

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Jakarta merupakan ibukota dari Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2017, kota DKI Jakarta memiliki penduduk sebanyak 10,37 juta jiwa pada tahun 2017 dengan luas daerah sebesar 7.659,02 km<sup>2</sup>. Sama halnya dengan kota-kota lain yakni memiliki penduduk yang beragam namun sebagian sebagian besar penduduknya berasal dari etnis Betawi. Masyarakat Betawi sendiri muncul diperkirakan pada tahun 1815-1893. Suku asli Betawi sendiri lahir dikarenakan perkawinan silang antar etnis yang dating dari berbagai daerah ke kota Jakarta. Pada tahun 1930 pemerintah kolonial Belanda mengadakan pendataan penduduk, terdapat 419.800 yang mengakui diri mereka adalah suku asli Betawi.

Masyarakat Betawi yang menetap di Jakarta memiliki kesenian tradisional yang beragam, diantaranya : Lenong, Gambang Kromong, Tanjidor, Pencak Silat Betawi, Ondel-ondel dan sebagainya. Kesenian tradisional ondel-ondel populer sekitar tahun 1970-an salah satu penyebabnya dikarenakan lagu “Ondel – ondel” yang diciptakan oleh Djoko Subagyo dan di nyanyikan serta di populer kan oleh Benyamin Sueb. Pada mulanya, ondel – ondel (Barongan) digunakan sebagai ritual untuk menolak bala, sehingga figur ondel – ondel dibuat menyerupai nenek moyang sesuai dengan kepercayaan masyarakat pada masa tersebut. Ondel-ondel merupakan sebuah boneka besar yang tingginya mencapai 2,5 meter, ondel-ondel bisanya di buat berpasangan. Seiring dengan perkembangan, kesenian tradisional ondel – ondel dewasa ini digunakan untuk memeriahkan acara – acara besar di Jakarta, acara pernikahan khas Betawi, upacara khitanan Betawi, dan lainnya yang biasanya diringi dengan tanjidor atau rebana.

Namun kesenian tradisional ondel – ondel kini hanya dapat di beberapa daerah di kota Jakarta. Fungsi kesenian tradisional ondel – ondel yang memiliki nilai sakral semakin lama semakin pudar. Hal ini terbukti karena kesenian tradisional ondel – ondel lebih banyak di temukan di pinggir jalan untuk kegiatan mengamen dengan

perlengkapan seadanya atau bahkan tidak sesuai dengan karakteristik kesenian tradisional ondel – ondel yang sudah ada.

Proses pembuatan animasi 2D memiliki berbagai tahap yang harus di lalui untuk mencapai hasil akhir. Secara garis besar, terdapat proses pra produksi, produksi, dan paska produksi. Proses pembuatan storyboard merupakan salah satu serangkaian dari proses pembuatan animasi. *Storyboard* dibuat berdasarkan naskah yang sudah di tulis. *Storyboard* merupakan kegiatan menerjemahkan tulisan dan rancangan awal dari sebuah animasi yang akan dibuat, dimana pembuat menuangkan ide-ide visual yang akan terjadi dalam animasi yang akan dibuat. Dalam storyboard memiliki elemen-elemen penting dalam pembuatan *storyboard*. Elemen-elemen tersebut adalah *basic figure*, perspektif, *blocking*, *point of interest*, *framing*, *action line*, *direction*, *angle* serta kreatif dan komunikatif. *Storyboard* dijadikan sebagai patokan awal pembuatan animasi untuk pengambilan *angle* kamera, posisi pergerakan karakter serta *background*. Animasi tentang sejarah ondel – ondel membutuhkan perancangan *storyboard* agar pembuatan animasi berjalan dengan baik. Dengan perancangan *storyboard* dalam animasi tentang sejarah ondel – ondel ini diharapkan dapat menjadi konsep cerita yang bermanfaat serta berguna dalam proses pembuatan animasi pendek mengenai kesenian ondel-ondel yang nantinya ditampilkan pada penonton yang sudah mengetahui maupun yang belum mengetahui.

Demi menyajikan cerita tentang kisah kesenian tradisional betawi ondel-ondel, diperlukannya suatu media penyampaian pesan yang dapat di terima dengan mudah oleh berbagai kalangan masyarakat. Salah satu media tersebut yaitu animasi, hal ini dikarenakan animasi merupakan media yang mudah dan fleksibel sehingga penyampaian pesan yang akan di sampaikan dapat diolah semenarik mungkin. Animasi 2D sudah banyak di gunakan untuk menyajikan pesan dalam suatu cerita. Penulis bermaksud menggunakan animasi 2D dan membuat animasi pendek yang di harapkan mampu memberikan pengetahuan dan edukasi terhadap kesenian tradisional ondel-ondel dengan target masyarakat yang sudah mengenal maupun masyarakat yang masih awam.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang didapat dari uraian latar belakang diatas adalah:

1. Pengetahuan tentang sejarah serta cerita kisah ondel-ondel yang masih kurang.
2. Belum ada media animasi 2D untuk memberikan penjelasan dan pemahaman yang tepat serta perancangan *storyboard* dalam proses pembuatan animasi 2D tentang sejarah kesenian tradisional ondel – ondel.

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini dibuat dengan ruang lingkup yang mencakup beberapa hal, yaitu:

### 1.3.1 Apa

Perancangan ini berfokus kepada perancangan *storyboard* untuk animasi pendek 2D yang berjudul “Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi”. Mengenai sejarah kesenian tradisional ondel-ondel.

### 1.3.2 Bagaimana

Perancangan ini dilakukan dengan memfokuskan dalam pembuatan *storyboard* untuk animasi “Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi”.

### 1.3.3 Siapa

Perancangan animasi, serta *storyboard* khusus ditujukan kepada masyarakat rentang usia 11-18 tahun

### 1.3.4 Tempat

Perancangan di lakukan berdasarkan tempat kesenian ondel-ondel yang merupakan kebudayaan khas Betawi, suku asli Jakarta.

### 1.3.5 Waktu

Perancangan *storyboard* dilakukan pada tahun 2018-2019.

## 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah:

- a. Bagaimana sejarah kesenian tradisional ondel – ondel serta perubahan ondel-ondel dari masa ke masa?
- b. Bagaimana merancang *storyboard* untuk animasi pendek 2D tentang sejarah kesenian tradisional ondel-ondel ?

## 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan yang dapat dicapai berdasarkan rumusan masalah diatas adalah:

1. Mampu menjelaskan sejarah kesenian ondel-ondel serta perubahan ondel-ondel dari masa ke masa melalui perancangan *storyboard* yang nantinya akan menjadi animasi 2D
2. Merancang *storyboard* untuk animasi pendek 2D yang dapat menyajikan cerita serta menyampaikan pesan yang dapat diterima dengan mudah.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah:

1. Hasil perancangan *storyboard* bisa memberikan pengetahuan sejarah kesenian tradisional ondel – ondel kepada penonton.
2. Pembuatan *storyboard* yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses produksi animasi “Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi” menjadi bagian dari proses praproduksi

## 1.7 Metode Perancangan

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi difokuskan sebagai upaya peneliti mengumpulkan data dan informasi dari sumber data primer dengan mengoptimalkan pengamatan peneliti. Teknik pengamatan ini juga melibatkan aktivitas mendengar, membaca, mencium, dan menyentuh. (Indrawan dan Yaniawati, 2014: 134)

Observasi dilakukan oleh perancang dimana melihat langsung dan mendengarkan sejarah ondel-ondel dari narasumber serta pengayaan animasi yang sesuai dengan tema pembahasan.

#### 2. Wawancara

Menurut Koentjaraningrat dalam Metode Penelitian Visual (2013), wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang di wawancara.

Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka.

Wawancara dilakukan oleh perancang dengan mewawancarai seorang pengamat budaya betawi yang aktif juga menjadi juri dalam kontes ondel-ondel serta seorang seniman ondel-ondel.

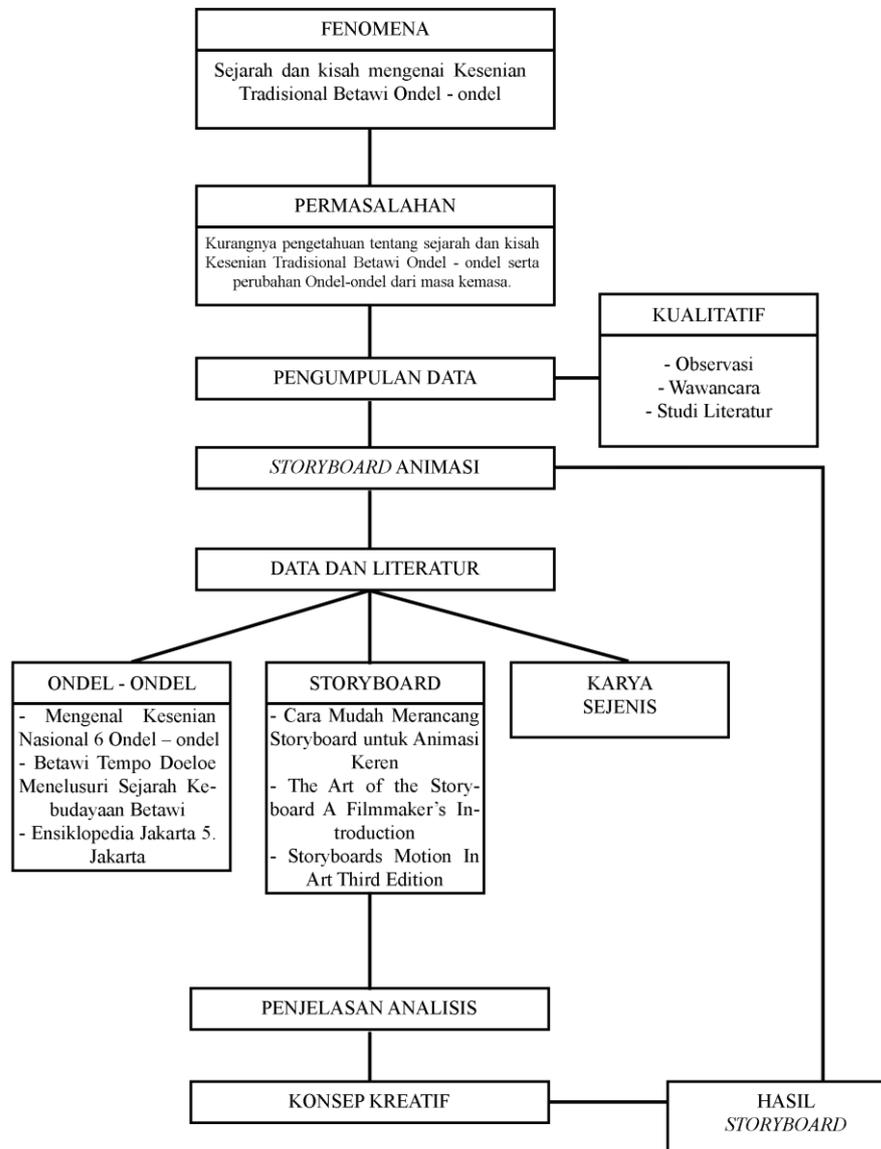
### 3. Studi Pustaka

Perancang mencari sumber teori-teori seputar storyboard melalui beberapa buku yang berkaitan dengan perancangan *storyboard* serta mencari sumber informasi untuk obyek pembahasan dari buku bersangkutan seperti Mengenal Kesenian 6 : Ondel-ondel, folor betawi, sebagai penunjang data-data obyek yang dibahas.

#### 1.7.2 Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode analisis data kualitatif. Penulis melakukan pengumpulan data dan menguraikannya sesuai dari data yang sudah di dapatkan.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan  
(Dokumen Pribadi. 2019)

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, dan metode analisis data, sistematika perancangan, dan kerangka perancangan.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Membahas dan memuat tentang teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan storyboard.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Memuat tentang data yang telah dikumpulkan seperti data obyek, data karya sejenis serta data observasi.

### **BAB VI KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Membahas perancangan storyboard untuk animasi pendek dan menjabarkan tahapan-tahapan yang dilakukan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Memuat tentang kesimpulan dan saran dari perancangan storyboard yang telah dilakukan.