

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara etimologi budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta, yakni *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari kata *buddhi* yang diinterpretasikan sebagai segala hal yang terkait dengan budi dan akal manusia. Istilah kebudayaan dikenal sebagai *culture* dalam Bahasa Inggris, dan memiliki akar kata dari bahasa Latin *colere*, yang memiliki arti sebagai mengolah atau mengerjakan. Istilah ini juga dapat diartikan sebagai aktivitas seperti mengolah tanah atau Bertani. Karawitan merupakan salah satu budaya yang berada di Indonesia, dan seni ini menggunakan alat musik yang dinamakan gamelan. Karawitan sendiri adalah seni menghasilkan suara yang menggunakan nada slendro dan pelog (Feinstein & Becker, 1984). Komposisi musiknya sudah diatur dengan sistem notasi, ritme, serta pengaturan warna suara. Karawitan memiliki fungsi tertentu, mencerminkan sifat *pathet*, dan mengikuti aturan tertentu yang berbentuk instrumental, vokal, maupun kombinasi keduanya.

Seni tradisional, yang kaya akan makna budaya, seharusnya berfungsi sebagai metode untuk menjaga warisan bagi generasi mendatang dan mungkin mencerminkan esensi suatu wilayah. Hal ini karena seni, yang berperan sebagai artefak budaya, memiliki kemampuan untuk mencerminkan representasi simbolis dari budaya masyarakat tertentu (Sintiana Murni et al., 2016). Keragaman kesenian tradisional di Indonesia mencerminkan kekayaan bangsa ini dalam nilai-nilai kearifan lokal di ranah seni. Kearifan lokal, sebagai bagian dari budaya, diyakini memiliki nilai yang hakiki dan memberikan manfaat bagi wilayahnya. Oleh karena itu, keberadaannya perlu dijaga dengan baik (Triyanto, n.d.).

Dampak arus globalisasi menyebabkan pola hidup manusia yang mengalami perubahan antara masa lalu dan masa kini. Berkembangnya teknologi dapat membantu namun kadang kala dapat merusak mental dan moral generasi muda,

terutama dalam hal pelestarian budaya (Nahak, 2019). Gamelan memegang peranan estetika yang erat kaitannya dengan nilai-nilai moral, sosial, dan spiritual dalam perspektif masyarakat Jawa (Hananto, 2020). Meski demikian, evolusi budaya Jawa seiring waktu menunjukkan pergeseran yang menjauh dari warisan budaya tersebut. Transformasi ini terutama dipengaruhi oleh kurangnya pengenalan mengenai seni karawitan kepada generasi muda, menyebabkan minat mereka beralih ke hiburan modern yang sayangnya, tidak mencerminkan identitas budaya lokal mereka (Kristanto, 2020).

Lunturnya kebudayaan ini juga tidak lepas dari pada faktor hanya segelintir orang saja yang saat ini benar-benar memahami atau ahli dalam bidang seni ini, dan mereka kesulitan dalam hal mentransfer pengetahuannya untuk generasi muda saat ini yang memiliki pola pikir yang berbeda. Berdasarkan pernyataan wali kota Solo yang dikutip dari *website* Radar Solo, saat ini tenaga pengajar seni gamelan untuk generasi muda masih kurang sehingga perlu untuk di tingkatkan. Terlebih dengan semakin majunya jaman dan banyak media yang lebih menarik minat generasi muda sehingga melupakan sejarah budayanya. Peningkatan tenaga pengajar beserta media ajarnya dilakukan dengan harapan agar kebudayaan ini dapat dikenal oleh generasi muda sehingga tetap lestari hingga generasi mendatang. Tetapi nyatanya, dari hasil wawancara dengan Simon Supri yang merupakan pelaku seni sekaligus guru karawitan di area Yogyakarta dan Jawa Tengah, faktor internal dari pelajar saat ini yang lebih menggandrungi budaya luar seperti budaya *western* dan lainnya, tetap jadi penghambat dalam pelestarian budaya ini.

Dari hasil kuesioner, 60,8% dari 130 responden menjawab media yang menginformasikan budaya gamelan ini tidak banyak, sehingga mereka tidak pernah terpikirkan untuk mempelajari alat musik ini. Cukup sulit untuk menemukan informasi mengenai gamelan, terutama untuk mereka yang baru ingin mengenal gamelan, jika hanya bergantung kepada media informasi seperti buku yang tersedia saat ini. Dari hasil wawancara dengan Simon Supri, beliau juga mengatakan bahwa kebanyakan informasi mengenai gamelan hanya bisa didapatkan dari ahli yang langsung mempraktikkannya, dan itu sendiri pun tidak banyak. Dari fenomena dan

masalah ini, penulis berinisiatif untuk melakukan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi mengenai alat musik gamelan untuk usia pelajar sebagai solusi masalah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara melakukan perancangan buku ilustrasi tentang alat musik gamelan untuk usia 12-19 tahun?

1.3 Batasan Masalah

1) Demografis

a. Primer : Laki-laki dan perempuan, pelajar umur 12-19 tahun. Golongan ekonomi SES B. Domisili Yogyakarta.

Target primer ditentukan dari hasil kuesioner dimana terdapat pelajar yang tinggal di daerah kota Yogyakarta, tidak begitu mengenal budaya gamelan. Mereka hanya sekedar tahu saja, dan tidak tertarik untuk mengenal gamelan. Padahal bisa jadi secara akses, masyarakat daerah ini lebih mudah mencapainya.

b. Sekunder : Laki-laki dan perempuan, pelajar umur 12-19 tahun. Golongan ekonomi SES C-B. Domisili Jabodetabek.

Target sekunder ditentukan dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa banyak masyarakat daerah Jabodetabek yang tertarik untuk mengenal budaya gamelan, hanya saja kesulitan dalam hal fasilitas, seperti pengadaan barang dan media informasi mengenai gamelan yang kurang.

2) Geografis

a. Negara : Indonesia

b. Daerah : Yogyakarta

Mengambil daerah pinggir kota hingga ke perkotaan karena semakin ke kota, kebudayaan tradisional semakin luntur, warga kota hanya sekedar tahu dan tidak mendalami bentuk dari kebudayaan. Masyarakat kota kebanyakan lebih memilih budaya asing yang lebih

praktis dan sesuai dengan perkembangan jaman, sehingga tidak ada keinginan untuk melestarikan budaya tradisional.

3) Psikografis

Pelajar yang ingin mengenal alat musik gamelan sebagai upaya untuk mengenal budaya agar nantinya bisa dilestarikan, tetapi memiliki keterbatasan dalam mengakses informasi mengenai kebudayaan itu sendiri, misalnya gamelan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini memiliki tujuan yakni melakukan perancangan buku ilustrasi tentang perangkat alat musik tradisional Gamelan bagi pelajar usia 12-19 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi Penulis

Manfaat perancangan karya ini bagi penulis adalah sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. Harapannya, dengan perancangan ini penulis dapat mengasah kreativitas dan kemampuan penulis dalam perancangan buku ilustrasi.

2) Bagi Masyarakat

Manfaatnya bagi masyarakat adalah untuk mengenalkan gamelan kepada para pelajar, sehingga mereka dapat memahami budaya ini dan tertarik untuk mempelajarinya.

3) Bagi Kampus

Manfaat perancangan ini bagi kampus adalah sebagai contoh bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual lain yang ingin melakukan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi. Menambah wawasan mengenai kebudayaan.