

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kabupaten Madiun merupakan wilayah Karesidenan dari Kota Madiun yang terletak dalam Provinsi Jawa Timur. Terletak pada 111° BT - 112° BT dan 7° LS - 8° LS dengan luas wilayah 1.010,86 km<sup>2</sup>. Tidak dipungkiri Madiun mempunyai beragam sumber daya sebagai potensi, yang apabila dikembangkan secara optimal, akan dapat menjadi aset unggulan guna mengembangkan pariwisata di kawasan tersebut. Demikian dengan Kabupaten Madiun yang saat ini masih mempertahankan keseniannya yaitu Kesenian Dongkrek.

Kesenian menjadi peran penting dalam pola kehidupan masyarakat. Melalui kesenian masyarakat mampu untuk belajar bagaimana menghargai kehidupan. Kesenian tersebar di berbagai penjuru daerah kota maupun di dalam pedesaan sekalipun. Seiring berjalannya waktu kesenian mengalami perubahan fungsi dan bentuk. Dalam konsep kesenian di perkotaan masyarakatnya lebih cenderung menyukai media yang bersifat modern yang lebih menarik, mudah dijumpai, dan beraneka ragam. Sebaliknya dengan masyarakat pedesaan yang lebih cenderung memandang kesenian tradisional dari nilai-nilai luhur yang ditimbulkannya, bagaimana kesenian itu berinteraksi dengan masyarakat lainnya, dan bersifat sederhana. Kesenian tradisional menjadi sebuah simbol kearifan dalam sebuah daerah yang patut untuk dijaga dan dilestarikan (Lubis, 2002: 98).

Asal mula Kesenian Dongkrek berawal dari bunyi dari alat musik yang mengiringinya yaitu alat musik bedug yang berbunyi “dung” dan “krek” dari alat musik krek. Kesenian Dongkrek lahir pada tanggal 1867 di Mejayan Kabupaten Madiun oleh *Palang* yang menjabat pada waktu itu yaitu Raden Tumenggung Prawirodipoero III ketika masyarakat Mejayan terserang *pagebluk* atau wabah penyakit aneh. Akhirnya beliau melakukan sebuah meditasi/bertapa di Gunung Kidul Caruban. Dalam proses meditasinya beliau mendapatkan sebuah wangsit untuk membuat semacam bentuk kesenian tarian yang mampu mengusir sebuah wabah tersebut. Kemudian dibuatkanlah sebuah bentuk kesenian sebagai wujud

perlambangan pengusiran makhluk halus yang membawa wabah *pagebluk* tersebut (Walgito, 2003: 1).

Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan yang diturunkan oleh nenek moyang ke generasi berikutnya untuk dijaga dan mampu dilestarikan untuk masa yang akan datang. Akan tetapi seiring berkembangnya jaman rasa kesadaran masyarakat untuk melestarikan kesenian tradisional yang ada di daerahnya semakin memudar. Salah satunya dapat dilihat dari berkurangnya minat masyarakat Madiun untuk belajar kesenian tradisional yang ada di daerah mereka. Khususnya untuk anak-anak sekolah sekarang cenderung tidak mendapatkannya pelajaran tambahan yang mengangkat kesenian tradisional di daerahnya. Bahwa sesungguhnya nilai-nilai luhur dari kesenian tradisional lah yang mampu menjadikan anak-anak lebih menghargai apa yang ada disekitarnya dan lebih menghargai kehidupan jika dibekali sejak anak-anak. Dimulainya sebuah pendidikan anak sejak dini sangat berpengaruh dalam pondasi kepribadiannya, sehingga akan menentukan perkembangan selanjutnya dari anak tersebut. Pendidikan anak sejak usia dini juga akan berpengaruh dalam meningkatnya kesehatan, dan kesejahteraan fisik serta mental anak, yang kemudian mempengaruhi prestasi, belajar, produktifitas, dan etos kerjanya (Najib, 2003). Serta yang sangat disayangkan sekali dari perkembangan anak-anak sekarang yaitu, anak-anak sekarang lebih cenderung hanya mengikuti apa yang mereka lihat saja tanpa menyadari makna apa yang terkandung di dalamnya. Awalnya seorang anak akan bingung dalam lingkungan yang terlihat kompleks, tetapi lama-kelamaan seorang anak akan mengamatinya untuk memahami situasi tersebut ( Prof. Dr. H. Syamsu LN., M.Pd., 2014: 68). Terlebih lagi ketika anak-anak yang mulai menginjak remaja di umur 12-15 tahun, sangat pentingnya pembekalan dalam pembentukan jati dirinya dan cenderung anak pada masa remaja tidak ingin lagi bergantung kepada orang tua. Dimana WHO (Sarwono, 2000) menjelaskan secara umum seorang remaja biasanya dianggap belum stabil mentalnya sesuai dengan ciri-ciri dalam proses pencarian jati diri, atau sesuatu yang mereka anggap menarik, dan mulai tidak tergantung kepada orang tuanya. Pada masa tersebut remaja lebih banyak dipengaruhi lingkungan sekitar dan teman sebayanya. Namun, berkembangnya jaman dan berkembang pesatnya teknologi, juga

mempengaruhi kehidupan anak dalam bersosialisasi. Munculnya gadget dan perangkat elektronik lainnya membuat anak semakin acuh dengan apa yang di sekitarnya sebagai contohnya dalam hal kebudayaan yang ada di daerahnya.

Oleh karena itu, diharapkan sebagai media informasi yang menghibur, beredukasi, dan bersifat mengajak sangat dibutuhkan dalam upaya mengenalkan Kesenian Dongkrek beserta nilai-nilai filosofi yang terkandung di dalamnya kepada masyarakat Madiun khususnya dalam kalangan remaja di umur 12-15 tahun. Unsur edukasi dalam media informasi juga diharapkan supaya anak-anak tidak hanya sekedar menjadi pelaku kesenian saja, namun mampu melestarikan Kesenian Dongkrek itu sendiri.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi masalah**

Berdasar latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Kesenian Dongkrek merupakan kesenian yang asli lahir dari Madiun, tetapi masyarakat Madiun belum banyak yang mengenal dan mengetahui kesenian Dongkrek.
2. Tidak adanya media informasi yang mengenalkan Kesenian Dongkrek khususnya yang menampilkan nilai filosofi dari Kesenian Dongkrek itu sendiri.
3. Tidak adanya upaya pemerintah untuk menggiatkan masyarakat Madiun untuk melestarikan Kesenian Dongkrek.
4. Dibutuhkannya media informasi yang membahas tentang Kesenian Dongkrek secara detail, karena media informasi yang telah dibuat belum mencakup tentang Kesenian Dongkrek secara keseluruhan.
5. Sekolah-sekolah belum menggiatkan upaya sebagai wadah dalam belajar dan mempelajari Kesenian Dongkrek untuk anak-anak di Madiun.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah media informasi untuk mengenalkan Kesenian Dongkrek kepada remaja usia 12-15 tahun di Madiun ?

## **1.3 Ruang lingkup**

Dalam perancangan ini terdapat ruang lingkup agar lebih fokus pada masalah. Ruang lingkup tersebut antara lain :

### **1. Apa**

Kesenian Dongkrek merupakan kesenian asli dari Madiun yang mengajarkan nilai kepemimpinan, sosial, keteladanan, keindahan, dan kebaikan, namun masih banyak masyarakat Madiun yang belum mengenalnya.

### **2. Siapa**

Target *audience* nya ialah anak-anak remaja pada tahap awal dengan rentang usia 12-15 tahun dalam wilayah Kota Madiun yang butuh pengenalan tentang Kesenian Dongkrek.

### **3. Tempat**

Penelitian dilakukan di Kabupaten Madiun dikarenakan Kesenian Dongkrek yang berasal dari wilayah Caruban, Kabupaten Madiun.

### **4. Waktu**

Penelitian tentang Kesenian Dongkrek tersebut dilakukan sejak September 2016.

### **5. Kenapa**

Karena belum adanya media informasi yang mengenalkan tentang Kesenian Dongkrek beserta dengan nilai-nilai filosofi yang terkandung di dalamnya. Karena Kesenian Dongkrek merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan.

### **6. Bagaimana**

Membuat sebuah media informasi yang mengenalkan tentang kesenian asli masyarakat Madiun yaitu Dongkrek dengan menampilkan nilai filosofi yang terkandung di dalamnya berdasarkan

data-data fakta yang bersumber dari pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan Kesenian Dongkrek.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan tersebut agar dapat mengenalkan kembali Kesenian Dongkrek pada remaja di Madiun sehingga Kesenian Dongkrek tetap terjaga beserta nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam Kesenian Dongkrek.

#### **1.5 Metodologi Perancangan**

Dalam perancangan media informasi Kesenian Dongkrek bagi remaja usia 12-15 tahun di Madiun, maka dibutuhkan metode pengumpulan data dan metode analisis. Dalam buku Metodologi Penelitian Visual (Didit Widiatmoko, 2013 : 13) metode pengumpulan data menggunakan 3 metode berupa studi pustaka, observasi, dan wawancara. Masih dalam buku yang sama dalam proses analisis data, penulis beracuan dalam metode SWOT dimana prosesnya dengan memjabarkan antara *Strenght* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman) untuk memunculkan nilai yang sesuai dalam perancangan tersebut.

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dari penjelasan dalam buku Metodologi Penelitian Visual maka penulis menggunakan tiga metode pengumpulan data dengan metode sebagai berikut :

- a. Metode studi pustaka dan literatur yang terkait, data dan informasi yang didapat diperoleh melalui buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik permasalahan. Dalam metode ini penulis melakukan studi pustaka menggunakan literatur buku dan jurnal studi mengenai Kesenian Dongkrek
- b. Metode observasi data yang diinginkan dari khalayak sasaran yang berupa keinginan atau kecenderungan, dan reaksi khalayak sasaran mengenai perancangan yang akan dibuat. Penulis melakukan metode observasi dalam perancangan ini dengan observasi kepada masyarakat Madiun yang dibagi menjadi 2 golongan, yaitu *Past*

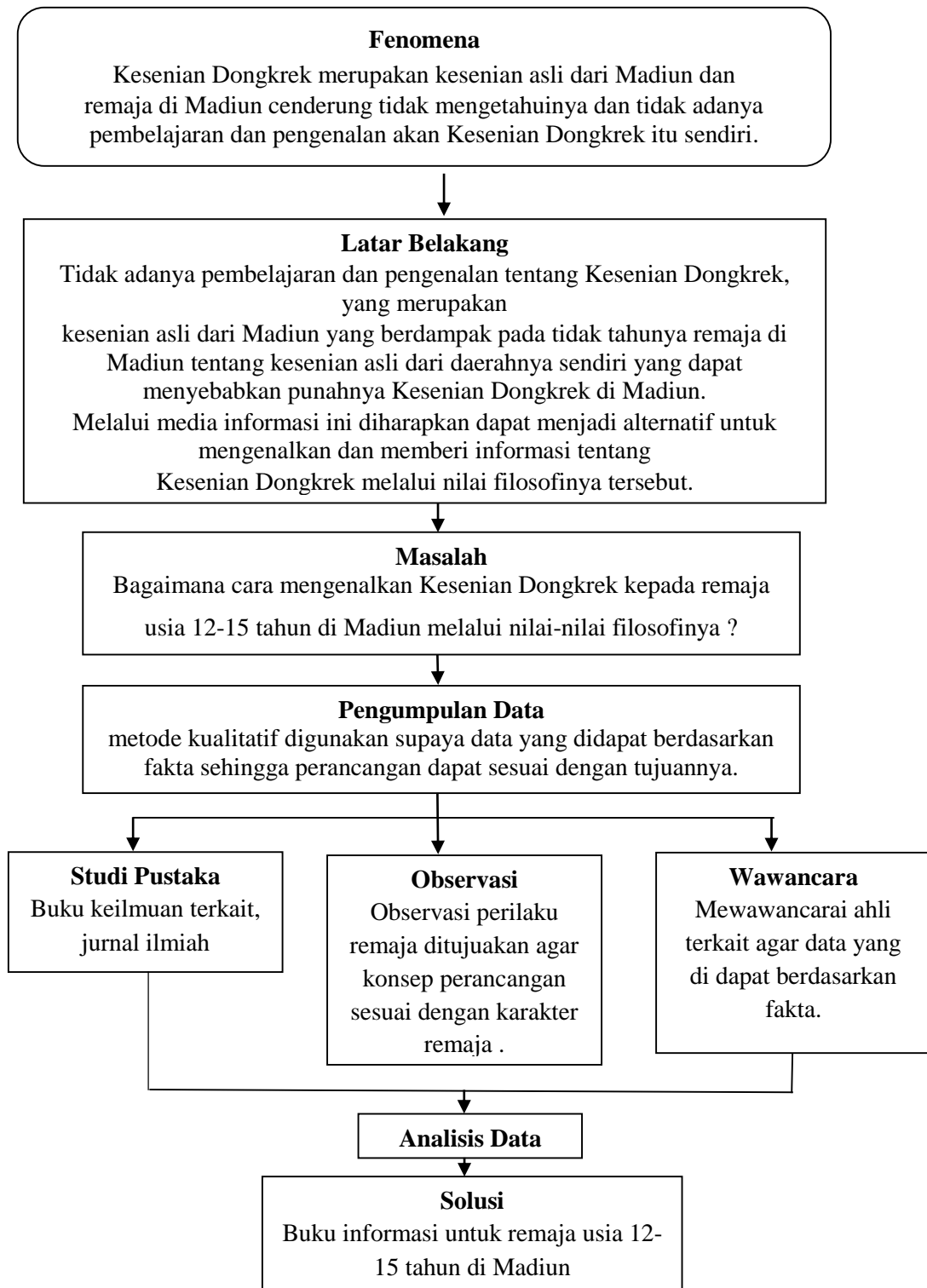
- Society* (orang tua) dan *Modern Society* (anak muda) dan melakukan observasi kepada *target audience* guna menemukan karakter yang kelak akan dipakai dalam proses perancangan visual.
- c. Metode wawancara, data diperoleh melalui proses mewawancarai ahli terkait. Dalam perancangan ini penulis melakukan wawancara terhadap pelestari dan pelaku Kesenian Dongkrek dari Sanggar Dongkrek Krido Sakti yaitu Bapak Walgito.

### **1.5.2 Metode Analisis Data**

Dari topik yang mengangkat perancangan buku sebagai media informasi Kesenian Dongkrek untuk anak-anak di Madiun, penulis menggunakan jenis analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan teknik memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari *Strength* dan *Weakness* serta faktor luar yang terdiri dari *Opportunity* dan *Threat*. Penjabaran dari SWOT menurut Dr. Didit Widiatmoko S. M. Sn dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Visual (2013 : 52), sebagai berikut:

- a. *Strength* atau kekuatan, merupakan faktor yang mendukung suatu proyek untuk mencapai tujuannya.
- b. *Weakness* atau kelemahan, merupakan faktor yang menghambat suatu proyek untuk mencapai tujuannya.
- c. *Opportunity* atau peluang, merupakan faktor yang mendukung proyek tersebut untuk mencapai tujuannya.
- d. *Threat* atau ancaman, merupakan faktor penghambat untuk mencapai tujuannya.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Skema Kerangka Perancangan

Sumber : Penulis

## **1.7 Pembabakan Penulisan**

Karya Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu :

### **BAB I**

Pendahuluan berisi latar belakang permasalahan dari topik yang diangkat, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, model analisis, hingga pembabakan.

### **BAB II**

Teori-teori yang relevan menjadi dasar pemikiran dalam panduan perancangan dan untuk menentukan dimana penulis akan berpijak dan bagaimana cara pandanginya terhadap fenomena yang terjadi.

### **BAB III**

Data dan analisis masalah yang berkaitan dengan perancangan dan analisa data di analisis sehingga dapat diketahui ciri visualisasinya dari teknik perancangan

### **BAB IV**

Pemaparan Konsep & hasil perancangan berupa konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan hasil perancangan.

### **BAB V**

Penutup berisi kesimpulan dan saran.