

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tari Gandrung Lombok merupakan salah satu kesenian tari tradisional dari Suku Sasak, Lombok, Nusa Tenggara Barat dengan ciri khas mengajak penonton menari bersama diatas panggung yang disebut dengan “*Ngibing*”, awalnya tari ini berasal dari Banyuwangi kemudian masuk dan menyebar di Lombok. Hal ini dibuktikan dengan pendapat I Wayan Kartawirya yang mengatakan dengan tegas di dalam buku “Tari Gandrung Lombok” ditulis oleh Yaningsih dkk (1993/1994:14), bahwa tari Gandrung memang berasal dari Banyuwangi kemudian menyebar ke Bali lalu Lombok, mengingat adanya hubungan perdagangan yang ada antara Bali Utara dengan Banyuwangi.



Gambar 1. 1 Penari Gandrung Lombok, 1922

Sumber : collectie.wereldmuseum.nl

Saat ini kesenian tari Gandrung Lombok mulai tidak banyak diketahui oleh generasi muda, diakibatkan oleh berkembangnya globalisasi yang begitu pesat serta sedikitnya media literasi akan tari Gandrung Lombok baik dari jurnal ataupun buku yang beredar. Menurut Siburian (2021:34), generasi muda memiliki potensi yang lebih besar untuk terpengaruh arus globalisasi karena memiliki pemikiran yang lebih terbuka untuk menerima berbagai pembaruan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Irmania dkk (2021:152) yang mengatakan bahwa umumnya para remaja Indonesia bertingkah laku mengikuti budaya barat tanpa selektif, sehingga menganggap kebudayaan di negeri sendiri kuno dan tidak menarik.

Akibat pembaruan dari pengaruh globalisasi yang dipaparkan oleh Siburian dan Irmania dkk serta sedikitnya media literasi tersebutlah, membentuk tantangan sendiri bagi pelaku seni dalam melestarikan budaya di Indonesia, terkhususnya tari Gandrung Lombok. Hal ini pun juga dialami oleh penulis sendiri baik dari segi mencari kostum di luar Lombok maupun dalam menjelaskan tari Gandrung Lombok yang diakibatkan oleh sedikitnya media literasi tersebut.

Berangkat dari Fenonema tersebut, penulis mengangkat Tari Gandrung Lombok kedalam perancangan desain karakter guna pembuatan animasi “*The Art of Gandrung Lombok*”, dikarenakan sejauh ini belum ada yang menjelaskan tentang Tari Gandrung Lombok dalam bentuk visualisasi tersebut. Alasan pemilihan penelitian ini terfokus pada desain karakter karena dalam sejarahnya terjadi perubahan baik dari tata rias, kostum maupun gerakan tarian itu sendiri. Dilansir dari wawancara dengan Ibu Ketut Sri Rahayuningsih pemilik Sanggar Tari Rahayu dalam jurnal Arista dkk (2023:32) yang berjudul “Tata Rias Tari Gandrung di Era Modern”, menyatakan bahwa tata rias Tari Gandrung mengalami perubahan terutama dari segi tata rias wajah (*make up*) dan busana menjadi lebih modern dan elegan, yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman, *trend* dan bahan yang digunakan lebih modern.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Minimnya media literasi yang menjelaskan Tari Gandrung Lombok terutama pada pakaian dan properti.
2. Sejauh ini tidak ada visualisasi dalam bentuk desain karakter yang ditujukan untuk pembuatan animasi tentang Tari Gandrung Lombok.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk pakaian dan properti yang digunakan oleh penari Gandrung Lombok?
2. Bagaimana proses perancangan desain karakter dalam pembuatan animasi “*The Art of Gandrung Lombok*”?

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan terfokus kepada beberapa aspek sebagai batasan, sebagai berikut :

1. Apa (*What*) : Penelitian dan perancangan terfokus pada pembuatan desain karakter untuk animasi “*The Art of Gandrung Lombok*” sebagai penerapan visualisasi guna melestarikan budaya.
2. Siapa (*Who*) : Target audiens pada perancangan karya ini ditujukan kepada pelajar SMA/MA/Sederajat kelas 10-12 serta Mahasiswa S1 tingkat 1 sampai 4.
3. Di mana (*Where*) : Penulisan serta perancangan dilakukan di Bandung, Jawa Barat namun perolehan serta pengumpulan data di Lombok, Nusa Tenggara Barat.
4. Kapan (*When*) : Penelitian dilakukan mulai bulan September 2023 – Januari 2024.

5. Kenapa (*Why*) : Memberikan media literasi baru dalam bentuk perancang desain karakter untuk animasi “*The Art of Gandrung Lombok*” sebagai pelestarian budaya.
6. Bagaimana (*How*) : Perancangan desain karakter pada animasi “*The Art of Gandrung Lombok*” penerapan visualisasi serta memberikan informasi dari segi kostum, properti serta tata rias terkait Tari Gandrung Lombok.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan memberikan informasi terkait pakaian dan properti yang digunakan oleh penari Gandrung Lombok dalam bentuk perancangan desain karakter untuk pembuatan Animasi “*The Art of Gandrung Lombok*”

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diberikan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai media literasi baru serta memberikan visualisasi dari segi kostum dan properti serta gerakan terkait Tari Gandrung Lombok.
2. Menjadi salah satu sarana pelestarian budaya di Indonesia terkhususnya Tari Gandrung Lombok sehingga dapat dikenal oleh masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Adapun penulis menggunakan metode penelitian kombinasi (*Mixed Method*). Adapun rinciannya sebagai berikut :

1.6.1 Pengambilan data

Berdasarkan metode pengambilan data yang digunakan, disini penulis melakukan observasi, studi pustaka, wawancara, studi dokumen serta kuesioner.

Pada tahap observasi, penulis mengamati secara tidak langsung dan langsung pada tempat kejadian tepatnya di Lombok, Nusa Tenggara Barat. Setelahnya, penulis menggunakan studi pustaka guna mencari informasi

berdasarkan jurnal dan buku untuk menguatkan data terkait objek yang diteliti.

Tahap wawancara dibagi berdasarkan segi budaya, pendidikan, pariwisata serta sasaran sekunder. Dari segi budaya, dilakukan wawancara dengan Bu Ellyse dan Bu Asti yang merupakan pelatih tari Gandrung Lombok guna mengetahui kostum serta gerakan Tari Gandrung Lombok. Selanjutnya, Mbak Yanti dan Pak Ady selaku penari serta penabuh tari Gandrung Lombok Dasan Tereng guna mengetahui gerakan, kostum dan musik pengiring tari Gandrung di Dasan Tereng.

Dari segi pendidikan, dilakukan wawancara dengan Kepala SMAN 5 Mataran dan beberapa guru seni budaya serta siswa SMA/MA/Sederajat di Pulau Lombok guna mengetahui kegiatan pengenalan budaya serta keseharian narasumber di sekolah dan kemudian diperkuat dengan pendapat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Nusa Tenggara Barat

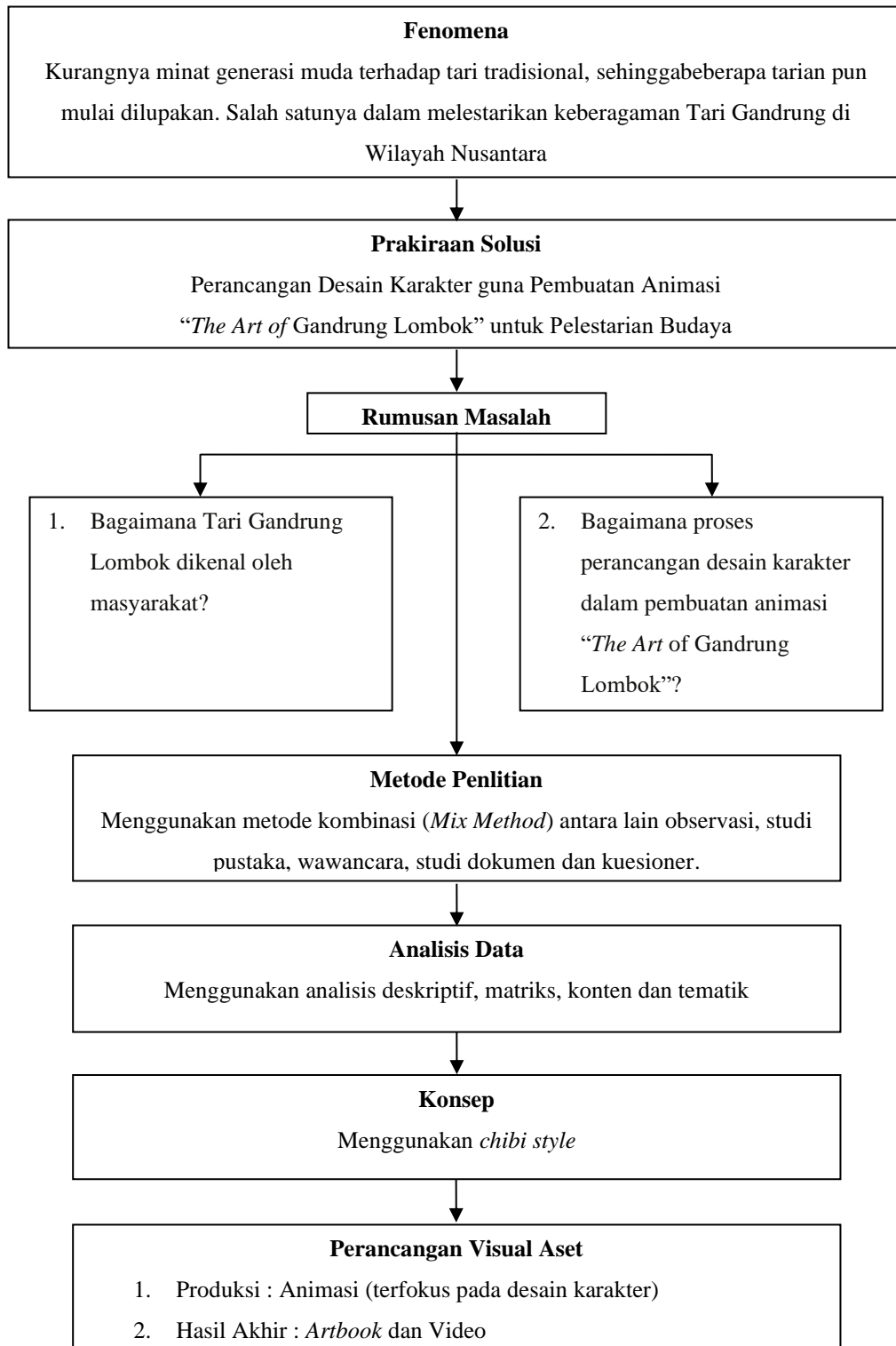
Segi pariwisata dilakukan wawancara dengan Kepala Dinas Pariwisata Nusa Tenggara Barat serta Kepala Bidang Ekonomi Kreatif dan Kepala Bidang Destinasi Pariwisata Dinas Pariwisata Nusa Tenggara Barat guna mengetahui kegunaan Tari Gandrung Lombok di pariwisata saat ini. Lalu, wawancara terhadap sasaran sekunder yang datanya digunakan sebagai pembuktian topik yang diambil.

Selain itu, studi dokumen digunakan sebagai metode pencarian data referensi dalam pembuatan karya. Serta penulis juga menggunakan kuesioner guna mendapatkan pendapat audiens yang nantinya merujuk pengetahuan mereka akan Tari Gandrung Lombok sebagai pembuktian dari fenomena yang diambil serta menentukan *style* yang digunakan pada hasil karya perancangan.

1.6.2 Analisis Data

Penulis menggunakan analisis matriks guna membandingkan karya serupa sebagai referensi pada saat perancangan karya, lalu digabungkan dengan teknik analisis konten untuk mengetahui berapa banyak kata yang keluar pada data yang didapat.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan ini tersusun atas 5 bab, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan yang digunakan sebagai pengantar guna memahami isi laporan, seperti latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan serta pembabakan (Sistematika Penulisan).

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Umumnya berisi penjelasan teori-teori atau hasil riset yang relevan dengan judul atau topik penelitian yang dipilih kemudian dijadikan sebagai acuan perancangan.

3. BAB II DATA DAN ANALISIS

Menyajikan hasil dari pencarian dan analisis data serta pembahasannya sebagai validitas laporan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan penjelasan mengenai konsep yang telah ditentukan seperti konsep cerita, konsep visual, konsep media yang sesuai dengan hasil analisis serta dilengkapi dengan hasil perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan mengenai laporan penelitian serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian