

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan suku dan adatnya. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2020 telah tercatat ada sebanyak 1,086 warisan budaya yang tersebar di 35 provinsi di Indonesia (Kemendikbud, 2020). Dari 35 provinsi tersebut, masing-masing memiliki keunikan dan ciri khas kebudayaan yang dipengaruhi oleh letak geografis dan juga perilaku dari masyarakatnya. Sehingga hal tersebut mempengaruhi ciri dan karakteristik kebudayaan tiap daerah yaitu seperti desain rumah adat, baju adat dan tarian tradisional. Sudah menjadi kewajiban warga bangsa Indonesia untuk menjaga kelestarian kebudayaan yang ada di Indonesia.

Salah satu contoh daerah yang kaya akan kebudayaan adalah Jawa Barat. Jawa Barat memiliki warisan budaya yang tercatat dari rentang tahun 2013 – 2019 ada sebanyak 53 warisan budaya (Kemendikbud, 2020). Jawa Barat juga menjadi provinsi yang memiliki penduduk terbanyak di Indonesia yaitu kurang 49. juta penduduk (bps.go.id, 2020). Dengan jumlah warisan budaya dan penduduk sebanyak itu sangat disayangkan masih banyak anak-anak yang kurang mengenal dan ikut berpartisipasi dalam kebudayaan Jawa Barat. Berdasarkan data dari Analisis Partisipasi Kebudayaan, masyarakat Jawa Barat memiliki angka yang relatif rendah baik sebagai pelaku maupun sebagai pendukung aktivitas kebudayaan. Dengan rata-rata 18,64%, 0,85%, 2,19% dalam berbusana adat, produksi budaya, dan upacara kebudayaan dalam berbagai aktivitas, (Kemendikbud, 2016).

Menjaga kelestarian kebudayaan Indonesia bukan perkara hal yang mudah untuk dilakukan. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk tetap menjaga dan melestarikan kebudayaan di Indonesia khususnya untuk anak-anak, diantaranya seperti mengunjungi museum kebudayaan, menghadiri pementasan budaya adat, mengikuti upacara adat, atau bahkan menyaksikan kegiatan-kegiatan adat tersebut baik secara langsung dan tidak langsung. Namun, kegiatan-kegiatan tersebut cenderung tidak terjadi interaksi didalamnya. Sehingga hal tersebut membuat anak-

anak kurang tertarik dan mudah untuk merasa bosan jika hanya menonton atau melihat saja.

Untuk solusi permasalahan diatas perancang berencana untuk membuat media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat anak-anak dalam belajar kebudayaan Jawa Barat. Animasi adalah salah satu media yang tepat untuk menggambarkan dan menjelaskan tentang kebudayaan Jawa Barat secara jelas. Animasinya akan berisi pengetahuan tentang kebudayaan Jawa Barat. Hal tersebut ditujukan untuk meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari dan ikut berpartisipasi dalam kebudayaan Jawa Barat. Seperti yang diketahui berdasarkan data diatas Jawa Barat memiliki banyak sekali budaya yang tersebar di setiap wilayahnya. Maka dari itu, perancang memutuskan untuk memilih tiga kebudayaan yang dapat mewakili Jawa Barat tersebut yakni kebaya Sunda, tari jaipong dan suhunan jolopong.

Budaya pertama yang perancang pilih adalah pakaian adat kebaya Sunda. Kebaya Sunda sendiri sudah sangat jarang digunakan lagi oleh masyarakat Sunda apalagi untuk kalangan anak-anak sampai remaja. Dengan alasan tersebut yang membuat Dedi Mulyadi tidak henti-hentinya untuk mengajak masyarakat untuk memakai kebaya dan melestarikannya. Maka dari itu, Dedi Mulyadi menggelar sebuah Festival Kebaya Nusantara yang bertujuan untuk memperkenalkan kebaya lagi ke masyarakat (Kompas.com,2019). Namun, kegiatan tersebut hanya bersifat seremoni dan hanya terjadi pada saat itu saja. Dibutuhkan alternatif lain agar pengenalan budaya kebaya dapat lebih mengajak dan mengenalkan anak-anak lebih dalam dengan kebaya.

Budaya selanjutnya yang perancang pilih adalah tarian jaipong. Perancang memilih tari jaipong karena menurut Een Herdiani (2016) tari jaipong memiliki kontribusi yang besar terhadap kehidupan masyarakat. Tari jaipong telah membantu masyarakat kembali untuk menggali tarian rakyat yang sudah terlantar, sampai membangun kembali grup seni yang hampir bubar. Maka dari itu, tari jaipong yang memiliki dampak besar terhadap masyarakat diharapkan akan membawa dampak yang besar juga terhadap target perancangan ini.

Budaya yang terakhir adalah berupa seni arsitektur Jawa Barat yaitu suhunan jolopong. Perancang memilih Suhunan Jolopong karena berdasarkan (Depdikbud,

1998:165) menjelaskan bahwa beberapa arsitektur rumah di daerah Jawa Barat sudah tidak memiliki keunikan atau ciri khas terhadap nilai-nilai tradisional Jawa Barat. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya pembinaan yang dilakukan oleh masyarakat. Dari alasan tersebut perancang memilih Suhunan Jolopong karena perancang merasa Suhunan Jolopong memiliki urgensi untuk diperkenalkan dan dilestarikan lagi keberadaannya.

Untuk merealisasikan penyajian cerita yang menarik dan informatif pada animasi pengenalan kebaya sunda, tari jaipong dan suhunan jolopong dalam kebudayaan Jawa Barat ini perancang akan merancang bagian *animate*. *Jobdesk* perancang ini adalah proses penggerakan karakter dengan menerapkan berbagai macam prinsip animasi agar setiap gerakan pada animasi tersebut memiliki makna di dalamnya. Posisi *animate* ini terdapat pada tahap produksi yang dimana nantinya akan dikerjakan setelah *clean-up storyboard* selesai dikerjakan. Berdasarkan pengertian perancang diatas mengenai *animate* maka dari itu perancang perlu memahami sikap dan perilaku pada setiap karakter yang ada pada animasi ini. Serta mengetahui gerakan-gerakan dasar pada tari jaipong serta makna di dalamnya. Sehingga perancang dapat merancang gerak animasi yang sesuai dengan kebutuhan untuk animasi ini. Perancang sadar bahwa setiap kebudayaan memiliki sikap, perilaku dan kebiasaan yang berbeda. Maka dari itu hal tersebut sangat penting untuk perancangan animasi yang menarik, informatif dan relevan dengan data yang ada di lapangan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya partisipasi anak-anak di Jawa Barat terhadap kegiatan kebudayaan dalam berbusana adat, produksi budaya, dan upacara kebudayaan.
2. Anak-anak Jawa Barat yang kurang mengenal budaya Jawa Barat yang ada di sekitar mereka.
3. Kurangnya media yang dapat memberikan interaksi yang didalamnya terjadi timbal balik antara anak dengan budaya tersebut.

### 1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik rumusannya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui sifat dan perilaku Orang Sunda serta mengetahui gerakan-gerakan dasar pada Tari Jaipong?
2. Bagaimana merancang *animate* yang sesuai dengan sifat dan perilaku Orang Sunda serta merancang gerakan animasi Tarian Jaipong untuk kebutuhan animasi “Kena and The Spirit of West Java”?

### 1.4 Ruang Lingkup

a. Apa

Perancangan *animate* pada animasi “Kena and The Spirit of West Java” mengenai pengenalan budaya Jawa Barat diantaranya Kebaya Sunda, Tarian Jaipong dan Suhuna Jolopong.

b. Siapa

*Output* perancangan tersebut dikemas sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan di tujukan kepada anak-anak.

c. Tempat

Perancang merujuk beberapa tempat yakni : Anjungan Jawa Barat yang ada pada Taman Mini Indonesia Indah, Angklung Saung Udjo, Museum Sribaduga, dan Museum Indonesia.

d. Mengapa

Perancangan *animate* ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan produksi media animasi yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi anak-anak terhadap kegiatan kebudayaan Jawa Barat dan mampu mengenalkan kembali budaya Jawa Barat serta menanamkan kembali rasa peduli terhadap budaya bangsa Indonesia.

e. Kapan

Perancangan dimulai dari tahun 2020 dan direncanakan selesai pada tahun 2021.

f. Bagian Mana

Dalam perancangan ini perancang berperan sebagai sebagai *animator* yang bertugas untuk menggerakkan aset-aset seperti karakter dan *environment* pada animasi “Kena and The Spirit of West Java”.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan media yang menampilkan sifat dan perilaku Orang Sunda dan gerakan dasar Tari Jaipong.
2. Merancang *animate* yang sesuai dengan sifat dan perilaku Orang Sunda dan gerakan tari jaipong yang sesuai dengan aslinya untuk diterapkan pada animasi “Kena and The Spirit of West Java”.

## 1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan cara pengumpulan data dengan metode penelitian kualitatif. Berikut adalah metode yang akan digunakan :

#### a. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode dalam pengumpulan data yang cara mengumpulkan datanya dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada narasumber (Siyoto & Sodik, 2015:77). Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menggunakan metode ini dan akan menyediakan beberapa pertanyaan terkait sifat-sifat dan karakteristik Suku Sunda dan kegiatan sehari-sehari, lalu pertanyaan terkait macam-macam gerakan yang penting pada tari jaipong.

#### b. Observasi

Metode pengumpulan data observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap objek penelitian dengan teliti lalu mengumpulkan menjadi satu yang berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan pada objek tersebut (Siyoto & Sodik, 2015:77). Observasi dilakukan untuk mencari data berupa sifat dan perilaku Orang Sunda dan juga data terkait gerakan dasar

Tari Jaipong. Namun, perancangan ini dilakukan ditengah-tengah keadaan pandemik di Indonesia, sehingga perancang tidak dapat melakukan observasi langsung ke tempat melainkan melakukan observasi dan pengamatan objek melalui internet seperti video dokumentasi.

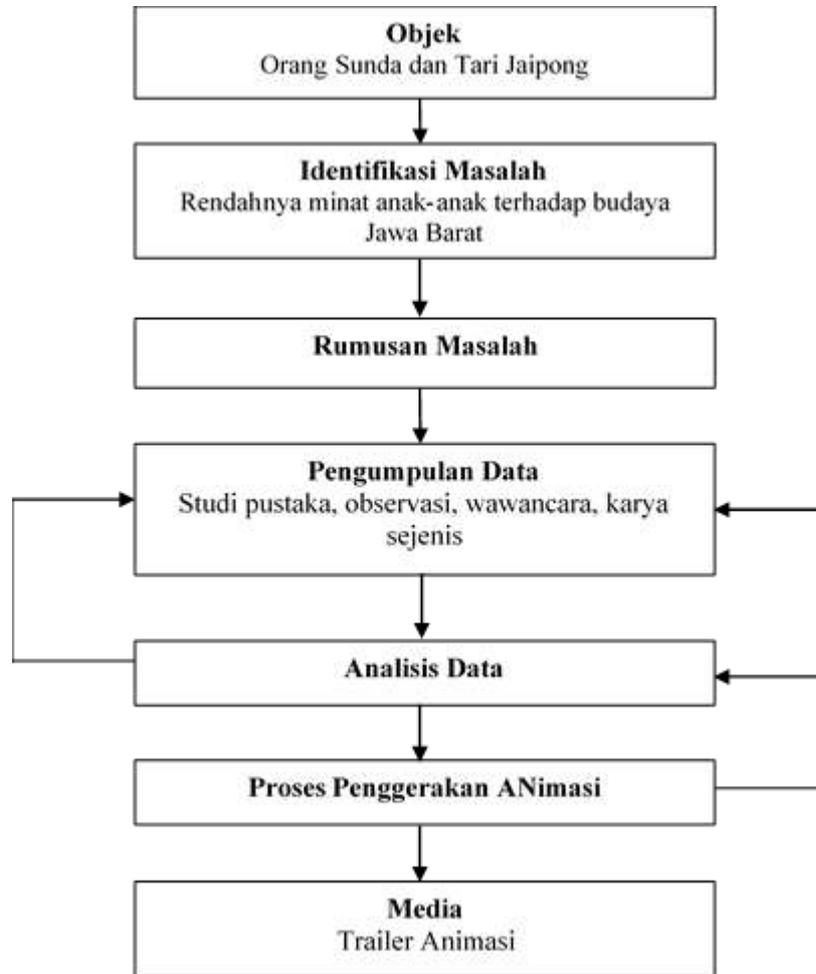
c. Studi Pustaka

Studi pustaka atau metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang mengambil data berdasarkan arsip-arsip seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger dan agenda (Siyoto & Sodik, 2015:78). Pada perancangan ini metode studi pustaka juga sangat dibutuhkan oleh perancang karena studi pustaka dapat membantu perancang mendapatkan data lebih mudah dalam keadaan pandemi.

### **1.6.2 Metode Analisis Data**

Analisa data pada metode penelitian kualitatif yaitu berupa mengatur secara sistematis bahan hasil wawancara dan observasi, menafsirkannya dan menghasilkan suatu pemikiran, pendapat, teori atau gagasan yang baru (Raco, 2010:121). Berdasarkan definisi diatas perancang akan menganalisis data berdasarkan temuan-temuan dengan cara menafsirkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut sehingga akan menghasilkan sebuah pendapat atau pemikiran yang baru.

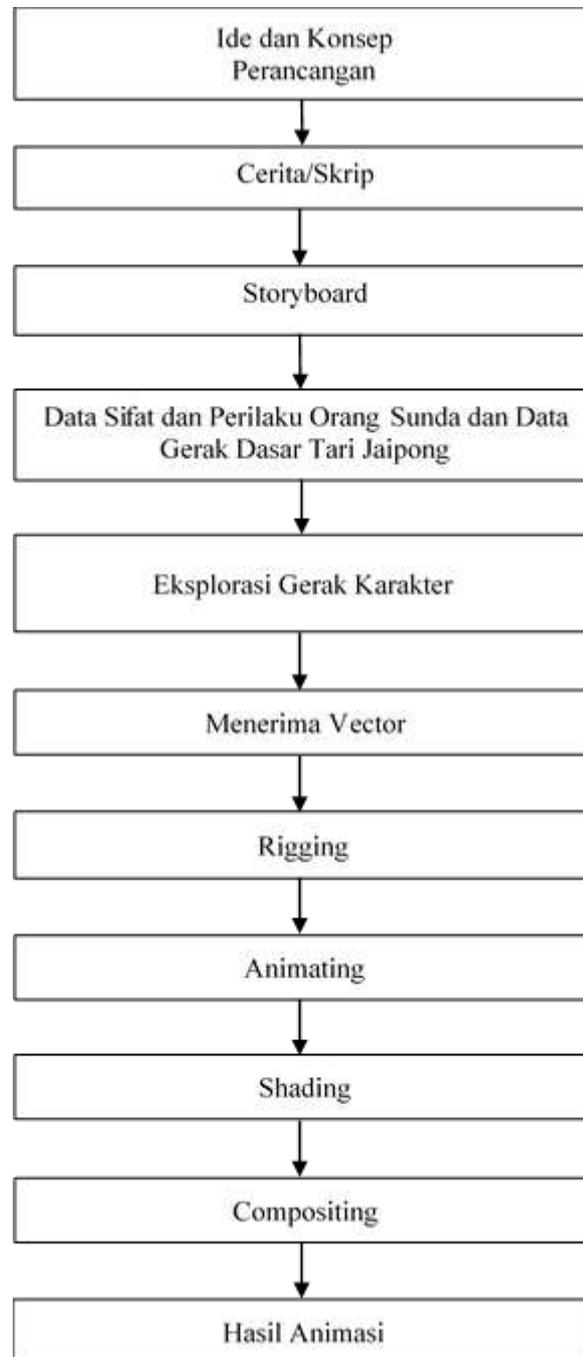
## 1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi, 2021.

## 1.8 Kerangka Perancangan



*Gambar 1.2 Kerangka Perancangan*

*Sumber: Dokumen Pribadi, 2021.*

## 1.9 Pembabakan

### a. BAB I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang fenomena yang terjadi mengenai pembelajaran daring yang mengurangi antusiasme anak SD dan sulitnya memahami pembelajaran daring tersebut oleh anak berumur 7-10 tahun.

### b. BAB II Landasan Teori

Menjelaskan landasan teori yang digunakan dalam perancangan karya sehingga jelas bahwa karya didukung dengan teori-teori yang tepat dalam penggunaannya.

### c. BAB III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan bagaimana cara memperoleh dan menganalisis data yang diperlukan dalam kegiatan perancangan.

### d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan bagaimana proses perancangan karya dimulai dari konsep hingga menjadi output sebuah animasi.

### e. BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan, saran, dan masukan terhadap perancangan yang telah dilakukan mengenai animasi untuk pembelajaran daring.