

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak pulau, mulai dari kepulauan Sabang sampai Marauke, Indonesia juga dikenal dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika yang artinya “Berbeda-beda namun tetap satu” karena Indonesia terdiri dari beraneka ragam suku dan budaya namun tetap berbangsa satu yaitu bangsa Indonesia. Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok ras etnis salah satu diantaranya adalah Betawi, Betawi merupakan etnis baru yang muncul pada masa penjajahan Belanda, Belanda menyebutkan bahwa Betawi adalah suku asli yang menduduki wilayah Jakarta dimana pada saat pendataan sensus penduduk pada tahun 1930, 80% masyarakat di Jakarta menyebutkan bahwa mereka adalah orang Betawi. Betawi dibagi menjadi dua kelompok, yaitu Betawi kota dan Betawi pinggiran, dibaginya wilayah Betawi dikarenakan adanya perbedaan pengaruh kesenian, untuk Betawi Kota keseniannya dipengaruhi oleh kesenian Melayu contohnya adalah orkes melayu dan tari samrah. Di daerah Betawi pinggiran berkembang kesenian dari tradisi contohnya seperti wayang topeng, tanjidor, lenong, gambang kromong, dan ondel-ondel.

Kesenian yang paling khas dari suku Betawi adalah ondel-ondel, bahkan ondel-ondel dijadikan sebagai ikon bagi ibukota Jakarta, pada awalnya ondel-ondel dibuat untuk tradisi keperluan upacara adat tolak bala, upacara ini adalah upacara yang dilaksanakan untuk mengusir dan menghilangkan wabah penyakit yang menyerang di suatu perkampungan, karena pada waktu itu kepercayaan yang diyakini masyarakat Betawi masih berupa animisme, maka dari itu dalam pembuatan ondel-ondel harus diberi mantra oleh dukun atau pemimpin adat, boneka raksasa ini dianggap mempunyai kekuatan gaib yang diyakini dapat menjaga keselamatan kampung beserta penduduknya.

Seiring berkembangnya zaman fungsi ondel-ondel berubah, setelah tahun 1980-an upacara adat serta ritual-ritual pemberian mantra sudah mulai ditinggalkan, pada masa Ali Sadikin menjabat sebagai gubernur DKI Jakarta, beliau mengubah fungsi ondel-ondel menjadi sebuah kesenian bagi masyarakat Betawi, ondel-ondel dijadikan sebagai seni pertunjukan rakyat yang menghibur contohnya digunakan

untuk acara pesta pernikahan, khitanan, peresmian bangunan, pawai, karnaval, ulang tahun kota Jakarta, dan ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Namun di era modern seperti saat ini dimana teknologi yang tengah berkembang dengan sangat pesat ondel-ondel sudah jarang dipesan, dan bukan tidak mungkin bila kesenian ondel-ondel dapat pudar, maka dari itu cara para seniman Jakarta untuk terus mempertahankan kesenian ondel-ondel ketika tidak ada panggilan adalah dengan cara mengamen, menurut mereka cara ini adalah wujud peduli untuk melestarikan kesenian ondel-ondel. Yang menjadi permasalahan adalah pihak-pihak tertentu yang menggunakan ondel-ondel untuk mengamen tidak mencerminkan tradisi budaya dari ondel-ondel itu sendiri, sehingga dapat membuat nilai budaya dari kesenian ondel-ondel menurun dimata masyarakat.

Dari fenomena tersebut penulis ingin memberikan edukasi tentang sejarah ondel-ondel serta diharapkannya menjadi salah satu cara untuk melestarikan cerita dari kisah budaya ondel-ondel dengan cara membuat animasi yang menceritakan tentang kesenian budaya Betawi yang merujuk pada ondel-ondel. Dari data penelitian, penulis menerapkan kesenian ondel-ondel sebagai dasar cerita dalam pembuatan animasi 2D tentang “Kesenian Ondel-Ondel“, seiring berkembangnya zaman, terutama dalam bidang teknologi yang memiliki peranan penting sebagai alat menghibur dan mendidik, cerita animasi akan lebih menarik bila disajikan melalui film animasi, karena memperlihatkan visualisasi/gambaran cerita agar dapat dengan mudah dipahami dan dicerna oleh audiens dibandingkan dengan lisan ataupun tulisan.

Dalam penyusunan animasi 2D ini penulis berfokus pada pembuatan konsep visual pada Background. Menurut Tony White dalam bukunya, sekitar 95% yang audiens lihat dalam tiap scene animasi adalah background (Tony White, 2009:41). Background adalah unsur penting untuk menyampaikan informasi tentang kejadian pada suatu scene baik itu waktu, lokasi, atmosfer dan untuk mendramatisir suatu adegan. Komponen-komponen di dalam background harus disusun sebaik mungkin untuk menghasilkan suatu kesatuan harmoni yang membentuk keindahan agar indah dilihat dan mudah dipahami oleh audies. Pembuatan film animasi 2D ini dapat digunakan sebagai media komunikasi dan edukasi untuk masyarakat khususnya anak muda Betawi untuk menunjukkan nilai budaya yang terdapat pada

kesenian ondel-ondel. Dikemas secara menarik untuk dapat menarik minat penonton dari kalangan dewasa hingga anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, penulis menyimpulkan beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Adanya perubahan fungsi dari boneka ondel-ondel, dimana pada awalnya boneka raksasa itu dijadikan sebagai boneka untuk tolak bala, lalu fungsinya berubah menjadi boneka untuk kesenian khas ibu kota Jakarta.
2. Adanya kemunculan pengamen ondel-ondel yang dapat merubah atau menurunkan nilai budaya yang terkandung pada boneka ondel-ondel.
3. Kurangnya media yang menjelaskan tentang sejarah budaya Betawi, sebagai sarana edukasi untuk masyarakat yang masih belum mengetahui tentang sejarah dari budaya Betawi.

1.3 Rumusan Masalah

Agar tugas ini lebih terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas.

Pembatasan masalah yang penulis bahas antara lain:

1. Apa
Perancangan konsep visual dari background animasi 2D yang berjudul “Kisah Kesenian Ondel-Ondel Betawi” sebagai media informasi komunikasi, dan sarana edukasi.
2. Siapa
Untuk target audience penulis menargetkan untuk masyarakat khususnya masyarakat Betawi yang berumur 11-18 tahun.
3. Kapan
Perancangan konsep visual dari Background animasi 2D ini akan dilakukan pada tahun awal tahun 2019.

4. Dimana

Perancangan Background ini mengambil data dari masyarakat Betawi, yang bertepatan di daerah ibu kota Jakarta, bagian selatan yaitu di daerah Setu Babakan.

5. Kenapa

Karena kurangnya pemahaman masyarakat tentang sejarah ondel-ondel betawi dan kurangnya pemahaman dari nilai budaya yang terkandung pada kesenian ondel-ondel.

5. Bagaimana

Sejarah ondel-ondel akan diperkenalkan kembali melalui media animasi 2D, penulis lebih memfokuskan kepada perancangan konsep visual dari background “Kisah Kesenian Ondel-Ondel Betawi”.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengangkat cerita dari kesenian ondel-ondel sebagai media informasi, dan edukasi?
2. Bagaimana penulis memvisualkan latar tempat dari kisah kesenian ondel-ondel betawi dalam animasi 2D?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditarik kesimpulan atas beberapa tujuan penelitian meliputi:

1. Untuk mengetahui bagaimana sejarah dari kisah kesenian ondel-ondel khas Netawi.
2. Untuk dapat merancang Konsep visual pada film animasi yang berjudul “Kisah Kesenian Ondel-Ondel Betawi” agar dapat mudah dipahami oleh para audience.

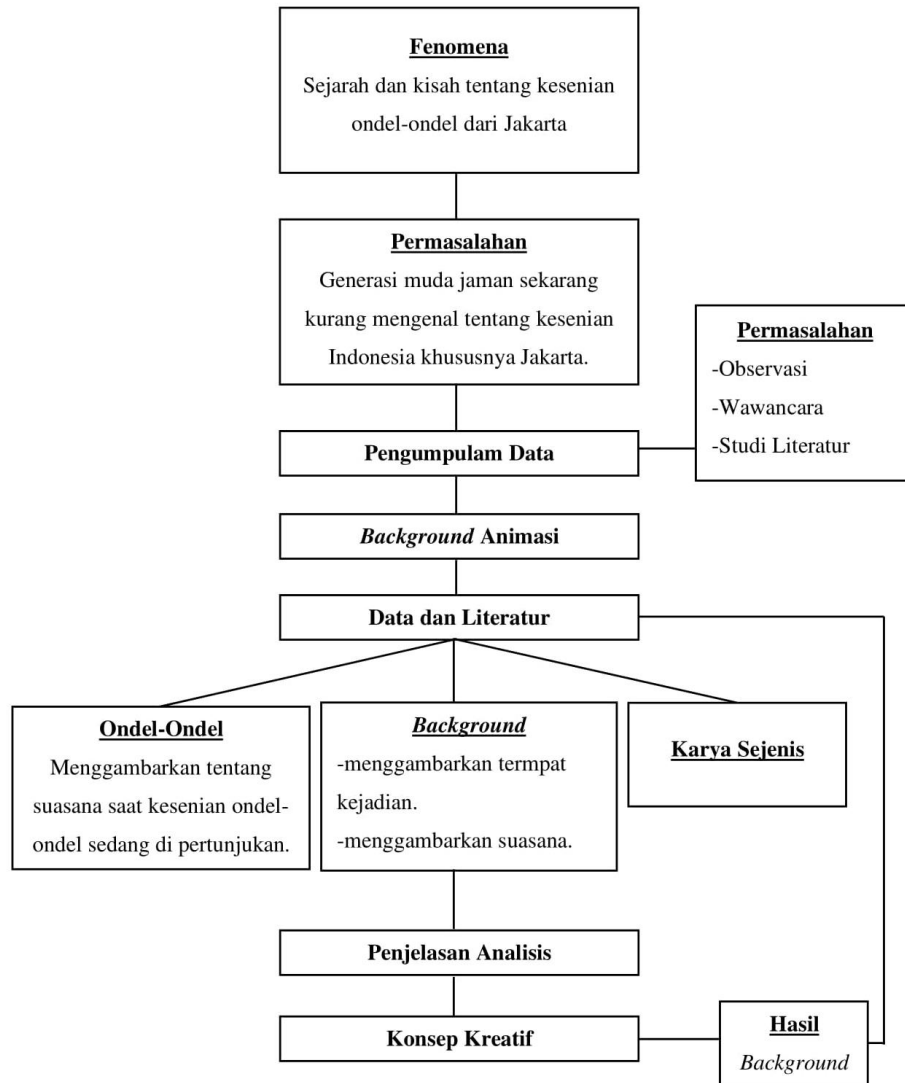
1.6 Manfaat Perancangan

Ada pula beberapa manfaat dari hasil penelitian ini, yaitu:

- a. Dengan diangkatnya kembali cerita ondel-ondel ini diharapkan menjadi sarana informasi dan edukasi bagi masyarakat untuk mengenal sejarah cerita tentang kesenian ondel-ondel boneka raksasa khas Betawi.
- b. Pembuatan dari konsep visual ini dapat digunakan sebagai acuan untuk pembuatan Background dari animasi “Kisah Kesenian Ondel-Ondel Betawi”.

1.7 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan



Sumber: Dok Pribadi

1.8 Pembabakan

Penulisan dari perancangan yang penulis buat ini terdiri dari lima bab, berikut adalah lima bab yang penulis buat:

1. BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang perancangan animasi 2D tentang kesenian khas Betawi yaitu boneka ondel-ondel yang dijadikan alat untuk mengamen, Bab ini juga menjelaskan tujuan, manfaat, ruang lingkup, metode yang digunakan, kerangka dan juga sistematika penulisan atau pembabakan dari perancangan ini.

2. BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan tentang teori apa saja yang digunakan dalam perancangan konsep visual ini baik dari teori objek yang penulis angkat dan ada pula tentang teori dari jobdesk dari penulis, sebagai pembuatan background animasi 2D, contohnya seperti teori tentang warna, perspektif, penempatan elemen untuk background yang penulis rancang.

3. BAB III Data dan Analisis Data

Pada bab tiga ini berisi tentang data-data yang penulis kumpulkan melalui beberapa metode pengumpulan data, setelah data terkumpul lalu penulis langsung menganalisis data tersebut. Analisis juga dilakukan terhadap tiga karya sejenis yang penulis pilih berdasarkan teori yang penulis buat pada bab dua.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Konsep dari perancangan background animasi yang penulis rancang terkumpul pada bab empat ini, dimana data-data yang diperoleh Berisi tentang konsep perancangan background animasi yang telah dibuat berdasarkan data-data yang telah diperoleh dan di analisis di bab sebelumnya.

5. BAB V Penutup

Bab yang berisi tentang kesimpulan dari perancangan yang telah selesai dilakukan. Bab ini juga berisi rekomendasi dan juga saran yang ditulis oleh perancang.