

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Wayang adalah kesenian Indonesia yang telah berkembang sejak sebelum abad ke-10. Sebagai seni tradisional, wayang tetap eksis dan dapat mengikuti perkembangan zaman dari masa ke masa. Awal (2018) menyatakan inovasi dan eksperimen oleh para seniman wayang, membuat wayang hingga saat ini masih tetap bertahan dan menjadi kesenian favorit yang ada di masyarakat. Wayang ditetapkan oleh UNESCO sebagai karya yang mengagumkan di bidang cerita narasi yang indah dan berharga pada 7 November 2003 dengan gelar *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*.

Salah satu inovasi dalam kesenian wayang berupa terciptanya wayang serok yang digagas oleh Ki Adang dari Desa Baros, Arjasari, Kab. Bandung. Berawal dari mata pencahariannya sebagai pencari barang rongsok, Ki Adang memiliki ide untuk mengubah barang-barang rongsok menjadi sebuah wayang yang memiliki nilai seni dan menjadi satu-satunya wayang di Indonesia menggunakan barang rongsok.

Ki Adang menciptakan wayang golek yang tidak seperti biasanya, ia mengganti ukiran kepala kayu dengan serokan, cangkir, batok kelapa dan berbagai jenis barang-barang rongsok yang ia dapat. Nama wayang serok terinspirasi dari serokan yang merupakan bahan pertama untuk pembuatan wayang-wayang tersebut.

Wayang serok yang kini berusia 10 tahun tidak memiliki peminat. Hal ini dikarenakan Ki Adang sebagai pencipta tidak memiliki penerus dalam memainkan dan membuat wayang serok. Kurangnya literasi masyarakat serta jumlah pementasan membuat wayang serok tidak begitu dikenal oleh masyarakat. Dokumentasi dalam pagelaran yang minim serta belum adanya jurnal yang membahas secara spesifik juga berpengaruh terhadap ketertarikan pada wayang serok tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut, permasalahan ini dapat dikatakan urgen untuk dilakukan proses adaptasi budaya agar catatan informasi terkait wayang serok dikenal oleh masyarakat. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan karya dengan media animasi 2D yang bertujuan untuk mengenalkan kembali informasi mengenai wayang serok kepada khalayak umum. Dari observasi pendahuluan yang dilakukan penulis, terdapat 3 rekaman yang memuat informasi mengenai pagelaran wayang serok yang diupload di media *youtube*. Video wayang yang tayang di *youtube* yaitu, *WAYANG SEROK PENTAS PERDANA (Dalang Abah Adang) Desa Wisata Baros*, *WAYANG SEROK SATU SATUNYA DI INDONESIA (Dalang Abah Adang) episode main sore*, *PENTAS PERDANA WAYANG SEROK (Abah Adang) sayembara bronjong kawat*. Namun, dari ketiga video tersebut semuanya hanya ditonton kurang dari 1000 kali. Dengan adanya perancangan animasi diharapkan dapat menarik minat masyarakat khususnya remaja dalam mengenali wayang serok kembali.

Dalam perancangan animasi 2D mengenai wayang serok, penulis berperan sebagai *storyboard artist* dimana penulis merancang sebuah naskah yang berkaitan dengan wayang serok menjadi kumpulan gambar yang disusun secara teratur. *Storyboard* sendiri merupakan tahapan pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D, dimana setelah naskah cerita selesai dibuat maka divisualisasikan menjadi *storyboard*. *Storyboard* terdiri dari 3 tahapan berupa *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. Tujuan perancangan *storyboard* mengenai wayang serok ini adalah agar informasi wayang serok dapat diadaptasi serta dikenal oleh khalayak umum.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Wayang serok yang belum dikenal dikarenakan tidak memiliki penerus serta kurang dikenalnya Wayang Serok pada khalayak umum.
2. Tidak adanya perancangan *storyboard* animasi 2D sebagai usaha mengenalkan kembali informasi dari wayang serok.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah :

1. Bagaimana cara memperkenalkan kembali Wayang Serok kepada khalayak umum?
2. Bagaimana merancang storyboard animasi 2D sebagai sarana adaptasi terhadap budaya kesenian wayang serok?

### **1.4 Ruang Lingkup**

Berikut ruang lingkup batasan masalah serta ruang lingkup mengenai perancangan storyboard animasi 2D sebagai sarana media pengawetan serta informasi terhadap wayang serok :

#### **1.4.1 Apa**

Perancangan berfokus pada pembuatan storyboard animasi 2D mengenai wayang serok sebagai upaya adaptasi budaya.

#### **1.4.2 Bagaimana**

Perancangan dilakukan berdasarkan informasi mengenai wayang serok yang diperoleh dari pencipta sekaligus dalang wayang serok kemudian menjadi rujukan dalam pembuatan naskah cerita serta visualisasi dalam storyboard.

#### **1.4.3 Siapa**

Target khalayak sasaran utama dari perancangan storyboard animasi 2D ini adalah remaja awal dengan rentang usia 10-13 tahun.

#### **1.4.4 Dimana**

Proses penelitian untuk perancangan storyboard animasi 2D, dilaksanakan di daerah Desa Baros, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung. Proses perancangan dimulai pada bulan Januari hingga Juni 2024.

#### **1.4.5 Mengapa**

Perancangan ini, dilatarbelakangi oleh fenomena tidak terkenalnya wayang serok dikarenakan tidak adanya penerus serta kurangnya minat masyarakat terhadap

wayang serok. Adapun karya yang dibuat berupa animasi 2D sebagai upaya adaptasi seni wayang serok serta agar wayang serok dapat dikenal kembali oleh masyarakat, seperti yang telah tertera dalam latar belakang.

#### **1.4.6 Kapan**

Proses penelitian untuk perancangan storyboard animasi 2D, dilaksanakan pada 24 Juli hingga 24 November 2023. Proses perancangan dimulai pada bulan Januari hingga Juni 2024.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara memperkenalkan kembali Wayang Serok kepada khalayak umum.
2. Untuk merancang storyboard animasi 2D sebagai sarana adaptasi terhadap budaya kesenian wayang serok.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian, maka manfaat yang didapat adalah:

1. Penulis : Penulis dapat mempraktikkan mengenai perancangan storyboard animasi 2D yang sesuai dengan kaidah keilmuan serta mengetahui nilai budaya dari kesenian wayang serok.
2. Target Audiens: Memperkenalkan nilai-nilai yang budaya yang terkandung didalam kesenian wayang serok.
3. Pegiat Wayang Serok : Melakukan adaptasi budaya agar lebih dikenal oleh masyarakat umum.

#### **1.7 Metode Penelitian**

Dalam perancangan, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, berisikan data-data non numerik yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara,

serta studi pustaka. Penulis menjadikan metode kualitatif sebagai acuan dalam menganalisa data penelitian.

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **A. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian terkait (Aldini et.al, 2021). Peneliti mencari data-data literatur berupa jurnal, buku, artikel, serta data visual mengenai wayang serok sebagai acuan dalam membuat perancangan storyboard animasi 2D.

#### **B. Observasi**

Observasi merupakan metode mengambil data dengan cara melakukan pengamatan. Penulis melakukan observasi secara langsung yaitu turun kelapangan guna mencari data-data yang berkaitan mengenai wayang serok. Penulis mengamati bagaimana Ki Adang memperagakan bagaimana cara menggunakan wayang serok.

#### **C. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana penulis melakukan sesi tanya jawab terhadap narasumber guna mendapatkan data penelitian. Penulis melakukan wawancara secara tidak terstruktur guna mendapatkan informasi mengenai wayang serok kepada Ki Adang, pencipta sekaligus dalang wayang serok.

#### **D. Kuesioner**

Penulis menyebarkan sebuah angket kepada siswa SD di daerah Bandung yang berumur 10-13 tahun guna memenuhi kebutuhan data.

### **1.7.2 Metode Analisi Data**

Data yang telah terkumpul dianalisa secara kualitatif. Penulis mengacu kepada alat analisis menggunakan model Miles dan Huberman. Setiap data yang terkumpul akan memasuki tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan.

#### **A. Reduksi Data**

Hasil dari pengumpulan data yang berjumlah banyak dan bersifat mentah akan diseleksi mana yang akan digunakan dan diabaikan, sehingga data yang diperoleh menjadi fokus serta terarah.

#### **B. Penyajian Data**

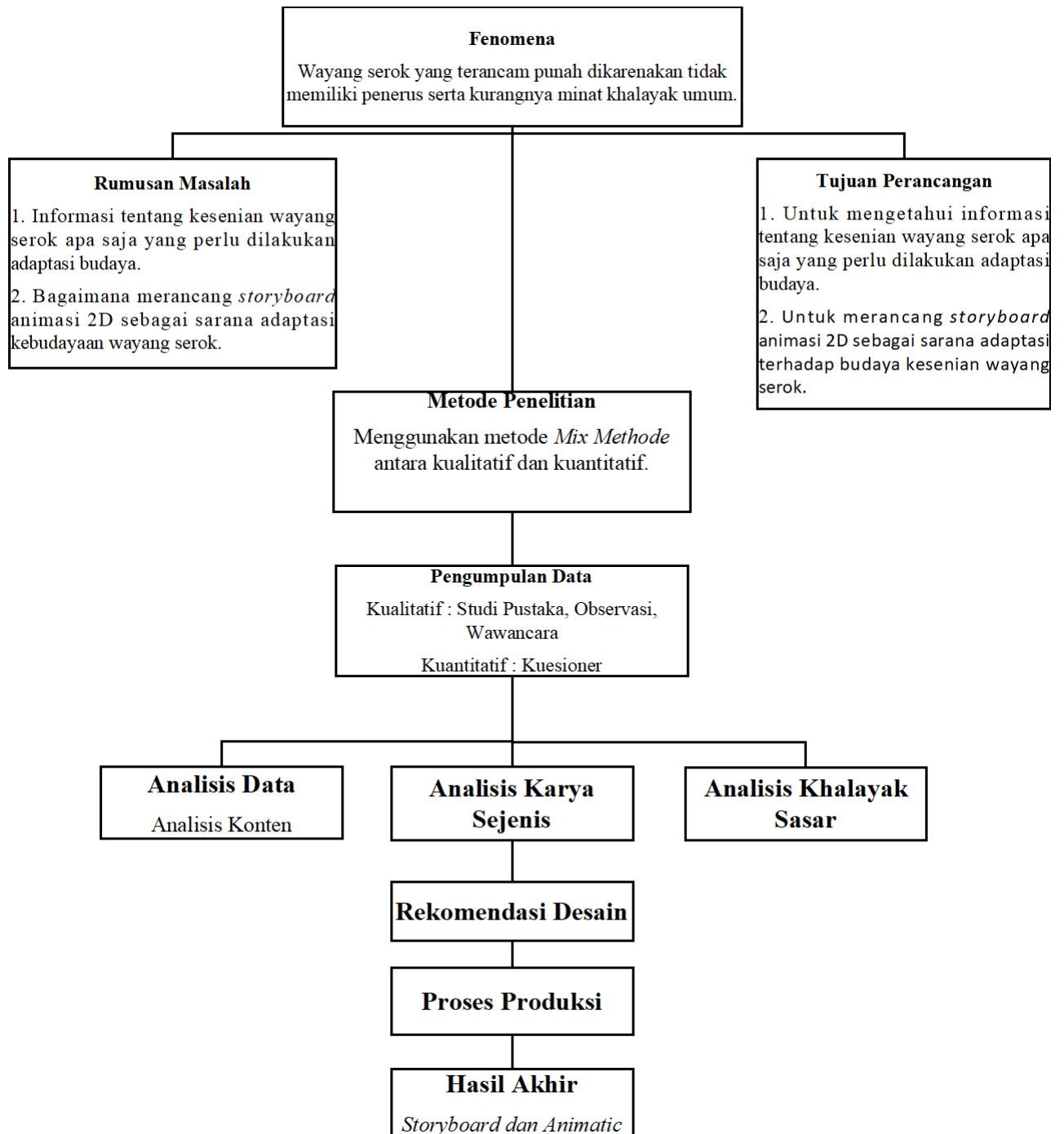
Setelah mereduksi, selanjutnya masuk kedalam penyajian data dimana data yang telah terorganisir, tersistematisasi, terarah, ditampilkan atau disajikan dalam bentuk teks naratif yang memiliki arti sehingga mudah dipahami.

#### **C. Kesimpulan**

Setelah melaksanakan reduksi dan penyajian data, langkah selanjutnya yaitu menarik kesimpulan yang bertujuan untuk menjawab semua masalah yang menjadi fokus penelitian.

## 1.8 Sistematika Perancangan

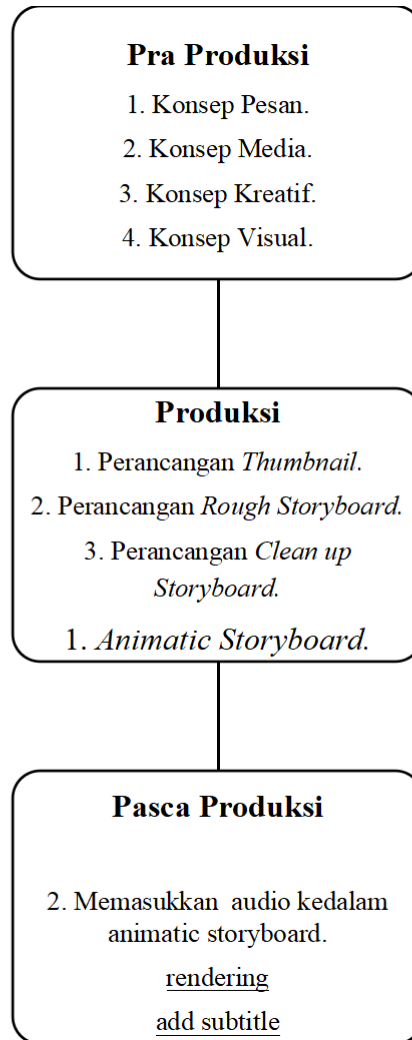
### 1.8.1 Sistematika Penelitian



**Gambar 1. 1** Sistematika Perancangan

(Sumber: data pribadi, 2023)

## 1.8.2 Kerangka Perancangan



**Gambar 1. 2** Kerangka Perancangan

(Sumber: data pribadi, 2023)



## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat teori-teori mengenai landasan berpikir untuk perancangan storyboard animasi 2D sebagai sarana adaptasi serta informasi terhadap wayang serok.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat uraian data-data yang diperoleh oleh data sekunder mengenai perancangan storyboard animasi 2D sebagai sarana adaptasi budaya wayang serok.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Bab ini menjelaskan data yang telah didapat dari pengumpulan penelitian. Kemudian data tersebut dianalisis untuk perancangan storyboard animasi 2D sebagai sarana adaptasi informasi terhadap wayang serok.

### **BABI V KONSEP DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan mengenai konsep dan perancangan animasi storyboard 2D dari analisis BAB III serta mengikuti teori perancangan pada BAB II sebagai rujukan perancangan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup keseluruhan laporan penelitian, berisikan kesimpulan serta saran berdasarkan keseluruhan proses penelitian dan perancangan storyboard untuk animasi 2D mengenai wayang serok sebagai upaya adaptasi budaya.