

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Jawa Timur tak lepas dari warisan budaya yang kaya salah satunya dalam bidang kesenian. Akan tetapi seiring perkembangan zaman membawa tantangan tersendiri, terutama dalam pemahaman remaja terhadap kesenian. Dalam era globalisasi dan teknologi yang begitu pesat, remaja sering kali terjebak dalam dinamika moderen yang cenderung mengabaikan bahkan tidak memahami budaya dan seni tradisional bahkan sejarahnya. (Panduraja Siburian et al., n.d.). Kesenian Jawa Timur mencakup beragam bentuk seni, mulai dari tari, musik, seni rupa, seni pertunjukan, hingga berbagai macam seni kerajinan tangan. Seni pertunjukan sudah menjadi bagian dari masyarakat. Bukan hanya bentuk hiburan yang menghibur, tetapi juga cerminan nilai-nilai budaya, dan identitas mendalam bagi masyarakat.

Salah satu seni pertunjukan yang cukup populer di Provinsi Jawa Timur adalah seni jaranan. Seni jaranan terdapat di sejumlah tempat, khususnya di Jawa Timur, dengan persamaan dan perbedaan bentuk serta fungsi dari namanya. Seni jaranan telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Di Malang, sejumlah perkumpulan terus melestarikan dan mengembangkan seni jaranan ini. Kadang kala, jaranan juga digelar untuk memenuhi permintaan hajatan, hari besar penyambutan, selamatan, dan kegiatan lainnya yang berfungsi untuk menghibur masyarakat.

Kota Malang sebuah tempat yang terkenal dengan pesona alam yang menakjubkan, Malang juga tak lepas dari unsur sejarah dan keseniannya. Salah satunya Jaranan Kidalan kesenian lokal warisan leluhur. Desa Kidal Kecamatan Tumpang yang dulu sebagai wilayah kekuasaan kerajaan Singosari menjadi saksi bisu tumbuhnya kesenian lokal itu sejak tahun 1200-an. Kesenian jaranan malang sendiri ada banyak pelaku seni yang sangat bersemangat dan berdedikasi tinggi untuk selalu melestarikan. Namun, ironisnya seiring perkembangan zaman para pelaku seni jaranan sering kali mereka harus menghadapi ketidakpedulian atau kurangnya perhatian dari masyarakat tentang kesenian jaranan. (Ra Indrata, 2022)

Perancangan ini membuat sebuah video tentang kesenian jaranan kidalan di Malang. Tujuannya adalah untuk mengedukasi para remaja tentang kekayaan budaya sendiri agar kesenian jaranan kidalan khususnya tidak dicuri oleh bangsa lain dan sebagai sarana pengetahuan yang komprehensif untuk memperkenalkan dan mendalami kesenian Jaranan Idalan. Melalui video dokumenter ini, penonton dapat memahami lebih jauh tentang sejarah, makna, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Jaranan Idalan, sehingga diharapkan dapat melestarikan serta mengapresiasi seni tradisional ini dengan lebih baik. Dalam sebuah karya, secara khusus Perancang Video Dokumenter Seni Jaranan Kidalan Malang. Dengan media video dipilih karena bermanfaat untuk pembelajaran, mudah dipahami, dan dapat menghindari kesalahpahaman. Video dokumenter sering digunakan untuk mengeksplorasi topik yang kompleks atau mendalam, video dapat digunakan untuk merekam perubahan dari waktu ke waktu atau proses yang terjadi dalam kurun waktu tertentu, dan dapat menggabungkan audio, gambar, teks, dan musik

menjadi video dokumenter. Diharapkan informasi yang disampaikan melalui media video tidak monoton karena dapat dilihat secara visual yang bergerak.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan video dokumenter tentang jaranan kesenian kidalan malang ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang video dokumenter kesenian jaranan kidalan malang

1.4 Manfaat

a. Bagi STIKI Malang

Dapat menjadi media pembelajaran dan informasi dalam pembuatan video dokumenter serta meningkatkan kesadaran akademik tentang budaya lokal.

b. Bagi Masyarakat

Sebagai media informasi mengenai jaranan kidalan malang kepada masyarakat terutama remaja untuk meningkatkan pemahaman tentang budaya dan seni tradisional.

c. Pelaku seni jaranan kidalan

Dapat memberikan pengakuan kepada seniman dan karya seninya. Hal ini dapat membantu membangun reputasi seniman dan menghasilkan dukungan dari komunitas seni dan masyarakat.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian yang berjudul “Perancangan Video Dokumenter Kesenian Jaranan Kidalan” memiliki Batasan masalah sebagai berikut:

Demografis

- a. Usia 17-25 tahun
- b. *Gender* pria dan wanita
- c. Lokasi: Malang, Jawa Timur

Data Psikografis Data

- a. Peminat seni dan budaya
- b. Orang yang ingin belajar tentang kesenian tradisional
- c. Orang yang ingin mengenal budaya Jawa

Data Geografis

- a. Lokasi: Indonesia, terkhusus Malang Raya Jawa Timur

Target Primer

Target primer video dokumenter kesenian jaranan adalah masyarakat yang tertarik kepada kesenian dan budaya terkhusus masyarakat Malang Rayaa

Target Sekunder

Target sekunder video dokumenter kesenian jaranan kidalan adalah masyarakat indonesia yang tertarik pada kesenian dan budaya. Hal ini dapat

dilakukan dengan mempromosikan video dokumenter tersebut melalui media sosial dan website.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada bulan September 2023 sampai dengan Juli 2024, perancangan dilakukan di Malang Raya, Jawa Timur.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pengumpulan data pembuatan video dokumenter. Alat dan bahan yang digunakan untuk perancangan ini berupa:

1. Alat untuk pengambilan data lapangan

- a. List pertanyaan untuk wawancara
- b. perekam suara
- c. Tripod
- d. Fujifilm X-T100

2. Alat untuk pengolah data

- a. Laptop lenovo
- b. Adobe Premiere Pro
- c. Filmora
- d. Canva
- e. Adobe Photoshop
- f. Capcut

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dan informasi dilakukan melalui wawancara dengan narasumber terkait, dokumentasi visual dan audio, serta kunjungan langsung ke lokasi pertunjukan. Data yang diperoleh dari berbagai metode tersebut akan dianalisa untuk digunakan dalam proses perancangan dan produksi video dokumenter. Langkah-langkah tersebut bertujuan agar setiap aspek kesenian Jaranan Kidalan Malang terekam dengan baik, sehingga penonton dapat memahami secara mendalam tradisi dan budaya yang diwariskan secara turun-temurun.

1.6.4 Analisis Data

Tahap analisis data perancangan ini menggunakan analisis Miles-Huberman. Proses ini meliputi beberapa langkah yaitu: pengumpulan data, reduksi data, visualisasi data, dan penarikan atau verifikasi kesimpulan.

1. Reduksi Data

Dalam proses reduksi data dilakukan dengan menganalisis data yang ada, kemudian mengklasifikasikannya berdasarkan informasi yang ada dan memilah data yang paling tidak relevan dengan subjek yang diteliti.

2. Penyajian Data

Rangkuman data yang dihasilkan disusun secara cermat, bisa juga dalam bentuk rangkuman data operasional agar kumpulan data kesenian Jaranan Kidalan lebih mudah dibaca.

3. Penarikan kesimpulan

Dengan data yang direduksi dan disajikan sesistematis mungkin, maka dapat ditarik kesimpulan yang didukung oleh bukti-bukti dari argumentasi pada tahap pengumpulan data, sehingga dapat dijadikan pedoman dalam membuat suatu perancangan.

1.6.5 Prosedur

Dalam perancangan ini menggunakan *Design Thinking* dengan mengikuti tahapan dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penggunaan *Design Thinking* dalam perancangan ini dikarenakan dapat mempermudah pengembangan pola pikir yang lebih kompleks sebagai berikut:

a. *Empathize*

Pada tahap ini mencoba untuk memahami masalah pada objek dengan pengumpulan data data melalui wawancara, studi dokumen, dan observasi.

b. *Define*

Pada tahap ini mendefinisikan masalah dengan mengumpulkan informasi yang telah didapat.

c. *Ideate*

Pada tahap ini memahami masalah dan menganalisis informasi yang menghasilkan solusi dari masalah dan memunculkan ide.

d. *Prototype*

Pada tahap mulai mengeksekusi video yang terkumpul hingga menjadi video dokumenter yang baik.

e. *Test*

pada tahapan ini dilakukan finalisasi pada video yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

A. BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang cara membuat video dokumenter tentang kesenian Jaranan Kidalan, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan kekurangan masalah.

B. BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini akan membahas teori-teori relevan dan penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan dalam produksi video dokumenter tentang Jaranan Kidalan.

C. BAB III Metodologi Perencanaan

Cara merencanakan video dokumenter tentang seni Jaranan Kidalan dijelaskan dalam bab ini.

D. BAB IV: Pembahasan

Tinjauan umum mengenai objek penelitian dan hasil penerapan media utama dan pendukung disajikan dalam bab ini. Selain itu, kami akan membahas pengujian yang dilakukan dalam bab ini.

E. BAB V: Penutup

Kesimpulan dan rekomendasi perancang untuk proses perancangan disajikan dalam bab ini. Ini adalah aspek-aspek yang dapat dipelajari dalam seni jaranan kidalan