

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari 34 provinsi. Menurut Kusumohamidjojo Indonesia adalah negara yang memiliki beragam kebudayaan, ras, suku bangsa dan agama (2000: 45). Setiap provinsi memiliki ciri khas yang berbeda, yang tercermin pada pola dan gaya hidup masing-masing.

Menurut data kependudukan pada tahun 2020, jumlah total penduduk Indonesia per bulan september sebanyak 270 juta jiwa (bps.go.id, 2020). Provinsi Jawa Barat diperkirakan menjadi provinsi dengan jumlah penduduk terbanyak mencapai lebih dari 49 juta jiwa menurut data Badan Pusat Statistik (bps.go.id, 2020). Namun dengan jumlah penduduk yang banyak masih banyak anak-anak yang belum terlibat dengan budaya yang ada disekitar.

Berdasarkan data KEMENDIKBUD pada tahun 2016, tingkat partisipasi warga Jawa Barat sebagai pelaku dan pendukung dalam kegiatan kebudayaan relatif rendah. Untuk kegiatan dalam berbusana adat sekitar 18,64 %, untuk produksi budaya sekitar 0,85% dan dalam upacara kebudayaan sekitar 2,19%. Menurut Dr. Suhendi Afriyanto yang merupakan pengamat seni budaya, dalam sepuluh tahun terakhir terjadi kemandekandalam pengembangan seni budaya tradisional Jawa Barat dikalangan generasi muda, terutama pada kalangan anak usia dini dan remaja. Tidak banyak keterlibatan generasi muda dalam upaya penyelamatan seni budaya tradisi menjadi salah satu penyebabnya (pikiran-rakyat.com, 2019). Namun hal ini juga berdampak pada rumah adat. Menurut Muanas, dkk (1998) pada arsitektur rumah adat Jawa Barat ini sudah tidak memiliki keaslian budayanya lagi, bangunan sekarang tidak lagi menunjukkan kelengkapan arsitektur tradisional secara utuh yang mencakup bentuk, susunan rumah, fungsi dan ragam hiasnya. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya pemahaman masyarakat mengenai pentingnya rumah adat sebagai fungsi dan kegunaannya.

Salah satu media untuk berpartisipasi dan belajar mengenai kebudayaan yang ada di Jawa Barat yaitu dengan mengunjungi museum. Namun, menurut Kepala Subdirektorat Pengembangan dan Pemanfaatan Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kementerian Pendidikan Dasar Menengah dan Kebudayaan, Dani Wigatna, yang menyebabkan museum sepi pengunjung karena kurangnya integrasi museum dengan teknologi informasi yang dapat membuat museum menjadi lebih menarik. Selain itu belum adanya sumber yang berkompeten dalam mengelola museum (bisnis.com, 2014). Selain itu menurut Widodo sebagai Kepala Bidang Penyajian dan Publikasi Museum Nasional, museum saat ini masih dianggap kuno, terkesan dengan ruangan yang gelap dan menjenuhkan. Menurutnya museum sepi peminat karena masih dianggap sebelah mata oleh masyarakat. Museum harus memiliki program kreatif dan anak-anak sekolah perlu diwajibkan dalam kegiatan berkunjung ke museum (cnnindonesia.com, 2017). Akan tetapi dalam kegiatan yang bertemakan budaya tersebut cenderung tidak terjadi interaksi pada partisipan. Hal ini menyebabkan partisipan yang ikut dalam kegiatan budaya tersebut merasa tidak mendapatkan apa yang diinginkan dan akhirnya tidak tertarik untuk berpartisipasi kembali dalam kegiatan budaya. Namun, kebanyakan kegiatan budaya masih tidak melibatkan partisipan. Kurangnya interaksi antara partisipan dengan objek budaya seperti pengenalan rumah adat, tari tradisional dan busana tradisional membuat daya tarik budaya di mata partisipan menjadi berkurang.

Untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap budaya, perancang bersama dengan tim ingin membuat sebuah animasi yang dapat mengenalkan budaya yang ada di Jawa Barat. Dalam perancangan ini, perancang berperan dalam pembuatan *environment* 3D untuk rumah adat Jawa Barat. *Environment* sendiri merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan animasi. *Background* akan sangat penting pada akhir dari animasi dan tidak boleh diremehkan (White, 1986: 156). Menurut Fowler (2002: 144) *background* merupakan lingkungan tempat karakter dapat hidup dengan elemen lainnya. Dalam perancangan *environment* 3D, pembuatan *environment* harus berfokus pada penciptaan

lingkungan beserta unsur-unsur yang membentuknya (Cantrell & Yates, 2012: xiii). Dengan *environment* di dalam animasi yang dibuat, diharapkan kepada masyarakat Indonesia khususnya anak-anak dapat mengetahui bentuk alam serta ciri khas dari arsitektur rumah adat Jawa Barat. Selain itu perancang juga ingin menanamkan kesan kepada anak-anak bahwa suatu hal yang berlatar kebudayaan juga dapat menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan untuk diketahui dan dipelajari lebih dalam.

Berdasarkan uraian diatas, maka perancang ingin mengenalkan rumah adat Jawa Barat melalui pembuatan media animasi pada perancangan *environment* 3D dengan memperhatikan nuansa alam Jawa Barat serta ciri khas bentuk dari arsitektur rumah adat Jawa Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi dan minat anak-anak terhadap budaya Jawa Barat.
2. Belum ada perancangan *environment* untuk media animasi yang menggambarkan rumah adat khas Jawa Barat.
3. Kurangnya interaksi pada kegiatan budaya membuat ketertarikan anak terhadap budaya menjadi berkurang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat animasi tentang Jawa Barat untuk mengenalkan budaya Jawa Barat kepada anak-anak sekaligus menarik minat anak-anak terhadap budaya?
2. Bagaimana merancang *environment* 3D sebagai bentuk pengenalan rumah adat budaya Jawa Barat untuk anak-anak melalui media animasi?

1.4 Ruang Lingkup/Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah agar perancangan menjadi jelas dan terarah, berikut adalah ruang lingkup dalam perancangan ini:

1.4.1 Apa

Perancangan *environment* mengenai rumah adat Jawa Barat melalui media animasi.

1.4.2 Kenapa

Karena ingin menarik minat dan antusiasme anak-anak serta menanamkan rasa peduli terhadap budaya Jawa Barat melalui perancangan *environment* berbentuk 3D.

1.4.3 Siapa

Target sasaran dari perancangan animasi tersebut di tujukan kepada anak-anak.

1.4.4 Kapan

Waktu perancangan dimulai dari bulan September 2020 dan diperkirakan akan selesai di tahun 2021. *Environment* dirancang dengan latar waktu periode saat ini.

1.4.5 Dimana

Pengumpulan data untuk perancangan *environment* berlokasi di Kampung Naga dan Kampung Cikondang. Data diambil dengan observasi media dikarenakan pandemi covid-19.

1.4.5 Bagian Mana

Perancang memegang peranan sebagai perancang *background* atau *environment* pada perancangan ini, dan akan berfokus pada bagaimana menggambarkan rumah adat daerah Jawa Barat.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan dari perancangan *environment* ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi tentang Jawa Barat untuk mengenalkan budaya Jawa Barat kepada anak-anak sekaligus menarik minat anak-anak terhadap budaya.
2. Merancang desain *environment* untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap budaya Jawa Barat melalui media animasi.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang perancang harapkan dari perancangan *environment* adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, perancangan ini menggunakan teori-teori pembuatan *background* atau *environment* berbentuk 3D pada animasi yang dapat menjadi landasan pembuatan *background* untuk kebutuhan media pembelajaran dalam bentuk animasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Menjadi media pembelajaran praktik dalam perancangan *background* atau *environment* animasi 3D bagi perancang dengan mengimplementasi teori-teori yang sudah dipelajari sebelumnya.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan bahan bacaan berupa buku, jurnal terkait dengan objek yang hendak diteliti (Raco, 2010: 104). Buku dan jurnal yang perancang gunakan sebagai sumber data

terkait perancangan *environment 3D* untuk animasi dan fenomena mengenai budaya di Jawa Barat. Sumber berbentuk *e-book* dan *e-journal*. Semua *e-journal* perancang dapatkan dari laman resmi institusi dalam negeri maupun luar negeri, sehingga data yang didapat valid.

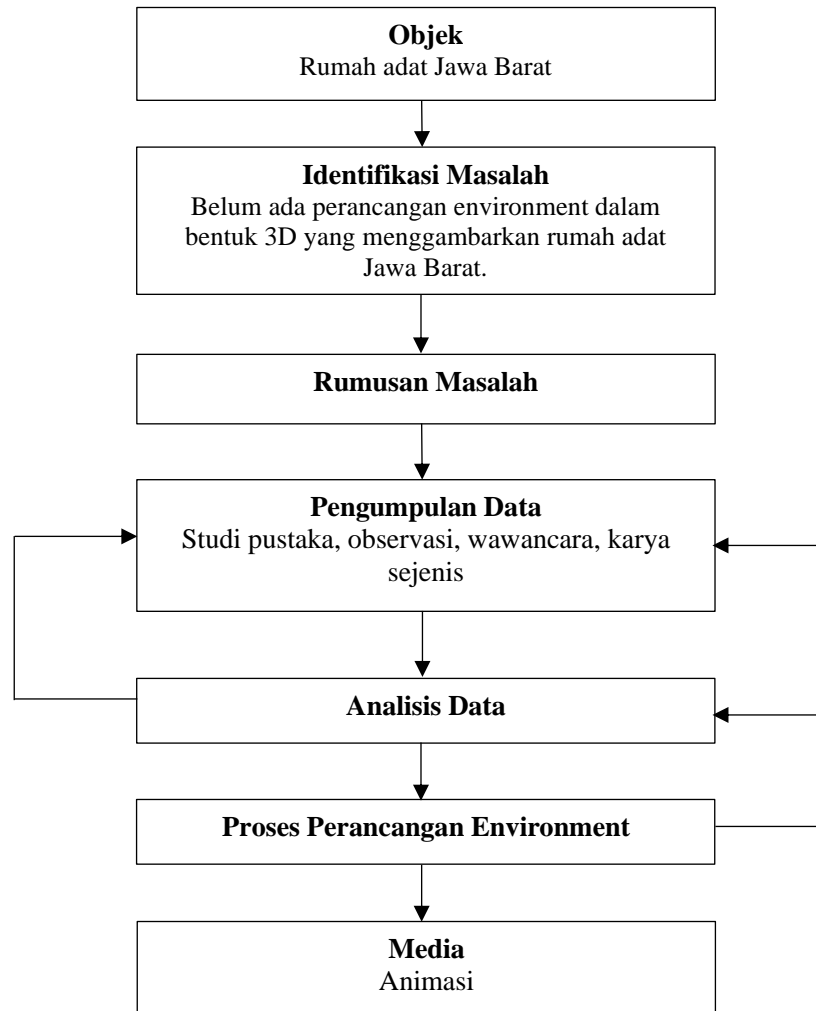
2. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang diambil bisa berupa gambaran mengenai sikap, perilaku, tindakan serta keseluruhan interaksi manusia. Dalam hal ini peneliti harus terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data melalui interaksi dengan lingkungan lokasi penelitiannya. Peneliti juga dapat berada Bersama dengan partisipan untuk menerima data berupa pengalaman secara langsung (Raco, 2010: 112). Dalam perancangan ini perancang mengumpulkan data dengan melakukan observasi secara tidak langsung atau melakukan observasi terhadap media video dokumenter dan gambar dikarenakan sedang terjadi pandemi covid-19 yang mengharuskan perancang mematuhi protokol kesehatan yang ada. Objek yang diamati adalah bentuk dan ciri khas dari rumah adat yang ada di Jawa Barat yang ada di Kampung Naga dan Kampung Cikondang.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari partisipan dalam penyusunan penelitian. Wawancara dilakukan ketika data hasil observasi dan kuesioner masih kurang (Raco, 2010: 116). Dalam penyusunan laporan ini, wawancara dilakukan dengan orang atau pihak yang bersangkutan terkait dengan objek dan fenomena yang diteliti, seperti seorang budayawan kota Bandung yang bernama Bapak Rosyid.

1.7.2 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Bagan Metode Penelitian
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Bagan Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi (2021)

1.9 Pembabakan

Berikut merupakan rincian dari masing-masing bab:

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB 2 Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori objek perancangan dan teori mengenai *background* atau environment terkait perancangan animasi.

BAB 3 Data dan Analisis

Bab ini berisi pembahasan mengenai data yang telah diperoleh, berdasarkan permasalahan, beserta analisisnya.

BAB 4 Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi penjelasan konsep, proses, dan hasil perancangan yang terdiri dari kegiatan pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan berdasarkan hasil perancangan untuk menjawab rumusan masalah dan saran berdasarkan hasil perancangan sebagai pembelajaran untuk perancangan berikutnya.