

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berbentuk kepulauan yang memiliki total 34 provinsi tersebar pada setiap pulau, dari banyaknya daerah tersebut Indonesia memiliki banyak keragaman budaya yang berbeda-beda pada setiap daerahnya (Kompas.com, 2020). Beberapa contoh dari kebudayaan Indonesia diantaranya seperti rumah adat, pakaian adat, dan juga tari adat. Sudah menjadi kewajiban bangsa Indonesia untuk menjaga kelestarian budaya yang merupakan kekayaan asli Indonesia.

Namun dengan banyaknya kebudayaan tersebut tentu bukanlah perkara mudah untuk bisa menjaga kelestariannya, akan ada budaya yang seiring berjalannya waktu dilupakan oleh masyarakat. Pada kasus ini Perancang memfokuskan pada budaya Jawa Barat karena rasa kepedulian terhadap budaya Jawa Barat tidak tertanam pada generasi muda. Seperti yang disampaikan oleh Dr. Suhendi Afriyanto pada 18 Maret 2019 bahwa tidak terjadi kemajuan pada pengembangan seni budaya tradisional Jawa Barat di kalangan anak usia dini dan remaja. Hal ini dikarenakan tidak banyak keterlibatan generasi muda dalam upaya penyelamatan seni budaya. Menurutnya juga kondisi di Jawa Barat berbeda dengan provinsi lain yang sudah megenalkan budaya sejak usia dini dan remaja (pikiran-rakyat.com, 2019). Rendahnya partisipasi ini juga dibuktikan melalui data Analisis Partisipasi Kebudayaan untuk daerah Jawa Barat dengan angka sekitar 18,64%, 0,85%, 2,19% dalam bidang busana adat, produksi budaya, dan upacara kebudayaan (Kemendikbud,2016).

Banyaknya ragam budaya yang ada di Jawa Barat ini membuat perancang memilih tiga kebudayaan sebagai perwakilan budaya dari Jawa Barat diantaranya seperti yang terjadi pada pakaian adat kebaya sunda yang mulai ditinggalkan. Usaha pelestarian pun dilakukan oleh Dedi Mulyadi selaku wakil ketua Komisi IV DPR RI yang mengajak masyarakat untuk kembali menggunakan kebaya. Usahanya tersebut dilakukan dengan

menggelar Festival Kebaya Nusantara, menurutnya usaha ini dilakukan untuk mengenalkan kembali kebaya yang mulai ditinggalkan oleh generasi muda (Kompas.com,2019). Namun usaha tersebut bersifat seremoni yang artinya hanya terjadi pada acara itu saja, diperlukan adanya alternatif lain untuk bisa mengenalkan budaya kebaya tanpa terlibat batasan acara ataupun waktu.

Budaya selanjutnya yang diangkat oleh perancang adalah rumah adat suhunan jolopong. Arsitektur rumah daerah Jawa Barat sudah tidak lagi memiliki keaslian budayanya, tidak ada lagi bangunan-bangunan lama yang menunjukkan kelengkapan akan arsitektural tradisional secara utuh yang mencakup keseluruhan bentuk, bagian, fungsi dan ragam hiasnya. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman masyarakat terhadap arti penting dari rumah adat tradisional dan kegunaannya (Depdikbud, 1998:165). karena ini rumah adat juga menjadi salah satu kebudayaan yang harus dikenalkan kembali kepada masyarakat terutama generasi muda agar perkembangan dari arsitektur bangunan tradisional terus berlanjut.

Budaya tari menjadi jenis budaya selanjutnya yang perancang angkat dengan memfokuskan pada tari jaipong. Kepopuleran tari jaipong telah membuat budaya ini dikenal sama ke luar negeri karena setiap acara kesenian selalu menyertakan tari jaipong di dalamnya. Antara tahun 1980 sampai tahun 2011 tari jaipong memiliki pengaruh besar terhadap kesenian lain baik itu terhadap kesenian Sunda maupun kesenian di luar Sunda (Herdiani, 2016). Karena tari jaipong sudah begitu terkenal dan memiliki dampak besar maka akan menjadi pilihan budaya yang tepat untuk meningkatkan partisipasi anak-anak muda terhadap prestasi kebudayaan Jawa Barat.

Untuk solusi dari perancangan ini, perancang menggunakan media animasi yang berisi informasi kebudayaan Jawa Barat tentang kebaya sunda, rumah suhunan jolopong dan tari jaipong. Animasi ini kemudian akan membawakan cerita dengan latar belakang pedesaan yang kuat akan kebudayaan dan tokoh utama dalam cerita ini akan mempelajari budaya seperti kebaya sunda, tari jaipong, dan rumah suhunan jolopong. Tokoh

utama yang mempelajari budaya ini juga secara tidak langsung akan mengenalkan budaya-budaya tersebut kepada para audiens seiring berjalannya cerita. Dengan begitu animasi ini akan menjadi media pengenalan budaya Jawa Barat terhadap anak-anak.

Dalam perancangan sebuah media animasi yang ditargetkan kepada anak-anak tentulah diperlukan desain karakter. Agar bisa membuat animasi menarik untuk mereka perlu memahami gaya gambar dan bentuk karakter seperti apa yang disukai oleh mereka, hal tersebut yang harus diperhatikan dalam perancangan visual karakter ini. Pada perancangan karakter ini perancang harus memahami ciri dan karakteristik dari budaya Jawa Barat seperti bagaimana menampilkan kebaya Sunda pada karakter animasi. Karakter ini juga yang nantinya akan menemani mereka dalam media animasi, tanpa adanya karakter yang tepat akan membuat media pengenalan tersebut terasa membosankan terkhususnya kepada anak-anak.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Kepedulian anak-anak Jawa Barat yang kurang terhadap upaya pelestarian budaya.
2. Anak-anak Jawa Barat yang kurang mengenal budaya daerahnya.
3. Kurangnya media untuk mengenalkan budaya Jawa Barat kepada anak-anak.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik rumusannya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui karakteristik fisik dan pakaian orang Jawa Barat, kebaya Sunda, dan kostum tari jaipong untuk merancang karakter media animasi?
2. Bagaimana merancang visual karakter untuk animasi “Kena and The Spirit of West Java”?

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1. Apa**

Perancangan desain karakter untuk animasi tentang rumah suhunan jolopong, kebaya sunda dan tari jaipong dari budaya Jawa Barat.

### **2. Siapa**

Output perancangan tersebut dikemas menjadi trailer animasi yang ditujukan kepada anak-anak usia 7-12 tahun.

### **3. Tempat**

Kampung Kasepuhan Ciptagelar, Museum Sribaduga, dan Kampung Baduy.

### **4. Mengapa**

Perancangan karakter ini bertujuan untuk digunakan dalam media animasi yang mengenalkan kebudayaan Jawa Barat kepada anak-anak.

### **5. Kapan**

Perancangan dimulai dari tahun 2020 dan direncanakan selesai pada tahun 2021.

### **6. Bagian Mana**

Dalam perancangan ini perancang berperan sebagai sebagai desain karakter untuk media animasi yang bertugas membuat visual dari karakter-karakter yang diperlukan.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan yang akan dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui karakteristik fisik dan pakaian orang Jawa Barat, pakaian kebaya Sunda dan kostum tari jaipong.

2. Merancang karakter yang menarik untuk digunakan dalam media animasi tentang budaya Jawa Barat.

## **1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu cara yang tepat untuk mendapatkan informasi yang detail tentang suatu objek penelitian (Yusuf, 2016:381). Perancang menggunakan metode wawancara untuk memenuhi kebutuhan data terkait pakaian penari jaipong agar lebih bisa memahami. Untuk data ini perancang mewawancarai penari jaipong bernama Puspa. Perancang juga menggunakan wawancara terstruktur sehingga perancang sudah membuat berbagai pertanyaan terkait data yang dibutuhkan. Wawancara ini dilakukan secara daring menggunakan situs *google meet* yang sebelumnya sudah janjian dengan narasumber. Selama wawancara berlangsung perancang juga merekam kegiatan wawancara agar kemudian tidak terjadi perubahan pada data.

#### **2. Observasi**

Untuk melengkapi kebutuhan data penelitian, perancang perlu melakukan observasi. Pengumpulan data untuk mengetahui atau menyelidiki data non-verbal adalah dengan menggunakan observasi (Yusuf, 2016:384). Observasi yang dilakukan adalah mengamati visual karakter dari karya-karya sejenis, karakteristik orang Jawa Barat, kebaya pada museum Sribaduga, dan pakaian-pakaian yang dipakai orang Jawa Barat. Untuk memenuhi data ini perancang melakukan observasi tanpa turun langsung ke lapangan melainkan menggunakan media museum virtual dan *YouTube* karena sedang dalam masa pandemi pada saat perancangan ini dibuat. Proses observasi ini perancang membuka situs museum virtual juga *YouTube* dan *me-screenshot* data yang diperlukan untuk di analisis.

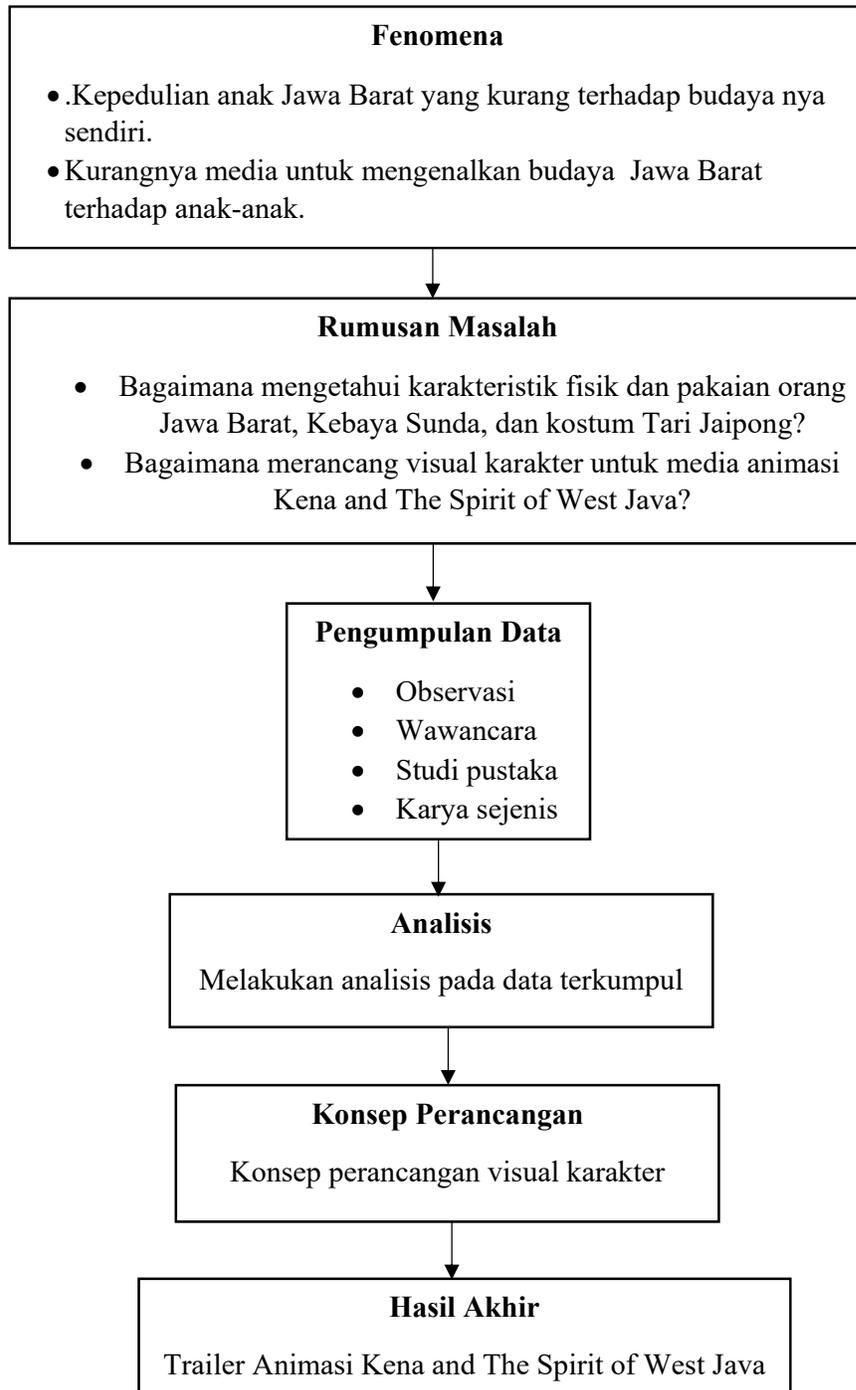
### **3. Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah menelaah pendapat ataupun teori dari berbagai pakar dalam sebuah dokumen mengenai suatu masalah yang sedang diteliti (Hartono, 2000:78). Maka dari itu perancang akan melakukan studi pustaka dengan memanfaatkan buku-buku, e-book serta sumber dari internet yang ada dan sesuai dengan kebutuhan untuk memperkuat data tari jaipong dan kebaya Sunda.

#### **1.6.2 Metode Analisis Data**

Data-data perancangan yang sudah terkumpul selanjutnya masuk kedalam tahap analisis. Data-data yang perancang kumpulkan dalam perancangan ini berupa data kualitatif sehingga proses analisis data yang terkumpul ini dilakukan dengan cara penarikan kesimpulan dari setiap metode pengumpulan data.

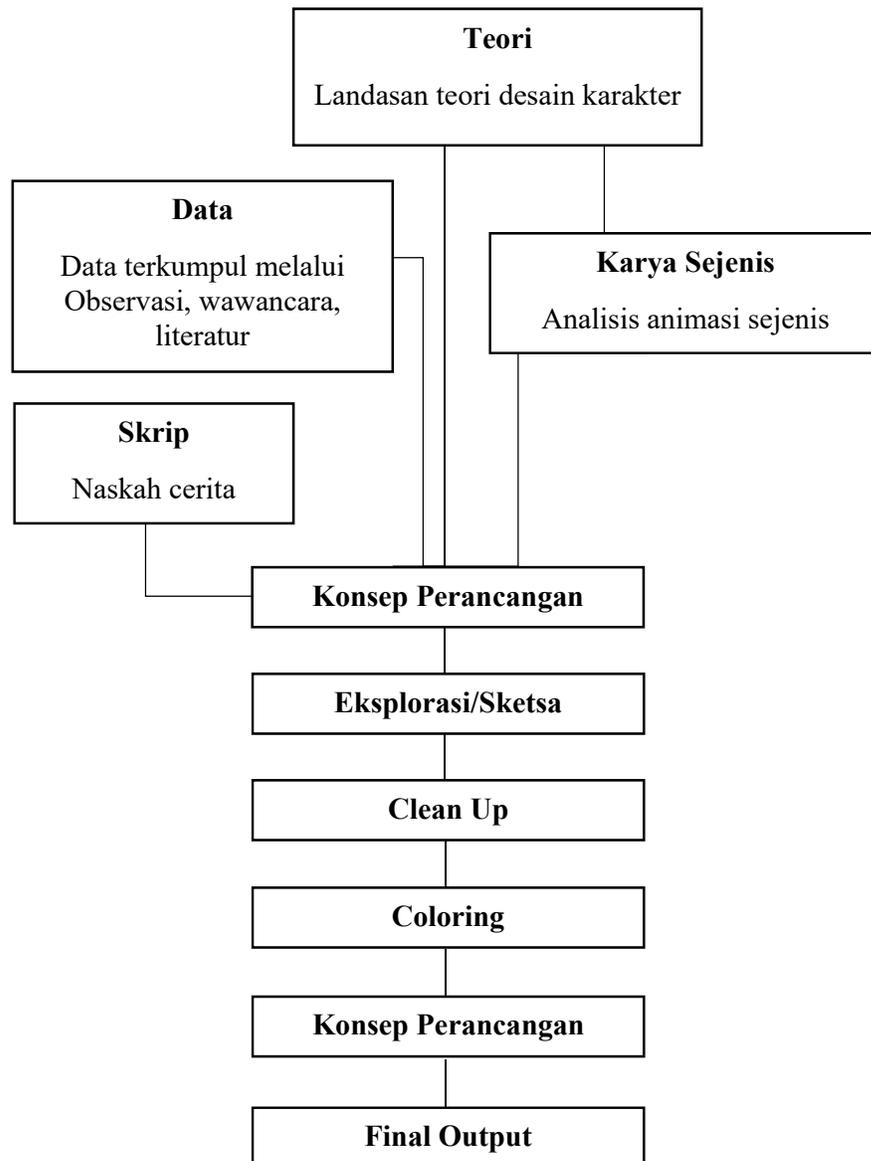
## 1.7 Statistika Penulisan



Gambar 1.1 bagan statistika penulisan

(Sumber : Dokumen pribadi)

## 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 bagan kerangka perancangan  
(Sumber : Dokumen pribadi)

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, dan kerangka perancangan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang terkait dengan masalah yang akan diteliti sebagai pedoman pembuatan laporan perancangan.

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

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil data-data yang telah dikumpulkan menggunakan metode-metode yang sudah ditentukan beserta analisisnya.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep yang dihasilkan dari analisis data dan proses perancangan desain karakter dari konsep hingga menjadi hasil perancangan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan tentang akhir dari perancangan berupa kesimpulan dan saran atas hasil perancangan.