

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumedang larang merupakan sebuah kerajaan yang dipercaya oleh Kerajaan Padjajaran untuk meneruskan pemerintahan di tatar Sunda setelah Kerajaan Padjajaran terpecah. Saat ini, Sumedang larang berubah menjadi Kabupaten Sumedang. Selain itu, Sumedang juga dikenal sebagai daerah yang kaya akan sejarah dan budaya sunda yang lahir dan berkembang disana, yang kini masih melekat dengan masyarakatnya. Oleh karena itu, Sumedang sudah lama memproklamirkan diri sebagai "*Puseur Budaya Sunda*". Karakter inilah yang membangun identitas sebuah daerah yang membedakan satu daerah dengan daerah lainnya.

Kesenian daerah tidak dapat dipisahkan dari sejarah dan budaya yang berkembang di daerah asalnya. Kesenian mencerminkan hubungan harmonis manusia dengan alam, dan sesama makhluk Tuhan. Salah satu kesenian yang lahir dan berkembang dari hasil budaya Sunda di Sumedang adalah kesenian Kuda Renggong. Yaitu kesenian menggunakan hewan kuda yang sebenarnya sebagai media ekspresinya. Kesenian ini berbentuk helaran keliling kampung dengan hewan kuda sebagai tokoh sentralnya. Keunikan dari kesenian ini adalah kuda yang mampu menari mengikuti nada musik yang diiringkan.

Pada dasarnya, Kuda Renggong digunakan sebagai upacara inisiasi anak yang akan khitan. Dengan tujuan untuk memanjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa supaya anak tersebut dapat sukses di masa dewasanya nanti. Masyarakat percaya bahwa Kuda Renggong merupakan medium antara dunia atas dengan dunia bawah. Oleh karena itu, meski dikenal sebagai kesenian dengan bentuk helaran, masyarakat juga perlu mengerti prosesi-prosesi apa saja yang dilakukan dibaliknya.

Mapag Karuhun adalah salah satu prosesi sakral yang berada di dalam tahapan-tahapan pertunjukan Kuda Renggong. Dimana seorang *juru mamaos* dipercaya dapat mendatangkan roh leluhur yang sudah meninggal untuk dapat menyatu

dengan atmosfer pertunjukan Kuda Renggong. Hal ini bertujuan tak lain untuk meminta izin kepada leluhur supaya dilancarkan dan tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan saat pertunjukan Kuda Renggong berlangsung, juga untuk menghormati leluhur yang sudah meninggal dan persembahkan dari anak-cucu yang masih hidup.

Meski saat ini Kuda Renggong masih mendapat peran dan diminati oleh masyarakat, Kuda Renggong masih perlu untuk terus dilestarikan. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi dan budaya luar yang masuk ke masyarakat, sehingga berpotensi untuk mengancam keberlangsungan budaya yang telah berkembang sejak dahulu kala. hingga sampai saat ini Kesenian Kuda Renggong dikenal tak hanya di Kabupaten Sumedang saja, akan tetapi dunia Internasional pun telah mengakui Kesenian Kuda Renggong sebagai warisan budaya yang patut untuk dilestarikan.

Pelestarian Kesenian Kuda Renggong tidak lepas dari peran Pemerintah Daerah Kabupaten Sumedang, sesuai dengan Perda 12 Tahun 2003. Dimana tersirat Visi-Misi Kabupaten Sumedang Jangka Panjang dan Menengah, terutama dalam Misi Jangka Panjang Daerah Ayat 2; tentang mendayagunakan potensi sosio-ekonomi lokal dalam agribisnis, pariwisata dan industri yang mengindahkan kearifan budaya lokal dan kesinambungan lingkungan hidup.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan sebuah media untuk menyampaikan informasi mengenai prosesi Mapag Karuhun. Dimana nantinya menumbuhkan regenerasi yang mengetahui pentingnya prosesi-prosesi dalam pagelaran Kesenian Kuda Renggong, sehingga kesenian ini tidak dipandang sebagai media hiburan berupa helaran semata. Penulis tertarik untuk merancang animasi *motion graphics* sebagai media yang dinamis dan mudah dicerna oleh masyarakat. Sehingga dapat menjadi media yang efektif untuk mengenalkan kembali Kuda Renggong supaya dapat tetap Berjaya dan semakin diminati oleh masyarakat luas secara umum baik di dalam negeri maupun luar negeri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kuda Renggong masih diterima oleh masyarakat dan menyebar keluar wilayah Kabupaten Sumedang, bahkan diakui dikancah internasional.
2. Pentingnya prosesi Mapag Karuhun sebagai tahapan sakral yang perlu untuk disampaikan kepada masyarakat.
3. Pesatnya perkembangan teknologi dan budaya luar yang masuk ke masyarakat, Kuda Renggong masih perlu untuk dilestarikan
4. Belum adanya media animasi mengenai Kesenian Kuda Renggong.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalah pahaman dan meluasnya masalah yang diteliti, maka penulis membatasi atau memfokuskan masalah yang berkaitan dengan Kesenian Kuda Renggong, yaitu sebagai berikut :

1.3.1 Apa

Prosesi Mapag Karuhun dalam perancangan ini adalah prosesi yang berada di dalam prosesi-prosesi pertunjukan Kesenian Kuda Renggong Sumedang sebagai upacara inisiasi untuk anak yang hendak dikhitan. Yaitu kesenian yang lahir dan berkembang di Kabupaten Sumedang dengan menggunakan media hewan kuda sebenarnya yang dapat menari mengikuti iringan musik.

1.3.2 Bagaimana

Perancangan ini ditujukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom. Dengan merancang sebuah media animasi dengan teknik *motion graphic* dari hasil penelitian yang dilakukan.

1.3.3 Siapa

Sasaran dari perancangan animasi ini adalah remaja akhir, yaitu berusia antara 16 tahun hingga 21 tahun.

1.3.4 Tempat

Batasan pada sasaran tempat dalam perancangan ini adalah wilayah Bandung.

1.3.5 Waktu

Kuda Renggong yang dimaksud adalah Kuda Renggong Sumedang yang berkembang di saat perancangan dilakukan yaitu tahun 2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapat sebagai berikut:

1. Bagaimana prosesi Mapag Karuhun kesenian Kuda Renggong dalam khitanan di Sumedang?
2. Bagaimana merancang *animasi* dengan teknik *motion graphic* tentang Mapag Karuhun dalam Kesenian Kuda Renggong?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan animasi ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

1. Untuk melestarikan kesenian Kuda Renggong Sumedang.

2. Untuk mengenalkan dan meningkatkan pengetahuan mengenai kesenian Kuda Renggong Sumedang.
3. Untuk mengetahui prosesi-prosesi pertunjukan dan makna dari kesenian Kuda Renggong Sumedang.
4. Membuat animasi yang berperan sebagai media informasi dan edukasi.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Untuk menyelesaikan studi pendidikan di Universitas Telkom.
2. Untuk mendalami konsep dan perancangan *animasi* khususnya *Animasi Motion Graphics*

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perancang

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama menempuh pendidikan di Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom

2. Bagi Generasi Muda

Masyarakat khususnya generasi muda lebih mengenal dan melestarikan kesenian Kuda Renggong Sumedang

3. Bagi Seniman

Seniman kesenian pertunjukan khususnya Kuda Renggong dapat terpromosikan.

4. Bagi Keilmuan

Laporan ini dapat digunakan sebagai bahan acuan atau pembanding dalam perancangan ataupun penelitian serupa.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Pengumpulan Data

Beberapa metode yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Penulis melakukan observasi jenis observasi no-partisipan. Yaitu melakukan pengamatan langsung ke lokasi pertunjukan Kuda Renggong namun tidak secara langsung berpartisipasi dalam aktifitas yang dilakukan dalam kegiatan pertunjukan. Jenis observasi ini ditujukan agar penulis dapat melakukan pencatatan secara detail dan cermat terhadap segala kegiatan pertunjukan Kuda Renggong.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara secara tidak terstruktur. Yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Penulis hanya menggunakan pedoman berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Sehingga penulis mendapatkan informasi yang lebih factual dan mendalam mengenai Kesenian Kuda Renggong. Narasumber wawancara yaitu Bapak Supriatna, yang merupakan dosen sekaligus peneliti yang telah mendapatkan gelar Doktor di bidang Kuda Renggong. Penulis melakukan sesi wawancara dengan beliau sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 21 September 2016 dan 9 November 2016.

3. Kuisioner

Jenis Kuisioner yang dilakukan penulis adalah kuisioner terbuka. Yaitu menyebarkan seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara terbuka mengenai Kesenian Kuda Renggong dari Sumedang kepada responden dengan memilih pilihan jawaban yang telah disediakan. Kuisioner ini digunakan untuk mengetahui kebiasaan, dan ketertarikan responden terhadap Kesenian Kuda Renggong

4. Studi Literatur

Yaitu Pengumpulan data dan pencarian informasi yang dilakukan dengan menelaah buku, jurnal penelitian, dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan penelitian ini. Salah satu sumber literatur yaitu buku hasil penelitian S3 Bapak Supriatna yang berjudul “Komunikasi Visual Kuda Renggong” yang diterbitkan oleh Sunan Ambu Press pada tahun 2015.

1.7.2 Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka penulis akan menganalisis data dengan menggunakan pendekatan dan teknik analisis yang berkaitan dengan budaya nusantara. Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data yaitu pendekatan subjektif. Pendekatan subjektif digunakan untuk memusatkan perhatian pada Kuda Renggong.

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis kualitatif dengan mendapatkan data-data dari catatan lapangan yang berupa catatan atau rekaman kata-kata, kalimat, atau paragraf yang diperoleh dari wawancara menggunakan pertanyaan terbuka, observasi, atau pemaknaan peneliti.

1.7.3 Sistematika Perancangan

1. Pra-Produksi

Merupakan proses tahapan sebelum produksi yang berkaitan dengan proses persiapan untuk pembuatan karya animasi *Motion Graphics* Kesenian Kuda Renggong. Seperti membuat sinopsis cerita, naskah, storyline, storyboard, mendesain karakter dan lain sebagainya.

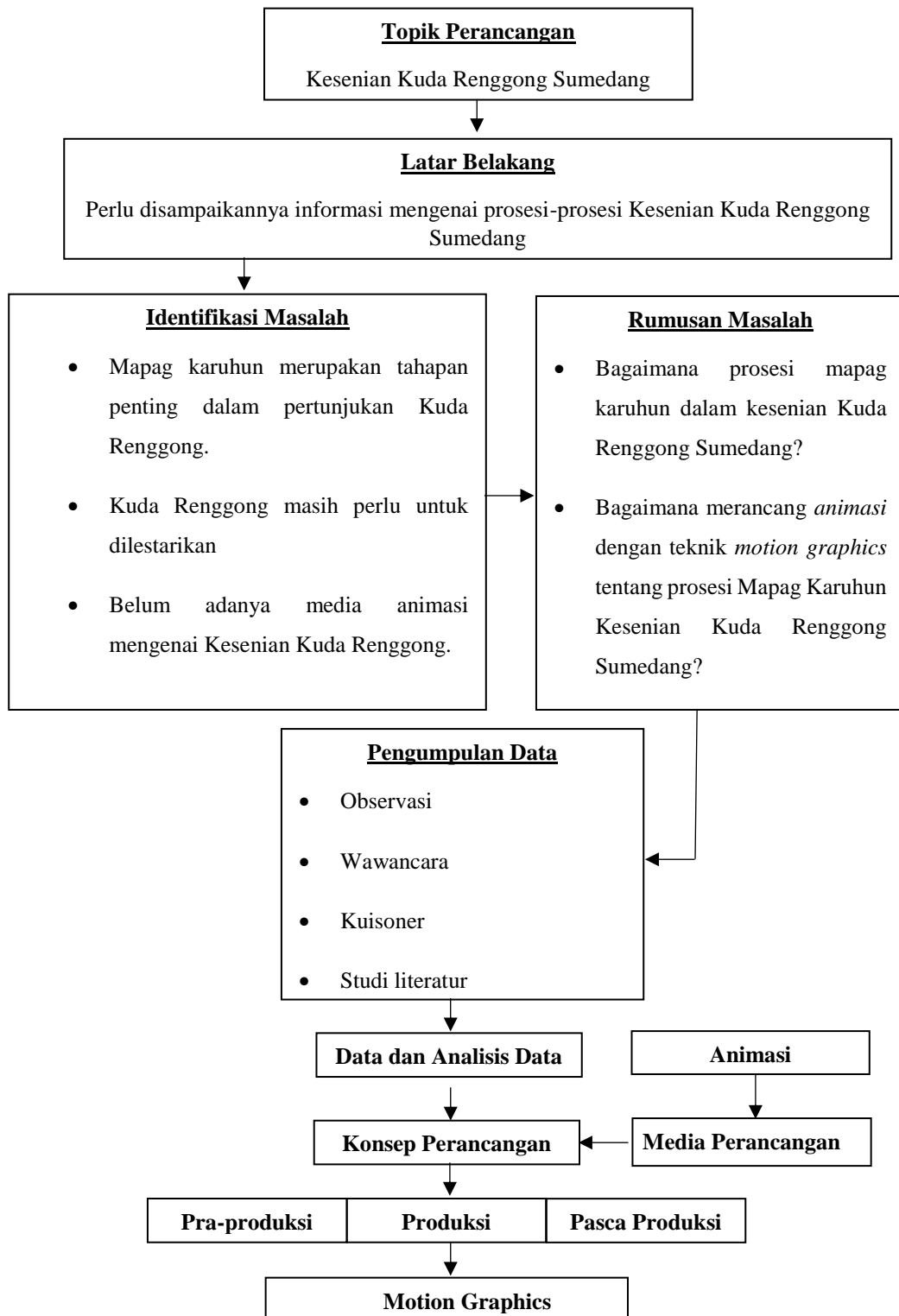
2. Produksi

Proses Produksi dalam *Motion Graphics* merupakan tahapan dimulainya proses menganimasikan hasil pra-produksi sehingga menjadi motion.

3. Pasca-Produksi

Merupakan bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan karya animasi *Motion Graphics*. Disini karya motion graphic diberi efek visual, efek suara, narasi, dan lain sebagainya.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Arsip Pribadi)

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan gambaran secara umum tentang Kesenian Kuda Renggong dan fenomena yang terjadi saat ini di masyarakat. Menjelaskan juga permasalahan, tujuan, manfaat, dan metodologi perancangan yang nantinya akan diaplikasikan ke animasi *motion graphics*.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Menjelaskan teori yang menjadi landasan mengenai apa saja yang mendasari penulis dalam perancangan media animasi *motion graphics* Prosesi Mapag Karuhun Kesenian Kuda Renggong sebagai acuan perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data dan bagaimana cara analisis data untuk menentukan proses perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan keseluruhan konsep yang dilakukan dalam menjawab tujuan dari perancangan animasi motion graphic Prosesi Mapag Karuhun Kesenian Kuda Renggong Sumedang. Mulai dari pengembangan cerita hingga penerapan visualisasi pada media.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan akhir mengenai hasil dari perancangan dan analisis data yang telah dilakukan, serta ditampilkan pula saran-saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir ini.