

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kearifan lokal adalah cara pandang dan kemampuan masyarakat untuk bertahan hidup. Kearifan lokal juga dapat diartikan sebagai pandangan hidup, pengetahuan, dan strategi hidup untuk memperhatikan sumber daya manusia dan alam sekitar serta memecahkan berbagai masalah untuk memenuhi kebutuhannya. Kearifan lokal juga dinilai sangat berharga dan memiliki keunggulan tersendiri dalam kehidupan masyarakat. Sistem ini dikembangkan dari kebutuhan untuk hidup, memelihara dan melanjutkan sesuai dengan keadaan dan kondisi. Dengan kata lain, kearifan lokal merupakan bagian dari cara hidup yang bijaksana yang dapat menyelesaikan segala persoalan kehidupan, dan berkat kearifan lokal inilah mereka dapat melanjutkan kehidupan bahkan berkembang secara berkelanjutan (Cecep Eka Permana 2010:3)

Saat ini peradaban manusia sudah maju, itu terbukti dari munculnya budaya-budaya modern yang telah mengisi dimensi-dimensi kehidupan manusia, seperti kemajuan teknologi dan informasi. Begitu juga gaya hidup anak remaja saat ini berbeda dengan jaman dulu. Hal itu menandakan bahwa anak remaja sekarang lebih menikmati perkembangan budaya *modern*. Sehingga kebudayaan lokal mulai terkikis. Bisa dibuktikan dari hasil riset yang dicoba sebagian mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, UPI pada November 2014 melaporkan 78% responden (baik pria ataupun wanita) sepakat kalau budaya modern lebih tumbuh dibanding dengan budaya tradisional. Keadaan tersebut sangat mengkhawatirkan karena kebudayaan lokal memiliki nilai-nilai dan manfaat yang baik untuk kehidupan, seperti yang menjadi perhatian penulis yaitu kebudayaan lokal suku baduy, yang harus tetap dilestarikan karena suku baduy memiliki nilai dan manfaat untuk kehidupan, seperti ajarannya tentang pentingnya menjaga dan melestarikan alam. karena kita tau saat ini alam sudah mulai rusak akibat ulah manusia itu sendiri. dengan begitu suku baduy dapat dijadikan sebagai

cerminan masyarakat indonesia khususnya anak remaja agar lebih perhatian akan pentingnya menjaga alam.

Masyarakat suku baduy merupakan salah satu suku yang ada di indonesia yang sampai hari ini tetap mempertahankan nilai-nilai budaya yang dimiliki dan diyakininya di tengah kuatnya arus modernisasi. Suku baduy adalah suku yang berada di wilayah kabupaten lebak, Banten. Masyarakat baduy memiliki pesona yang terletak pada kesederhanaannya, bagi mereka kesederhanaan merupakan bagian dari arti kebahagiaan dalam hidup yang sebenarnya. Di tengah kehidupan modern yang serba nyaman dan mudah, masyarakat baduy sama sekali tidak tersentuh budaya yang modern, segala sesuatunya mereka hasilkan sendiri seperti makan, pakaian, alat-alat pertanian dan sebagainya, meskipun mereka sangat anti modern tetapi mereka sangatlah menghargai kehidupan modern yang ada disekitarnya. Ajaran utama masyarakat baduy adalah kesederhanaan dan toleransi terhadap lingkungan hal itulah yang membuat mereka mempunyai rasa gotong royong yang tinggi dalam kehidupan mereka. Masyarakat baduy telah memiliki konsep dan mempraktikkan *pencagaran alam (nature conservation)*. Misalnya mereka sangat memperhatikan keselamatan hutan. Hal itulah alasan kenapa suku baduy harus dilestarikan karena saat ini banyak orang yang tidak peduli akan pentingnya menjaga alam, bisa dibuktikan dari banyaknya, bencana, malapetaka, dan kerugian-kerugian lainnya. Pada kondisi yang seperti itu memperkenalkan suku baduy yang memiliki ajaran tentang menjaga alam diharapkan dapat meminimalkan kemungkinan dampak negatif yang akan terjadi.

Berdasarkan situasi di atas sebuah karya Animasi 2D dirasa sangat efektif untuk memperkenalkan keindahan alam dan kearifan lokal suku baduy, dengan dibalut cerita dan visual yang menarik dapat dengan cepat mempengaruhi perhatian *audience*, apalagi di era *modern* saat ini banyak sekali orang lebih memilih tontonan *online* daripada televisi. Dengan begitu media animasi dapat menjangkau semua kalangan secara luas khususnya remaja. Dalam sebuah animasi *Environment* adalah salah satu unsur pembuat didalamnya, *environment* merupakan elemen yang berada di dalam animasi, perancangan *environment* dapat mempengaruhi ketertarikan *audience* dalam menonton animasi, (Tony White, 2009:375). *environment* bisa dikatakan sebagai bagian yang penting dalam sebuah Animasi. Proses perancangan

sebuah *environment* memerlukan riset terlebih dahulu agar sesuai dengan konsep visual dan cerita yang dibuat. Selain itu *environment* juga dapat membangun *mood* yang akan disampaikan dalam sebuah Animasi. Berdasarkan hal tersebut, perancangan *environment* dibuat untuk kebutuhan Animasi 2D.

Jadi media animasi dianggap memiliki potensi untuk memperkenalkan sebuah budaya kepada masyarakat Indonesia khususnya anak remaja, *jobdesk* penulis pada perancangan animasi ini adalah sebagai *design environment* yang bertugas untuk memvisualisasikan dunia yang ada di dalam cerita. Perancangan akan berfokus pada pembuatan *environment* animasi 2D untuk sebuah karya animasi, yang mengangkat sebuah tema tentang pentingnya menjaga keutuhan alam, seperti apa yang dilakukan masyarakat baduy yang ditujukan kepada para remaja umur 14-24 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Jadi dari latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah :

1. kalangan remaja terlalu menikmati perkembangan budaya modern
2. kurangnya kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian budaya lokal
3. kurangnya perhatian akan pentingnya menjaga kelestarian alam
4. Perancangan *environment* hanya *focus* pada lingkungan suku baduy

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana lingkungan suku baduy yang dikenal sebagai lingkungan yang asri ?
2. Bagaimana merancang *Concept Art environment* Animasi 2D sebagai media untuk memperkenalkan keindahan alam suku baduy ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Perancangan ini dilakukan Adalah :

1. Untuk mengetahui lingkungan dan kekayaan sumber alam yang dimiliki suku baduy

2. Untuk merancang *Concept art environment* animasi 2D sebagai media untuk memperkenalkan kekayaan sumber daya alam dan kearifan lokal suku baduy

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan perancangan ini adalah, dapat mengetahui bahwa suku baduy banyak memiliki nilai dan manfaat untuk kehidupan, dan juga dapat meningkatkan kesadaran bahwa kita harus lebih menjaga kelestarian budaya lokal agar tidak terkikis oleh budaya modern.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembatas dari masalah ini adalah :

1. Apa
Penelitian dan perancangan ini tentang keindahan alam yang dimiliki oleh suku baduy, dengan hasil akhir berupa *Concept art environment* animasi 2D
2. Kapan
Penelitian dan perancangan ini dilakukan pada tahun 2021 dan diperkirakan selesai di tahun 2022
3. Dimana
Penelitian ini dilakukan di suku baduy
4. Siapa
Target audiens penelitian ini adalah masyarakat Indonesia khususnya anak anak remaja
5. Kenapa
Penelitian dan perancangan ini dilakukan karena lingkungan dan alam pada zaman sekarang ini sudah mulai dirusak, sehingga menimbulkan banyak sekali bencana
6. Bagaimana
Penelitian dan perancangan ini dilakukan dengan cara mencari artikel-artikel terkait suku baduy dan keindahan suku baduy, kemudian melakukan wawancara langsung dengan warga suku baduy, setelah itu melakukan perancangan *design*

environment yang pas untuk menggambarkan suku baduy ini menjadi sebuah karya animasi 2Dw

7. Bagian mana

Dalam perancangan ini penulis sebagai desainer *environment* yang bertugas membuat konsep environment, desain mapping environment dan memvisualisasikan environment nya, dengan hasil akhir sebuah artbook

1.7 Metode perancangan

Dalam melakukan perancangan environment, proses yang dilakukan adalah dengan mencari data mengenai keadaan lingkungan suku baduy, dalam mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif.

Metode kualitatif akan dilakukan dengan Teknik observasi ke Kawasan Suku baduy dan wawancara kepada ahli atau warga setempat mengetahui tentang suku baduy.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam perancangan karya yaitu dengan menggunakan metode kualitatif :

a) Observasi

Penulis melakukan observasi langsung ke lokasi yaitu dengan mendatangi langsung suku baduy yang berada di desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Rangkasbitung, Banten, berjarak sekitar 40 km dari kota Rangkasbitung. Disana penulis akan mengamati bagaimana bentuk wilayah suku baduy, agar penulis tahu bagaimana menggambarkan peta untuk kebutuhan penggambaran environment

b) Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung kepada warga asli suku baduy untuk mendapatkan data lebih mendalam mengenai kearifan lokal dan juga kebudayaan yang dimiliki suku baduy

c) Studi Pustaka/Literatur

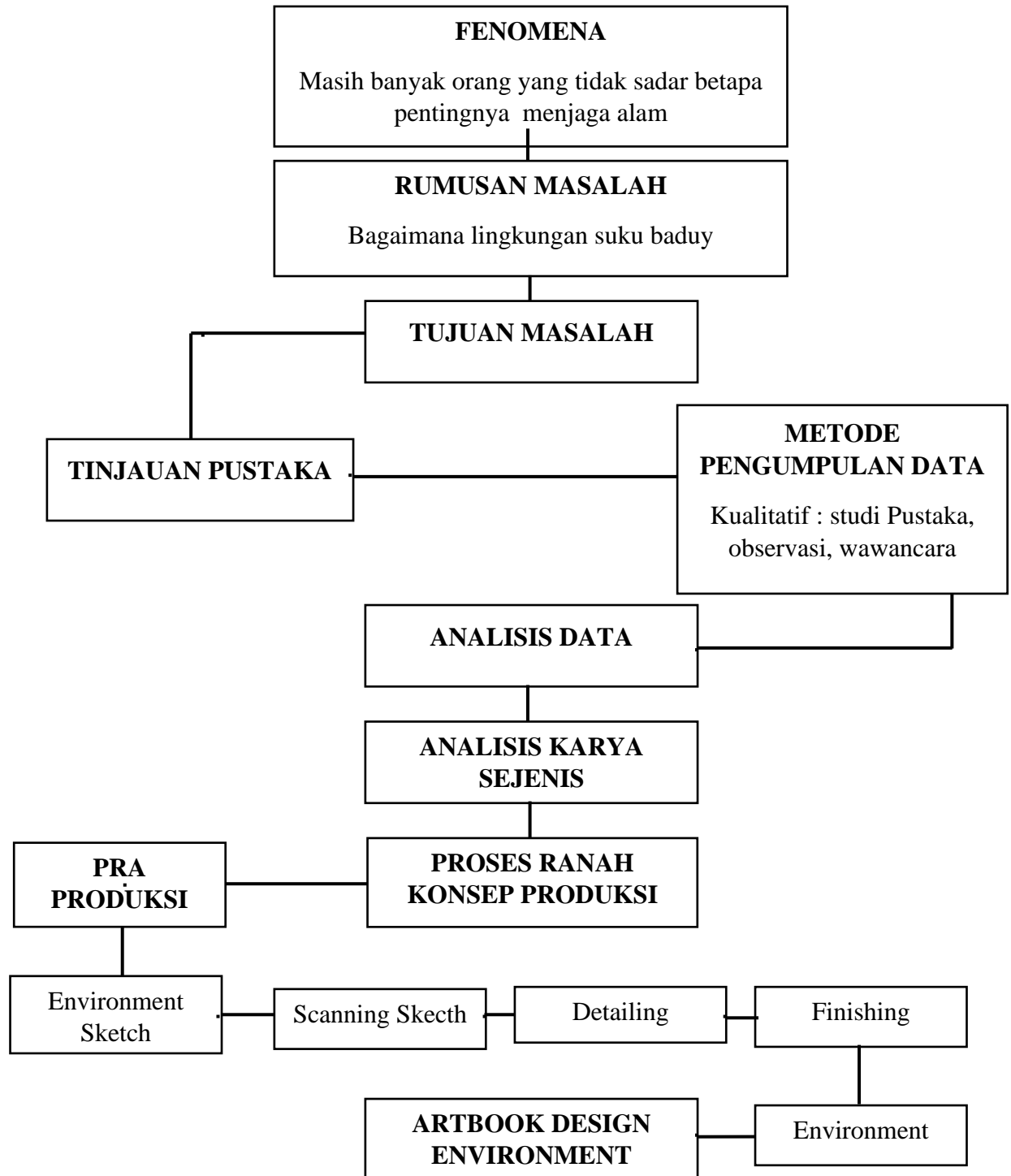
Penulis mencari dan mempelajari artikel atau jurnal terkait kearifan lokal suku baduy, kemudian mempelajari teori - teori tentang perancangan *Concept art environment*, sehingga penulis dapat memahami dan mengaplikasikannya dalam perancangan *concept art environment*

1.7.2 Teknik Analisis Data

Model Miles dan Huberman, Tahap pertama menyederhanakan data yang telah di dapat dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur. Setelah itu menyajikan data yang sudah disederhanakan tadi menjadi suatu informasi, yang terakhir menarik kesimpulan dari data yang sudah disusun dan dikelompokan.

1.9 Kerangka perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan



sumber : Data Pribadi

1.10 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, penulis menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup, cara pengumpulan data, metode penelitian dan analisis data, dan kerangka perancangan.

BAB II Landasan Teori

Penulis mencantumkan teori mengenai kearifan lokal, design environment, dan animasi 2D yang akan menjadi dasar atau landasan dari penelitian dan perancangan ini.

BAB III Data dan Analisis Data

Penulis menguraikan data yang diperoleh berupa hasil wawancara, survei, dan observasi ke anak-anak muda. Kemudian data yang sudah diuraikan akan di analisis

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Penulis menjelaskan konsep dari animasi 2D yang akan dibuat dan mencantumkan proses serta hasil dari perancangan design environment untuk animasi 2D sebagai media untuk memperkenalkan keindahan alam dan kearifan lokal suku baduy.