

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni merupakan suatu sarana yang mempunyai peran penting dalam melakukan kegiatan pada sudut pandang kehidupan manusia, karena sarana tersebut memiliki rasa keindahan dalam jiwa manusia yang dapat mengesankan hati setiap *audience* termasuk seni musik. Begitu pula dengan Kesenian yang keberadaannya hampir tidak pernah lepas dari aktivitas masyarakat, yakni sebagai salah satu bagian penting dari kebudayaan. Adapun Kesenian ialah kumpulan ide, gagasan, konsep, nilai, norma, dan aturan yang didalamnya memiliki fungsi secara kompleks yang berasal masyarakat itu sendiri. Serta pada umumnya merupakan hasil karya buatan manusia tersebut (KUNTJARANINGRA, 2000).

Secara keseluruhan, kesenian memiliki kemampuan untuk menguatkan ikatan solidaritas dalam suatu masyarakat. Namun pencipta kesenian sendiri mempunyai tujuan-tujuan tertentu, misalnya sebagai mata pencaharian atau bahkan untuk berdakwah. Bagi mereka yang menikmati suatu karya seni tentunya akan memiliki nilai estetika dan mampu bergerak untuk menghayati isi apa yang sebenarnya terkandung didalamnya.

Kesenian tradisional adalah jenis seni yang dihasilkan oleh masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Kesenian ini memiliki unsur keindahan dan merupakan milik bersama (Alwi, 2003). Kesenian tradisional juga tidak dapat dipisahkan dengan hal-hal yang berhubungan dengan adat istiadat, suku, dan bangsa. Dikarenakan kesenian tradisional ini merupakan seni yang diturunkan kepada masyarakat secara alami dari nenek moyang terdahulu.

Di Kabupaten Gresik sangat banyak kita temukan kesenian dan kebudayaan yang khas. Salah satunya Kesenian Musik Rebana yang berada di Desa Bungah. Kesenian Rebana merupakan salah satu cabang dari Kesenian Musik. Seni musik merupakan cabang kesenian yang menghasilkan suatu karya sehingga dapat ditangkap oleh telinga. Seni musik itu sendiri biasanya dihasilkan oleh suatu

getaran dan frekuensi yang dihasilkan dari musik tersebut. Musik juga tidak hanya diterima oleh indra pendengar saja, namun juga melibatkan pikiran dan perasaan yang mendengar musik tersebut. Karena getaran yang dihasilkan oleh musik tersebut dapat mempengaruhi pendengarnya secara psikis.

Menurut (Banoe, 2007), “Rebana adalah alat musik tradisional berbentuk kendang dengan satu sisi yang tidak rendah sesuai dengan ukuran genggaman tangan, termasuk dalam keluarga alat musik frame-drum seperti tambourin, baik dengan atau tanpa kerucikan. Biasanya, pertunjukan kesenian Rebana melibatkan minimal tiga pemain, seperti yang dijelaskan oleh (Tirtawirya, 1984) Hal ini penting karena prinsip dasar permainan Rebana adalah saling bersahut-sahutan, termasuk dalam nyanyian. Pertunjukan Kesenian Rebana yang dilakukan secara kelompok dengan pola tabuhan yang bersahut-sahutan memberikan kesan yang berkesan, semangat, dan penuh kemeriahan. Oleh karena itu, Kesenian Rebana menjadi populer di kalangan masyarakat karena memiliki daya tarik yang unik.

Kesenian Rebana memang memiliki sejarah yang panjang di Indonesia dan telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat, terutama di daerah Kabupaten Gresik dan Desa Bungah. Kesenian ini secara tradisional dimainkan menggunakan alat musik yang disebut rebana, yang merupakan sejenis drum kecil yang terbuat dari kayu dan kulit binatang. Diperkirakan kesenian Rebana masuk ke Indonesia pada abad ke-13, pada masa penyebaran agama Islam di Nusantara. Rebana digunakan sebagai alat musik pengiring dalam kegiatan-kegiatan keagamaan, seperti selawatan, pengajian, dan acara-acara peringatan Islam lainnya. Selain itu, Rebana juga digunakan dalam acara-acara kebudayaan, pernikahan, dan festival.

Adapun kesenian tersebut telah tumbuh dan berkembang di berbagai daerah di Indonesia, dan salah satu daerah yang terkenal dengan kegiatan Rebana adalah Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Desa Bungah di Kabupaten Gresik juga dikenal sebagai salah satu pusat kegiatan Rebana yang cukup aktif. Di sana, masyarakat melestarikan kesenian Rebana dengan cara mengadakan latihan, pertunjukan, serta acara komunitas yang melibatkan pemain Rebana dari berbagai usia. Selain sebagai

ekspresi budaya dan keagamaan, kesenian Rebana juga memiliki nilai-nilai sosial yang kuat. Melalui kesenian ini, masyarakat dapat mengembangkan rasa kebersamaan, kerja sama, dan memperkuat ikatan antaranggota komunitas. Selain itu, kesenian Rebana juga menjadi sarana untuk mengajarkan dan memperkenalkan nilai-nilai Islam kepada generasi muda.

Dalam perkembangannya, kesenian Rebana telah mengalami beberapa perubahan dan adaptasi dengan memasukkan unsur-unsur modern, seperti penggunaan alat musik tambahan atau sentuhan aransemen yang lebih kontemporer. Namun, tetap mempertahankan karakteristik utama dari kesenian Rebana itu sendiri. Kesenian Rebana di Kabupaten Gresik dan Desa Bungah adalah contoh nyata dari warisan budaya yang hidup dan terus berkembang dalam masyarakat Indonesia. Keberadaannya merupakan bukti pentingnya melestarikan kesenian tradisional sebagai bagian dari identitas dan kekayaan budaya bangsa.

Adapun Desa Bungah merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Mayoritas penduduknya beragama Islam dan terdapat beberapa pondok pesantren, salah satu pondok pesantren yang ada di Desa Bungah yakni Pondok Pesantren Qomaruddin yang tepatnya berada di Dusun Sampurnan RT.12 RW.4, Desa Bungah, Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik. Sehingga dalam hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menjadikan Desa Bungah memiliki lingkungan yang bernuansa keagamaan serta memiliki budaya dan tradisi keislaman yang kuat. Dengan adanya pondok pesantren di Desa Bungah, maka berkembanglah juga Kesenian Musik Rebana di daerah tersebut. Dan juga menjadikan Desa Bungah memiliki beberapa pengrajin Rebana, yang telah di distribusikan baik dalam maupun luar kota.

Menurut data statistik Desa yang diperoleh (Hidayat, 2021) bahwa penduduk yang berada di Desa Bungah Kabupaten Gresik berjumlah 8.024 Jiwa, jumlah tersebut terdiri dari:

Laki-laki	Perempuan	Kepala Keluarga
4.303 Orang	3.721 Orang	8.024 KK

Tabel 1 1 Data Kependudukan Desa Bungah

Dari jumlah tersebut, maka sebagian besar masyarakat memeluk agama Islam, sehingga masyarakat nampak jelas terlihat pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini data penduduk ditinjau dari kelompok agama :

Tabel 1 2 Data Agama Desa Bungah

Islam	Hindu	Budha	Protestan	Katolik
8.024 Orang	-	-	-	-



Gambar 1.1 Proses Pembuatan Rebana

Sumber : <https://s.id/1NJQ8>



Gambar 1. 2 Contoh Rebana Desa Bungah

Sumber : <https://s.id/1NJPE>

Kesenian Rebana di Desa Bungah sendiri sering digunakan sebagai sarana hiburan, misalnya. Seperti untuk memeriahkan suasana pernikahan, memperingati hari besar islam, memperingati hari besar nasional, Haul Desa, dan biasanya juga diadakan seperti Festival Rebana. Pertunjukan Rebana juga bisa sebagai sarana ibadah dan dakwah, karena pertunjukan rebana tersebut dinyanyikan dengan lagu-lagu pujian kepada Allah dan Rasulullah.

Adapun pendidikan karakter sebagai tujuan pendidikan nasional yang telah tercantum dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab 1 pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Ki Hadjar Dewantara dengan Kongres Taman Siswa (1930) mengatakan bahwa pendidikan secara umum berarti kekuasaan Upaya untuk meningkatkan pertumbuhan karakter (kekuatan batin, karakter), pikiran (akal) dan tubuh anak. Pendidikan adalah proses sadar dalam proses pembelajaran akademik dan non akademik dengan tujuan para Siswa tahu bagaimana mengembangkan pengetahuan, sikap dan perilaku yang lebih baik.

Dalam hal ini, peneliti mencoba untuk melakukan Observasi di sebuah Sekolah Menengah Pertama di Desa Bungah. Adapun pemilihan tempat observasi

tersebut berdasarkan keinginan pribadi yang tujuannya untuk memperkenalkan Kesenian Musik Rebana kepada anak-anak yang berbasis non pesantren. Setelah itu peneliti melakukan sedikit wawancara di UPT SMPN 10 Gresik dengan tujuan untuk mendapatkan beberapa data yang di inginkan, salah satunya mengenai indikator atau beberapa tujuan ditanamkannya pendidikan berkarakter. menurut hasil wawancara dari guru di UPT SMPN 10 Gresik bahwa mereka berharap seluruh siswa dan siswinya setelah lulus dapat menerapkan nilai yang dipelajari berupa karakter seperti :

- a) Sikap religius
- b) Jujur
- c) Toleransi
- d) Disiplin
- e) Kerja keras
- f) Kreatif
- g) Mandiri
- h) Demokratis
- i) Rasa ingin tahu
- j) Cinta tanah air
- k) Komunikatif
- l) Cinta damai
- m) Gemar membaca
- n) Peduli lingkungan dan sosial, serta
- o) Tanggung jawab.

Maka, dari hasil wawancara mengenai indikator atau tujuan ditanamkannya pendidikan berkarakter di UPT SMPN 10 Gresik, peneliti mengambil beberapa nilai karakter yang dapat diperoleh dari Kesenian Musik Rebana tersebut, diantaranya :

1. Sikap religius

Kesenian Rebana sering dipertunjukkan sebagai sarana ibadah dan dakwah, karena Rebana sendiri merupakan lantunan pujian kepada Allah SWT dan Rasulullah SAW.

2. Tanggung Jawab

Pada saat memainkan Rebana pemain diharuskan bertanggung jawab dengan nada yang dibunyikan karena jika ada kesalahan dari pemain bisa berakibat ketidakselarasan nada.

3. Komunikatif

Pemain Rebana diharuskan memiliki sifat komunikatif karena Rebana sendiri dimainkan secara berkelompok.

4. Kreatifitas

Pemain Rebana diharuskan kreatif dalam memainkan rebana karena semakin unik nada yang dikeluarkan akan semakin menarik.

5. Kerja Keras

Pemain Rebana juga di tuntut harus memiliki sikap yang kerja keras karena dalam memainkan Musik Rebana pemain harus melakukan latihan terus-menerus sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti berharap agar nilai-nilai tersebut dapat membentuk karakter seorang anak dalam segi pengetahuan, perasaan, maupun perilaku.

Adapun musik dan kesenian merupakan jenis materi yang terkandung pada mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya Nasional. Dalam hal ini, kajian mengenai Kesenian Musik Rebana juga perlu dikembangkan, agar masyarakat memiliki kemampuan memahami konsep serta menyadari akan pentingnya budaya dan

kesenian. Serta menunjukkan sikap apresiasi terhadap budaya dan seni. Dan yang terakhir dapat menunjukkan kreativitas melalui Kesenian Musik Rebana tersebut.

Di era modern seperti saat ini adanya dokumentasi dan publikasi dinilai penting untuk mendokumentasikan kegiatan berupa video atau foto. Tanpa adanya media, informasi akan menyebar sangat lambat dan tidak mendapat respon dari khalayak umum. Adapun media yang digunakan saat ini sangat beragam, salah satunya yakni menggunakan video. Salah satu alat yang dianggap cukup efektif dalam menyampaikan pesan edukatif adalah Video Edukasi. Video edukasi merupakan konten visual yang dirancang khusus untuk menyajikan informasi, konsep, atau pengetahuan secara interaktif dan menarik. Dengan semakin mudahnya akses internet dan teknologi komunikasi, video edukasi telah menjadi elemen kunci dalam pendidikan, pelatihan, dan pembelajaran.

Pada anak usia 12-15 tahun cenderung lebih tertarik pada gambar dan gerakan daripada teks statis. Video menyajikan informasi secara visual dan bergerak, yang menjadikannya lebih menarik serta dapat menarik minat mereka untuk belajar. Video menggabungkan unsur audio dan visual, menciptakan pengalaman belajar yang multisensori. Gabungan suara, gambar, dan gerakan membantu mengaktifkan berbagai indera anak-anak, memudahkan mereka untuk memahami dan menyerap informasi dengan lebih baik. Video dapat memicu kreativitas pada anak-anak. Mereka dapat belajar dengan membuat video mereka sendiri atau mengikuti konten yang menampilkan pendekatan kreatif dalam penyampaian materi pelajaran.

Konsep yang kompleks atau abstrak dapat lebih mudah dijelaskan dan dipahami melalui gambaran visual dan narasi yang menarik. Video memungkinkan anak-anak untuk melihat bagaimana konsep-konsep ini diaplikasikan dalam konteks nyata. Video dapat diakses di mana saja dan kapan saja, memberikan fleksibilitas bagi anak-anak untuk belajar sesuai dengan jadwal mereka sendiri. Mereka dapat menonton video di rumah, di sekolah, atau di perangkat seluler mereka. Terdapat berbagai platform online yang menyediakan video dengan beragam topik dan tingkat kesulitan. Anak-anak dapat memilih konten sesuai minat

dan kebutuhan mereka untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Generasi anak-anak usia 12-15 tahun umumnya terbiasa dengan teknologi dan media digital. Penggunaan video sebagai media pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Adapun video edukasi itu sendiri memberikan kesan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi penonton. Dengan menggunakan elemen visual dan audio, video dapat mempermudah pemahaman konsep yang kompleks dan memudahkan proses mengingat informasi. Hal ini membuat video edukasi lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan dengan metode tradisional seperti bacaan atau ceramah. Selain itu video edukasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer. Kemudahan ini memungkinkan pelajar dan peserta pelatihan untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka. Video edukasi juga dapat diulang-ulang untuk memastikan pemahaman yang lebih baik.

Video edukasi dapat digunakan dalam berbagai bidang dan topik. Mulai dari pendidikan formal di sekolah dan universitas hingga pelatihan bisnis, keterampilan teknis, dan pengetahuan umum. Dengan menggunakan teknologi animasi, visualisasi data, atau simulasi, video edukasi dapat menggambarkan hal-hal yang sulit dijelaskan dengan kata-kata saja. Produksi video edukasi melibatkan penggunaan teknologi dan kreativitas. Pembuat video edukasi dapat menggunakan berbagai alat dan teknik produksi seperti animasi, grafis, dan efek visual untuk menciptakan konten yang menarik dan menarik perhatian. Ini membuka peluang untuk mengembangkan bakat kreatif dalam dunia pendidikan.

Video edukasi juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi para penonton. Dengan adanya elemen interaktif seperti kuis, pertanyaan, atau tugas dalam video, para penonton dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Ini memungkinkan peningkatan pemahaman dan penguasaan materi secara aktif. Dengan perkembangan teknologi seperti video dan platform berbagai konten seperti YouTube, Video, dan media sosial lainnya telah memberikan kesempatan bagi pendidik, pembuat konten, dan lembaga

pendidikan untuk menyebarkan video edukasi mereka secara lebih luas dan mudah. Hal ini membuka peluang untuk inovasi dan kolaborasi di bidang pendidikan.

Adapun media video edukasi yang diambil sebagai penyampai pesan dalam penelitian ini merupakan sebuah alat yang tepat seiring dengan berkembangnya teknologi masa kini. Pemilihan media tersebut didasarkan pada pengoptimalan era digitalisasi kala ini, yakni agar masyarakat maupun anak-anak di Desa Bungah mampu memahaminya dengan praktis serta dapat mengasah pola pikir mereka agar mengarahkan pemanfaatan teknologi secara positif.

Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan diatas peneliti kemudian menggunakan video edukasi sebagai *platform* media pembelajaran bagi siswa dan siswi UPT SMPN 10 Gresik. Adapun pemilihan video edukasi tersebut sesuai data yang diperoleh yakni menggunakan video berjenis video edukasi guna meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang menjadi dasar pada penelitian ini adalah bagaimana cara menyampaikan kepada Siswa dan Siswi Sekolah Menengah Pertama di Desa Bungah terhadap pendidikan cinta seni budaya melalui musik seni rebana agar memiliki kemampuan memahami konsep dan mengetahui pentingnya seni budaya, dengan menampilkan sikap apresiatif terhadap seni budaya. Maka perumusan masalah dalam penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan video edukasi kesenian musik rebana yang sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai karakter yang diidentifikasi?
2. Sejauh mana efektivitas video edukasi dalam meningkatkan pengetahuan, apresiasi, dan pengembangan karakter anak-anak usia 12-15 tahun di Desa Bungah?

3. Apa rekomendasi yang dapat diberikan untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan karakter melalui media pembelajaran video edukasi tentang kesenian musik rebana di Desa Bungah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, maka bisa dijelaskan beberapa tujuan dari suatu permasalahan penelitian diatas, yakni :

1. Mengetahui dan memahami bagaimana merancang dan mengembangkan video edukasi kesenian musik rebana yang sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai karakter yang diidentifikasi.
2. Mengetahui dan memahami sejauh mana efektivitas video edukasi dalam meningkatkan pengetahuan, apresiasi, dan pengembangan karakter anak-anak usia 12-15 tahun di Desa Bungah.
3. Mengetahui dan memahami rekomendasi apa yang dapat diberikan untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan karakter melalui media pembelajaran video edukasi tentang kesenian musik rebana di Desa Bungah.

1.4 Manfaat Penelitian

- a) Bagi penulis

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan mengenai perancangan video edukasi yang mengangkat tema tentang kesenian musik rebana di desa bungah sebagai media pembelajaran pendidikan berkarakter pada anak usia 12 – 15 Tahun, mulai dari teori hingga teknik perancangan video edukasi tersebut yang meliputi berbagai macam aspek. Selain itu juga sebagai bekal portofolio serta menambah pengalaman dalam melakukan sebuah penelitian.

- b) Bagi Masyarakat atau Anak-anak di Desa Bungah

Dengan mengangkat sebuah penelitian seputar perancangan video edukasi kesenian musik rebana di Desa Bungah sebagai media pembelajaran

pendidikan berkarakter ini, diharapkan dapat menjadi sebuah wacana yang bermanfaat dalam segi pelestarian budaya serta penerapan nilai-nilai karakter didalamnya. Khususnya bagi anak-anak serta masyarakat umum di Desa Bungah lainnya.

c) Bagi Universitas Internasional Semen Indonesia

Melalui adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah sarana edukasi untuk menambah wawasan tentang kesenian musik rebana di Desa Bungah baik dalam segi pelestarian budayanya maupun penerapan nilai-nilai karakter dalam kesenian musik tersebut. Sehingga dapat diimplementasikan pada ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai mahasiswa aktif di Universitas Internasional Semen Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Di dalam penelitian ini terdapat batasan-batasan yang harus ditentukan agar tidak terjadi kerancuan dan kesimpangsiuran hasil penelitian :

- 1) Penelitian ini terbatas pada Desa Bungah atau wilayah sekitarnya sebagai lingkungan konteks budaya lokal kesenian musik rebana.
- 2) Responden penelitian terdiri dari anak-anak usia 12-15 tahun yang saat ini bersekolah di sekolah dasar atau menengah pertama di wilayah tersebut.
- 3) Fokus penelitian adalah pada perancangan dan pengembangan video edukasi sebagai media pembelajaran utama.
- 4) Penelitian ini akan berfokus pada kesenian musik rebana sebagai objek utama dalam konteks pendidikan karakter.
- 5) Penelitian ini akan mengeksplorasi nilai-nilai karakter tertentu, seperti kepedulian, kebanggaan budaya, dan kerjasama, tanpa mencakup keseluruhan spektrum nilai karakter.
- 6) Uji coba video edukasi akan melibatkan responden terbatas yang merupakan sampel dari populasi anak-anak usia 12-15 tahun di Desa Bungah.
- 7) Penelitian ini akan berlangsung selama periode tertentu, yang akan ditentukan dalam rancangan penelitian.

1.6 Kerangka Pemikiran

Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

