

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia hidup dengan menciptakan sesuatu yang bersumber kepada akal dan batin mereka kemudian diturunkan dari generasi ke generasi, yang dikenal dengan kebudayaan. Adat istiadat, bahasa, alat-alat, pakaian, bangunan, karya seni, agama dan politik merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tercipta sebagai bentuk penyesuaian diri dalam sebuah lingkungan. Indonesia memiliki berbagai macam kebudayaan yang tersebar di seluruh wilayah dengan berbagai makna di dalamnya. Makna tersebut memiliki keterkaitan dengan kehidupan manusia dan lingkungan disekitarnya, termasuk hubungan dengan sesama manusia maupun alam. Oleh karenanya, kebudayaan dengan makna yang terdapat di dalamnya merupakan hal mendasar dalam pembentukan jati diri dan karakter seseorang.

Kebudayaan mewakili tiap suku yang terdapat di Indonesia, salah satunya adalah suku Jawa. Kebudayaan yang berkembang di suku Jawa tepatnya di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta besumber dari Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat. Hal ini dikarenakan pemerintahan dipegang oleh kesultanan sehingga menyebabkan kebudayaan suku Jawa berpusat kepadanya. Suku Jawa mengenal upacara adat sebagai salah satu bentuk kebudayaan berupa serangkaian tindakan atau perbuatan yang terikat pada aturan tertentu berdasarkan adat istiadat, agama, dan kepercayaan serta erat kaitanya dengan pewujudan rasa syukur terhadap sesuatu. Seperti halnya perwujudan rasa syukur orang tua atas tumbuh kembang anaknya yang diwujudkan dalam upacara adat *Tedhak Siten*.

*Tedhak Siten* merupakan upacara adat sebagai perwujudan rasa syukur orangtua kepada Sang Maha Pencipta atas tumbuh kembang seorang anak yang menginjak usia tujuh bulan dalam kalender Jawa atau delapan bulan dalam kalender Masehi dengan harapan agar sang anak dapat menjalani hidup yang mempunyai arti. Sesuai dengan pepatah Jawa, '*Ibu Pertiwi bopo angkosoyang*', yang melambangkan bahwa bumi sebagai ibu dan langit sebagai bapak, upacara *Tedhak Siten* bertujuan untuk mengenalkan sang anak kepada ibu pertiwi.

Bukan hanya perwujudan rasa syukur dan untuk mengenalkan anak kepada ibu pertiwi, upacara adat *Tedhak Siten* memiliki makna lain, menurut Sutanto Mendut, pengajar Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, Upacara '*Tedhak Siten*' menjadi kesadaran bersama paling mendasar kepada kita terhadap persoalan ekologi, ekosistem, yang lebih lanjut kepada 'ekonegara', 'eko-city', 'ekodesa', 'ekokeluarga'. Itu dimulai dari 'ekoanak' dan 'ekocucu'. Dhal tersebut menjadi sebuah harapan kepada generasi penerus, agar mereka dapat mencintai dan memperuahkan ekosistem bumi.

Sehingga yang dimaksudkan adalah upacara adat *Tedhak Siten* menjadi kesadaran bersama paling mendasar dalam mewujudkan suatu individu yang secara karakter dan jati diri mencintai alamnya, dan hal tersebut harus ditanamkan sejak dini. Mencintai alam dalam hal ini adalah selalu bersyukur, menjaga dan menaati nilai-nilai di alam maupun di lingkungan sekitar. Lebih lanjut makna tersebut terdapat di dalam tujuh tahapan upacara adat *Tedhak Siten* yang saling berkaitan satu sama lain sehingga memunculkan suatu keutuhan makna tersendiri. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya adalah *Tedhak juadah pitung warna*, *Mudhun Tangga Tebu*, *Ceker-ceker*, *Kurungan*, *Sebar udik-udik*, *Siraman*, dan *Kenduri*.

Pada dasarnya, pelaksanaan ketujuh tahapan tersebut merupakan visualisasi dari harapan dan doa yang dipanjatkan orangtua kepada Tuhan untuk kehidupan anaknya. Namun, adanya salah tafsir memunculkan anggapan bahwa pelaksanaan upacara *Tedhak Siten* dilakukan untuk menentukan masa depan anak yang melakukan upacara tersebut dan merupakan mitos yang berkembang di masyarakat. Hakikatnya, makna yang terkandung di dalam upacara itu adalah untuk membentuk karakter dan jati diri yang baik bagi seorang individu. Namun, hal tersebut tidak banyak diketahui oleh masyarakat, sehingga masyarakat Jawa khususnya di daerah Daerah Istimewa Yogyakarta mulai meninggalkan warisan leluhur ini. Dampaknya, makna yang terkandung dalam tiap prosesi upacara tersebut perlahan-lahan mulai tergeser sehingga mengurangi kesakralan pada upacara tersebut. Bukan hanya itu, dewasa ini pelaksanaan upacara *Tedhak Siten* dijadikan sebuah parameter atas status sosial di lingkungan masyarakat. Sehingga timbul sebuah persepsi bahwa keluarga yang masih menjalankan upacara *Tedhak*

*Siten* biasanya hanya keluarga keraton dan keluarga dengan status sosial dan pendidikan yang tinggi. Pada hakikatnya upacara *Tedhak Siten*, yang dilaksanakan di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, tidak hanya dilakukan oleh keluarga keraton ataupun kalangan terhormat tapi bagi seluruh suku Jawa. Bahkan upacara adat *Tedhak Siten* tidak memiliki waktu dan tempat pelaksanaan yang khusus, sehingga upacara ini dapat dilakukan oleh suku Jawa yang sudah tidak berada lagi di Daerah Istimewa Yogyakarta atau bersifat fleksibel. Oleh karenanya, pemahaman terhadap makna upacara adat *Tedhak Siten* sangat diperlukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang makna yang terkandung didalamnya agar melestarikan budaya tersebut.

Demi menanamkan pemahaman terhadap upacara adat *Tedhak Siten* terutama dalam segi makna di dalamnya, dibutuhkan sebuah upaya yang salah satunya *short animation*. Hal tersebut terlihat dari keberhasilan *short animation Bring Me Up* pada penyajian narasinya dalam menyajikan kehidupan sebuah keluarga melalui permainan *sugoroku*. Bukan hanya dapat menceritakan kehidupan sebuah keluarga, namun *Bring Me Up* juga menyampaikan makna dan peran yang berkaitan antar tiap karakter dengan elemen dalam permainan *sugoroku*. Selain itu, *short animation* yang memiliki durasi lebih singkat dibandingkan dengan film animasi, dapat memuat konten yang lebih padat sehingga *audience* dapat lebih mudah memahami konten tersebut. Hal tersebutlah yang menjadi alasan pemilihan media *short animation* sebagai salah satu upaya menanamkan pemahaman terhadap makna dalam upacara *Tedhak Siten*. Sehingga, pada hal ini yang menjadi fokus utama adalah perancangan naskah dan *storyboard*. Karena dibutuhkan narasi dengan konten yang padat sehingga dapat menyampaikan makna keseluruhan dari prosesi upacara adat tersebut. Sehingga, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya penanaman budaya sejak dini dalam membentuk kepribadian dan jati diri seseorang.

Oleh karenanya perancangan ini diharapkan mampu untuk menyampaikan dan memvisualisasikan makna upacara adat *Tedhak Siten*, yaitu mewujudkan suatu individu yang secara karakter dan jati diri mencintai alamnya. Kesuksesan film animasi ditentukan oleh gabungan unsur-unsurnya yaitu cerita, karakter, dan *background*. Ketika salah satu unsurnya tidak baik, maka sudah dapat dipastikan

film tersebut hasilnya tidak akan maksimal karena unsur-unsur tersebut adalah satu kesatuan (Prabowo dan Irawan, 2012: 2).

Cerita menjadi hal penting karena merupakan wujud awal dalam sebuah film animasi, selain itu penentuan *genre* film animasi yang didasari oleh cerita akan mempengaruhi unsur yang lainnya seperti karakter dan *environment*. Dalam proses produksinya, cerita atau narasi mengalami tahap visualisasi awal, yaitu *storyboard* yang menjadi patokan utama bagi seluruh *crew* yang terlibat pada pembuatan karakter dan *background*. Sehingga menciptakan kesinambungan yang baik agar film animasi tersebut dapat diterima dan dipahami oleh target *audience* yang dapat digolongkan dalam psikologi sebagai dewasa awal yaitu masyarakat berusia 19-25 tahun tepatnya suku Jawa di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Maka dalam hal ini, perancangan narasi dan *storyboard* diperlukan dalam perancangan *short animation 2D Tedhak Siten*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam perancangan ini adalah:

- a. Kebudayaan dengan makna yang terdapat di dalamnya merupakan hal mendasar dalam pembentukan jati diri dan karakter seseorang.
- b. Upacara adat suku Jawa erat kaitannya dengan pewujudan rasa syukur terhadap sesuatu.
- c. *Tedhak Siten* dilakukan saat anak menginjak usia tujuh bulan dalam kalender Jawa atau delapan bulan dalam kalender Masehi.
- d. *Tedhak Siten* sebagai kesadaran bersama paling mendasar dalam mewujudkan suatu individu yang secara karakter dan jati diri mencintai alamnya.
- e. Mencintai alam diartikan bersyukur, menjaga dan menaati nilai-nilai di alam maupun di lingkungan sekitar.
- f. Adanya salah tafsir dalam segi pelaksanaan dan makna memunculkan anggapan baru terhadap upacara adat *Tedhak Siten*.
- g. *Short animation* sebagai upaya menanamkan pemahaman terhadap upacara adat *Tedhak Siten* terutama dalam segi makna di dalamnya.

- h. Cerita atau narasi menjadi hal penting karena merupakan wujud awal dalam sebuah film animasi yang nantinya mengalami tahap visualisasi awal menjadi *storyboard*.
- i. Penentuan genre film animasi yang didasari oleh cerita akan mempengaruhi unsur yang lainnya seperti karakter dan *background*.

### 1.3 Ruang Lingkup

Guna memperjelas dan membatasi masalah yang akan dibahas dalam perancangan ini, maka perancang menjelaskan bahwa ruang lingkup dalam pengkaryaan ini adalah pada pembuatan *short animation 2D* yang memfokuskan kepada makna upacara adat *Tedhak Siten*, yaitu mewujudkan suatu individu yang secara karakter dan jati diri mencintai alamnya. Adapun ruang lingkup tersebut adalah:

a. Apa?

Perancangan ini fokus kepada penyajian narasi pada *Short animation 2D* dalam mengungkap pentingnya budaya dalam membentuk kepribadian dan jati diri seseorang dalam mencintai alam yang terkandung pada prosesi upacara adat *Tedhak Siten*.

b. Siapa?

*Short animation 2D* ini ditujukan untuk meningkatkan kesadaran tentang makna dari upacara adat *Tedhak Siten* khususnya masyarakat suku Jawa berusia 19-25 tahun di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

c. Mengapa?

Perancangan narasi dilakukan karena perannya yang penting sebagai wujud awal dalam sebuah film animasi.

d. Dimana?

Perancangan ini dilakukan berdasarkan kehidupan masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta di perkotaan pemukiman padat penduduk.

e. Bagian mana?

Perancangan ini memfokuskan dalam merancang narasi dan *storyboard* untuk *short animation 2D Tedhak Siten*.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah untuk perancangan ini adalah:

- a. Bagaimana menyajikan naskah untuk menceritakan makna dibalik upacara adat *Tedhak Siten* dalam perancangan *short animation 2D*?
- b. Bagaimana merancang *storyboard* untuk *short animation 2D Tedhak Siten*?

## 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan yang akan dicapai melalui perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menyampaikan makna keseluruhan dibalik prosesi upacara adat *Tedhak Siten* melalui narasi.
- b. Untuk mengetahui bagaimana merancang *storyboard* untuk *short animation 2D Tedhak Siten*.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Bagi Perancang

- a. Memahami proses perancangan narasi dan *storyboard* dalam *short animation 2D*.
- b. Meningkatkan kesadaran tentang pentingnya budaya dalam membentuk kepribadian dan jati diri seseorang dalam mencintai alam yang terkandung pada prosesi upacara adat *Tedhak Siten*.

### 1.6.2 Manfaat Bagi Target Audience

- a. Meningkatkan kesadaran kepada masyarakat usia 19-25 tahun atas persepsi yang tidak sesuai terhadap upacara adat *Tedhak Siten*.
- b. Meningkatkan kesadaran kepada masyarakat usia 19-25 tahun akan pentingnya budaya dalam membentuk kepribadian dan jati diri seseorang dalam mencintai alam yang terkandung pada prosesi upacara adat *Tedhak Siten*.

### 1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui tentang adanya upacara adat *Tedhak Siten*.
- b. Meningkatkan kesadaran tentang pentingnya penanaman budaya sejak dini.

## 1.7 Metode Penelitian

Perancangan yang berdasarkan kepada makna upacara adat *Tedhak Siten*, yaitu mewujudkan suatu individu yang secara karakter dan jati diri mencintai ekosistem alamnya, serta memfokuskan pada perancangan narasi dan *storyboard*. Perancang melakukan perancangan dengan jenis kualitatif interpretatif, sehingga perancang melakukan penafsiran dengan menguraikan segala sesuatu di balik data yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi literatur. Perancangan ini menggunakan beberapa analisis yaitu analisis struktur dan analisis semiotika, serta menggunakan pendekatan identitas.

### 1.7.1 Pengumpulan data

Pengumpulan data untuk perancangan ini dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur yang berkaitan dengan upacara adat *Tedhak Siten* dan masyarakat di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

#### a. Observasi

Perancang melakukan observasi ke beberapa daerah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta berdasarkan kualifikasi kepadatan penduduk, wilayah, usia, dan jenjang pendidikan. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan perancang dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas target *audience* di lokasi yang telah ditetapkan. Seperti keseharian di lingkungan daerah Kotagede, Malioboro, dan wilayah lainnya.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh perancang setelah melakukan observasi. Dilakukan wawancara atau interview ke beberapa narasumber. Wawancara atau interview merupakan teknik memperoleh data dengan cara berhadapan langsung dan bertanya secara langsung kepada responden baik antara individu dengan individu atau antara individu dengan kelompok (Kutha Ratna, 2010:17). Responden dalam wawancara ini adalah Ibu Soerono, merupakan orang yang berdedikasi selama bertahun-tahun dalam upacara adat *Tedhak Siten*, mahasiswa Universitas Gajah Mada berusia 19-25 tahun, dan masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui pemahaman dan ketertarikan mereka tentang makna dibalik upacara adat *Tedhak Siten* yang akan ditampilkan dalam *short animation 2D*.

#### c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan perancang untuk mendapatkan data melalui buku mengenai kajian tentang semiotika, kajian budaya, naskah, dan *storyboard* serta dokumentasi upacara adat *Tedhak Siten*. Buku-buku yang dapat menunjang data-data tersebut antara lain adalah Etika Jawa, *Cultural Studies*, *Animation Writing and Development* dan buku-buku penunjang lainnya. Data tersebut digabungkan untuk membantu proses produksi khususnya naskah dan *storyboard* dalam representasi upacara adat *Tedhak Siten* kedalam *short animation 2D*.

### 1.7.2 Analisis Data

Perancang melakukan kajian dengan jenis perancangan kualitatif interpretatif, sehingga perancang melakukan penafsiran dengan menguraikan segala sesuatu di balik data yang ada. Perancangan ini menggunakan beberapa analisis yaitu analisis struktur dan analisis semiotika, serta menggunakan paradigma *cultural studies* dan pendekatan identitas. Pendekatan tersebut digunakan dalam merancang narasi berupa realitas kehidupan masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta dengan memasukan makna upacara adat *Tedhak Siten*. Sedangkan analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### a. Analisis Struktural

Analisis struktural adalah analisis yang digunakan untuk meneliti hubungan antarunsur. Dalam hal ini, perancang akan mengklasifikasi karya sejenis dan membaginya berdasarkan unsur-unsur yang terdapat dalam karya tersebut, seperti alur, tema, sudut pandang, pembabakan, dan camera *movement*. Hasil analisis tersebut nantinya akan digunakan sebagai bahan acuan dalam perancangan naskah dan *storyboard short animation 2D Tedhak Siten*.

#### b. Analisis Semiotika

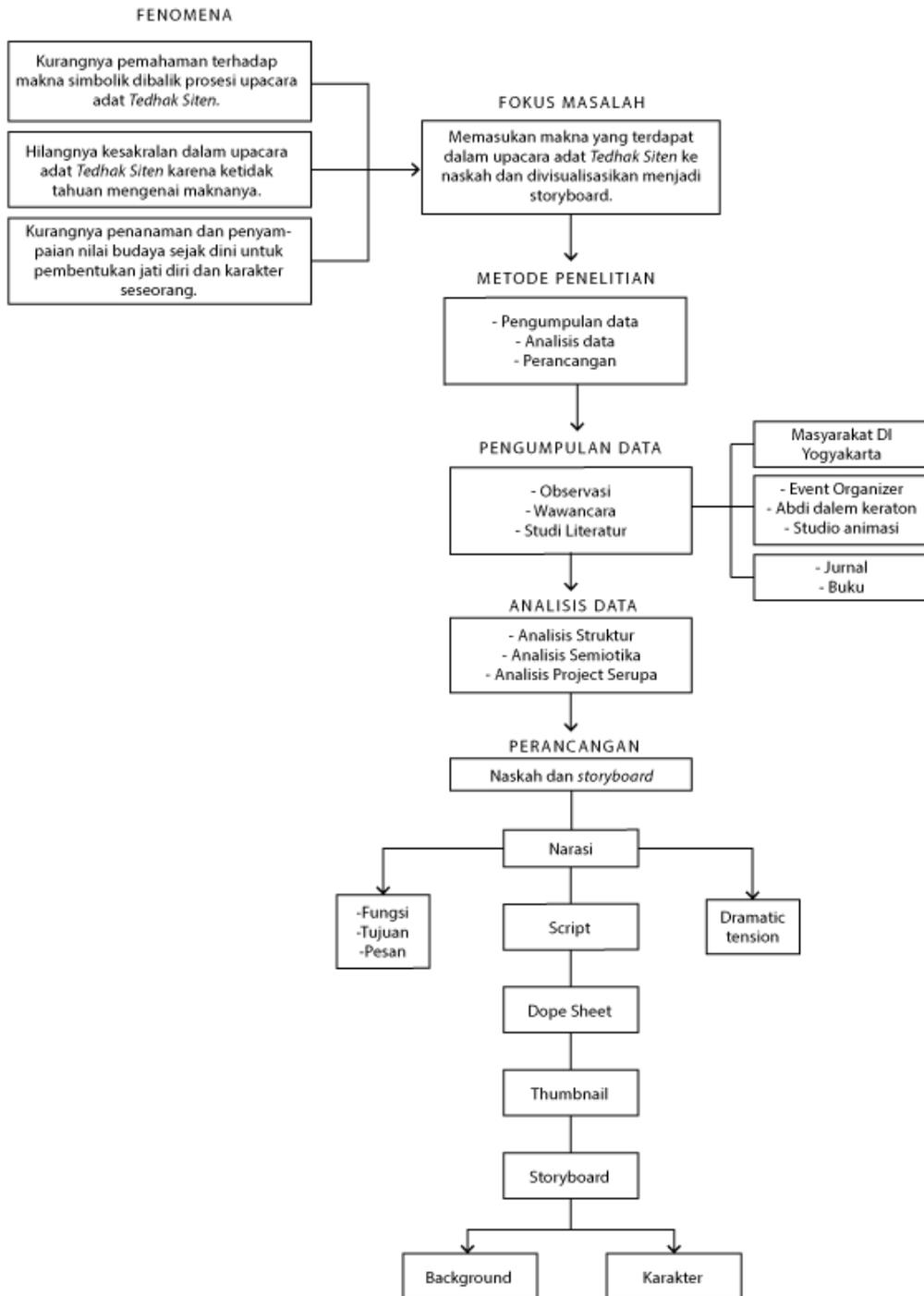
Analisis semiotika adalah analisis untuk menemukan arti dan makna dari simbol-simbol yang ada dalam suatu budaya. Analisis ini dilakukan untuk memahami tahapan-tahapan dalam upacara adat *Tedhak Siten*. Sehingga perancang mengetahui makna dan nilai-nilai yang ada dalam upacara adat *Tedhak Siten* yang kemudian akan menjadi bahan kajian dalam pembuatan narasi dan *storyboard short animation 2D Tedhak Siten*.

### 1.7.3 Sistematika Perancangan

Proses perancangan ini dimulai dari proses praproduksi *short animation 2D* yaitu penentuan ide dasar bersumber dari upacara tersebut yang berarti harapan dan doa. Setelahnya, terlebih dahulu perancang menjabarkan tiap makna yang terdapat di tiap tahapan upacara, kemudian membuat konsep cerita yang memasukkan makna tersebut kedalam kehidupan masyarakat Yogyakarta. Setelah menentukan konsep cerita, perancang memasuki tahap narasi berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur yang sebelumnya telah dilakukan untuk menghasilkan cerita yang sesuai dengan makna upacara adat *Tedhak Siten*.

Setelah menghasilkan cerita yang sesuai, dibuatlah *storyline* yang merupakan inti dari sebuah cerita, kemudian masuklah ketahap pembuatan naskah. *Dramatic tension* dibuat setelahnya, hal ini berguna untuk menentukan struktur dramatik dalam sebuah film animasi. Setelah itu dibuatlah *dope sheet* yang menjabarkan pembabakan dalam film animasi sesuai dengan durasinya. Sebelum memasuki pembuatan *storyboard* dibuatlah *thumbnail* untuk menentukan *layout* dan komposisi sebuah frame. Proses terakhir adalah pembuatan *storyboard* yang merupakan proses visualisasi dari pengembangan sebuah narasi yang sudah ada.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

## **1.9 Pembabakan**

Perancangan karya Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

### **BAB I Pendahuluan**

Menjelaskan gambaran secara umum tentang upacara adat *Tedhak Siten* dan permasalahan yang terjadi dikalangan suku Jawa diwilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan upacara adat *Tedhak Siten*. Dijelaskan juga tentang tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga pembabakan.

### **BAB II Dasar Pemikiran**

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari perancangan narasi dan *storyboard* film animasi 2D *Tedhak Siten* berdurasi pendek seperti teori-teori yang berkaitan dengan animasi 2D, teori narasi, *storyboard*, dan teori semiotika untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

### **BAB III Data dan Analisis Masalah**

Menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data tentang unsur-unsur, makna dan nilai-nilai dalam upacara adat *Tedhak Siten* dan bagaimana cara analisis data untuk menentukan konsep perancangan dan konsep visual.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Menjelaskan konsep perancangan dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

### **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan menyeluruh dari hasil serta aspek lain bersifat rekomendasi dalam lingkup perancangan yang disesuaikan dengan tujuan dan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya.