

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenian merupakan budaya yang mengekspresikan suatu nilai keindahan dari dalam diri manusia. Kesenian juga menjadi suatu norma bagi masyarakat yang menjalani tradisi tersebut agar memiliki keteraturan dalam hidup. Kesenian di Indonesia sangatlah beragam terutama di kota Majalengka. Majalengka sendiri memiliki keragaman kesenian, baik itu tarian maupun alat musik. Salah satu kesenian yang paling ikonis di Majalengka adalah Ujungan. Ujungan termasuk seni tari, seni musik dan seni beladiri yang digabungkan menjadi satu. Nama Ujungan berasal dari kata ujung senjata yang dipukulkan ke lawan yaitu rotan. Ujungan di setiap daerah memiliki penamaan yang berbeda-beda seperti Hujungan, Perang Rotan, Sabetan hingga Sampyong

Sedikit sejarah mengenai Ujungan. Dahulu kerajaan Talaga Manggung memiliki tradisi unik untuk merekrut pasukan anggota kerajaan yaitu dengan bermain Ujungan. Setiap calon peserta membawa rotannya masing-masing, pemenang dari permainan Ujungan ini akan langsung diangkat menjadi abdi negara. Ujungan pun sering digunakan oleh prajurit Talaga Manggung sebagai permainan keseharian. Sampai pada suatu hari, seorang rakyat biasa melihatnya dan ia tertarik akan permainan kerajaan tersebut. Singkat cerita Ujungan pun mulai menyebar hingga ke penjuru Majalengka. Para masyarakat pun sangat antusias akan permainan ini lalu mulai menerapkan pakaian pelindung mengingat permainan ini sangat keras, dari proses penerapan itu terciptalah Balakutak sebagai pelindung kepala. Selain berfungsi untuk melindungi kepala para pemain, Balakutak pun berfungsi sebagai penyembunyi identitas para petarung sebab pada jaman dahulu orang-orang segan untuk melawan jawara Ujungan. Maka dari itu, para jawara tersebut menyembunyikan identitas mereka menggunakan Balakutak.

Sejak tahun 1700-an Ujungan sudah menjadi syarat bertempur,hiburan hingga seni pertunjukan bagi masyarakat Majalengka. Kesenian ini pun terkadang menjadi ajang pertarungan untuk mendapatkan gelar Jawara. Disamping itu, Ujungan memiliki nilai-nilai filosofis seperti solidaritas, tidak jumawa, saling

menghormati, sopan santun, taqwa kepada tuhan, hormat kepada orang tua/guru/teman, saling menjaga, sehat jasmani dan rohani.

Pada tahun 1960-an para pemain Ujungan mulai mengalami penurunan aktivitas. Faktor penurunan aktivitas terbesar pada saat itu adalah adanya peraturan baru mengenai kekerasan yang diterapkan oleh pemerintah. Dimulai dari tahun inilah para pemain Ujungan beralih pada permainan Sampyong.

Namun hari demi hari, tokoh, komunitas, dan kesenian Ujungan mulai dilupakan bahkan bisa dikatakan hampir punah jika tidak ada revitalisasi dan regenerasi. Penyebabnya beragam yakni peraturan pemerintah pada saat itu untuk melarang permainan Ujungan, tokoh Ujungan sudah menua, tidak banyak penerapan Ujungan pada komunitas Pencak Silat Majalengka.

Pada masa ini, globalisasi berperan penting dalam penurunan minat pada generasi muda untuk memainkan permainan tradisional ini. Contoh kecilnya, anak-anak lebih gemar menghafal musik dari luar negeri, para anak muda yang lebih banyak mengikuti komunitas *dance k-pop*, *ballet*, *street dance* dan *hip hop* dibandingkan ngibing Ujungan, seni bela diri seperti *Muay-Thai*, *Karate*, *Kungfu* dan *Taekwondo* lebih banyak event lomba yang diselenggarakan oleh pemerintah dibanding Ujungan. Selain budaya luar yang mulai masuk, orangtua lebih menekankan pendidikan formal kepada anak-anaknya dan enggan untuk mengajarkan budaya tradisional kepada anaknya.

Namun pada tahun 2007, Bapak Taufik Hidayat atau biasa dikenal dengan nama Uwa Geblug bersama dua orang pemain senior Ujungan yaitu Bapak Rodi dan Bapak Karta mendirikan Padepokan Bunilaya Kuda Putih yang berlokasi di Desa Cengal, Kecamatan Maja, Kabupaten Majalengka. Tujuan didirikannya komunitas ini adalah untuk mengenalkan dan melestarikan Kembali kesenian Ujungan kepada generasi muda. Menurut data terakhir yang disampaikan oleh Uwa Geblug, terdapat 45 orang termasuk nayaga yang sudah resmi menjadi anggota Padepokan Bunilaya Kuda Putih.

Uwa Geblug menuturkan bahwa selama penampilan Ujungan yang dilaksanakan di kota-kota besar seperti Cirebon, Bandung, Indramayu dan sebagainya menggunakan biaya sendiri dan tidak ada sponsor. Ia mengatakan pemerintah Majalengka hanya menampilkan sekali dalam setahun dan untuk dua

tahun kebelakang pemerintah Majalengka sudah tidak lagi menempatkan Ujungan pada event-event besar. Jika terus seperti ini maka Ujungan dipastikan akan punah. Sebenarnya Uwa Geblug sudah pernah mendiskusikan/mengusulkan untuk melakukan adaptasi guna menyesuaikan perkembangan jaman. Adaptasi yang diusulkan Uwa Geblug adalah mengubah pakaian Pangsi Hitam menjadi lebih modern seperti penggunaan warna, pemberian detail pada baju. Namun kedua rekan Uwa Geblug menolak dengan halus, alasan mereka menolak adalah hilangnya unsur budaya. Akan tetapi, mereka mengizinkan penggunaan musik yang lebih modern.

Untuk membantu pelestarian dan pengenalan kesenian Ujungan maka dibuatlah perancangan Visual Branding Ujungan yang mana target dari perancangan ini adalah anak-anak muda yang masih menimba ilmu. Output dari perancangan ini adalah buku dengan konsep ilustrasi semi-realism agar bisa diterima oleh banyak usia.

Isi dari buku rancangan ini adalah konsep permainan Ujungan, sejarah Ujungan dimulai dari kerajaan Talaga Manggung hingga sampai pada masyarakat Majalengka. Kemudian ada tata cara bermain Ujungan, dimulai dari penggunaan jampe atau doa (untuk yang beragama muslim) lalu dilanjut pada proses pertarungan (termasuk ngibing) hingga pengobatan tradisional pada saat pertarungan selesai. Semua konsep itu akan diproses oleh ilustrasi dan teks sebagai penjelas.

Buku ini nantinya akan disebar ke Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Majalengka, beberapa sekolah (SD, SMP, SMA) dan tempat-tempat pariwisata.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya generasi muda untuk menjadi pemain Ujungan.
2. Kurangnya pelestarian Ujungan pada komunitas Pencak Silat.
3. Kurangnya promosi budaya kepada generasi muda maupun wisatawan.
4. Tidak ada penyelenggara kesenian Ujungan pada perayaan-perayaan besar.
5. Pemain Ujungan sudah banyak yang tua dan meninggal.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang sudah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengenalkan Ujungan kepada wisatawan dan generasi muda Indonesia?
2. Bagaimana merancang visual branding kesenian Ujungan?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan laporan Tugas Akhir, terdapat ruang lingkup yang diperoleh dalam menjalankan penilitan dan perancangan, yaitu.

1. Apa
Perancangan *Visual Branding* kesenian Ujungan di Majalengka.
2. Siapa
Ditunjukkan untuk wisatawan dan generasi muda di Majalengka.
3. Dimana
Proses perancangan dan penelitian akan dikerjakan di Kota Majalengka. Khusus untuk penelitian. Observasi akan dilaksanakan di tempat Padepokan Bunilaya Kuda Putih. Wawancara dengan para tokoh Ujungan seperti Toto, Hadi dan Taufik Hidayat. Studi pustaka akan

dilakukan melalui proses pencarian data yang bersumber dari buku, jurnal, artikel dan sumber lainnya.

4. Kapan

Perancangan dilaksanakan pada satu semester penuh.

5. Mengapa

Perancangan *Visual Branding* kesenian Ujungan diharapkan bisa melestarikan dan mengenalkan kembali kepada generasi muda maupun wisatawan.

6. Bagaimana

Menyajikan logo, ilustrasi, mulai dari tata cara bertarung, penggunaan senjata, ramuan, membuat identitas branding.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah.

1. Mengajak generasi muda agar lebih mengenal dan mau melestarikan lagi Ujungan.
2. Menarik minat komunitas Pencak Silat agar mau melestarikan Ujungan.
3. Mempromosikan Ujungan kepada seluruh generasi muda dan wisatawan.
4. Membantu pemerintah dalam mempromosikan Ujungan agar kesenian ini dapat ditampilkan kembali pada perayaan-perayaan besar.

1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi akan dilakukan Padepokan Bunilaya Kuda Putih, Desa Cengal, Kec. Maja, Kab. Majalengka. Komunitas ini mulai melakukan pembinaan Sampyong/Ujungan kepada anak didiknya. Oleh sebab itu, komunitas ini satu-satunya sumber yang bisa dilakukan observasi secara langsung. Observasi ini bertujuan untuk memahami permasalahan, tata cara, artifak, filosofi guna keperluan pembuatan visual branding.

b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada para tokoh Ujungan seperti Bapak Hadi, Bapak Toto dan Uwa Geblug/Taufik Hidayat. Wawancara pun akan dilakukan di Dinas Kebudayaan Majalengka, Jl. Raya K H Abdul Halim No.333, Majalengka Wetan, Kec. Majalengka, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 45411 dan Museum Talaga Manggung.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mempelajari buku Profil Kesenian Daerah Kabupaten Majalengka, Buku Ujungan Cengal. Jurnal Edukasi Sampyong untuk Memperkuat Eksistensi Kesenian Tradisional di Majalengka, Tugas akhir Perancangan Media Informasi Buku Ilustrasi Kesenian Sampyong Majalengka, Tugas akhir Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Sampyong Majalengka.

1.5.2 Metode Analisis Data

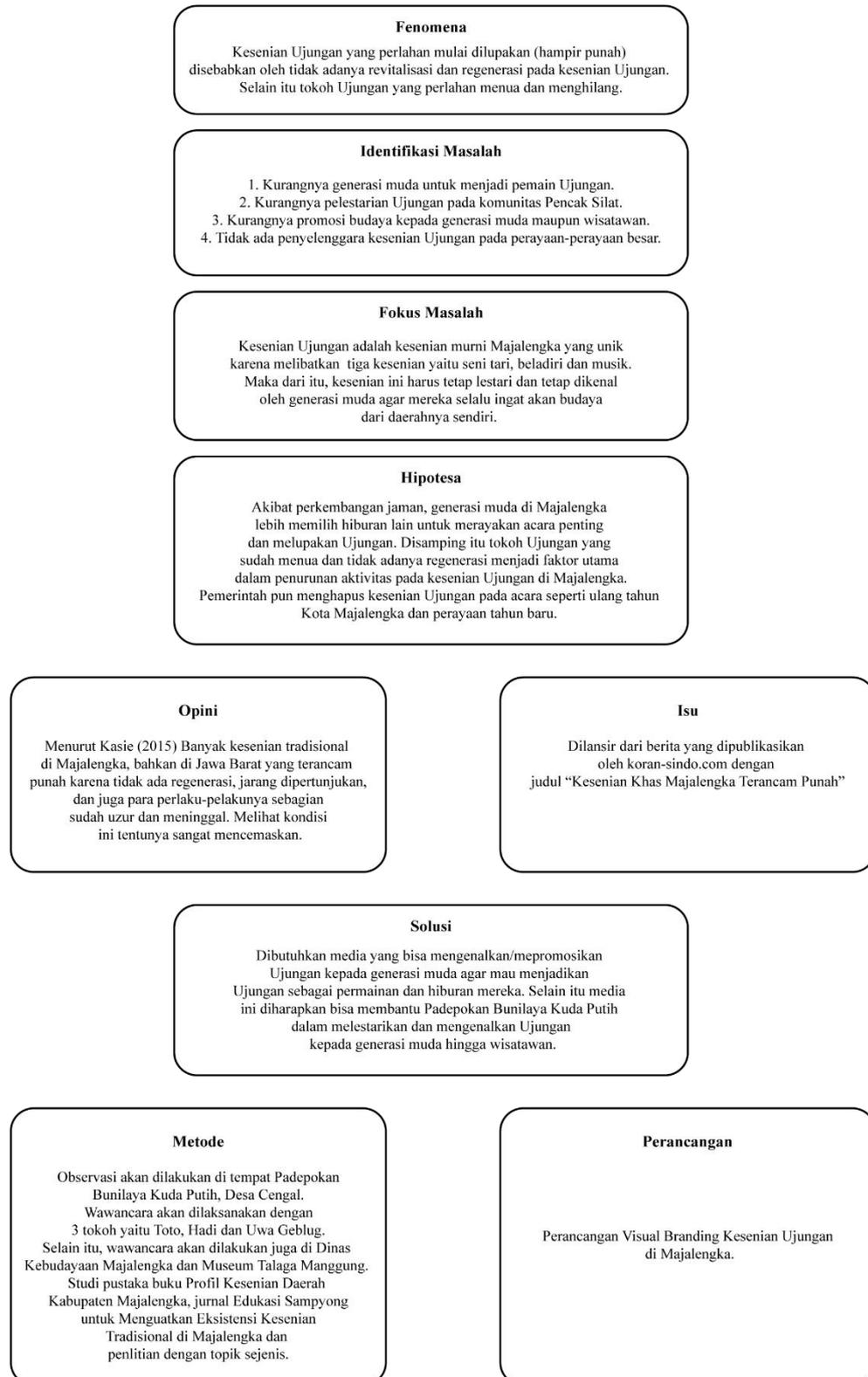
a. Analisis Matriks

Melakukan perbandingan *Visual Branding* Nias, Tulungagung dan Belitung untuk mendapatkan kesimpulan yang nantinya kesimpulan tersebut digunakan sebagai tolak ukur dalam perancangan *Visual Branding* kesenian Ujungan.

b. Analisis SWOT

Analisis dilakukan guna mencari kekuatan, kelemahan, keuntungan dan ancaman dalam strategi mempromosikan kesenian Ujungan kepada generasi muda dan juga wisatawan.

1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1: Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data mencakup observasi, wawancara dan studi pustaka, metode analisis mencakup analisis matriks, analisis SWOT dan kerangka perancangan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai dasar teori yang relevan sebagai pijakan untuk membuat laporan penelitian, kerangka teori, dan asumsi.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner dan analisis konten, analisis visual, analisis SWOT, serta penarikan kesimpulan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjabarkan seluruh konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, STP hingga hasil jadi perancangan yang meliputi sketsa sampai penerapan karya.

5. BAB V PENUTUP

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil dari laporan penelitian dan saran yang berkaitan dengan penulisan laporan sidang.