

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman (Kundha Kabudayan) memiliki peran penting dalam melestarikan, mengembangkan, dan mempromosikan berbagai seni tradisional yang menjadi identitas daerah. Dengan visi menjadikan Sleman sebagai "Rumah Bersama" yang cerdas, sejahtera, berdaya saing, dan menghargai keberagaman, dinas menjalankan misi untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan kebudayaan [1]. Hal ini bertujuan untuk memperkuat identitas budaya serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap warisan lokal. Melalui keterlibatan aktif masyarakat, diharapkan budaya lokal tetap lestari dan relevan dalam perkembangan modernisasi.

Sebagai upaya untuk mendukung pencapaian visi dan misi tersebut, Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman melaksanakan berbagai program dan kegiatan, seperti festival seni, pelatihan seni tradisional, dan pameran budaya. Kegiatan-kegiatan ini membutuhkan dokumentasi yang berkualitas dan menarik, agar dapat dijadikan konten edukatif maupun promosi yang mampu menarik perhatian masyarakat luas serta memperkuat upaya pengenalan budaya secara digital.

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan pihak terkait, salah satu kebutuhan utama dalam dokumentasi kegiatan kebudayaan adalah produksi konten video. Video memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual dan menarik, sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas [2]. Oleh karena itu, setelah melalui diskusi hingga mencapai kesepakatan bersama, Tugas Akhir (TA) ini berfokus pada pembuatan konten berupa video dokumenter sebagai solusi dalam menjawab kebutuhan konten Dinas Kebudayaan Sleman untuk memperkenalkan kesenian tradisional melalui media digital.

Video dokumenter berfungsi sebagai media informasi yang menyajikan informasi aktual dengan narasi visual yang kuat [3]. Pengenalan kesenian melalui media audio-visual seperti video dokumenter dianggap lebih menarik bagi masyarakat luas karena menyampaikan informasi secara visual dan mendalam dibandingkan dengan teks yang harus dibaca sepenuhnya [4]. Dalam era digital, video dokumenter semakin relevan karena dapat diakses lebih luas melalui platform *online* dan berpotensi menjadi sarana edukasi dan pelestarian budaya [5]. Dokumenter dianggap dapat memberikan pengaruh yang positif dalam memengaruhi pandangan masyarakat terhadap suatu peristiwa atau isu-isu sosial dan budaya karena memberikan pemahaman mendalam kepada audiens mengenai topik yang diangkat [2].

Dalam project tugas akhir ini, objek yang dipilih untuk didokumentasikan dalam bentuk video dokumenter adalah Reog Keprajuritan Bondokolo, sebuah kesenian tradisional yang berkembang di daerah Dhuri, Kalasan, Sleman. Kesenian ini memiliki nilai sejarah dan filosofi yang tinggi, serta menampilkan kekhasan dan identitas budaya yang membedakannya dari jenis reog lainnya. Di tengah arus modernisasi dan menurunnya minat generasi muda, pelestarian Reog Keprajuritan Bondokolo menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, pendokumentasian secara digital menjadi langkah penting untuk memperkenalkan dan mempertahankan eksistensinya di tengah masyarakat yang semakin global. Keberadaan Reog Keprajuritan Bondokolo sebagai salah satu dari hanya lima kelompok Reog Keprajuritan yang masih aktif di Sleman, serta partisipasinya dalam Festival Kesenian Yogyakarta (FKY) 2024, menjadikannya objek yang strategis untuk didokumentasikan dan dipromosikan secara lebih luas. Melalui dokumentasi ini, diharapkan penonton dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai kesenian tersebut, sekaligus turut mendukung upaya pelestarian budaya lokal yang kaya akan nilai-nilai luhur.

Video dokumenter ini menampilkan berbagai aspek penting dari kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai arsip visual untuk pelestarian, tetapi juga dirancang sebagai media edukasi yang inspiratif.

Melalui pendekatan visual yang menarik, informasi disajikan agar mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk generasi muda yang lebih akrab dengan media digital [6]. Dengan demikian, Dinas Kebudayaan Sleman memanfaatkan dokumentasi ini sebagai alat yang efektif untuk menumbuhkan rasa bangga, meningkatkan kesadaran, serta mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam menjaga warisan budayanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan, dapat dirumuskan: "Bagaimana memenuhi kebutuhan Dinas Kebudayaan Sleman untuk mempromosikan atau memperkenalkan kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo dengan cara membuat video konten?"

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian masalah yang sudah disebutkan pada bagian latar belakang, dapat diidentifikasi bahwa tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi kebutuhan konten Dinas Kebudayaan Sleman untuk memperkenalkan kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo.
2. Memberikan informasi yang mudah dipahami bagi masyarakat luas mengenai Reog Keprajuritan Bondokolo melalui konten dalam bentuk video dokumenter.
3. Menerapkan teknik *live shoot* dan *motion graphic* dalam pembuatan video dokumenter kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo.
4. Menyajikan narasi yang efektif dan menarik (*storytelling*) dalam video dokumenter, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara efektif dan berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan budaya lokal.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pendefinisian masalah yang sudah dijabarkan, maka penulis membuat ruang lingkup batasan masalah untuk penyusunan tugas akhir yang terdiri atas:

1. Video dokumenter yang dibuat menggunakan dua konsep utama yaitu secara *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Video dokumenter hanya fokus membahas mengenai kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo yang berkembang di daerah Dhuri, Kalasan, Sleman.
3. Sumber data informasi yang digunakan pada project ini berdasarkan pada hasil wawancara, observasi lapangan, dan referensi literatur yang relevan.
4. Penyampaian informasi di dalam video dilakukan melalui *voice over* narasi dari hasil wawancara dan dilengkapi dengan *subtitle* yang menjadi pendukung agar pembahasan yang disampaikan dalam video menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh penonton.
5. Durasi akhir video dokumenter adalah ± 10 menit, resolusi FHD 1080P dengan format MP4.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat dari Tugas Akhir (TA) yang menghasilkan video dokumenter sebagai produk akhirnya:

1.5.1 Manfaat bagi Dinas Kebudayaan Sleman

Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi Dinas Kebudayaan Sleman:

- 1 Mendapatkan konten dalam bentuk video dokumenter sebagai arsip berharga yang berguna untuk memperkenalkan budaya lokal yang harus tetap dilestarikan dan dijaga oleh masyarakat luas dari generasi ke generasi.

- 2 Video dokumenter merupakan media digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melestarikan budaya.
- 3 Membantu Dinas Kebudayaan Sleman dalam membangun citra positif sebagai lembaga yang aktif dalam melestarikan budaya daerah sesuai dengan perkembangan zaman.

1.5.2 Manfaat bagi penulis

Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi penulis:

- 1 Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
- 2 Membantu pemahaman terhadap konsep-konsep yang sudah dipelajari. Melalui penyusunan Tugas Akhir penulis dapat menghubungkan teori yang dipelajari di bangku kuliah dengan praktik nyata di lapangan.
- 3 Mendapatkan wawasan baru mengenai rangkaian proses untuk melakukan produksi konten yang dikemas dalam bentuk video dokumenter beserta pengetahuan baru mengenai budaya lokal kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi Universitas Amikom Yogyakarta:

- 1 Memperkuat hubungan kerja sama antara Universitas Amikom Yogyakarta dan Dinas Kebudayaan Sleman, sehingga dapat membuka lebih banyak peluang kolaborasi di masa depan.
- 2 Meningkatkan daya saing lulusan dengan memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan kebutuhan industri dan pemerintahan.

1.5.4 Manfaat bagi kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo

Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo:

1. Membantu kesenian reog untuk lebih dikenal dalam masyarakat luas sehingga kesenian tersebut dapat terus dilestarikan dan dinikmati bersama.
2. Membangkitkan minat dan apresiasi masyarakat terhadap kesenian tradisional sebagai bagian dari identitas budaya.
3. Memberikan dukungan dan peluang bagi para seniman dan pelaku kesenian untuk terus berkarya dan tampil di berbagai acara.
4. Memberikan inspirasi bagi generasi muda untuk belajar, ikut serta, dan melestarikan kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo.

1.6 Sistematika Penulisan

Bagian sistematika penulisan menjelaskan mengenai struktur laporan secara ringkas sesuai dengan metode-metode yang digunakan, mencakup gambaran isi dari setiap bab yang disusun secara sistematis dari Bab I hingga Bab V akhir bahasan dari laporan. Adapun sistematika untuk penulisan penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan pendahuluan yang menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan batasan dari penyusunan Tugas Akhir (TA).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II membahas dasar-dasar teori dan evaluasi literatur. Menjelaskan teori yang dapat digunakan untuk analisis dan perancangan media informasi digital.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan pembuatan project video, Bab III mencakup gambaran umum, analisis kebutuhan, desain, dan alur metodologi penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan solusi dari permasalahan yang ada.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan hasil pembahasan mengenai uraian detail dan sistematis dari rangkaian kegiatan penelitian yang dikerjakan, meliputi hasil yang diperoleh dari perancangan dan penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Ringkasan dari berbagai hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya tercakup dalam kesimpulan Bab V, beserta rekomendasi untuk penyempurnaan project Tugas Akhir (TA) selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

Pada bab ini berisi daftar referensi yang di mana telah dipergunakan untuk mendukung pelaksanaan dari pembuatan Tugas Akhir (TA) ini. Daftar referensi berupa buku, jurnal, maupun sumber-sumber kepustakaan lain.

LAMPIRAN

Lampiran berupa dokumen pendukung yang erat kaitannya dengan kegiatan yang telah dilakukan.