



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Beragamnya karakteristik dan budaya di Indonesia adalah bukti bahwa Indonesia merupakan negara dengan multietnis dan multikultural. Hal ini dibuktikan dengan beragamnya suku, agama, budaya, & ras menjadi satu kesatuan dan hidup berdampingan satu sama lain. Salah satu suku tersebut adalah Tionghoa yang memiliki kesenian Barongsai. Kesenian Barongsai sering kita lihat pada perayaan-perayaan besar masyarakat Tionghoa. Perjalanan Barongsai pun cukup panjang hingga dapat diterima oleh masyarakat. Berdasarkan tionghoa.info (diakses pada 4 Maret 2016) pada rezim Orde Baru kesenian Barongsai dilarang untuk dimainkan secara publik. Pada saat itu kota yang diijinkan menampilkan kesenian Barongsai secara besar hanyalah kota Semarang. Kota Semarang memiliki 6 perguruan Barongsai yang cukup terkenal hingga sekarang yakni Sam Poo Tong, Hoo Hap Hwee, Djien Gie Tong, Djien Ho Tong, dan Hauw Gie Hwee.

Pasca reformasi, Barongsai mulai diperbolehkan tampil kembali di Indonesia. Sebagaimana dituliskan oleh liputan6.com (diakses pada 4 maret 2016) bahwa Barongsai diperbolehkan tampil lagi di berbagai daerah di Indonesia pada saat kepemimpinan Gus Dur di tahun 1998. Hal ini menjadi kesempatan emas bagi kaum Tionghoa untuk kembali memainkan Barongsai secara bebas. Saat ini Barongsai tidak hanya dijadikan kesenian saja, tetapi sudah resmi menjadi salah satu cabang olahraga yang diperlombakan di bawah naungan Komite Olahraga Nasional

Indonesia (KONI). Tentu hal ini menjadi salah satu ajang lebih untuk memperkenalkan Barongsai kepada masyarakat Indonesia.

Pada kenyataannya Barongsai masih belum dapat diterima oleh sebagian masyarakat. Menurut pengamat budaya Tionghoa, Pak Ardian pada tanggal 29 Februari 2016 selaku pengamat budaya Tionghoa mengatakan bahwa masih sebagian kaum Tionghoa sendiri kurang menghargai budayanya. Hal ini juga dikarenakan dampak pada masa Orde Baru membuat warga Tionghoa sendiri menutup diri akan budaya mereka, hingga generasi muda saat ini bukan lagi tidak tertarik, bahkan mereka tidak paham kesenian Barongsai. Padahal kesenian Barongsai memiliki nilai-nilai baik yang dapat dipelajari dan diterapkan oleh setiap individu terutama remaja Tionghoa.

Dari hasil kuisioner yang disebar pada tanggal 30 Maret 2016 kepada kalangan remaja Tionghoa dan Generasi Muda Ikatan Tionghoa Indonesia (GEMA INTI) sebagai penelitian pendahuluan dengan total 94 responden, 97% dapat menjawab bentuk fisik Barongsai secara benar. Akan tetapi sebanyak 70% responden menjawab salah pada pernyataan “Barongsai merupakan perwujudan dari liong yang melakukan akrobat dan menghibur.”. Padahal menurut Xie Xiao Lung bahwa Barongsai merupakan tarian yang mengikuti gerakan seekor singa baik mimik dan gerakannya serta melambangkan kestriaan seekor singa (hlm. 77). Pengetahuan masyarakat mengenai makna dibalik warna Barongsai pun hanya 22% dapat menjawab dengan benar. Sebanyak 34% responden mengingat Barongsai merupakan perwujudan dari singa, sedangkan sebanyak 17% responden masih mengingat Barongsai merupakan perwujudan dari liong, 20% responden mengingat

Barongsai dari musik yang dimainkan dan 20% responden mengingat Barongsai dari tariannya. Sebanyak 53% responden hanya tahu Barongsai sebatas kesenian tradisional masyarakat Tionghoa. Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil kuisisioner ini bahwa remaja Tionghoa hanya mengingat Barongsai sebatas wujud fisik, musik dan tarian saja. Masih banyak remaja Tionghoa yang juga tidak mengetahui fungsi dan makna sesungguhnya dari kesenian Barongsai. Padahal Barongsai memiliki fungsi dan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

Melalui hasil pencarian data secara *online*, penulis menemukan beberapa situs yang menyediakan informasi mengenai Barongsai. Beberapa situs tersebut, yaitu tionghoa.info dan [melalui fobi.or.id](http://fobi.or.id). Situs-situs berupa artikel dan berita pun banyak tersebar, seperti cnnindonesia.com, tribunnews.com, metrotvnews.com, liputan6.com dan sebagainya. Isi situs tersebut sangat singkat mulai dari munculnya Barongsai di Indonesia, sejarah Barongsai, fungsi Barongsai, gerakan dan tarian serta macam-macam perlombaan Barongsai di internasional. Artikel dan berita pun membahas mengenai kejuaraan lomba Barongsai di internasional dan semaraknya pesta Cap Go Meh yang diadakan di Jakarta maupun di luar Jakarta.

Berdasarkan observasi penulis ke beberapa toko buku di Jakarta dan Tangerang, tidak terlihat adanya buku yang membahas mengenai Barongsai. Sedangkan di Perpustakaan Nasional dan Universitas Indonesia hanya ada jurnal atau penelitian mengenai Barongsai. Hal ini dapat membuktikan bahwa informasi secara tertulis minim di pasaran, sedangkan informasi Barongsai secara verbal hanya orang-orang tertentu saja yang mengetahui, khususnya pemain atau pelatih

Barongsai. Buku merupakan media utama yang digunakan oleh penulis sebagai media informasi. Menurut Campbell, Martin & Fabos (2012) bahwa suatu gagasan atau ide akan sulit untuk dibayangkan jika tidak adanya pengembangan industri buku. Buku telah memberikan banyak perubahan dan dari buku juga dapat memberi tahu keinginan, kebutuhan, ilmu pengetahuan dan menginspirasi masyarakat dalam bertindak (hlm. 314). Seperti dilansir juga oleh The Washington Post (diakses pada tanggal 12 Maret 2016) Baron mengatakan bahwa buku fisik dapat memfokuskan pembaca, dan konten dalam buku akan terasa lebih kuat sehingga lebih mudah diingat. Buku juga lebih mudah untuk dicoret, dipinjamkan, dijual ataupun diwariskan. Buku dapat memberikan rasa pencapaian, penjelasan yang terperinci, estetika dan sebagai navigasi terhadap audiens. Oleh karena itu penulis merancang “Perancangan Buku Ilustrasi Barongsai di Indonesia” sebagai cara dan solusi yang efektif untuk mengenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah, yaitu:

Bagaimana merancang buku ilustrasi Barongsai di Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Segmenting

- a) Geografis : Jakarta Barat
- b) Demografis :
 - Usia : 16-18 tahun

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Kebangsaan : WNI
- Etnis : Tionghoa
- Bahasa : Indonesia, Mandarin
- Agama : Semua agama
- Pendidikan : Minimal SMA
- Pekerjaan : Pelajar
- Pendapatan : Di bawah UMR
- Kelas Ekonomi : Menengah ke atas
- Status pernikahan : Belum menikah
- Tipe Keluarga : Orangtua dengan 2 anak

c) Psikografis :

- Gaya hidup : Perkotaan
- Aktifitas : Belajar dan ekstrakurikuler
- Ketertarikan : Mencoba hal baru dari segi sejarah, budaya dan kesenian

- Kepribadian : Rasa tanggung jawab, rasa ingin tahu yang tinggi
- Sikap : Mengapresiasi, menghargai budaya

2. Geodemografis :

- Hunian : Perumahan di perkotaan

3. Media :

- Media yang digunakan : Televisi, komputer dan *gadget*

- Media yang jarang digunakan : Buku

Penelitian ini dibatasi agar lebih fokus mengenai pembahasan yang ingin disampaikan penulis. Ruang lingkup penelitian ini berupa ilustrasi Barongsai dan atribut lainnya serta konten berisikan seputar pandangan pengamat mengenai Barongsai, perkumpulan Barongsai, artikel-artikel dan berbagai sumber lain. Buku ini dirancang secara universal sehingga dapat diterima oleh remaja etnis Tionghoa. Konten buku akan dibagi menjadi beberapa bab untuk memberikan informasi berupa definisi, sejarah dan perkembangan Barongsai, fungsi, jenis-jenis, gerakan pada Barongsai secara umum, Barongsai di era modern, organisasi yang bergerak serta perguruan Barongsai di Jakarta dan sekitarnya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang buku ilustrasi Barongsai di Indonesia.

1.5. Metodologi Perancangan

Menurut Cullen (2005) desain memiliki tujuh tahapan dalam merancang (hlm. 24-40). Adapun penerapannya digunakan penulis dalam perancangan ini, yaitu:

1. *Brainstroming*

Setelah melalui tahap *research*, tahapan selanjutnya adalah *brainstroming*. Penulis harus mengingat setiap ide atau pemikiran yang muncul. *Brainstroming* mengharuskan penulis berpikir secara bebas dan terbuka. Dalam proses ini tidak ada batasan-batasan khusus yang melarang penulis untuk berpikir. Proses

brainstroming dapat dilakukan dengan *freewritings*, *mind maps*, mencatat atau sekedar mencoret ide-ide yang muncul saat itu juga.

2. *Conceptualization*

Tahap selanjutnya yang harus penulis lakukan adalah mengkonsepkan ide yang didapat, hubungkan antara desain, fungsi serta cara penyampaian pesan kepada audien. Konsep yang kuat akan menambah makna dan kunci kesuksesan sebuah desain. Konsep dalam mendesain harus dapat menciptakan dan menjaga ketertarikan audien, mempertahankan fokus, dan memberikan solusi visual secara kohesif. Suatu desain haruslah bersifat fleksibel, informatif dan komunikatif agar audien dapat memahami pesan yang ingin disampaikan penulis.

3. *Experimentation and development*

Pada tahap ini penulis memulai dengan uji coba untuk mengembangkan kemampuan visual. Dalam bereksperimen memungkinkan untuk menemukan desain baru ataupun revisi jika diperlukan untuk mendapatkan solusi yang tepat.

Penggunaan komposisi dan kombinasi yang beragam menjadi salah satu alternatif penulis yang dapat membantu dalam menjabarkan berbagai macam informasi.

4. *Execution*

Eksekusi merupakan tahap akhir dan akan direalisasikan oleh penulis. Penulis memeriksa kembali setiap rincian desain seperti komposisi ruang, konten, tata letak serta alur yang baik.

1.6. Metodologi Pengumpulan Data

Menurut Sarwono (2006) mengatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki sepuluh metode pokok yang dapat digunakan (hlm. 223-226). Adapun penerapannya yang penulis gunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- Observasi

Penulis melakukan observasi lapangan saat Barongsai dari perguruan Kong Ha Hong tampil untuk acara pembukaan toko Waroeng Koffie Tinggi di Senayan City untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin secara langsung. Penulis juga mengobservasi keberadaan buku-buku yang membahas Barongsai di berbagai toko buku daerah Jakarta dan Tangerang guna mengumpulkan referensi serta informasi konten.

- Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pengamat budaya Tionghoa, Ketua Barongsai di Jakarta dari Kong Ha Hong, pengamen Barongsai di Glodok, dan salah satu remaja dari GEMA INTI (Generasi Muda Ikatan Tionghoa Indonesia) untuk mendapatkan data dan informasi serta jawaban dan masukkan yang sesuai dengan perspektif yang sedang diteliti.

- Studi *existing*

Penulis mengumpulkan data dari berbagai buku dan tulisan yang beredar di toko buku guna mempelajari konten dan visualisasi yang digunakan.

1.7. Skematika Perancangan

