

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung adalah sebuah kota yang dihuni oleh banyak seniman, yang menghasilkan karya-karya yang hebat. Selain seniman ada pula *artisan* atau pengrajin seni yang membuat lukisan dan dijual di sepanjang jalan Braga. Menurut kamus Oxford, kata "*artisan*" diambil dari bahasa Latin, "*artitus*" yang berarti pekerjaan yang membutuhkan keahlian khusus terutama keahlian tangan. Mereka membuat lukisan dengan *genre* yang diperkirakan laku dijual untuk orang awam untuk dipajang sebagai dekorasi rumah, butik, dan restoran. Lukisan-lukisan yang mereka buat biasanya menggambarkan pemandangan sawah, ikan koi, bunga, dan masih banyak lagi. Karya-karya tersebut juga laku terjual ke Bali, Medan, dan bahkan ke luar negeri, tapi sayangnya masih banyak masyarakat Bandung yang tidak tahu bahwa pengrajin seni yang memproduksi lukisan-lukisan tersebut berasal dari sebuah kampung di Bandung yaitu Kampung Jelekong. Terlebih dari itu, lebih banyak lagi masyarakat Bandung yang tidak mengetahui tentang kesenian-kesenian lain yang ada di sana, seperti wayang golek, tari jaipong, pencak silat, dan berbagai seni musik tradisional Sunda.

Kampung Jelekong terletak di Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung, sekitar 25 km dari pusat kota. Keberadaan Kampung Jelekong sebagai kampung seni diawali oleh Odin Rohidin (almarhum), yang menyebarkan ilmu lukisnya sepulang dari perantauan pada tahun 1977. Saat itu beliau mulai merekrut pemuda di kampung tersebut karena merasa kewalahan dengan banyaknya pesanan lukisan yang diterima. Lama-kelamaan, industri kesenian di kampung ini berkembang pesat seiring banyaknya pesanan yang datang dari dalam maupun luar kota. Dalam sehari, mereka dapat menjual 50-80 lukisan dengan harga Rp 50.000,- hingga Rp 3.000.000,- rupiah per lukisan. Para pengrajin lukisan dan praktisi seni tradisional lainnya juga mengalami kesulitan untuk berkembang karena kurangnya perhatian pemerintah

terhadap infrastruktur dan fasilitas yang dapat memudahhi mereka untuk terus berkarya dan melestarikan kebudayaan Sunda.

Penulis memilih masalah ini sebagai topik tugas akhir karena penulis ingin mendokumentasikan keberagaman kegiatan kesenian di Kampung Jelekong agar masyarakat dapat mengapresiasi karya dan kerja keras para pengrajin dan potensi yang mereka miliki. Berbagai kegiatan kesenian di Kampung Jelekong akan dikemas dalam sebuah media yang dapat mendokumentasikan aktivitas kesenian dan sekilas kehidupan di Kampung Jelekong. Melalui media ini, penulis berharap dapat membuat masyarakat memahami dan mengapresiasi kegiatan kesenian di tempat ini.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dari perancangan ini adalah:

- Bagaimana memilih dan merancang media yang tepat untuk mendokumentasikan kegiatan kesenian di Kampung Jelekong dan menumbuhkan rasa apresiasi masyarakat Bandung?
- Adapun ruang lingkup permasalahan dibatasi pada dokumentasi kegiatan kesenian para pengrajin lukis dan praktisi seni tradisional Sunda di Kampung Jelekong saat ini.

1.3 Tujuan Perancangan

- Merancang media yang efektif dan tepat untuk mendokumentasikan keberagaman kegiatan kesenian di Kampung Jelekong dan menumbuhkan rasa apresiasi di masyarakat Bandung.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, dilakukan beberapa hal seperti:

a. Observasi

Penulis akan memperhatikan kegiatan sehari-hari masyarakat Kampung Jelekong agar dapat melihat secara langsung dan memahami kehidupan sosial budaya di tempat tersebut.

b. Wawancara

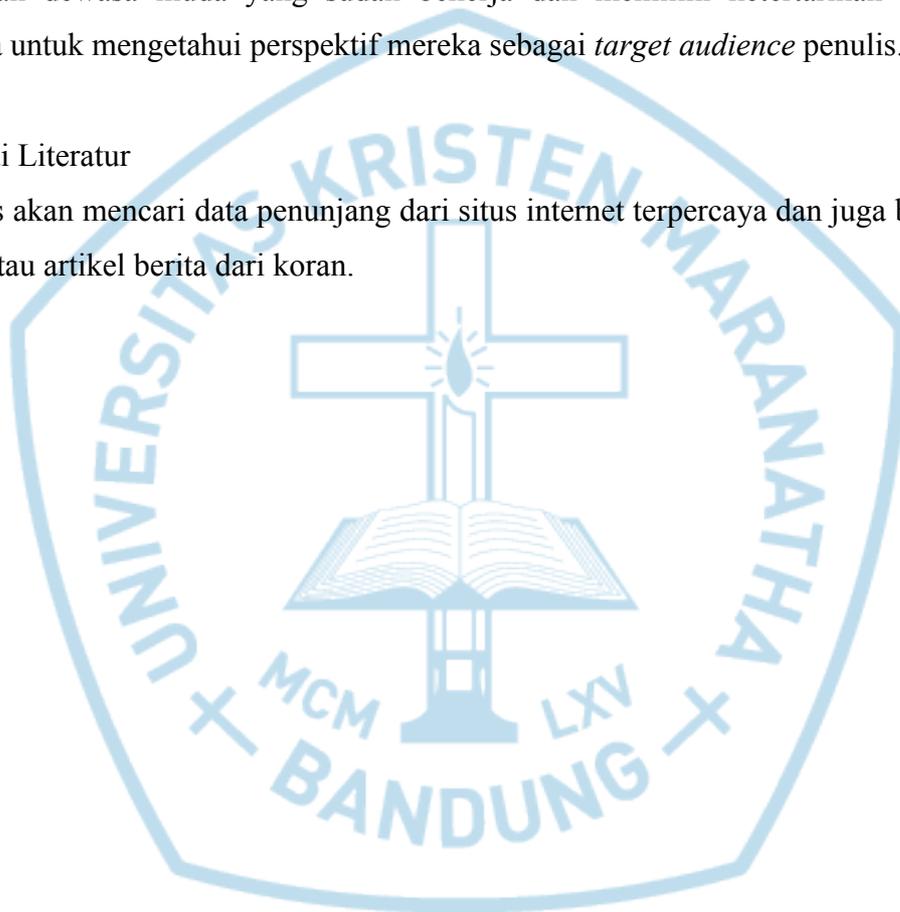
Wawancara akan dilakukan terhadap Pak Iman Budiman, selaku pemilik sanggar lukis dan aktivis kesenian di Kampung Jelekong.

c. Kuisisioner

Penulis akan menyebarkan kuisisioner kepada generasi muda di Bandung, terutama kalangan dewasa muda yang sudah bekerja dan memiliki ketertarikan terhadap budaya untuk mengetahui perspektif mereka sebagai *target audience* penulis.

d. Studi Literatur

Penulis akan mencari data penunjang dari situs internet terpercaya dan juga beberapa buku atau artikel berita dari koran.



1.5 Skema Perancangan

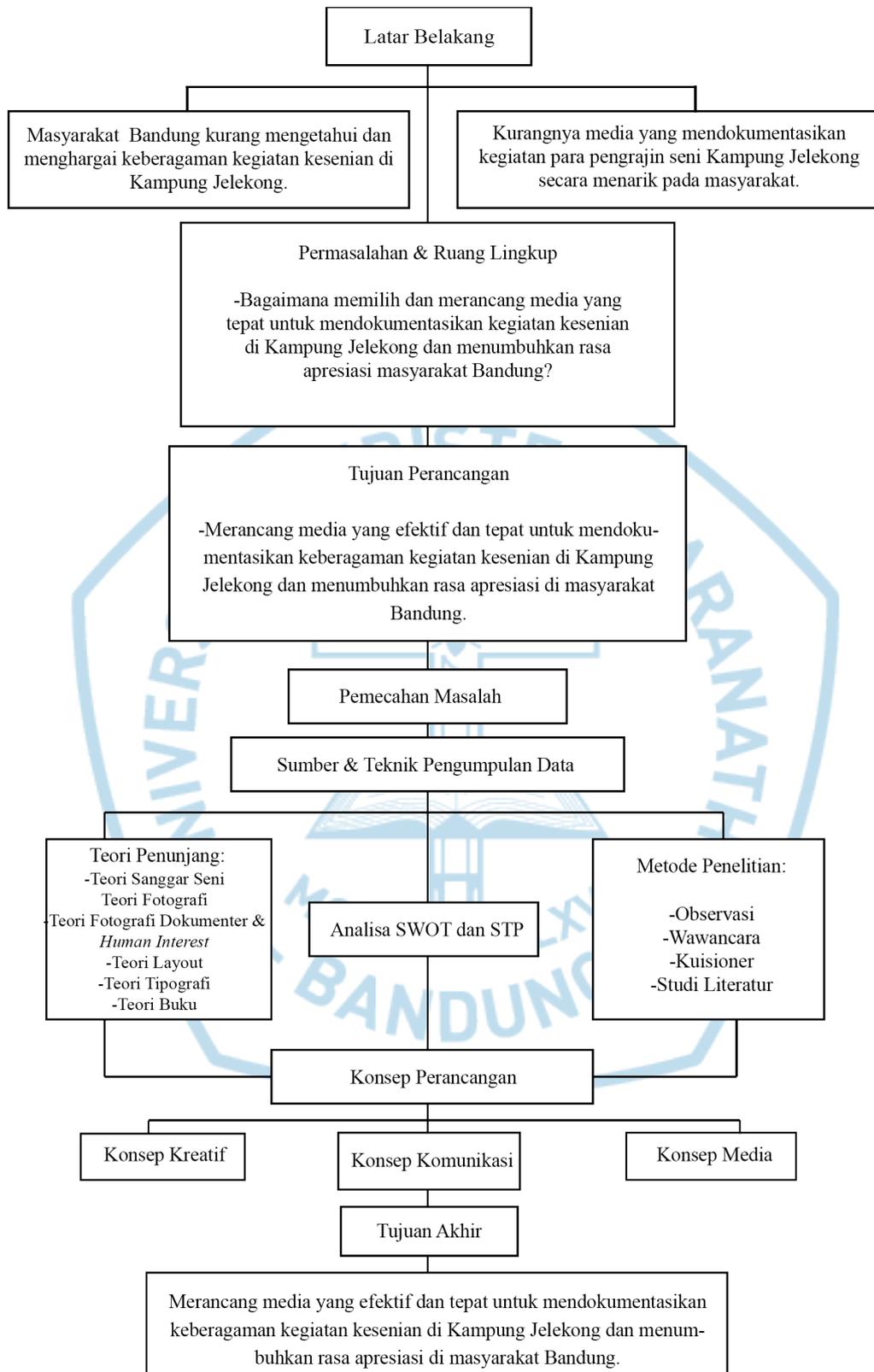


Diagram 1.1 Skema Perancangan