

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kota Subang merupakan salah satu daerah yang kaya akan ragam kesenian tradisional. Salah satunya yaitu kesenian Sisingaan, Sisingaan merupakan ikon pertunjukan kota Subang. Pada awal terbentuknya Sisingaan diciptakan sebagai bentuk perlawanan penjajahan Belanda dan Inggris. Patung Singa melambangkan dua kekuatan Belanda dan Inggris. Karena lambang dari kedua Negara tersebut melambangkan Singa. Pada masa pemerintahan Belanda pada tahun 1812 ketika Belanda menguasai kota Subang, kota Subang dijadikan sebagai Kawasan perkebunan yang dikenal dengan nama P&L Land (Pamanukan En Tjiasemland). Akibat penjajahan itu masyarakat melakukan perlawanan secara fisik yang dilakukan oleh rakyat Subang. tidak hanya perlawan bentuk fisik muncul perlawanan secara tertutup yang di wujudkan melalui ekspansi simbolis. Perlawanan secara tertutup dijadikan sebagai alat komunikasi untuk mengantur barisan persatuan mengadakan pemberontakan. Perlawan secara tettutup menciptakan kesenian sisingaan yang merupakan ungkapan rasa ketidakpuasan atau upaya perlawanan dari masyarakat Subang kepada kaum penjajah. (Dewi, 2013, p. 10)

Dalam pembuatanya, Sisingaan terbuat dari 2 buah jempana (tandu) yang terbuat dari kayu atau bambu dan di atasnya diberdirikan benda atau boneka menyerupai singa yang ukurannya seperti singa yang asli. Kemudian pada bagian dalam singa atau tepatnya pada bagian leher dilengkapi dengan per, agar jika digerakan Sisingaan itu bisa bergoyang – goyang menyerupai singa hidup. Pada bagian bulunya terbuat dari benang yang bewarna seperti singa asli. Pada bagian punggung boneka singa terdapat tempat duduk, yang dapat diduduki oleh anak-anak ketika pertunjukan berlangsung. Sisingaan dilakukan dengan empat orang yang bertugas untuk menandu Sisingaan, beberapa orang bertugas untuk memainkan alat musik tradisional khas jawa barat karena Sisingaan juga diiringi oleh musik atau lagu sunda asli dari jawa

barat, dan agar pemandu singa bisa menari mengiringi irama musik dan bisa lebih atraktif dan bersemangat lagi. Pada iringannya Sisingaan dilengkapi dengan Satu buah Gendang bedug, Satu buah Kulanter, Satu buah Kempul, Satu buah Goong, Tiga buah Bonang atau Ketuk, Satu buah Jenglong, Satu buah Kecrek, Satu buah Terompet, ditambah dengan seorang juru sekar atau pesinden. Agar suaranya bisa terdengar ke tempat jauh Sisingaan dilengkapi dengan alat penguat suara yang diusung disepanjang jalan yang dilalui. (Soepandi ,S.Kar, Sukanda .P, & Kubarsah.R,1994, p. 106)

Kesenian Sisingaan merupakan suatu kesenian yang lahir di kota Subang dan mempunyai makna untuk melakukan perlawanan kepada kedua penjajah yaitu Belanda dan Inggris. Makna itu masuk melalui bentuk dan simbol, diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Boneka Singa melambangkan lambang kedua penjajah yaitu Belanda dan Inggris
2. Pengusung melambangkan sebagai orang pribumi atau rakyat yang tertindas yang percaya akan semangat gotong royong mereka sanggup untuk mengusir semua penjajah
3. Anak Kecil atau Penunggang Singa melambangkan sebagai generasi penerus yang siap untuk mendudukkan singa atau mengusir penjajah (J, Herlina, & Sofianto, 2007)

Seiring perkembangan perkembangan zaman, Kesenian Sisingaan ini pada masa sekarang sangat jarang di temukan di kota Subang, Kurangnya media informasi tentang makna dan sejarah Sisingaan dan kurangnya materi yang diberikan Sekolah membuat masyarakat kota Subang banyak yang tidak mengetahui tentang sejarah Sisingaan, makna Sisingaan dll. Mereka lupa bahwa kesenian ini mempunyai makna yang sangat penting untuk mengusir penjajah dari kota Subang.

Maka dari itu berbagai upaya harus kita ciptakan agar kesenian Sisingaan ini tidak dilupakan, salah satunya dengan memperkenalkan kembali kesenian

Sisingaan kepada Anak - anak di kota Subang lewat media Board Game. Karena pada saat ini Anak – anak di kota Subang hanya mengetahui Sisingaan hanya sekedar hiburan saja mereka tidak mengetahui makna dan sejarah Sisingaan dalam perkembangan kota Subang. Maka dari itu diharapkan Anak – anak bisa lebih mencintai dan ikut menjaga atau melestarikan terhadap kesenian Sisingaan ini sebagai warisan dan juga ikon kesenian kota Subang itu sendiri.

Pemilihan Board Game diharapkan agar dapat menjadi media yang bisa menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap kesenian sisingaan, sehingga Anak – anak bisa tertarik terhadap kesenian sisingaan. Dan juga agar bisa menjadi media yang baru untuk memberikan materi Sisingaan kepada Anak – anak lewat belajar dan bermain. Board Game juga dianggap menjadi media yang efektif, karena pada masa sekarang media pembelajaran sudah mengalami variasi, dengan media bantu Board Game diharapkan proses pembelajaran Anak – anak bisa lebih variatif dan tidak membosankan. Penyampaian materi melalui Board Game dirasa paling cocok karena bisa dimainkan berulang – ulang dan terus menerus maka dengan sendirinya Anak - Anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan mudah dimengerti dan mudah dicerna oleh Anak – anak. Manfaat lain media Board Game juga agar bisa melatih kreativitas dalam mencoba memecahkan masalah, dan juga bisa meningkatkan kepercayaan diri. Dengan visualisasi yang menarik diharapkan semangat belajar tentang Sisingaan bisa termotivasi.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dalam penelitian ini ditemukan beberapa masalah, diantaranya yaitu :

1. Kesenian Sisingaan sudah semakin jarang ditampilkan lagi atau dimainkan lagi dan dikhawatirkan membuat Anak – anak akan semakin tidak tahu akan kesenian ini
2. Kurangnya media informasi tentang Sisingaan, sehingga Anak – anak tidak mengetahui sejarah, makna Sisingaan, serta dasar lainnya tentang Sisingaan. Mereka hanya tahu Sisingaan adalah hiburan semata. Karena kurangnya materi

tentang kesenian Sisingaan yang diberikan di sekolah dasar dan juga buku – buku Sisingaan yang susah dicari di toko buku

3. Belum ada yang membuat Board Game tentang Sisingaan

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini sebagai fokus penulisan pembelajaran, yaitu:

- Bagaimana cara merancang Board game tentang Sisingaan yang memberikan informasi tentang materi Sisingaan seperti sejarah Sisingaan, Makna Sisingaan, dan dasar lainnya?

### **1.4. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini agar pembahasan tidak meluas, maka dibatasi pada masalah berikut :

- a. Penelitian ini dibatasi di daerah Kota Subang untuk mempermudah melakukan survey dan observasi di dalam penelitian
- b. Penelitian ini hanya berfokus untuk memberikan informasi dan mengedukasi mengenai sejarah , makna dan dasar lainnya tentang Kesenian Sisingaan melalui Board Game
- c. Penelitian ini hanya berfokus mengenai Sisingaan Subang

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Perancangan ini dilakukan dengan bertujuan untuk memberikan informasi dan mengedukasi mengenai kesenian khas dari kota Subang yaitu kesenian Sisingaan kepada Anak – anak di kota subang, karena pada saat ini kesenian sisingaan sangat jarang di temukan lagi di kota subang sendiri, dan juga kurangnya materi yang disampaikan di sekolah membuat Anak – anak banyak yang belum mengetahui tentang sejarah ataupun makna Sisingaan yang

sebetulnya mempunyai sejarah dan makna yang menarik untuk diketahui.

Maka dari itu maksud dan tujuan ini di harapkan agar Anak – anak setidaknya mengetahui tentang sejarah ataupun makna tentang Sisingaan dan bisa lebih tertarik lagi terhadap kesenian sisingaan sehingga bisa membuat rasa bangga terhadap kesenian Sisingaan sebagai warisan kota Subang dan menjadi media yang bisa memberikan sumber informatif kepada Anak – anak untuk mengenal Sisingaan sehingga timbul minat akan kesenian Sisingaan lewat media Board Game.

Pemilihan Boardgame sendiri dipilih berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi, menghasilkan bahwa Boardgame menjadi media yang cocok untuk media pembelajaran tentang Sisingaan. Karena dengan Boardgame mempunyai kelebihan sendiri salah satunya yaitu membuat pembelajaran akan semakin menyenangkan dan bisa lebih cepat untuk menerima materi yang diberikan, dengan Board game membuat Anak – anak bisa lebih fokus sehingga mental blok tentang belajar tentang “Sejarah” itu tidak membosankan.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

### **Manfaat dari segi teori**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi atau pengetahuan tentang kesenian sisingaan dan diharapkan dapat menambah media belajar baru untuk sekolah tentang Sisingaan

### **Anak - Anak**

Manfaat untuk Anak - anak diharapkan agar bisa lebih mencintai Kesenian Sisingaan sehingga bisa menambah rasa bangga terhadap Sisingaan dan bisa menambah wawasan mengenai kesenian sisingaan di kota subang.

### **Penulis**

Melalui penelitian ini penulis mendapatkan pengetahuan lebih dalam, dan juga mendapatkan wawasan dan informasi lebih mengenai kesenian sisingaan, selain itu penulis ikut serta dalam melestarikan budaya Indonesia tepatnya di kota Subang Jawa Barat yaitu kesenian Sisingaan.

## **1.7. Metode Penelitian**

Beberapa metode yang digunakan didalam penelitian ini, yaitu :

### **Observasi**

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung atau meninjau langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya.

### **Studi Literatur**

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengambil sumber dari buku yang berkaitan dengan sisingaan, hasil data berupa verbal dan visual yang berhubungan dengan sumber masalah yang akan diteliti.

### **Wawancara**

Merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan data wawancara dari narasumber, sehingga dapat memperkuat riset serta mendapatkan data – data dalam bentuk pernyataan – pernyataan mengenai masalah yang diangkat didalam perancangan ini.

### **Internet**

Merupakan metode pengumpulan data untuk mendapatkan sumber informasi tentang kesenian sisingaan dengan menggunakan internet.

### 1.8. Kerangka Perancangan

