

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan aneka ragam kebudayaan, salah satu hasil dari kebudayaan itu adalah Dongeng. Dongeng adalah kisah zaman dahulu yang aneh-aneh dan tidak dapat dibuktikan kejadian aslinya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Dongeng juga berbeda-beda dalam setiap kebudayaan, biasanya berisikan tentang nilai-nilai yang dianggap baik dalam suatu kebudayaan. Dongeng biasanya diceritakan dari suatu generasi ke generasi berikutnya untuk tetap melestarikan dan mengajarkan nilai-nilai kebudayaan tertentu. Mungkin sebagian orang mengenal dongeng dari pengalaman mereka sewaktu kecil, orang tua mereka menceritakan dongeng sebagai pengantar tidur ataupun cerita-cerita yang disampaikan dari kakek kepada cucunya. Walaupun ada juga sebagian lainnya mengenal dongeng dari buku-buku yang beredar di tengah masyarakat.

Salah satu jenis dongeng yang cukup disukai oleh anak-anak adalah dongeng yang bercerita tentang kehidupan dunia binatang atau biasa disebut dengan fabel. Fabel adalah Sebuah cerita dimana binatang yang berperan untuk menggambarkan watak dan budi manusia, dan di dalamnya berisi pendidikan moral (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Di berbagai belahan dunia fabel cukup di gemari dan beraneka ragam, contohnya cerita tentang *Three Little Pigs*, *The Tortoise and the Hare*, *The Ugly Duckling*, dan berbagai cerita lainnya. Di Indonesia juga terdapat beberapa dongeng fabel seperti Ikan Mas Ajaib dan Asal Usul Surabaya. Fabel yang paling populer dikalangan masyarakat Indonesia adalah cerita tentang Kancil dan para penghuni hutan, salah satunya adalah Sabuk Nabi Sulaiman.

Dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, mulai masuk cerita-cerita dongeng yang berasal dari luar. Cerita-cerita dongeng tersebut dikemas dalam berbagai media, salah satunya dengan media animasi. Animasi adalah media yang dapat dinikmati oleh seluruh kalangan, khususnya anak-anak. Biasanya untuk penonton anak-anak menggunakan gaya (*style*) kartun. Penggunaan kartun dan warna yang jelas dalam proses pembelajaran dengan karakter dan tambahan cerita membuat lebih menarik, disamping penggunaan font di dalam pembelajaran

multimedia interaktif (Andarini dkk, 2016). Dengan masuknya animasi tersebut, maka anak-anak akan lebih mengetahui cerita dongeng luar daripada cerita dongeng lokal. Sehingga, animasi dongeng dari luar mulai menggeser dongeng-dongeng asli Indonesia. Anak-anak lebih menyukai cerita kontemporer yang tidak mengandung budaya nusantara di era globalisasi ini (Barathan, 2019). Selain menggeser keberadaan dongeng asli Indonesia, hal ini tentunya akan memberikan dampak terhadap anak-anak. Anak-anak lebih akrab dengan layar kaca dari pada membaca dongeng, dimana dapat menyebabkan dampak buruk bagi perilaku anak (Barathan, 2019).

Anak-anak juga lebih mengenal tokoh cerita atau dongeng luar ketimbang tokoh-tokoh dongeng dalam Indonesia. Mungkin mereka tidak asing dengan nama-nama seperti Simba, Cinderella, Putri salju, Spongebob, dan Doraemon. Hal ini terjadi karena mereka sering melihat atau mendengar tokoh-tokoh cerita tersebut. Penggambaran visual memiliki peran penting terhadap daya tarik target pemirsa dan persuasi visual (Suwardikun, 2009). Karakter dalam animasi dapat membuat penonton yang melihatnya merasakan dan memahami perasaan yang disampaikan. Sehingga penonton mungkin mendapatkan kesan-kesan tertentu terhadap suatu karakter animasi.

Karakter yang dapat diidentifikasi penonton dengan baik akan membuat nilai-nilai kepribadian suatu karakter dipahami penonton. Sehingga karakter dianggap unsur animasi yang paling berkesan bagi penonton (Matessi dalam Buana, 2015). Kesan-kesan tersebut membuat para penonton merasa lebih dekat, bahkan mengenal karakter tersebut. Bahkan sebagian orang lebih mengingat nama sang karakter dari pada judul cerita itu sendiri. Oleh karena itu karakter sangat berpengaruh terhadap sebuah cerita maupun dongeng agar dikenal oleh masyarakat.

Desain karakter adalah salah satu proses yang bertanggung jawab dalam pembuatan karakter tokoh dalam sebuah animasi. Mereka melakukan penelitian, observasi, dan mengambil referensi untuk memperdalam karakter suatu tokoh. Setelah data pada suatu karakter didapatkan mereka mulai merancang penampilan karakter. Mereka juga menyesuaikan *style* yang digunakan untuk lebih menarik perhatian target penonton. Mereka melakukan eksplorasi karakter dengan berbagai

macam penampilan, lalu dari semua itu hanya terpilih satu karakter yang paling cocok untuk menggambarkan karakter sebuah tokoh dalam cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas maka saya berpendapat bahwa dongeng Indonesia dapat dihidupkan kembali dengan mengangkatnya kedalam sebuah media animasi. Hal yang paling penting untuk memperdalam pengenalan dongeng adalah desain karakter dari tokoh dalam dongeng itu. Dongeng yang diangkat adalah dongeng kisah si kancil yang berjudul Sabuk Nabi Sulaiman. Dari sinilah saya ingin melakukan penelitian tentang karakter dan juga merancang karakter dalam dongeng Sabuk Nabi Sulaiman menjadi laporan tugas akhir yang diberi judul "Perancangan Adaptasi Karakter Animasi 2d Dongeng Sabuk Nabi Sulaiman Karya MB. Rahimsyah AR Untuk Anak-Anak". Diharapkan dengan penelitian dan perancangan tersebut dapat melestarikan Dongeng Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang didapat berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak sekarang lebih banyak mengenal cerita atau dongeng dari luar yang diadaptasi menjadi sebuah animasi. Hal ini membuat tergesernya dongeng asli Indonesia. Seperti yang dikatakan oleh Junus Barathan (2019) bahwa saat ini anak-anak akrab dengan layar kaca, dimana muncul berbagai tayangan tentang cerita kontemporer yang bukan dari budaya nusantara. Ditambah dengan jarangya atau kurangnya minat anak-anak yang membaca buku khususnya buku dongeng dan cerita rakyat. Padahal dalam cerita rakyat dan dongeng terdapat pesan moral yang sesuai dengan budaya Indonesia. Hal ini dapat menyebabkan dampak perilaku yang kurang baik terhadap perkembangan anak-anak.
2. Dengan berkembangnya teknologi informasi seperti sekarang, banyak anak-anak yang lebih menggemari layar kaca ketimbang membaca buku. Oleh karena itu, mulai muncul cerita-cerita dongeng dari luar negeri masuk ke Indonesia dengan berbagai media, salah satunya dengan media animasi. Dengan desain karakter yang baik, animasi tersebut mudah dikenal oleh

masyarakat Indonesia. Jika anak-anak mulai jarang mendengar dongeng Indonesia, maka hal itu akan menggeser keberadaan dongeng asli Indonesia.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mempermudah dalam proses penelitian dan perancangan konsep, terdapat beberapa batasan yang telah ditentukan.

1. Apa

Perancangan desain karakter dari dongeng kisah Si Kancil yang berjudul Sabuk Nabi Sulaiman oleh MB. Rahimsyah AR untuk media animasi 2D.

2. Siapa.

Perancangan ini ditujukan untuk anak-anak setingkat taman kanak-kanak (Sekitar 4-6 tahun).

3. Tempat.

Lokasi penelitian dilakukan di kebun binatang untuk mengamati hewan yang menjadi karakter dalam dongeng Sabuk Nabi Sulaiman.

4. Waktu

Dilakukan pada tahun 2019-2020.

5. Mengapa

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dongeng bagi anak-anak dan juga untuk melestarikan dongeng Indonesia agar tidak tergeser dengan cerita atau dongeng dari luar negeri.

6. Bagaimana

Mencari data dilapangan kemudian di analisis. Data yang didapat akan digunakan untuk merancang konsep karakter dalam adaptasi dongeng Sabuk Nabi Sulaiman oleh MB. Rahimsyah AR untuk media animasi 2D.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh dongeng untuk anak-anak TK?

2. Bagaimana merancang karakter animasi 2D dari adaptasi dongeng Sabuk Nabi Sulaiman karya MB. Rahimsyah AR?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas maka dapat diketahui tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh dongeng untuk anak-anak TK.
2. Merancang karakter animasi 2D dari adaptasi dongeng Sabuk Nabi Sulaiman karya MB. Rahimsyah AR.

1.6 Manfaat Perancangan

Berikut adalah manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini, serta sangat diharapkan dapat membantu untuk kedepannya.

1. Bagi Akademis

Sebagai sarana rujukan dan sumber informasi untuk penelitian-penelitian yang ingin mengangkat fenomena yang sama.

2. Bagi Masyarakat

Sebagai wawasan masyarakat tentang dongeng Sabuk Nabi Sulaiman dan permasalahan yang terjadi, serta ajakan kepada masyarakat untuk melestarikan dongeng-dongeng lokal yang termasuk salah satu hasil dari budaya bangsa Indonesia.

3. Bagi Penulis

Sebagai tambahan wawasan yang berhubungan tentang permasalahan yang diambil dan khususnya untuk menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan studi.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Data adalah hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dalam suatu penelitian masalah adalah untuk mendapatkan hasil berupa data. Dari data yang didapatkan memungkinkan kita menyimpulkan suatu permasalahan dan menemukan solusi. Dengan begitu teknik-teknik dalam pengumpulan data sangat diperlukan agar data yang didapat sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini, teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Studi pustaka

Tujuan teknik ini adalah untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan karakter seperti bentuk fisik, anatomi, kebiasaan, dan lainnya. Nantinya dari data ini dapat digunakan untuk melakukan perancangan karakter.

2. Observasi

Observasi akan dilakukan di kebun binatang atau tempat sejenis untuk mengetahui objek penelitian secara nyata.

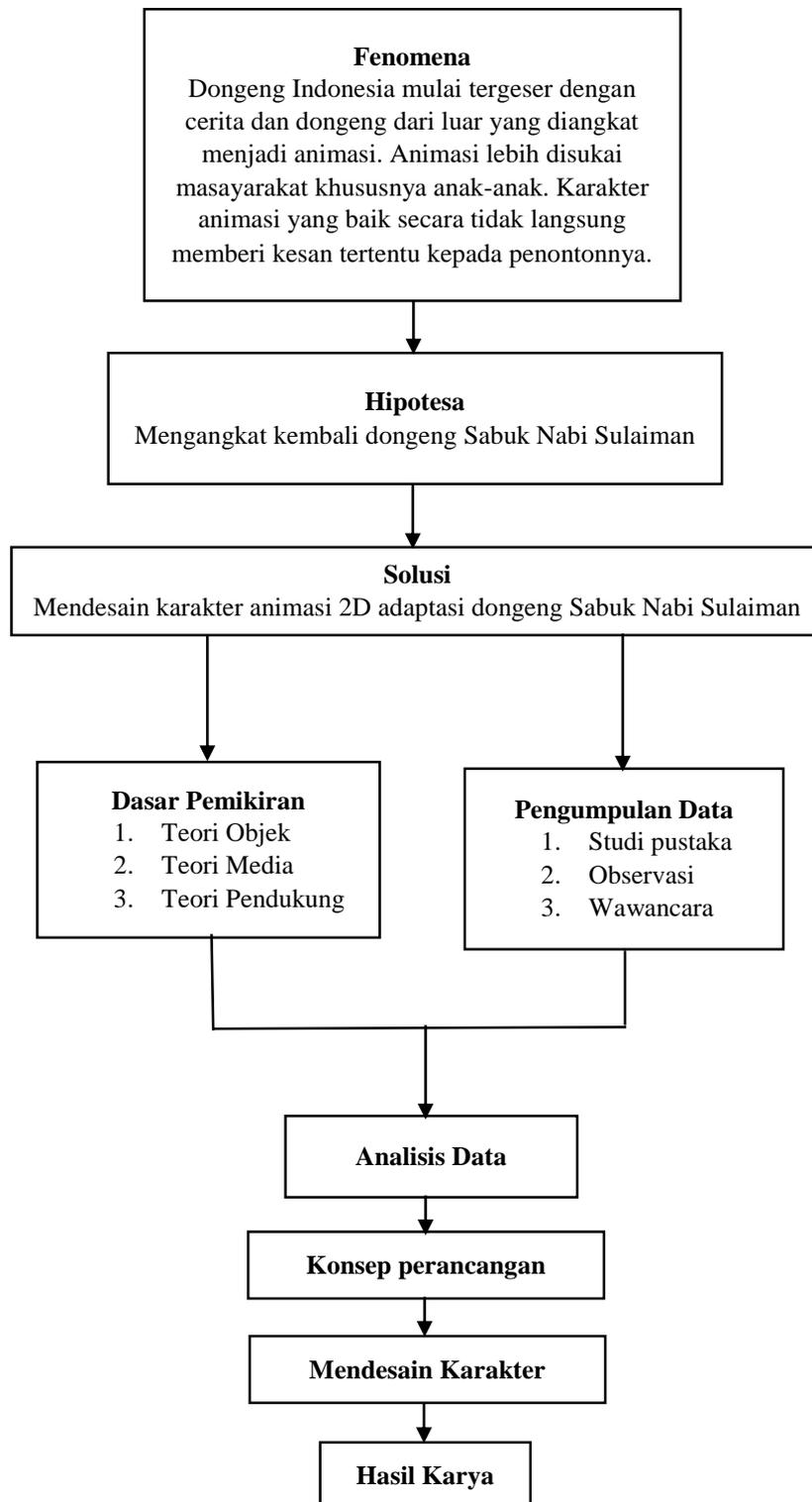
3. Wawancara

Wawancara kepada seorang psikolog untuk mengetahui psikologis anak dan pengaruh dongeng terhadap perkembangan psikologis anak.

1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, data yang didapat akan dianalisis. Teknik yang akan digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif ini adalah analisis yang sangat mendasar dengan menjabarkan gambaran data secara umum.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode perancangan, kerangka perancangan, dan juga pembabakan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi landasan berpikir yang digunakan untuk melakukan penelitian. Terdiri dari teori objek penelitian, teori media yang digunakan, dan teori metode penelitian.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini menampilkan data-data yang telah didapatkan selama melakukan penelitian, kemudian data tersebut dianalisis.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan karya yang dibuat dan juga menampilkan hasil dari perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari seluruh penelitian dan juga menjelaskan saran menurut pemikiran penulis berdasarkan seluruh proses penelitian dan kesimpulan.