

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tari Gantar merupakan seni tari khas Dayak Tunjung dan Benuaq yang berasal dari daerah Kutai Barat, Kalimantan Timur. Kata ‘gantar’ sendiri berarti tongkat, tari ini menggambarkan kegembiraan, ramah tamah suku Dayak dalam menyambut para tamu pemerintahan ataupun wisatawan yang berkunjung. Pada zaman dahulu tarian ini hanya dilaksanakan untuk upacara adat yakni saat upacara pesta menanam padi, dan penyambutan para pria ketika perang usai. Tarian ini biasa dilakukan oleh remaja yang berjumlah 5-8 orang. Properti dari tarian ini adalah tongkat yang digunakan untuk melubangi tanah dan batang bambu berisi biji-bijian melambangkan benih padi. Tarian ini menampilkan kelincahan gerakan kaki dari para penari dan juga menampilkan keindahan dari pakaian adat yang digunakan, seperti *Ulap Doyo*, hiasan kepala seperti *Labung* dan *Seraung*. Di Kutai Barat biasanya tarian ini digunakan pada acara besar seperti pesta rakyat, hiburan, upacara adat dan penyambutan tamu kehormatan. Dibalik tarian inipun terdapat latar belakang yang belum diketahui banyak orang, yaitu sejarahnya, yang mana isi sejarah ini akan menceritakan mengenai asal-usul tarian, jenis tarian, properti tarian, nilai-nilai dan filosofinya. Contohnya adalah seperti tari hanya jenis tari Gantar *Kusak* yang cukup umum ditelinga orang-orang. Namun ada dua jenis tari gantar yang cukup asing bagi orang-orang yaitu, Gantar *Busai*, dan Gantar *Rayatn* yang masing-masing memiliki keunikannya sendiri.

Masalahnya adalah sebagian besar remaja hanya sekedar mengenal tari Gantar ini dari luarnya saja. Dari data kuesioner yang disebarakan didapatkan bahwa hampir 80% mengetahui mengenai tari gantar ini tetapi 20-30% saja yang mengetahui latar belakang tari gantar seperti sejarahnya yang akan mencakup asal-usul tarian, sub tarian, properti tarian, nilai-nilai dan filosofi. Lalu menurut data yang terkumpul sekolah ataupun sanggar seni hanya sekedar berperan untuk mengajari gerakan tari Gantar saja, tidak untuk memberi wawasan mengenai sejarahnya yang mengandung, nilai, filosofi etika yang ada serta belum ada media penyampaian yang cukup efektif.

Dari Hasil Observasi di Perpustakaan Lokal Kutai Barat (Kutai Barat, 19 maret 2021), didapatkan bahwa belum ada buku sebagai media yang menyampaikan Tari Gantar secara rinci. Begitu juga dengan media online, belum ada e-book mengenai tema ini, namun ada beberapa artikel menyampaikan mengenai tari Gantar, tetapi kurang mendalam. Modernisasi juga menjadi pengaruh, menurut Menurut Ana Puji Astuti, dan Anike Nurmalita RPS (2014 : 97) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa remaja terus mengikuti modernisasi baik dalam bertindak dan hingga ke penggunaan teknologi. Remaja mengikuti terus mengikuti perkembangan jaman, sedangkan media penyampai tari gantar tetap bertahan dan tidak ada langkah untuk mengembangkannya menjadi media informasi yang disukai remaja modern atau *kekinian*.

Tari Gantar ini merupakan merupakan kesenian tradisi yang perlu dijaga. Perlu dikembangkan sebuah strategi untuk merevitalisasi (menghidupkan kembali) kesenian tradisi agar dapat bertahan dan mengimbangi arus modernisasi. Menurut Irianto (2017) kesenian tradisi selama ini menjadi sarana masyarakat untuk mengekspresikan keserasian manusia dengan lingkungannya, harus menyesuaikan dengan kebutuhan pasar dan sejalan dengan tuntunan Modernisasi. Edi Sedyawati sebagai peneliti budaya mengatakan; *Perlunya ruang gerak yang luas dalam penyajian mengenai kesenian daerah agar dapat mengekspresikan dan menciptakan seni yang indah dan menarik konsumen*. Pada curah pendapat pelestarian tari tradisional Kementerian Koordinator Kesejahteraan Rakyat, Jakarta, Selasa (21/7). Oleh karena itu untuk membangun remaja yang peduli dengan kesenian tradisi adalah dengan menciptakan media yang *kekinian* dan mengkombinasikannya dengan nilai-nilai kearifan lokal kesenian yang ada sehingga remaja dapat menerimanya. Menurut Mubah (2011) Nilai-nilai kearifan lokal bukanlah nilai usang yang ketinggalan jaman sehingga ditinggalkan, tetapi hal itu dapat bersinergi dengan nilai-nilai modern yang dibawa globalisasi.

Lewat apresiasi terhadap seni tari ini remaja dapat mulai menghargai dan menjunjung tinggi kesenian yang dimilikinya. Dengan alasan tersebut, penting untuk tetap melestarikan tari gantar ini agar tidak hilang terkikis zaman. Remaja juga perlu tahu bahwa tari Gantar bukan hanya sekedar tarian, melainkan harus tahu sejarah, dan filosofi yang terkandung pada tarian ini, karena seni Tari mempunyai nilai filosofi

etika, dan estetika yang bermakna. Menurut Gusyanti (2016 : 177-178) dalam jurnalnya menyimpulkan nilai-nilai tarian tradisional mengandung norma yang dapat menjadi karakter remaja untuk diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Seni Tari Tradisional lebih memiliki nilai yang *adiluhung*, artinya memiliki nilai yang mengandung simbol-simbol gerak bermakna. Tarian tradisional memiliki filosofi runtut yang dapat memberikan tatanan serta tuntunan untuk diterapkan kedalam kehidupan.

1.2 Identifikasi Masalah

- Belum ada referensi/media seperti buku, artikel yang mengenalkan secara rinci, efektif dan *kekinian* mengenai Tari Gantar.
- Sekolah dan sanggar seni kurang berperan untuk mengenalkan remaja mengenai sejarah dari tari gantar ini.
- Tari Gantar sebagai budaya bersifat rentan terhadap modernisasi sehingga perlu dijaga dan diwariskan.

1.3 Lingkup Pembahasan

1.3.1 Fokus Permasalahan

Menambah wawasan para remaja yang nantinya berperan untuk melestarikan Tari Gantar melalui perancangan komunikasi visual.

1.3.2 Batasan Permasalahan

- Membahas mengenai sejarah tari gantar, dari sejarahnya akan menceritakan asal-usul tarian, jenis tarian, properti tarian, nilai-nilai, hingga filosofi tarian ini.

1.3.3 Pemilihan Target

- Target yang akan dipilih untuk rancangan ini adalah remaja SMA dengan kisaran umur 15-18 tahun, SES A-C
- Target yang ditetapkan tinggal diwilayah Kutai barat.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual yang menarik dan informatif mengenai Tari Gantar yang sesuai bagi remaja berusia 15-18 tahun untuk melestarikan tarian tradisional daerah?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan adalah sebagai berikut:

- a. Memperluas pengetahuan remaja mengenai Tarian Gantar sebagai kesenian tradisi khas Kutai Barat.
- b. Agar remaja dapat Mengenal dan melestarikan Tari Gantar.
- c. Mengembangkan pribadi yang mencintai dan bangga akan kesenian tradisi yang diwariskan, khususnya Tarian Gantar ini.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat mendorong kaum remaja untuk mencintai dan melestarikan kesenian tradisi khususnya pada hal ini Tarian Tradisional Gantar, dan memahami selalu ada acara kreatif untuk menyampaikan suatu pengetahuan.

1.7 Metode Perancangan

A. Identifikasi Data

Tahap ini merupakan tahapan mengumpulkan data-data mengenai Tari Gantar melalui riset berupa observasi, wawancara, ataupun kuesioner. Selanjutnya yaitu mengumpulkan data dari jurnal, artikel, internet, dalam bentuk data verbal dan data visual.

B. Analisis Data

Ketika data mengenai Tari Gantar telah terkumpul maka akan dilakukan analisis dengan menggunakan metode yang ada seperti metode SWOT.

C. Sintesis

Tahap ini dilakukan melalui tahap perencanaan kreatif dan perencanaan media.

- **Perencanaan Media**

1. Tujuan Media

Tahap ini tahap dimana menentukan khalayak sasaran berupa demografis, geografis, psikografis.

2. Strategi Media

Strategi media merupakan penentuan media utama dan media sekunder yang akan digunakan, contohnya adalah media buku ilustrasi sebagai media utama dan poster iklan sebagai media sekunder.

3. Program Media

Disini meliputi budget yang akan digunakan media (anggaran media) seperti pemasangan iklan di social media.

- **Perencanaan Kreatif:**

1. Tujuan Kreatif

Disini menentukan seperti apa target kreatif yang ingin dicapai, contohnya menyajikan tampilan visual dengan gaya kartun yang colorfull.

2. Strategi Kreatif

Disini bagaimana mengkomunikasikan isi materi dengan cara visual dan verbal yang kreatif. Berpegang kepada unsur-unsur DKV (kaidah tata desain)

3. Program Kreatif

Disini meliputi penyusunan penjadwalan proses, seperti menggambar, mendesain, layouting, dan ke finishing.

4. Budget Kreatif

Meliputi jumlah biaya yang dikeluarkan untuk produksi, biaya desain.

5. Evaluasi

Tahapan akhir berupa kesimpulan dari awal perencanaan yaitu pengumpulan data, analisis, sintesis hingga ke desain final dan konsep yang diangkat.