

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sanggar seni merupakan suatu sarana untuk menumbuh kembangkan kesenian baik tradisi maupun kreasi, selain itu didalamnya akan terjadi proses belajar mengajar segingga menghasilkan suatu karya seni. Sanggar merupakan tempat penyalurab aspirasi dan kreatifitas, sanggar juga tempat pembentukan watak dan sikap anggotanya. Menurut jenisnya sanggar ada bermacam-macam diantaranya :1) Sanggar Ibadah : tempat untuk beribadah biasanya dihalaman belakang rumah (tradisi masyarakat zaman dulu). 2) Sanggar Kerja : tempat untuk bertukar fikiran tentang suatu pekerjaan. 3) Sanggar Anak : tempat untuk anak-anak belajar suatu hal tertentu diluar kegiatan sekolah, dll. Sanggar Seni adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk berkegiatan seni, seperti seni tari, seni lukis, seni kerajinan atau kriya, seni peran.

Ada banyak sanggar yang dikenal masyarakat seperti sanggar musik, sanggar rias, sanggar senam, sanggar lukis, sanggar tari, dan sanggar teater. Sanggar seni salah satu sarana belajar tentang seni yang diminati masyarakat. Dalam sanggar seni juga menerapkan kedisiplinan dalam bentuk kehadiran, pembinaan hubungan, dan komunikasi yang baik.

Kehadiran sanggar sangat di perlukan oleh masyarakat, seniman dan pemerintah sebagai sarana untuk menumbuh kembangkan kesenian di

Indonesia. Sanggar seni diharapkan sebagai tempat dalam upaya menjaga kelestarian kesenian. Adapun tujuan terbentuk sanggar seni adalah : 1) Mengolah seni yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat untuk kepentingan pertunjukan dengan tidak meninggalkan ciri khas budaya daerah. 2) Menghidupkan kembali kesenian yang hampir punah. 3) Untuk kepentingan studi kesenian, mulai dari meneliti, memelihara, melestarikan, membina serta mengembangkan kesenian daerah. 4) Dapat menciptakan lapangan pekerjaan bagi seniman. 5) Memberikan kepada seniman berkreativitas tanpa meninggalkan keaslian asli tradisional suku bangsa yang ada. 6) Sebagai tempat kunjungan bahan pembelajaran.

Manfaat dari terbentuknya sanggar seni adalah sebagai berikut : 1) Melalui sanggar seni para pengunjung mendapatkan informasi yang cukup jelas mengenai kesenian yang dikelola oleh suatu sanggar. 2) Dengan diadanya pertunjukan seni yang diadakan oleh sanggar seni, masyarakat dapat mengetahui, menghayati, menikmati isi dari suatu pertunjukan seni sebagai suatu apresiasi budaya. 3) Melalui sanggar seni pembinaan kesenian dapat terorganisir secara baik sehingga pembinaan dan pengembangan akan lebih terarah. 4) Melalui sanggar seni, kesenian yang ada dalam imajinasi masyarakat dapat terwujud dalam suatu pergelaran seni.

Kegiatan yang ada dalam sanggar seni berupa kegiatan pembelajaran tentang seni, yang meliputi proses dari pembelajaran, penciptaan hingga produksi dan semua proses hampir sebagian besar

dilakukan didalam sanggar (tergantung ada tidaknya fasilitas dalam sanggar), sebagai contoh apabila menghasilkan karya berupa benda (patung, lukisan, kerajinan tangan yang lain) maka proses akhir adalah pemasaran atau pameran, apabila karya seni yang dihasilkan bersifat seni pertunjukan (teater, tari, pantomin dan lain-lain) maka proses akhir adalah pementasan.

Informasi merupakan hal yang penting dan selalu dibutuhkan oleh manusia untuk membantu menjalankan aktifitas dan rencananya. Dengan berkembangnya ilmu teknologi saat ini turut membantu manusia dalam mendapatkan informasi secara cepat, mudah dan akurat. Banyak media yang dapat dijadikan sebagai sarana memberikan informasi yang tak lepas dari peran kemajuan teknologi sendiri. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan informasi tersebut.

Video profile bagi perusahaan sangatlah penting karena melalui video profile suatu perusahaan mampu memperkenalkan diri kepada konsumen. Dengan begitu, calon konsumen bisa mengerti tentang profil suatu perusahaan. Di era sekarang ini, banyak sekali *video profile* yang dibuat dalam bentuk yang kreatif sehingga tidak membuat bosan para penontonnya.

Sanggar Seni Rupa Anak Nagari belum adanya media untuk menyampaikan informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu. Hal ini dibutuhkan karena belum adanya media yang difokuskan sebagai *profile* Sanggar sehingga nantinya Sanggar Seni Rupa Anak Nagari lebih dikenal

oleh masyarakat. Maka dari itu, *Video profile* dibutuhkan untuk memberikan informasi.

Publikasi pada sebuah perusahaan merupakan salah satu cara yang popular guna menyampaikan informasi yang ingin perusahaan sampaikan kepada masyarakat. Publikasi sangat penting bagi suatu perusahaan, Dengan publikasi, suatu perusahaan bisa menyampaikan informasi yang ingin disampaikan dan bisa lebih dikenal.

Sejak pertama kali berdiri, Sanggar Seni Rupa Anak Nagari belum ada media yang difokuskan sebagai *video profile*. Media seperti apa yang dapat dijadikan sebagai sarana informasi yang berguna. Oleh karena itu perlu adanya *Video profile* yang bertujuan sebagai salah satu media untuk memberikan informasi yang menarik dan mempublikasikan supaya Sanggar Seni Rupa Anak Nagari lebih dikenal.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *video profile* dengan baik dan benar, Setelah video selesai dibuat dapat diunggah ke media yang lebih luas yaitu internet, sehingga profil Sanggar Seni Rupa Anak Nagari ini semakin dikenal secara luas. Tujuan lainnya adalah memperkenalkan perusahaan secara umum mengenai apa saja produk yang dihasilkan serta aktifitas yang ada di Sanggar.

Hal inilah yang menjadikan adanya alasan tentang pentingnya dibuat sebuah karya videografi yang secara khusus menyajikan profil sebuah Sanggar Seni Rupa Anak Nagari menampilkan kegiatan dan sejarah yang ada di dalamnya agar informasi dan pesan yang ingin disampaikan

dapat lebih detail dan lebih jelas. Karya video menyajikan profil Sanggar Seni Rupa Anak Nagari merupakan sebuah solusi yang menarik agar masyarakat mengetahui lebih lanjut tentang Sanggar. video yang menjelaskan dengan gamblang tentang profil sejarah dan Pemilik Sanggar serta aktifitas yang ada di dalam nya.

Di Sanggar Nagari beliau juga menjalankan sebuah kelas melukis setiap minggu pagi, memberikan ruang belajar kepada anak-anak di Tanjung Gadang Sungai Liku untuk belajar. Namun tidak menutup diri untuk orang luar ikut gabung dalam kegiatan tersebut. Kegiatan ini beberapa tahun terakhir mendapatkan respon positif dari masyarakat setempat, terutama dari anak-anak yang begitu antusias mengikuti kegiatan minggu pagi. Semua karya-karya yang dihasilkan dari kelas melukis itu dipilih untuk dipajang, tujuan beliau mengenalkan kepada tamu nantinya bahwa banyak anak-anak yang masih memiliki ketertarikan terhadap seni rupa/seni lukis, hanya saja memang dibutuhkan wadah yang dapat membuka diri untuk masyarakat luas.

Di Nagari Tanjung Gadang Sungai Liku, beliau menyuarakan kegiatan-kegiatan positif kepada remaja-remaja Komunitas, organisasi dan kelompok ataupun sejawat yang datang berkunjung. Melakukan gerakan-gerakan kreatif untuk menumbuh kembangkan hal-hal baik dalam kehidupan sehari-hari. Harapannya kepada remaja-remaja Pesisir Selatan untuk berproses kreatif sangat tinggi, berkesenian juga tidak harus

mengikuti jalan beliau, tapi tetap memberi ruang diskusi sekedar bertukar pikiran.

Kurangnya minat anak-anak sekarang terhadap dunia seni rupa juga menjadi masalah karena dalam perkembangan sekarang anak-anak lebih sibuk dengan hal-hal yang ada di social media. terutama dalam menghabiskan waktu untuk bermain game dari pada mengasah kemampuan nya. Selama sanggar ini berdiri belum adanya media promosi yang di buat dalam bentuk video profil sanggar sebagaimana dapat meningkatkan daya tarik tersendiri dari Sanggar Seni Rupa Anak Nagari.

Maka dari itu penulis akan merancang perancangan Video profil Sanggar Seni Rupa Anak nagari dalam bentuk Audio Visual. Sehingga nanti nya menjadikan informasi yang menarik bagi sanggar tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah,masalah-masalah yang mucul dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyak dari masyarakat umum yang belum mengetahui tentang Sanggar Seni Rupa Anak Nagari.
2. Usaha pengenalan tentang Sanggar Seni Rupa masih kurang
3. Penggunaan media Promosi belum maksimal
4. Belum adanya media video profil yang di punyai oleh Sanggar Seni Rupa Anak Nagari.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, dapat dirumuskan masalah yang diangkat dibatasi pada:

1. Bagaimana merancang video profil Sanggar Seni Rupa Anak Nagari.
2. Menjadikan Video Profil Sanggar Seni Rupa Anak Nagari sebagai media informasi.

D. Rumusan Masalah

Untuk mengarahkan perancangan ini agar permasalan yang di bahas tidak terlalu meluas serta mempermudah dan terarahnya perancangan video Profil Sanggar Seni Rupa Anak Nagari. dalam bentuk Audio Visual.

1. Belum adanya Video Profil Sanggar Seni Rupa anak Nagari yang berrtujuan untuk memperkenalkan Sanggar Seni Rupa Anak Nagari.
2. Bagaimana Merancang video Profil dan media penunjangnya sebagai informasi tentang Sanggar Seni Rupa Anak Nagari.

E. Tujuan Perancangan

Adapun beberapa tujuan yang hendak di capai penulis dalam membuat video Profil Sanggar Seni Rupa Anak Nagari di antara lain:

1. Tujuan umum
 - a. Meningkatkan pengetahuan anak-anak sekolah maupun orang tua tentang seni rupa.
 - b. Meningkatkan minat belajar anak-anak tentang dunia seni rupa.

- c. Meningkatkan daya tarik untuk masyarakat yang lebih luas untuk dapat mengunjungi Sanggar Seni Rupa Anak Nagari.

2. Tujuan Khusus

- a. Menjadikan perancangan video profil sebagai media promosi untuk Sanggar Seni Rupa Anak Nagari.
- b. Bertujuan untuk memberikan informasi terkait Sanggar Seni Rupa Anak Nagari kepada audiens yang lebih luas.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Perancang

Mengetahui proses perancangan media komunikasi yang baik, menarik dan komunikatif sebagai sebagai media komunikasi tentang cara-cara penanggulangan masalah yang terjadi.

- a. Menciptakan media komunikasi visual video profil yang tepat dan efektif untuk meningkatkan minat dan keinginan masyarakat untuk mempelajari seni.
- b. Dapat melatih mahasiswa (penulis) dalam melihat suatu permasalahan tersebut serta mencari solusi dari permasalahan tersebut yang tidak lain adalah bagaimana merancang dan membuat suatu media komunikasi yang efektif.
- c. Penulis mampu berfikir sistematis dan kritis dalam rangka pengaplikasian ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan untuk kemudian di terapkan sesuai dengan situasi di lapangan.

2. Bagi Masyarakat

Masyarakat akan mudah mengetahui apa saja yang diajarkan di Sanggar, dan sebagai temat untuk mengembangkan minat dan bakat bagi anak-anak dan remaja.

3. Bagi Universitas

Hasil karya dari Sanggar Seni Rupa Anak Nagari ini menjadi dokumen dan berguna sebagai acuan bagi Mahasiswa lain.

4. Bagi Sanggar Seni Rupa Anak Nagari

Sanggar akan dikenal luas oleh audiens, karena telah memiliki media promosi dalam bentuk Profil sanggar.