

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah sebuah Negara kepulauan yang memiliki banyak kekayaan budaya, kebudayaan disetiap daerahnya sangat beragam dan memiliki ciri khas yang unik, seperti macam-macam bangunan rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah dan kesenian musiknya.

Provinsi Bangka Belitung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki aneka ragam kebudayaan. Budaya yang kental di provinsi Bangka Belitung ini adalah kebudayaan Melayu. Sehingga banyak mempunyai kesamaan dalam ragam budayanya, salah satunya adalah kesenian *Dambus*. Menurut Datuk Sri Pangeran Duta Astana RDO. DR. Ibnu Hadjar, EMHA, DPMP, DKSKUC kesenian *Dambus* Merupakan sebuah kesenian musik yang sering dipakai untuk upacara-upacara adat atau untuk sekedar hiburan. Dinamakan kesenian *Dambus* karena kesenian ini terdiri dari alat musik, lagu *Dambus* itu sendiri serta tariannya. Alat musik *Dambus* merupakan alat musik tradisional khas Bangka Belitung terbuat dari bahan kayu yang menyerupai gitar dengan ciri khas kepala *Dambus* yang berbentuk kepala rusa. Sedangkan musik *Dambus* sendiri diciptakan oleh masyarakat pribumi Bangka Belitung, lirik lagunya menggunakan bahasa Melayu yang menceritakan tentang adat, norma dan nilai keagamaan. Musik *Dambus* ini diiringi dengan tarian yang bernuansa Melayu, tarian ini diberi nama Dincak *Dambus*. Para penarinya menari dengan gemulai dan mengenakan kostum yang tertutup dan berwarna cerah (Ibnu, wawancara, 17 Oktober, 2015).

Dahulu kesenian *Dambus* banyak ditemui dalam acara-acara adat Bangka Belitung, namun seiring dengan perkembangan zaman popularitas kesenian *Dambus* mulai surut dan menghilangkan nilai-nilai isi, fungsi, dan makna dari kesenian *Dambus*. Dalam wawancara dengan Ahmad Ziwar Dahlan sebagai pembuat *Dambus*, sekarang ini musik tradisional *Dambus* kurang diminati generasi muda karena kurangnya sosialisasi dan kebanyakan pelaku kesenian *Dambus* berasal dari golongan tua (Ziwar, wawancara, 19 Oktober 2015). Kurangnya sosialisasi terhadap kesenian *Dambus* kepada generasi penerus

akan mengakibatkan kesenian *Dambus* hanya populer pada generasi tua saja dan penyampaian nilai-nilai yang terdapat dalam kesenian *Dambus* akan kurang dipahami oleh anak muda.

Menurut Syarnubi dalam [Republika.co.id](http://www.republika.co.id) mengatakan pelestarian budaya lokal merupakan bagian dari penyelematan kekayaan bangsa yang mulai kurang diminati akibat zaman yang terus maju dan berkembang (Syarnubi,2014,<http://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/14/11/01/generasi-muda-harus-lestarikan-budaya-lokal>) Perkembangan zaman yang terus maju dapat menghilangkan kebudayaan yang lama apabila tidak adanya pelestarian budaya itu sendiri. Kebanyakan pelaku Kesenian *Dambus* Bangka Belitung ini sudah lanjut usia, perlu adanya pembinaan lebih kepada generasi muda agar nilai-nilai dari kesenian *Dambus* tetap terjaga.

Pemerintah Provinsi Bangka Belitung melakukan upaya untuk mempertahankan popularitas kesenian *Dambus* untuk tetap berada di tengah masyarakat, seperti memasukkan kurikulum kesenian di sekolah-sekolah, mengadakan Festival kesenian *Dambus*, buku kesenian *Dambus*, sanggar kesenian *Dambus*. Namun walaupun sudah di masukkan kedalam kurikulum muatan lokal, referensi mengenai literatur Kesenian *Dambus* belum ada menurut Zaidi, S.Ip. Kepala Dinbuspora Kabupaten Bangka Tengah kesulitan dalam pembuatan literatur mengenai kesenian *Dambus* adalah dari segi teknik, karena belum adanya pakem notasi pada *Dambus* (zaidi, wawancara, 19 Oktober 2015). Pengajaran kesenian *Dambus* hanya diajarkan berupa praktik saja pada kegiatan muatan lokal pada ekstrakurikuler disekolah. sehingga Minim untuk diajarkan mengenai nilai-nilai isi, makna, dan fungsi dari kesenian *Dambus* itu sendiri.

Di era modern seperti saat ini, media informasi mudah didapat, ada banyak cara untuk mengenalkan dan memberikan informasi kepada generasi muda mengenai kesenian *Dambus*. Salah satunya menggunakan media informasi yang dapat menarik akan muda Bangka belitung yaitu berupa animasi *Motion graphic*. Jon Krasner mengatakan "*Motion graphic is becoming a principal part of our contemporary visual landscape with integrative technologies merging television, the Internet and immersive*

environments.” (Jon Krasner 2008:13) yang artinya *Motion graphic* menjadi prinsip pada landasan visual bagi perkembangan teknologi televisi, internet dan visual di lingkungan sekitar, tujuannya agar menampilkan tampilan yang menarik dan atraktif kepada khalayak sasaran. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya pembuka acara yang menggunakan *Motion graphic*, iklan di internet, iklan layanan masyarakat, identitas stasiun TV, media elektronik bahkan sarana publik yang menggunakan *Motion graphic*. Keberadaan *Motion graphic* pada lingkungan masyarakat modern sekarang membuat pertumbuhan *motion graphic* banyak digunakan di berbagai media elektronik sebagai sumber informasi, sehingga dengan mudah dikenali oleh masyarakat terutama generasi muda yang lebih banyak mengakses informasi pada *gadget* mereka.

Hal tersebut merupakan peluang untuk mengenalkan kesenian *Dambus* lewat media *Motion graphic*, karena belum adanya media informasi yang menarik, dinamis, dan atraktif mengenai kesenian *Dambus*. Selain itu dapat menarik perhatian generasi muda karena mudah diakses melalui beberapa alat yang umum digunakan generasi muda sekarang seperti *smartphone*, Laptop, komputer dan Tablet. Mengingat saat ini merupakan era digital, akan lebih mudah bila media informasi yang disampaikan juga berbentuk digital, karena dapat diakses dengan mudah. Pentingnya mengenal suatu warisan budaya ini sangat bermanfaat bagi masyarakat umum khususnya para generasi muda Bangka Belitung maupun di seluruh Indonesia untuk terus berkarya dan mempertahankan warisan daerahnya masing-masing.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik beberapa identifikasi masalah, yakni:

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya sosialisasi mengenai kesenian *Dambus* terhadap generasi muda Bangka Belitung.
- b. Perkembangan zaman yang terus maju membuat kekayaan lokal mulai kurang diminati.
- c. Banyaknya pelaku kesenian *Dambus* yang berusia lanjut

- d. Upaya pengenalan kesenian *Dambus* yang sudah ada dirasa kurang begitu menarik perhatian generasi muda untuk lebih mendalami kesenian *Dambus*.
- e. Minimnya referensi literatur berupa kesenian *Dambus*.
- f. Pengajaran kesenian *Dambus* dalam ekstrakurikuler hanya berupa praktek saja, tidak diajarkan mengenai isi, makna, dan fungsi kesenian *Dambus*.

1.2.2 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diangkat oleh penulis adalah merancang sebuah media Informasi mengenai isi, makna, dan fungsi Kesenian *Dambus* berupa *Motion graphic* kepada generasi muda Bangka Belitung.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat ditulis rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah *Motion graphic* yang menarik dan atraktif kepada generasi muda Bangka Belitung mengenai isi, makna dan fungsi pada kesenian *Dambus* ?
2. Bagaimanakah pendekatan visual yang sesuai agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak sasaran?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah:

1. Perancangan *Motion graphic* Kesenian *Dambus* untuk menyampaikan isi, makna ,dan fungsi kesenian *Dambus*.
2. Perancangan berupa Animasi yang berbentuk *Motion graphic*
3. Perancangan *Motion graphic* ini diperuntukkan bagi anak muda Bangka Belitung
4. Perancangan dilakukan dari bulan Agustus 2015 sampai bulan Juli 2016.

1.4 Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah diatas maka dapat ditulis tujuan dari perancangan media informasi adalah:

- a. Mengenalkan kesenian *Dambus* lebih menarik dan informatif lagi kepada masyarakat terutama kepada generasi muda.
- b. Merancang animasi *Motion graphic* yang memiliki daya tarik, dinamis dan atraktif sesuai khalayak sasaran.

1.5 Manfaat perancangan

1.5.1 Bagi Masyarakat

Dengan perancangan media informasi ini maka diharapkan dapat membawa manfaat bagi masyarakat adalah:

- a. Masyarakat dapat mengetahui kesenian Provinsi Bangka Belitung yang berupa kesenian *Dambus*.
- b. Masyarakat mendapatkan tayangan yang menarik mengenai kesenian *Dambus* Provinsi Bangka Belitung.

1.5.2 Bagi Penulis

Dengan perancangan media informasi ini maka diharapkan dapat membawa manfaat bagi penulis adalah:

- a. Mengetahui kesenian *Dambus* Provinsi Bangka Belitung.
- b. Mengetahui cara perancangan *Motion graphic* yang menarik sehingga menampilkan tampilan yang menarik dan dinamis.

1.6 Metodologi Perancangan

Dengan penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif sebagai acuan. Penelitian kualitatif merupakan metode – metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell 2010:4). Dalam hal penulis menggunakan pendekatan Etnomusikologi yang didalamnya peneliti menyelidiki makna, isi, dan fungsi dari kesenian *Dambus* berdasarkan data observasi, dan data wawancara.

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data adalah dengan *observer* (pengamat) dan orang atau media yang diamati yang kemudian juga berfungsi sebagai pemberi informasi. Melakukan observasi melihat langsung bagaimana cara pembuatan *Dambus*, cara memainkannya, sejarah dan data yang berkaitan dengan *Dambus* Bangka Belitung.

b. Studi pustaka

mencari literatur buku mengenai kebudayaan *Dambus*, buku budaya, buku *Motion graphic*

c. Wawancara

Pengumpulan data dengan melakukan *interview* dengan narasumber, mewawancarai mereka dengan telepon, atau terlibat dalam *interview* kelompok tertentu . pertanyaan dirancang untuk memunculkan pandangan dan opini para narasumber. melakukan wawancara dengan berbagai pihak, wawancara seniman *Dambus* dan lain lain.

d. Kuisisioner

Melakukan pengisian kuisisioner yang bertujuan untuk mencari data terkait *Motion Ggraphic* dan kesenian *Dambus*.

1.6.2 Analisis Data

Dalam analisis data penulis menggunakan pendekatan etnomusikologi dimana hal ini penulis menganalisis isi, fungsi, dan makna kesenian *Dambus* dan akan melakukan tiga aspek tahapan analisis yaitu dekripsi, klarifikasi dan analisis.

1.6.4 Sistematika Perancangan

sistematika perancangan dalam pembuatan *Motion graphic* adalah:

a. Pra-produksi

Pada tahap ini adalah tahap dimana menentukan ide - ide untuk membuat sinopsis, storyline, dan storyboard.

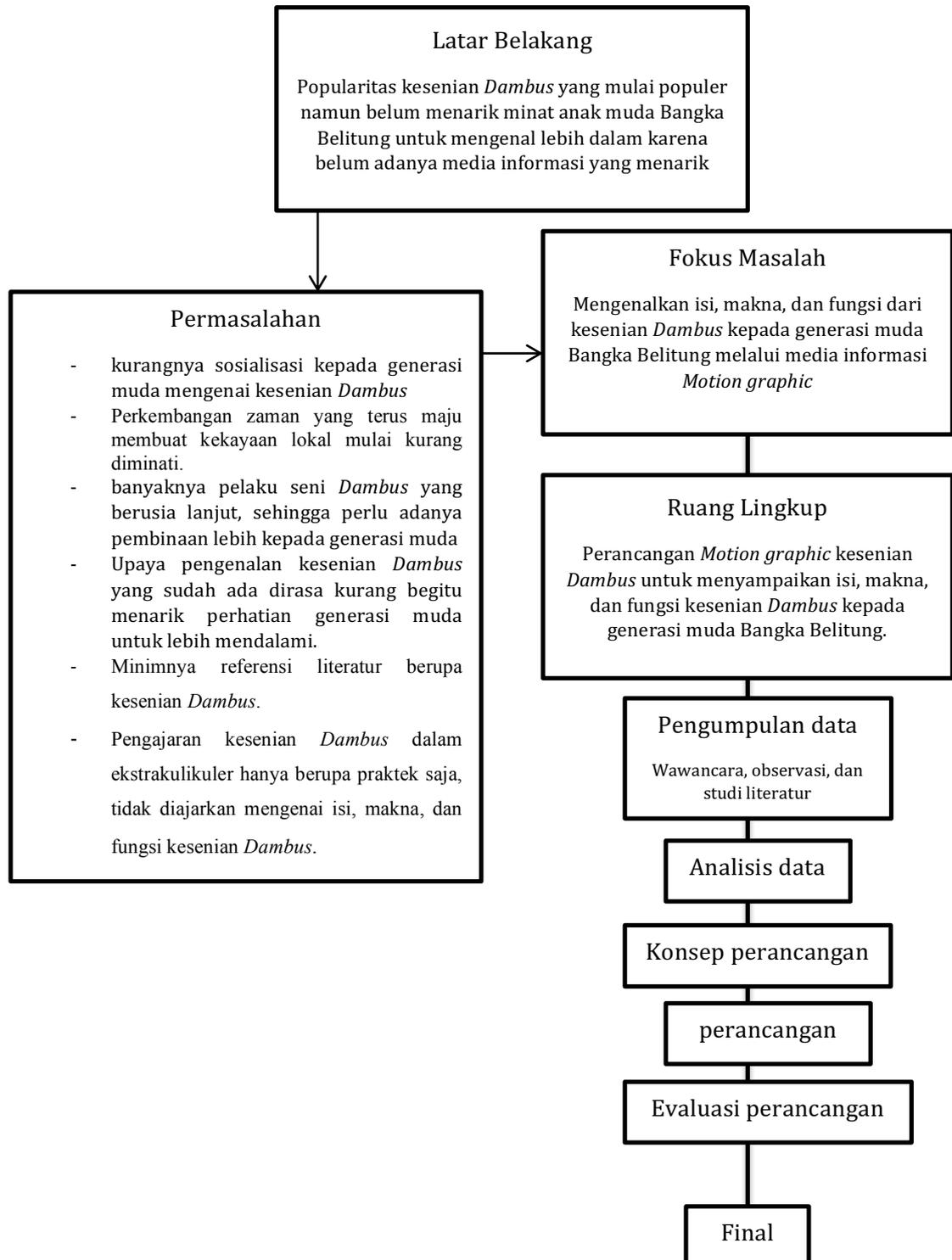
b. Produksi

Tahap produksi yaitu memulai proses produksi perancangan *Motion graphic*. Ide dan konsep yang telah dibuat seperti storyboard, sketsa karakter, sketsa background mulai dikerjakan dan divisualkan. Membuat aset untuk di gerakkan, memvisualkan karakter, dan membuat *background* yang sudah divisualkan

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahapan dimana sebuah rancangan sudah memasuki tahap editing, menggabungkan hasil visual dari produksi dapat diuji coba kepada khalayak sasaran, jika dirasa bermasalah akan kembali diperbaiki sehingga bisa diterima oleh khalayak sasaran

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Skema Kerangka Berfikir

Sumber: Dokumentasi Penulis

1.8 Pembabakan

Pembabakan berikut ini berisi gambaran singkat mengenai pembahasan di setiap bab penulisan laporan.

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan gambaran secara umum tentang kesenian *Dambus* Provinsi Bangka Belitung dan peranan *Motion graphic*. Disini juga dijelaskan tentang tujuan penelitian, ruang lingkup serta manfaat dari penelitian kami.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Di bagian ini penulis menjelaskan apa saja yang mendasari pemikiran penulis seperti teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai acuan untuk perancangan karya.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

penulis menjelaskan secara menyeluruh bagaimana mendapatkan data dan analisis data untuk menentukan bagaimana proses perancangan karya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi konsep desain dan hasil perancangan yang telah dibuat oleh penulis berdasarkan data-data yang diperoleh.

BAB V PENUTUP

Dibagian ini berisi kesimpulan dari data dan perancangan media yang penulis buat dan saran dari penulis