

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan setiap negara di era globalisasi semakin mengalami kemajuan dan tidak bisa dipungkiri bahwa memiliki negara yang berkembang maju merupakan harapan dari setiap bangsa. Akibat dari globalisasi di berbagai bidang pun banyak menimbulkan dampak positif yang tentunya semua itu tidak luput dari dampak negatif. Pengaruh dari globalisasi juga banyak mengakibatkan budaya asing masuk ke Indonesia sehingga menjadikan sebuah tantangan serius bagi kebudayaan tradisional dalam menggalang konsep kebudayaan tradisional baru namun tetap homogen. Menurut Umar Kayam (1981:16-17) dalam bukunya menjelaskan bahwa kebudayaan Indonesia merupakan satu kondisi majemuk karena bermodalkan ragam kebudayaan yang berkembang berdasarkan tuntutan sejarah dari masing-masing wilayah. Pengalaman serta kemampuan dari suatu wilayah tersebut menjadikan jawaban terhadap tantangan yang akhirnya memberikan pertahanan bentuk atau *shape* dari kebudayaan itu sendiri. Proses sosialisasi juga kemudian dapat dikembangkan dalam kerangka masing-masing kultur agar dapat memberi warna kepribadian yang akan muncul kelak dari lingkungan wilayah budaya itu. Oleh karena itu, kini tantangan bangsa Indonesia adalah konsekuensi dari kehendak kita dalam usaha membuka pintu budaya sendiri selebar-lebarnya melalui berbagai saluran. Tantangan ini terjalin erat dengan kondisi kemajemukan tersebut sebab dari kondisi demikian juga akan ditentukan pula bagaimana kualitas pengolahan budaya tradisional agar dapat menyaingi kebudayaan asing.

Budaya Sunda merupakan salah satu kebudayaan di Indonesia yang sudah sangat tua. Salah satu kesenian budaya yang berkembang di dalam kebudayaan Sunda adalah Pupuh. Berdasarkan pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa pupuh merupakan sastra Sunda berbentuk lagu yang terikat pada beberapa *patokan* (aturan) berupa *guru wilangan*, *guru lagu*, *pedotan* dan *watek*. Terdapat 17

jenis pupuh Sunda yang dibagi menjadi dua bagian yang terdiri dari *Sekar Ageung* (besar) yakni pupuh Kinanti, Sinom, Asmarandana, Dangdanggula, dan *Sekar Alit* (kecil) yakni Maskumambang, Durma, Balakbak, Gambuh, Gurisa, Juru Demung, Lambang, Ladrang, Magatru, Mijil, Pangkur, Pucung, Wirangrong. Masing-masing seni pupuh mengandung sebuah nilai gambaran kehidupan yang akan selalu dialami oleh setiap manusia dan tidak dapat dipisahkan dalam khasanah seni budaya Sunda. Nilai serta semangat dalam kesenian pupuh ini semakin berubah oleh pengaruh era globalisasi khususnya di wilayah perkotaan yang memberi dampak kurang baik pada perkembangan kesenian itu sendiri dan mulai menuntut jawaban dari tantangan globalisasi tersebut.

Pupuh Raehan merupakan salah satu wujud inovasi yang dilakukan oleh H. Yus Wiradiredja, seorang seniman asal dari Jawa Barat, yang dikemas sedemikian rupa ke dalam jiwa zaman masa kini sebagai antisipasi dari ancaman krisis kebudayaan tradisional di Indonesia yang mulai semakin dikalahkan oleh fenomena globalisasi. Menurut beliau, pupuh tersebut adalah pupuh yang telah mengalami perubahan serta pengembangan dengan cara aransemen lagu baik dari segi *sekar* (vokal) maupun penyajian musiknya tanpa menghilangkan keaslian, dengan menggabungkan idiom musik Sunda dengan idiom musik Barat. Proses Pupuh Raehan dianggap sebagai salah satu proses aktualisasi suatu kesenian dengan sebebas-bebasnya berdasarkan ekspresi kreativitas, pengalaman, serta kemampuan kreatornya tanpa menghilangkan keaslian dari nilai tradisi pupuh tersebut. (Wawancara, 27 September 2018)

Penyajian Pupuh Raehan ini sudah tentu terdapat hal-hal “baru” yang menunjang perkembangan kesenian pupuh. Namun di tengah fenomena globalisasi ini dapat dilihat bahwa masyarakat-masyarakat perkotaan (urban) modern mulai melupakan akar-akar budaya lokal yakni nilai serta bahasa tradisional. Karena mulai jarang diterapkan dalam kegiatan sehari-hari, pemahaman tentang nilai atau makna kesenian dan bahasa tradisional akan menjadi sulit dipahami apabila tanpa diberi pengertian atau bantuan terjemahan sehingga mampu mengakibatkan pupuh minim menumbuhkan minat dilestarikan, khususnya untuk masyarakat yang bukan *urang* Sunda asli, hidup dan besar di tanah Sunda, ataupun bukan seorang *mukimin*

(sebutan untuk bukan *urang* Sunda tetapi mencintai budaya Sunda). Ditambah dengan *watek* pupuh yang kurang diperhatikan karena dikalahkan oleh komposisi nada atau jiwa lagu menyebabkan ketidak anehan apabila ada suatu keadaan dimana pupuh berwatak sedih dipergunakan untuk penyajian lagu berjiwa gembira menjadi kendala dalam pengenalan ke masyarakat modern terhadap nilai ‘asli’ dari pupuh tersebut. (Atik Soepandi, 1986, h.13. Dikutip oleh Agustina Pratiwi, 2015)

Penyampaian nilai, makna, atau pesan dalam sebuah komunikasi dapat dibedakan menjadi pesan, simbol, atau isyarat verbal dan nonverbal. Pesan melalui isyarat verbal yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. Bahasa verbal yang digunakan akan menjadi sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud dari suatu pesan yang akan disampaikan, sedangkan yang termasuk dalam pesan nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata salah satunya dalam bentuk visual gambar ilustrasi. Ilustrasi dapat dinyatakan sebagai komunikasi nonverbal karena memiliki fungsi mendukung dan melengkapi pesan yang disampaikan melalui komunikasi verbal dalam bentuk tulisan.

Rohidi (1984:87) menjelaskan bahwa ilustrasi lebih mampu menerangkan, menjelaskan, atau memperindah sebuah teks melalui elemen rupa agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat gerak dan kesan dari cerita yang disajikan. Dengan minimnya ilustrasi yang ada dalam setiap bahan edukasi kesusastraan budaya Sunda mengantarkan penulis dalam penelitian eksplorasi visual lebih mendalam mengenai Pupuh Raehan yang sudah dimodifikasi sesuai dengan karakter zaman sekarang namun tetap memiliki nilai asli baik dari kesenian pupuh itu sendiri. Dengan demikian, diharapkan eksplorasi ini dapat menjadi upaya tepat dalam melestarikan dan merevitalisasi kearifan lokal yang ada.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat urban modern cenderung tidak mengetahui dan kurang tertarik terhadap seni budaya tradisional termasuk seni pupuh.
2. Minim akses akan referensi sebagai sumber untuk bahan kajian kesenian pupuh sehingga menjadi tidak umum dan cukup sulit untuk dipahami bagi beberapa kalangan khususnya diluar masyarakat Sunda.
3. *Watek* yang kini kurang diperhatikan penempatannya sehingga menjadi kendala dalam pengenalan ke masyarakat modern terhadap nilai 'asli' dari kesenian pupuh.
4. Minim media ilustrasi yang mampu membantu memberi pemahaman sesuai dengan karakter masyarakat modern akan bahan edukasi kesusastraan budaya Sunda termasuk di kesenian pupuh.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, dirumuskan permasalahan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana cara visualisasi penyampaian nilai yang terkandung dalam kesenian Pupuh Raehan?

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Apa Usaha pelestarian, menjaga, dan merevitalisasi kesenian pupuh sebagai bagian dari kearifan lokal budaya Sunda dimana eksistensi dan nilai dari kesenian tersebut mulai kurang diperhatikan oleh kalangan masyarakat modern.

2. Bagaimana merancang sebuah eksperimentasi ilustrasi mengenai nilai dan makna dari salah satu karya pupuh dalam rancangan Pupuh Raehan serta alih wahananya ke dalam ragam media visual yang mudah dipahami oleh masyarakat.
3. Siapa
Ditujukan kepada masyarakat modern dengan rentan usia 18-25 tahun khususnya di Kota Bandung yang masih cukup kental akan budaya Sunda. Serta kepada masyarakat yang ingin mengetahui tentang kesenian pupuh baik dengan latar belakang seni, sastra, maupun penikmat dari kesenian tersebut.
4. Dimana
Pengumpulan data dan perancangan akan dilakukan di beberapa daerah Kota Bandung, Jawa Barat serta pihak yang berkaitan dalam proses penelitian.
5. Kapan
Pengumpulan data, analisis, hingga proses perancangan dan penerapan dilakukan pada jangka waktu Agustus s.d Januari 2018.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Menjadi usaha pelestarian dan revitalisasi kesenian tradisional yang juga dapat merangsang kesadaran dan keingin tahuan masyarakat kembali akan eksistensi pupuh sebagai bagian dari kearifan lokal.
2. Mempermudah penyajian mengenai nilai dan makna pupuh pada rancangan Pupuh Raehan kedalam bentuk visual yang diharapkan akan lebih mudah untuk dipahami.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis mengamati secara langsung dan mendalam terhadap pemahaman pengayaan visual yang ada pada kajian Pupuh Raehan dan seni tradisional.

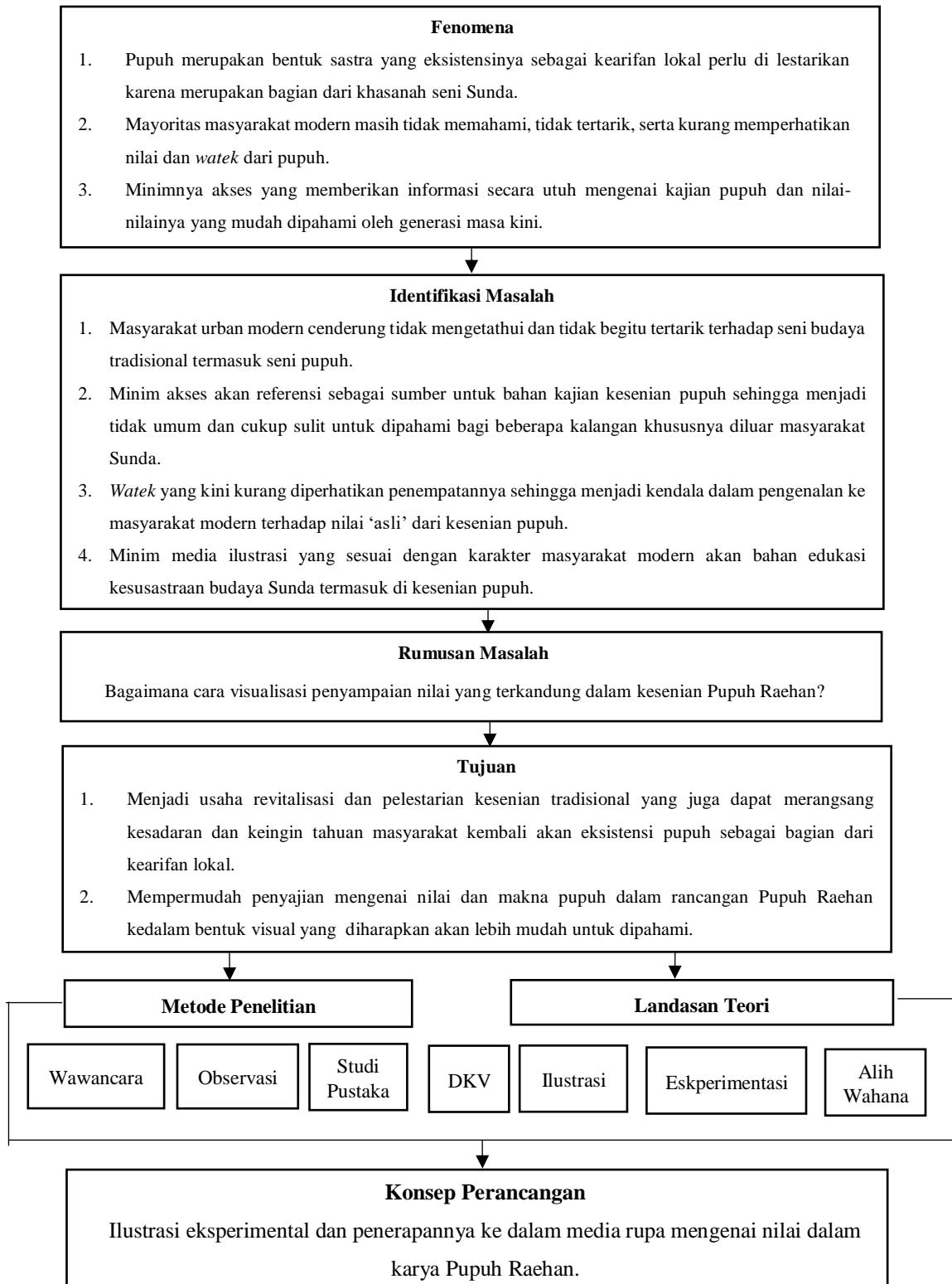
2. Wawancara

Dalam metode ini, penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada beberapa sumber terkait dengan informasi dan isi dari rancangan Pupuh Raehan.

3. Studi Kepustakaan

Penulis mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari buku, artikel, ataupun media lainnya sebagai landasan untuk penelitian yang bersangkutan.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian, berikut ini merupakan sistematis penulisan tugas akhir :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan perkembangan kebudayaan tradisional di zaman kini hingga pengenalan Pupuh Raehan sebagai salah satu bagian dari kesenian tradisional Budaya Sunda dalam bentuk sastra dan lagu yang telah dikembangkan, permasalahan yang ditemukan, eksperimentasi visual yang dijadikan sebagai solusi, kerangka perancangan dan metode pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan hubungan antara komunikasi visual, ilustrasi, eksperimentasi, kesenian Pupuh Raehan sebagai bentuk pupuh yang telah dikembangkan dan pemahaman akan ekspresi penyampaian nilai serta makna kesenian tradisional kebudayaan Sunda itu sendiri melalui cara yang dikemas dalam jiwa zaman masa kini.

BAB III DATA DAN ANALISA PERMASALAHAN

Berisi data dan analisa berdasarkan hasil wawancara, studi pustaka, maupun observasi terkait dengan penelitian eksperimentasi yang dilakukan penulis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi persentasi rangkaian konsep karya yang didapatkan dari hasil eksperimentasi visual berupa ilustrasi yang dilakukan penulis dalam perancangan karya serta pengaplikasiannya pada media-media tertentu.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang penulis dapatkan dari proses perancangan.