

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepulauan Riau merupakan provinsi Indonesia yang terletak pada wilayah Waktu Indonesia Barat (WIB) yang berbatasan dengan wilayah Sumatra dan Kalimantan Barat, serta bagian kesatuan kesultanan Diak bersama provinsi Riau di pulau Sumatra hingga memekarkan diri menjadi provinsi baru, hal itu membuat Kepulauan Riau memiliki kesamaan bahasa dan kebudayaan provinsi Riau. Salah satu kebudayaan tersebut meliputi cerita rakyat yang penulis adaptasi mengenai Lancang Kuning.

Cerita Lancang Kuning memiliki sejumlah versi yang ditulis oleh pengarang yang berbeda-beda, namun penulis memilih cerita Lancang Kuning yang ditulis oleh Sabrur R. Soenardi yang mengisahkan pemuda bernama Lancang beserta ibunya sebagai tokoh utama dan istri Lancang sebagai tokoh pendukung. Penulis memilih cerita tersebut karena pesan moral yang terkandung dalam cerita tergolong mudah dicerna dan dipahami oleh anak-anak yang menjadi target audiens penelitian ini.

Kaum muda Indonesia sekarang menghabiskan sebagian besar hari mereka menggunakan media sosial dan digital. Menurut penelitian yang dilakukan Kominfo dan UNICEF (2014), 98 persen anak-anak dan remaja yang disurvei mengetahui tentang internet, dan 79,5 persen dari mereka menggunakannya. Anak-anak dan remaja sekarang mengakses dan menggunakan media digital secara berbeda karena media yang berkembang di Indonesia, terutama dengan meningkatnya penggunaan ponsel. Kelompok ini biasanya menggunakan *laptop* di rumah, ponsel atau *smartphone* saat bepergian, dan komputer pribadi untuk mengakses internet di warung internet dan laboratorium komputer sekolah. Anak-anak dan remaja menggunakan internet terutama untuk tiga alasan: pencarian informasi, media sosial dengan teman, dan hiburan.

Cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau terancam punah dikarenakan masih banyak orang yang tidak mengenal cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau, dan bahkan di toko buku yang menjual buku-buku tentang cerita rakyat Riau pun tidak banyak. Mayoritas toko buku masih menjual buku-buku cerita rakyat dari daerah lain, dan segelintir yang menyediakan literatur cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau hanya bisa didapatkan di perpustakaan. Banyak generasi yang akan datang, diperkirakan, tidak akan mengenal mitologi Riau dan Kepulauan Riau. Hal ini sangat disesalkan karena cerita rakyat merupakan salah satu produk budaya daerah itu sendiri (Marisa Elfitri, 2017)

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berencana merancang desain karakter yang diadaptasi dari cerita Lancang Kuning karangan Sabrur R. Soenardi menjadi *genre* tertentu yang berguna sebagai aset untuk produksi animasi 2D sebagai media adaptasi cerita rakyat tersebut, mengembangkan ide dari karya animasi Lancang Kuning sejenis yang berupa animasi 3D dan animasi *motion graphic* yang telah tersedia di laman *Youtube.com*. Penulis berharap dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita rakyat tentang Lancang Kuning kepada anak-anak melalui penggambaran visual karakter adaptasi cerita tersebut

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera, terdapat permasalahan yaitu:

1. Cerita rakyat Lancang Kuning terancam punah untuk anak-anak
2. Belum terdapat media adaptasi cerita Lancang Kuning dalam *genre* yang berbeda

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang tertera yaitu:

1. Bagaimana cara mengadaptasi cerita rakyat tentang Lancang Kuning yang sesuai untuk anak-anak?
2. Bagaimana perancangan karakter untuk adaptasi cerita Lancang Kuning?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Penelitian mengenai perancangan karakter tentang Lancang Kuning *genre* tertentu sebagai media adaptasi cerita rakyat Kepulauan Riau

2. Kapan

Penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2022 hingga diperkirakan selesai pada tahun 2023

3. Di mana

Penelitian ini dilakukan di Bandung dan Tanjungpinang, Kepulauan Riau

4. Siapa

Target utama dari penelitian ini yaitu anak-anak masyarakat Kepulauan Riau yang berusia 6 hingga 11 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan

5. Kenapa

Untuk memperkenalkan cerita rakyat mengenai Lancang Kuning kepada anak-anak secara luas dalam bentuk adaptasi *genre* cerita yang berbeda

6. Bagaimana

Penelitian dilakukan dengan pengamatan terhadap buku cerita Lancang Kuning karangan Sabrur R. Soenardi. Secara tidak langsung, kemudian mencari artikel yang berkaitan untuk memperoleh data, , serta melakukan kuesioner kepada target audiens berupa anak-anak melalui perantara kerabat atau wali anak, lalu melakukan perancangan desain karakter terhadap data yang telah diperoleh

7. Bagian mana

Penulis berperan sebagai *character designer* yang merancang karakter yang terdapat pada cerita Lancang Kuning

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengadaptasi cerita Lancang Kuning yang sesuai untuk anak-anak
2. Untuk merancang karakter untuk adaptasi cerita Lancang Kuning

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi ke dalam 2 kategori, yakni:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian yang sejenis

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat pada 3 pihak, yaitu:

1. Target audiens penelitian, yaitu anak-anak menjadi lebih mengenali cerita Lancang Kuning sehingga terus diingat untuk generasi masa depan
2. Provinsi Riau dan Kepulauan Riau dapat melestarikan salah satu cerita rakyatnya yaitu Lancang Kuning
3. Penulis meningkatkan kemampuan meneliti serta penulisan laporan untuk karya mendatang

1.7 Metode Penelitian

Penulis menerapkan 4 jenis metode pengumpulan data lalu dianalisis menggunakan *mixed method* untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses produksi karya

1.7.1 Pengumpulan Data

Data diperoleh dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Nurkencana (1986) berpendapat bahwa observasi dinilai dari pengamatan secara langsung dan tersusun, lalu mencatat hasil data yang didapatkan.

Dilansir dari laman *detik.com* (2021), observasi tidak langsung merupakan pengamatan yang dilakukan setelah peristiwa atau hal yang diselidiki telah terjadi. pengamatan tidak langsung dapat dilakukan dengan menggunakan video, gambar, dan alat lainnya. Penulis menggunakan observasi kepada foto masyarakat asli Riau dan Kepulauan Riau untuk dijadikan sebagai acuan perancangan karakter

2. Dokumentasi

Sugiyono (2018:476) berpendapat bahwa dokumentasi memperoleh data berupa gambar maupun tulisan yang bersumber dari buku dan dokumen yang bersangkutan dengan penelitian. Penulis melakukan pengambilan gambar dan foto untuk memperoleh data visual sebagai referensi untuk perancangan karakter adaptasi cerita rakyat Lancang Kuning tersebut

3. Studi Pustaka

Studi pustaka. merupakan penelaahan teori, referensi, dan literatur ilmiah lainnya mengenai budaya yang muncul dalam keadaan tersebut. terkait dengan budaya, nilai, dan norma yang muncul dalam lingkungan sosial yang

diteliti. konteks sosial yang diteliti. (Sugiyono 2018). Berbagai buku dapat dipelajari sebagai bagian dari studi literatur. bahan referensi dan temuan-temuan penelitian terdahulu yang sebanding juga sangat membantu. untuk membangun landasan teoritis bagi masalah yang sedang diteliti. (Sarwono, 2006). Penulis menggunakan karya yang berkaitan dengan cerita rakyat Lancang Kuning

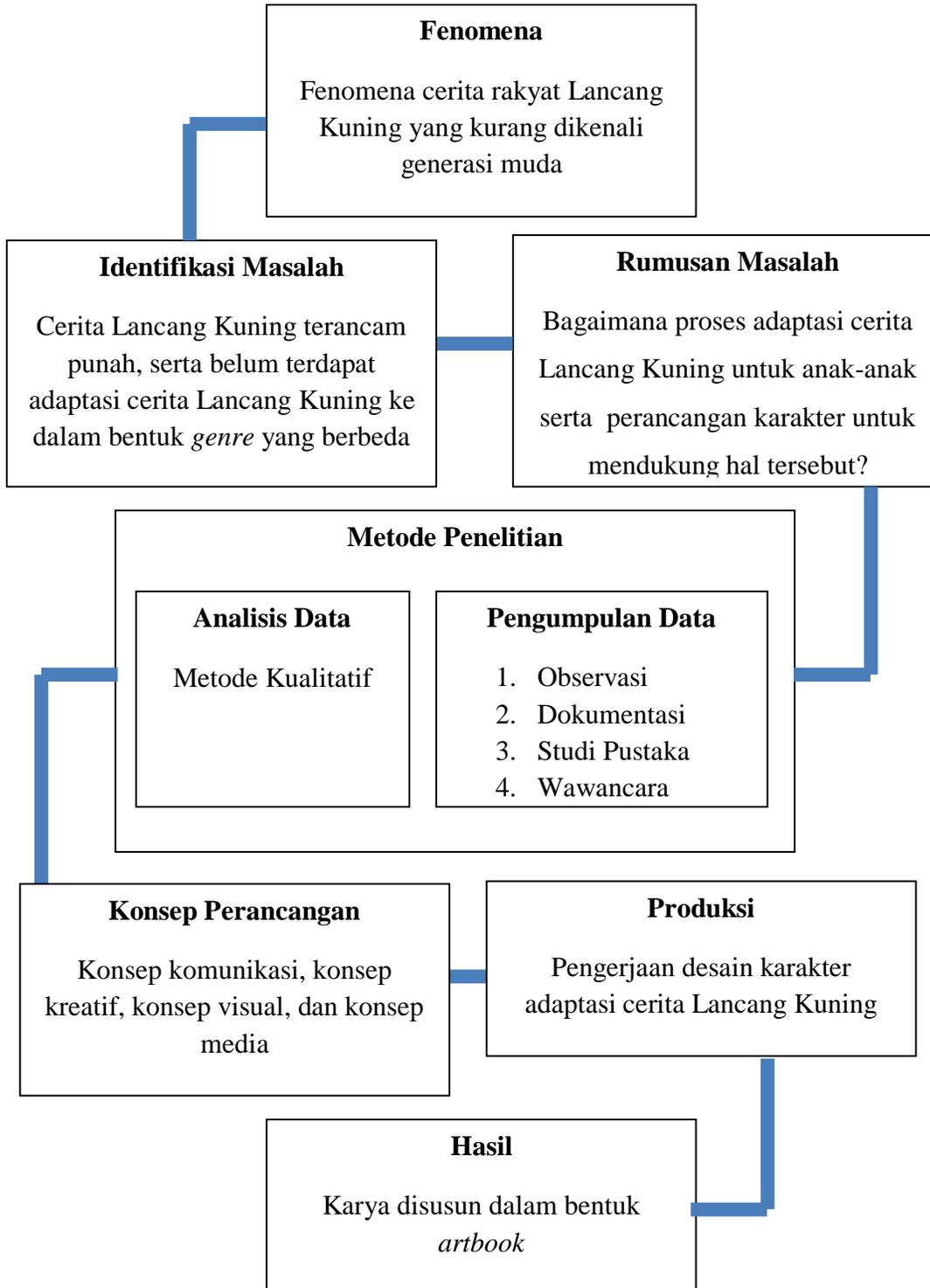
4. Wawancara

Moelong (2012:186) berpendapat bahwa wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mmberikan pertanyaan kepada narasumber untuk mmeperoleh jawaban yang dijadikan data.

1.7.2 Analisis Data

Menurut Moleong (2012:186), analisis kualitatif bertujuan memahami fenomena tingkah laku dan persepsi yang dialami target audiens melalui deskripsi perkataan, bahasa, dalam pembahasan tertentu.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian dan Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1.9 Pembabakan

Penulisan tugas akhir disusun berdasarkan penjabaran bab yang telah ditentukan, seperti berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan penulisan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan permasalahan, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metode perancangan serta metode pengambilan data, kerangka penelitian, dan pembabakan dari masing-masing bab dalam tugas akhir ini

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti, terdiri dari teori objek berupa teori cerita rakyat, teori adaptasi, teori Lancang Kuning, teori suku Melayu, teori cerita Si Lancang, teori media berupa animasi 2D dan tahapan desain karakter, serta teori pendukung berupa psikologi perkembangan anak dan khalayak sasaran

BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini menguraikan hasil data kuantitatif dan kualitatif berupa data jajanan olahan aci yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, studi pustaka, dan kuesioner yang kemudian dianalisis lebih lanjut menggunakan landasan teori demi memperoleh data kualitatif untuk konsep yang akan digunakan untuk perancangan desain karakter

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjelaskan konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, dan konsep media. Dilanjutkan dengan perancangan karakter untuk media adaptasi cerita Lancang Kuning serta menampilkan hasil dari perancangan

BAB V Penutup

Bab ini merangkum hasil perancangan karakter adaptasi cerita Lancang Kuning ke dalam bentuk *artbook* yang disertai kesimpulan dan saran terhadap karya yang dihasilkan