

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Munculnya berbagai macam film animasi yang mengangkat cerita dongeng dari negeri asing membuat kebudayaan lokal seperti cerita rakyat Indonesia semakin menghilang. Jika ditanya pun masyarakat lebih mengenal film dongeng luar seperti *Snow White*, *Sleeping Beauty*, *Mulan* daripada cerita rakyat Indonesia. Anak-anak sampai orang dewasa pun kebanyakan mengkonsumsi film dari luar daripada karya anak Indonesia.

Dundes (dalam Sudikan, 2001:162) menyatakan ada beberapa fungsi sosial cerita rakyat secara umum, yaitu: (a) membantu pendidikan anak muda, (b) meningkatkan perasaan solidaritas suatu kelompok, (c) memberi sanksi sosial agar orang berperilaku baik atau memberi hukuman, (d) sebagai sarana kritik sosial, (e) memberikan suatu pelarian yang menyenangkan dari kenyataan, dan (f) mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan.

Cerita rakyat merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral selain itu juga untuk menceritakan keragaman dan keunggulan budaya di Indonesia kepada generasi muda saat ini. Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh pembuat cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi dan dilakukan secara turun-temurun (Djamaris, 1980). Salah satu cara untuk mengatasi hal ini yaitu merancang sebuah film animasi 2D yang menceritakan legenda-legenda yang ada di Indonesia. Cerita Legenda yang akan diangkat yaitu Legenda Pulau Kemaro dari Sumatera Selatan.

Pulau ini mempunyai legenda tentang kisah cinta “Siti Fatimah Putri Raja Palembang yang dilamar oleh anak raja China bernama Tan Bun Ann”. Syarat yang diajukan Siti Fatimah pada Tan Bun Ann adalah menyediakan 9 guci berisi emas, keluarga Tan Bun Ann menerima syarat yang dianjurkan. Untuk menghindari bajak laut saat di perjalanan membawa emas dari negeri China maka emas yang di dalam guci tersebut ditutupi dengan asinan dan sayur, ketika kapal tersebut tiba di Palembang Tan Bun Ann memeriksa guci tersebut yang ditutupi asinan dan sayur, dengan rasa marah dan kecewa maka seluruh guci tersebut

dibuangnya ke sungai musi tetapi pada guci yang terakhir terhempas pada dinding kapal dan pecah berantakan sehingga terlihatlah kepingan emas yang ada di dalam. Rasa penyesalan membuat anak raja China tersebut mengambil keputusan untuk menerjunkan diri ke sungai dan tenggelam. Melihat tersebut Siti Fatimah ikut menerjunkan diri ke sungai sambil berkata “jika ada tanah yang tumbuh di tepi sungai ini maka di situlah kuburan saya”. (Palembang Tourism, 2014).

Karena kepopuleran serta perkembangan zaman yang semakin maju, banyak sekali wadah untuk menampung cerita Legenda Pulau Kemaro agar tidak hilang ditelan oleh waktu. Beberapa animator asal Sumatera Selatan telah membuat karya Legenda ini berupa trailer 3D Animasi dan buku cerita Legenda *Pop Up*. Video ataupun animasi merupakan salah satu media atau sarana komunikasi dalam menyalurkan cerita rakyat. Melalui media informasi ini, pesan-pesan yang disampaikan menjadi lebih hidup dikarenakan film animasi memiliki kemampuan audio sekaligus kemampuan visual yang tidak dimiliki media lain, sehingga dapat lebih mudah menggambarkan tokoh secara nyata dan lebih meninggalkan kesan di dalam pikiran orang yang menonton. Dwyer (1988) dalam Rameydhian (2010), mengatakan film animasi mampu untuk membuat orang mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan televisi walaupun hanya sekali ditayangkan.

Penggunaan *background* lebih ditekankan kepada pengayaan dekoratif menciptakan suatu bentuk keindahan dan penciptaan suasana tertentu, penekanan kepada nilai fantasi dengan tujuan membangkitkan imajinasi masyarakat serta suatu bentuk pendekatan dalam ilustrasi agar masyarakat bisa tertarik dan menyenangkannya. Maka dari itu, perancang memfokuskan *background layouts* dalam pembuatan film animasi 2D ini agar semua elemennya menjadi harmoni ketika di satukan. Untuk menentukan gaya *background layouts* dalam perancangan animasi Legenda Pulau Kemaro, perlu adanya beberapa referensi untuk mendukung perancangan ini dan tentunya harus disesuaikan dengan elemen-elemen lainnya. Dengan memperbanyak referensi dari berbagai metode yang akan dipakai, kita akan memiliki pandangan baru dalam menciptakan *background layouts* untuk animasi ketika sedang mengerjakan *jobdesk* kita. (Siobhan Twomey, 2015)

Dengan cara ini pun, setidaknya bisa mengatasi budaya lokal yang semakin hilang di masyarakat dan juga dapat menciptakan *background layouts* yang menarik agar kedepannya animator bisa memperbaiki khususnya untuk *layout artist*. Film ini pun dapat dijadikan media promosi tentang Sumatera Selatan kepada masyarakat dalam maupun luar dan juga meningkatkan minat masyarakat untuk mengetahui legenda-legenda yang ada di Indonesia yang tak kalah menarik dari cerita negeri asing. Diharapkan juga dapat dijadikan penyemangat animator dalam menciptakan karya terutama bertemakan Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Kurangnya minat sebagian masyarakat untuk mengetahui sejarah dan Legenda yang ada di beberapa daerah, khususnya di Palembang.
- b. Kurangnya pengadaptasian cerita Legenda kedalam animasi 2D, khususnya Legenda Pulau Kemaro.

1.3. Batasan masalah

1.3.1. Apa

Kurangnya media promosi untuk memperkenalkan Sumatera Selatan dalam bentuk film animasi 2D yang mengangkat cerita Legenda Indonesia dan juga kurangnya perhatian animator yang telah menciptakan *layout* legenda tersebut sehingga kurang menarik ketika di kemas.

1.3.2. Siapa

Dampak yang terjadi masyarakat cenderung lupa bahwa cerita legenda ini tidak kalah menarik dari cerita negeri asing dan ini juga sangat berpengaruh bagi semua umur termasuk anak-anak yang tidak tahu akan cerita legenda.

1.3.3. Kapan

Sejak kurangnya tontonan film animasi di Indonesia yang menarik maka masyarakat beralih dengan animasi serta dongeng yang ada di negeri asing.

1.3.4. Dimana

Tepatnya di Indonesia dan juga di beberapa stasiun TV lebih banyak menayangkan film hasil karya negeri luar ketimbang animasi karya animator Indonesia.

1.3.5. Kenapa

Karena kurangnya film animasi Indonesia serta dukungan dari pemerintah untuk para animator membuat masyarakat beralih ke animasi luar yang lebih menarik dan berkualitas.

1.3.6. Bagaimana

Jadi untuk itu, perancang akan mengangkat kembali cerita rakyat bersejarah dan memiliki pesan moral dalam bentuk film animasi 2D yang mampu menarik kembali minat masyarakat untuk mengetahui legenda-legenda yang ada di Indonesia khususnya juga mempromosikan Sumatera Selatan sebagai objeknya.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ditetapkan, sehingga penulis bisa menentukan rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan cerita Legenda Pulau Kemaro ke dalam animasi 2D agar masyarakat dapat kembali mengetahui legenda yang ada di Indonesia?
2. Bagaimana merancang *background layouts* animasi 2D untuk cerita Legenda Pulau Kemaro?

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghadirkan film animasi 2D yang mengangkat cerita rakyat yang mampu menarik kembali minat masyarakat untuk mengetahui legenda-legenda yang ada di Indonesia khususnya juga mempromosikan Sumatera Selatan sebagai objeknya.
2. Menciptakan *background layouts* yang sesuai dengan lokasi dan cerita sehingga masyarakat khususnya di Palembang dapat menerimanya.

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat dari penelitian yang didapatkan oleh penulis adalah :

1. Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh oleh perancang selama menempuh pendidikan di Universitas Telkom pada jurusan Desain Komunikasi Visual.
2. Mengangkat nama penulis dan juga Universitas Telkom terutama Fakultas Industri Kreatif.
3. Meningkatkan kemampuan, bagi penulis, dan menambah pengetahuan bagi anak-anak tentang cerita rakyat Indonesia, dan juga menambah nilai positif dalam kehidupan.
4. Mampu mengangkat kembali budaya lokal yang ada di Indonesia dengan cerita legenda daerah sebagai objeknya.

1.7. Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif karena metode ini bersifat penemuan dan dilakukan dalam kondisi alamiah. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Pengertian metode kualitatif sendiri menurut Denzim & Lincoln (1994) dalam Cresweel (1998: 15) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah multimetode dalam fokus, termasuk pendekatan interpretif dan naturalistik terhadap pokok persoalannya.

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Menurut *Wikipedia* (dalam Yin: 2011, 129-130) “data” mengacu pada sebuah kumpulan informasi yang terorganisasi, biasanya merupakan hasil pengalaman, observasi, dan eksperimen.

- **Observasi**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara langsung terjun kelapangan dan terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data.

- **Wawancara**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data.

- **Studi Literatur**

Teknik pengumpulan data dengan cara membandingkan dengan perancangan yang sudah ada sebelumnya seperti yang didapat dari buku, jurnal dan tugas akhir.

1.7.2. Metode Analisis Data

Setelah pengumpulan data penulis maka perancang menganalisis data dengan menggunakan pendekatan dan teknik analisis yang berkaitan dengan karya sastra. Pendekatan yang akan penulis gunakan adalah pendekatan objektif. Pendekatan objektif digunakan untuk memusatkan perancangan pada unsur intrinsik cerita Legenda Pulau Kemaro. Analisis yang perancang gunakan adalah sebagai berikut:

- **Analisis strukturalis**

Analisis secara strukturalis adalah cara analisis dengan memecah cerita menjadi beberapa bagian agar dapat menentukan *layout* lokasi dan situasi yang akan terjadi di setiap scene-scene nya.

- **Analisis Nilai Intrinsik dan Ektrinsik**

Analisis intrinsic dan Ektrinsik digunakan untuk mengetahui nilai-nilai yang yang mempengaruhi perkembangan masyarakat, sehingga nilai-nilai inilah yang akan digunakan didalam cerita sehingga memiliki pesan moral.

1.7.3. Sistematika Perancangan Animasi

Dalam Perancangan tugas akhir ini penulis fokus pada masa Pra Produksi dimana penulis mengerjakan pembuatan *Layout*.Metode perancangan memiliki tiga tahap pembuatan, yaitu:

1. Pra-Produksi

Pra-produksi adalah persiapan pada tahap awal proses pembuatan Animasi 2D tentang Legenda Pulau Kemaro. Pada tahap ini dilakukan perancangan awal untuk konsep/ide/gagasan pada konsep awal cerita, pembuatan naskah serta *storyboard*. Perancangan awal *layout background*.

Pengkosepan dilakukan berdasarkan data yang sudah terkumpul, seperti dokumen, foto, hasil survey, rekam suara sekitar atau *soundscape*.

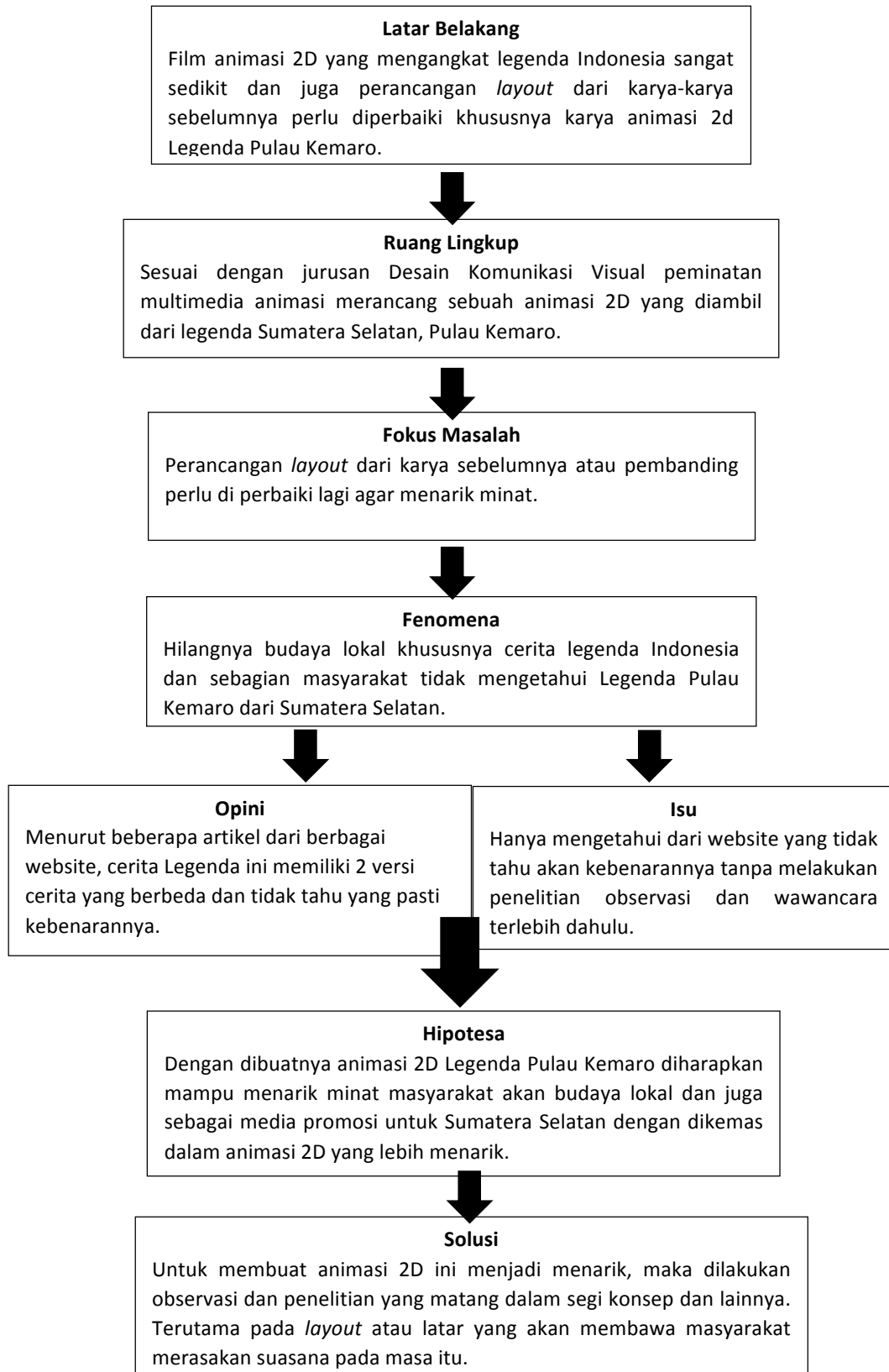
2. Produksi

Produksi adalah proses pembuatan dari rancangan yang telah dibuat pada Animasi 2D tentang Legenda Pulau Kemaro. Pada tahap ini, mulai dilakukan pengerjaan oleh animator untuk bagian *keyframe* dan *in-beetween*, *lining*, serta *colouring* dan pengerjaan *background* dengan prinsip *rule of thirds*, sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang telah diciptakan. Untuk suara, musik, dan dialog dikerjakan pula pada proses ini.

3. Paska Produksi

Paska Produksi adalah proses akhir dari pembuatan Animasi 2D tentang Legenda Pulau Kemaro. Pada tahap ini, hasil pengerjaan dari proses produksi masih berupa bagian yang terpisah seperti potongan scene yang masih berdiri sendiri dan belum sesuai alur dan musik di satukan dengan teknik *compositting* sesuai dengan alur yang telah diciptakan pada *storyboard*. Setelah semuanya disatukan, dilakukan tahap *rendering* dimana *file* merupakan hasil final.

1.8. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1. Kerangka Perancangan

1.9. Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang masalah yang akan dibahas oleh perancang lalu mengidentifikasi masalah tersebut hingga membuat batasan dan rumusan masalah. Tentunya perancangan menghasilkan sebuah tujuan dan manfaat perancangan. Untuk mendapatkan hasil yang valid, perancangan membuat metode penelitian dan susunan penulisan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan teori apa saja yang digunakan untuk penelitian ini. Dalam bab ini dikemukakan beberapa teori yang dapat menjadi acuan sebagai perancangan film animasi ini agar dapat menghasilkan sebuah karya yang tentunya dengan teori-teori dari pakarnya. Disini perancangan menggunakan teori animasi, *background*, *layouts*, perspektif, warna, *motion comic*, dan teori pendukung tentang budaya.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas analisis data yang telah dikumpulkan dan menganalisisnya dengan metode yang sudah ditentukan. Dalam bab ini dijelaskan perancangan dari data-data yang diambil serta dokumentasi selama observasi di Pulau Kemaro Palembang. Setelah data observasi dikumpulkan dan digarap, maka hasil analisis dari beberapa data observasi itu akan dipakai untuk perancangan animasi sebagai acuan dan pembandingan.

4. BAB VI KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep dan hasil perancangan yang telah dirancang oleh perancang. Dalam bab ini, perancang memaparkan semua langkah-langkah dari perancangan yang telah dibuat. Penggabungan dari beberapa metoda dan teori yang dipakai, lalu disatukan sehingga menghasilkan sebuah karya animasi beserta langkah-langkahnya.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dari karya yang telah perancang ciptakan serta saran perancang atas karya yang telah ia teliti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN