

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

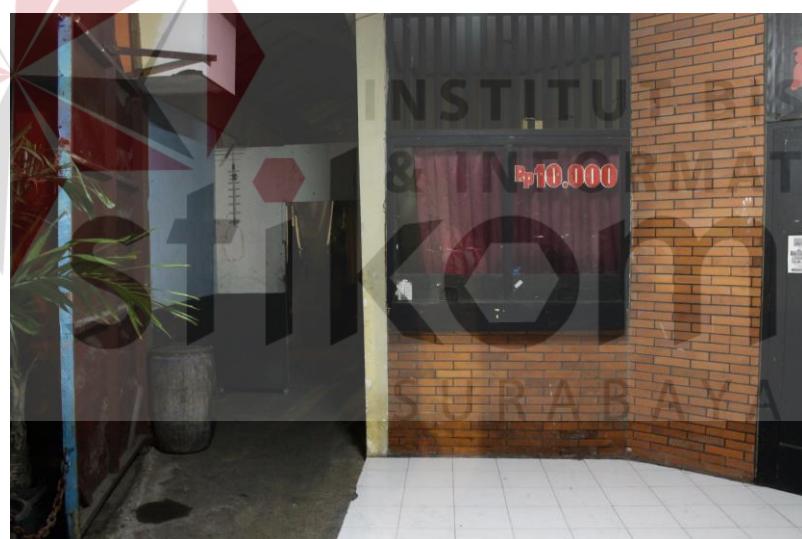
Ludruk sebagai ikon kesenian kota Surabaya sudah tidak memiliki daya tarik di mata para remaja, mereka lebih memilih untuk pergi melihat bioskop yang memutar film-film *box office* (Noorastuti & Abdinnah, 2012). Selain itu kesenian Ludruk terkesan kuno dan tidak sesuai dengan jamannya. Padahal, Ludruk sebagai warisan nenek moyang merupakan kekayaan seni budaya lokal yang seyogyanya mendapatkan apresiasi masyarakat dan pemerintah.

Pemerintah sebenarnya sudah memberikan apresiasi berupa gedung kesenian yang terletak di Taman Hiburan Rakyat. Seiring berjalannya waktu gedung tersebut mengalami kerusakan, tidak terawat serta akses jalan yang gelap. Kondisi inilah yang menyebabkan masyarakat enggan untuk melihat kesenian Ludruk di gedung kesenian THR (Maulana&Fitri, 2015). Pertunjukkan kesenian Ludruk hanya dipentaskan satu kali dalam seminggu, yang menonton tidak terlalu banyak sekitar 10 orang dan sudah berumur tua.



Gambar 1.1 Suasana Gedung Pertunjukkan Ludruk di THR

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 1.2 Loket Karcis Gedung Pertunjukkan Ludruk di THR

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 1.3 Pintu Masuk Gedung Pertunjukkan Ludruk di THR

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Dari data observasi peneliti (2016) melalui kuisioner, 64,6 % remaja berumur 13-18 tahun mengetahui kesenian Ludruk. Akan tetapi ,generasi muda (dalam hal ini remaja) saat ini lebih tertarik dengan teknologi, sehingga hal-hal yang bersifat kuno seperti kesenian Ludruk mulai ditinggalkan.

Padahal generasi muda berperan penting dalam memajukan budaya lokal. Dapat dikatakan bahwa generasi muda adalah generasi penerus budaya. Dimana para generasi pemuda berperan untuk mempertahankan dan melanjutkan segala hal yang telah diwariskan oleh generasi pendahulunya dan meneruskannya kepada generasi selanjutnya yang ada di bawahnya. Menurut Januartini (2015) jika para pemuda mencintai budaya lokal dan ikut serta dalam upaya pelestarian, maka budaya tersebut tetap dapat bertahan dan dapat diwariskan hingga pada generasi-generasi berikutnya. Tetapi, apabila para pemuda sudah tidak peduli terhadap budayanya sendiri maka dapat dipastikan budaya tersebut akan mati atau tidak dapat bertahan.

Di sisi lain, dalam pemilihan bacaan remaja memiliki kecenderungan memilih-milih buku bacaan. Remaja lebih menyukai untuk membaca buku fiksi seperti komik, novel atau majalah daripada non-fiksi. Hal ini dikarenakan informasi yang terdapat pada buku non-fiksi lebih ringan dan lebih mudah untuk dipahami (Akbar, 2008).

Komik pada mulanya khusus untuk lelucon yang ditujukan bagi anak-anak, namun seiring dengan perkembangannya komik mulai menjadi bacaan yang ditujukan bagi remaja dan dewasa (Gumelar, 2004: 3). Anak muda atau remaja merupakan pembaca utama media komik (Marcel Bonneff ,1998: 195). Komik dapat dijadikan sebagai media komunikasi, terdapat sebuah pesan (cerita) yang disampaikan pada pembaca agar memperoleh pemahaman terhadap suatu hal. Dibanding media yang lain komik memiliki kelebihan yaitu, informasi atau pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami karena memadukan media gambar sebagai ilustrasi yang diikuti teks sebagai penjelas. Selain itu, terdapat banyak panel pada media komik sehingga informasi yang disampaikan lebih banyak (McCloud, 2007:3). Pada umumnya visualisasi komik menggunakan teknik ilustrasi, dimana ilustrasi berperan penting mengantar pembaca untuk masuk ke cerita yang akan disampaikan. Teknik ilustrasi yang peneliti gunakan adalah ilustrasi *full digital* dimana dalam teknik ini mulai dari proses sketsa, *layouting* hingga pewarnaan dilakukan secara digital menggunakan media komputerisasi (Migotuwio, 2013).

Media komik dibedakan menjadi dua yaitu, buku komik (*comic book*) dan komik strip (*strip comic*). Buku komik adalah komik yang berbentuk buku, dan

mempunyai cerita yang lebih panjang dapat langsung selesai maupun bersambung, sedangkan yang dimaksud komik strip adalah bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya di sambung ceritanya (Trimo dalam Mulyani ,2009: 11). Buku komik sangat mudah ditemui di toko-toko buku di Indonesia. Hingga saat ini buku komik yang beredar di pasaran sangat banyak dan beragam, mulai dari komik luar negeri maupun komik dalam negeri atau lokal. Buku komik juga dikemas secara menarik dengan cover buku yang berwarna. Umumnya buku komik yang beredar mempunyai ukuran yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu tebal, sehingga mudah untuk dibawa.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi tentang kesenian ludruk, guna memperkenalkan kembali kepada remaja dan membuatnya tergugah untuk melestarikan kesenian tersebut. Buku merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi. Menurut Muktiono dalam Ja'far (2014:3) buku merupakan sarana informasi yang efektif karena memuat informasi yang lebih lengkap jika disbanding media lainnya. Hal ini karena buku dapat berisi gambar (visual) dan tulisan-tulisan (verbal), yang dapat membantu masyarakat untuk menerima informasi dan mengingat informasi yang ada. Media buku juga memiliki keunggulan yaitu dapat disentuh dan dirasakan sehingga pembaca dapat melakukan interaksi, selain itu membaca buku membuat mata tetap rileks dengan penerangan yang cukup (Audinovic, 2013).

Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan, remaja mengetahui tentang kesenian Ludruk, tetapi remaja yang saat ini lebih tertarik dengan teknologi mulai meninggalkan kesenian Ludruk yang dianggap kuno. Sehingga perlu untuk mengenalkan kembali kesenian Ludruk kepada remaja. Strategi yang digunakan adalah dengan merancang buku komik yang menyajikan cerita Ludruk kontemporer dengan gaya visual manga. Dimana gaya visual manga memiliki cirri khas yaitu mata yang lebar atau besar, hidung dan mulut yang kecil, dan wajah yang datar, sehingga memberikan kesan yang lebih menarik serta sangat diminati oleh para remaja (Wibisono, 2016).

Dalam tugas akhir, penulis mengangkat tema kesenian ludruk ini ke dalam sebuah media buku komik, yang diharapkan dapat menarik minat para remaja untuk ikut serta dalam upaya mengenalkan kesenian tradisional ludruk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimana merancang buku komik ludruk berbasis ilustrasi *digital* guna mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan di atas, perlu dibuat batasan dalam topik yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini. Batasan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Kesenian ludruk yang diangkat adalah kesenian ludruk yang berada di kota Surabaya.

- b. Buku komik yang diangkat berisi informasi tentang kesenian ludruk secara umum, meliputi struktur pementasan, sejarah ludruk , tokoh-tokoh Ludruk, dan cerita naskah Ludruk kontemporer.
- c. Buku komik menggunakan teknik digital ilustrasi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan komik tentang kesenian ludruk Surabaya adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan buku komik ludruk Surabaya untuk membangkitkan minat remaja Jawa Timur.
- b. Menghasilkan buku komik yang nantinya dapat membangkitkan kesadaran masyarakat khususnya para remaja dalam mengenalkan kesenian tradisional Ludruk Jawa Timur .

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan buku komik tentang kesenian ludruk Surabaya ini, adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi keilmuan bidang Desain Komunikasi Visual dalam perancangan buku komik dengan teknik ilustrasi digital.
- b. Sebagai referensi untuk mahasiswa yang ingin meneliti tentang ludruk.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi kepada remaja tentang kesenian tradisional Jawa Timur yaitu Ludruk Surabaya.

- b. Menambah pengetahuan dan meningkatkan kedulian terhadap budaya dan kesenian tradisional.

