

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dimasa globalisasi ini seni dan budaya banyak mengalami pergeseran atas nilai-nilai seni dan budaya kita sendiri, itu disebabkan karena masuknya kebudayaan luar yang masuk dan diterima mentah-mentah oleh generasi muda. Seperti halnya saat ini seni pagelaran musik gamelan yang mulai ditinggalkan oleh kalangan anak muda, hal itu dipengaruhi oleh masuknya kebudayaan luar. Hal itu yang merubah pola pikir dan minat generasi muda saat ini. Hal ini juga didukung oleh pernyataan “ dampak negatif dari arus globalisasi adalah membuat kita semakin bersifat individualistis, tidak terlalu peduli dengan semua.”

(Dewi, <http://m.kompasiana.com/post/read/323523/3> 01:00 5 februari 2014).

Gamelan Sunda sampai saat ini belum diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya Indonesia. Tetapi seni pagelaran musik gamelan dikenal oleh dunia sebagai salah satu seni pertunjukan yang kaya akan seni dan nilai norma dalam pertunjukan yang berasal dari daerah Jawa Barat, Indonesia.

Kurangnya sarana gedung pertunjukan seni menjadi salah satu penyebab kepunahan seni musik gamelan. Karena pagelaran musik tradisional seperti gamelan biasanya hanya ada pada saat resepsi-resepsi, hajatan, pernikahan, khitanan, dan penyambutan penyambutan tamu (Kurbasah,1994 : 102). Hal itu yang menyebabkan musik gamelan mulai ditinggalkan, karena tidak ada sarana yang bisa menampung pertunjukan-pertunjukan gamelan.

Hal itu yang menyebabkan seni pertunjukan musik gamelan Sunda ditinggalkan oleh kalangan muda, maka penting dalam mempertahankan seni pertunjukan musik gamelan Sunda dengan cara mempromosikan musik gamelan yang ada di

kota Bandung. Cara yang mempromosikannya dengan mengadakan *event* pagelaran musik gamelan dengan mengenalkan apa itu gamelan Sunda dan apa saja alat musik gamelan Sunda yang dapat di kolaborasikan dengan musik moderen. Hal itu agar dapat menarik minat kalangan muda untuk mulai mencintai alat musik tradisional.

Diharapkan pembahasan dan penelitian tentang, musik gamelan Sunda dikalangan muda dapat memberdayakan generasi muda untuk mencintai gamelan Sunda dan dapat menghasilkan konsep, visual, dan grafis untuk menarik kalangan muda.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan fenomena yang ada, dari data latar belakang masalah di atas, berikut akan dijabarkan masalah identifikasi masalah yang muncul dari fakta tersebut. Disamping itu akan dibatasi dan dirumuskan masalah yang akan dipecahkan, diuji dalam penelitian.

Untuk pemecahan pokok masalah yang dibatasi akan digunakan prinsip-prinsip teori, aspek keilmiahan, dan bidang kajian yang digunakan sebagai tolak ukur , konsep berfikir, dan kerangka berfikir untuk memecahkan masalah dalam penelitian.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Rumusan Masalah

Dari permasalahan dan penegasan dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, berikut ini akan dibatasi dan dirumuskan pokok-pokok permasalahan yang akan diteliti, diuji, diselidiki, ditelaah, dan dijawab dengan penelitian.

Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian ditinjau dari pokok-pokok permasalahan yang telah dirumuskan diatas, berikut ini akan dikemukakan dan di uraikan bidang-bidang kajian, aspek-aspek keilmuan, prinsip-prinsip teori, dan konsep-konsep yang akan dijadikan tolak ukur dan landasan berfikir dalam pemecahan masalah dan penjawaban masalah.

Untuk menjawab dan menganalisis identifikasi masalah dengan mengelompokkan sesuai dengan keadaan kota Bandung atau mengkhususkan untuk remaja yang di Kota Bandung sesuai dengan usia yang akan ditargetkan, sesuai dengan teori psikologi perkembangan. Dan mengelompokkan pemahaman anak muda tentang gamelan itu sendiri, dengan menggunakan kuesioner yang dituju untuk anak remaja dan dewasa muda.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah di atas, akan di paparkan dan dikemukakan garis-garis besar hasil pokok yang ingin diperoleh dan dicapai setelah setiap permasalahan dibahas, dianalisis dan dijawab dalam penelitian, yaitu sebagai berikut :

- (1) Pengenalan lebih jauh akan seni dan budaya lokal seni pagelaran musik Sunda kepada masyarakat Kota Bandung khususnya kepada generasi muda sejak dini, agar tetap seni musik khas Sunda tetap lestari.
- (2) Mendesain dan membuat pola-pola perancangan promosi musik Sunda dengan mengaplikasikan konsep kreatif, konsep komunikasi dan konsep media yang paling tepat disertai pilihan material, media komunikasi dan karakter khas Sanggar Mekar Asih dengan keberadaan Sarkaep Band.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan suatu penelitian serta penyusunan laporan tugas akhir untuk keperluan akademik, pasti dilakukan kegiatan yang disebut penelitian. Pengamatan langsung, serta pelaksanaan pembuatan suatu karya desain untuk keperluan tersebut diperlukan data yang cukup memadai untuk dijadikan dasar pemikiran dan arah konsep perancangan karya. Pengumpulan data yang dapat dilakukan melalui studi literatur maupun studi lapangan yang dapat berupa observasi, penyebaran kuisioner, wawancara kepada narasumber yang dianggap kompeten di bidangnya.

1.4.1 Sumber Data Primer

- Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses memperoleh keterangan untuk bertujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka antara pewawancara dengan koresponden atau orang yang diwawancarai. Penulisan melakukan wawancara langsung kepada bapak Sjamsudin, S. Th dan Aep Wandu Daya.

- Observasi lapangan

Mengamati dan meninjau langsung Sanggar Mekar Asih yang ada di kota Bandung

- Kuesioner

Penulis membuat pertanyaan tentang kesenian musik gamelan kontemporer yang akan disebarakan kepada anak remaja hingga dewasa awal untuk memperoleh data. Kuesioner dibagikan kepada kalangan siswa sma, mahasiswa, dan pekerja.

1.4.2 Sumber Data Sekunder

Dalam penelitian ini dipergunakan data sekunder, data tertulis berupa buku yang berjudul Wanditra Mengenal Alat-alat Kesenian Daerah Jawa Barat yang diterbitkan oleh CV. Sampurna, 1994, Bandung dan ditulis oleh Drs. Ubun Kurbarsha.

Alasan pemilihan buku di atas karena buku tersebut relevan dengan topik yang diteliti oleh peneliti dan dianggap sangat informatif terhadap permasalahan yang diteliti, direncanakan, dan dicari solusinya oleh penelitian.

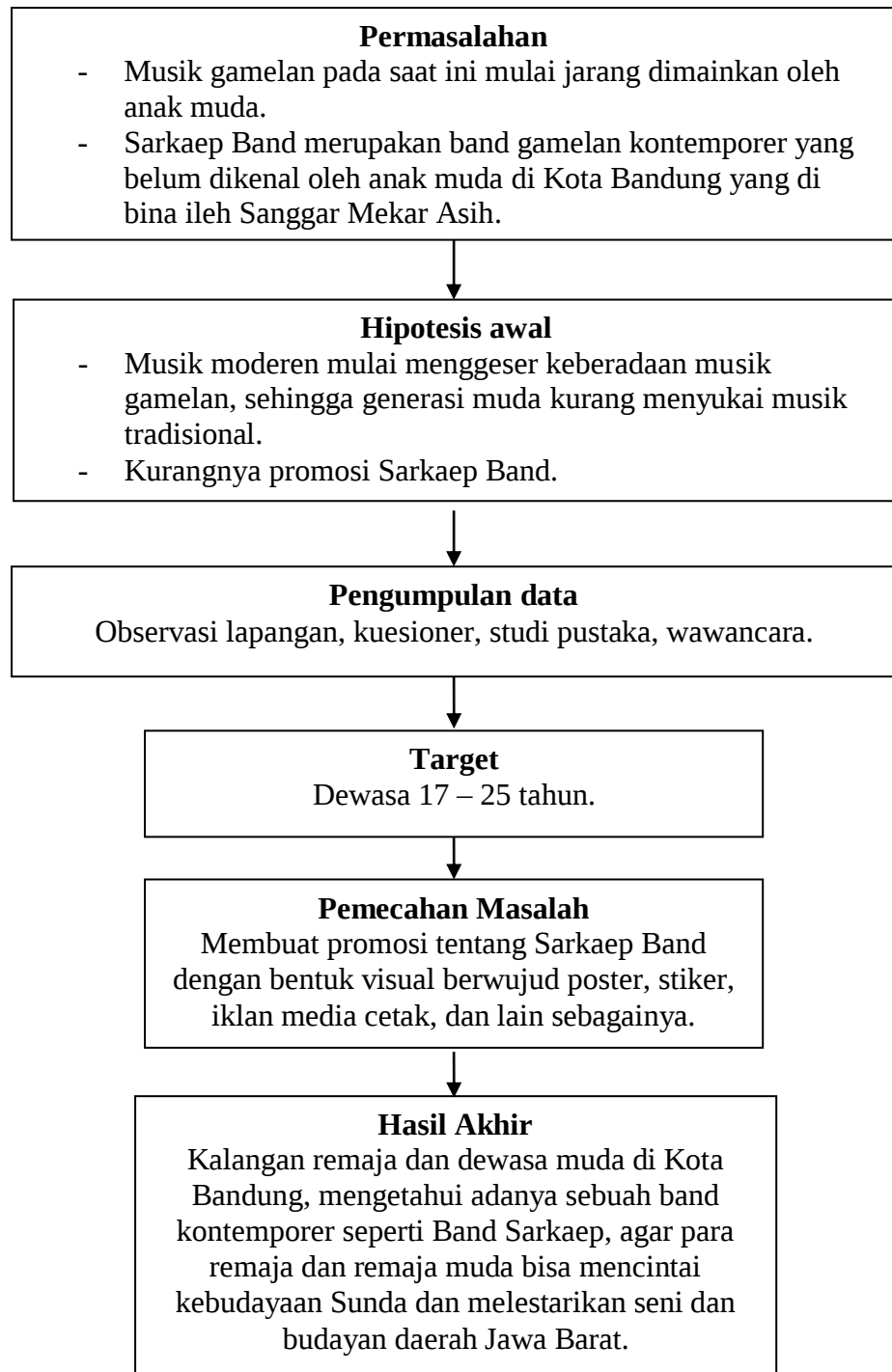
1.4.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data primer, digunakan metode pendekatan empiris dan rasional dengan teknik pengumpulan data melalui penyelidikan di lapangan, wawancara dengan narasumber, dan kuesioner.

Sedangkan untuk mendapatkan data sekunder, digunakan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka, dan studi ilmiah. Studi pustaka dan ilmiah yang harus dilaksanakan ialah teknik studi kepustakaan yaitu segala usaha yang dilakukan penelitian untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang

akan diteliti informasi itu diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, dan disertai peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia dan sumber-sumber tertulis baik cetak maupun elektronik.

1.5 Skema Penelitian



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(dokumentasi pribadi)