

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jawa Barat memiliki banyak sekali kesenian, mulai dari seni tari, seni wayang, seni musik, dan lain-lain. Jaipong, kuda lumping, wayang golek, dan angklung adalah beberapa diantaranya. Namun, semakin hari kesenian daerah dari Jawa Barat semakin banyak yang mulai hilang eksistensinya karena kurang pedulinya masyarakat Bandung sendiri terhadap kesenian dan kebudayaan daerahnya. Generasi muda yang merupakan penerus warisan budaya pun tidak peduli dengan kesenian daerahnya sendiri dan lebih senang dengan hal-hal yang modern, seperti salah satunya musik.

Salah satu kesenian khas dari Jawa Barat adalah seni Karawitan Sunda. Karawitan sendiri terdapat di berbagai daerah meliputi Pulau Jawa, Bali, Madura, Sumatra, dan Kalimantan. Karawitan secara luas berarti seni suara, baik itu vokal maupun instrumen atau waditra.

Menurut Bapak Riskonda, pemilik Sanggar Waditra di Bandung, kesenian Karawitan Sunda perlu dilestarikan agar tidak punah. Beliau melihat bahwa anak muda jaman sekarang tidak suka dengan kesenian-kesenian tradisional. Anak muda bersikap cuek dan tidak peduli terhadap kesenian Karawitan Sunda. Maka dari itu, rasa cinta terhadap budaya dan seni daerah perlu ditanamkan sedari kecil, supaya saat dewasa nanti, mereka akan terus ingat, peduli, dan menjaga kesenian daerahnya.

Masa-masa sekolah dasar adalah masa-masa dimana anak masih senang bermain dan belajar hal-hal yang baru. Anak sekolah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal yang baru dan ingin mencoba banyak hal. Jika pada usia mereka mulai diajarkan dan diberikan informasi-informasi mengenai Karawitan Sunda, khususnya waditra, secara tidak langsung mereka ditanamkan rasa cinta dan peduli terhadap kesenian daerahnya tersebut.

Dari observasi/pencarian data awal, masih banyak anak yang tidak mengetahui apa itu Karawitan Sunda. Bahkan, banyak pula orang tua dari anak-anak pun tidak mengetahuinya.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, bahkan anak-anak sekolah dasar sudah memiliki *smartphone*. Hal tersebut membuat perubahan dalam sikap dan aktivitas mereka dan anak-anak lebih banyak melihat dan menyukai hal-hal modern. Hal ini membuat mereka tidak banyak mengenal kesenian dan kebudayaan yang bersifat tradisional, karena selain tidak semudah mencari hal-hal yang berbau modern seperti *game* dan musik, kesenian tradisional dianggap membosankan bagi mereka.

Penulis mengambil permasalahan ini sebagai topik Tugas Akhir dikarenakan penulis tergerak untuk memberikan informasi lebih jauh tentang kesenian daerah yang ada di Jawa Barat ini, yaitu waditra Sunda. Kesenian daerah harus dilestarikan, maka dari itu penulis ingin mengkampanyekan waditra Sunda kepada anak sekolah dasar di Bandung melalui aplikasi *game* berbasis *Android*. Dunia *game* adalah dunianya anak-anak, dan akan lebih mudah untuk menjangkau anak-anak melalui sebuah *game* dan terlebih lagi anak-anak kini sudah banyak yang memiliki *smartphone* sendiri, sehingga mereka lebih bebas untuk melihat dan mengunduh apapun yang mereka sukai. Penulis ingin membuat anak-anak sekolah dasar di Bandung merasa tertarik untuk mengenal dan mengetahui lebih jauh tentang waditra Sunda, dan menunjukkan bahwa karawitan Sunda itu menyenangkan dan tidak kalah dengan musik-musik modern lokal maupun mancanegara.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1. Bagaimana membuat kampanye yang tepat untuk memperkenalkan Karawitan Sunda, khususnya waditra, agar anak-anak sekolah dasar mengenal dan tertarik terhadap waditra Sunda?
2. Bagaimana merancang aplikasi *game* berbasis *Android* yang menarik sehingga membuat anak merasa tertarik untuk memainkannya?

Ruang lingkup permasalahannya adalah membuat kampanye pelestarian Waditra Sunda melalui aplikasi *game* berbasis *Android* kepada anak-anak sekolah dasar di Bandung sehingga mereka menjadi tahu dan mengenal Waditra Sunda. Target primernya adalah anak sekolah dasar berjenis kelamin laki-laki dan perempuan kelas 3 sampai 6 Sekolah Dasar dengan rentang usia antara 8-12 tahun, dan bertempat tinggal di Kota Bandung. Target sekundernya adalah orang tua dari anak-anak kelas 3 sampai 6 Sekolah Dasar di Bandung. Konten dari aplikasi *game* ini sendiri adalah memperkenalkan waditra Sunda, mulai dari sejarah, jenis-jenisnya, suaranya, dan cara memainkannya, sehingga membuat anak-anak sekolah dasar yang dulunya tidak tahu menjadi tahu dan mengenal kesenian Waditra Sunda tersebut.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Tujuan dari kampanye ini adalah membuat anak-anak sekolah dasar yang dulunya tidak tahu menjadi tahu dan mengenal, juga mencintai kesenian daerahnya, yaitu Waditra Sunda, dengan menyajikan berbagai informasi dan permainan-permainan menarik dan beragam mengenai Waditra Sunda.
2. Aplikasi *game* untuk kampanye ini menggunakan pemakaian warna, ilustrasi, dan tipografi yang menarik untuk anak-anak serta menyediakan berbagai jenis permainan menarik sehingga dapat meningkatkan minat mereka untuk bermain dan mengetahui lebih banyak tentang Waditra Sunda.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara kepada Bapak Riskonda pemilik Sanggar Waditra, Bapak Januar Efendy bagian HUMAS dari SMK 10, Bapak Taufik dan Bapak Andriyas Wihardja dari ECO Bambu Cipaku, anak-anak sekolah dasar kelas 3-6, orang tua, dan guru sekolah dasar.
2. Observasi di Sanggar Waditra dan ECO Bambu Cipaku.
3. Studi pustaka dari buku dan internet.
4. Kuisisioner terhadap orang tua anak-anak sekolah dasar di Bandung secara acak.

1.5 Skema Perancangan

