

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki latar belakang budaya yang kaya dan kompleks dapat dilihat dari keberagaman masyarakatnya yang terbagi ke dalam etnis, seni, agama, Bahasa, dan tradisi yang berbeda dan tersebar di seluruh kepulauan Indonesia. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan luas wilayah sebesar 1.904.569 km² dengan jumlah pulau sebanyak 17.504 pulau. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah ditetapkan sebanyak 1728 Warisan Budaya Takbenda (WBTb) Indonesia sejak tahun 2013 hingga 2022 yang terbagi ke dalam 5 domain. Jumlah tersebut terdiri dari salah satunya 503 warisan budaya dalam domain seni pertunjukan.

Wayang merupakan salah satu dari sekian banyaknya seni pertunjukan di Indonesia yang sudah ada sejak 1500 tahun yang lalu. Pada awalnya wayang erat hubungannya dengan pemujaan roh leluhur yang disebut “hyang”. Sebagai bentuk penghormatan untuk selalu dilindungi maka dilakukan berbagai cara, salah satunya dengan pertunjukan bayang-bayang (Sunarto, 1979:29). Kebudayaan Hindu yang masuk ke Jawa membawa pengaruh pada pertunjukan bayang-bayang, yang kemudian dikenal sebagai pertunjukan wayang. Cerita wayang semula menceritakan petualangan dan kepahlawanan nenek moyang kemudian beralih ke cerita Mahabarata dan Ramayana. Sekarang, sekitar separuh lebih dari jumlah wayang yang ada sudah tidak dipertunjukkan lagi atau telah punah. Diantara pertunjukan wayang yang masih ada dan paling utama hingga sekarang adalah wayang kulit di Jawa Tengah. Kepopuleran wayang kulit tidak lepas dari makna filosofis, dan historisnya.

Baros adalah sebuah desa yang terletak di daerah Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Baros dinyatakan sebagai 75 desa wisata terbaik se-Indonesia oleh Tima Anugerah Desa Wisata Indonesia dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) di tahun 2023.

Wayang Serok karya Adang Sutandar dikenal unik karena ciri khas wayangnya yang terbuat dari sampah/barang bekas rumah tangga dan sempat dipanggil ke salah satu acara tv swasta Indonesia. Beberapa dokumentasi pertunjukan wayang serok juga dapat dilihat pada kanal YouTube Desa Wisata Baros. Selain menampilkan wayangnya, pertunjukan juga diiringi oleh alunan musik dari alat musik tradisional daerah Baros seperti salendro, kecapi, dan terompet sunda kemudian pertunjukan diisi dengan cerita- cerita yang menggambarkan budi pekerti luhur dan nilai-nilai moral yang dipegang masyarakat Baros. Meskipun begitu, seni pertunjukan Wayang Serok masih kurang dikenal oleh masyarakat terutama generasi muda diakibatkan minimnya informasi.. Menurut Antonius dalam Rahadianto (2023), mengatakan bahwa generasi muda dari daerah yang menghasilkan seni wayang menunjukkan ketidak pedulian karena kurangnya pemahaman terhadap kesenian yang ada. Terlebih lagi jumlah penonton video pada kanal YouTube dengan pembahasan wayang golek dan wayang kulit baik yang dimainkan secara langsung atau berupa animasi seperti buatan Cak Rye Animasi dan Cak Rye Edutainment lebih banyak penonton daripada video yang membahas wayang serok. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideout, Roberts, dan Foehr dalam Sumarlin, (2023:8), sebanyak 2.200 anak usia 8-18 tahun memiliki hubungan erat dengan media sosial, dengan rata-rata waktu penggunaannya sebesar 6,5 jam setiap harinya. Hal ini membuktikan bahwa generasi muda cenderung memperoleh informasi lebih banyak melalui internet sehingga pengenalan budaya yang memanfaatkan media internet akan lebih mudah menjangkau audiens.

Kemudian, 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 menunjukkan perkembangan animasi yang semakin pesat dan banyak diminati. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak- anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Dalam animasi, contohnya karakter adalah elemen penting dalam sebuah cerita dirancang untuk membangun relevansi, mendorong penonton untuk memberikan reaksi emotif tertentu seperti merasa akrab, simpati, empati, benci, antipati, atau berbagai reaksi afektif lainnya. Kemudian seiring berkembangnya film dan animasi mulai dibutuhkan teknologi trailer sebagai salah satu metode promosi. (Horvath & Gyenge, 2018). Salah satu jenis trailer adalah standard trailers yang memiliki durasi sepanjang sekitar 2-3 menit, biasanya

menjelaskan cerita utama dan karakter pada film tersebut (Domaletche dalam Horvath & Gyenge, 2018).

Maka dari itu, penulis merancang sebuah desain karakter animasi yang mengangkat nilai budaya yang ditunjukkan melalui nilai artistik, dan ketelitian sehingga mampu mendorong minat masyarakat dalam mengenal seni pertunjukan Wayang Serok melalui media trailer animasi 2D.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang terdapat dalam topik ini yaitu,

1. Minimnya informasi mengenai Wayang Serok menyebabkan masyarakat terutama pada remaja dan dewasa muda khususnya daerah Bandung tidak mengenal Wayang Serok dan kalah bersaing dengan wayang lain.
2. Belum ada karakter animasi 2D yang menggunakan tokoh Wayang Serok sebagai bentuk pengenalan Wayang Serok Desa Baros kepada masyarakat remaja dan dewasa muda.

1.3 Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dibahas di dalam penelitian ini yaitu,

1. Bagaimana karakteristik dari tokoh wayang Serok dalam upaya mengenalkan seni pertunjukan Wayang Serok melalui karakter animasi 2D?
2. Bagaimana proses merancang desain karakter dalam media animasi 2D sebagai upaya mengenalkan Wayang Serok kepada masyarakat remaja dan dewasa muda?

1.4 Tujuan dan Manfaat

Perancangan Tujuan yang ingin penulis capai melalui perancangan penulisan ini,

1. Untuk mengetahui karakteristik dari tokoh wayang Serok melalui karakter animasi 2D kepada remaja dan dewasa muda.
2. Untuk mengetahui aspek-aspek yang dibutuhkan dalam proses merancang karakter untuk memperkenalkan seni pertunjukan wayang serok dalam bentuk karakter animasi 2D kepada masyarakat remaja dan dewasa muda.

Terdapat pula manfaat yang ingin penulis dapatkan melalui penulisan tugas akhir ini, yaitu,

1. Menumbuhkan minat masyarakat terutama remaja hingga dewasa muda dalam mengenal budaya wayang serok menggunakan media animasi.
2. Memperoleh wawasan lebih dalam ilmu desain karakter yang baik dan benar sehingga dapat menyesuaikan dengan pembaca ketika membaca dan memahami melalui sumber-sumber yang dicantumkan penulis dalam menulis karya tulis ini.

1.5 Ruang Lingkup

Dari penulisan ini, terdapat ruang lingkup berupa:

1. **Apa**

Di dalam penulisan ini, penulis merancang sebuah desain karakter dalam animasi 2D yang menggunakan tokoh Wayang Serok.

2. **Siapa**

Sasaran yang ingin penulis tuju yaitu dari remaja hingga dewasa muda dari umur 13 hingga 20 tahun yang berdomisili di Kabupaten Bandung.

3. **Dimana**

Penelitian ini dilakukan di lingkungan Desa Wisata Baros, Arjasari dan Telkom University, Bojongsoang, Bandung.

4. **Kapan**

Perancangan ini dilakukan dari bulan Juli 2023 sampai akhir semester genap Juli 2024.

5. **Mengapa**

Penulis merancang sebuah desain karakter dengan tujuan memperoleh ilmu tentang karakteristik Wayang Serok dan proses perancangan desain karakter yang baik dalam upaya memperkenalkan Wayang Serok kepada target audiens.

6. **Bagaimana**

Penulis sebagai desainer karakter dalam perancangan animasi untuk mengenalkan seni pertunjukan Wayang Serok mengumpulkan data melalui observasi, literasi digital, kajian pustaka, wawancara, kuisisioner dan karya sejenis yang nantinya dianalisis menggunakan teori desain karakter dalam animasi 2D.

1.5.1 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah metode yang digunakan penulis dalam merancang penelitian ini. Metode perancangan memiliki dua tahap, tahap pertama yaitu pengumpulan data yang terdiri dari wawancara, observasi, dan kuisioner untuk menghasilkan data primer dan studi pustaka untuk memperoleh data sekunder. Tahap kedua adalah analisis data yang diperoleh menggunakan content analysis dan analisis visual.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan mix-method (kualitatif dan kuantitatif). Dalam memperoleh data deskriptif dari karakteristik wayang Serok perlu dilakukan wawancara dan observasi langsung sehingga masuk ke dalam penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting) (Sugiyono, 2013:8). Sedangkan metode kuantitatif menekankan pada pengumpulan data dan analisis data numerik dan penggunaan statistik.

Penulis mengumpulkan data dilakukan dengan beberapa instrumen berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh dua pihak dalam sesi tanya jawab, pihak pertama menyiapkan serangkaian pertanyaan secukupnya dan pihak kedua menjadi narasumber yang menyediakan jawaban. Proses wawancara dibantu dengan beberapa alat perekam seperti kamera dan recorder. Wawancara dilakukan bersama narasumber yaitu Adang Sutandar yang merupakan seniman lokal, dalang, sekaligus pencipta Wayang Serok.

2. Literasi Digital

Literasi digital dilakukan dengan memperoleh informasi tambahan melalui media seperti jurnal internet. Literasi digital digunakan untuk mencari data wayang Golek yang menjadi referensi tambahan dalam perancangan karakter disebabkan minimnya informasi di internet yang membahas Wayang Serok.

3. **Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati objek pengamatan secara langsung di lapangan, data-data yang diperoleh kemudian disatukan ke dalam catatan. Observasi dilakukan di kediaman Adang Sutandar selaku seniman Wayang Serok di Desa Baros. Penulis melakukan pengamatan dengan menjabarkan karakteristik fisik dari wayang-wayang tersebut ke dalam deskripsi panjang beserta foto.

4. **Kuisisioner**

Kuisisioner disebarakan secara online menggunakan media Google Form. Penulis menyediakan 16 pertanyaan terdiri dari isian, dan pilihan ganda. Penulis juga menyediakan gambar sebagai opsi dan pertanyaan. Kuisisioner disebarakan ke para remaja dan dewasa muda di daerah Jawa Barat. Pertanyaan-pertanyaan kuisisioner membahas seputar pengetahuan target audiens terhadap keberadaan Wayang Serok, hingga preferensi visual audiens pada karakter animasi 2D.

1.5.3 Metode Analisis Data

Analisis data adalah penyelidikan atau ekstraksi makna dari data yang telah dikumpulkan dan dilakukan secara sistematis. Metode analisis data yang dilakukan penulis adalah menggunakan content analysis dan analisis visual untuk mempelajari pola, dan menyimpulkan makna dari objek visual yang telah dikumpulkan. Penulis menganalisis bentuk dan atribut serta penggunaan warna pada wayang serok dan karya animasi sejenis.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, metode perancangan, sistematika perancangan, dan kerangka perancangan desain karakter dari animasi Wayang Serok.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisikan tentang pedoman-pedoman ilmu, teori objek, media, jobdesc, pengumpulan,

analisis data dan audiens untuk kebutuhan objek perancangan juga proses pengkaryaan. Teori-teori yang digunakan adalah teori objek seperti budaya, wayang, dan Wayang Serok. Lalu ada teori animasi dan desain karakter (archetype, cerita, bentuk, referensi, estetika, dan model sheet pada animasi).

BAB 3 DATA DAN ANALISIS

Berisikan tentang data-data primer dan sekunder yang berhasil didapatkan dan dikumpulkan serta hasil analisis dari kumpulan data tersebut. Pengumpulan data diperoleh melalui *mix-method* yaitu, observasi pada bentuk fisik Wayang Serok, wawancara pada pencipta Wayang Serok yaitu Adang Sutandar dan kuisisioner kepada target audiens membahas wayang, preferensi visual, dan desain karakter menggunakan media Google Form.. Data yang sudah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode content analysis, dan analisis visual berdasarkan teori perancangan desain karakter secara umum dan pada animasi 2D.

BAB 4 HASIL PERANCANGAN

Berisikan tentang hasil serta proses pengkaryaan menunjukkan konsep pesan, cerita dan visual. Pada bab ini juga memperlihatkan moodboard, sketsa alternatif karakter, pemilihan warna, turn around, gestur, hingga ekspresi yang berhasil dirancang setelah mendapatkan analisis yang dibutuhkan.

BAB 5 PENUTUP

Berisikan tentang penutup dari keseluruhan bab dan kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis

1.7 Kerangka Perencanaan

