

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia, sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, dianugerahi dengan kekayaan budaya dan keragaman suku bangsa yang luar biasa. Setiap daerah di Indonesia memiliki warisan budaya yang khas, termasuk seni tari tradisional yang berperan penting sebagai identitas dan manifestasi kearifan lokal (Marsan & Juliana Siregar, 2021). Seni tari, sebagai salah satu bentuk ekspresi jiwa manusia, merefleksikan nilai-nilai luhur, norma, dan sejarah yang diwariskan secara turun-temurun, serta mampu mempererat ikatan solidaritas dalam masyarakat (Cuciyanti, 2016). Kesenian tradisional memiliki daya tarik unik yang mampu menciptakan pengalaman budaya autentik, menjadikannya aset dinamis yang terus beradaptasi dengan perkembangan zaman (Sari, 2024).

Salah satu bentuk kesenian tradisional yang kaya makna dan daya tarik adalah Tari Jaranan Buto. Berasal dari Banyuwangi, Jawa Timur, Jaranan Buto adalah seni tari yang unik dengan ciri khas properti kuda buatan berwajah raksasa (buto), tata rias penari menyerupai raksasa (mirip tokoh Minak Jinggo), serta diiringi musik gamelan yang khas (Handaka & Alfianitigrum, 2014). Tarian ini mengandung nilai filosofis dan moral yang dalam, seperti semangat perjuangan, keperkasaan, kesatria, serta kebijaksanaan, yang sering digambarkan melalui simbol-simbol dalam kostum dan gerakannya. Perkembangan seni ini di daerah asalnya juga memperlihatkan perpaduan budaya lokal Osing dengan Jawa Mataraman, menunjukkan dinamika budaya yang inklusif (Handaka & Alfianitigrum, 2014).

Keberadaan Tari Jaranan Buto ini tidak hanya terbatas di daerah asalnya. Melalui program transmigrasi pemerintah pada tahun 1984, sekelompok masyarakat Jawa dari Banyuwangi tiba di Provinsi Riau, membawa serta warisan budaya mereka, termasuk kesenian Jaranan Buto (Wahyuni et al., 2022). Kesenian ini kemudian berkembang dan dilestarikan di Desa Sungai Sitolang, Rokan Hulu, Provinsi Riau, membentuk komunitas seperti Jaranan Buto Turonggo Yakso Cahyo Mudo. Fenomena ini menjadi sangat unik dan krusial untuk diteliti karena menunjukkan bagaimana sebuah kesenian tradisional mampu beradaptasi dan tetap eksis di lingkungan budaya yang berbeda, bahkan menjadi bagian dari identitas lokal baru di tanah perantauan (Prayogi, 2022). Jaranan Buto di Riau menjadi contoh nyata dinamika akulturasi budaya, di mana tradisi Jawa berhasil mempertahankan esensinya di tengah masyarakat Melayu Riau (Wahyuni et al., 2022).

Namun, di tengah arus modernisasi dan derasnya budaya global, kesenian tradisional seperti Tari Jaranan Buto menghadapi tantangan serius dalam keberlangsungannya. Tantangan ini meliputi minimnya partisipasi dan apresiasi dari generasi muda yang lebih tertarik pada hiburan modern dan digital (Marsan & Siregar, 2021; Basori et al., 2023; Syafiqoh & Hidayat, 2024). Kurangnya frekuensi pertunjukan yang terpublikasi luas, keterbatasan sumber daya, serta minimnya dokumentasi yang memadai juga menjadi faktor yang mengancam pelestarian warisan budaya ini (Lupiansyah et al., 2018; Fitriana et al., 2020). Kondisi ini menyebabkan banyak kesenian tradisional, termasuk Jaranan Buto, berisiko kehilangan popularitas dan bahkan punah jika tidak ada upaya pelestarian yang

inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman (Karmadi, 2007; Basori et al., 2023).

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, perancangan video dokumenter menjadi langkah strategis yang efektif dalam melestarikan dan memperkenalkan Tari Jaranan Buto. Film dokumenter memiliki kemampuan unik untuk mendokumentasikan realitas, merekam sejarah, dan memperkenalkan kekayaan budaya secara autentik, sehingga efektif dalam meningkatkan kesadaran publik dan memotivasi partisipasi dalam pelestarian warisan budaya (Syafiqoh & Hidayat, 2024; Lupiansyah et al., 2018). Pemanfaatan teknologi digital dan platform video seperti YouTube dan Instagram memungkinkan kesenian tradisional untuk menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi milenial, yang merupakan pengguna aktif media digital (Basori et al., 2023; Suharyanti et al., 2022). Dengan demikian, produksi video dokumenter ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi yang kuat, tetapi juga sebagai sarana promosi yang efektif untuk membangkitkan kembali minat dan apresiasi terhadap Jaranan Buto, memastikan kelangsungan warisan budaya ini di tengah dinamika modernisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

“Bagaimana merancang video dokumenter Jaranan buto di Riau?”

1.3 Tujuan

Berdasarkan Latar Belakang, Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan Jaranan buto yang sebagai warisan budaya yang di lestarikan oleh transmigran asal Banyuwangi di Provinsi Riau.

1.4 Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dapat dikategorikan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam berbagai aspek.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menambah khazanah dalam bidang komunikasi visual dan seni tradisional, khususnya dalam konteks pemanfaatan media digital untuk pelestarian budaya. Kajian ini berpotensi menjadi referensi berharga bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dokumentasi seni budaya menggunakan teknologi digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi penting pada kajian budaya, terutama dalam memahami dinamika pelestarian seni tradisional di tengah arus modernisasi dan globalisasi. Hal ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang strategi yang efektif untuk melibatkan generasi muda dalam upaya pelestarian budaya lokal.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dari sisi praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat utama. Pertama, untuk pelestarian budaya lokal, perancangan video dokumenter ini

diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat, khususnya remaja, terhadap kesenian Jaranan Buto. Video dokumenter ini dirancang sebagai media edukasi yang efektif, memperkenalkan keindahan dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kesenian Jaranan Buto. Kedua, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong pengembangan industri kreatif di Riau, terutama dalam bidang produksi video dan film dokumenter. Dengan meningkatnya minat terhadap dokumentasi budaya, akan terbuka peluang bagi para pelaku industri kreatif untuk berinovasi dan berkarya lebih lanjut, sehingga ekosistem ekonomi kreatif di daerah tersebut dapat semakin berkembang.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, beberapa batasan ditetapkan untuk memperjelas ruang lingkup kajian, sehingga fokus penelitian dapat terjaga dan hasilnya lebih spesifik. Batasan masalah ini mencakup aspek demografis, lokasi, dan konteks penelitian.

1.5.1 Batasan Demografis

Video dokumenter ini diperuntukkan bagi masyarakat umum dengan fokus utama pada remaja hingga dewasa. Secara spesifik, kelompok usia target adalah 17-25 tahun, yang merepresentasikan generasi muda sebagai calon penerus dan pengguna aktif media digital. Penelitian ini melibatkan responden dari kedua gender, baik pria maupun wanita, serta mencakup semua kalangan status sosial ekonomi dan latar belakang pendidikan (pelajar hingga masyarakat umum).

1.5.2 Batasan Lokasi

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan secara spesifik di Desa Sungai Sitolang, Provinsi Riau. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada keberadaan komunitas Jaranan Buto Turonggo Yakso Cahyo Mudo yang telah aktif melestarikan kesenian ini di desa tersebut. Fokus pada satu lokasi memungkinkan penelitian ini untuk melakukan kajian mendalam terhadap kondisi, dinamika, serta tantangan yang dihadapi oleh para pelaku seni Jaranan Buto di lingkungan perantauan.

1.5.3 Batasan Psikografis.

Secara psikografis, video dokumenter ini menargetkan individu atau kelompok/komunitas yang memiliki minat atau ketertarikan terhadap seni budaya lokal, dan tradisi. Ini mencakup audiens yang memiliki keinginan untuk memahami serta mengapresiasi warisan budaya yang unik.

1.5.4 Behaviour

Batasan ini difokuskan pada perilaku audiens target. Video dokumenter ini ditujukan bagi mereka yang memiliki kecenderungan untuk menikmati sambil belajar tentang seni dan budaya. Secara spesifik, audiens yang ditargetkan adalah mereka yang biasa mengikuti atau menghadiri pertunjukan kesenian tradisional seperti Jaranan Buto, serta aktif dalam mencari informasi atau konten terkait budaya lokal melalui media digital.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai persepsi dan pengalaman para pelaku seni serta responden dalam konteks pelestarian budaya Jaranan Buto.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2024				Tahun 2025						
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	penyusunan latar belakang dan rumusan masalah											
2	Pengumpulan data											
3	Wawancara											
4	Perancangan											
5	Prototype											
6	Upload karya											
7	pelaporan publikasi											

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. Iphone 15
 - c. Samsung A35 5g
2. Alat untuk pengolah data
- a. Laptop MSI Bravo 15
 - b. Canva
 - c. Capcut

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif, yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara komprehensif persepsi, pengalaman, dan konteks pelestarian budaya Jaranan Buto di Riau. Untuk memperoleh data yang komprehensif, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

A. Observasi

Observasi adalah penelitian khas yang melibatkan peneliti untuk berpartisipasi sebagai pengamat, baik secara terang-terangan atau diam-

diam untuk mengamati apa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Bate, 1997, seperti dikutip dalam Achmad & Ida, 2018).

Penulis akan melakukan observasi langsung di lapangan pada lokasi pementasan dan latihan Jaranan Buto di Desa Sungai Sitolang, Rokan

Hulu, Riau, untuk mengumpulkan data tentang dinamika pertunjukan, karakteristik visual, dan interaksi komunitas.

B. Wawancara

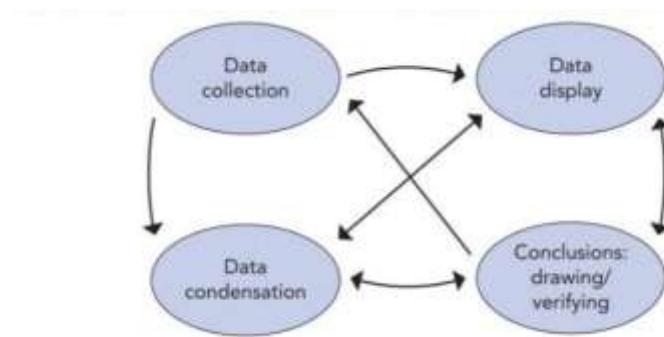
Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya (informan) dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu (Nazir, 1998, seperti dikutip dalam Mulyadi, 2012). Penulis akan melakukan wawancara mendalam dengan narasumber kunci yang memiliki informasi terkait kesenian Jaranan Buto di Riau, guna menggali perspektif, pengalaman, dan sejarah lisan yang krusial untuk penelitian.

C. Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi responden dalam arti tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui dalam penelitian (Arikunto, 1997, seperti dikutip dalam Lupiansyah et al., 2018). Penulis akan menggunakan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan tanggapan dan persepsi dari audiens target terkait video dokumenter yang dihasilkan.

1.6.4 Analisis Data

Pada perancangan ini, analisis data menggunakan model interaktif dari Miles & Huberman, yang membantu dalam mengelola dan menafsirkan data kualitatif secara sistematis. Model ini digunakan untuk mereduksi data yang telah didapatkan, melakukan penyajian data, kemudian mengambil kesimpulan dari data tersebut untuk langkah selanjutnya dalam perancangan (Miles dkk., 2013).



Gambar 1. 1 Model Analisis Interaktif Miles & Huberman
(Sumber: Miles dkk., 2013)

Proses analisis data ini meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

a. Data Collection

Data collection dalam konteks analisis ini merujuk pada tahap pengumpulan data yang sedang berlangsung secara berkelanjutan. Ini adalah proses awal di mana semua data yang relevan diperoleh dari berbagai sumber, seperti observasi, wawancara, dan studi dokumen, yang kemudian menjadi bahan mentah untuk diolah.

b. Data Condensation

Data condensation adalah proses pengambilan atau pemilihan informasi yang lebih detail dan relevan dari keseluruhan data yang telah didapatkan. Pada tahap ini, data disederhanakan, difokuskan, dan diklasifikasikan untuk membuang informasi yang tidak relevan dan menonjolkan poin-poin penting yang berkaitan langsung dengan permasalahan penelitian.

c. Data Display

Pada tahap data display, seluruh data yang telah diringkas atau dikondensasi kemudian ditampilkan atau disajikan. Penyajian data ini bertujuan untuk mengorganisasikan informasi ke dalam bentuk yang sistematis agar mudah dibaca

dan dipahami, seperti uraian naratif, tabel, atau bagan, yang akan membantu dalam identifikasi pola dan hubungan antar data.

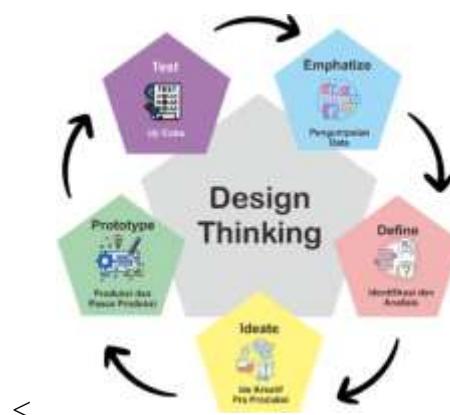
d. Conclusions

Tahap conclusions adalah proses penarikan kesimpulan awal dari data yang telah dikondensasi dan disajikan. Kesimpulan pada tahap ini bersifat sementara dan akan terus diverifikasi seiring dengan berjalannya proses analisis, hingga mendapatkan kesimpulan akhir yang didukung oleh bukti-bukti kuat dari data yang telah diperoleh.³

3. Penarikan kesimpulan

Dengan data yang direduksi dan disajikan sistematis 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



Gambar 1. 2 *Design Thinking*
(Sumber: Nurfitri, 2025)

Metode penelitian ini menggunakan Desain thinking oleh Rina Nurfitri melalui 5 tahapan yaitu Empathize, Define, Idiate, Prototype, dan Test.

a. Empathize

Langkah pertama adalah memahami kebutuhan dan harapan audiens. Melalui wawancara, survei, dan observasi, peneliti dapat mengumpulkan informasi tentang apa yang ingin diketahui atau dinikmati oleh audiens.

b. Define

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

c. Idiate

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai ide untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Ide-ide ini dapat datang dari berbagai sumber, termasuk diskusi kelompok, brainstorming, dan studi kasus.

d. Prototype

Pada tahap ini, prototipe video dokumenter pertama kali dibuat. Prototipe ini dapat berupa storyboard, skrip, atau video pendek. Prototipe ini digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari audiens atau pemangku kepentingan lainnya.

e. Test

pada tahap ini melakukan finalisasi pada video yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar tugas akhir ini dapat dengan mudah dipahami maka, setiap materi yang tercantum akan dikelompokkan sesuai dengan sistematika penulisan, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II berisi mengenai penelitian terdahulu dan teori terkait.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab III berisi mengenai analisis, perancangan, dan rancangan pengujian.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi mengenai gambaran umum objek penelitian, implementasi dan uji coba.

BAB V PENUTUP

Pada bab V yaitu berisi mengenai kesimpulan dan saran.