

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Garut merupakan sebuah daerah di Provinsi Jawa Barat yang berawal dari hasil pembubaran Kabupaten Limbangan pada tahun 1811. Kabupaten Garut terletak di sebelah timur Kota Bandung yang dikenal dengan sebutan “*swiss van java* “ karena keindahan alamnya. Kabupaten Garut juga dikenal karena seni budayanya yang beragam, seperti surak ibra, pencak ular, lais, badeng, bangklung, hadro, bangreng, rampak kohkol, badawang dan seni ketangkasan domba garut.

Dari beberapa kesenian diatas, seni ketangkasan domba garut merupakan salah satu kesenian yang aktif hingga saat ini di Kabupaten Garut. Pada tahun 2016 sedikitnya ada tujuh acara seni ketangkasan domba garut tingkat kabupaten dan provinsi yang diselenggarakan, terakhir pada bulan november di arena Arlanda Rancabango Kabupaten Garut<sup>1</sup>. Seni ketangkasan domba garut biasa diadakan pada acara besar seperti pada ulang tahun Kabupaten Garut, ulang tahun Indonesia dan tahun baru. Selain pada acara besar kesenian ini biasa diadakan setiap dua minggu sekali ditingkat kecamatan sebagai bentuk latihan bagi para peternak domba laga. Seni ketangkasan domba garut sendiri merupakan hiburan bagi warga sekaligus menjadi ajang pameran domba garut berkualitas dan pemilihan bibit domba raja sehingga mampu meningkatkan harga jual domba garut.

Di Kabupaten Garut sendiri seni ketangkasan domba berada dibawah HPDKI Garut (Himpunan Peternak Domba Kambing Indonesia) sebagai himpunan resmi yang bertanggung jawab, serta organisator setiap acara seni ketangkasan domba garut yang diselenggarakan di Kabupaten Garut. HPDKI yang telah berdiri sejak 1970 ini memiliki cabang diberbagai daerah, termasuk di Kabupaten Garut yang berada dibawah HPDKI Jawa Barat. Peran penting HPDKI seperti telah

---

<sup>1</sup> Facebook.”pagelaran seni ketangkasan domba garut”. <http://facebook.com/pagelaran-seni-ketangkasan-domba-garut>, diakses pada 21-02-2017, 17.45.

mengganti istilah “adu domba” yang berkonotasi negatif menjadi seni ketangkasan domba garut, serta menetapkan peraturan bagi kesenian ini yang lebih mengedepankan penilaian keindahan domba ketika berlaga.

Walaupun dari tahun ke tahun kesenian ini selalu di selenggarakan, namun masih memiliki permasalahan. Menurut Deni Rijanji, S.E Sekertaris Jenderal HPDKI Kabupaten Garut dikutip pada wawancara 16 Februari 2017, seni ketangkasan domba garut sendiri belum memiliki media informasi yang bisa digunakan sebagai promosi atau pengenalan kesenian ini secara luas. Dalam proses penyampaian informasi acara seni ketangkasan domba garut, HPDKI Kabupaten Garut sebagai penyelenggara masih menggunakan tulisan lewat jejaring sosial seperti grup facebook, whatsapp, sms dan surat yang ditujukan kepada para padepokan peternak domba garut. Hal inilah yang membuat audien seni ketangkasan saat ini masih didominasi pada kalangan tertentu seperti keluarga peternak domba atau masyarakat yang dekat dengan arena laga. Sedangkan target dari HPDKI Kabupaten Garut sendiri adalah kesenian ini bisa dinikmati secara luas terutama oleh para wisatawan luar kota, sehingga masyarakat luar Kabupaten Garut pun mengetahui dan memahami seni ketangkasan domba garut bukan sekedar adu domba biasa yang melekat didalamnya pertempuran sampai mati atau perjudian. Terlebih seni ketangkasan memiliki nilai ekonomis, yaitu jika domba garut bisa menjadi juara, harga jualnya akan meningkat bahkan sampai ratusan juta rupiah dan ini bisa menjadi peluang investasi.

Kekurangan lain yang dimiliki seni ketangkasan domba garut di Kabupaten Garut, yaitu belum memiliki identitas visual yang digunakan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap kesenian ini.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, perlu adanya strategi untuk menyampaikan acara seni ketangkasan domba garut agar diketahui oleh secara luas lewat HPDKI Kabupaten Garut. Salah satu yang dapat dilakukan yaitu dengan merancang media informasi yang tepat. Media adalah alat bantu untuk

memindahkan pesan dari komunikator kepada penerima pesan (Nurudin, 2016 : 48). Informasi adalah pesan yang disampaikan kepada individu atau khalayak mempunyai tujuan untuk mengubah sikap, pendapat dan perilaku individu atau khalayak (Wiryanto, 2004 : 28).

Dengan dibuatnya media informasi yang tepat diharapkan masyarakat lebih mengenal dan memahami kesenian ini serta mempermudah masyarakat untuk menemukan informasi seputar acara seni ketangkasan domba garut di Kabupaten Garut. Lewat acara seni ketangkasan domba garut juga diharapkan menjadi cara untuk lebih meningkatkan pamor domba garut sebagai *plasma nutfah* asli Indonesia<sup>2</sup> yang menjadikannya daya tarik wisata bagi Kabupaten Garut.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Penyebaran informasi yang masih terpaku pada kalangan tertentu seperti peternak dan keluarga peternak.
2. HPDKI Kabupaten Garut belum memiliki media informasi yang bisa digunakan sebagai promosi atau menyebarkan informasi seni ketangkasan domba garut secara luas.
3. Masih kurangnya media informasi untuk memberikan pemahaman masyarakat tentang seni ketangkasan domba garut yang dianggap adu domba berkonotasi negatif.
4. Seni ketangkasan domba garut belum memiliki identitas visual yang mampu meningkatkan *awareness* masyarakat.

---

<sup>2</sup> Kompas “Domba Garut Plasma Nutfah Asli Indonesia”.  
<http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2011/03/10/01492299/Domba.Garut.Plasma.Nutfah.Indonesia>. Diakses pada tanggal 27-02-2017, 12.00.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran identifikasi masalah diatas, maka dapat dituliskan rumusan masalah berupa pernyataan, yaitu :

1. Bagaimana merancang indentitas visual yang bisa meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap seni ketangkasan domba garut ?
2. Bagaimana merancang media informasi seni ketangkasan domba garut agar dapat dikenal dan dinikmati secara luas ?
3. Bagaimana memberikan pemahaman yang benar pada masyarakat awam tentang seni ketangkasan domba yang memiliki citra negatif.

### 1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan media pengenalan ini adalah

1. Apa  
Menginformasikan acara seni ketangkasan domba garut secara luas.
2. Bagaimana  
Merancang media informasi yang berisi acara seni ketangkasan domba garut dan informasi lainnya yang mendukung.
3. Siapa  
Target audien dari media informasi ini adalah usia dewasa (30-40) tahun yang sudah bisa menggunakan teknologi internet.
4. Dimana  
Penelitian ini akan mengambil sampel dari Arlanda (Arena laga domba) seperti Desa Rancabango dan Desa Cikeris serta peternakan domba RCB (Rancabango) Mandiri Kabupaten Garut.
5. Kapan  
Pengumpulan data telah dilakukan pada bulan Februari 2016, kemudian dilanjutkan pada bulan Desember tahun 2017.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan pada masalah diatas, maka tujuan dari perancangan media promosi seni ketangkasan domba garut ini adalah :

1. Menginfomasikan acara seni ketangkasan domba garut di Kabupaten Garut agar dapat dikenal dan dinikmati oleh masyarakat secara luas,
2. Membantu masyarakat menemukan informasi seputar seni ketangkasan domba garut di Kabupaten Garut.
3. Memberikan pemahaman yang benar tentang seni ketangkasan domba garut agar menurunkan citra negatif yang melekat pada kesenian ini.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data dan Metode Analisis**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### 1. Observasi

Pengamatan langsung dilakukan terhadap objek yang diteliti dan dilakukan ditempat yang menjadi pusat peternakan dan pagelaran seni ketangkasan domba garut yaitu Desa Cikeris dan Desa Rancabango Kabupaten Garut.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara terstruktur dan tidak terstruktur kepada narasumber Ibu Dede Suhanah selaku peternak dan pelaku seni laga ketangkasan domba garut serta perwakilan organisasi resmi yang bertanggung jawab yaitu Sekertaris Jenderal HPDKI (Himpunan Peternak Domba Kambing Indonesia) Kabupaten Garut yaitu Bapak Deni Rijanji, S.E.

#### 3. Kuisisioner

Angket kuisisioner digunakan untuk memperoleh pengetahuan responden mengenai seni ketangkasan domba garut yang disebarakan secara *online* dengan target 50 responden.

#### 4. Kajian litelatur dan pustaka

Sumber dan informasi lain didapatkan dari buku, jurnal serta internet sebagai cara untuk mendapatkan pijakan teori dan panduan dalam melakukan perancangan.

### **1.5.2 Metode Analisis**

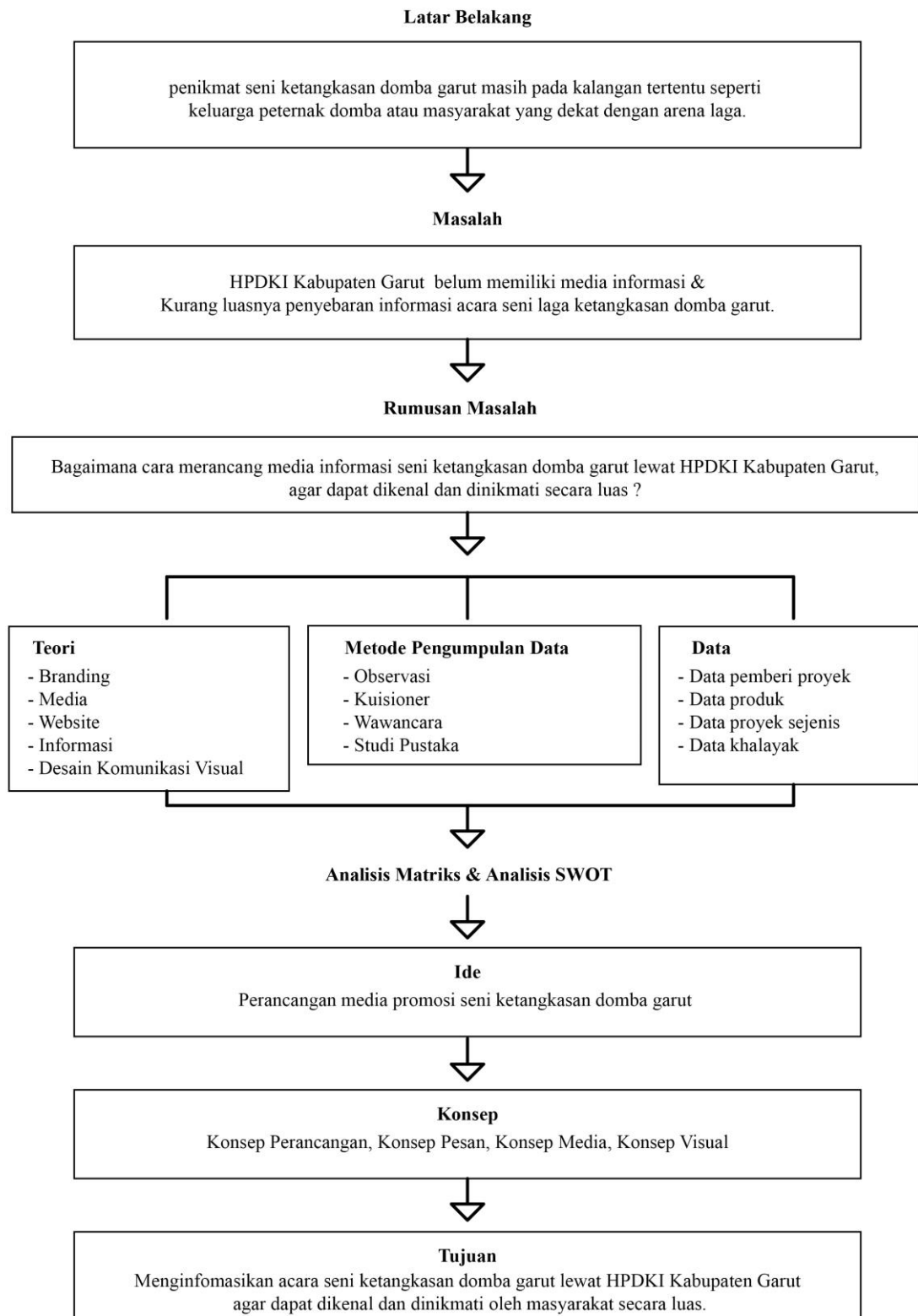
#### **1. Analisis Matriks**

Cara yang digunakan dalam analisi matriks adalah dengan cara membandingkan visual yang terdapat pada media informasi yang dijadikan referensi, kemudian melakukan penarikan kesimpulan dari hasil yang didapat.

#### **2. Analisis SWOT**

Penggunaan analisis SWOT yaitu merincikan *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (Peluang) dan *Threat* (ancaman) yang kemudian akan mempermudah dalam mengetahui informasi mengenai seni ketangkasan domba garut dari sudut internal maupun eksternal.

## 1.6 Kerangka Perancangan



## 1.7 Pembabakan

Dalam penyusunan laporan penelitian tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi empat bagian, yaitu :

1. Bab I Pendahuluan  
Menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Kerangka Perancangan, Pembabakan.
2. Bab II Dasar Pemikiran  
Menjelaskan teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai panduan dalam merancang.
3. Bab III Data dan Analisis Masalah  
Berisi tentang data pemberi proyek, data produk, data target *audien*, data proyek sejenis dan menjelaskan tentang data - data seperti data observasi, wawancara, kuisisioner serta analisis masalah dengan menggunakan teori pada Bab II.
4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan  
Menjelaskan konsep perancangan terdiri dari pesan, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.
5. Bab V Penutup  
Berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.