

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki kepulauan yang luas terdiri dari 17.000 pulau yang di huni sebanyak 255 juta penduduk dan diakui sebagai negara yang memiliki jumlah populasi terbesar di dunia pada urutan keempat. Selain itu Indonesia memiliki banyak keanekaragaman budaya, etnis, agama maupun linguistik. Budaya yang terdapat di Indonesia memiliki kebudayaan dan tradisi yang sangat bervariasi dan berbeda – beda. Bermula dari ritual – ritual Hindu yang ada di pulau Bali hingga pemberlakuan hukum syariah yang berada di pulau Aceh serta gaya hidup para pemburu orang Mentawai. Seperti halnya tradisi yang terjadi di sebuah desa yang berlokasi di Kampung Cikareumbi, Desa Cikidang, Kecamatan Lembang, Jawa Barat sebagian besar masyarakatnya masih melaksanakan tradisi yang telah di wariskan turun temurun oleh leluhurnya. Tradisi tersebut adalah ritual “Ruwatan Hajat Buruan” dengan puncak acara tradisi “Rempug Tarung Adu Tomat” atau disebut dengan peering tomat. Dari sebuah surat kabar media elektronik yang mengumumkan bahwa adanya Rempug Tarung Adu Tomat dan dari hal tersebut kami menindak lanjuti untuk mencari tahu lebih detail lagi mengenai fenomena ini.

Tradisi ini bertujuan untuk menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan atas segala Rahmat dan karunia yang telah melimpah dari hasil tani hingga sumber air yang mengalir yang menyebabkan kesuburan pada lahan – lahan tani warga desa Cikareumbi serta membuang sifat - sifat buruk yang ada pada manusia seperti iri dan dengki melalui acara “Rempug Tarung Adu Tomat” agar terjaga dan memelihara dan melestarikan alam yang telah diciptakan.

Selain untuk menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan, hal ini juga dilaksanakan dikarenakan terdapat sebuah kerugian terjadi di desa Cikareumbi yang mengakibatkan hasil panennya terbuang dan membusuk, dari hal tersebut terdapat seseorang budayawan yang berinisiatif untuk membuat tradisi “Rempug Tarung Adu Tomat”.

Namun setelah melakukan penelitian kepada beberapa Sekolah Dasar yang berada di wilayah Kota Bandung sangat di sayangkan karena kurangnya pengetahuan anak terhadap budaya yang berada di daerahnya sendiri. Kini anak – anak telah di didik dengan teknologi dan informasi yang seiring berjalannya waktu semakin canggih sehingga membuat anak – anak lebih tertarik dengan teknologi dan informasi yang mudah menyebabkan kurangnya rasa keingin tahuan akan kebudayaan yang ada pada daerahnya sendiri dan lebih memilih untuk mengetahui budaya asing. Hal ini merupakan hal yang tidak wajar karena pada umumnya anak Sekolah Dasar yang berusia 6-12 tahun harus memiliki batasan dalam menggunakan teknologi dan informasi, karena banyak diketahui bahwa tidak sedikit kasus anak yang telah melampau batasnya. Maka dari itu guna peran orang tua mendidik dan membimbing anak agar lebih mengenalkan kebudayaan maupun tradisi yang berada di daerahnya sendiri serta mengurangi atau memilah untuk memberikan sesuatu hal yang baik melalui teknologi dan informasi yang telah canggih kini.

Dari data tersebut perancang memutuskan untuk membuat short film animation 2D yang diadaptasi kembali dan memberikan edukasi serta informasi yang menarik sehingga anak – anak berminat untuk mengetahui maupun mengenali budatya unik yang berada di daerahnya. Dalam hal ini animasi membantu anak dalam mengembangkan imajinasi serta lebih mudah di pahami maupun disukai oleh anak – anak karena terdapat karakter dan plot cerita yang lucu maupun menyenangkan.

Dalam hal ini penulis berperan sebagai naskah dan storyboard yang hasil akhirnya akan menjadi sebuah animasi. Hal ini berupaya menjadi salah satu sarana informasi untuk anak – anak dalam mengetahui budayanya sendiri. Selain itu, karena kecanggihan teknologi memberikan kemudahan kita untuk explore lebih bannyak dengan imajinasi serta kreatifitas yang dimiliki. Dan dapat menjadi sebuah sarana edukasi serta informasi bagi anak anak tentang kebudayaan daerahnya sendiri salah satunya yaitu “Rempug Tarung Adu Tomat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Perancang mengidentifikasi beberapa permasalahan di dalamnya

1. Kurangnya pengetahuan anak usia 6 – 12 tahun di Kota Bandung tentang adanya budaya Rempuk Tarung Adu Tomat.
2. Kurangnya kepedulian anak terhadap budaya yang berada di daerahnya sendiri.
3. Kurangnya peran animasi sebagai media pelestarian, informasi dan edukasi tentang tradisi budaya.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup merupakan bagian variabel-variabel yang diteliti, atau subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Penggambaran Ruang lingkup dilakukan dengan cara pengukuran variable-variabel yang diteliti yang menggunakan karakteristik responden.

1.3.1 Apa

Fenomena yang diangkat adalah Tradisi Rempuk Tarung Adu Tomat yang berada di kampung cikareumbi yang belum banyak di ketahui oleh masyarakat khususnya masyarakat kota Bandung untuk perancangan naskah dan storyboard dalam film animasi 2D.

1.3.2 Siapa

Target audience pada perancangan animasi ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun di Kota Bandung.

1.3.3 Tempat

Lokasi penelitian Rempuk Tarung Adu Tomat berada di RW 03, Kampung Cikareumbi, Desa Cikidang, Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.

1.3.4 Kapan

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan September – Oktober 2018.

1.3.5 Bagaimana

Memberikan informasi kepada anak-anak melalui film animasi pendek 2D sebagai media pembelajaran, agar anak-anak lebih mengenal dan mencintai budaya yang ada di daerahnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, Perancang merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses menterjemahkan pembabakan cerita tentang tradisi Rempug Tarung Adu Tomat?
2. Bagaimana proses perancangan *storyboard* dari pembabakan cerita yang telah di terjemahkan?

1.5 Tujuan Perancangan

Dengan “PERANCANGAN STORYBOARD DALAM FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN INFORMASI DAN EDUKASI ANAK USIA 6 – 12 TAHUN DI KOTA BANDUNG MENGENAI TRADISI REMPUK TARUNG ADU TOMAT DI KAMPUNG CIKAREUMBI” bertujuan

1. Untuk membuat cerita dari tradisi Rempug Tarung Adu Tomat di kampung cikareumbi.
2. Untuk memahami tentang perancangan *storyboard* film animasi 2D yang tepat sebagai media pelestarian, informasi dan edukasi untuk anak-anak.
3. .Menterjemahkan pesan moral yang ada pada tradisi Rempug Tarung Adu Tomat.
4. Untuk memperkenalkan khalayak umum terhadap tradisi Rempug Tarung Adu Tomat.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dari penelitian yang sudah dilakukan serta apa yang telah di hasilkan dari penelitiann tersebut diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan edukasi maupun referensi dalam melestarikan tradisi maupun budaya khususnya untuk anak – anak .

1.6.2 Manfaat Praktis

Dari penelitian tersebut secara praktis di harapkan penulis dapat menambah wawasan baru tentang kebudayaan Rempug Tarung Adu Tomat dan dapat menambah wawasan mengenai perancangan storyboard yang dapat di aplikasikan pada karya berikutnya serta dapat menyampaikan informasi maupun pemahaman kepada anak – anak tentang adanya kebudayaan tradisi Rempug Tarung Adu Tomat.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Kualitatif

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan data perancangan menggunakan metode kualitatif, diantaranya sebagai berikut :

1. Studi Litetratur

Melakukan studi pustaka dengan cara mencari teori-teori yang mendukung penelitian dan perancangan. Sehingga hasil penelitian dan perancangan tetap terarah.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yaitu bersama bapak Ade sebagai ketua RW dan bapak Effendi sebagai tokoh adat kampung Cikareumbi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di susun menjadi sebuah struktur topik yang akan di angkat.

3. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap situasi yang terjadi di Kampung Cikareumbi dari segala aspek kegiatan acara dan kehidupan masyarakat disana. Selain itu perancang juga mengamati kondisi geografis serta rangkaian pelaksanaan tradisi budaya yang dilakukan di Kampung Cikareumbi, hal ini guna untuk merancang *storyboard* yang tepat dan mampu menyampaikan informasi mengenai Rempuk Tarung Adu Tomat.

1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis. Menurut Jalaludin Rakhmat analisis digunakan untuk mendapatkan keterangan dari isi komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang, hingga nantinya akan melakukan hipotesa awal (Jalaludin Rakhmat,1999:89).

Setelah data sudah terkumpul, akan dilakukan analisis dengan metode analisis induktif, yang dimana dalam analisis induktif peneliti secara langsung berada dalam lingkungan penelitian, sehingga kesimpulan didapat dengan pengumpulan data terlebih dahulu. Penarikan kesimpulan dilakukan sebagai akhir dari proses analisis data dalam penelitian.

1.7.3 Sistematika Perancangan

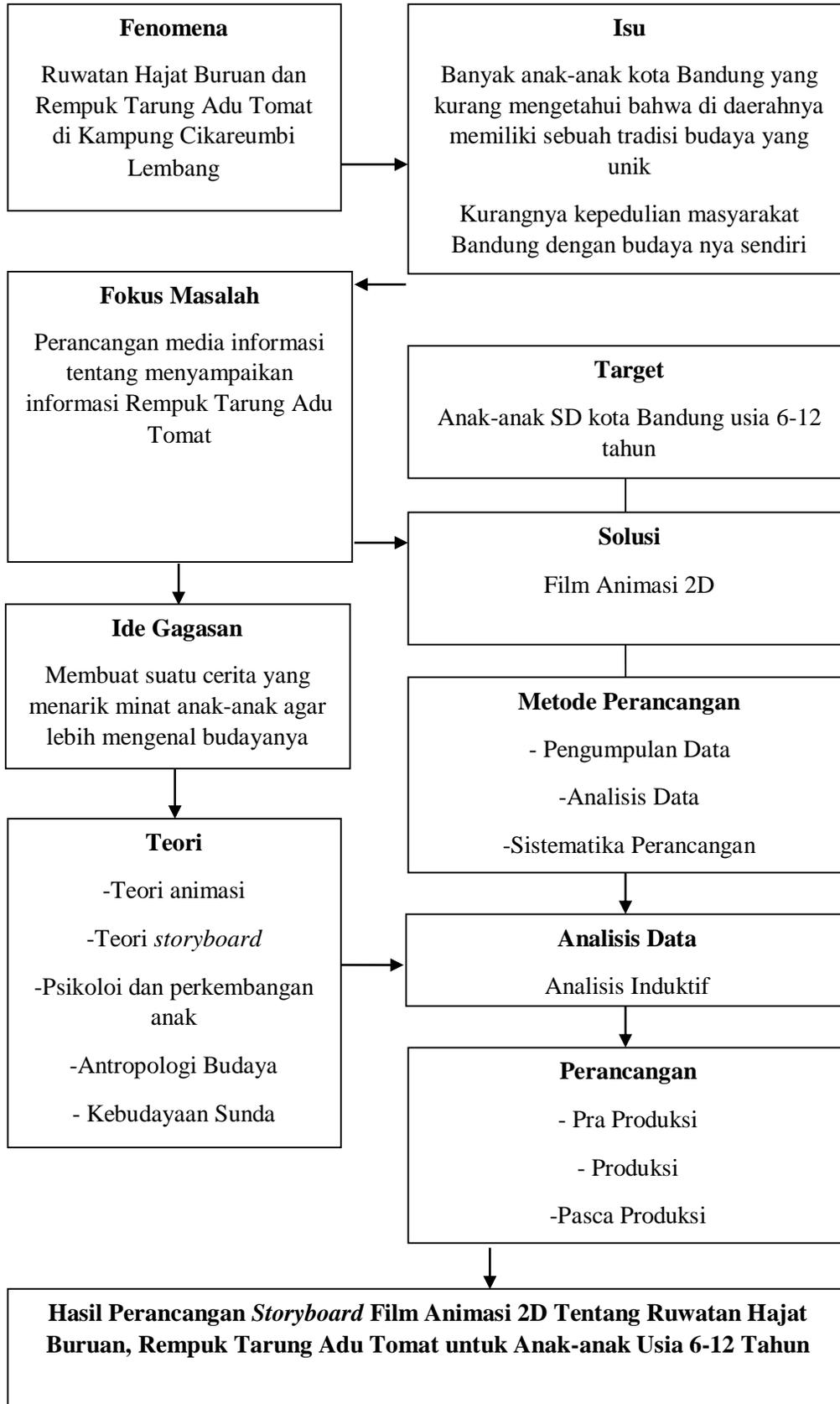
1. Melakukan studi pustaka tentang Kebudayaan, Antropologi, Perkembangan anak, Budaya Masyarakat Sunda serta naskah dan *storyboard*.
2. Melakukan observasi langsung dan wawancara kepada narasumber ahli seperti tokoh adat dan ketua RW serta pendiri sebagai penguat data
3. Mencari referensi karya sejenis untuk perancangan *storyboard*
4. *Mencari Moodboard*
5. Membuat konsep cerita
6. Membuat *Storyline*
7. Membuat *Breakdown Shoot*
8. Membuat sketsa *Thumbnail Storyboard*
9. Membuat sketsa alternatif *shot* dari *Thumbnail Storyboard*
10. menyeleksi dari hasil sketsa alternatif

11. Membuat sketsa *Rough Storyboard*
12. *Clean up* dan pencahayaan

1.8 Kerangka Perancangan

Gambar 1.1

Sumber : Data Pribadi



1.9 Pembabakan

Pada laporan perancangan ini, terdapat gambaran singkat dari setiap bab yang ada di dalamnya. Dengan adanya pembabakan informasi dan penjelasan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Berikut pembabakan dari setiap bab :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama membahas mengenai latar belakan fenomena yang terjadi, tujuan serta manfaat penelitian. Serta terdapat penjelasan mengenai metode yang digunakan untuk pengumpulan data dan analisis data tentang Rempug Tarung Adu Tomat

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua adalah landasan teori yang digunakan untuk pengumpulan data serta perancangan karya. Penggunaan landasan teori tersebut akan berhubungan dengan fenomena dan ruang lingkup yang akan menjadi pondasi perancangan film animasi 2D.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab tiga berisi data-data yang telah didapat berdasarkan metode yang digunakan untuk mencari data sehingga data dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dipertanggung jawabkan dengan adanya fakta.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANAGAN KARYA

Bab empat menjelaskan tentang konsep perancangan yang memaparkan hal yang berkaitan dengan pesan, visual dan media berdasarkan dengan audiance. Dan terdapat penjelasan tentang pertanggungjawaban karya atas fenomena yang telah diangkat.

BAB V KESIMPULA DAN SARAN

Pada bab lima, terdapat kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian dan penulisan. Serta terdapat saran yang diharapkan mampu memberikan perubahan yang lebih baik pada segi penelitian maupun dari segi penulisan tentang Rempug Tarung Adu Tomat.