

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kisah Ramayan penuh dengan tokoh-tokoh pahlawan super yang biasanya ditayangkan dalam pertunjukan wayang dengan menggunakan wayang kulit, wayang golek dan wayang orang. Salah satunya adalah cerita Hanoman. Dia adalah seorang ksatria yang memiliki kekuatan yang luar biasa. Meskipun memiliki wujud seperti manusia kera, dia memiliki sifat baik hati dan suka menolong. Hanoman selalu siap dalam memperjuangkan kebenaran dan keadilan. Namun anak-anak lebih mengenal tokoh pahlawan negara lain seperti Superman atau Batman. Menurut sebuah artikel di Kompas.com (2018) Saat ini banyak anak yang sudah tidak mengenal nama-nama wayang. Anak zaman sekarang, lebih mengenal Superman atau Batman, daripada Janoko atau Gatotkaca. Lunturnya budaya asli Jawa ini dikarenakan perkembangan teknologi dan pengaruh budaya asing.

Melihat fenomena sekarang ini banyak Anak-anak Indonesia yang belum mengetahui tentang kisah petualangan Hanoman mulai dari awal mula kisahnya, sifat, perilaku. Dengan menggali kembali tokoh Hanoman dalam cerita Ramayana anak-anak dapat mengenal seperti apa tokoh Hanoman itu serta dapat memberikan pengetahuan tentang pesan moral yang terkandung dalam tokoh ini yang dapat dijadikan pembelajaran dan informasi tentang kebudayaan bangsa Indonesia tentang kisah pewayangan. Meskipun sosok Hanoman layaknya manusia yang menyerupai seekor kera namun kesaktian dan kepribadian yang dimilikinya menjadikan dirinya sebagai tokoh yang patut di hormati dan ditiru oleh setiap orang.

Kisah cerita Hanoman dapat dikenalkan kepada anak-anak sejak memasuki usia sekolah dasar 6-12 tahun. Tokoh Hanoman dalam cerita Ramayana mengandung unsur-unsur perilaku dan sifat yang dapat dijadikan contoh baik dalam masa perkembangan anak yang bermanfaat sebagai alat pendidik dan

cerminan diri untuk anak. Di dalam wiracarita Ramayana, Hanoman memiliki sifat dan perilaku baik dan nilai-nilai moral positif. Perilaku dan sifat ini dapat ditunjukkan kepada anak dalam masa perkembangan. Menurut Syamsu Yusuf LN (2017:6) Anak-anak 6-11 tahun dalam periode Operasi Konkret dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki.

Karakter Hanoman bisa dikemas dan disajikan kembali kepada anak-anak dalam bentuk yang menarik. Menurut Brookes Eggleston (2015) Desain karakter bukan hanya menjual orang sebuah ide. Karakter adalah wadah untuk perasaan dan kepribadian. Dengan karakter yang dirancang dengan baik, otak kita tidak memahami mereka sebagai karakter buatan. Karakter memiliki daya tahan yang luar biasa bersama kami. Dalam kasus film animasi, mereka adalah ikatan jaringan yang menyebabkan kita mengalami cerita film melalui mereka. Seorang karakter harus jelas dan ekspresif menunjukkan pikiran, motif, dan perasaan mereka sehingga kita dapat memahaminya.

Dengan adanya berbagai fenomena yang menunjukkan kurangnya minat atas cerita tokoh-tokoh pahlawan super Indonesia oleh karena itu cerita tentang tokoh dalam cerita ramayana akan diangkat ke dalam media animasi. Dengan membuat desain karakter Hanoman yang dapat menarik minat anak dan mengolah imajinasi anak-anak, akan lebih mudah mengenalkan kisah pahlawan super Indonesia khususnya Hanoman.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, sebagai berikut:

- a. Anak-anak Indonesia lebih mengenal tokoh-tokoh pahlawan dari negara lain.
- b. Tokoh-tokoh pahlawan dan cerita wayang epos Ramayana kurang dikenal di kalangan anak-anak Indonesia.
- c. Sedikitnya adaptasi cerita Hanoman versi Indonesia sebagai karakter animasi.

- d. Tidak banyak animasi yang mengikat tokoh-tokoh wayang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka rumusan masalah untuk perancangan ini adalah :

1. Bagaimana melakukan adaptasi pada buku cerita “Hanoman Si Buruk Rupa Berjiwa Mulia” karya Miftahul A’la?
2. Bagaimana merancang karakter Hanoman berdasarkan adaptasi cerita kedalam animasi 2D?

1.4 Ruang lingkup

1. Objek rancangan adalah desain karakter yang merupakan bagian dari animasi.
2. Perancangan ini dilakukan dengan cara adaptasi dari buku Hanoman Si Buruk Rupa Berjiwa Mulia.
3. Desain karakter ini berupa ilustrasi tokoh Hanoman Si Buruk Rupa Berjiwa Mulia.
4. Karakter ini ditujukan kepada kalangan anak-anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun untuk menarik minat tentang karakter Hanoman.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara merancang karakter Hanoman berdasarkan adaptasi dari buku Hanoman Si buruk rupa berjiwa mulia.
2. Untuk mengetahui bagaimana desain karakter Hanoman yang bisa menarik minat dan perhatian anak-anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dalam perancangan ini adalah berikut ini:

1. Melestarikan tokoh-tokoh wayang dan kisah cerita wayang Hanoman.
2. Menambah wawasan dan minat anak-anak sekolah dasar terhadap tokoh-tokoh dan cerita wayang.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis penulis melakukan observasi di Musem Sri Baduga dan Pesantren Budaya Giri Harja untuk mencari data visual dan referensi-referensi tokoh Hanoman dalam wujud golek. Mendapatkan referensi Tokoh Hanoman dalam dunia perwayangan, wujud wayang golek Hanoman dan perbedaan dari wayang golek lainnya.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara ke beberapa narasumber yaitu DR. Undang Ahmad Darsa, M. Hum, Budayawan dari UNPAD Jatinangor dan Bapak Bhatara Sena dari Pesantren Budaya Giri Harja sebagai dalang wayang. Wawancara dilakukan secara wawancara terstruktur dengan menggunakan daftar pertanyaan tertulis yang telah di rencanakan untuk mengetahui nilai-nilai karakter hanoman bagaimana sosok hanoaman dalam perwayangan wayang golek dan ketertarikan anak terhadap dunia perwayangan.

c. Kuesioner

Penulis melakukan kuesioner sebagai data pendukung penelitian. Kuesioner ini bertujuan mendapatkan temuan-temuan baru bersifat umum tentang pengetahuan anak-anak sekolah dasar terhadap wayang. Penulis mengambil responden dari dua sekolah dasar yang berada di Bandung Jawa Barat yaitu SDN 5 Cikadut dan SDN

53 Cisit. Penulis melakukan teknik kuisisioner yang berisi pertanyaan tentang wayang dan ketertarikan anak pada animasi 2D.

d. Studi Literatur

Penulis mempelajari buku-buku, jurnal dan perancangan yang sejenis. Buku yang berkaitan dengan kisah Hanoman berupa buku novel Hanoman Si buruk rupa berjiwa mulia, buku cerita gambar Hanoman dan komik Hanoman.

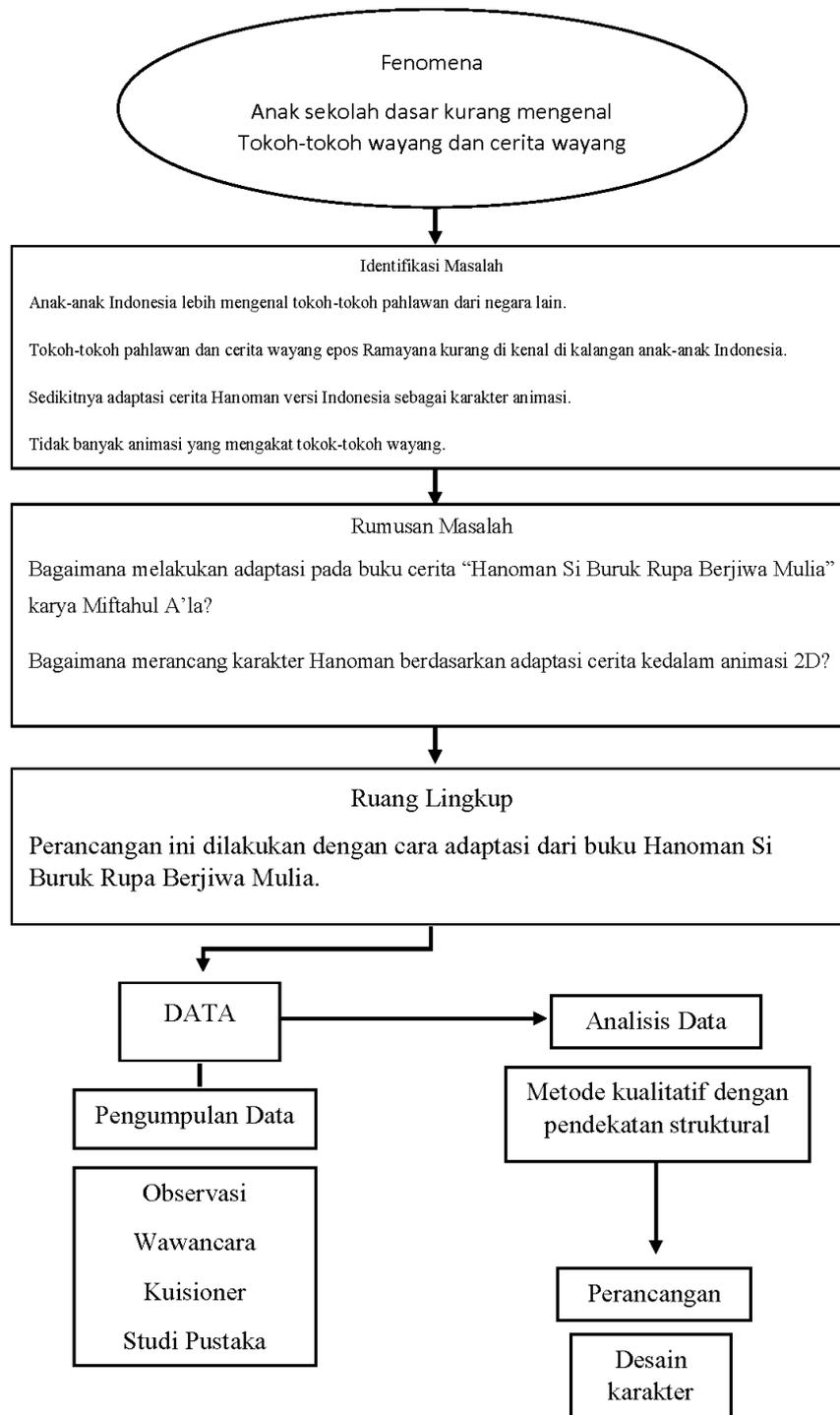
1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan pendekatan struktural memusatkan kepada unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik dari buku “Hanoman Si Buruk Rupa Berjiwa Mulia”. Menurut Burhan Nurgiyantoro (1998) Unsur-unsur yang bisa membangun cerita yaitu unsur ekstrinsik dan unsur instrinsik. Analisis struktural karya sastra dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur yang bersangkutan dan melalui analisis struktural melihat unsur-unsur yang terdapat di dalam karya sastra seperti tema, alur, perwatakan, latar, dan sudut pandang.

1.7.3 Metode perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data observasi, wawancara dan studi literatur. Data yang didapatkan akan dijadikan sebagai landasan dalam perancangan karakter hanoman. Perancangan ini terdapat 3 tahap yaitu Sketch, clean up dan color. Pada proses Sketch dibuatnya sketch kasar dan memilih desain-desain yang seseuai dengan target audien. Selanjutnya proses clean up mengolah gambar dari sketch kasar agar desain menjadi halus dan rapi. Pada proses color penulis memilih warna yang sesuai dengan desain karakter berdasarkan analisis data.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang secara umum dari fenomena tentang tokoh wayang hanoman. Dijelaskan juga identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis data, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini membahas tentang teori yang di gunakan sebagai landasan pemikiran untuk perancangan desain karakter dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini menjelaskan mengenai data-data yang telah di peroleh penulis dengan cara Observasi, wawancara, kuisisioner dan studi pustaka. Serta analisis data yang bersangkutan dengan masalah yang dibahas.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang didapat dari analisis dijadikan landasan dasar pada konsep dan proses perancangan penelitian.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan yang berupa jawaban dari permasalahan dan nilai baru yang ditemukan. Saran penulis bagi proyek perancangan selanjutnya sebagai hasil pemikiran dan keterbatasan yang dilakukan pada penelitain berlangsung dan pada waktu sidang.