

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Mendongeng sudah lama menjadi bagian dari masyarakat. Dimanapun, kapanpun, dan apapun ceritanya dongeng akan selalu memiliki pendengar yang senantiasa menanti mereka (Thompson, 1946). Sama halnya di Indonesia, terutama Jawa Barat dimana kebiasaan ini bisa dilihat dari bermunculannya cerita rakyat seperti kisah “Asal-Usul Tangkuban Perahu”, “Sangkuriang”, “Lutung Kasarung”, “Situ Bagendit”, dan “Kabayan” yang berawal dari cerita mulut ke mulut. Sayangnya kebiasaan tersebut sudah banyak ditinggalkan (Zufar, 2015), padahal mendongeng memiliki banyak dampak positif. Salah satunya menjadi media pengenalan dan pewarisan budaya kepada anak dengan menyelipkan nilai-nilai moral di dalamnya (Hafil, 2018). Dengan mulai jarang nya kebiasaan tersebut, cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia, diceritakan ulang dengan medium yang berbeda, seperti menggunakan film, wayang, atau bahkan animasi.

Animasi adalah media yang sangat efektif dalam menggabungkan antara gambar dan suara untuk menceritakan sebuah cerita atau menjelaskan ide yang ada. Selain itu karena sifatnya yang eksploratif dan fleksibel animasi juga lebih mudah untuk diterima oleh audiens dan menjadi wadah kreator dalam mengeksplorasi ide-ide yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Animasi juga memiliki kemampuan untuk memberikan hiburan, memberikan informasi, memberikan pengetahuan, dan mendorong orang untuk melakukan sesuatu (Selby, 2013). Sehingga media ini sangat cocok untuk mengampanyekan cerita rakyat terutama yang sudah banyak dilupakan seperti “Si Leungli”.

“Si Leungli” sendiri menceritakan seorang anak perempuan yang dizalimi oleh kakak-kakaknya, dia kemudian bertemu dengan ikan ajaib yang akan menjadi temannya. Kakak-kakaknya yang mengetahui hal tersebut kemudian memakan ikan tersebut, Rarang, anak perempuan yang merupakan tokoh utama cerita ini, sedih dan mengubur tulang ikan itu, hingga akhirnya tumbuhlah pohon emas di belakang rumah. Namun, cerita “Si Leungli” yang akan diangkat oleh penulis adalah cerita adaptasi dari cerita rakyat “Si Leungli” yang sudah dimodernisasi.

Di dalam animasi, salah satu elemen penting yang tidak akan bisa dipisahkan adalah *background*. *Background* adalah semua yang tidak bergerak di dalam *frame* (White, 2009: 304). Dalam film animasi “Si Leungli”, Kota Bandung menjadi *background* dari cerita ini.

Kota Bandung sendiri merupakan Ibu Kota Provinsi Jawa Barat dan sudah lama menjadi pusat budaya di wilayah Jawa Barat. Terkenal dengan tempatnya yang asri dan sejuk, dengan pohon rindang tinggi menjulang menghiasi jalanan Kota Kembang ini. Kota yang sibuk saat siang hari dan terlelap saat malam datang, apa lagi saat pandemi seperti sekarang ini. Sebuah kota yang nyaman untuk ditinggali dan menjadi awal petualangan bagi anak-anak di kota ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, berikut beberapa identifikasi masalah:

1. Mulai terkikisnya pengetahuan masyarakat terhadap cerita rakyat, terutama “Si Leungli”.
2. Belum adanya desain gambar *background* Kota Bandung dengan perspektif yang didasari dari cerita rakyat “Si Leungli”.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, berikut rumusan masalah:

1. Bagaimana lingkungan di Kota Bandung, terdiri dari bangunan, vegetasi, suasana dan tata ruang Kota Bandung?
2. Bagaimana merancang *background* untuk animasi 2D “Si Leungli”?

1.4. Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan *background* animasi 2D berdasarkan folklor asal Jawa Barat “Si Leungli”.

2. Siapa

Target audiens animasi ini adalah anak-anak, terutama di Kota Bandung, yang memiliki usia kisaran 7-10 tahun.

3. Dimana

Penelitian ini berfokus di Bandung, terutama pada Kelurahan Cihapit. Tempat ini sengaja dipilih dengan mempertimbangkan posisi juga kesan yang diberikan oleh wilayah ini. Secara legal tempat ini dipakai sebagai pasar atau tempat berjualan jasa yang sekaligus berdekatan dengan kawasan penduduk kepadatan sedang. Meski Jalan Cihapit tidak terlalu besar, namun kendaraan yang lewat dan singgah di sana cukup banyak, hal itu disebabkan

tempat ini terkenal dengan jajan yang ada sepanjang jalan. Hal ini menjadi sangat menarik untuk dijadikan referensi dalam pembuatan *background* “Si Leungli”.

4. Mengapa

Gambar *background* ini dibuat sebagai salah satu bagian penting dalam penceritaan film animasi ‘Si Leungli’. Menceritakan latar cerita dari animasi ini sendiri dan membantu merealisasikan ide yang sudah dimasak matang-matang sebelumnya.

5. Bagian mana

Perancangan desain gambar *background* ini dilakukan dengan menggunakan empat langkah. Yang pertama adalah tahap *brainstorming/research* dimana ide dari gambar *background* menyesuaikan dengan arahan dari *storyboard artist*. Kemudian masuk ke tahap *style exploration* dimana semua elemen yang diinginkan digambar untuk mendapatkan elemen dan gaya gambar yang cocok. Ketiga *concept sketch* dimana elemen-elemen itu dikomposisi dari berbagai sudut sehingga menemukan satu kesatuan yang bisa mendukung film animasi ‘Si Leungli’. Yang terakhir adalah *final concept* dimana sketsa yang sudah sesuai tadi diberi warna, detail, cahaya, dan bayangan.

6. Kapan

Penelitian dan perancangan akan dilakukan dari bulan September 2020 hingga bulan Juni 2021. Sedangkan animasi ini akan mengambil latar waktu pada tahun 2020 di tengah pandemi Covid-19.

1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

- a. Mengetahui identitas dan lingkungan Kota Bandung berdasarkan cerita rakyat “Si Leungli”.
- b. Memvisualisasikan Kota Bandung yang sesuai dengan cerita rakyat “Si Leungli”.

2. Manfaat

Penelitian dan perancangan ini dapat memvisualisasikan Kota Bandung dengan mengangkat identitas Kota Bandung dari mata pencaharian, bangunan, dan tata ruang Kota Bandung.

1.6. Metode Perancangan

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan metode perancangan *environment* berdasarkan teori dari Josiah Alan Brooks, dimana ada 4 tahapan

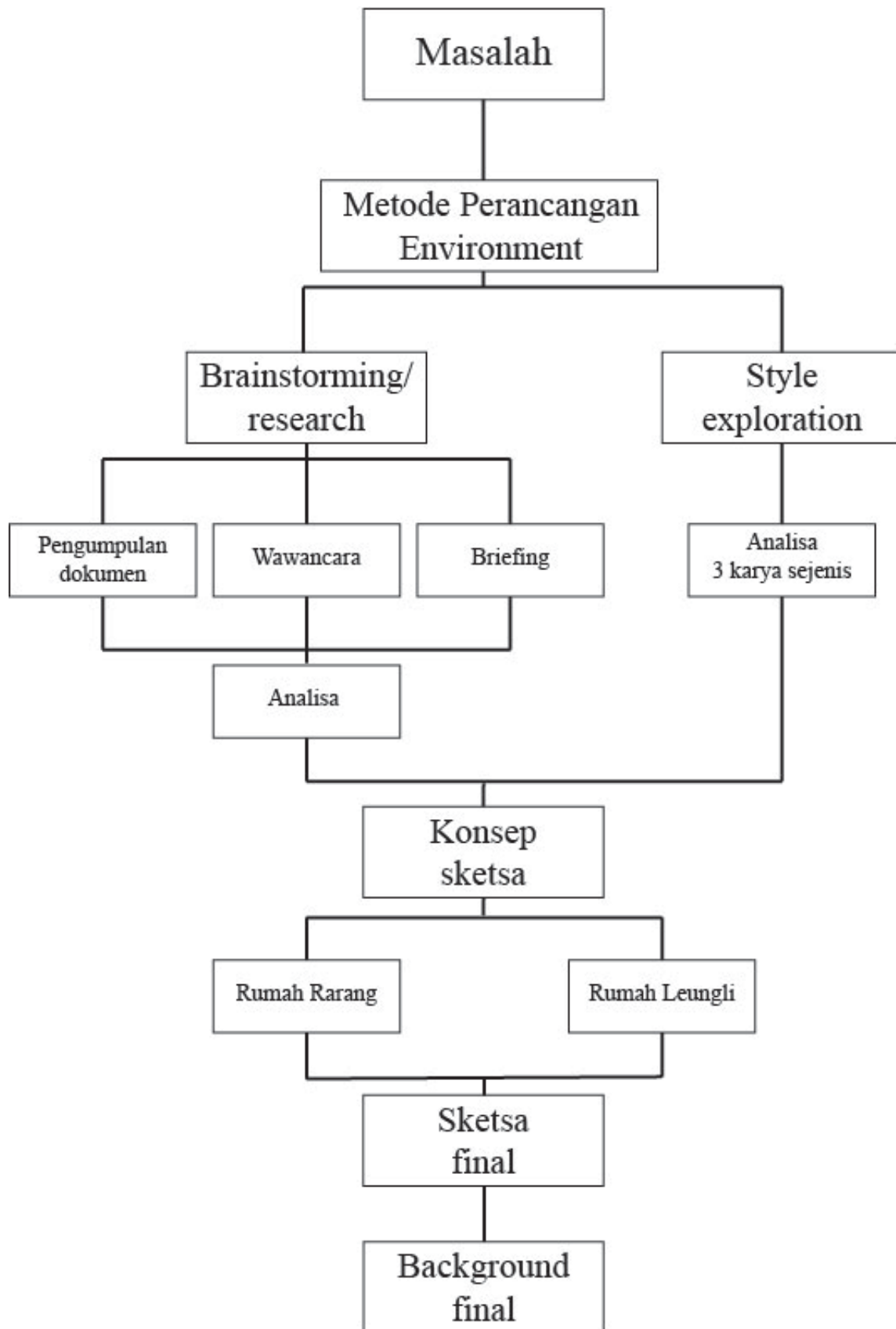
perancangan yaitu *brainstorming/research*, eksplorasi gaya gambar, sketsa konsep, dan konsep final. Pada tahap *brainstorming/research*, rumusan masalah yang ada nantinya akan dianalisis menggunakan teori-teori yang berkaitan dan data-data pendukung yang didapat dari hasil observasi (baik secara daring, maupun luring), menganalisis 3 karya sejenis, dan wawancara.

Wawancara dilakukan untuk mendukung teori dan memberikan penjelasan lebih pada data-data yang didapat melalui observasi. Teknik yang dilakukan adalah wawancara terstruktur, dimana pertanyaan sudah disusun terlebih dahulu. Narasumber yang akan diwawancarai adalah budayawan dan sastrawan Sunda, untuk lebih mengenal cerita rakyat “Si Leungli” dan mengenal kebiasaan Orang Sunda terutama dalam pembagian fungsi ruangan di dalam rumah.

Setelah melakukan analisis masalah dan mendapatkan data-data yang diperlukan, perancangan *background* dilakukan dengan proses *brainstorming* ide berdasarkan *brief* dari *storyboard artist* dan *character designer*. Kemudian setelah menganalisis karya sejenis, gaya gambar ditentukan. Sehingga dimulailah pembuatan sketsa lingkungan rumah Rarang dan tempat tinggal Leungli, sketsa props dan flora, mapping sekitar dan dalam rumah Rarang juga tempat tinggal Leungli sesuai dengan *brief* dari *storyboard artist*. Pada tahap konsep final gambar sketsa diberi *base color*, kemudian memberi efek bayangan dan *detailing*.

Background yang sudah jadi nantinya akan dikomposisi dengan animasi karakter dan disunting sesuai dengan *brief* dari produser. Hasil jadi dari perancangan ini adalah animasi 2D berjudul “Si Leungli”.

1.7.Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 kerangka perancangan

1.8.Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab I berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penulisan, manfaat penulisan, cara pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Bab II berisikan teori Kota Bandung, teori *Environment* yang meliputi penjelasan singkat animasi, perspektif, teori warna, landasan perancangan berdasarkan Josiah Alan Brook, dan metode kualitatif.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab III berisikan data wawancara bersama ahli budaya dan analisis objek Jalan Cihapit, dan data dan analisis tiga karya sejenis yang meliputi *Valley of White Birds*, *After the Rain*, dan *Atlas Boy Adventure*.

BAB IV Perancangan

Bab IV berisikan konsep perancangan *background* dan karya animasi 2D “Si Leungli” terdiri dari konsep kreatif, konsep visual, perancangan Rumah Rarang yang terdiri dari *brainstorming*, *style exploration*, *concept sketch*, dan *final konsep*, beserta tabel penjelasan setiap gambar *background* yang dibuat.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab V berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran untuk peneliti berikutnya.