

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan khazanah keberagaman yang melimpah. Keberagaman di Indonesia terbagi menjadi dua jenis yaitu keberagaman wilayah dan lingkungan, dan keberagaman suku bangsa dan budaya. Dalam catatan Biro Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, Indonesia setidaknya memiliki 1.128 suku bangsa. Suku-suku bangsa inilah yang membentuk keragaman kebudayaan. Kebudayaan terbagi menjadi beberapa bentuk salah satunya adalah artefak. Artefak adalah kebudayaan fisik hasil dari karya dan aktivitas berupa benda atau hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Salah satu kebudayaan artefak yang terkenal di Indonesia adalah wayang yang ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Mahakarya Dunia yang Tak Ternilai dalam Seni Bertutur.

Wayang adalah pertunjukan seni menggunakan peraga pertunjukkan “boneka” yang terbuat dari kulit atau kayu yang dipimpin oleh seorang dalang serta diiringi dengan musik tradisional gamelan. Menurut catatan sejarah, wayang ada dan berkembang jauh sebelum masuknya agama dan budaya dari luar dengan penyebarannya yang berpusat di pulau Jawa dan Bali. Saat kepercayaan animisme dan dinamisme masih kuat, wayang digunakan sebagai media spiritual untuk memuja roh nenek moyang, kemudian setelah hindu dan islam tersebar di Indonesia wayang beralih fungsi sebagai alat untuk menyebarkan agama dan kini wayang dipergunakan sebagai hiburan rakyat dan sarana pendidikan budi pekerti. Wayang memiliki jenis yang berbeda, salah satu dari variasi wayang adalah wayang serok yang berasal dari Desa Baros.

Desa Baros, Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung memiliki wayang khas daerah mereka yaitu wayang serok. Perbedaan mendasar antara wayang serok dengan wayang lainnya adalah dibagian kepala dan aksesoris yang dibuat dari barang-barang bekas perabotan rumah. Wayang serok biasanya ditampilkan di acara yang diadakan oleh masyarakat sekitar seperti khitanan, pernikahan, atau syukuran dengan menyuguhkan cerita yang berbeda, biasanya berlatar belakang Desa Baros lalu ceritanya menyesuaikan acara yang berlangsung.

Seiring dengan perkembangan zaman, minat masyarakat terhadap kebudayaan lokal semakin menurun, terlebih pada para generasi muda. Menurut data BPS tahun 2021 (dalam Bayuaji, Rahadianto, dan Mario, 2023) ketertarikan remaja terhadap wayang menurun dari 50% pada tahun 2018 menjadi 23,06%. Antonius (dalam Bayuaji, Rahadianto, dan Mario, 2023) mengatakan bahwa generasi muda dari daerah yang menghasilkan wayang ini menunjukkan ketidakpedulian karena kurangnya pemahaman terhadap kesenian yang ada. Ditambah video yang membahas wayang serok berupa video pertunjukkan langsung hanya sedikit atau berupa animasi seperti karya Cak Rye Animasi dan Cak Rye Edutainment bahkan tidak ada.

Di era sekarang, penggunaan media digital menjadi hal yang tidak bisa lepas dari keseharian manusia. Dalam survey yang dilakukan oleh (Rideout, Roberts, dan Foehr, 2005), 2.200 anak dalam rentang usia 8 hingga 18 tahun sangat dekat dengan media, dimana mereka rata-rata menghabiskan 6,5 jam dari harinya bersama media. Konten berbentuk visual menjadi hal yang biasa dikonsumsi dan mudah didapatkan. Salah satu contohnya adalah animasi. Animasi adalah kumpulan gambar-gambar yang berurutan, bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan (dalam Alexandra, Sumarlin, dan Afif, 2023). Animasi telah lama menjadi bentuk favorit untuk hiburan dan iklan. Gambar-gambar yang mencolok dengan warna dan suara yang hidup telah memikat penonton dari segala usia selama beberapa dekade. Mulai dari film pendek berdurasi dua menit hingga film berdurasi panjang, animasi dapat membawa penonton ke dalam dunia khayalan fantastis yang tidak dapat dilakukan oleh film aksi langsung. (Byrne, 1999) Dilansir melalui website Kemenparekraf, sektor animasi diperkirakan akan menjadi subsektor industri kreatif yang akan terus berkembang. Hal ini didukung oleh data riset Asosiasi Industri Animasi Indonesia yang menunjukkan bahwa sekitar ada 120 studio animasi di Indonesia pada tahun 2020.

Berdasarkan fenomena diatas penting untuk mengenalkan kesenian wayang serok kepada generasi-generasi muda sebagai upaya untuk mempertahankan eksistensinya. Metode pengenalan budaya ini tentunya harus mengikuti perkembangan zaman, agar lebih menarik dan dapat menjangkau lebih banyak audiens, penulis memilih animasi sebagai media untuk mengenalkan wayang

serok. Dalam animasi juga dikenal istilah trailer animasi, trailer berfungsi untuk mempromosikan sebuah animasi dengan menampilkan sebagian isi dari animasinya.

Dalam perancangan trailer animasi, background menjadi salah satu pilar penting yang tidak boleh dilewatkan. Background membentuk dunia dan mendukung peranan karakter dalam animasi, background juga mendukung keluarnya suasana dan mood yang diinginkan (dalam Putri, Rahmansyah, dan Rahadianto, 2023) selain itu background juga dapat mempermudah penyampaian pesan dalam animasi. Begitu pula dalam trailer animasi yang penulis buat akan menampilkan background yang mendukung cerita animasi yang telah dirancang.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Minat terhadap wayang serok berkurang
2. Minimnya informasi terkait wayang serok sehingga banyak yang tidak mengetahui dan membuat wayang serok terancam eksistensinya.
3. Belum adanya media visual berupa background animasi yang mengangkat tema kesenian wayang serok.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi lingkungan Desa Baros yang akan digunakan sebagai landasan untuk perancangan background trailer animasi?
2. Bagaimana merancang background untuk trailer animasi sebagai media pengenalan kesenian wayang serok?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa
Perancangan background trailer animasi berdasarkan lingkungan Desa Baros, Kecamatan Arjasari.
2. Siapa
Perancangan ini ditujukan untuk generasi muda yang belum mengenal kesenian wayang serok dari Desa Baros, Kecamatan Arjasari.

3. Bagaimana
Dengan melakukan pengumpulan data terkait kondisi lingkungan Desa Baros menyesuaikan dengan kebutuhan cerita yang dibuat.
4. Dimana
Pengumpulan data dilakukan di Desa Baros, Kecamatan Arjasari.
5. Kapan
Perancangan background dilaksanakan dari awal perkuliahan semester 8 sampai akhir semester 8.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Mengetahui kondisi lingkungan Desa Baros yang akan digunakan sebagai landasan untuk perancangan background trailer animasi
2. Merancang background trailer animasi sebagai media pengenalan kesenian wayang serok

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Pengumpulan Data

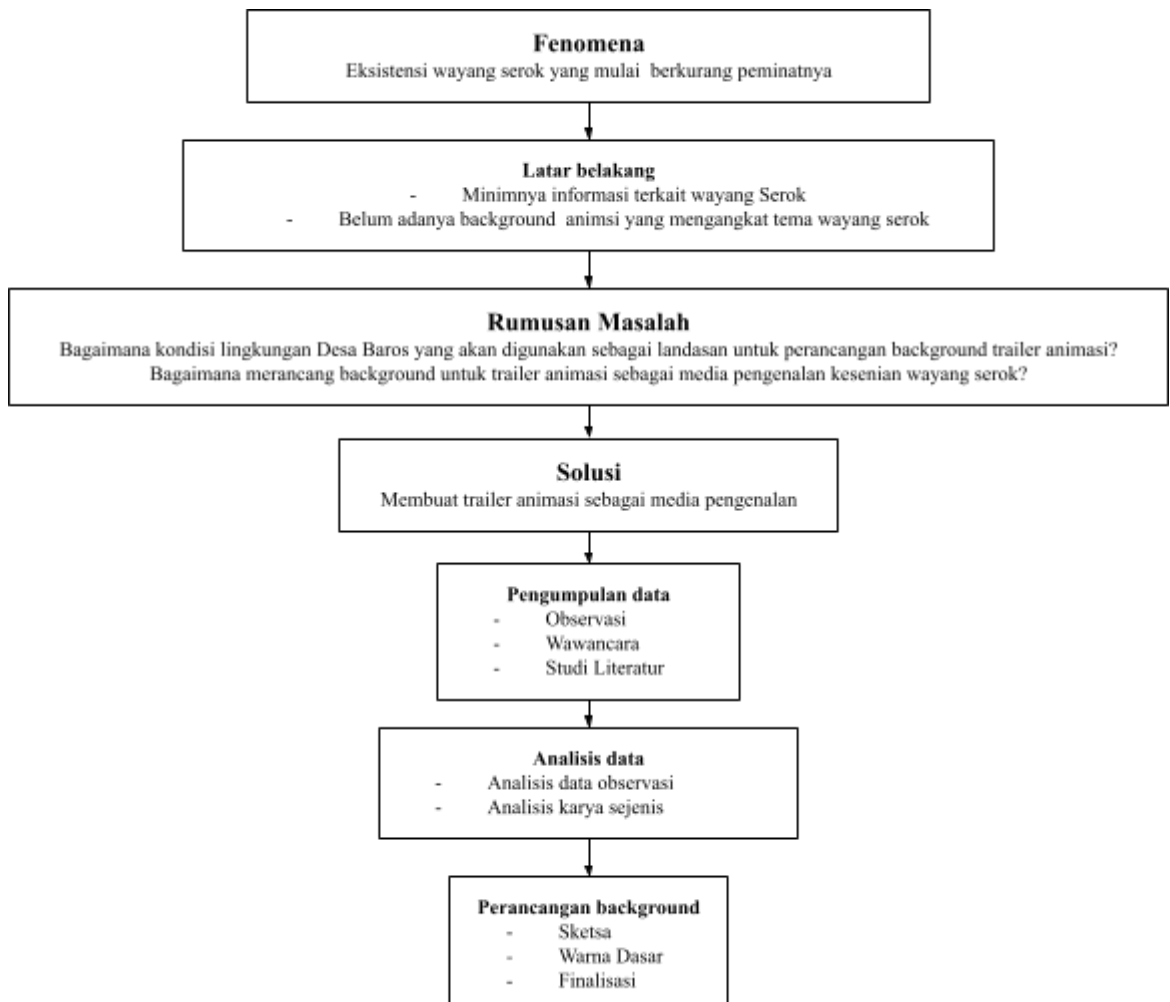
Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif yaitu

- a. Observasi
Metode pengumpulan data dengan cara melakukan kunjungan dan observasi secara langsung lingkungan di Desa Baros.
- b. Wawancara
Metode pengumpulan data dengan cara melakukan sesi tanya jawab kepada narasumber dari Desa Baros terkait lingkungan Desa Baros dan kepada ahli di bidang perancangan background.
- c. Studi Literatur
Metode pengumpulan data yang dilakukan melalui internet untuk mencari informasi mengenai Desa Baros, dan teori-teori serta referensi mengenai perancangan background trailer animasi.

1.6.2 Analisis Data

Metode yang digunakan penulis dalam menganalisis data adalah analisis konten visual. Analisis konten visual adalah metode yang menggunakan eksplorasi, pemahaman dan penafsiran untuk menemukan makna dalam berbagai media, teks atau materi komunikasi lainnya. Metode ini digunakan untuk mengeksplorasi pesan, pola, tema, simbol, dan nilai-nilai yang disampaikan melalui elemen visual.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Sufyani, 2024.

1.8 Pembabakan

1.8.1 BAB I Pendahuluan

Bab 1 merupakan bab yang berisi gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas di bab-bab selanjutnya. Fenomena yang diangkat adalah kurangnya minat generasi muda terhadap kebudayaan wayang serok. Bab ini juga berisi beberapa sub bab seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, cara pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan.

1.8.2 BAB II Landasan Teori

Pada bab ini dijelaskan teori objek yaitu kebudayaan, wayang, rumah tradisional sunda dan teori media yaitu teori animasi beserta background dan elemen didalamnya yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan karya dan analisis data.

1.8.3 BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini berisikan data - data objek yaitu Desa Baros, Sungai Citalutug, Perkebunan desa Baros, Permukiman tradisional Desa Baros yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara kepada beberapa masyarakat dari Desa Baros dan kepada ahli di bidang perancangan background, serta dan studi literatur dari objek yang diobservasi dan karya sejenis yang dipergunakan. Bab ini juga berisi analisis dari data yang telah terkumpul berdasarkan teori yang dipergunakan.

1.8.4 BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi pembahasan mengenai konsep karya mulai dari konsep pesan sampai konsep visual, serta proses pembuatan karya yang dirancang dari awal sampai akhir berdasarkan data dari hasil penelitian.

1.8.5 BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi penutup dan memuat tentang kesimpulan dari keseluruhan proses perancangan dan saran.