

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan seni tari di Indonesia menghasilkan berbagai bentuk, salah satunya tari kontemporer yang muncul dari pengaruh tari tradisional (Fitri, 2024). Tari kontemporer ditandai dengan gerakan bebas, tema beragam, pola irama fleksibel, dan ekspresi pribadi. Pelopor tari kontemporer di Indonesia, seperti Seti Arti Kailola, Bagong Kussudiardja, dan Wisnu Wardhana, mengembangkan teknik yang dipelajari dari Barat. Sardono W Kusumo, salah satu tokoh utama tari kontemporer, menciptakan karya terkenal Tari Cak Rina (1973) yang menggambarkan cerita Ramayana dan melibatkan berbagai usia serta unsur teater dalam kehidupan masyarakat Bali (Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Udayana, 2003). Tari Cak Rina merupakan warisan budaya tak benda yang perlu dilestarikan, karena meskipun menjadi daya tarik wisatawan Bali, informasi mengenai tari ini terbatas.

Tari Cak Rina memiliki daya Tarik wisatawan Bali khususnya pada daerah Ubud sebagai pertunjukan tari setempat yang menghibur wisatawan. Akan tetapi, hanya sedikit media yang sudah membahas seni tari Bali secara mendalam. Hal itu menjadi tantangan besar dalam pelestarian budaya seni tari Bali, khususnya pelestarian Tari Cak Rina. Sementara itu, globalisasi, modernisasi, dan perkembangan teknologi telah menyebabkan penurunan minat generasi muda terhadap seni dan budaya Indonesia, menjadikan mereka lebih tertarik pada budaya populer dan teknologi digital (Kompasiana, 2023). Salah satu masalah utama dalam pendidikan seni tari di Indonesia adalah kurangnya perhatian dan minat siswa terhadap seni tradisional, seperti tari.

Hal seperti penurunan minat belajar siswa memiliki penyebabnya antara lain ketidakefektifan program pendidikan seni di sekolah dan ketidakmampuan metode pengajaran konvensional untuk menarik minat siswa. Selain itu, pengaruh

globalisasi dan modernisasi membuat seni tradisional semakin terpinggirkan (Siburian & Fitriyana, 2021). Hal ini mengancam kelangsungan budaya tradisional Indonesia, yang seharusnya dijaga dan diteruskan oleh generasi muda. Dalam untuk mengatasi permasalahan ini, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *board game* sebagai media informasi interaktif.

Board game merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat menjadi alat yang menyenangkan dan efektif untuk mengenalkan teknik tari, cerita, dan makna budaya dalam setiap gerakan tari, khususnya Tari Cak Rina. Dengan elemen permainan yang mengundang partisipasi aktif dari setiap pemain, siswa dapat lebih mudah memahami dan menghargai nilai-nilai budaya Indonesia, sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap seni tari tradisional. Menurut Galah Meidaluna (2020) pemilihan *board game* sebagai media pembelajaran seni tari memiliki manfaat meningkatkan pengetahuan siswa melewati deskripsi dan gambar pada elemen permainan yang membahas mengenai seni tari di Indonesia, deskripsi dan gambar yang terdapat dalam buku dan video dapat dituangkan dalam sebuah media *board game* yang dapat mudah dipahami dan digemari oleh anak remaja sebagai sarana pembelajaran. Permainan *board game* juga menuntut interaksi langsung, ketangkasan dan penghafalan dengan baik untuk mendukung pembelajaran kepada anak remaja lebih interaktif dan menarik.

Dengan pendekatan ini, diharapkan generasi muda akan lebih tertarik untuk mempelajari seni tari Indonesia dan melestarikan budaya tradisional seperti Tari Cak Rina, sambil mengatasi tantangan yang disebabkan oleh perubahan sosial dan teknologi. Dengan demikian, untuk menghadapi tantangan pelestarian seni Tari Cak Rina, penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran interaktif menjadi solusi. Pendekatan ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang Tari Cak Rina, tetapi juga dapat menciptakan kesadaran budaya yang lebih kuat, mendorong siswa-siswi untuk melestarikan Tari Cak Rina dan warisan budaya lainnya di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan :

1. Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran seni tari disekolah.
2. Kurangnya media informasi yang mengedukasi masyarakat mengenai Tari Cak Rina.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* untuk tetap menjaga kelestarian Tari Kontemporer Cak Rina agar tetap dikenal, dipahami dan dapat diturunkan pada generasi berikutnya ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari perancangan ini ditujukan kepada anak usia 11-17 tahun, SES B, berdomisili di Jabodetabek, yang tidak memiliki mata pelajaran budaya tari di sekolah, dengan menggunakan metode *visual storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media interaktif yang memberikan informasi mengenai sejarah, arti tarian, bagaimana cara menari, peralatan yang diperlukan dan tempat pertunjukan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis merupakan membuat perancangan *board game* mengenai Tari Kontemporer Cak Rina.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, berikut merupakan manfaat perancangan :

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha peningkatan kesadaran akan kekayaan budaya tari di Indonesia khususnya Tari Kontemporer Cak Rina melalui media yang interaktif dan edukatif, seperti *board game*. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan *board game*. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang *board game* dan topik Tari Kontemporer Cak Rina. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara.

