

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ritual merupakan suatu budaya yang masih erat dengan masyarakat di Indonesia. Ritual sendiri adalah sebuah rangkaian acara baik itu ritual keagamaan, kepercayaan dan tradisi dari suatu kelompok yang memiliki aturan yang sudah diatur dan tidak bisa dilakukan sembarangan, bertujuan melambangkan atau memaknai sesuatu. Ritual itu juga merupakan cara mensyukuri rezeki dari hasil bumi. Hal ini berbeda disetiap daerah di Indonesia khususnya beberapa tempat di Jawa Barat. Mensyukuri hasil bumi yang dilakukan oleh warga masyarakat RW 03, Kampung Cikareumbi, Desa Cikidang, Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Ritual yang dilaksanakan bertujuan untuk membuang sifat-sifat buruk, dan tolak bala agar hasil panen berikutnya lebih baik.

Kebudayaan sendiri menurut Roger M. Keesing (1981 : 68) adalah merupakan suatu konsep gagasan dari himpunan pengalaman yang kemudian dipelajari. Kebudayaan dalam suatu masyarakat mengacu kepada hal-hal yang dipelajari oleh suatu masyarakat tersebut dan memiliki pola di dalamnya lalu memahami sandi-sandi budaya tersebut sebagai sebuah sistem makna yang dimiliki bersama, terdiri dari benda dan peristiwa yang dapat kita amati, hitung dan ukur. Kepemilikan makna yang sama dari tiap individu merupakan suatu proses sosial yang dibentuk oleh suatu masyarakat.

Di kampung Cikareumbi ritual yang dilaksanakan adalah dalam bentuk upacara Ruwatan Hajat Buruan dan Rempug Tarung Adu Tomat sebagai puncak acaranya. Perang Tomat merupakan sebuah ajang syukuran yang dilakukan masyarakat disana terhadap hasil bumi yang dikelola masyarakat terutama tomat, karena mayoritas warganya memiliki lahan pertanian yang ditanami tomat. Hal ini semata sebagai wujud rasa syukur

warga kampung Cikareumbi yang mayoritas bermata pencaharian sebagai petani. Selain itu juga masyarakat diajak untuk turut serta dalam menjaga dan memelihara lingkungan dalam berbagai kegiatan yang mengacu pada kerukunan sosial dengan media pelestarian tradisi dan budaya. Bentuk dari kegiatan ini ialah pesta rakyat sebagai wujud syukur terhadap alam sekitar kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Untuk mewujudkan kerukunan sosial tersebut para pelaku perang tomat merupakan masyarakat RW. 03, Kampung Cikareumbi yang berprofesi sebagai petani juga sebagai pelaku seni. Mereka bergotong royong saling bahu membahu untuk mempersiapkan perang tomat. Mulai dari proses membersihkan desa, mengumpulkan tomat, menghias desa, hingga membuat perlengkapan Perang Tomat seperti topeng, tameng dan carangka yang dibuat langsung oleh para petani atau pelaku seni. Perlengkapan tersebut memanfaatkan alam sekitar, hal ini menunjukkan bahwa kebersamaan masyarakat masih ada pada jaman modern seperti ini.

Namun dari hasil penelitian yang dilakukan kepada anak Sekolah Dasar di kota Bandung, sangat disayangkan karena anak-anak yang berada di usia 6-12 tahun kurang mengenal tentang budaya yang ada di daerahnya sendiri. Perilaku anak-anak yang tidak mengetahui tentang budayanya sering dianggap wajar saat ini dan menjadi hal yang dimaklumi, saat anak-anak lebih suka dan lebih mengenal budaya asing yang masuk tanpa filter pada penerapannya seiring dengan perkembangan arus teknologi informasi yang sangat cepat. Tidak sedikit pula anak-anak keluar dari batas karena lepas dari pengawasan orang tua.

Dari data di atas Perancang memutuskan untuk membuat sebuah *short animation* informatif yang diadaptasi dari tradisi Rempug Tarung Adu Tomat agar bisa menarik minat anak-anak dalam mengenal budaya unik yang ada di daerahnya. Walt Disney mengatakan bahwa animasi merupakan suatu alat yang mampu mewujudkan apapun yang bisa dibayangkan oleh pikiran manusia. Dengan melalui media ini Perancang ingin menyampaikan opini dan informasi sebagai sikap dalam menghadapi

suatu peristiwa, sehingga dapat memberikan pengetahuan kepada audiens tentang sebuah tradisi yang ada di daerahnya sendiri.

Animasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah rangkaian gambar ataupun lukisan yang digerakkan dan diolah sedemikian rupa, hingga menjadi gambar bergerak dan bercerita di dalamnya. Di dalam buku *The Illusion of Life Disney Animation* (Thomas Frank & Johnston Ollie, 1981) Walt Disney mengatakan bahwa animasi merupakan suatu alat yang mampu mewujudkan apapun yang bisa dibayangkan oleh pikiran manusia. Dalam perkembangannya animasi dibagi menjadi 2 jenis yaitu animasi 2D dan 3D. Penulis berfokus pada proses pembuatan animasi 2D, dimana didalamnya terdapat berbagai macam bidang keahlian yang dibutuhkan dalam membuat suatu animasi baik dalam animasi 3D dan 2D.

Penulis sendiri disini memiliki jobdesk sebagai Perancang *background and layout* dari animasi yang nantinya akan di buat. Animasi juga merupakan gabungan dari dua disiplin ilmu yaitu film dan gambar, dimana seiring perjalanan teknisnya kedua disiplin ilmu tersebut harus dipahami dan dimengerti. Dalam sejarah perjalanannya dulu membuat suatu film animasi masih menggunakan cara manual dengan menggambar di atas kertas atau yang sering kita kenal dengan *tradisional animation* atau teknik animasi dua dimensi.

Di era sekarang sistem digitalisasi animasi yang canggih terus berkembang dan memberikan banyak kemudahan, sehingga imajinasi dan kreatifitas yang dimiliki mampu berkembang secara maksimal. Secara tidak langsung animasi menjadi suatu sarana media informasi. Dengan adanya media informasi ini, proses penyampaian suatu informasi diharapkan lebih mudah dipahami dan dimengerti dibandingkan dengan medium yang lain, terutama difungsikan dalam memberikan informasi dan edukasi kepada anak-anak tentang suatu kebudayaan dan kebiasaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Perancang mengidentifikasi beberapa permasalahan di dalamnya

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat Kota Bandung tentang adanya tradisi budaya Rempug Tarung Adu Tomat.
2. Anak-anak yang kurang peduli dengan tradisi budaya yang ada daerahnya.
3. Kurangnya peran animasi sebagai media pelestarian, informasi dan edukasi kepada anak tentang suatu tradisi dan budaya.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup merupakan bagian variabel-variabel yang diteliti, atau subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Penggambaran Ruang lingkup dilakukan dengan cara pengukuran variabel-variabel yang diteliti yang menggunakan karakteristik responden.

1.3.1 Apa

Tradisi budaya Rempug Tarung Adu Tomat yang ada di kampung Cikareumbi.

1.3.2 Siapa

Anak-anak usia 6-12 tahun.

1.3.3 Tempat

RW 03, Kampung Cikareumbi, Desa Cikidang, Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.

1.3.4 Kapan

September – Oktober 2018

1.3.5 Bagian mana

Memberikan informasi kepada anak-anak melalui film animasi pendek 2D sebagai media pembelajaran, agar anak-anak lebih mengenal dan mencintai budaya yang ada di daerahnya, Melalui perancangan *background* dimana merupakan jobdes dari perancang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, Perancang merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana menggambarkan suasana lingkungan Desa Cikareumbi serta perkebunan tomat dan hutan yang ada di Lembang ?
2. Bagaimana merancang *background* animasi untuk kebutuhan film animasi pendek 2D Rempug Tarung Adu Tomat yang tepat, menarik dan sesuai dengan latar tempat berdasarkan kenyataan peristiwa kebudayaan yang ada agar dapat memberikan edukasi kepada anak-anak dan menjadi salah satu media pelestarian?

1.5 Tujuan Perancangan

Dengan PERANCANGAN BACKGROUND DALAM FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI TENTANG REMPUK TARUNG ADU TOMAT diharapkan

1. Untuk membuat cerita adaptasi dari tradisi rempug tarung adu tomat yang ada di kampung cikareumbi
2. Memahami tentang perancangan background film animasi 2D yang tepat sebagai media pelestarian, informasi dan edukasi kepada anak tentang tradisi dan budaya.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian yang telah dilakukan adalah diharapkan dapat menjadi referensi ataupun masukan bagi peneliti berikutnya, khususnya dalam memberikan media pelestarian budaya dan pembelajaran untuk anak-anak agar lebih mengenal budayanya. Memberikan pengetahuan serta kontribusi dalam ilmu Desain Komunikasi Visual.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis, hasil penelitian dan penulisan bagi perancang adalah menambah wawasan baru tentang kebudayaan terutama dalam ilmu antropologi budaya. Mengetahui tentang kondisi Psikologi anak-anak dan juga diharapkan kepada orang tua agar memberikan edukasi tentang pelestarian sebuah budaya sejak dini. Menambah pemahaman mengenai perancangan sebuah *background* yang dapat diaplikasikan ke dalam karya berikutnya. Sedangkan manfaat praktis bagi masyarakat diharapkan dapat memberikan informasi khususnya pemahaman untuk anak-anak dengan jelas tentang budaya Rempug Tarung Adu Tomat yang ada di Lembang.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data Kualitatif

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan data perancangan menggunakan metode kualitatif, diantaranya sebagai berikut :

1. Studi Litetratur

Melakukan studi pustaka dengan cara mempelajari data-data yang dikumpulkan dari data primer dengan observasi dan wawancara, kemudian mencari teori-teori serta bacaan yang mendukung penelitian dan perancangan sehingga perancangan dan penelitian terarah.

2. Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yaitu bersama bapak Ade sebagai ketua RW dan bapak Ependi sebagai tokoh adat kampung Cikareumbi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dan ide melauli tanya jawab, sehingga dapat di susun menjadi sebuah struktur topik yang akan di angkat.

3. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap situasi yang terjadi di Kampung Cikareumbi dari segala aspek kegiatan acara dan kehidupan masyarakat disana. Selain itu perancang juga mengamati kondisi geografis dari Kampung Cikareumbi, hal ini sangat dibutuhkan untuk merancang *background* yang tepat dan mampu menyampaikan informasi mengenai Rempug Tarung Adu Tomat.

1.7.2 Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis. Menurut Jalaludin Rakhmat analisis digunakan untuk mendapatkan keterangan dari isi komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang, hingga nantinya akan melakukan hipotesa awal (Jalaludin Rakhmat,1999:89).

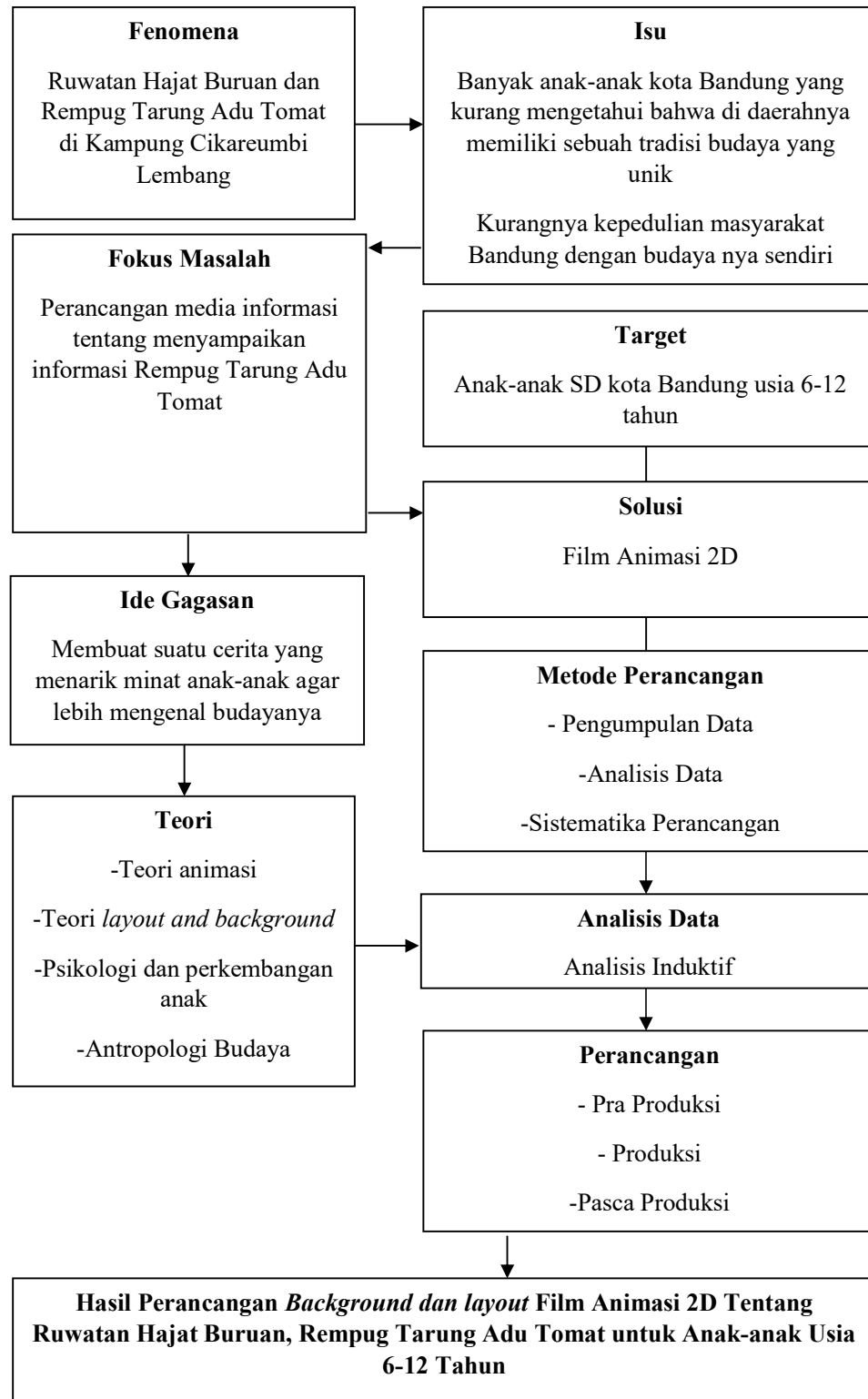
Kemudian akan dilakukan analisis dengan metode analisis induktif. Metode analisis induktif merupakan metode dimana Perancang berada langsung pada lingkungan penelitian, sehingga perumusan hipotesa didapat setelah melakukan pengumpulan data terlebih dahulu.

1.7.3 Sistematika Perancangan

1. Melakukan studi literatur tentang Kebudayaan, Antropologi, Perkembangan anak, Budaya Masyarakat Sunda, jurnalistik serta tentang *Background & Layout Animation 2D*
2. Melakukan observasi langsung dan wawancara dengan beberapa narasumber ahli seperti tokoh adat dan ketua RW sebagai penguat data
3. Mencari referensi karya sejenis dari film animasi yang sudah ada kemudian untuk dianalisis
4. Membuat *quick thumbnail background* dari naskah yang telah di buat

5. Membuat sketsa *Rough Storyboard*
6. Tahapan *Clean up*
7. Tahapan *Coloring*
8. *Finishing*

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Pada laporan perancangan ini, terdapat gambaran singkat dari setiap bab yang ada di dalamnya. Dengan adanya pembabakan informasi dan penjelasan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Berikut pembabakan dari setiap bab :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang sejarah singkat tentang Rempug Tarung Adu Tomat, rumusan masalah, metode yang digunakan dalam pengumpulan data, sistematika Perancangan, sebagai kerangka awal dalam melakukan proses penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mengurai mengenai konsep-konsep, landasan teori dan landasan ilmu pengetahuan yang digunakan untuk pengumpulan data serta perancangan karya bersifat penguatan terhadap konsep perancangan. Berisi teori yang berhubungan dengan fenomena dan ruang lingkup, data lapangan sebagai landasan konseptual dalam perancangan film animasi 2D Rempug Tarung Adu Tomat.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini mengurai mengenai teknik-teknik dalam melakukan proses pencarian data, bagaimana Perancang melakukan penelitaian, perancangan penelitian, sehingga data yang didapatkan perancang dapat dipertanggung jawabkan dengan fakta yang ada.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANAGAN KARYA

Bab ini menjelaskan proses pembuatan karya yang dilandasi konsep teori dan data lapangan menjadi sebuah kesatuan dalam sebuah konsep audio visual film animasi 2D berdasar *audience*. Serta pertanggung jawaban dari karya atas fenomena yang diangkat

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Di dalam bab ini terdapat Kesimpulan mengenai penelitian dan penulisan. Lalu terdapat saran, berisi mengenai hal-hal yang disarankan dari Perancang dalam memberikan solusi dan perubahan yang lebih baik lagi terhadap dunia ilmu kebudayaan, sosial maupun dari segi penulisan tentang Rempug Tarung Adu Tomat dan bagi tentu saja untuk Perancang sendiri.