

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kesenian sandiwara Sunda di kota Bandung sudah mulai kurang diminati oleh generasi muda. Hal tersebut ditunjukkan dari minimnya penonton seni sandiwara Sunda. Sandiwara Sunda sendiri adalah sebuah pertunjukan seni teater yang menampilkan drama-drama legenda, sejarah tanah Sunda atau Jawa Barat, situasi sosial hingga komedi yang dikemas di atas panggung yang sudah ditata sedemikian rupa. Sandiwara Sunda disutradarai sebelum pementasan dimulai dengan latihan-latihan dari para pemainnya. Saat pementasan pertunjukannya menggunakan dialog langsung dari para pemainnya, namun ada juga yang sebelumnya direkam dahulu sehingga saat pertunjukan pemain hanya tinggal menggerakkan bibir mereka.

Menurut salah seorang tokoh kesenian sandiwara Sunda, Yayat R.A Solichin, masyarakat kota Bandung yang berminat belajar seni Sunda pun sudah terus berkurang, bahkan sarana prasarana untuk berlatih dan pertunjukan sandiwara Sunda pun sudah tidak layak digunakan. Kesenian sandiwara Sunda mulai berkembang pada tahun 1960 sampai tahun 1990 dan banyak digemari oleh pelajar maupun masyarakat umum, namun memasuki tahun 2000-an kesenian sandiwara Sunda mengalami perubahan menjadi format yang lebih modern. Hal ini berpengaruh pada meningkatnya minat penonton, terutama generasi muda, melalui jenis cerita berlatar belakang budaya Sunda yang dikemas sesuai dengan situasi sosial saat ini sehingga memiliki nilai positif dan edukatif (berdasarkan wawancara dengan Bapak Yayat, pemilik Sanggar Vickta, pada Kamis, 19 Januari 2017 pukul 17.00 WIB).

Pada masanya perkembangan kesenian tradisional mulai bangkit dan diminati, namun kini makin ditinggalkan akibat pengaruh perubahan zaman. Agar seni tradisional terus bertahan, berbagai kegiatan kesenian tradisional, khususnya

kesenian Sunda, harus mendapat dukungan pemerintah dan sarana prasarananya harus ditingkatkan.

Sandiwara seni Sunda digelar terbatas dan hanya ditonton oleh kalangan tertentu saja, beberapa di antaranya adalah orang-orang yang masih berminat akan kesenian tradisional dan sebagian besar tergolong dalam usia dewasa saja. Hal ini terlihat dari jumlah penonton yang hadir dalam pagelaran terakhir Sanggar Vickta berjudul “Prabu Siliwangi dan Kian Santang” di Gedung Sabilulungan, menurut informasi yang dipaparkan Bapak Yayat.

Dengan semakin berkurangnya minat generasi muda masa kini terhadap seni tradisional sandiwara Sunda, maka diperlukan sebuah pagelaran untuk mengajak kembali anak muda agar kembali tertarik untuk mengapresiasi sandiwara Sunda. Hal ini disebabkan para generasi muda, khususnya dewasa muda, cenderung memilih untuk menyaksikan film di bioskop karena lebih menarik dan ceritanya bervariasi. Akibatnya, pagelaran semacam sandiwara Sunda kini dilihat sebagai pertunjukan yang kuno dan kurang kekinian.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan data yang telah diuraikan dalam latar belakang di atas, berikut akan diidentifikasi permasalahan yang muncul dari data yang diperoleh:

1. Bagaimana cara agar masyarakat, terutama generasi muda di kota Bandung, sadar dan turut mengapresiasi akan kesenian sandiwara Sunda yang hampir tenggelam?
2. Media yang seperti apa untuk dapat mempopulerkan kembali pagelaran sandiwara Sunda kepada generasi muda di Kota Bandung?

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan permasalahan di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Cara yang dapat dilakukan untuk mengangkat kembali kesenian sandiwara Sunda sebagai bagian dari budaya tradisional Sunda kepada masyarakat,

terutama generasi muda, di kota Bandung adalah melalui pagelaran Sandiwara Sunda yang dikemas lebih modern.

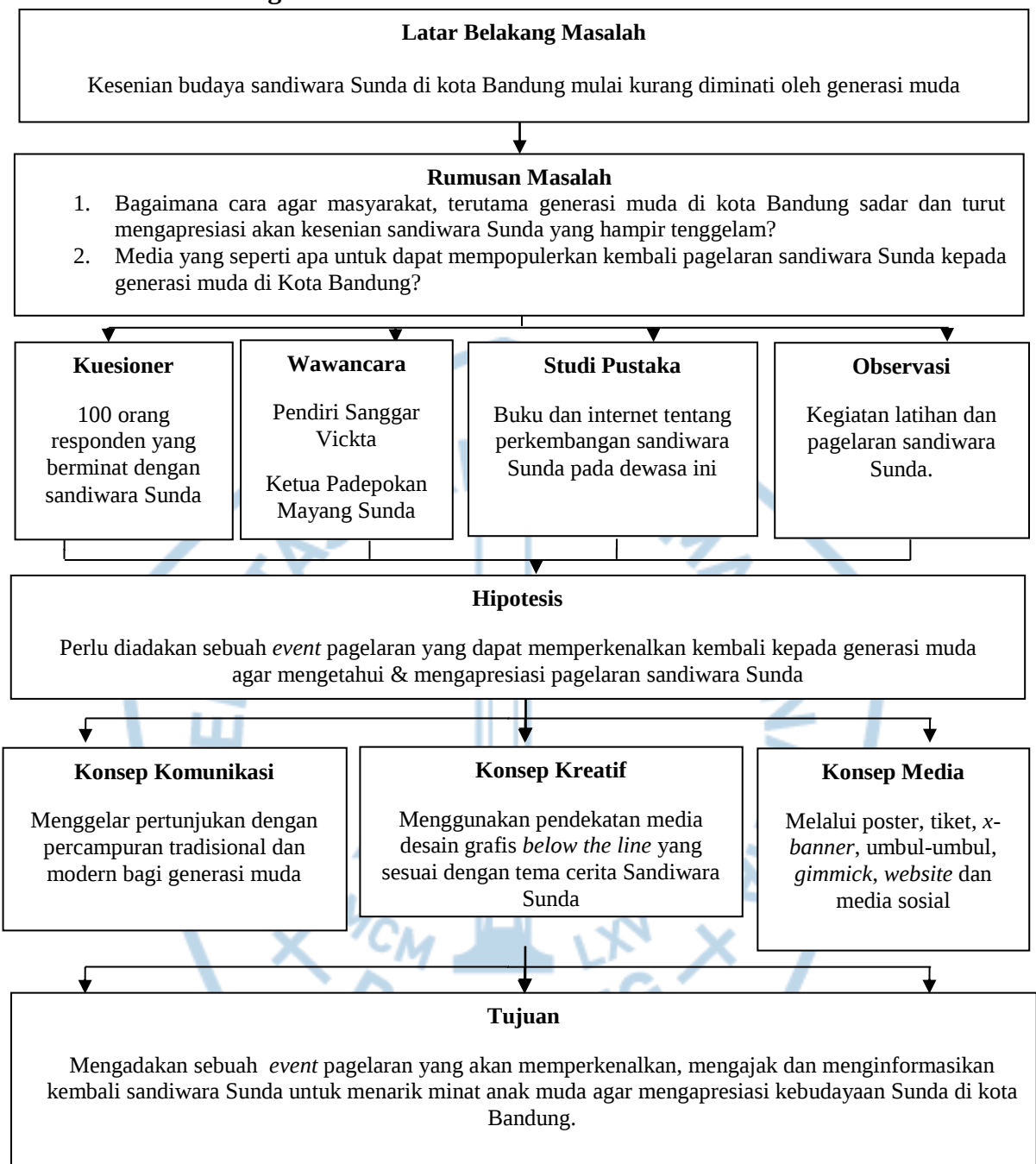
2. Media yang dapat menarik dan sesuai minat generasi muda adalah media *below the line* yang mendukung konsep cerita melalui desain grafis yang diperlukan pagelaran sandiwara Sunda.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam melaksanakan suatu perancangan atau pelaporan tugas akhir, dilakukan pengamatan, perancangan, dan pelaksanaan sebuah karya desain. Dalam penyusunan laporan ini, penulis akan melakukan pengumpulan data dengan berbagai cara sebagai berikut:

1. Kuesioner
Disebarkan kepada 100 responden melalui formulir google, target responden anak muda sampai dewasa muda di kota Bandung sebagai target dari kampanye kesenian Sandiwara Sunda.
2. Wawancara
Wawancara dengan ketua dan pendiri Sanggar Vickta, Bapak Yayat R.A Solichin, sebagai tokoh kesenian yang saat ini masih melestarikan sandiwara Sunda.
Riset dan wawancara langsung kepada ketua Padepokan Seni Sandiwara Sunda, Bapak Ating Sudjana, dan beberapa pemain sandiwara Sunda yang terlibat untuk mengetahui perkembangannya saat ini.
3. Studi pustaka
Melalui buku dan internet yang berhubungan dengan sandiwara Sunda dan tentang media desain grafis, terutama media *below the line*.
4. Observasi
Mengamati langsung kegiatan latihan pagelaran sandiwara Sunda dan juga pagelarannya di Padepokan Seni Mayang Sunda oleh Sanggar Vickta.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber: Data Penulis, 2017)