

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan kota terbesar dan menjadi ibukota provinsi Jawa Barat.

Menurut Wakil Wali Kota Bandung, Ayi Vivananda, banyaknya seniman dari Bandung yang konsisten melahirkan karya menjadikan Bandung layak disebut ibu kota musik dan seni budaya (Kompas, 2011).

Bandung mendapat julukan sebagai kota dengan segudang seniman Sunda sehingga Bandung merupakan salah satu kota yang mempunyai kebudayaan daerah yang sangat kental dan kuat yaitu Budaya Sunda. Masyarakat Bandung pun 74% terdiri dari etnis Sunda dan sisanya adalah Jawa dan pendatang dari berbagai kota lainnya. Tercatat 15,41% penduduk Indonesia merupakan asli orang Sunda (Ensiklopedia 3 Jawa Barat, Jakarta 2011 : 76). Tetapi seiringnya pergantian jaman, mode dan masuknya kebudayaan dari luar dan dalam negeri masuk ke kota Bandung. Mengakibatkan terjadinya pembauran antara kebudayaan daerah yang satu dengan daerah yang lainnya. Pembauran budaya tersebut juga terjadi antara budaya *modern* yang secara perlahan berpotensi menggeser keberadaan kebudayaan tradisional kota Bandung. Meskipun Bandung termasuk kota mode, tetapi seni dan kebudayaan tradisional daerah harus tetap menjadi kekuatan nomor satu bila dibandingkan

dengan budaya luar, apalagi kota Bandung merupakan kota pariwisata dimana setiap harinya wisatawan dalam dan luar negeri datang berkunjung ke kota Bandung.

Menurut Ki Nayono (1999/2000 : 2) dalam penyuluhan kebudayaan, mengatakan bahwa kebudayaan daerah atau lokal mengandung arti yang luas mencakup berbagai seni kehidupan setempat seperti bahasa, adat istiadat, filsafat, religi, kesenian dan lain sebagainya yang tumbuh atas suasana lingkungan sendiri. Menurut Poedjosoedarmo (2000:218) Generasi muda lebih menghargai hasil karya budaya modern dibanding yang lama.

Kesenian tradisional semakin sulit ditemukan di kehidupan masyarakat perkotaan. Hal demikian juga dialami oleh seni pertunjukan tradisional dimana sedang mengalami krisis penonton dan frekuensi pementasannya. Contohnya seni pertunjukkan Sunda yang terkenal di kota Bandung. Seni pertunjukkan ini mempunyai nilai-nilai luhur jadi apabila mengalami kepunahan sangat disayangkan. Untuk menghindari itu harus segera dilakukan tindakan-tindakan penyelamatan. Kurangnya pengenalan terhadap kesenian gerak Sunda yang membuat generasi penerus tidak banyak yang tahu tentang kesenian kota mereka sendiri. Selain itu, harus melakukan suatu cara untuk menghadapi tantangan seperti kasus diatas yaitu masuknya seni *modern*. Seni pertunjukkan harus mengadakan terobosan sehingga dapat menarik minat generasi muda untuk melihat, menekuni, kemudian melestarikan kesenian Sunda itu sendiri.

Seperti pepatah mengatakan, tak kenal maka tak sayang. Padahal sudah banyak himpunan-himpunan tersebut yang sudah mengadakan acara-acara dengan tema untuk mengangkat Seni Sunda agar terus bertahan dan tidak punah dimakan jaman. Tetapi karena minimnya peran pemerintah yang turun langsung serta kegiatan/acara yang sudah pernah dilakukan masih cukup tertutup kepada masyarakat luas dan sistem promosi yang dibuat untuk menarik perhatian masyarakat luas, sehingga menyebabkan seni ini tidak berkembang lagi.

Menurut Soedarsono, Buku Kumpulan Pidato, 1985: 237, pada zaman yang dikatakan serba *modern* ini ternyata seni pertunjukan tradisional mendapat dua saingan yaitu: seni pertunjukan modern dan seni pertunjukan massa. Agar tetap bisa bertahan hidup seni pertunjukan tradisional harus berani bersaing. Oleh karena itu seni tradisi harus berani mengadakan perombakan dalam hal penyajiannya. Namun perombakan penyajian disini juga perlu diingat antara kebutuhan penonton serta ritual. Penyajian untuk keperluan ritual lebih ditekankan pada tradisi yang asli/baku. Sedangkan untuk keperluan penonton atau hiburan lebih bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan selera penonton.

Berdasarkan uraian diatas, desainer dapat menjadi mediator yang bisa diandalkan antara masyarakat dengan lembaga/ himpunan Seni Sunda yang berada di Bandung agar apa yang akan dilakukan bisa tersampaikan secara jelas dan lebih menarik

kepada masyarakat. *Event* merupakan jalan yang dinilai paling mampu untuk memperkenalkan kesenian gerak Sunda. Seorang desainer dapat menjadi mediator antara masyarakat dengan melakukan suatu promosi yang dikemas secara menarik dan sebagai tindakan awal untuk memperkenalkan kesenian gerak Sunda tersebut kepada masyarakat luas kota Bandung.

Event yang penulis ambil adalah *event* “*Agenda Badag*” dimana *event* ini menampilkan beberapa kesenian gerak Sunda yang meliputi karawitan, tari dan teater. Untuk sebuah pengenalan kepada masyarakat penerus kota Bandung dinilai cukup apalagi tampilan seni tari, karawitan dan teater tersebut masih hidup tetapi tidak banyak masyarakat yang tahu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa latar belakang informasi diatas bahwa *event* merupakan cara yang dinilai paling mampu untuk memperkenalkan kesenian gerak Sunda, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperkenalkan kesenian gerak Sunda lewat suatu *event*?

Masalah ini diambil karena Bandung kaya akan budaya dan lahirnya seniman-seniman berbakat yang kurang mendapat perhatian oleh masyarakat kota Bandung. Sehingga Kota Bandung yang dimana terkenal dengan Seni Sunda lambat laun akan hanya terdengar namanya saja Kota Sunda tetapi didalam kotanya itu sendiri Seni Sunda sudah tidak dikenal, dilestarikan dan dikembangkan lagi oleh

masyarakatnya sendiri. Tentu saja dari semua itu harus ada tindakan nyata yang dilakukan oleh penerus-penerus generasi muda kota Bandung.

Maka dari itu, penulis berinisiatif untuk mempromosikan suatu *event* yang bertema tentang Seni Sunda yang akan diadakan di kota Bandung yang berfungsi untuk langkah awal memperkenalkan kesenian Sunda. Desainer menjadi mediator antara masyarakat Bandung dengan lembaga yang akan mengadakan acara tersebut agar tujuan, visi dan misi pada acara tersebut dapat ditampilkan dengan menarik dan tersampaikan kepada masyarakat luas dengan melakukan suatu strategi pada *event* tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Dimulai dari mencari data sebanyak-banyaknya sampai kuisioner yang dibagikan kepada kalangan anak-anak muda, dan dewasa tentang apa itu Sunda, bagaimana Seni Sunda di Bandung saat ini. Kemudian mulai masuk kepada salah satu himpunan sunda di Bandung yaitu LSS (Lingkungan Seni Sunda), STSI (Sekolah Tinggi Seni Indonesia), serta orang yang mengetahui banyak tentang Seni Sunda khususnya di kota Bandung ini. Penulis melakukan wawancara terhadap masing-masing pihak tersebut sehingga mendapat narasumber yang tepat dan terpercaya.

Sehingga penulis menemukan batasan masalah yang meliputi:

1. Seni Sunda sekarang ini ada yang sudah pudar dan ada yang masih aktif tetapi tidak terkenal. Ini disebabkan karena kurang adanya minat masyarakat.

2. Seni Sunda kebanyakan menampilkan seni yang tidak bergerak contohnya: seni pantun, berbahasa Sunda. Tetapi justru seni gerak (tarian, karawitan) sangat penting dalam tindakan mengenalkan sehingga bisa melestarikannya.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari mempromosikan *event* ini adalah:

1. Mempromosikan *event* “*Agenda Badag*” ini kepada masyarakat kota Bandung. Masyarakat khususnya tingkatan umur dewasa muda (20-30 tahun) dikhususkan menjadi target dalam acara ini. Karena di usia muda seperti itu pesan suatu *event* itu dapat tersampaikan dan mengenalkan *event* ini sebagai bentuk pengenalan terhadap macam-macam seni Sunda.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

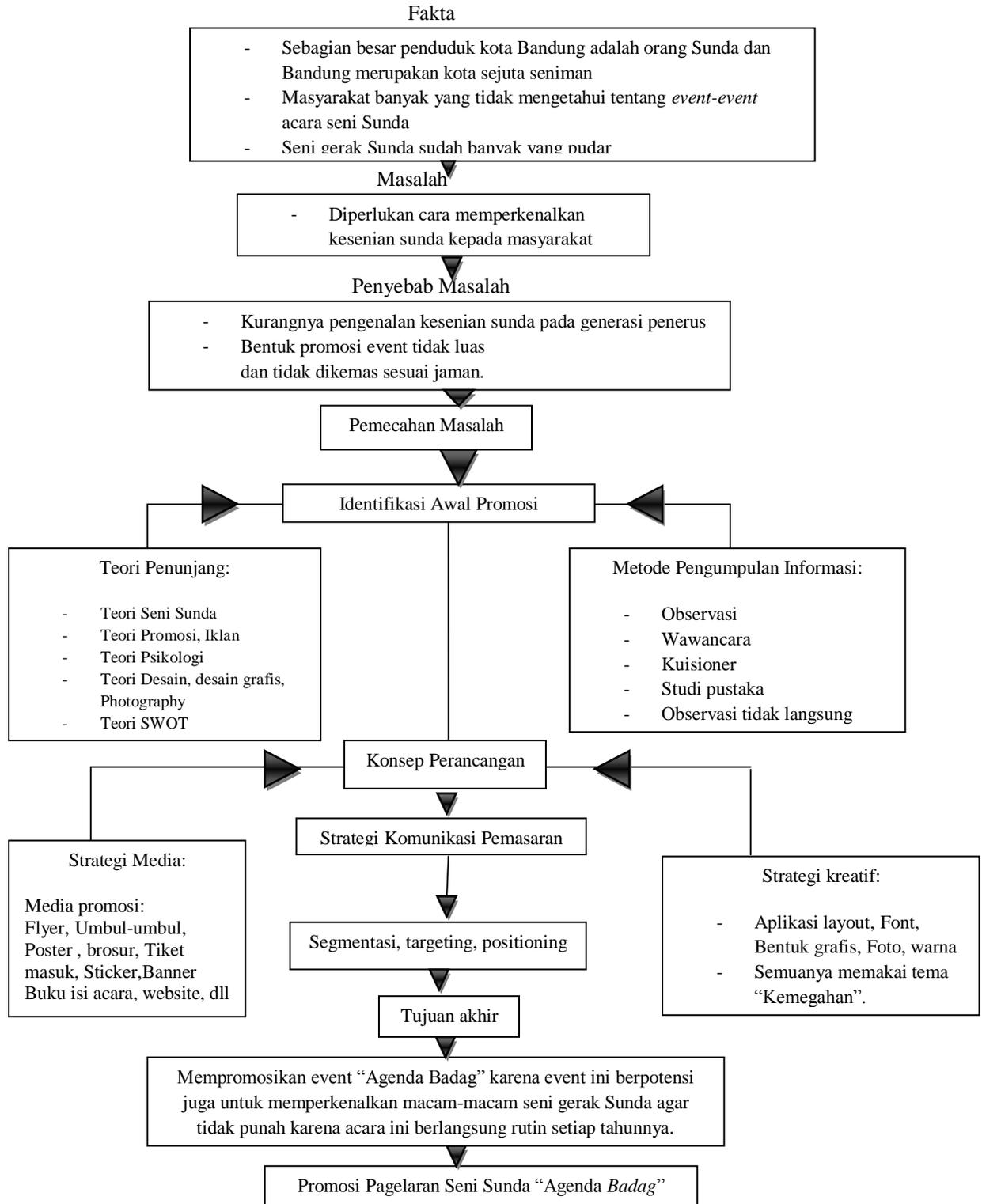
1. Observasi Lapangan

Mencari informasi tentang keberadaan Seni Sunda di Bandung (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Kota Bandung), STSI, mencari himpunan-himpunan Seni Sunda yang aktif.

2. Wawancara terbuka dengan pihak-pihak bersangkutan. Terlebih dengan pihak LSS (Lingkungan Seni Sunda) yang berada di ITB. Serta dengan panitia pihak acara *Agenda Badag*.

3. Studi pustaka melalui pencarian data lewat buku-buku dan internet

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

Dalam Bab I penulis menjabarkan mulai dari latar belakang permasalahan yang diambil kemudian rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, metode penelitian, kerangka perancangan dan pembahasan.

Bab II, penulis melakukan uraian teori sesuai dengan permasalahan yang diangkat seperti.

Bab III, pembahasan tentang LSS ITB, mengenai sejarah LSS tersebut, kilasan tentang *Agenda Badag*, dan data tentang permasalahan yang dihadapi, SWOT, STP, lalu memasuki tinjauan proyek yang akan dilakukan dan berhubungan dengan masalah yang diangkat. Serta adanya jenis proyek sejenis.

Bab IV, pemecahan masalah. Seperti strategi yang meliputi komunikasi, kreatif, dan media yang akan digunakan. Lalu penulis memasukan hasil karyanya. Kemudian memasukkan kesimpulan dan saran.