

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenian tradisional yang dikenal masyarakat Kabupaten Subang, adalah kesenian gotong singa atau yang lebih dikenal dengan sebutan seni pertunjukan rakyat *sisingaan*. Kesenian *sisingaan* ini juga merupakan salah satu ikon kota kabupaten subang yang tumbuh dan berkembang hingga saat ini. (Mahdi, Mulki 2022:2).

Fenomena yang telah di amati tentang kesenian *sisingaan* ini sebagai acara tradisional *sisingan* untuk ritual anak kecil yang sesudah di *khitan*/sunat, juga pernikahan, di dalam konsep pertunjukan ada 20 patung singa dengan sound mengelilingi desa atau jalan raya di Kabupaten Subang.

Sisingaan kata Nanu Munajar dan Enden meyakini bahwa pada awalnya kesenian ini difungsikan untuk mengarak anak-anak yang hendak dikhitkan. (Junaedi, dkk 2017: 187), keberadaan kesenian *sisingaan* di kabupaten Subang berawal dari kegiatan ritual Masyarakat yang akan menyunat anak laki-laki. keliling kampung atau desa dengan menunggang *sisingaan* diiringi oleh tabuhan yang meriah dalam suatu helaran. (Anggy Giri Prawiyogi 2022: 160).

Kebudayaan *sisingaan* di Kabupaten Subang Jawa Barat mulai memudar terutama tentang sejarah *sisingaan* sebagai simbol bentuk perjuangan masyarakat kabupaten Subang. Sama seperti *sisingaan* saat ini, *sisingaan* dahulu adalah sebagai simbol perlawanan pada penjajah juga diangkat memakai tandu oleh empat orang penari. Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa telah terjadi pergeseran makna dan fungsi pada prosesi *sisingaan*, yang tadinya berfungsi sebagai sebuah simbol perlawanan terhadap penjajah, sekarang telah berubah menjadi hiburan di Masyarakat Kabupaten Subang Jawa Barat terutama pada masyarakat Desa Neglasari.

Berdasarkan paragraf di atas, kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan pada penjajah di Kabupaten Subang Jawa Barat sudah mulai memudar. Maka dari itu untuk mengingatkan kembali *sisingaan* sebagai simbol perlawanan pada penjajah

kepada masyarakat kabupaten Subang Jawa Barat, perlu sebuah upaya untuk menyampaikan informasi tersebut. Upaya yang dapat dilakukan adalah adanya media informasi media informasi yang mudah diterima oleh Masyarakat antara lain buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar bertujuan untuk memberikan informasi yang mudah dipahami namun menarik bagi masyarakat Kabupaten Subang terkait *sisingaan* sebagai simbol perlawanan pada penjajah. Buku cerita bergambar tersebut dapat menjadi media informasi tentang sejarah serta karakteristik dari *sisingaan* secara visual bagi Masyarakat Kabupaten Subang Jawa Barat itu sendiri.

Buku cerita bergambar merupakan buku yang memuat dua komponen penting seperti tulisan atau naskah, dan gambar. Dalam buku cerita bergambar, kedua elemen itu saling melengkapi untuk menghasilkan suatu cerita. Buku cerita bergambar dapat menggambarkan cerita dengan gambar yang menarik, sehingga membuat cerita lebih tergambar dan menggambarkan konteks cerita lebih jelas (Freshtika Mulya November (2019)).

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti bermaksud mengangkat fenomena tersebut menjadi sebuah penelitian dengan judul **“KESENIAN TRADISIONAL *SISINGAAN* SEBAGAI SIMBOL PERLAWANAN TERHADAP PENJAJAH DI KABUPATEN SUBANG DALAM MEDIA CERITA BERGAMBAR: STUDI KASUS DI KECAMATAN NEGLASARI”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Minimnya Pengetahuan masyarakat terutama generasi muda terkait informasi kesenian tradisional *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah di Kabupaten Subang khususnya di Desa Neglasari sehingga terjadinya pergeseran makna & fungsi.
2. Tidak adanya media informasi berupa media buku cetak cerita bergambar, kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah di Kabupaten Subang khususnya di Desa Neglasari.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan terjadi dalam perancangan ini, yaitu :

1. Bagaimana membuat media informasi untuk memperkenalkan kesenian tradisional *sisingaan* yang mudah dan sederhana namun menarik bagi masyarakat kabupaten Subang?
2. Bagaimana konsep visual dari media buku cerita bergambar mengenai kesenian tradisional *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah di kabupaten Subang dalam media cerita bergambar ?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan penelitian ini adalah :

1. Membuat media informasi visual dalam bentuk media cerita bergambar yang informatif dan menarik mengenai sejarah kesenian *sisingaan* berisi alur cerita perlawanan penjajah.
2. Memvisualisasikan karya ilustrasi sejarah simbol *sisingaan* terhadap perlawanan penjajah belanda yang di aplikasikan kedalam media cerita bergambar.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Adapun batasan lingkup penelitian perangan ini dibatasi beberapa batasan seperti di bawah ini:

1. Konten Pembahasan

Perancangan media informasi kedalam buku cerita bergambar mengenai struktur simbol kesenian *sisingaan* berisi 24 halaman untuk umum dengan target usia 8-9 tahun.

2. Memvisualisasikan kesenian *sisingaan* ke dalam buku cerita bergambar dibatasi struktur pola kesenian *sisingaan*, informasi dan ilustrasi kesenian *sisingaan*. Menggunakan teknik digital serta gaya ilustrasi (*Anak-anak*) dimana *Sisingaan* digambarkan mendekati wujud aslinya.

1.6 Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan yang akan dicapai adapun manfaat perancangan adalah sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan sebagai bahan informasi wawasan kepada masyarakat, khususnya bagi remaja tentang sejarah *sisingaan* di Kabupaten Subang.

B. Manfaat praktis

1. Membantu pemerintah daerah Kabupaten Subang sebagai upaya pelestarian kesenian tradisi *sisingaan* di Kabupaten Subang, melalui buku cetak cerita bergambar yang mengulas sejarah kesenian *sisingaan* pada masa kolonial di Kabupaten Subang.
2. Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat mengembangkan kemampuan yang telah dipelajari dari mata kuliah Desain Komunikasi Visual dalam pengkaryaan karya ilustrasi.
3. Memberikan kontribusi kepada masyarakat khususnya Desain Komunikasi Visual tentang media cerita bergambar kesenian tradisional *sisingaan* sebagai simbol perlawanan penjajah di Kabupaten Subang.

1.7 Metode Perancangan

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis. Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menyebutkan peristiwa, fenomena dan situasi *social* yang di teliti mendefinisikan serta penelitian kualitatif sebagai prosedur.

Penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Kemudian Creswell dalam (Murdiyanto, 2020 dalam Marinu waruwu, 2023: 2898). Metode yang digunakan perancangan ini adalah metode perancangan kualitatif dan metode pengumpulan data 5w+1h merupakan salah satu cara dalam menggali sebuah informasi yang ditujukan kepada lawan bicara, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis. Pada umumnya, sebuah pertanyaan dapat dikategorikan menggunakan aturan 5w+1h (*What, Where, When, Why, Who, How*), yaitu pertanyaan untuk mencari informasi mengenai apa, di mana, kapan, mengapa, siapa, dan bagaimana dari sebuah topik yang hendak ditanyakan. Aturan tersebut merupakan teknik dasar yang dapat dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara lengkap Metode Pengumpulan Data dalam jurnal (Kristian Adi Nugraha, 2024 : 44).

Metode penyelesaian masalah menggunakan metode *process* desain dipahami sebagai sebuah proses yang *linear* harus diluruskan. Proses desain sebenarnya adalah sebuah proses yang cukup kompleks dengan melibatkan berbagai tahapan yang berputar dan berulang untuk menghasilkan sebuah hasil yang optimal. (Mahendra Wibawa, 2014:17)

1.8 Metode Pengumpulan Data

A. Studi Literatur

Pengumpulan data tertulis berupa literatur yang mendukung atau terkait dengan penelitian ini tentang kebudayaan sejarah tradisional *sisingaan* sebagai simbol perlawanan penjajah di Kabupaten Subang, serta berbagai data lainnya seperti berita, jurnal dan artikel. Data tersebut juga dapat diperoleh melalui jurnal dan data media internet seperti website.

B. Wawancara

Pengumpulan data dari narasumber untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam, seperti kepada dinas kearsipan dan perpustakaan, dinas pendidikan dan kebudayaan mengenai sejarah kebudayaan *sisingaan* (*kolonial*) di Kabupaten Subang.

C. Observasi

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari penulis baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Objek penelitian ini dilakukan di kawasan Kabupaten Subang dengan studi kasus Desa Neglasari. Serta diskusi terkait desain buku cerita bergambar khususnya para ahli *illustrator*.

D. Kuesioner

Data kuisisioner untuk mendapatkan hasil lebih lengkap maka penelitian ini akan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis untuk responden mengenai informasi tentang sejarah kesenian *sisingaan* di Kabupaten Subang agar dapat membantu dalam proses pembuatan penelitian ini.

E. Dokumentasi

Sebagai gambaran visual hasil lebih jelas maka penelitian ini akan mendokumentasikan kesenian *sisingaan* di Group Jayalaksana di desa Neglasari dalam bentuk karakter untuk buku cerita bergambar kesenian tradisional *Sisingaan* di Kabupaten Subang.

1.8.1 Metode Analisis data

Perancangan ini menggunakan analisis data 5W+1h (*What, Where, When, Why, Who, How*) bertujuan untuk membantu dalam penyelesaian masalah yang kompleks dengan memberikan informasi yang diperlukan untuk memahami sumber masalah dan membuat strategi yang efektif. 5W+1H merupakan enam jenis pertanyaan dasar yang digunakan untuk melakukan pengumpulan informasi (*information gathering*). Metode ini banyak digunakan oleh para jurnalis untuk mendapatkan informasi yang diinginkan secara detail dan terperinci. Keenam jenis pertanyaan tersebut adalah (Kristian Adi Nugraha, 2021:46) :

A. What

Pada Penelitian ini memfokuskan kepada kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan penjajah menjadi media buku cerita bergambar.

B. Where

Untuk Target *audience* adalah anak anak 8-9 tahun untuk pembaca di perpustakaan Kabupaten Subang dan selaku peminat pembaca buku cerita bergambar.

C. When

Proses pembuatan kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah ini menjadi kerangka penelitian yang di targetkan di latar belakang oleh tempat kesenian *sisingaan* di Kabupaten Subang studi kasus Desa Neglasari.

D. Why

Tujuan Penelitian ini mengambil buku cerita bergambar agar peminat pembaca di kalangan anak-anak menjadi lebih aktif juga sebagai sarana ilmu pengetahuan dan pelestarian kesenian *sisingaan* untuk masyarakat lokal.

E. Who

Pembuatan buku cerita bergambar kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah peneliti mencari informasi ke bapak suhenda kepada ahli tentang kesenian *sisingaan* untuk menceritakan kisah kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah di Kabupaten Subang dalam media buku cerita bergambar.

F. How

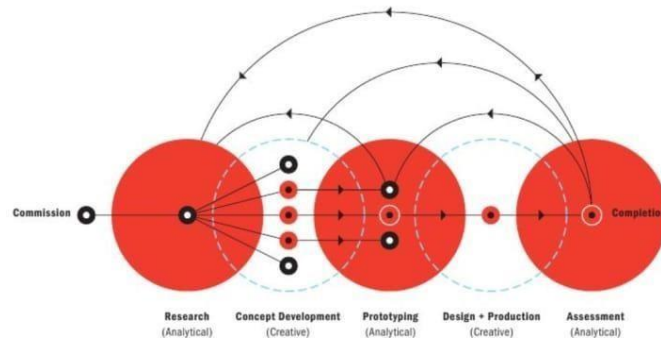
Perancangan buku cerita bergambar tentang kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah untuk Masyarakat (lokal) berfokus kepada ilustrasi dan cerita bertujuan agar *audience* kalangan anak-anak lebih mengetahui dan melestarikan kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah Subang Jawa Barat.

1.9 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah menggunakan proses desain pendidikan desain yang formal sendiri merupakan sebuah fenomena yang baru saja muncul belakangan ini. sebelumnya pembelajaran mengenai desain sendiri seringkali dilakukan diluar pendidikan formal.

Desain umum dipahami sebagai sebuah tindakan artistik yang tidak membutuhkan pendidikan formal. Seiring berjalannya waktu, sekolah desain dan pendidikan formal untuk desain mulai bermunculan. Hal ini mengindikasikan adanya pergeseran paradigma dari apa itu desain. Desain yang sebelumnya dipahami sebagai tindakan artistik yang hanya menekankan kreasi dan kerajinan bergeser menjadi sebuah tindakan kognitif dan kritis yang membutuhkan pembekalan lebih dalam bentuk pendidikan formal.

Desain sebagai sebuah kegiatan yang menyelesaikan, permasalahan mulai disimulasikan dalam kegiatan-kegiatan dalam kelas di pendidikan formal, meskipun demikian proses desain yang sering kali di pahami sebagai sebuah proses yang linear harus di luruskan, proses desain sebenarnya adalah sebuah proses yang cukup kompleks dengan melibatkan sebagai tahap yang berputar dan berulang-berulang untuk menghasilkan sebuah hasil optimal.(Mahendra Wibawa, 2014:17).



Gambar 1. 1 Alur proses desain yang berulang -ulang

(Sumber : O'Grady dan Jennifer, 2006:68)

Dalam perancangan sebuah media buku cerita bergambar bisa disebut juga dengan perancangan sebuah proses desain ataupun pembuatan alur proses.

Proses desain perancangan membutuhkan prinsip dalam alur pembuatan desain proses ini sebagai berikut :

1. Research (*Analyscal*)

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk memimplementasikan cerita kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah dengan media buku cerita bergambar untuk melestarikan nilai nilai budaya tentang kesenian *sisingaan* dalam bentuk simbol element dalam bentuk tradisi kesenian *sisingaan* pengangkut boneka singa (pembawa boneka singa), boneka singa, dan anak yang menaiki boneka singa pembawa singa bisa di bilang Kebudayaan *sisingaan* di kabupaten Subang Jawa Barat mulai memudar terutama tentang sejarah *sisingaan* sebagai simbol bentuk perjuangan masyarakat kabupaten Subang.

Sama seperti *sisingaan* saat ini, *sisingaan* dahulu adalah sebagai simbol perlawanan pada penjajah juga diangkat memakai tandu oleh

empat orang penari. Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa telah terjadi pergeseran makna dan fungsi pada prosesi *sisingaan*, yang tadinya berfungsi sebagai sebuah simbol perlawanan terhadap penjajah, sekarang telah berubah menjadi hiburan di masyarakat kabupaten Subang Jawa Barat terutama pada masyarakat Desa Neglasari.

2. Consept Development (Creative)

Pengembangan media buku cerita bergambar cetak ini mengimplementasikan tentang simbol kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah dalam *element* simbol penanggung singa, boneka singa, anak yang menaiki boneka singa di buat dengan gaya *cartoon*, dan *teknik shell shading* juga (*background*) halaman rumah karakter dan Latar belakang (*background*) abstrack dengan cerita typografi yang selaras dengan tema, penjelasan cerita kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah di masyarakat Desa Neglasari.

3. Prototyping (Analytical)

Buku cetak cerita bergambar ilustrasi kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawana terhadap penjajah buku cetak ini di buat dengan menjelaskan tentang simbol kesenian *sisingaan* sebagai bentuk perlawanan terhadap penjajah ini dengan bentuk layout *Double page spread* ,dengan typografi sesuai dengan persetujuan dari dinas kebudayaan buku.

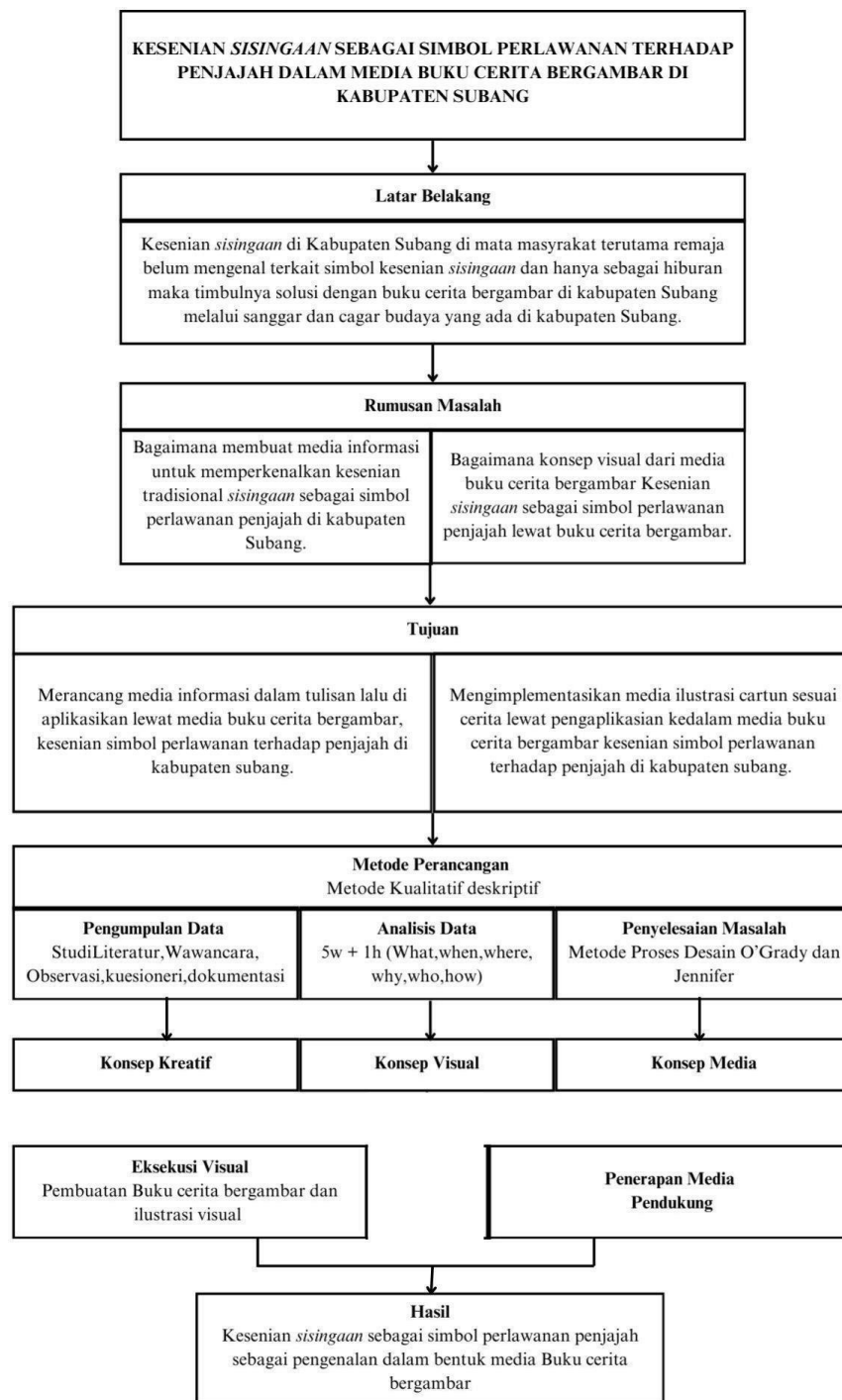
4. Design + Production (Creative)

Perancangan buku cerita bergambar ini dengan software Medibang paint untuk pengilustrasian dan photoshop untuk layout dan penerapan *element* tulisan jalan cerita, penyusunan judul cerita, gaya gambar (*visual*) menyesuaikan penikmat pembaca buku cetak cerita bergambar, tujuan perancangan pembuatan buku cetak sebagai pelestarian budaya kesenian *sisingaan* di Kabupaten Subang, dan objek karakter dalam cerita serta item bentuk nuansa pedesaan, serta berfokus pada cerita kesenian *sisingaan* simbol perlawanan terhadap penjajah.

5. Assessment (Analystical)

Mengevaluasi perancangan sebelumnya kepada para ahli untuk memaksimalkan perancangan kesenian *sisingaan* sebagai simbol perlawanan terhadap penjajah dalam buku cerita bergambar di Kabupaten Subang menilai dari pengembangan cerita bahasa, ilustrasi, menganalisis buku nilai-nilai kebudayaan serta memberikan referensi terhadap buku yang sudah di rancang.

1.9.2 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Alur perancangan

Sumber : Muhammad djakiuddin adnan

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

- 1.2 Identifikasi Masalah 1.3
- Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

Bab II Landasan Teoretis

- 2.1 Kajian Teori Dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

Bab III Analisis Data Dan Konsep Perancangan

- 3.1 Data Dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual
- 3.5 Konsep Media
- 3.6 Program Kreatif

Bab IV Visualisasi Hasil Perancangan

- 4.1 Pengolahan Ide
- 4.2 Eksekusi Visual
- 4.3 Penerapan Pada Media

Bab V Penutup

- 5.1 Simpulan
- 5.2 Saran