

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang Penelitian

Akhir tahun 2019 kita mulai dihadapkan pada masa yang sulit yaitu terjadinya pandemi Covid-19. Covid-19 atau virus Corona merupakan sebuah wabah penyakit berbahaya berasal dari Wuhan Tiongkok yang mengganggu sistem pernapasan dan apabila tidak segera ditangani akan mengakibatkan kematian. penyebarannya amat dahsyat bahkan sampai merebak ke berbagai negara termasuk Indonesia. Menurut halaman situs berita Kementerian kesehatan Republik Indonesia Covid-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat dan *droplet* (percikan cairan pada saat bersin dan batuk).

Pemerintah telah melakukan berbagai macam strategi untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut, pertama dengan melakukan adaptasi kebiasaan baru yang kini sudah memasuki tahun ke dua, kebijakan lainnya yaitu dengan melakukan pembatasan kegiatan masyarakat. Masyarakat dihimbau agar tetap mematuhi protokol kesehatan dengan cara 5 M yaitu mencuci tangan, memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan dan mengurangi mobilitas. Dengan adanya pembatasan kegiatan tersebut memiliki dampak yang sangat besar terutama dalam dunia pendidikan, seni dan budaya. Salah satu dampak yang sangat terlihat di lingkungan masyarakat adalah seluruh aktivitas kegiatan dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi. Belajar dari rumah, bekerja dari rumah dan yang lainnya dilakukan di rumah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi atau bisa juga disebut memanfaatkan kemajuan Revolusi Industri 4.0

Seperti yang telah diketahui dunia kini sudah memasuki Revolusi Industri 4.0 Poerwanto (2020, hlm. 60) mengemukakan “revolusi industri telah berada pada gelombang keempat menghasilkan teknologi digital telah mendasari koneksi data dalam skala besar, luas serta berlangsung dengan super cepat yang kejadiannya tidak pernah kita bayangkan” . Revolusi industri 4.0 merupakan tren proses produksi yang berbasis teknologi digital yang menciptakan perubahan pada semua sektor kehidupan dan melahirkan teknik-teknik produksi terkini, yang mampu meningkatkan produktivitas serta efisiensi secara berkelanjutan.

Penyebaran virus Covid-19 berbanding lurus dengan kegiatan masyarakat yang memanfaatkan teknologi sebagai wujud dari laju perkembangan revolusi Industri 4.0 yang semakin pesat. Sub sektor pendidikan, seni dan budaya mau tidak mau harus menyesuaikan kebijakan agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan semestinya. Sebagai contohnya Sub sektor pendidikan memiliki kebijakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan berbagai media yang telah disediakan secara *online*, namun kebijakan tersebut kini terus dikembangkan agar proses pembelajaran tetap berjalan, selain itu sub sektor seni budaya yang awal mulanya sempat terhenti kini pelan-pelan harus kembali bangkit untuk kembali menciptakan kegiatan yang kreatif di lingkungan masyarakat sekitar, salah satu contohnya dengan melakukan inisiasi program seni pertunjukan secara virtual. Hal tersebut tak terlepas dari peran serta dukungan pemerintah, masyarakat hingga lingkungan keluarga.

Pelaksanaan kegiatan seni pertunjukan secara virtual kini sudah mulai dilakukan oleh seluruh penggiat seni budaya salah satunya di Lembaga Adat *Karatwan* (LAK) Galuh Pakuan yang menyelenggarakan kegiatan Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan. Kegiatan ini merupakan bentuk dari peran masyarakat yang memiliki kepedulian terhadap iklim seni pertunjukan dan peduli terhadap segi kreativitas para pelaku budaya yang menghasilkan karya-karya seni terbaru. Pada kegiatan ini juga terdapat *session* edukasi yang dipaparkan oleh para dewan juri berkaitan dengan seni tari, sehingga secara tidak langsung pemaparan edukasi tersebut merupakan bagian dari pendidikan seni di masyarakat.

Lembaga Adat *Karatwan* (LAK) Galuh Pakuan merupakan lembaga adat yang bertujuan untuk membangun bangsa untuk memiliki jiwa yang tangguh dan membangun Semangat Bhineka Tunggal Ika dalam Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan cup seri IV, terutama dibidang seni budaya dan olahraga. Kepedulian Raja (LAK) Galuh Pakuan yaitu Evi Silviadi dalam melestarikan seni budaya dengan mengadakan suatu perlombaan tari *Jaipong* kreasi untuk pertama kalinya tingkat nasional secara virtual. Perlombaan ini diharapkan agar semangat membangun bangsa yang berbudaya dan cinta pada seni tidak padam, selain itu agar kreativitas seniman maupun para generasi penerus bangsa dalam menjaga

dan tetap bisa berkarya meski dihadapkan dengan masa pandemi. Perlombaan tari *Jaipong* kreasi tingkat Nasional yang diadakan secara virtual merupakan jembatan agar seni budaya Indonesia, dalam hal ini tari *Jaipong* yang berasal dari ranah tari Sunda dapat lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun dunia. Ruang virtual dianggap sebagai media untuk menjadi wadah kreativitas.

“Ruang virtual hadir sebagai produk teknologi digital yang diciptakan dan digunakan oleh manusia postmodern” (Maria, 2014, hlm. 359). Dengan diadakannya lomba tari *Jaipong* kreasi secara virtual untuk pertama kalinya, menjadi sebuah tantangan baru yang berbeda dari perlombaan tari *Jaipong* pada umumnya, karena penilaian perlombaan tari *Jaipong* kreasi ini tidak hanya mengenai kreativitas dalam membuat tari *Jaipong* dan gerakan tari *Jaipong*, namun karena ini diadakan secara virtual, kreativitas dalam pembuatan video pun termasuk pada penilaian.

Menurut Sunaryo (2020, hlm. 205) “Seni virtual menjadi ruang-ruang baru dalam karya tari”. Oleh sebab itu para seniman/koreografer tari dan para generasi penerus bangsa diharapkan dapat lebih kreatif dan lebih maju di bidang teknologi untuk menghadapi tantangan era globalisasi, revolusi industri 4.0. Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Cup Seri IV Secara Virtual Tingkat Nasional pertama kali diumumkan pada tanggal 23 Agustus 2020 dan perlombaannya mulai diselenggarakan secara virtual di *channel youtube* Galuh Pakuan *Official* pada tanggal 1 November 2020 sampai 14 Desember 2020. Lembaga Adat *Karatwan* (LAK) Galuh Pakuan bekerja sama dengan beberapa kementerian Indonesia.

Festival yang akan digelar secara virtual ini seluruh peserta, mulai dari anak-anak sampai dewasa menggunakan satu lagu wajib yaitu Galagar Odéng. Festival ini merupakan kolaborasi antara Galuh Pakuan, dengan Dirjen Kebudayaan Kemendikbud, dan Dirjen Aptika Kemenkominfo Selain hadiah total Rp. 100 juta dan piala bergilir, sertifikat yang ditandatangani Raja Lembaga Adat *Karatwan* Galuh Pakuan, Dirjen Kebudayaan Kemendikbud, dan Dirjen Aptika Kemenkominfo (Maulani, 2021)

Selain bekerja sama dengan beberapa kementerian tersebut, panitia perlombaan Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Cup Seri IV Secara Virtual Tingkat Nasional ialah para pemuda yang termasuk sebagai pandu digital karena Lembaga Adat *Karatwan* (LAK) Galuh Pakuan juga membina para

pemuda dalam program desa digital. Media digital bukanlah sebuah halangan dalam berkreaitivitas maupun melestarikan seni budaya, namun dapat menjadi lintasan dalam menjaga dan mengenalkan seni tari tradisi kita khususnya tari *Jaipong*.

Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Cup Seri IV Secara Virtual Tingkat Nasional ini merupakan festival tari *Jaipongan* pertama dengan rentang waktu yang lama yaitu sebulan lebih. Dengan jumlah peserta 500 dan jumlah penari 1303 orang. Dalam tempo waktu sebulan lebih, perlombaan tersebut disiarkan secara *live streaming* di *youtube Chanel Galuh Pakuan Official* setiap harinya dengan beberapa narasumber yang mumpuni dalam bidang seni tari maupun para pemateri lainnya. Hal tersebut dilakukan sebagai pembelajaran seni tari di masyarakat.

Festival seperti yang disarankan oleh Titus Levi menggabungkan tiga ide sekaligus, yaitu hajatan, identitas, dan komunitas. Festival adalah perayaan, tapi juga berisi upaya membangun komunitas dan jejaring, berinteraksi satu sama lain, bertukar pengalaman, dan belajar dari satu sama lain. Dalam konsep Levi, identitas adalah diartikan sebagai identitas individu artis yang juga menawarkan pekerjaannya serta melakukan jaringan. Levi mencontohkan ini kasus melalui beberapa festival di Los Angeles, AS, yang memiliki fungsi sosial dan budaya (Masunah, dkk. 2019, hlm. 170).

Berkenaan dengan hal itu, festival yang diadakan oleh LAK Galuh Pakuan sejalan dengan komunitas dan identitas yang memiliki fungsi budaya. Dimana dalam penyelenggaraannya memiliki tujuan selain edukasi masyarakat tari yaitu memiliki tujuan pelestarian seni budaya melalui festival. Fenomena Pendidikan Seni Di Masyarakat: Studi Kasus Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual merupakan hal menarik. Diharapkan Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Cup Seri IV Secara Virtual Tingkat Nasional menjadi salah satu cara untuk upaya melestarikan seni budaya dalam kreativitas dan pendidikan seni di masyarakat melalui media digital yaitu virtual. Melalui Pendidikan Seni Di Masyarakat: Studi Kasus Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual diharapkan menjadi upaya yang dapat meningkatkan kreativitas, pengetahuan, pendidikan seni dan membangun masyarakat seni yang tidak kalah dengan kemajuan jaman. Dalam penelitian ini saya akan menggunakan paradigma kualitatif dengan metode deskriptif analisis dengan teori pendekatan multidisiplin.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, untuk dapat disimpulkan pada suatu rumusan masalah yang nantinya akan dipaparkan dan menjadi poin-poin pembahasan dalam penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penyelenggaraan Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual ?
2. Bagaimana pendidikan seni yang terdapat dalam Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual ?
3. Bagaimana dampak dari Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual terhadap pendidikan seni ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian, tujuan adalah suatu hal yang jelas arahnya dan harus di terpenuhi hasilnya dengan baik, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menelaah penyelenggaraan Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual.
2. Untuk menganalisis bentuk pendidikan seni yang terdapat dalam Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual.
3. Untuk menelaah dampak Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual terhadap pendidikan seni

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dalam kajian ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu:

### 1.4.1 Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi berbagai kalangan di kalangan akademik maupun di masyarakat. Adapun manfaat teoretis dari penelitian ini antara lain:

Penelitian ini dapat memberi manfaat untuk menambah kajian literatur maupun pengetahuan dan wawasan untuk keilmuan, baik itu keilmuan seni dan pendidikan

seni dalam pembelajaran tari serta budaya dalam ruang lingkup akademisi maupun kepustakaan.

#### **1.4.2 Manfaat praktis**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi berbagai kalangan di kalangan akademik maupun di masyarakat. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

- a. Peneliti: Penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan pemahaman mengenai Pendidikan Seni Di Masyarakat: Studi Kasus Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual. Selain itu diharapkan dapat menambah literatur kepustakaan untuk kajian berikutnya.
- b. Guru seni budaya: Dapat menjadi acuan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran tari secara Virtual kepada anak didik di masa pandemik dan bermanfaat dalam pembelajaran menghadapi kemajuan teknologi.
- c. Koreografer: Penelitian ini berguna bagi koreografer untuk memberikan wawasan dan pengetahuan sebagai pembelajaran tari dalam mencipta tari *Jaipong* kreasi .
- d. Masyarakat: Menambah wawasan tentang pembelajaran tari di masyarakat dan menambah wawasan tentang budaya tradisional dalam hal ini khususnya tari *Jaipong* yang harus dilestarikan, menarik minat masyarakat untuk berkembang melestarikan budaya menghadapi kemajuan dalam bidang teknologi.

#### **1.4.3 Manfaat Fenomena Perkembangan Virtual**

Manfaat fenomena pada hal ini ialah dalam rangka revolusi industri 4.0 perkembangan virtual maupun digitalisasi sangatlah penting, pemahaman masyarakat untuk beradaptasi dengan perkembangan jaman dituntut untuk mempelajari dan menambah ilmu bahkan dapat dijadikan sebagai pengalaman masyarakat menghadapi revolusi industri 4.0 dalam perubahan ke arah kemajuan digitalisasi. Pemahaman pengalaman dan ilmu dalam pendidikan seni di masyarakat melalui festival.

## 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini terbagi menjadi lima bab yaitu :

### BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan dari keseluruhan isi tesis. Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, Struktur organisasi tesis

### BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan kajian yang relevan dengan penelitian tesis yang akan dilakukan serta beberapa kajian teori yang berhubungan dengan judul tesis. Bab ini berisi mengenai landasan teori/kajian pustaka dan penelitian terdahulu.

### BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metode penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian, partisipan, lokasi penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, sistematika penulisan, serta jadwal penelitian.

### BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil penelitian Pendidikan Seni Di Masyarakat: Studi Kasus Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual, memaparkan mengenai temuan-temuan yang terdapat pada festival virtual terkait pengaruh Pendidikan Seni di Masyarakat: Studi Kasus Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual Tingkat Nasional sebagai sebuah fenomena pembelajaran maupun edukasi mengenai seni di masyarakat.

### BAB V: SIMPULAN

Bab ini akan membahas mengenai kesimpulan dalam penelitian Pendidikan Seni di Masyarakat: Studi Kasus Festival Tari *Jaipong* Kreasi Galuh Pakuan Secara Virtual. Peneliti mengambil sebuah simpulan dari segala temuan yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian.