

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesusastaan adalah seni yang merupakan bagian dari kehidupan manusia yang sangat tua keberadaannya. Salah satu bentuk kesusastaan yang sudah lama ada di Indonesia adalah sastra lisan. Sastra lisan termasuk salah satu bentuk *folklore* daerah yang memiliki keunikan yang diinformasikan dari mulut ke mulut secara turun-temurun sebagai cerminan tradisi pewarisan. Dikatakan oleh Mangunwijaya, bersastra, baik secara aktif maupun pasif, selalu berarti memperluas cakrawala pandangan dan memperdalam sifat-sifat kemanusiaan (Mangunwijaya, 1986). Sastra lisan dalam masyarakat selalu dilaksanakan dengan kreativitas yang menakjubkan, yang tentu bersifat estetis, simbolis dan metaforis. Dalam berseni dan bersastra, estetika bukan menjadi hal yang terutama, berseni dan bersastra untuk mengahayati dimensi transendensinya, sambil mewartakan peristiwa eksistensial mengenai realita-realita paling besar dalam eksistensi manusia, kelahiran, kehidupan, kesaktian, ketakutan, pendambaan keselamatan, permohonan mengatasi maut dan sebagainya (Taum, 2011: 3).

Suku Banjar secara historis adalah hasil pembauran antara suku Melayu Tua dan Melayu Muda yang kemudian mendiami daerah pantai tepian sungai besar. Suku Banjar merupakan penduduk asli yang mendiami sebagian besar wilayah Kalimantan Selatan. Sebagai hasil dari pembauran, suku Banjar memiliki budaya dan kesenian yang beragam. Budaya dan kesenian tersebut banyak mengajarkan nilai dan moral kehidupan terutama dalam kehidupan orang Banjar. Salah satu contoh keseniannya adalah sastra lisan. Kalimantan Selatan memiliki tradisi lisan yang sudah ada sejak lama seperti Lamut, Madihin, Andi-andi dan Dundam. Bentuk kesenian sastra lisan ini menjadi salah satu media yang sering digunakan untuk menyampaikan ajaran moral kepada masyarakat Banjar. Sebagai contoh yaitu kesenian Lamut. Lamut memiliki cerita bertemakan istana sentris yang berarti mengambil kehidupan kerajaan sebagai isi dari cerita-cerita yang ada (Hatuwe, 1999: 1). Cerita-cerita tersebut mengandung pembelajaran tentang nilai moral dan falsafah hidup orang Banjar. Pesan dan nasehat tersebut disampaikan melalui tuturan dan nyanyian, dalam

bentuk narasi, dialog, syair dan pantun. Karena itulah Lamut memiliki fungsi sebagai sarana hiburan, kritik sosial, bahkan sebagai pengobatan. Sayangnya pertunjukan Lamut masih terbilang kurang dalam hal dokumentasi baik dalam bentuk rekaman ataupun kajian, padahal Lamut telah ditetapkan menjadi warisan budaya tak benda Indonesia oleh pemerintah pada tahun 2015 karena memiliki nilai yang khas yang tidak dimiliki daerah lain (www.rri.co.id).

Perkembangan zaman yang mengarah ke era globalisasi dan modernisasi turut mempengaruhi keberadaan Lamut, dan juga kesenian sastra lisan lainnya. Kurangnya minat dan apresiasi sastra ditandai dengan menurunnya minat untuk menonton dan menikmati pertunjukan. Pada masa ini hiburan dan tontonan lebih banyak menggunakan media digital. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa minat untuk menonton langsung pertunjukan sangat menurun.

Masyarakat sekarang sudah biasa mendapatkan informasi dan hiburan dengan media digital dan mengakses internet menggunakan *gadget*. Sebagian besar pengguna media digital adalah kaum muda, ini berdasarkan survei dari *MarkPlus Insight* tahun 2013. Responden dari survei adalah usia 15-64 tahun. Hampir separuh dari netizen di Indonesia merupakan pengguna internet muda berusia di bawah 30 tahun, sedangkan 16% adalah mereka yang berusia di atas 45 tahun dan hampir 95% dari netizen tersebut adalah pengguna internet melalui perangkat *mobile* (*smartphone*). Dari survei tersebut, pengguna internet muda banyak menggunakan internet sebagai media pencari informasi. Media digital dan informasi yang disampaikan pun sangat beragam, teknologi informasi yang semakin canggih sebenarnya bisa menjadi alat bantu untuk mengenalkan budaya dan juga sebagai dokumentasi. Media yang bisa digunakan untuk mengenalkan seni dan budaya adalah media yang memiliki nilai visual yang menarik dan didukung dengan audio. Desain visual yang digunakan juga disesuaikan dengan *trend* desain saat ini. Salah satu media informasi yang menjadi tren saat ini adalah *motion graphic*.

Motion graphic adalah grafis yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak, dan dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam multimedia. *Motion graphic* umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis (*Motion by Design*, 2010 : 5). Hal tersebut dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen seperti 2D atau 3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi.

Media informasi mengenai Lamut belum ada sampai sekarang, artikel-artikel memang sudah banyak, tapi informasi dengan visual dan audio seperti *motion graphic* belum ditemukan. *Motion graphic* untuk mengenalkan suatu kesenian dan budaya daerah tentu memiliki visual yang kaya akan nilai lokal daerah tersebut. *Motion graphic* yang dirancang memiliki nilai khas dan bisa diterima masyarakat, tidak hanya lokal Kalimantan Selatan namun juga di luar Kalimantan Selatan. Dengan adanya media informasi *motion graphic* yang mengenalkan Lamut, maka keberadaan Lamut bisa dikenal masyarakat luas di luar Kalimantan Selatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang mengacu pada uraian latar belakang di atas, antara lain:

1. Kurangnya apresiasi sastra lisan Indonesia.
2. Kemajuan teknologi menjadi hiburan yang lebih menarik.
3. Kurangnya dokumentasi dan media informasi untuk meningkatkan perhatian masyarakat mengenal kesenian warisan Indonesia.
4. Kurangnya media informasi, pengenalan, dan dokumentasi berupa visual, mengenai Lamut.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat diuraikan rumusan masalah yaitu: Bagaimana merancang *motion graphic* sebagai media untuk memperkenalkan Lamut kepada masyarakat khususnya di luar daerah Kalimantan Selatan?

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup atau batasan masalah yang akan dibahas meliputi:

1. Apa

Media yang dirancang berupa *motion graphic* yang memberikan penjelasan tentang apa, sejarah dan bagaimana proses pertunjukan Lamut.

2. Siapa

Target audiens untuk media informasi ini difokuskan kepada masyarakat di luar Kalimantan Selatan, dengan rentang usia 15-20 tahun, aktif mengakses internet dan menggunakan media informasi digital.

3. Mengapa

Lamut sebagai sastra lisan warisan budaya Indonesia berasal dari Suku Banjar mempunyai nilai-nilai dan patut dijaga keberadaannya.

4. Bagaimana

Perancangan media informasi diproduksi dengan metode perancangan yang akan dijelaskan pada poin berikutnya.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan yang diharapkan dari perancangan ini adalah: Merancang sebuah *motion graphic* yang bisa mengenalkan Lamut kepada masyarakat di luar Kalimantan Selatan.

1.6 Manfaat Perancangan

Dari perancangan tersebut diharapkan memberikan manfaat, antara lain:

1.6.1 Manfaat bagi akademis

Manfaat perancangan ini diharapkan menjadi dokumen akademik yang berguna untuk menjadi acuan bagi *civitas academica*.

1.6.2 Manfaat bagi masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat mengenalkan dan mengingatkan kembali kepada masyarakat tentang kesenian sastra lisan Lamut yang layak untuk tetap dijaga keberadaannya.

1.6.3 Manfaat bagi perancang

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman merancang sebuah *motion graphic* yang informatif dan kreatif.

1.7 Metode Perancangan

Dalam memahami perancangan *motion graphic* sebagai media informasi tentang kesenian Lamut akan dibutuhkan data-data untuk memperkuat perancangan. Adapun proses pengumpulan data dan analisis adalah sebagai berikut:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mempertimbangkan keluasan bahan baca, kemampuan analisis sekaligus kemampuan nilai literatur bagi seorang peneliti, khususnya literatur yang memiliki kaitan dengan objek yang diteliti (Kutha Ratna, 2010: 275). Studi pustaka dilakukan dengan

mempelajari dan mengkaji buku, jurnal, artikel dan media pustaka lain yang berhubungan dengan perancangan.

b. Studi Visual

Studi visual merupakan metode pengumpulan data yang meliputi pengkajian media visual *motion graphic*. Data yang dikumpulkan adalah bentuk, pengayaan, warna yang akan digunakan dalam perancangan. Kajian media tersebut kemudian menjadi referensi untuk perancangan.

2. Wawancara

Wawancara sebagai metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya-jawab dengan narasumber.

3. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati, faktor terpenting dalam observasi adalah adanya *observer* (pengamat) dan juga yang diamati yang kemudian juga menjadi informan (Kutha Ratna, 2010: 217)

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data akan dijabarkan melalui deskripsi. Dengan metode ini diharapkan objek dapat memberikan makna yang maksimal. Dan analisis SWOT untuk melihat peluang, ancaman, kekuatan dan kelemahan dari dua bagian yaitu dari Lamut sebagai objek dan *motion graphic* sebagai media.

1.7.3 Metode Perancangan

Urutan perancangan yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Pra Produksi

Dalam pra produksi, penulis melakukan studi data dari literatur dan observasi yang berkaitan dengan perancangan, mencari referensi *motion graphic* yang sesuai dengan konsep awal (*initial concept*) yang telah disusun. Kemudian melakukan penulisan *script*, *storyboard*, menyiapkan *sound* dan membuat aset-aset (seperti ilustrasi, fotografi) yang diperlukan.

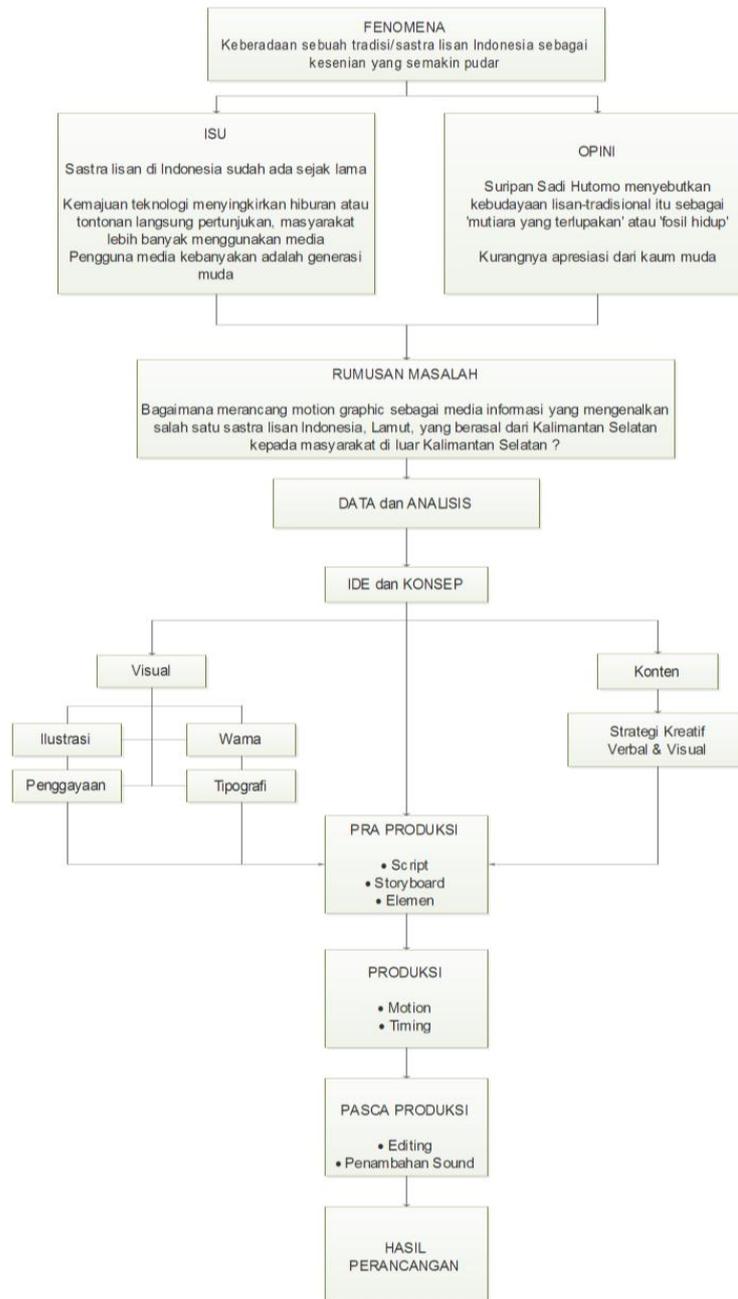
2. Produksi

Dalam tahap produksi, penulis melakukan proses animasi atau pembuatan *motion* dengan menggunakan *Adobe After Effect* dan proses penyesuaian visual dengan narasi dan *sound* menggunakan *Adobe Premiere*.

3. Pasca Produksi

Dalam tahap ini, penulis melakukan *editing* dan *sound* juga uji coba karya kepada target audiens.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi Penulis

1.9 Pembabakan

Pembabakan sebagai gambaran singkat mengenai pembahasan yang akan dibahas dalam perancangan ini,

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran secara umum mengenai latar belakang, permasalahan dalam fenomena yang dipilih oleh penulis, mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah ke dalam beberapa poin yang dibatasi fokus masalah, menjelaskan ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan serta metode pengumpulan data, metode analisis data dan metode perancangan yang digunakan, kerangka perancangan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini berisi teori-teori yang relevan digunakan sebagai landasan dalam perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini, penulis menjelaskan mengenai data yang diperoleh dan penulis akan memaparkan analisis data.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam bab ini berisikan konsep dan hasil perancangan media yang dibuat berdasarkan hasil data dan analisis pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari data dan perancangan media yang perancang telah lakukan dan saran seputar produksi perancangan.