BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cirebon adalah salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota ini berada di pesisir utara Pulau Jawa atau yang dikenal dengan jalur pantura. Cirebon dikenal sebagai kota udang dan juga kota wali, Sebagai daerah pertemuan budaya antara Suku Jawa, Suku Sunda, Bangsa Arab,Bangsa China dan para pendatang dari Eropa sejak beberapa abad silam, masyarakat Cirebon dalam berbahasa biasa menyerap kosakata bahasa-bahasa tersebut kedalam bahasa Cirebon. Kebudayaan yang melekat pada masyarakat Kota Cirebon merupakan perpaduan berbagai budaya yang datang dan membentuk ciri khas tersendiri

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh masyarakat mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karena itu, legenda sering kali dianggap sebagai "sejarah" kolektif (*folk history*). Walaupun demikian, karena tidak tertulis, maka kisah tersebut telah mengalami distorsi sehingga sering kali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Oleh karena itu, jika legenda hendak dipergunakan sebagai bahan untuk merekonstruksi sejarah, maka legenda harus dibersihkan terlebih dahulu bagian-bagiannya dari yang mengandung sifat-sifat folklor. Menurut Buku Sari Kata Bahasa Indonesia, Legenda adalah cerita rakyat zaman dahulu yang berkaitan dengan peristiwa dan asal usul terjadinya suatu tempat. Adapun menurut William R Bascom dalam Danandjaja (1994:19) mengungkapkan empat fungsi folklor, antara lain :

a) Sebagai sistem proyeksi,yakni alat pencerminan angan-angan suatu kolektif;
b) Sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga lembaga kebudayaan
c) Sebagai alat pendidikan anak
d) Sebagai alat pemaksa dan pengawasan agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi anggota kolektifnya.

Baridin dan Ratminah merupakan salah satu legenda yang berasal dari desa Jagapura Kulon Kec, Gegesik kab. Cirebon. Cerita Baridin dan Ratminah adalah cerita yang disebarluaskan dari mulut ke mulut, merupakan cerita mitos yang berkembang menjadi cerita menarik untuk masyarakat Cirebon. Cerita Baridin dan Ratminah mulai diperkenalkan oleh almarhum H. Abdul Adjib melalui pementasan tarling yang dilakoni oleh grup tarling putra sangkakala yang juga di pimpin oleh beliau.

Pada dasarnya di era modern ini, masyarakat Cirebon khusunya generasi muda masih banyak yang belum mengetahui cerita – cerita legenda yang berada di daerah asal mereka. Mengenai kurangnya kepedulian masyarakat Cirebon terhadap sastra dan budaya didaerahnya sendiri diperkuat oleh pernyataan Basyari, peneliti kebudayaan Cirebon (2016) dalam seminar nasional yang berjudul "Transformasi Nilai Sosial Budaya dalam Kurikulum dan Pembelajaran. "Beliau mengungkapkan bahwa dari penelitian yang telah dilakukannya diketahui bahwa kepedulian dan minat masyarakat terhadap budaya lokal Cirebon makin berkurang. Bersama Redupnya seni *Tarling* pada akhirnya cerita "*Baridin dan Ratminah"* tidak lagi berkembang ataupun populer sampai sekarang (Yuliana Destianan 2015:3).

Dewasa ini tidak bisa dipungkiri bahwa komik merupakan bacaan yang dapat menghibur dari kalangan anak kecil sampai dengan remaja, Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikan komik sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya pesan didaktis kepada masyarakat awam. Sehingga komik mempunyai 2 fungsi sekaligus, yang pertama sebagai hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan langsung dan tidak langsung sebagai edukasi Dengan banyaknya orang yang membaca komik akhirnya dalam era digital saat ini muncul *webtoon* dan juga *motion comic. Motion comic* sendiri merupakan penggabungan antara animasi dan komik, dalam pembuatanya motion comic juga memiliki tiga tahapan dari mulai praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi.

Praproduksi mempunyai peranan penting dalam pembuatan motion comic, dimana dalam animasi, game, film dan komik pun membutuhkan desain karakter dan setting yang dapat disebut *concept art. Concept art* adalah Bentuk Ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain ,ide

atau mood untuk di gunakan dalam film , video game , animasi atau buku komik. Concept art juga disebut sebagai pengembangan visual atau pengembangan konsep desain.

Dari penjelasan di atas, akan sangat menarik untuk dibuat *concept art* dari cerita Baridin dan Ratminah dan juga sebagai media untuk memperkenalkan kembali dan melestarikan cerita legenda tersebut agar digemari dan diketahui oleh masyarakat .

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas masalah yang dapat di identifikasi adalah :

1. Kurangnya minat masyarakat Cirebon terhadap legenda dan cerita rakyat daerahnya
2. Cerita legenda Baridin dan Ratminah kurang dikenal oleh masyrakat Cirebon
3. Belum adanya pembuatan *concept art* untuk cerita Baridin dan Ratminah
4. Belum adanya adaptasi dari cerita Baridin dan Ratminah dalam media *motion comic*

1.3 Ruang Lingkup

Apa

Perancangan *concept art* Baridin dan Ratminah sebagai salah satu cerita rakyat Cirebon

Bagaimana

Perancangan *concept art* dari cerita ini akan menyesuaikan dengan cerita asli, serta akan dibuat menggunakan setting waktu 1968 namun tidak akan menghilangkan unsur-unsur budaya yang terkandung di dalamnya. Adapun *concept art* ini akan di kemas dalam media *motion comic*

Siapa

Khalayak sasaran pembuatan *concept art* ini adalah masyarakat umum dan juga masyarakat Cirebon yang belum mengetahui mengenai cerita Baridin Ratminah

Kapan

2017 – 2018

Dimana

Pengumpulan data akan dilakukan di Cirebon terutama di gegesik dan sekitarnya yang merupakan tempat asal cerita Baridin dan Ratminah berada.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan ruang lingkup di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *concept art* yang sesuai dengan cerita Baridin dan Ratminah sehingga dapat meperkenalkan kembali cerita tersebut kepada masyarakat luas?
2. Bagaimana merancang *concept art* cerita Baridin dan Ratminah untuk *motion comic* ?

1.5 Tujuan Perancangan

tujuan perancangan ini adalah :

1. Merancang sebuah *concept art* yang mengangkat legenda Cirebon, untuk melestarikan legenda tersebut dan memperkenalkan kembali kepada masyarakat luas.
2. Membuat *concept art* yang sesuai dengan cerita dan menjadikannnya untuk *motion comic*

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dalam pembuatan concept art ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah minat masyarakat untuk mengetahui dan melestarikan legenda Cirebon agar diketahui oleh masyarakat luas.
2. Pembuatan *concept art* ini diharapkan dapat memberikan inspirasi agar para *creator* muda dapat membuat sebuah karya yang mengangkat mengenai cerita daerah.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

   Penulis mengumpulkan data secara sengaja yang langsung terjun ketempat di lakukannya penelitian untuk mendapatkan dan menemukan data yang dibutuhkan yang menjadi fokus penelitian. Penulis akan melakukan observasi terhadap macam – macam *motion comic* dan *concept art* yang telah ada sebagai sumber referensi atau acuan untuk perancangan karya

2. Wawancara

   Setelah melakukan observasi, Penulis akan terjun langsung kelapangan untuk melakukan wawancara atau interview terhadap narasumber yang ahli dalam bidangnya dan juga terhadap budayawan di Cirebon serta keturunan langsung dari h. abdul adjib.

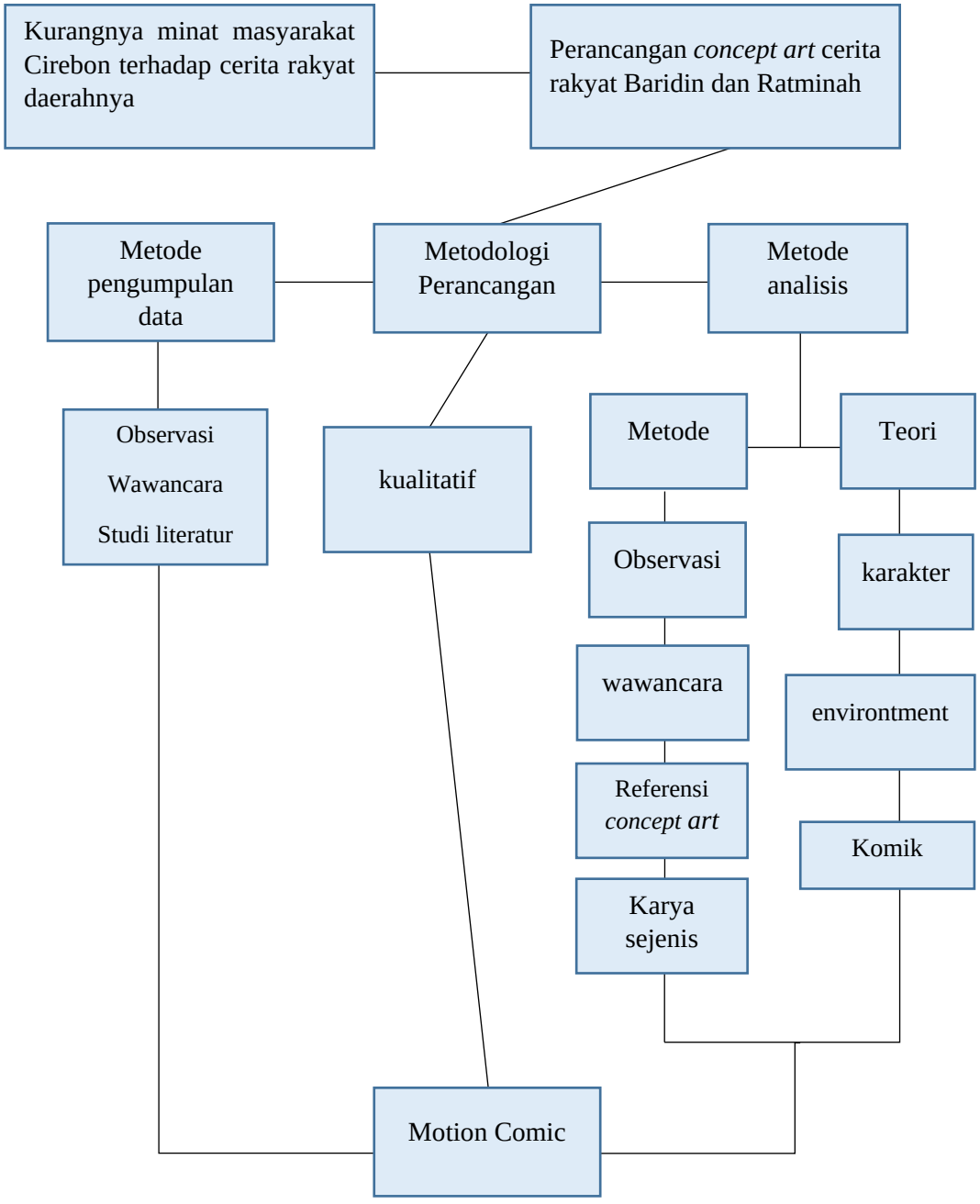
3. Studi Literatur

   Sumber data terkait perancangan bersumber dari buku, jurnal maupun artikel.*Review* literatur dari penulisan penelitian karya sejenis yang dapat menjadi pembanding atau sumber referensi sebagai acuan untuk perancangan karya.

1.7.2 Analisis Data

Setelah melakukan metode pengumpulan data, penulis kemudian melakukan metode analisis data. Yaitu untuk menghasilkan kesimpulan dan pemahaman akan pembahasan dan perancangan karakter dari legenda baridin dan ratminah

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Skema Kerangka Perancangan

Sumber : dokumentasi pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran secara umum tentang cerita baridin dan ratminah serta kurang pedulinya remaja terhadap legenda dan cerita rakyat . Dijelaskan juga tentang tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori

Bab ini menjelaskan hal – hal yang mendasari perancangan *concept art* Baridin dan Ratminah, serta teori – teori yang berkaitan mengenai *concept art*

BAB III Data dan Analisis

Bab ini menjelaskan isi dari data yang berhubungan mengenai cerita baridin dan ratminah dari berbagai sumber

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari apa yang telah di tuliskan dan juga lampiran