

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Agama Hindu merupakan salah satu agama yang dianut masyarakat Bali. Menurut sejarahnya agama ini lahir sekitar abad 4000 sebelum Masehi di sekitar lembah sungai Sindhu Punjab di negara bagian India. Agama Hindu disebut sebagai "agama tertua" di dunia yang masih bertahan hingga kini, dan umat Hindu menyebut agamanya sendiri sebagai *Sanātana-dharma* Dewanagari artinya "darma abadi" atau "jalan abadi" yang melampaui asal mula manusia. (id.wikipedia.org/wiki/Agama_Hindu)

Bagi umat Hindu di Bali, pelaksanaan suatu upacara merupakan pengejawantahan prinsip-prinsip beragama Hindu, sebagai aplikasi dari pelaksanaan tiga (3) kerangka dasar agama Hindu yang terdiri dari : *Tattwa*, *Etika* dan *Upacara*. *Yadnya* adalah pemujaan, persembahan atau korban suci yang dilandasi oleh hati yang tulus ikhlas. Lima upacara yadnya dilaksanakan di Bali yang disebut dengan *Panca Yadnya* terdiri dari *Dewa Yadnya*, *Pitra Yadnya*, *Rsi Yadnya*, *Manusa Yadnya* dan *Butha Yadnya*. *Yadnya Sesa* merupakan *yadnya* yang dilakukan setiap hari, masyarakat Bali menyebutnya sebagai *mesaiban*. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Yadnya>)

Dalam pendekatan lingkungan, tingkah laku anak dipengaruhi oleh kondisi dan pembelajaran. Tingkah laku anak ini tidak dapat diamati dan hanya dapat dilihat dari proses biologis. *Respondent Behavior* merupakan respon atau reflesk yang didasari oleh stimulus. Dalam kehidupan manusia, tingkah laku didapat ketika masih anak-anak sewaktu mereka baru belajar mengadaptasi sesuatu seperti menggenggam dan menghisap. Anak-anak dan orang dewasa memiliki tingkah laku responden, yaitu respon fisik, dan respon emosional.

Animasi merupakan sebuah gambar-gambar/*frame* yang disusun sehingga menciptakan pergerakan dan terlihat seperti hidup. Jean Ann Wright (2005:1) mengatakan bahwa, “Kata animate berasal dari kata kerja Latin animare, yang berarti “membuat jadi hidup atau mengisi dengan nafas. Pada animasi kita benar-benar bisa merestrukturisasi realitas.”

Sedangkan Susannah Shaw (2004:1) dalam bukunya mengartikan bahwa, “Animasi adalah animasi, apapun medianya. Walaupun anda menggambar di atas kertas, pemodelan dengan plastisin, mendorong beberapa kotak korek api di sekitar di depan kamera Bolex

atau menganimasikan dengan komputer, untuk menjadi seorang animator anda akan perlu memahami gerakan dan cara membuat emosi.”

Dari dua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan kumpulan dari beberapa *frame* dan pembuatannya bisa melalui kertas, *clay* maupun *digital* yang didalamnya terdapat gerakan-gerakan tertentu dan mimik wajah sehingga terlihat lebih hidup dan bernyawa.

Tema *Panca Yadnya* ini akan di aplikasikan kedalam bentuk *Short Film* Animasi 2D edukasi kepada anak-anak dan penulis mengambil *Jobdesc* sebagai *Background* yang merupakan latar dan properti yang digunakan sesuai dengan lokasi tempat kejadian bagaimana yang aslinya, baik itu masa yang sudah lewat, maupun masa yang sekarang. Menggambarkan suatu lokasi dimana fenomena yang terjadi secara final, lengkap dengan masa, suasana, perspektif, arsitektur bangunan, penempatan-penempatan seperti benda-benda, *lighting* serta pemilihan warna yang tepat yang sesuai dengan *storyboard*. Komposisi yang tepat akan menumbuhkan suasana sebagaimana apa yang terlihat dilokasi.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas lebih jauh dan mengaplikasikannya ke dalam media Animasi 2D edukasi karena kurangnya kesadaran orang tua untuk mengajarkan anak-anaknya tentang *Panca Yadnya*. Dan diharapkan *Short Film* edukasi Animasi 2D ini bisa menginformasikan dan menjelaskan pentingnya mengamalkan *Panca Yadnya* dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari apa yang telah di jabarkan dari latar belakang, maka permasalahan penelitian yang dapat di identifikasikan adalah :

1. Kurangnya kesadaran masyarakat Bali di daerah tertentu khususnya anak-anak agama Hindu dalam mengamalkan ajaran *Panca Yadnya* dalam kehidupan sehari-hari.
2. Adanya pengaruh tertentu yang masuk ke Bali sehingga anak-anak agama Hindu di Bali melupakan ajaran *Panca Yadnya* dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kurangnya media-media dan informasi yang bisa menyadarkan anak-anak agama Hindu di Bali betapa pentingnya ajaran *Panca Yadnya* dalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Adapun ruang lingkup masalah dari tema yang diangkat adalah :

1. **Apa (What?)**

Menginformasikan *Panca Yadnya* kepada anak-anak di Bali. Dikarenakan banyaknya yang tidak mengamalkan ajaran tersebut, maka penulis tertarik untuk merancang pembuatan *Short film* Animasi 2D untuk penerapan *Panca Yadnya* pada anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

2. **Siapa (Who?)**

Anak-anak usia (10-12 tahun) menjadi *target audience* dalam penelitian dalam perancangan videografi Animasi 2D ini dalam bentuk edukasi,

3. **Mengapa (Why?)**

Sebagai pedoman untuk berakhlak baik dimana dinamika hidup materialistis masyarakat Bali meningkat yang berpengaruh kepada sifat anak-anak di Bali.

4. **Kapan (When?)**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun 2017-2018.

5. **Dimana (Where?)**

Denpasar, Bali.

6. **Bagaimana (How?)**

Penyampaian informasi berupa *Short Film* Animasi 2D yang mengedukasikan kepada anak-anak di Bali bahwa pentingnya mengamalkan ajaran *Panca Yadnya* dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan diangkat pada tema ini adalah :

1. Bagaimana cara menginformasikan atau menjelaskan *Panca Yadnya* melalui *Background* yang sesuai dengan masing-masing *Yadnya*.
2. Bagaimana merancang *Background* untuk *Short Film* Animasi 2D edukasi yang sesuai dengan kebudayaan Bali dan *target audience* tentang ajaran *Panca Yadnya* ?

1.5 Tujuan

Sasaran yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menginformasikan kepada anak-anak di Bali bahwa pentingnya menerapkan ajaran *Panca Yadnya* dalam bentuk *Short Film* edukasi Animasi 2D.
2. Dapat merancang *Background* yang sesuai dengan kebudayaan Bali dan dapat menyesuaikan untuk *target audience* secara edukatif.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat secara teoritis dan praktis dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi wawasan serta informasi yang edukatif berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan budaya di Bali khususnya *Panca Yadnya* melalui ilmu Desain Komunikasi Visual.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Masyarakat

Mempertahankan dan melestarikan ajaran *Panca Yadnya* yang ada di Bali, serta memperkenalkan *Panca Yadnya* kepada masyarakat Indonesia melalui Animasi 2D.

1.6.2.2 Bagi Perancang:

Menambah wawasan bagi perancang tentang kebudayaan di Bali khususnya *Panca Yadnya* dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

1.6.2.3 Bagi lembaga pendidikan:

Dapat menjadi karya yang informatif dan mengedukasikan masyarakat di Bali sehingga bisa menjadi pertimbangan bagi lembaga pendidikan sebagai sarana pendidikan untuk anak-anak.

1.7 Metodologi Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metodologi pengambilan data dengan cara observasi sehingga penulis dapat memahami minat anak-anak. Pengambilan data yang akan digunakan adalah metode kuantitatif dan metode kualitatif sebagai metode pendukung. Untuk metode perancangan, penulis menggunakan analisis karya sejenis dengan tujuan sebagai referensi dalam perancangan Animasi *Si Made*. Setelah seluruh data sudah terkumpul dan dianalisis, maka tahap selanjutnya masuk kepada metode perancangan yang terbagi atas dua tahapan, yaitu :

1. Pra Produksi

Pada tahap ini, perancang mulai membuat rancangan awal *Background* berupa *list* untuk lokasi dan aset apa saja yang akan diperlukan untuk produksi. *List* yang dipilih sesuai dengan data yang diperoleh ketika melakukan observasi ke lapangan dan juga naskah dan storyboard yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam pembuatan *Background* ini akan menampilkan bangunan-bangunan serta ciri khas lain yang menggambarkan suasana di Bali. Maka dari itu, perancang membutuhkan beberapa referensi untuk bangunan-bangunan tersebut melalui beberapa hasil pemotretan di lokasi sehingga perancang dapat masuk ke tahap *sketching*, yaitu merupakan proses gambaran awal dari segi interior maupun eksterior serta aset-asetnya.

2. Produksi

Merupakan tahap eksekusi untuk media perancangan dan merupakan lanjutan dari *sketching* pada pra produksi. Namun hal-hal lain harus lebih diperhatikan pada tahap ini, seperti warna/*mood*, detail, tekstur, bentuk, dan lain sebagainya. Perancang menggunakan software *Adobe Photoshop CS6* untuk proses produksi ini dan menggunakan teknik desain vektor.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1.7.1.1 Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian yaitu, pakar kebudayaan dan tokoh keagamaan Hindu di Bali, animator dengan konsep sejenis yaitu videografi edukasi, dan melakukan penyebaran kusioner serta wawancara dengan anak-anak Bali.

1.7.1.2 Observasi

Melakukan pengamatan langsung di lokasi fenomena dan melakukan kunjungan ke beberapa sekolah di Denpasar untuk dijadikan *sampling* pengkarakteran anak sekolah dan *background* bangunan sekolah di Bali.

1.7.1.3 Studi Pustaka

Peneliti menggunakan buku-buku teori sebagai referensi yang berkaitan dengan penelitian dan perancangan *Short Film* animasi 2D.

1.7.2 Metode Analisis Data

1.7.2.1 Pengumpulan Data

Metode yang penulis gunakan untuk mendapatkan data adalah menggunakan metode kuantitatif serta dari teori-teori yang sesuai dengan tema.

1.7.2.2 Analisis Data

Penulis menggunakan metode analisis data menggunakan metode analisis yang berupa deskripsi dari hasil data yang di peroleh.

1.7.2.3 Sistematika Perancangan

a. Pra Produksi

- Menentukan metodologi yang tepat untuk perancangan background.
- Metode kualitatif : wawancara, observasi, studi pustaka, dan pencarian data primer, sekunder, dan pendukung.
- Menentukan *style* yang tepat untuk target audience.
- Mengumpulkan aset dan properti yang tepat sesuai dengan lokasi yang sudah ditentukan.
- Pembuatan sketsa kasar/*outline* dari *background*.

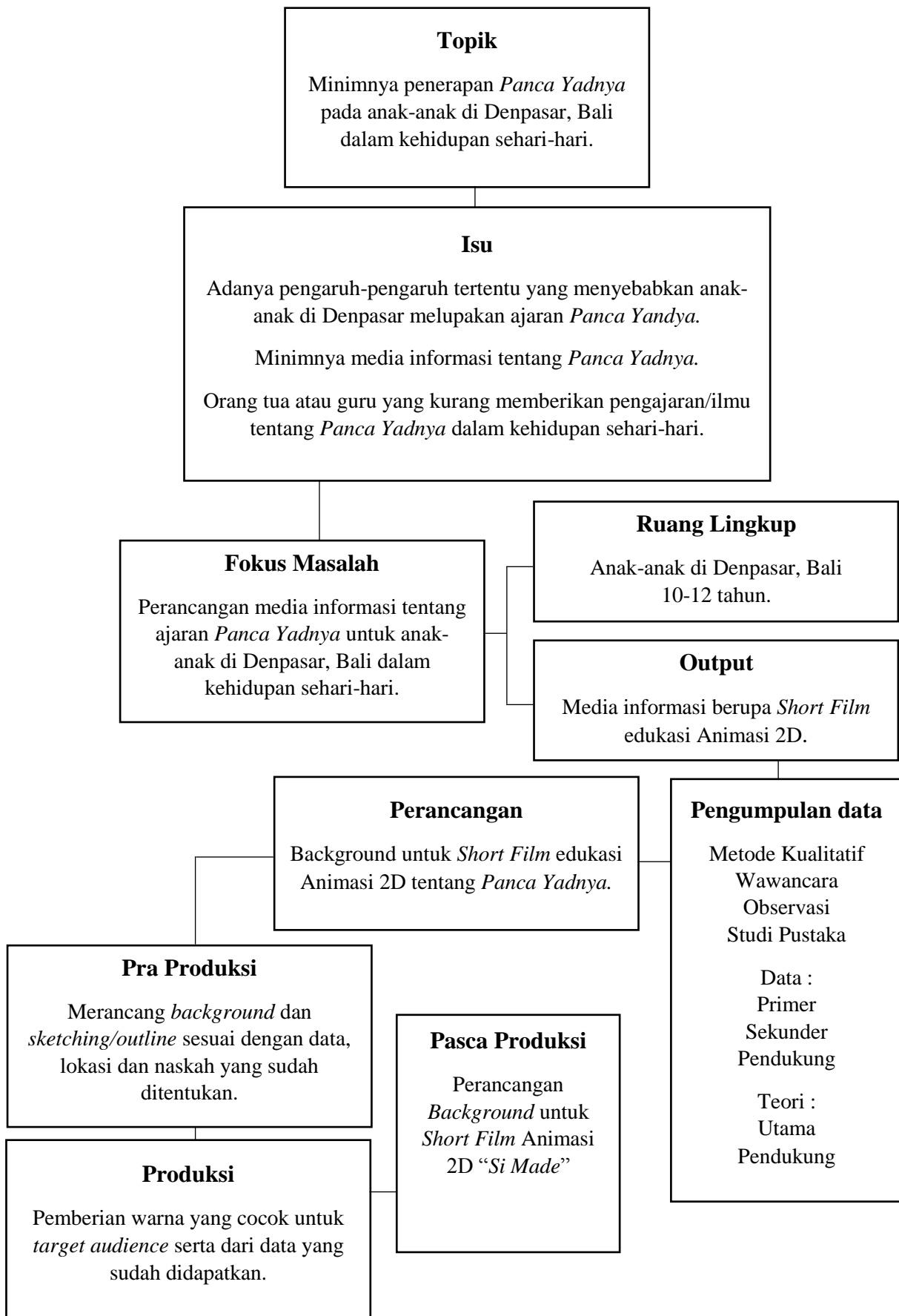
b. Produksi

- Pemberian warna dan *shading* yang tepat sesuai dengan data yang sudah didapat dari selera *target audience*.

c. Pasca Produksi

- Perancangan *Background* untuk *Short Film* Animasi 2D “*Panca Yadnya*”

1.7.2.4 Kerangka Perancangan



1.8 Sistematika Penulisan

1.8.1 BAB I

Bab pertama berisi mengenai permasalahan dan fenomena, tujuan, manfaat penelitian, dan kerangka perancangan. Di bab ini juga dijelaskan bagaimana metode yang dilakukan untuk mendapatkan data-data tentang permasalahan yang akan diangkat yaitu *Panca Yadnya*.

1.8.2 BAB 2

Bab kedua berisi tentang teori-teori yang digunakan untuk mengumpulkan data dan perencanaan dalam perancangan karya. Landasan teori ini harus berkaitan dengan permasalahan yang akan diangkat dan mengerucut hingga ke media dan *Job Description* perancang.

1.8.3 BAB 3

Pada bab ketiga berisi tentang data-data analisis dari hasil studi sesuai dengan metode yang digunakan, baik itu wawancara, observasi, maupun kuesioner (pendukung). Di bagian ini juga terdapat analisis tiga karya sejenis yang digunakan sebagai referensi sesuai dengan *Job Description*. Untuk diakhir bab ini ada pula hasil analisis yang menjadi pintu gerbang untuk masuk ke bab selanjutnya.

1.8.4 BAB 4

Di bab ini berisi tentang proses pengerjaan karya berdasarkan tema yang diangkat dan data-data yang diperoleh. Lalu akan masuk ke tahap perancangan awal, baik itu dari segi cerita, dan perencanaan visualisasinya. Pengerjaan yang dilakukan melalui beberapa proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi

1.8.5 BAB 5

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran tentang karya yang sudah dirancang, Diharapkan karya tersebut bisa berguna untuk orang lain dan memberikan manfaat serta dapat memahami pesan-pesan yang ada didalam karya tersebut.