BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal dengan kekayaan budaya dan tradisi yang beragam. Kebudayaan adalah identitas serta jati diri suatu bangsa yang wajib dihormati, dijaga, serta dilestarikan. Hal ini penting dilakukan supaya warisan bangsa kita tidak lenyap dan dapat diwariskan pada generasi penerus (Seran et al., 2024). Dilansir dari *https://www.pinterpandai.com/pulau-madura/*, Madura merupakan pulau besar yang berada di bagian utara provinsi Jawa Timur dan memiliki keberagaman budaya, salah satunya adalah seni tari yang menjadi bagian dari identitas budaya berbagai daerah. Misalnya yaitu Tari Muang Sangkal sebagai contoh tari tradisional yang berasal dari Sumenep, Madura, Jawa Timur.

Tari muang sangkal jika dilihat dari makna harfiahnya yaitu memiliki arti membuang petaka. *Muang* berarti membuang, sedangkan *sangkal* berarti petaka. Jadi, terciptanya tarian ini dapat diartikan sebagai ikhtiar kebudayaan demi menjauhkan atau membuang petaka dalam kehidupan ataupun diri seseorang (Dores, D. 2020:164). Dilansir dari *https://budaya-indonesia.org/Tari-Muang-Sangkal/*, tari muang sangkal diciptakan pada tahun 1972 oleh seorang seniman yang bernama Taufikurrachman dan berasal dari Sumenep. Tari ini diciptakan sebagai bentuk kepeduliannya terhadap kekayaan budaya yang dimiliki oleh Madura, di samping itu juga mengangkat sejarah kehidupan keraton Sumenep tempo dulu. Selain itu, menurut fungsinya, tarian ini sering ditampilkan pada berbagai acara seperti acara adat, pernikahan, serta acara penyambutan tamu besar yang sedang berkunjung ke daerah Sumenep. Tari muang sangkal juga memiliki beberapa keunikan yang menjadi ciri khas tersendiri, yaitu:

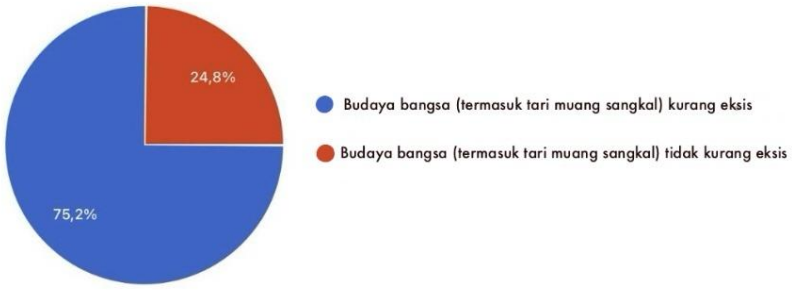
1. Dibawakan oleh penari wanita dan harus ganjil, bisa satu, tiga, lima, tujuh, dan seterusnya.
2. Penari dalam kondisi suci atau tidak sedang dalam datang bulan (menstruasi).
3. Memiliki gerakan khas yaitu terdapat gerakan penaburan beras kuning.
4. Diiringi dengan musik gamelan khas keraton yaitu gamelan gendhing sampak dan gendhing oramba'-orambe'.

5. Menggunakan busana pengantin dodot legha khas Sumenep dengan perpaduan warna merah, kuning, dan hitam.
6. Menggunakan berbagai aksesoris tambahan seperti gelang, cabuk, dan cunduk.
7. Penari memegang sebuah cemong (mangkok kuningan) berisikan aneka macam kembang dan beras kuning.

Gambar 1.1 Pertunjukan Tari Muang Sangkal
(sumber : (Welianto, 2021))

Gambar 1.2 Jumlah Penari Tari Muang Sangkal
(sumber : (Mode, 1972))

Tari Muang Sangkal memiliki nilai-nilai historis dan simbolis yang mendalam, namun sering kali tidak mendapatkan perhatian yang memadai dari kalangan anak-anak. Menurut hasil observasi yang telah saya lakukan, kebanyakan dari mereka lebih mengenal jenis tari tradisional lainnya (seperti tari saman dan tari jaipong) daripada tari muang sangkal, hanya anak-anak yang berasal dari Sumenep saja yang mengetahui tari muang sangkal. Hal ini dikarenakan siswa asal Sumenep mendapatkan edukasi tentang tari muang sangkal di sekolahnya agar tetap dikenal oleh generasi penerus. Sedangkan selebihnya belum pernah mendapatkan edukasi atau membacanya. Ibu Minsana Purwaningrum, SH, MM, selaku pembina kesenian dan budaya (sub koordinator bidang kebudayaan) Kabupaten Sumenep mengatakan, para guru pengajar di Sumenep dihimbau oleh Dinas Kebudayaan Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata untuk tetap mengedukasi anak didiknya terkait budaya tari muang sangkal agar budaya yang dimiliki Sumenep ini tidak pudar dan tetap d ai budaya tari sangkal. Maka dari itu, baiknya apabila tari muang sangkal perlu diperkenalkan lagi agar tidak kalah eksis dengan tari tradisional lainnya. Selanjutnya, hasil kuesioner juga membuktikan 75,2% dari 101 responden beranggapan bahwa budaya bangsa (termasuk tari muang sangkal) kurang eksis.



Gambar 1.3 Diagram Responden terhadap Budaya Tari Muang Sangkal Kurang Eksis
(sumber : Dokumen Pribadi)

Desain Komunikasi Visual adalah sebuah cabang ilmu disiplin yang dapat dibilang baru berdiri beberapa dekade lalu. (Febi Arifianto, 2019). Desain Komunikasi Visual berperan untuk menangani permasalahan komunikasi dengan memperhatikan dan mengutamakan aspek visual dalam kehidupan bermasyarakat (Arifianto, 2022). Sama halnya dengan permasalahan pengenalan dan pelestarian budaya bangsa kali ini, desain komunikasi visual berperan penting dalam mencari alternatif solusi bagaimana caranya agar anak usia 9-12 tahun tetap dapat mengenali dan melestarikan budaya bangsanya sendiri, salah satunya yaitu dengan merancang buku ilustrasi interaktif. Menurut (Novitasari & Anggapuspa, 2021), anak usia 9-12 tahun mulai mampu mempelajari, mengingat, berpikir,

dan berkomunikasi secara lancar, serta mulai memahami berbagai jenis bacaan. Berdasarkan hal ini, media pembelajaran yang baik untuk memberikan edukasi pada anak adalah buku ilustrasi dengan penambahan elemen ilustrasi pada buku agar anak lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Buku ilustrasi interaktif merupakan salah satu solusi kreatif untuk memperkenalkan suatu budaya pada anak usia 9-12 tahun dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Menurut (Putra et al., 2023), buku bergambar baik digunakan dalam mengkonkretkan pembelajaran pada cerita atau isi buku yang dipelajari. Buku bergambar dapat menambah dorongan anak untuk belajar dan memahami mengenai isi buku yang disajikan (Semesta, 2024). Dengan terdapat gambar pada buku bisa digunakan sebagai daya tarik sehingga anak lebih mau mendengarkan dan belajar (Izzah et al., 2020). Sedangkan buku interaktif berbeda dengan buku cetak biasa karena memiliki bagian yang dapat digerakkan, disentuh, atau bahkan dimanipulasi oleh pembaca. Meskipun terdapat beberapa teks, fokusnya adalah pada gambar dan layout (Tungary et al., 2023). Dimaksud buku interaktif yaitu sebuah kumpulan lembar kertas tercetak atau tertulis dengan saling aktif antara komunikator dan komunikan melalui media yang digabungkan menjadi satu dengan sampul depan dan belakang (Sienny et al., 2018). Seperti dilansir *digitalbookworld.com*, buku interaktif ternyata juga lebih unggul dalam menarik perhatian anak daripada game. Hal ini dikarenakan buku interaktif tidak hanya berisi gambar diam, sehingga mereka bisa dengan sesuka hati memainkan "peran" yang diminati tanpa mengurangi proses membaca (Darmansyah & Mutiaz, 2014). Ada aspek perkembangan yang bisa ditingkatkan melalui pembelajaran dengan media buku interaktif bergambar, yaitu dapat mengembangkan kemampuan akal anak didik dan dapat membangun pengetahuannya serta dapat mengembangkan kemampuan secara rasional (Ngura et al., 2020). Media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penerima sehingga dapat menanamkan pikiran, perhatian, dan minat anak yang dididik untuk memperoleh tujuan pendidikan secara optimal (Pakpahan et al., 2020).

Dari berbagai permasalahan yang telah diuraikan, ditemukan solusi berupa media pembelajaran berupa buku interaktif, hal ini disetujui oleh beberapa pihak, seperti guru sekolah dasar dan juga psikolog anak. Menurut guru sekolah dasar yang bernama Ibu Yuni Astutik S. Pd., buku interaktif bermanfaat bagi anak-anak usia 9-12 tahun dalam meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Buku interaktif yang membahas mengenai budaya tari muang sangkal juga dapat memperkenalkan dan melestarikan budaya bangsa

yang ada. Selain itu, Elsa Arira S. Psi., selaku psikolog anak mengatakan, anak usia 9-12 tahun sedang dalam tahap pembelajaran dengan bermain dan belajar. Oleh karena itu, buku interaktif dapat digunakan sebagai alat yang menarik perhatian anak-anak sehingga mereka bisa belajar dengan senang.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini. Berikut pemaparan identifikasi masalah yang ada, yaitu :

- Berdasarkan hasil observasi, tari muang sangkal kurang popular dibandingkan tarian tradisional lainnya di kalangan anak-anak. Padahal, tari muang sangkal juga termasuk dalam budaya tarian tradisional Indonesia yang perlu mereka kenali dan ketahui.
- Berdasarkan hasil FGD didapati anak-anak umur 9-12 tahun belum pernah mendapatkan/membaca edukasi terkait budaya tari muang sangkal sebagai bentuk salah satu budaya tari tradisional.
- Berdasarkan hasil observasi dan riset literatur, belum didapati perancangan edukasi budaya tari muang sangkal dengan media buku ilustrasi interaktif. Sedangkan untuk buku yang ditemukan, belum memiliki sifat buku yang memudahkan pembelajaran pada anak usia 9-12 tahun karena hanya berisi tulisan saja.
- Berdasarkan hasil survey kuesioner yaitu didapati 75,2% dari 101 responden menyetujui bahwa tari muang sangkal masih kurang eksis, maka dari itu perlu diperkenalkan dan disebarluaskan lagi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif tentang budaya tari muang sangkal kepada anak usia 9-12 tahun yang menarik dan informatif.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan adanya identifikasi masalah serta rumusan masalah diatas, maka adanya batasan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

a. Perancangan ini hanya berfokus pada budaya tari muang sangkal (tidak membahas budaya tari tradisional lainnya).

b. Menciptakan buku ilustrasi interaktif sebagai upaya edukasi pengenalan dan pelestarian budaya Sumenep.
c. Target segmen untuk buku ilustrasi interaktif ini berfokus pada anak usia 9-12 tahun dalam perancangan buku interaktif ini.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

a. Memberikan media pembelajaran buku ilustrasi interaktif yang menarik dan difokuskan untuk anak usia 9-12 tahun.
b. Sebagai media untuk memperkenalkan budaya tari muang sangkal pada anak usia 9-12 tahun.
c. Memberikan pemahaman kepada anak usia 9-12 tahun mengenai pentingnya melestarikan budaya tari muang sangkal.
d. Mempermudah guru maupun orang tua dengan adanya media buku ilustrasi interaktif yang menarik guna untuk mengedukasi anak.
e. Menemukan media penunjang pendidikan karakter yang digemari anak-anak dan sesuai dengan cara belajar mereka.
f. Mengadaptasi budaya tari muang sangkal dalam bentuk media buku menarik.
g. Hasil penelitian ini bertujuan untuk membantu peneliti-peneliti yang diharapkan bisa menjadi sumber rujukan dengan penelitian selanjutnya.

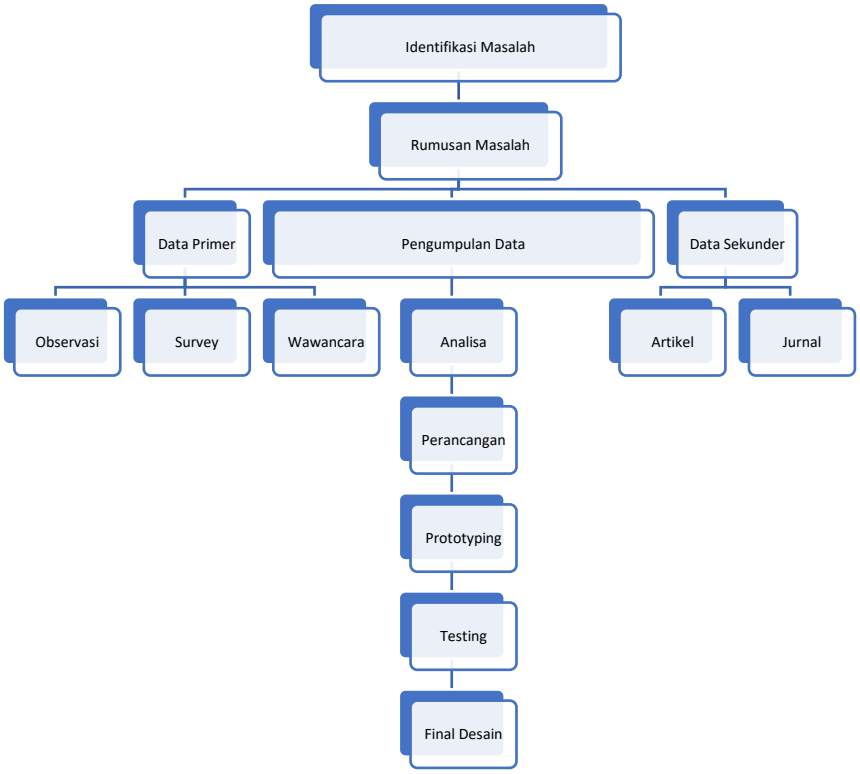
1.6 Manfaat Perancangan

Dengan tujuan yang diharapkan, maka terdapat manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk Penulis
    a. Memberikan informasi tentang pengenalan budaya tari muang sangkal kepada anak umur 9-12 tahun.
    b. Merancang buku ilustrasi interaktif tentang budaya tari muang sangkal untuk menyelesaikan mata kuliah seminar dan tugas akhir.
2. Manfaat untuk Universitas
    a. Menambah refrensi pada repository UPN “Veteran” Jawa Timur mengenai budaya tari muang sangkal.
3. Manfaat untuk Anak Umur 9-12 Tahun

a. Anak-anak menjadi tahu akan adanya budaya tari muang sangkal.
b. Anak-anak menjadi paham akan pentingnya pelestarian budaya yang ada, terutama tari muang sangkal.
c. Membantu perkembangan anak dalam belajar sekaligus bermain menggunakan media buku ilustrasi interaktif.
d. Perancangan ini memuat analisis serta solusi masalah terkait pendidikan anak yang efektif. Pendekatan dengan buku ilustrasi interaktif dinilai lebih menyenangkan oleh anak-anak.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.4 Kerangka Perancangan
(sumber : Dokumen Pribadi)