

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seni tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, seni tidak selalu diwujudkan dalam bentuk seni musik, seni rupa, seni vocal ataupun bentuk-bentuk pengekspresian lainnya, melainkan lebih bersentuhan dengan aspek rasa. Dalam seni terkandung rasa keindahan, yang terkait langsung dengan kebutuhan batiniah. Unsur seni inilah yang jelas membedakan manusia dengan makhluk-makhluk lainnya, bahwa salah satu kelebihan manusia dari jenis-jenis makhluk lainnya di muka bumi ini ialah di samping manusia dikaruniai akal fikiran, manusia juga dikaruniai rasa keindahan. Pengertian seni boleh berubah mengikut masa dan tempat (Sumrahadai, 2013)

Dalam kebudayaan, kesenian merupakan bagian penting dan tak terpisahkan dari kebudayaan manusia. Bahkan, dalam pandangan sempit, tidak jarang orang mengartikan dan mengidentikkan kebudayaan sebagai kesenian. Kesenian dalam konteks kebudayaan merupakan ungkapan kreativitas dari kebudayaan itu sendiri. Ia menciptakan, memberi peluang untuk bergerak, memelihara, menularkan, mengembangkan untuk kemudian menciptakan kebudayaan baru lagi . Berkesenian adalah salah satu kebutuhan hidup manusia dalam bentuk pemenuhan kebutuhan akan rasa keindahan.

Dalam konteks kemasyarakatan, jenis-jenis kesenian tertentu memiliki kelompok-kelompok pendukung tertentu. Demikian pula kesenian bisa mempunyai fungsi yang berbeda di dalam kelompok-kelompok manusia yang berbeda. Perubahan fungsi dan perubahan bentuk pada hasil-hasil karya seni,

dengan demikian dapat pula disebabkan oleh dinamika masyarakat. Di sisi lain, tata masyarakat dan perubahannya turut pula menentukan arah perkembangan kesenian.

Era modernisasi dan globalisasi membawa dua sisi dampak bagi keberadaan kesenian-kesenian tradisional. Di satu sisi, modernisasi dan kemajuan iptek membawa dampak negatif bagi keberadaan kesenian tradisional. Berbagai jenis kesenian tradisional yang pada masanya dulu sempat “berjaya”, seiring dengan semakin derasnya arus kebudayaan dan kesenian asing, eksistensi kesenian tradisional pun terancam. Ia mulai terpinggirkan dan tersisihkan oleh kesenian-kesenian baru yang belum tentu sesuai dengan nafas budaya bangsa kita. Tidak jarang pula terjadi proses “pendangkalan” terhadap kesenian-kesenian tradisional. Padahal sesungguhnya ekspresi kesenian yang merupakan bagian integral dari kesenian itu sendiri telah sering kali membanggakan kita ketika bangsa lain di dunia mengaguminya.

Kondisi ini banyak dialami oleh kesenian-kesenian tradisional, sehingga tidak jarang kesenian-kesenian tradisional, khususnya yang ada di daerah-daerah kini tengah mengalami krisis, bahkan ada beberapa di antaranya yang sudah mulai punah. Yang berkembang dan banyak diminati oleh masyarakat adalah justru kesenian-kesenian yang telah mengalami “proses pendangkalan”, dan mengikuti selera pasar.

Kondisi semacam ini dialami juga oleh beberapa jenis kesenian tradisional Sunda yang ada di Kabupaten Subang. Beberapa jenis kesenian tradisional Sunda kini tengah ada dalam kondisi kritis, sementara tidak sedikit pula yang bahkan

telah punah. Namun ada juga beberapa jenis kesenian tradisional Sunda yang hingga kini tetap bertahan. Keberadaan kesenian-kesenian tradisional Sunda di Kabupaten Subang ini, tidak lepas dari peranserta para senimannya yang menaruh perhatian penuh terhadap keberadaan kesenian tradisional.

Sisingaan adalah nama sebuah jenis kesenian tradisional yang lahir dan berkembang di daerah Kabupaten Subang. Kesenian Sisingaan ini pun telah menjadi icon Kabupaten Subang, serta telah mengangkat dan mengharumkan nama Kabupaten Subang, bukan hanya di dalam negeri, melainkan juga telah dikenal di dunia internasional.

Penamaan kesenian Sisingaan diambil dari alat utama kesenian ini, yaitu “sisingaan”, suatu benda yang dibentuk sedemikian rupa sehingga menyerupai wujud seekor singa. Kata “sisingaan” itu sendiri adalah kata jadian dalam bahasa Sunda yang kata dasarnya adalah “singa”, kemudian diberi imbuhan berupa awalan “si” dan akhiran “an”. Dalam bahasa Sunda, kata jadian yang dibentuk oleh pengulangan suku kata awal dari suatu kata dasar dan diberi akhiran “an” mempunyai arti menyerupai. Contohnya: “me-meja-an”, “bu-buku-an”, “a-anjing-an”, “*ma-manuk-an*”, “ku-kuda-an”, “si-singa-an”, yang artinya tiruan dari kata dasarnya atau bukan yang sebenarnya. Jadi dalam kesenian Sisingaan, alat utamanya bukan singa yang sesungguhnya, melainkan singa tiruan yang terbuat dari kayu.

Banyak penamaan atau sebutan yang diberikan pada kesenian ini; ada yang menyebutnya kesenian *Gotong Singa*, *Kuda Ungkleuk*, atau *Singa Ungkleuk*, *Odong-odong*, *Singa Depok*, *Pergosi*, dan Sisingaan. Nama-nama tersebut

memang merujuk pada unsur-unsur yang menonjol dari penampilan kesenian tersebut. Karena penamaan atau istilah yang ditujukan pada kesenian ini masih simpang siur, Bupati Subang yang pada masa itu dijabat oleh Ir.Sukanda Kartasmita (1978-1988), menginstruksikan agar diadakan seminar yang salah satu tujuannya adalah untuk mencari kesepakatan dan pembakuan nama kesenian ini. Berdasarkan hasil seminar yang diselenggarakan pada tahun 1989 di kota Subang, maka ditetapkanlah nama seni pertunjukan ini adalah Kesenian Sisingaan.

Oleh karna itu perlu adanya minat untuk menumbuhkan rasa cinta kepada budaya untuk membuka wawasan tentang kebudayaan masyarakat Jawa Barat serta menginformasikan tentang tradisi khitanan di Indonesia khususnya di daerah Jawa Barat yaitu tradisi Sisingaan.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang diambil dirumuskan menjadi pokok-pokok rumusan masalah yang spesifik. Adapun rumusan masalah dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah sebagai berikut :

Kebudayaan sisingaan masih dianggap asing oleh sebagian masyarakat Indonesia, akan tetapi melalui perancangan media “Buku ilustrasi Kesenian Sisingaan dari Subang Jawa barat” penulis ingin memberikan sebuah pemahaman yang efektif serta memberikan identitas dan diferensiasi Kesenian Sisingaan ?

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam Tugas Akhir ini tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi permasalahan yang dibahas agar mendapatkan data-data yang akurat, maka perlu pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Target sasaran laporan ini adalah masyarakat berusia 20 tahun hingga 45 tahun yang tertarik mendalami budaya sunda.
2. Buku ilustrasi ini difokuskan untuk memberikan informasi tentang Kesenian Sisingaan yang kerap kali terlupakan oleh masyarakat.
3. Pembuatan Ilustrasi ini dibatasi hanya untuk menciptakan rasa ketertarikan dengan budaya sunda melalui Kesenian Sisingaan.

1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan

Berdasarkan apa yang telah disusun oleh penulis, maka maksud dan tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1.4.1 Maksud

Memberikan identitas dan diferensiasi pada perancangan media buku Sisingaan dalam konteks Desain Komunikasi Visual dengan bahasa dan komunikasi yang jelas agar target audiense dapat mengerti dan tertarik pada kebudayaan sunda dan terus membudayakanya Kesenian Sisingaan dari Subang.

1.4.2 Tujuan

1. Tujuan umum dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk melestarikan Kesenian Sisingaan melalui ilustrasi yang dikemas kedalam Buku.
2. Tujuan khusus dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar S.Ds.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam membuat Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Penulis meriset dengan menggunakan studi pustaka dan studi lapangan. Dalam studi pustaka penulis mencari teori yang mendukung dalam pembuatan laporan Tugas Akhir melalui literatur, buku dan website . Selain itu penulis juga melakukan studi lapangan melalui observasi secara langsung turun melestarikan petunjukan Kesenian Sisingaan di kabupaten Subang, Jawa Barat dan sekitarnya. Untuk mempelajari berbagai tahapan-tahapan yang ada pada Kesenian Sisingaan. Selain itu penulis juga mencari data pendukung dengan wawancara kepada dinas pariwisata dan budaya Subang, lalu wawancara ke beberapa grup Sisingaan antara lain, Grup Sisingaan Tresna Wangi dan Grup Sisingaan Mekar Jaya.

1.6. Kerangka Pemikiran

A. Perumusan Masalah

Mengidentifikasi masalah yang muncul dan mengamati permasalahan yang disebabkan dengan menggunakan konsep 5W + 1H yaitu what, who, when, where, why dan how (apa, siapa, kapan, dimana, kenapa dan bagaimana). Setelah itu penulis dapat membatasi permasalahan untuk mempersempit dan membatasi ruang lingkup hingga langsung ke inti masalah.

B. Menentukan Tujuan

Penulis menjabarkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan karya seni yang akan dibuat, penulis menjabarkan target dalam pembuatan karya seni juga konsepnya.

C. Brainstorming

Penulis mengolah data yang telah dikumpulkan menjadi informasi yang dapat berguna dalam membuat karya seni tersebut. Brainstorming berfungsi sebagai pengolahan data yang nantinya akan menjadi sebuah proses kreatif dengan menggunakan mindmapping agar dapat memetakan keunggulan dan kekurangan dari topik yang diangkat.

D. Evaluasi

Penulis meneliti dan mempertimbangkan kembali hasil proses kreatif yang didapat dari brainstorming untuk mematangkan konsep yang akan diangkat

E. Dokumentasi

Penulis melakukan studi lapangan untuk mencari data yang akan digunakan dalam membuat “Buku Ilustrasi Asal Mula Sisingaan Dari Subang”. Pada tahap ini penulis mendokumentasikan semua hasil studi kepustakaan yang penulis lakukan seperti, foto, video dan informasi penting.

F. Proses pembuatan

Pada tahap ini penulis mulai membuat vektor dan visual dari “Buku Ilustrasi Asal Mula Sisingaan Dari Subang”. Penulis membuat desain dengan berbagai alternatif yang nantinya akan dipilih yang terbaik dan digunakan sebagai hasil akhir dari proses desain.

G. Visualisasi

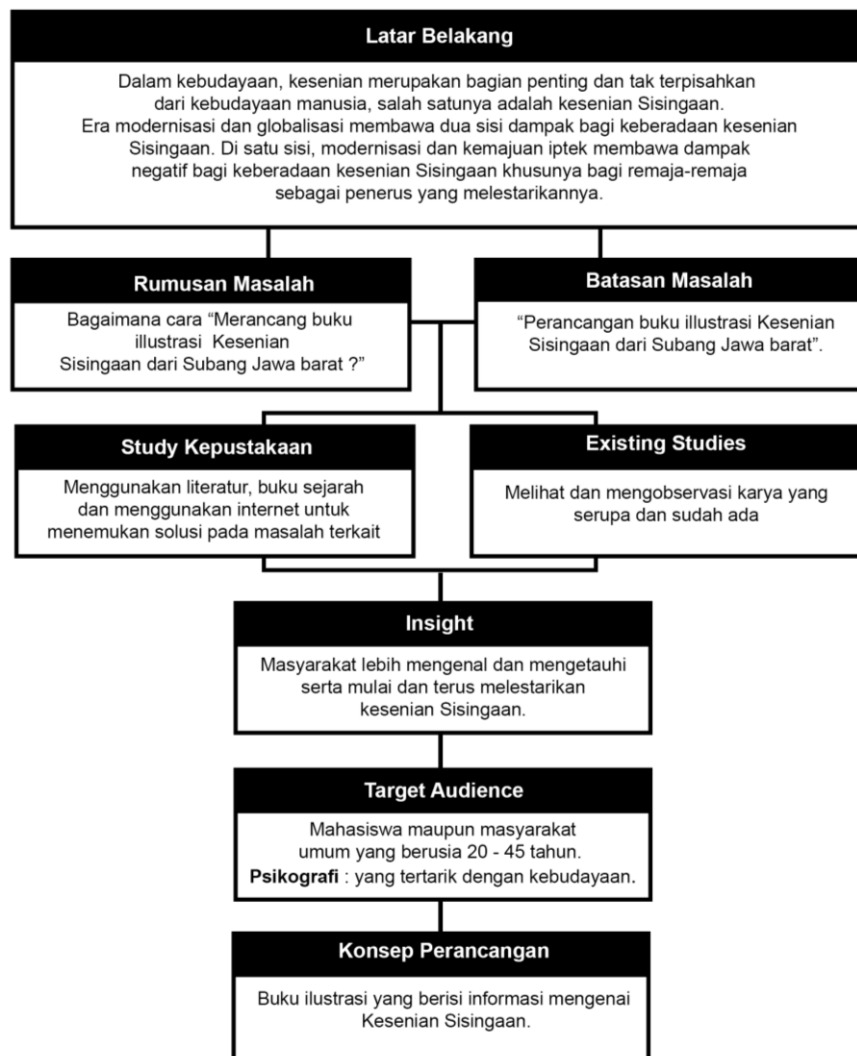
Penulis menyatukan desain visual dan tipografi serta informasi yang telah didapatkan dari hasil dokumentasi.

H. Finishing

Tahap akhir desain yang telah disempurnakan dari proses penyatuan data menjadi desain akhir dan divisualisasikan pada media yang akan digunakan. Pada tahap ini visualisasi adalah tahap akhir eksekusi dalam sebuah media.

1.7 Skematika Perancangan

Bagan 1.7 : Skematika Perancangan Buku Sisingaan



(Sumber : Data Penulis, 2016)