakui, namun ahli terapi yang menekuni bidang terapi seni ini tergolong sangat sedikit, bahkan di luar negeri sekalipun masih sedikit jumlah ahli terapi yang bergerak di bidang terapi seni. Apalagi di Indonesia, pergerakan di dunia terapi seni masih sangat sedikit, bahkan dianggap belum ada. Padahal terapi seni memiliki banyak prospek di dunia modern ini.

Sebagai salah satu cara mendorong orang untuk lebih mengenal dan bahkan mau bergerak di bidang terapi seni adalah dengan melakukan kampanye *hand-drumming* ini. Hal ini juga untuk menunjukkan bahwa dunia terapi seni itu menyenangkan, karena media

yang digunakan adalah benda-benda yang berkaitan dengan dunia seni. Diharapkan selain memahami lebih dalam mengenai alat musik drum, masyarakat juga mengetahui keberadaan dunia terapi seni yang dapat menjadi solusi alternatif bagi kejenuhan mereka dalam aktifitas sehari-hari. Karena itu promosi mengenai terapi seni ini harus diperkenalkan secara menarik kepada masyarakat, sehingga mereka lebih percaya kepada manfaat terapi seni bagi diri mereka. Terlebih lagi yang kepada salah satu media terapi seni, yakni *hand-drumming*. Agar masyarakat dapat mempelajari alternatif terapi seni yang dapat bermanfaat bagi diri mereka sendiri.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas hikmat dan kasih karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar dan tepat waktu.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selama proses ujian menyertai penulis dengan hikmatNya dan pertolonganNya.
2. Bapak Aristarchus Pranayama K., B.A., M.A., selaku Ketua Program Studi DKV Universitas Kristen Petra.
3. Bapak Obed Bima Wicandra, S.Sn., selaku Sekretaris Program Studi DKV Universitas Kristen Petra.
4. Bapak DR. Ahmad Adib, M.Hum., selaku Ketua dosen pembimbing 1 dan Ketua penguji yang sudah meluangkan waktunya jauh-jauh dari Solo untuk membimbing penulis dengan semangat hingga selesai.
5. Ibu Ani Wijayanti S., S.Sn., M. Med.Kom, selaku dosen pembimbing 2 yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis selama asistensi tugas akhir.
6. Bapak Drs. Heru Waluyanto, M. Pd, selaku dosen penguji 1 yang sudah meluangkan waktunya untuk menguji tugas akhir penulis, serta memberikan ilmu-ilmu yang baru mengenai topik yang diangkat penulis.
7. Ibu Astharianty, S.Sn., M.Ds, selaku dosen penguji 2 pengganti yang sudah meluangkan waktunya untuk menguji tugas akhir penulis.
8. Papa, Mama, dan Adik yang sudah mendukung penulis dari awal perkuliahan untuk mencapai gelar sarjana.
9. Semua teman-teman penulis yang sudah mendukung penulis melalui suka duka selama perkuliahan.

Daftar Pustaka

Azzarto, Fran (2012). *What You Need To Know About...Hand Drums*. Diunduh 13 Februari 2013 dari <http://www.moderndrummer.com/site/2012/02/what-you-need-to-know-about-hand-drums/#_>

Dewey, John. (2005). *Art as Experience*. New York/USA: Perigee.

Drake, Michael. (2001) *The Therapeutic Effects of Drumming. Enter the Realm of the Shaman: SHAMANIC DRUMMING*. 2010. Talking Drum Publications. Diunduh 04 Maret 2015 dari <<http://shamanicdrumming.com/drumtherapy.html>>

Eisinger, Dale. (2014) *Drums Aren't Just for Music: They're Therapy, Too*. *The Daily Beast*. <<http://www.thedailybeast.com/articles/2014/07/21/drumms-aren-t-just-for-music-they-re-therapy-too.html>>

Friedman, Robert Lawrence. (2000) "The Healing Power of the Drum." *HealthRHYTHMS*. 2014. RemoInc. Diunduh 02 April 2015 dari <http://www.remo.com/portal/pages/health_rhythms/librery_article8.html>

Goudreau, Ghislaine, et. al. (2008). *Hand Drumming: Health-Promoting Experiences of Aboriginal Women from a Northern Ontario Urban Community*. *Journal de la sant  autochtone*. 76-79.

Pennebaker, J.W. (1997). *Opening up: The healing power of expressing emotions*. New York/USA: Guilford Press.

Pramesti, Olivia Lewi. (2012) *Terapi Seni Efektif Dikembangkan di Indonesia*. *Kompas Cyber Media*. Diunduh 29 Maret 2012 <<http://www.kompas.com>>.

Rice, R. E., & Atkin, C. K. (2009). *Public communication campaigns: Theoretical principles and practical applications*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Rubin, Judith A. (2010). *Introduction to Art Therapy: Sources & Resources*. New York/USA: Routledge.

Schwarcz, Benjamin. (2005). *Drumming Therapy: Healing Through Rhythm and Sound. Alternative Depression Therapy*. 2005-2015. <<http://www.alternativedepressiontherapy.com/drumming-therapy.html>>

Stuckey, Heather L., and Nobel, Jeremy. (2010). *The Connection Between Art, Healing, and Public Health: A Review of Current Literature*. *Framing Health Matters* 100.2.

The Hand Drum. (2010-2015). *THE DRUM DOCTOR: Hand drum repair, maintenance and restoration*. Diunduh 18, Februari, 2015 dari <<http://www.drumdr.com/hand-drums.html>>

The History of the Drum. (2011) *Essortment: Your Source of Knowledge*. Demand Media. Diunduh 30 April 2015 dari <<http://www.essortment.com/history-drum-21063.html>>

Tinarbuko, Sumbo. (2010) *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta/Indonesia: Jalasutra.