

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2022, terdapat 486 budaya yang dicatat dan 166 budaya yang telah ditetapkan sebagai warisan budaya. Dari 166 budaya tersebut, terdapat 75 budaya yang dikategorikan menjadi warisan budaya takbenda. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2022, terdapat 486 budaya yang dicatat dan 166 budaya yang telah ditetapkan sebagai warisan budaya. Dari 166 budaya tersebut, terdapat 75 budaya yang dikategorikan menjadi warisan budaya takbenda. Menurut Sedyawati (2003) warisan budaya takbenda merupakan suatu budaya yang bersifat tidak dapat dipegang, dapat berlalu, dan bisa hilang seiring perkembangan zaman, seperti; Bahasa, tari, musik, serta berbagai perilaku lain yang bersifat terstruktur. Menurut Koentjaraningrat (1993) kebudayaan bersifat universal dan dapat ditemukan di dalam kebudayaan semua bangsa yang tersebar di penjuru dunia, kebudayaan memiliki 7 unsur yaitu sistem Bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian. Pada tahun 2020 lalu terdapat 8 warisan budaya yang ditetapkan oleh Kemdikbud, salah satu budaya tersebut adalah seni pertunjukan tradisional wayang.

Wayang tradisional meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan seni perlambang ini terus berkembang dari zaman ke zaman, juga merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, pemahaman filsafat, serta hiburan. Menurut Unesco wayang menjadi warisan budaya tak benda dengan alasan ia tidak hanya sekedar seni pertunjukan hiburan, tetapi juga sarana menyampaikan pesan moral dan etika, menjadi simbol kekayaan budaya Indonesia, sebagai alat pendidikan dalam menyampaikan nilai-nilai budaya dan moral melalui kearifan lokal, konsep dan cerita-cerita yang dibawa. Dalam perkembangannya, berfungsi sebagai media untuk menghormati arwah nenek moyang mengalami perkembangan dengan cara akulturasi cerita Ramayana dan Mahabharata dengan budaya masyarakat setempat dan berkembang lagi oleh tokoh-tokoh Islam menjadi media dakwah.

Salah satu wayang yang berkembang adalah wayang golek yang berkembang di wilayah Jawa Barat dengan menggambarkan tokoh dari cerita legenda yang berasal dari Jawa Barat. Salmun (1986) menyebutkan baru pada 1583 Masehi, Sunan Kudus membuat wayang dari kayu yang kemudian disebut wayang golek yang dapat dipentaskan pada siang hari. Disamping itu terdapat juga wayang yang berkembang dari wayang golek yaitu wayang serok yang berada di Baros Arjasari, Jawa Barat.

Desa Wisata Baros Arjasari, yang berada di kabupaten Bandung, Jawa Barat yang baru saja ditetapkan sebagai salah satu dari 75 desa wisata oleh kemenparekraft pada 20 Mei 2023 ini memiliki beragam budaya mulai dari wayang golek, wayang serok, gamelan salendro dan pentas adu domba. Pada kesenian wayang serok baros arjasari ini yang dibuat oleh Abah Adang selaku dalang terdapat keunikan atau ciri khas yang berbeda dari wayang golek pada umumnya yaitu wayang yang terbuat dari sampah rumah tangga. Wayang tersebut dipentaskan bersamaan dengan gamelan salendro terutama pada saat ditetapkannya desa Baros menjadi desa wisata membuat wayang tersebut terkenal dan mendapati banyak panggilan, meskipun wayang tersebut memiliki sebuah padepokan / komunitas dan masih ada hingga saat ini wayang tersebut masih tetap terancam punah, dikarenakan tidak adanya generasi muda yang ingin menjadi penerus, terdapat beberapa video dokumentasi pentas dari wayang serok pada halaman youtube sebagai media promosi desa.

Dokumentasi video pertunjukan wayang serok yang berada di halaman youtube itu sendiri telah dilihat oleh ratusan orang melalui kanal youtube desa baros itu sendiri ataupun kanal youtube luar yang dimaksudkan untuk media promosi, meskipun demikian pada halaman youtube itu sendiri pencarian video yang berkaitan dengan wayang didominasi oleh wayang kulit dan wayang golek, dibandingkan wayang serok, serta beberapa video animasi bertemakan wayang juga sama, salah satunya adalah animasi wayang kulit oleh channel bernama "Cak Rye Animasi" dan animasi 3d wayang golek Si Cepot oleh channel bernama "demi Dasmana" sedangkan untuk wayang serok sendiri tidak ditemukan.

Berdasarkan fenomena diatas sangat penting untuk mengenalkan nilai-nilai kesenian wayang serok Baros Arjasari. Hal yang ingin disampaikan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu upaya pengembangan nilai-nilai kesenian wayang Serok ialah melalui pembuatan trailer animasi yang dapat mendukung perekonomian industri kreatif lokal yang berkelanjutan, dan dapat dikenal lebih banyak oleh generasi muda. Animasi tersebut merupakan sebuah trailer pendek yang ditayangkan di halaman youtube. Penggunaan youtube sangat populer dikalangan para remaja yang merupakan target audience penulis sehingga menjadi media yang tepat untuk mengenalkan nilai-nilai kesenian wayang serok ini.

Dalam pembuatan trailer animasi ini dibutuhkan *storyboard artist* sebagai seseorang yang bertugas untuk menerjemahkan / menggambarkan naskah kedalam bentuk visual. *Storyboard artist* sangat bertanggungjawab dalam proses pra-produksi suatu animasi agar tim yang lainnya dapat bekerja mengikuti apa yang ada dalam naskah / *script* sebuah cerita terutama dalam trailer animasi. Terlebih untuk *storyboard artist* ialah seseorang yang sangat harus mengerti dalam menggambarkan sebuah shot dan angle gambar agar pesan atau ide cerita tersampaikan kepada para pembaca atau penonton.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Wayang serok yang tidak ada generasi penerus terancam punah
2. Video pertunjukan dan animasi bertemakan wayang didominasi oleh wayang kulit serta kurangnya media yang mengenalkan nilai-nilai kesenian wayang serok
3. Belum ada *storyboard artist* yang mengenalkan kesenian wayang serok

### **1.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian wayang serok terancam punah?
2. Bagaimana merancang *storyboard* untuk trailer animasi yang mengenalkan wayang serok?

### **1.4 Ruang Lingkup**

#### **1. Apa**

Kurangnya animasi yang mengenalkan nilai-nilai kesenian wayang serok sehingga berdampak pada tidak adanya generasi penerus.

#### **2. Mengapa**

Di zaman yang serba digital media animasi merupakan salah satu media yang dapat dijangkau oleh banyak orang terutama remaja untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga menjadikannya media yang tepat untuk penulis gunakan sebagai solusi dari penelitian.

#### **3. Siapa**

Karya hasil perancangan ini ditargetkan untuk para remaja Indonesia, yang tinggal di kabupaten Bandung dan sekitarnya dengan rentang usia 13 - 25 tahun.

#### **4. Kapan**

Pencarian data dan penelitian yang dilakukan oleh penulis dimulai dari 24 Juni 2023 hingga November 2023, Animasi ini akan di rilis pada tahun 2024.

#### **5. Dimana**

Proses penelitian dilakukan di Baros Arjasari, Bandung.

#### **6. Bagaimana**

Penulis sebagai *storyboard artist* dalam perancangan trailer animasi wayang serok Baros Arjasari.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **1. Tujuan Penelitian**

1. Mengenalkan nilai-nilai kesenian wayang serok yang terancam punah.
2. Merancang *storyboard* untuk trailer animasi wayang serok.

### **2. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi penulis yakni menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengenalkan animasi wayang serok.
2. Manfaat bagi institusi yakni menambah referensi animasi yang mengenalkan wayang serok.
3. Manfaat bagi masyarakat yakni dapat lebih mengenal wayang serok.

## **1.6 Cara Pengumpulan Data**

Penelitian yang dilakukan penulis yaitu menggunakan metode campuran / *mixed methods* dengan pengumpulan data berupa:

### **1. Observasi**

Penulis melakukan observasi langsung dengan datang ke tempat kediaman Abah Adang selaku dalang wayang serok di Desa Wisata Baros Arjasari, Bandung.

### **2. Wawancara**

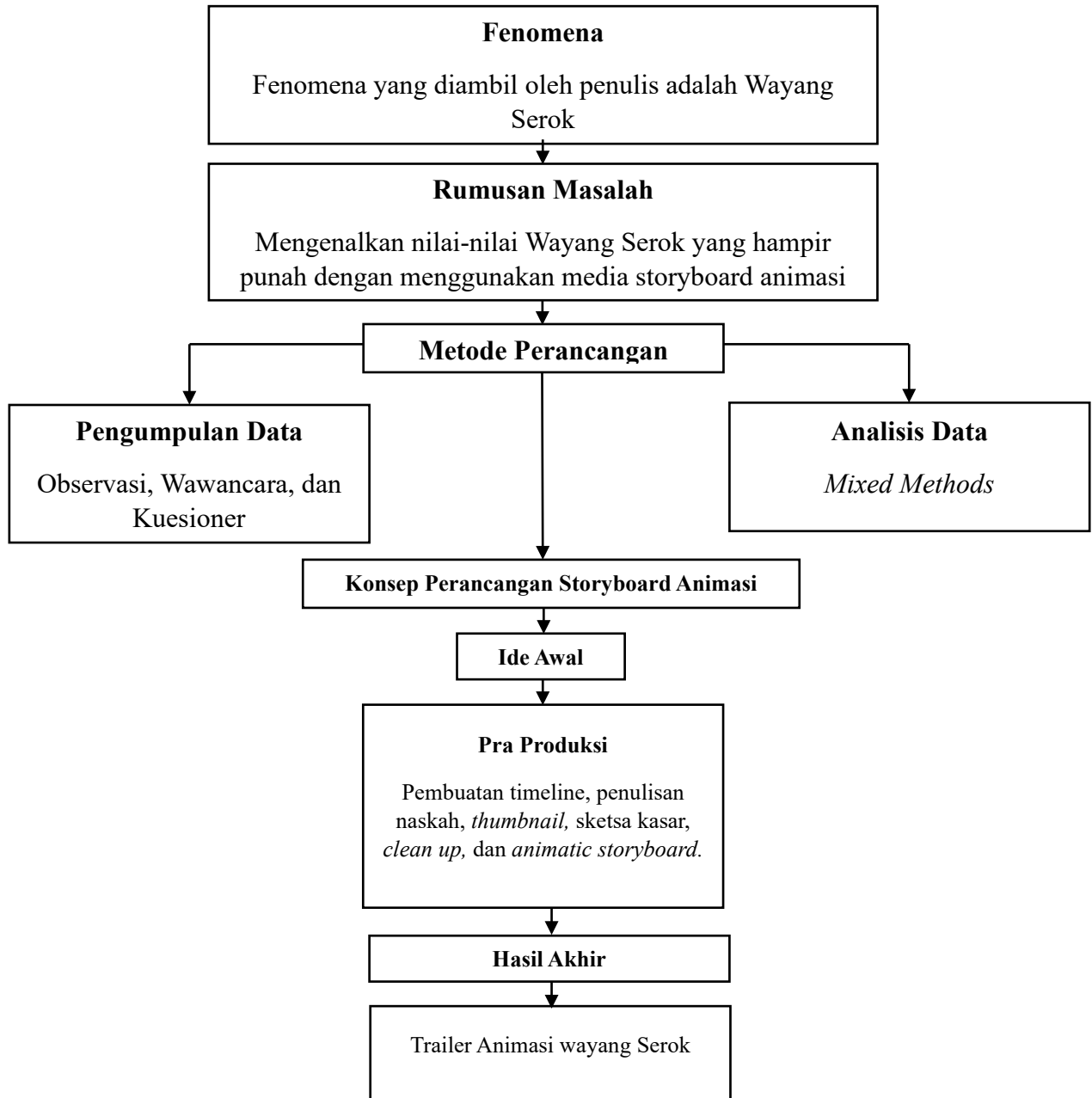
Pengumpulan data ini dilakukan ketika penulis melakukan observasi langsung dengan menyiapkan beberapa pertanyaan semi terstruktur untuk menggali data / informasi lebih dalam kepada narasumber itu sendiri, yaitu Abah Adang dan kepala desa Anton. Juga melakukan wawancara dengan ahli mengenai storyboard dengan Akhmad Fadli selaku dosen dan bekerja di bidang industri animasi di Visinema.

### **3. Kuesioner**

Penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada remaja disekitar bandung untuk mendapatkan data khalayak sasaran.

## 1.7 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan



Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Sendiri

## 1.8 Pembabakan

### 1. BAB I Pendahuluan

Bab 1 merupakan bab yang berisi gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas di bab-bab selanjutnya. Biasanya berisi beberapa sub bab seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, cara pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan.

### 2. BAB II Landasan Teori

Bab 2 merupakan bab yang berisi mengenai teori-teori menurut para ahli untuk Perancangan *Storyboard* Animasi Untuk Interpretasi Budaya Wayang Serok.

### 3. BAB III Data dan Analisis Data

Bab 3 merupakan bab yang berisi data data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan kuesioner. Setelah data data tersebut didapatkan dilanjutkan dengan analisis data, meringkas wawancara, dan menyimpulkan hasil kuesioner.

### 4. BAB IV Perancangan

Bab 4 merupakan bab yang berisi mengenai karya mulai dari konsep, proses, hingga hasil Perancangan *Storyboard* Untuk Trailer Animasi Adventure of Serok.

### 5. BAB V Penutup

Bab 5 berisi kesimpulan analisis data dari permasalahan yang telah dirumuskan serta saran untuk pembaca, perancangan berikutnya, dan industri animasi.