

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki keanekaragaman budaya. Keanekaragaman budaya di Indonesia menjadi salah satu keunikan yang dimiliki dan dikagumi oleh negara lain. Salah satu dari keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia adalah seni tari tradisional. Seni tradisional merupakan unsur seni yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat yang diperoleh dari leluhur atau nenek moyang. Seni tari tradisional dapat dikatakan sebagai ciri khas daerah-daerah tertentu. Salah satunya yaitu tari tradisional jaranan yang menceritakan tentang prajurit Kediri Jawa Timur. Tari Jaranan hingga saat ini masih dilestarikan di berbagai daerah-daerah tertentu, termasuk salah satunya yaitu daerah Blitar Jawa Timur. Tari Jaranan biasa disebut dengan nama kuda lumping dan kuda kepang. Kesenian tari Jaranan sendiri dimainkan oleh penari dengan menaiki kuda tiruan yang terbuat dari anyaman bambu. Menurut informasi yang ditemukan sejarah tari Jaranan terpecah menjadi beberapa versi. Yakni bercerita tentang seorang pemuda cantik membantu pertempuran kerajaan lodaya pada serial legenda reyog abad ke 8 dan menceritakan tentang pernikahan antara Klono Sewandono dan Dewi Songgo Langit.

Tari Jaranan biasa diselenggarakan di acara pernikahan, penyambutan tamu besar, khitanan, pelomba, festival budaya, dan kemerdekaan RI. Seiring perkembangan zaman, media informasi tentang tari Jaranan minim dijumpai. Media yang masih digunakan untuk memperkenalkan tari jaranan masih *Google* dan *Youtube*, namun tampilannya kurang menarik dan kurang dipahami masyarakat serta anak-anak. Sehingga masyarakat cenderung sekedar mengenal informasi tari Jaranan dengan adegan yang berbahaya dan supranatural atau mistis. Sedangkan anak-anak yang seharusnya menjadi generasi berikutnya untuk melestarikan budaya cenderung tidak mengerti maksud dari adegan-adegan berbahaya, alur cerita pertunjukan dan faktor penting tentang tari Jaranan. Bahkan beberapa anak takut untuk mengenal tari Jaranan, takut menonton tari Jaranan, serta takut mencari informasi tentang tari Jaranan, karena pengaruh lingkungan yang menyatakan bahwa tari Jaranan hal yang berbahaya atau mistis.

Sebenarnya tari Jaranan memiliki faktor yang penting yang perlu diketahui seperti menurut Rusti dian (2018) tari Jaran Kepang memiliki makna filosofis yang mendalam.

Tarian ini dianggap merupakan bentuk dari peperangan pada zaman kerajaan. Sedangkan penari jaran kepong adalah wujud dari prajuritnya. Dilihat dari properti yang digunakan, tidak hanya sekedar memakai. Namun ada filosofinya tersendiri. Kuda, yang dalam bahasa jawa disebut jaran, memiliki makna berani, pantang menyerah, dan kuat. Hal inilah yang harus ada dalam diri setiap manusia sebagai bekal hidup.

Anak-anak adalah target yang tepat untuk menjadi penerus serta melestarikan budaya di Indonesia. Bahkan anak-anak lebih mudah untuk mengingat, bercerita, serta berimajinasi dengan baik. Dilihat dari survey langsung pertunjukan Jaranan, penulis melihat banyak anak yang berpartisipasi menonton pertunjukan. Namun kebanyakan dari mereka sekedar menonton tanpa tahu alur pertunjukan tari Jaranan serta faktor penting didalamnya. Bahkan hasil survey, beberapa orangtua sebagai sumber informasi dan pemberi pengetahuan kepada anak hanya sekedar mengenal tari Jaranan adalah tari tradisional tanpa mengetahui faktor penting dan alur pertunjukan. Di beberapa sekolah di Blitar anak-anak juga tidak mendapatkan bekal ilmu informasi tentang budaya dari desanya sendiri melainkan dari luar desanya bahkan dari luar jawa. Untuk itu anak-anak membutuhkan bimbingan serta media edukasi untuk mengenal budaya dari desanya sendiri agar dapat menjadi penerus dan dapat melestarikan budaya hingga ke generasi berikutnya. Masa anak-anak usia 6-12 tahun adalah masa-masa anak memasuki sekolah untuk belajar secara langsung dengan lingkungan serta untuk mengenal karakter diri serta baik buruknya tindakan yang dilakukan. Masa ini cukup tepat untuk memperkenalkan budaya Jaranan yang memiliki filosofi tentang sifat kehidupan manusia dan memiliki nilai-nilai moral kehidupan.

Buku *interaktif* adalah lembaran kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan dan saling aktif dengan target *audience* yang dituju. Buku ini akan dirancang sebagai media edukasi untuk mengenalkan budaya tari Jaranan untuk anak-anak. Media perancangan ini dibuat dengan *interaktif* dan inovatif untuk menambahkan minat baca sang anak. Jenis buku *interaktif* yang dirancang ini akan lebih memfokuskan perhatian suatu objek atau pokok materi perhalaman

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi titik fokus dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang buku visual *interaktif* yang cocok untuk mengenalkan tari Jaranan Blitar kepada anak-anak?
2. Bagaimana merancang komposisi ilustrasi, tipografi dan layout buku visual *interaktif* tari Jaranan Blitar agar menarik dan diminati oleh anak-anak?

1.3 Batasan Perancangan

Agar permasalahan perancangan ini tidak terlalu meluas dan lebih fokus, maka diperlukan pembatasan ruang lingkup perancangan meliputi:

1. Project ini diutamakan hanya pada pembuatan buku
2. Buku ini mengenalkan pertunjukan Jaranan secara mendasar seperti properti atau alat-alat yang digunakan, kostum, alat musik, alur pertunjukan, serta nilai penting didalamnya

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini dibuat untuk merancang media edukasi yang efektif dari segi konten, isi, dan tampilan yaitu buku untuk anak usia 6-12 tahun. Yang dirancang menggunakan teknik interaktif, agar menambah minat baca anak untuk mengenal tari Jaranan.

1.5 Manfaat Perancangan

1. Lembaga
 - Menjadi referensi dalam pembuatan buku ilustrasi yang efektif untuk anak-anak mengenalkan kesenian budaya di Indonesia
 - Sebagai tambahan referensi buku tentang sejarah, kebudayaan dan kesenian di Indonesia
 - Mengenalkan dan menambah ilmu pengetahuan sejarah kebudayaan yang terdapat di Indonesia salah satunya tari traditional Jaranan di Blitar
2. Masyarakat
 - Membantu orangtua dalam mengenalkan sejarah, nilai-nilai moral, serta kesenian budaya leluhur kepada anak-anak
 - Dapat menjadikan solusi untuk menambah minat baca sang anak
 - Menjadi salah satu bacaan yang menarik, menghibur dan edukatif

3. Perancang

- Menambah wawasan atau pembelajaran bagaimana cara merancang media visual agar menarik minat pembaca
- Sebagai generasi bangsa berkewajiban untuk ikut serta dan peduli memperkenalkan kembali budaya leluhur

1.5 Kerangka Perancangan

