

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia mempunyai latar belakang sebagai negara yang kaya akan cerita rakyat dari berbagai macam provinsi yang ada di dalamnya. Salah satu provinsi yang dimaksud adalah Provinsi Jawa Barat yang mempunyai banyak cerita rakyat, seperti Lutung Kasarung, Sangkuriang, Situ Bagendit, Telaga Warna, dan masih banyak cerita lainnya. Namun dari sekian banyak cerita rakyat yang dimiliki Provinsi Jawa Barat, cerita dongeng Nyi Anteh Penunggu Sang Bulan saat ini belum banyak dikenal oleh masyarakat terutama anak-anak. Orang-orang yang berlatar budaya sunda pada zaman dahulu meyakini Nyi Anteh sebagai seorang wanita penunggu bulan. Hal ini dikaitkan dengan kisah Nyi Anteh yang naik ke bulan bersama kucing kesayangannya Candramawat untuk melarikan diri dari Pangeran Anggakusuma karena menyukainya. Bercak-bercak hitam yang terlihat di bulan, dipercaya sebagai sosok Nyi Anteh yang sedang menenun kain bersama dengan kucing kesayangannya. Cerita rakyat seperti cerita Nyi Anteh sudah selayaknya diperkenalkan kepada anak - anak ketika memasuki usia sekolah dasar. Hal ini dikarenakan sifat pada tokoh dalam cerita rakyat banyak yang memperlihatkan kebaikan yang sangat bermanfaat sebagai alat edukasi dan cerminan diri untuk anak. Contohnya, tokoh Nyi Anteh yang memiliki kepribadian yang sangat baik dan mempunyai sifat-sifat positif yang diperlihatkan pada setiap kejadian di alur cerita. Karakter dan sifat-sifat yang baik ini dapat dijadikan sebuah tauladan bagi anak ketika bersosialisasi dengan teman sekolahnya. Kemudian, Henry Guntur Tarigan (2011:43) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak pada usia ini sedang mengalami peningkatan yang baik. Perhatian mereka terhadap suatu hal yang mereka anggap baru, mulai meluas dan meningkat. Sehingga mereka dapat menyerap pengetahuan yang baru tersebut dengan sangat cepat.

Semua kebaikan yang terdapat dalam tokoh Nyi Anteh tersebut bisa disajikan dan dikenalkan kepada anak-anak dalam media yang menarik dengan bantuan teknologi informasi. Salah satu teknologi informasi yang sekarang sedang berkembang dengan cepat dan mempunyai potensi untuk menarik perhatian serta interaksi bagi yang melihatnya adalah bidang animasi 2 dimensi (2D). Animasi 2D mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa waktu terakhir. Di Indonesia, sudah mulai bermunculan film-film animasi 2D karya anak dalam negeri. Akan tetapi dalam perkembangannya, animasi 2D Indonesia masih sedikit yang mengangkat konten cerita rakyat. Padahal Indonesia adalah negeri yang mempunyai banyak cerita rakyat yang menarik dijadikan konten animasi 2D yang bisa menggantikan tren dongeng secara verbal yang sudah mulai dilupakan. Salah satu unsur terpenting dalam animasi 2D adalah karakter. Menurut Matessi (2008:xii), karakter adalah unsur dalam film animasi yang benar-benar memberikan kesan pada audiensnya, bukan plot atau alur cerita yang mengendalikannya. Semakin jelas sebuah karakter yang ditangkap penonton, semakin mereka akan terhubung pada kepribadian yang ditanamkan dalam sebuah karakter. Kepribadian dan sifat dari karakter Nyi Anteh ini, dapat diperlihatkan kepada anak-anak melalui ekspresi dan gesture dari karakter Nyi Anteh dalam bertindak. Ekspresi dan gesture dari karakter dapat dikatakan sebagai cerminan dari sifat dan kepribadian karakter itu sendiri. Misalnya ekspresi karakter yang berkepribadian baik pada umumnya mencerminkan ekspresi yang mudah senyum, ceria, riang gembira dan gesture tubuhnya akan lebih gemulai, tertutup. (Steve Roberts, 2011:280) Maka dari itu, berdasarkan hal tersebut perlu adanya perancangan karakter animasi 2D dari tokoh Nyi Anteh untuk menyampaikan kepribadian dan sifat baik yang tertanam dalam kepribadian Nyi Anteh melalui ekspresi dan gesture sehingga bisa menjadi sosok karakter panutan bagi anak-anak dalam berperilaku di kehidupannya sehari-hari.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan.

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak.

Waktu dan perkembangan teknologi yang dinamis berjalan beriringan, pada dunia pendidikan juga membuat inovasi bagaimana untuk menyampaikan materi pelajaran. Jika dilihat cara menyampaikan materi pelajaran antara 10 tahun yang lalu dengan saat ini, beberapa tahun terakhir materi pelajaran mulai disampaikan menggunakan slide-slide dalam penjelasannya, dan juga menggunakan pemutaran video yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Pada awal pembelajaran bisa menggunakan video sebagai jembatan untuk masuk ke dalam inti materi yang akan diajarkan ataupun ketika sedang proses belajar mengajar sebagai presentasi visual. Tren yang akan terus berkembang salah satunya adalah menyampaikan materi menggunakan video animasi agar lebih menarik dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, video animasi sangat disenangi dan sebagai terobosan baru yang menarik dan sangat banyak manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Video Animasi bisa menggambarkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata, seperti Ion, Molekul, Mikro Organisme, dll. Dengan video Animasi, kejadian yang rumit serta perlu dijelaskan secara detil dapat dengan mudah dan jelas untuk disampaikan. Seperti tragedi bencana alam, sistem tubuh manusia, hingga cara beroperasinya sebuah mesin. Tenaga & waktu lebih efisien.

Dengan video animasi, materi yang sulit diungkapkan dengan kata-kata akan dengan lugas dan mudah dipahami dengan menyimak materi pada video animasi. Video animasi juga dapat diputar berulang kali untuk ditonton sampai betul-betul memahami materi yang disampaikan. Menjadikan pengajar lebih produktif. Dengan penggunaan video animasi, pengajar tidak memerlukan tenaga lebih dalam menyampaikan materi pelajaran. Mereka bisa lebih meluangkan waktu untuk membantu para siswa yang mengalami kesulitan belajar, membangun karakter positif, hingga memotivasi peserta didik.

Perkembangan teknologi yang ada tidak sepenuhnya menurunkan nilai tradisinya, tapi tentunya memperluas aksesibilitas minuman tradisional serta meningkatkan kualitas. Contohnya adalah dengan pemanfaatan platform Youtube yang bisa di gunakan untuk melampirkan beberapa informasi tambahan mulai dari tulisan atau dokumen, gambar serta video yang membantu penjelasan kisah Nusantara dan mempermudah aksesnya melalui *gadget* yang digunakan sehari-hari. Hal ini bisa memberikan nilai lebih pada Cerita Rakyat, meningkatkan minat, dan menjadi daya tarik sendiri pada Cerita Rakyat tersebut karena media digital saat ini merupakan jangkauan informasi yang luas.

Berdasarkan uraian di atas, maka disusunlah ‘ Perancangan Animasi 2D Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan Upaya Melestarikan Kisah Nusantara’ dengan tujuan untuk menghasilkan media edukasi perkenalan mengenai cerita rakyat dari Jawa Barat serta memberikan arahan cara membuat karakter digital yang bisa menjadi sarana pembelajaran yang komunikatif dan mudah untuk dipahami pemula, baik dari masyarakat Jakarta maupun untuk publik (umum). Dari penelitian ini, diharapkan masyarakat yang menonton dapat lebih memahami cerita rakyat sang penunggu bulan lebih dari sekedar tahu, tapi juga memunculkan motivasi baru agar mau mempelajari lebih dalam mengenal kisah nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah:

- A. Bagaimana proses Perancangan Animasi 2D Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan Upaya untuk Melestarikan Kisah Nusantara ?
- B. Bagaimana proses merancang workshop Digital karakter 2D sebagai upaya melestarikan kisah nusantara Sang Penunggu Bulan ?
- C. Bagaimana proses pengaplikasian Perancangan Animasi 2D Cerita Rakyat Sang Penunggu Bulan Upaya untuk Melestarikan Kisah Nusantara pada media promosi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penulis tidak keluar dari permasalahan utama dan fokus dalam perancangan. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, penelitian ini difokuskan pada pembuatan desain animasi 2D cerita rakyat Sang Penunggu Bulan.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Maksud Perancangan

Maksud dari pembuatan desain animasi 2D cerita rakyat Sang Penunggu Bulan adalah upaya untuk melestarikan Kisah Nusantara.

2. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan animasi 2D cerita rakyat Sang Penunggu Bulan adalah untuk mengangkat potensi yang ada pada kisah Nusantara dan memberikan informasi yang menarik, komunikatif dan informatif melalui desain animasi dan menarik minat masyarakat pada Kisah Nusantara.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan sebagai berikut :

1. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada responden yang dipercaya sebagai narasumber, khususnya mengenai Cerita rakyat Sang Penunggu Bulan.

2. Studi Literatur

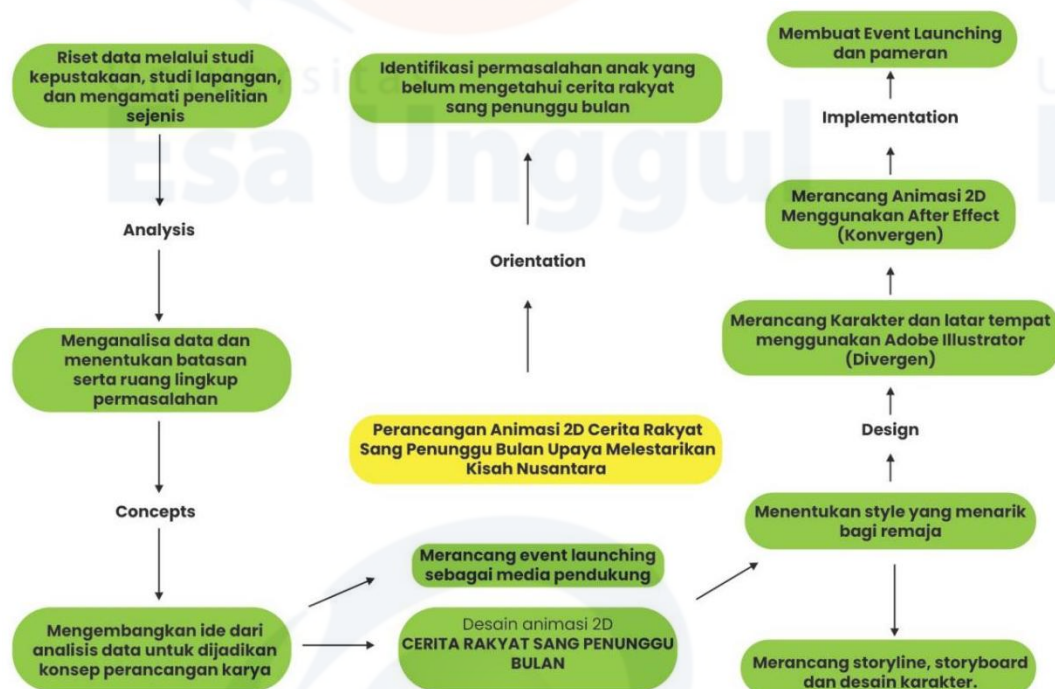
Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data - data atau sumber - sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku dokumentasi, internet, pustaka, dan sumber informasi lainnya.

3. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis dan terarah terhadap gejala pada objek penelitian.

1.6 Kerangka Pemikiran

Berikut kerangka pemikiran Perancangan animasi 2D cerita rakyat Sang Penunggu Bulan :

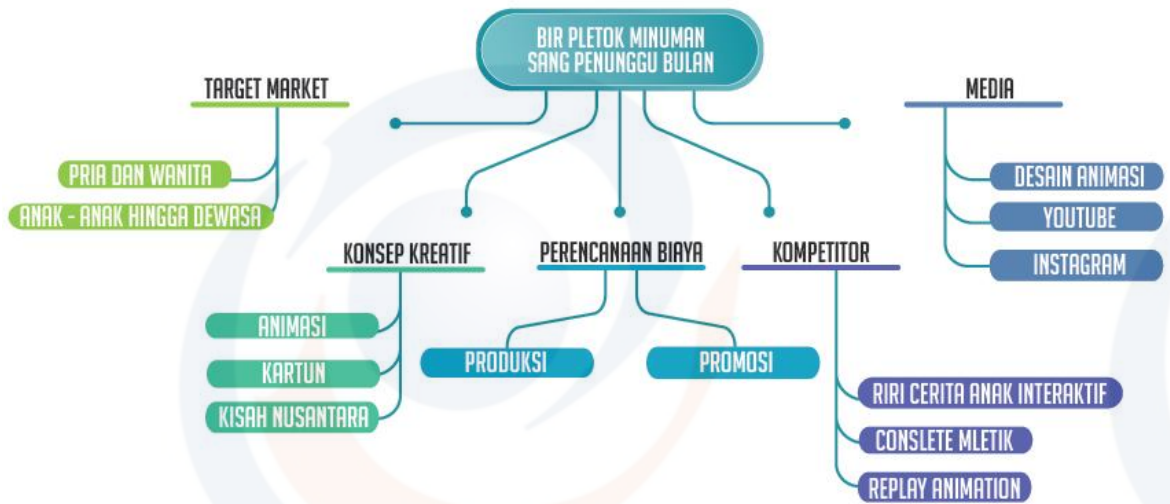


Gambar 1.1 Kerangka pemikiran

Sumber : Andy Allison

1.7 Skematika Perancangan

Berikut Skematika Perancangan animasi 2D cerita rakyat Sang Penunggu Bulan :



Gambar 1.2 Mind map

Sumber : Andy Allison