

BAB I

PEMBAHASAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Breakdancing, breaking, b-boying atau *b-girling* adalah suatu gaya tari jalanan yang lahir pada tahun 1970 sebagai salah satu dari 4 elemen budaya hip-hop di bagian selatan kota New York. Orang yang menarikan tarian *breaking* ini disebut *breakdancer, breakers, b-boy* atau *b-girl*. Kata *b-boy* berasal dari terminology *beat-boy*, karena mereka menari berdasarkan sebuah hentakan musik yang spesifik atau disebut juga *break beat* (Kenny:2007). Tarian ini masuk ke Indonesia pada era 1980-an, dimana para pejabat pada masa itu menyebutnya tari kejang. Pada era 1980-an tersebut muncul film-film berjudul *Breakdance, Breakdance II, Bodyrock* dan juga film Tari Kejang. Film-film tersebut menjadikan tarian *breakdance* mewabah keseluruh Indonesia dimana banyak bermunculan penari-penari jalanan yang melakukan aksinya dengan alas kardus bekas dan tape yang dibopong (Jatmika,2010:67).

Seiring dengan perkembangan tarian *breakdance* di Indonesia, pada tahun 2003 terbentuklah suatu asosiasi tarian *breakdance* Indonesia yang dikenal dengan nama asosiasi BboyIndo. Asosiasi BboyIndo merupakan suatu wadah untuk menyatukan para *b-boy* atau *breakdancer* di Indonesia, mendukung dan menjaga budaya *hiphop, breakdance, streetdance* di Indonesia. Saat ini BboyIndo bergerak dibawah Kemenpora dan dipimpin oleh Febian Hidranto.

Menurut Hamdi Fabas selaku pencetus dari asosiasi BboyIndo, tarian *breaking* di Indonesia dari tahun 2003 hingga tahun 2016 ini berkembang sangat pesat. Jumlah anggota yang terdaftar pada tahun 2003 berjumlah 324 orang anggota yang terbagi kedalam 28 crew atau tim *breakdance*, sedangkan pada tahun 2016 ini berjumlah 967 anggota yang terbagi kedalam 83 crew dengan rata-rata umur anggota 15 hingga 25 tahun. Perkembangan tersebut

juga dapat dilihat dari prestasi para *b-boy* Indonesia yang mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional dan masuknya kompetisi *battle b-boy* berkelas dunia ke Indonesia seperti R16 Indonesia Qualifier dari Korea Selatan, Radikal Forze Jam Indonesia Qualifier dari Singapura, Battle Of The Year Indonesia Qualifier dari Jerman, dan Judgement Day Indonesia Qualifier dari Malaysia. Tidak hanya itu, tarian breaking juga semakin marak muncul di televisi dalam ajang pencarian bakat seperti *We Dance* di Global TV, *The Dance Icon Indonesia* di SCTV, dan *Kratingdaeng Power Dance* di Kompas TV. (Fabas, wawancara, 24 April 2016).

Berdasarkan hasil observasi penulis pada kompetisi tarian *breakdance* atau *breaking* dan hasil wawancara terhadap pakar tarian *breaking* di Indonesia, didapat bahwa apresiasi masyarakat terhadap tarian *breaking* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *breakdance* di Indonesia cukup besar. banyak diantara masyarakat tersebut yang tertarik untuk mempelajari gerakan tarian *breaking* atau *breakdance* ketika menonton suatu kompetisi *breakdance* atau *battle b-boy*. Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner penulis dengan 200 orang responden dimana 71,5% (143 responden) diantaranya tertarik untuk mempelajari gerakan dalam tarian *breaking* atau *breakdance* dan sebagian besar dari responden yang tertarik tersebut (47% atau 67 responden) mempelajarinya secara otodidak. Metode pembelajaran otodidak merupakan metode yang efektif dalam mempelajari suatu keahlian tertentu (Kompasiana:2011), namun menurut Andy P. Ramadhany selaku pakar video tarian *breaking* di Indonesia, tidak semua video panduan gerakan tarian *breaking* memiliki materi panduan atau konten yang lengkap dan benar. Besarnya apresiasi dan ketertarikan masyarakat dalam mempelajari tarian *breaking* atau *breakdance* dengan metode pembelajaran otodidak tersebut menjadi alasan utama penulis untuk merancang suatu panduan atau pembelajaran gerakan dalam tarian *breaking*.

Menurut 30 orang *breakdancer* atau *b-boy* kota Bandung yang diwawancara oleh penulis, metode pembelajaran gerakan *breakdance* yang

dilakukan kebanyakan secara otodidak melalui video *tutorial* di Youtube, dimana video tersebut menggunakan bahasa asing sehingga membuat beberapa diantara mereka kesulitan dalam mempelajarinya secara mandiri. Kesulitan yang muncul tersebut menjadi alasan penulis untuk merancang suatu panduan gerakan dalam tarian *breaking* yang menggunakan bahasa Indonesia sehingga target *audience* yang dituju dapat lebih mudah memahami dan mempelajari materi panduan yang diberikan.

Untuk mempelajari tarian ini bukanlah hal yang mudah, diperlukan pengawasan khusus atau pedoman pembelajaran gerakan yang baik untuk menghindari resiko yang ada seperti cedera. Sebagaimana hasil riset Tony Ingram yang merupakan seorang *physical therapist* dalam artikelnya yang berjudul “*breakdancing will not kill you*”, tidak ada satupun olahraga yang tidak memiliki resiko seperti cedera termasuk tarian *breakdance*. Dalam artikel tersebut, terdapat hasil riset dimana tarian *breakdance* memiliki indeks cedera 49% per 100 jam waktu berlatih. Tony Ingram menambahkan bahwa resiko cedera tersebut dapat dihindari jika *breakdancer* atau *b-boy* memahami cara berlatih yang benar seperti *stretching* atau peregangan yang baik dan menggunakan alat pelindung seperti *spincaps* dan *padding*. Oleh karena itu dibutuhkan konten yang berisi panduan pencegahan cedera dalam rancangan panduan atau pembelajaran gerakan dasar dalam tarian *breaking* yang akan dirancang oleh penulis. (Tony Ingram, 2011, <http://www.bboyscience.com/break-dancing-will-not-kill-you/>).

Media memiliki peran penting dalam memberikan suatu panduan atau pembelajaran, dimulai dari media cetak seperti buku hingga multimedia seperti video. Media panduan atau pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagaimana pendapat Webster dalam buku Media Pembelajaran (Arsyad, 2013: 5) bahwa teknologi merupakan suatu perluasan konsep media, dimana teknologi juga merupakan suatu media yang didalamnya terdapat sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan didalamnya. Video

merupakan media yang tepat dalam memberikan panduan sebagaimana salah satu keuntungan utama menggunakan media pembelajaran film atau video dalam buku Media Pembelajaran (Arsyad, 2013: 50) bahwa film atau video dapat mempersingkat durasi pembelajaran dengan menggunakan teknik pengambilan gambar frame demi frame yang tepat. Dari asumsi tersebut dapat disimpulkan bahwa video mampu menampilkan panduan atau pembelajaran dengan cepat dimana hal ini menjadi keunggulan media pembelajaran video dibanding media cetak seperti buku.

Berdasarkan hasil uraian masalah diatas, penulis akan merancang suatu video panduan gerakan dasar tarian *breaking* berbahasa Indonesia untuk mempermudah masyarakat dalam mempelajari tarian tersebut dengan edukasi yang tepat. Video ini berisi rangkaian panduan berlatih gerakan dasar dalam tarian *breaking* dan panduan pencegahan cedera dalam berlatih. Video ini nantinya akan diupload pada sebuah *channel* khusus panduan gerakan dalam tarian *breaking* berbahasa Indonesia di Youtube.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data dan fakta yang telah dikumpulkan perihal ‘Latar Belakang’, maka dapat disimpulkan bahwa poin permasalahannya adalah:

- a) Banyak masyarakat yang tertarik untuk mempelajari gerakan dalam tarian *breaking* atau *breakdance* dengan metode pembelajaran otodidak, akan tetapi tidak semua panduan gerakan tarian *breaking* berisi konten yang lengkap dan benar.
- b) Video *tutorial* gerakan *breakdance* atau *breaking* di media social pada umumnya menggunakan bahasa asing yang tidak semua masyarakat dapat memahaminya dengan baik.
- c) Mempelajari gerakan dalam tarian *breaking* atau *breakdance* tanpa edukasi pemanasan yang tepat dapat beresiko cedera karena tarian *breakdance* memiliki indeks cedera 49% per 100 jam waktu berlatih.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan sebelumnya, adapun perumusan masalahnya adalah bagaimana merancang suatu video panduan gerakan dasar dalam tarian *breaking* berbahasa Indonesia dengan edukasi yang tepat sehingga dapat menghindari resiko seperti cedera.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam proyek Tugas Akhir ini antara lain :

- a) Video panduan tersebut berisi rangkaian panduan berlatih gerakan dasar dalam tarian *breaking*, sejarah singkat tarian *breaking*, konsep penting dalam menari seperti *musicality*, *originality*, dan *style* serta panduan pencegahan cedera dalam berlatih.
- b) Kategori usia yang diambil untuk target media yang dituju adalah usia 15-25 tahun.
- c) Pengambilan gambar akan dilaksanakan pada kota Bandung dan Padang.
- d) Instruktur pemberi panduan berlatih dalam video adalah para *b-boy* terbaik yang disarankan oleh asosiasi BboyIndo.
- e) Jangka waktu perancangan video ini adalah 1 Februari 2016 hingga 23 Juni 2016

1.5 Tujuan

Adapun tujuan dalam perancangan karya Tugas Akhir ini adalah merancang suatu video panduan gerakan dasar dalam tarian *breaking* berbahasa Indonesia untuk mempermudah masyarakat dalam mempelajari tarian tersebut dengan edukasi yang tepat sehingga dapat menghindari resiko cedera.

1.6 Analisis Data

Cara pengumpulan data yang dilakukan dalam proses perancangan video panduan gerakan dasar dalam tarian *breaking* berbahasa Indonesia yaitu dengan melakukan :

a) Observasi

Menurut Freddy Rangkuti (1997:42) observasi adalah seluruh kegiatan pengamatan suatu obyek atau orang lain. Pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui respon dari masyarakat mengenai tarian *breaking* sekaligus mengamati aktifitas para *b-boy* Indonesia.

b) Kuesioner

Menurut Dr. Didiet Widiatmoko Soewardikoen, M.Sn dalam buku Metodologi Penelitian Visual bahwa kuesioner adalah suatu cara untuk memperoleh data dalam waktu yang singkat karena banyak orang dapat dihubungi secara sekaligus. Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis akan menyusun dan membagikan kuesioner kepada khalayak sasaran untuk mengetahui respon atas ketertarikan mereka terhadap tarian *breaking* tersebut.

c) Wawancara

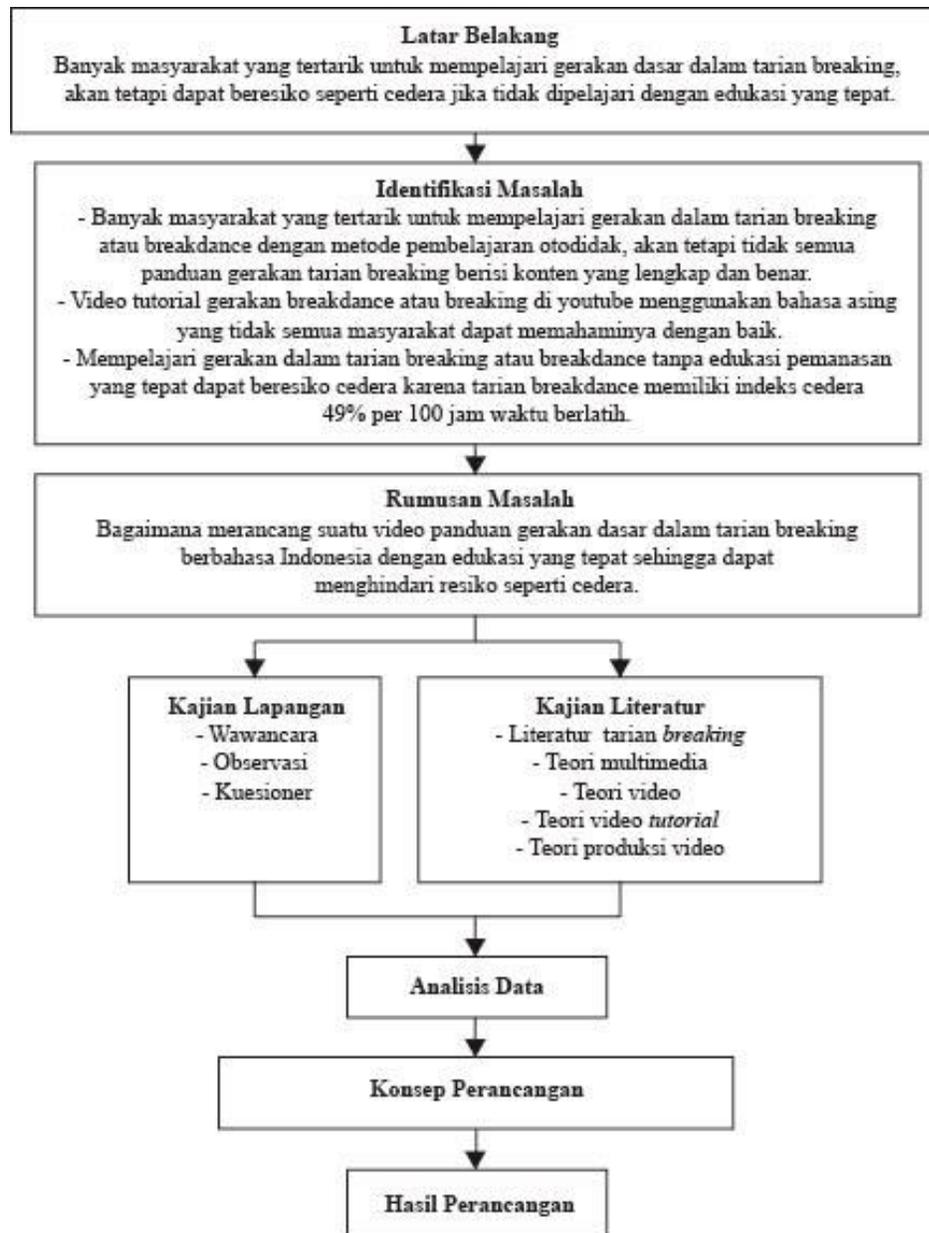
Menurut Daymon dan Holloway (Soewardikoen, 2013:20), wawancara merupakan “suatu saluran yang dapat mentransfer pengetahuan dari narasumber ke pewawancara”. Oleh karena itu, dalam perancangan tugas akhir ini penulis akan melakukan wawancara terhadap para pimpinan asosiasi BboyIndo dan beberapa *b-boy* Indonesia untuk mengetahui bagaimana perkembangan tarian *breaking* atau *breakdance* di Indonesia.

d) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses peneliti membaca buku agar referensi yang dimilikinya semakin luas dan *frame of mind* nya semakin terisi. Dengan studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya di dalam konteks (Soewardikoen, 2013:6). Penulis

akan melakukan studi terhadap pustaka, media cetak maupun internet untuk meneliti elemen, sejarah singkat, gerakan dasar, dan panduan berlatih yang sepenuhnya berhubungan dengan tarian *breaking*.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk perancangan ini adalah sebagai berikut :

a) Bab I Pendahuluan

Berisi mengenai uraian latar belakang permasalahan dari judul yang diambil, kemudian mengidentifikasi serta merumuskan masalah yang ada sehingga membentuk tujuan sebagai solusi permasalahan tersebut. Selain itu, diuraikan juga metode perancangan serta pengumpulan data yang akan dipakai untuk mendukung tema proyek yang diangkat.

b) Bab II Dasar Pemikiran

Berisi dasar pemikiran dari teori-teori yang berhubungan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang.

c) Bab III Data dan Analisis Masalah

Berisi mengenai penjelasan data profil asosiasi yang bersangkutan, data produk, data khalayak sasaran meliputi data hasil survey / angket / kuesioner. Selain itu, dijelaskan pula laporan hasil observasi dan wawancara di lapangan serta analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) yang nantinya dijadikan sebagai acuan konsep perancangan.

d) Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi penjelasan alternatif konsep yang mencakup konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan konsep bisnis atau konsep marketing yang dipergunakan. Selain itu, juga diuraikan hasil perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

e) Bab V Penutup

Berisi rangkuman hasil perancangan Tugas Akhir yang dibuat serta saran pada saat sidang akhir.