

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Negara Indonesia memiliki keberagaman masyarakat dan budaya yang cukup rumit dan menarik, inilah mengapa Indonesia dapat disebut sebagai negara multikultural. Menurut Azyumardi Arza (2000), multikultural dapat diartikan sebagai keragaman kebudayaan dalam merespon perubahan demografi dan kultur lingkungan tertentu atau bahkan secara keseluruhan. Sesuai definisi tersebut, keberagaman budaya yang ada di Indonesia dapat terjadi karena adanya perpindahan penduduk dari suatu tempat. Menurut Kementerian Perhubungan Republik Indonesia, 90% jalur perdagangan dunia yang diangkut melalui laut, 40% dari perdagangan tersebut melewati Indonesia. Selat Malaka menjadi saksi akan jalur perdagangan ini, pasalnya Selat Malaka sudah banyak digunakan oleh para pedagang dari berbagai negara semenjak awal peradaban manusia di Indonesia. Alur serta jaringan perdagangan Nusantara inilah yang menyebabkan masyarakat Nusantara mulai mengenal budaya serta adat istiadat dari negara-negara lain yang datang untuk berdagang. Hal ini juga yang menyebabkan mengapa Indonesia merupakan negara multi etnis, salah satunya adalah etnis Cina di Indonesia.

Masyarakat etnis Cina sebenarnya sudah mulai datang serta melakukan aktivitas perdagangan di Indonesia jauh sebelum bangsa Eropa berkunjung ke Indonesia, salah satunya adalah di Kota Tangerang. Masyarakat etnis Cina yang ada di Tangerang sering dikenal dengan sebutan “Cina Benteng”. Kata Benteng berasal dari nama lama Kota Tangerang. Menurut catatan kitab sejarah Sunda ‘Tina Layang Parahyang’ keberadaan etnis Cina di Tangerang dan Batavia sudah ada sejak 1407. Rombongan pertama etnis Cina mendarat di muara sungai Cisadane yang saat ini berubah nama menjadi Teluk Naga. Kedatangan etnis Cina ke Kota Tangerang tentu menyebabkan adanya pengenalan budaya baru kepada masyarakat Tangerang, salah satunya adalah perayaan Peh Cun.

Peh Cun berasal dari Bahasa Hokkian yang diartikan “mendayung perahu naga” merupakan salah satu tradisi perayaan etnis Cina yang diperingati setiap tanggal 5 bulan 5 dalam penanggalan imlek. Perayaan Peh Cun di Sungai Cisadane, Tangerang merupakan salah satu perayaan yang tertua di Indonesia. Perayaan Peh Cun merupakan tradisi yang dilakukan oleh masyarakat Tionghoa untuk menghormati meninggalnya seorang bangsawan bernama Qu Yuan pada Zaman Negara Berperang. Sejarah dari perayaan Peh Cun sendiri telah dimulai dari zaman Dinasti Chu (340 SM), namun mulai masuk ke Kota Tangerang sekitar abad ke-19. Kelenteng Boen Tek Bio merupakan kelenteng yang menjadi saksi sejarah mulai diadakannya tradisi perayaan Peh Cun di Kota Tangerang.

Perayaan Peh Cun setiap tahunnya diadakan oleh kelenteng Boen Tek Bio dengan sebutan “Festival Peh Cun”. Festival ini memiliki serangkaian kegiatan yang dimulai dari sembahyang hingga yang paling dikenali masyarakat adalah lomba perahu naga. Berkat rangkaian acara yang beragam, festival ini banyak didatangi oleh masyarakat dari berbagai kalangan, dari remaja hingga dewasa, bahkan tidak jarang masyarakat Tangerang yang bukan etnis Cina pun ikut meramaikan festival Peh Cun setiap tahunnya. Walaupun festival ini ramai dikunjungi oleh berbagai kalangan, masih banyak juga masyarakat yang belum mengetahui asal-usul dari perayaan Peh Cun dan mengapa bisa dirayakan di Tangerang. Banyak masyarakat yang masih menganggap festival ini hanya sekedar festival lomba perahu naga, terutama pada kalangan remaja.

Pentingnya pengenalan akan asal-usul perayaan Peh Cun di Kota Tangerang kepada remaja diperlukan agar pada masa yang akan datang, anak-anak penerus generasi ini dapat menyampaikan makna dari perayaan Peh Cun serta sejarahnya pada Kota Tangerang. Edukasi serta pengenalan mengenai budaya dan sejarah perayaan Peh Cun tentunya sudah ada. Pengenalan ini umumnya dikemas dalam bentuk jurnal ilmiah atau hanya sekedar artiker di internet saja. Adapun pengenalan perayaan Peh Cun melalui karya visual seperti poster dan adapun juga sebuah *short video* diskusi pada laman *YouTube* yang berjudul “Qu Yuan and the Dragon Boat Festival Story”. Bagi seorang anak remaja, tentunya pendekatan mengenai sebuah topik harus dilakukan secara “*fun*”. Konten audio visual menjadi media yang baik untuk mengenalkan perayaan Peh Cun ini kepada anak remaja, ini dikarenakan mereka dapat mendengar serta melihat visual secara bersamaan.

Konten audio-visual seperti film, animasi dan game dapat menjadi media yang baik untuk mengenali asal-usul atau sejarah Peh Cun kepada anak remaja. Media berbentuk audio-visual cenderung diminati oleh anak muda karena media ini mampu merangsang Indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, dengan ini pesan yang ingin disampaikan dapat mudah dimengerti (Siregar, S., Rochadi, K., & Maas, L. T. 2019). Dari banyaknya jenis media audio-visual, animasi merupakan media yang dapat menyampaikan sebuah emosi dan pesan dengan sangat baik. Animasi, baik 2D ataupun 3D memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi yang kompleks melalui pergerakan karakter karena pada umumnya, pergerakan karakter pada animasi yang dibuat secara berlebihan memungkinkan untuk mengomunikasikan emosi yang ingin disampaikan kepada audiens secara jelas (The Knowledge Academy, 2023). Adapun juga kurangnya media berupa animasi 2D yang mengangkat soal asal usul perayaan Peh Cun yang ditujukan kepada anak remaja Kota Tangerang. Kedua hal ini dapat digabung menjadi suatu karya animasi 2D pengenalan asal-usul perayaan Peh Cun di Kota Tangerang yang ditujukan kepada kalangan anak muda. Dalam karya animasi, visual menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena pada dasarnya audiens pasti akan melihat pada visual terlebih dahulu. Otak manusia umumnya lebih cepat mencerna makna suatu gambar dibandingkan tulisan dengan hanya 13 milidetik dan 65% dari populasi manusia di seluruh dunia adalah *visual learner* atau gaya pembelajaran yang lebih difokuskan dalam bentuk gambar (BRG Communications, 2024). Selain dari kecepatan mencerna, 90% informasi yang ditangkap oleh otak manusia dalam berbentuk gambar. Bahkan manusia pada zaman purba mulai pertama kali berkomunikasi dengan satu sama lain menggunakan gambar-gambar serta simbol-simbol yang dilukiskan di dalam goa. Visual sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia dari awal hingga zaman modern. Visual pada zaman modern dapat ditemukan dalam berbagai macam bentuk seperti poster, iklan, logo, serta media hiburan seperti komik, film, dan animasi. Unsur visual pada animasi merupakan hal yang sangat krusial untuk menarik audiens yang tepat. Dalam produksi animasi, visual ini biasa dikenal sebagai *Concept Art*.

Concept Art merupakan representasi visual yang dapat menceritakan sebuah kisah, dan ide-ide tertentu, inilah mengapa pembuatan *Concept Art* animasi 2D yang mengangkat topik pengenalan asal-usul atau sejarah perayaan Peh Cun terhadap anak remaja di Kota Tangerang sangat perlu untuk diperhatikan agar kisah yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh target audiens. *Concept Art* meliputi ilustrasi seperti desain karakter, *environment*, *property*, serta *Key Art*.

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya edukasi asal-usul perayaan Peh Cun terhadap anak remaja di Kota Tangerang.
- b. Tidak adanya media edukasi berupa animasi 2D yang mengangkat asal-usul perayaan Peh Cun.
- c. Tidak adanya *concept art* animasi 2D yang mengangkat asal-usul perayaan Peh Cun.

1.3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara memberikan pengenalan asal-usul perayaan Peh Cun kepada anak remaja di Kota Tangerang?
- b. Bagaimana cara merancang *concept art* animasi 2D asal-usul perayaan Peh Cun sebagai media pengenalan terhadap anak remaja di Kota Tangerang?

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini yaitu :

1.4.1. Apa

Penelitian akan dilakukan seputar sejarah perayaan Peh Cun sendiri serta asal-usul perayaan ini dapat dilakukan di Kota Tangerang. Adapun penelitian juga dilakukan untuk melihat hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *concept art* untuk animasi 2D pengenalan yang ditujukan kepada anak remaja.

1.4.2. Bagaimana

Concept Art animasi 2D edukasi asal-usul perayaan Peh Cun di Kota Tangerang ini akan dirancang berdasarkan teori animasi, ilustrasi, data-data visual maupun literatur mengenai perayaan Peh Cun serta media visual animasi yang juga mengangkat kebudayaan etnis Cina.

1.4.3. Siapa

Karya animasi 2D edukasi asal-usul perayaan Peh Cun di Kota Tangerang ini ditujukan kepada anak-anak remaja 10-19 tahun, namun tidak menutup kemungkinan juga karya ini dapat dinikmati dari berbagai kalangan hingga orang dewasa.

1.4.4. Kapan

Data dari penelitian ini akan diawali dengan asal-usul perayaan Peh Cun yang pertama kali, yaitu pada Zaman Negara Berperang, lebih tepatnya pada Zaman Dinasti Chu (340 SM). Selain sejarah dan asal-usul perayaan Peh Cun, adapun penelitian mengenai perayaan festival Peh Cun di Kota Tangerang pada zaman modern.

1.4.5. Dimana

Pengumpulan data akan dilakukan melalui studi pustaka terkait perayaan Peh Cun serta asal-usulnya di Kota Tangerang. Pengumpulan data kebanyakan akan dilakukan di Kota Tangerang terutama pada kelenteng Boen Tek Bio serta Sungai Cisadane sebagai data visual tempat diadakannya festival perayaan Peh Cun di Kota Tangerang.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai media pengenalan asal-usul atau sejarah perayaan Peh Cun terhadap remaja di Kota Tangerang. Pengenalan ini diharapkan agar masyarakat kalangan remaja dapat mengetahui makna dibalik

perayaan Peh Cun dan apa yang melatarbelakangi perayaan ini dilakukan di Kota Tangerang setiap tahunnya dalam bentuk festival di Sungai Cisadane.

1.6. Metode Penelitian

Data yang diperlukan dalam penelitian serta perancangan *concept art* asal-usul perayaan Peh Cun di Kota Tangerang adalah data-data yang berhubungan dengan perayaan Peh Cun.

1.6.1. Metode Pencarian Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka terkait asal-usul perayaan Peh Cun serta Festival perayaan Peh Cun di Kota Tangerang pada zaman modern. Adapun juga studi jurnal mengenai visual Tionghoa pada zaman Dinasti Chu dan daerah-daerah di Kota Tangerang yang memiliki hubungan erat dengan sejarah perayaan Peh Cun di Kota Tangerang dan budaya Tionghoa lainnya.

b. Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk memahami lebih dalam pemaknaan perayaan Peh Cun dari sudut pandang warga Tangerang etnis Cina serta. Wawancara akan dilakukan dengan pengelola Kelenteng Boen Tek Bio yaitu keluarga Udaya. Adapun wawancara juga akan dilakukan dengan anak remaja Kota Tangerang untuk memahami jenis karya visual seperti apa yang mereka minati dan pengetahuan mereka mengenai Festival Peh Cun di Kota Tangerang.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung di tempat-tempat yang berkaitan dengan asal-usul masuknya perayaan Peh Cun di Kota Tangerang seperti Kelenteng Boen Tek Bio. Adapun observasi dilakukan di sekitar Sungai Cisadane, yaitu tempat diadakannya Festival Peh Cun setiap tahunnya di Tangerang.

1.6.2. Metode Analisis Data

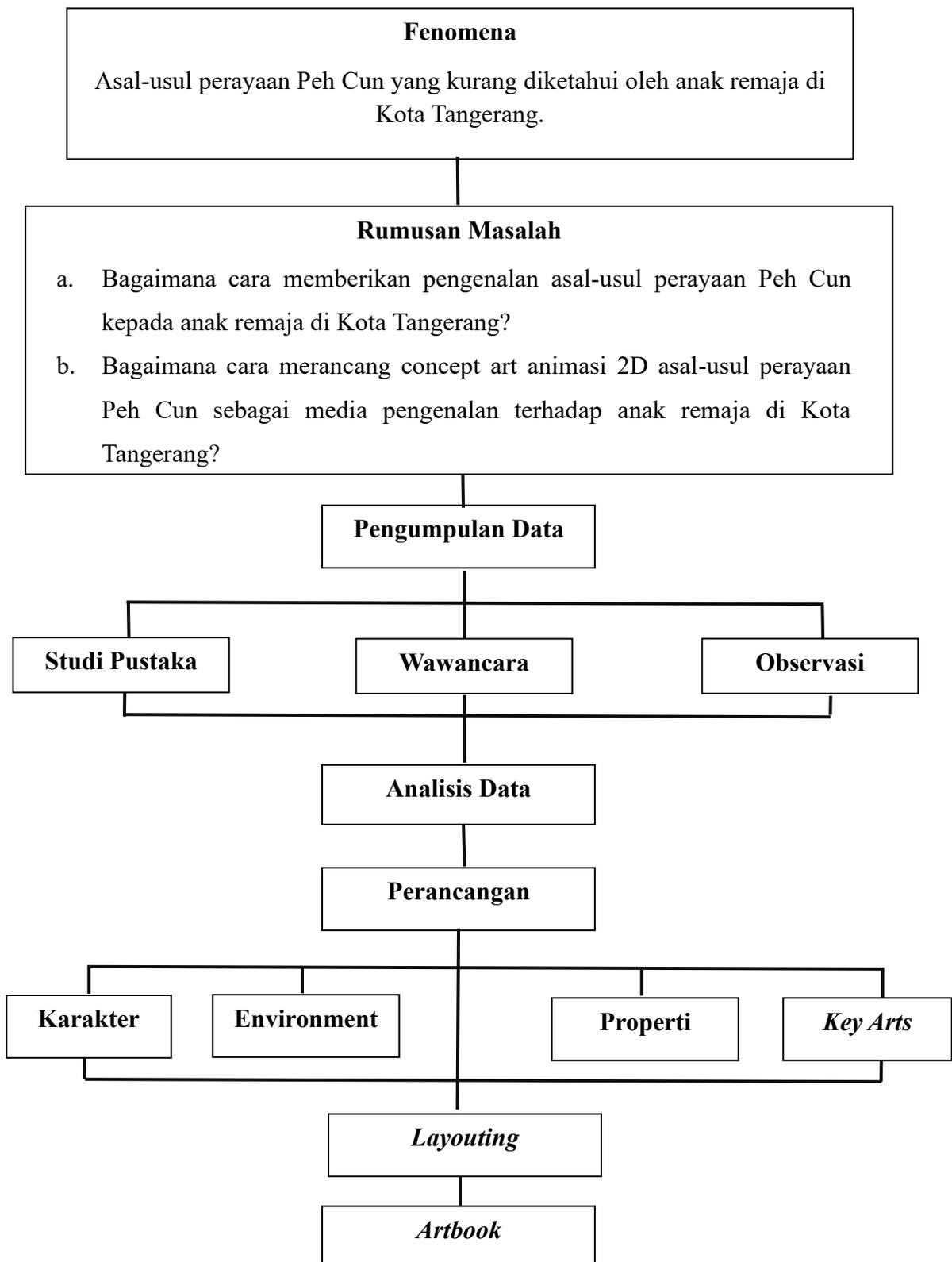
a. Analisis Kualitatif

Penulis menggunakan metode analisis data kualitatif dari data yang telah diperoleh melalui studi pustaka, wawancara, dan observasi. Data-data tersebut nantinya akan diolah serta diambil sebuah *keyword* atau kata kunci dari data-data yang relevan dan menghasilkan sebuah kesimpulan yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan karya visual.

b. Analisis Karya

Penulis juga melakukan analisis dari karya-karya sejenis sebagai acuan atau referensi dalam pembuatan karya *concept art* sejarah perayaan Peh Cun.

1.7. Kerangka Perancangan



1.8. Pembabakan

BAB I : Pendahuluan

Bab ini memaparkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup atau fokus penelitian, tujuan penelitian, metode pengumpulan serta analisis data, kerangka perancangan, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam Bab II ini, akan dipaparkan teori-teori yang melandasi penelitian seperti sejarah, perayaan Peh Cun dan *concept art*.

BAB III : Data dan Analisis Masalah

Pada Bab III memaparkan hasil data-data yang telah diperoleh serta hasil analisisnya berdasarkan metode yang telah ditentukan sebelumnya.

BAB IV : Hasil Perancangan

Bab ini menampilkan hasil dari perancangan *concept art* yang telah dibuat berdasarkan data-data yang telah ada. Pada bab ini menampilkan karya visual mulai dari proses sketsa dan alternatif hingga hasil akhir.

BAB V : Penutup

Berisi saran dan masukan.