

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, ada berbagai bentuk pertunjukan dengan gaya modern dengan aksesoris tradisional. Seperti Ludruk di Jawa Timur dan Ketoprak di Jawa Tengah. Di Bali terdapat juga seni pertunjukan yang didukung oleh perkembangan zaman, yaitu teknologi dan globalisasi salah satunya kesenian yang disebut Drama Gong merupakan perpaduan antara drama modern yang kental dengan aksesoris tradisi Bali. Dipentaskan di panggung proscenium dengan musik, kostum, dan penataan panggung mencerminkan tradisi Bali. Musik pada Drama Gong memiliki peran besar dalam pertunjukan ini. Disebut Drama Gong karena setiap adegannya diiringi Gamelan Gong Kebyar.

Drama Gong dimainkan secara berkelompok. Setiap anggota kelompok memiliki perannya masing-masing. Selain tokoh dalam cerita, ada juga anggota yang berperan sebagai penyelenggara panggung, tata cahaya, dan kostum. Beberapa pemain memiliki peran yang lucu dengan ciri khas make up yang unik, sehingga mudah diingat masyarakat. Selain karena ciri khas make up yang unik dan lucu, para pemain sangat pandai dalam membangun suasana sehingga setiap gerak dan perilakunya di atas panggung penuh dengan humor yang mampu mengundang gelak tawa penonton yang larut hingga pementasan berakhir pada pagi hari. Kelompok seniman Drama Gong yang terkenal ialah Bintang Bali Timur, Duta Bon Bali, Kerti Buwana, dan lain sebagainya.

Setiap dilaksanakannya pementasan, masyarakat sangat antusias untuk datang dan menyaksikan pertunjukan. Namun dengan seiring waktu berlalu, para pemain atau tokoh legendaris juga banyak yang pensiun dan tidak adanya penerus, sehingga kesenian Bali yang satu ini keberadaannya semakin terkikis oleh zaman. Pada era globalisasi ini begitu banyak perubahan yang terjadi, mulai dari alih fungsi teknologi tradisional ke modern yang diikuti alih minat ke aneka hiburan modern yang ditayangkan televisi dan media

online. Hal tersebut berimbas secara langsung maupun tidak langsung menyingkirkan keberadaan seni tradisional Bali, termasuk Drama Gong Bali.

Concept art adalah sebuah bentuk ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menafsirkan sebuah gagasan visual dari desain, ide, atau mood, untuk digunakan dalam pembuatan film, video game, animasi, maupun komik sebelum dimasukkan kedalam tahap produksi akhir. Menurut George Hull dikutip dari (Safadi et al., 2013)

Melalui penelitian ini, sebagai bentuk untuk mempopulerkan kembali para tokoh-tokoh Drama Gong legendaris maka dibuatkanlah media berupa Character book sebagai alternatif ide visual untuk kebutuhan berbagai jenis media grafis atau entertainment lainnya dalam mencari inspirasi untuk berkarya dan mengeksplor ide dan memberikan bantuan *visual asset* praproduksi dalam membuat sebuah karya. Sehingga dengan banyaknya media yang menggunakan karakter tokoh Drama Gong maka diharapkan dapat mempopulerkan kembali Drama Gong dan menarik perhatian remaja sehingga Drama Gong dapat bangkit dari kepunahan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Drama Gong yang kurang berkembang
2. Kurangnya generasi penerus yang dapat menggantikan pemain yang telah pensiun karena dianggap ketinggalan zaman
3. Kurangnya generasi muda yang mengapresiasi dan mengenali pemain Drama Gong

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi permasalahan diatas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang suatu referensi media kreatif agar Drama Gong Bali tetap dimutakhirkan oleh generasi muda khususnya remaja?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mempermudah perancangan ini agar lebih terarah dan dapat berjalan baik, maka perlu ditetapkannya ruang lingkup agar proses perancangan ini dapat terfokuskan dengan baik. Maka ruang lingkup dalam perancangan ini adalah:

1. Apa (What)
Perancangan media edukasi *character book* untuk mempopulerkan kembali Drama Gong pada Remaja
2. Siapa (Who)
Seluruh masyarakat khususnya remaja Bali yang tidak mengetahui Drama Gong Bali
3. Dimana (Where)
Perancangan dilakukan di Bali sebagai tempat penelitian
4. Kapan (When)
Perancangan akan dilakukan pada bulan Maret tahun 2023 hingga berakhirnya Tugas Akhir ini.
5. Mengapa (Why)
Perancangan ini ditujukan karena Drama Gong yang mulai terkikis zaman sehingga tidak berkembang selain itu banyak para pemain yang sudah mulai pensiun dan tidak adanya penerus.
6. Bagaimana (How)
Dengan melakukan perancangan media edukasi yang dapat melestarikan Drama Gong dan menarik perhatian remaja.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan Character Book yang menarik perhatian pekerja kreatif dalam mencari inspirasi untuk berkarya dan mengeksplor ide dan

memberikan bantuan visual asset praproduksi dalam membuat sebuah karya sehingga dapat mempopulerkan kembali Drama Gong dan menarik perhatian remaja, sehingga Drama Gong dapat bangkit dari keterpurukan.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Metode pengumpulan data pada penulisan ini di dapat dengan menggunakan pendekatan secara kualitatif

1.5.1 Metode Kualitatif

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan penajaman mengenai adaptasi budaya dan ilmu antropologi yang di jadikan penggambaran dari karakter yang akan dibuat (Aditya et al., 2022). Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, yang bersifat deskriptif dan Menggunakan analisis. Mengacu kepada data valid dari data yang tampak (Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, 2017). Pada perancangan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

1. Wawancara

Pada perancangan ini melakukan wawancara dengan konsultasi terkait karakter tokoh dalam Drama Gong Bali untuk perancangan character book yang akan menjadi topik dalam membuat tugas akhir. Adapun narasumber yang di wawancarai yaitu, Ida Bagus Raka Pudjana yang merupakan salah satu pemain legendaris Drama Gong Bali, Ibu Ni Wayan Sulastriani selaku Kepala Bidang Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, dan salah satu dosen FIK bapak Sulistijono, SH., MH yang pernah tinggal di Bali pada era Drama Gong masih aktif.

2. Studi Dokumen

Pada perancangan ini juga dilakukan metode pengumpulan data berupa studi berbagai macam dokumen berguna, seperti dokumen primer berupa autobiografi dan dokumen sekunder yaitu, jurnal, buku, dan website terpercaya sebagai bahan analisis untuk menunjang proses perancangan.

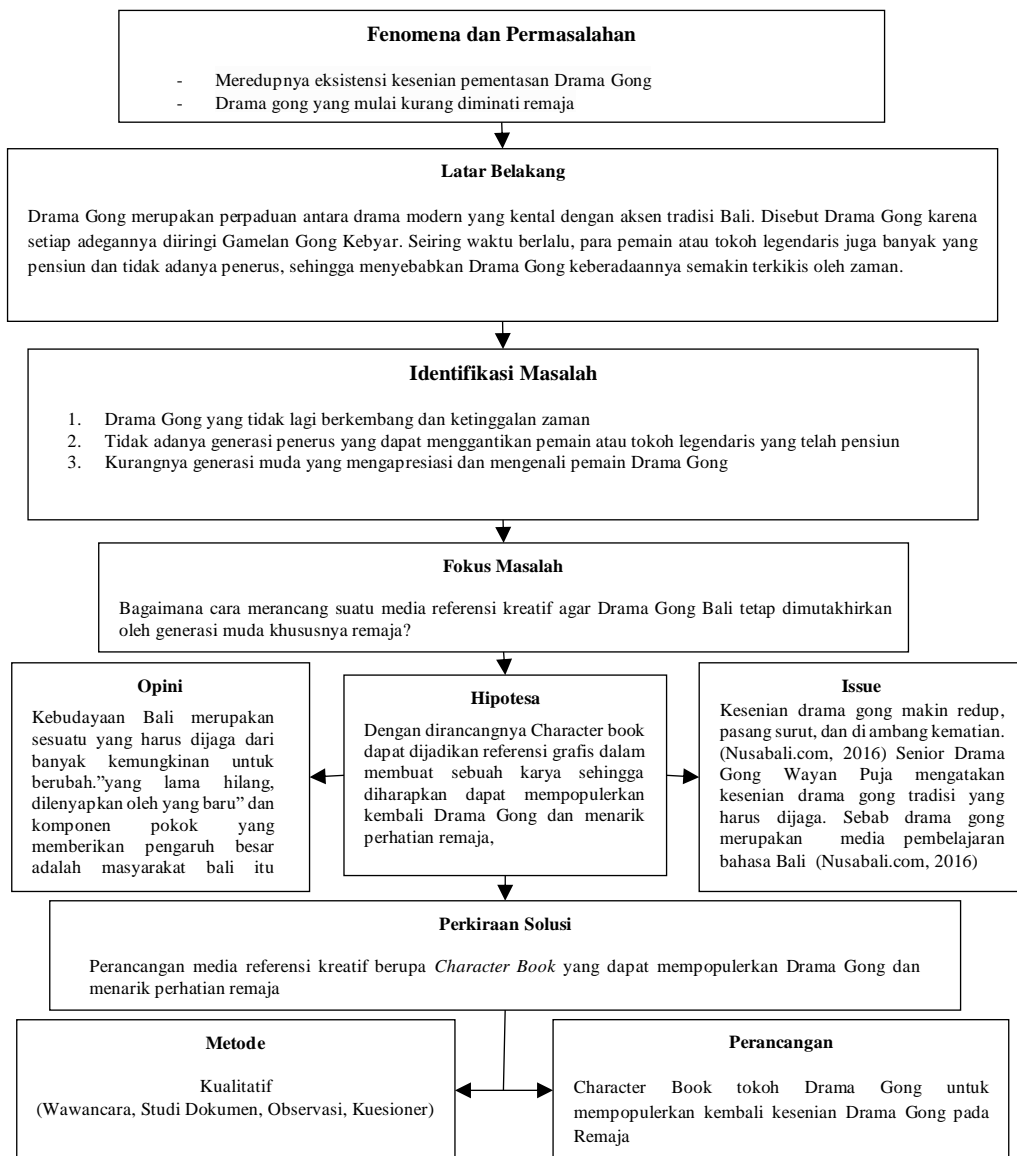
3. Observasi

Pada perancangan ini dilakukan observasi dengan mengamati objek penelitian dan situasi secara langsung saat pementasan Drama Gong berlangsung, agar hasil penelitian menjadi akurat dan objektif.

4. Kuesioner

Pada proses perancangan ini juga menggunakan metode pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner yang dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden khususnya remaja Bali untuk menjawab beberapa pertanyaan berupa kuesioner jenis tertutup.

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi

1.7 Pembabakan

Penelitian ini disusun dengan sistematika yang telah ditetapkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat terutama pada kalangan remaja yang mulai melupakan tradisi pertunjukan drama gong dan tokoh drama gong legendaris. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, metode penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

BAB II Landasan Teori

Berisi teori-teori yang relevan sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisikan uraian data-data yang dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Dilanjutkan dengan analisis data yang diperoleh menggunakan landasan teori yang relevan untuk penarikan kesimpulan berupa konsep ideal yang nantinya digunakan dalam perancangan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisikan konsep yang dihasilkan dari analisis permasalahan dan data yang diperoleh menggunakan teori yang relevan dari bab sebelumnya, menjelaskan konsep apa saja yang digunakan, dan melampirkan semua hasil rancangan dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

BAB V Penutup

Pada bab ini memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran pada waktu sidang