

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan dimana antara pulau yang satu dengan pulau yang lain dipisahkan oleh beberapa batas alam, seperti selat, laut, sungai, dan gunung. Batas-batas alam tersebut secara langsung akan mengelompokkan berbagai komunitas masyarakat dengan corak budaya yang khas (Ruhimat, Supriatna, & Kosim 2006:172). Tiap – tiap provinsi di Indonesia memiliki rumah adat, tari adat, dan busana adat yang berbeda juga mengacu pada ragam suku budaya yang dimiliki dalam suatu komunitas, salah satu dari provinsi tersebut adalah Jawa Barat. Menjadi tempat tinggal bagi kurang lebih dari 49 juta penduduk, Jawa Barat menjadi provinsi dengan jumlah penduduk terbanyak di Indonesia dengan mayoritas penduduk tinggal di kota Bogor dan Bandung (BPS,2020). Namun dengan jumlah penduduk yang banyak tersebut sangat disayangkan banyak anak-anak yang masih belum mengenal dan terlibat dengan budaya yang ada disekitarnya.

Dr. Suhendi Afriyanto seorang pengamat seni budaya mengatakan dalam 10 tahun terakhir terjadi stagnasi terhadap perkembangan budaya tradisional Jawa Barat dikalangan anak usia dini dan remaja akibat kurang adanya media pengenalan terhadap budaya di Jawa Barat, dan juga kurangnya keterlibatan generasi muda menjadi salah satu faktornya (pikiran-rakyat.com, 2019). Kecenderungan tingkat partisipasi warga relatif rendah baik sebagai pelaku maupun pendukung aktivitas kebudayaan juga dapat dilihat dari data Analisis Partisipasi Kebudayaan untuk daerah Jawa Barat. Dengan rata-rata 18,64%, 0,85%, 2,19% dalam berbusana adat, produksi budaya, dan upacara kebudayaan dalam berbagai aktivitas, (Kemendikbud, 2016).

Dalam berpartisipasi dan belajar kebudayaan Jawa Barat sebenarnya dapat dilakukan dengan berbagai media, seperti mengunjungi museum atau

kawasan budaya, menghadiri pementasan budaya adat, mengikuti upacara adat, atau bahkan menyaksikan kegiatan-kegiatan adat tersebut baik secara langsung dan tidak langsung. Akan tetapi dalam kegiatan-kegiatan bertemakan budaya tersebut kurangnya media yang menarik dalam mempresentasikan budaya tersebut menyebabkan partisipan dalam kegiatan budaya tersebut merasa tidak tertarik dan akhirnya tidak tertarik untuk berpartisipasi kembali dalam kegiatan budaya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari *Analisis Partisipasi Kebudayaan* (dalam Kemendikbud, 2016) dimana partisipasi anak Jawa Barat dalam kegiatan budaya sangat rendah yakni, dengan rata-rata dibawah 10%, perancang merasa sangat diperlukan sebuah media yang mampu memberikan sajian menarik untuk belajar budaya Jawa Barat. Salah satunya adalah dengan membuat animasi yang menggambarkan jelas dan dapat mewakili budaya Jawa Barat agar pelaku budaya menjadi lebih tertarik untuk belajar budaya, demi meningkatkan partisipasi anak-anak dalam kegiatan budaya.

Dengan banyaknya kebudayaan yang ada di Jawa Barat ini, perancang memilih untuk menyempitkan pokok bahasan perancang dengan memilih tiga kebudayaan yang dapat mewakili Jawa Barat tersebut yakni suhunan jolopong, tari jaipong dan Kebaya sunda. Dalam menentukan suhunan jolopong mengacu pada (Depdikbud, 1998:165) bahwa pada arsitektur rumah daerah Jawa Barat saat ini sudah tidak memiliki keaslian budayanya lagi, tidak ada lagi bangunan-bangunan lama yang menunjukkan kelengkapan akan arsitektural tradisional secara utuh. Hal tersebut terjadi karena tidak ada pembinaan terhadap masyarakat secara berkesinambungan. Suhunan jolopong juga menurut para peneliti (Depdikbud, 1998:37) bahwa, kemungkinan besar dari bentuk atap “jolopong” inilah berkembangnya bentuk-bentuk atap (rumah) lain di Jawa Barat. Dengan alasan-alasan tersebut perancang memilih Suhunan Jolopong sebagai salah satu budaya yang mewakili Jawa Barat.

Budaya lain yang perancang tentukan adalah budaya Tari, dalam hal ini perancang memilih tari jaipong. Perancang memilih jaipong karena menurut Een Herdiani (2016) kepopuleran tari jaipong yang menguasai dunia ini menjadi penting karena peristiwa kehadiran jaipong dalam tataran Sejarah Tari Sunda ini mampu mengangkat roh tari rakyat ke panggung pertunjukan yang mendunia. Een Herdiani (2016) juga mengatakan bahwasanya jaipongan telah memberi kontribusi besar terhadap kehidupan masyarakat, banyak pelaku budaya yang kembali menggali tarian rakyat yang terlantar, hingga menghidupkan kembali grup seni yang hampir bubar. Dengan besarnya dampak yang diberikan oleh tari jaipong perancang merasa dengan memilih jaipong dalam perancangan ini dapat berdampak besar juga terhadap partisipasi masyarakat Jawa Barat terhadap budaya kedepannya.

Budaya terakhir yang ditentukan oleh perancang adalah kebaya sunda. Dedi Mulyadi selaku wakil ketua Komisi IV DPR RI yang mengajak masyarakat untuk kembali menggunakan kebaya. Usaha Dedi Mulyadi tersebut dilakukan dengan menggelar Festival Kebaya Nusantara, menurutnya usaha ini dilakukan untuk mengenalkan kembali kebaya yang mulai ditinggalkan oleh generasi muda (Kompas.com, 2019). Dalam kegiatan tersebut sudah cukup jelas diadakan untuk mengenalkan kembali kebaya pada generasi muda, akan tetapi perancang merasa hal tersebut belum cukup untuk meningkatkan partisipasi kebudayaan anak karena hal tersebut hanya bersifat seremonial.

Dalam perancangan tersebut perancang akan berfokus sebagai *Storyboard Artist* pada tahapan pra-produksi yang akan memberi gambaran dan menginterpretasi sebuah narasi dari *shot* ke *shot* untuk keseluruhan produksi. *Storyboard* sendiri menurut Jhonn Hart adalah suatu tahap dalam pra-produksi dimana cerita divisualisasikan melalui rangkaian *shot by shot*

atau *frame by frame* yang digambar dan nantinya akan digunakan untuk keperluan naskah film (2008:1).

*Storyboard* yang akan menerjemahkan narasi untuk kebutuhan produksi animasi, dibuat menyesuaikan dengan konteks anak akan tetapi tetap merangkum keseluruhan dari suhunan jolopong, tari jaipong dan busana kebaya sunda sebagai budaya yang mewakili Jawa Barat dengan lengkap. Tentunya untuk meningkatkan partisipasi budaya, memberikan interpretasi serta referensi terhadap anak, dan sebagai media belajar yang menjadi pemicu terhadap keanekaragaman rumah adat, tari adat, dan busana adat Jawa Barat yang ada disekitar mereka.

Berdasarkan pemaparan di atas, perancang mengenalkan rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda Jawa Barat melalui pembuatan animasi sebagai *storyboard artist*. Maka perancang membuat storyboard berdasarkan narasi, dengan memerhatikan bentuk, ciri khas visual yang terkandung dari rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda yang dapat diamati dari berbagai museum atau kawasan budaya Jawa Barat.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya partisipasi anak-anak di Jawa Barat terhadap kegiatan kebudayaan dalam berbusana adat, produksi budaya, dan upacara kebudayaan.
2. Anak-anak Jawa Barat yang kurang mengenal budaya Jawa Barat yang ada di sekitar mereka.
3. Belum adanya media yang dapat memberikan interaksi yang didalamnya terjadi timbal balik antara anak dengan budaya tersebut.

## 1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengetahui ciri khas serta bentuk dan ciri visual pada rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda yang ada di Jawa Barat?
2. Bagaimanakah merancang *storyboard* untuk kebutuhan animasi “Kena And The Spirit of West Java” yang dapat menggambarkan dengan jelas bentuk, ciri khas visual yang terkandung pada rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda yang mewakili budaya Jawa Barat ?

## 1.4 Ruang Lingkup

### 1. Apa

Perancangan Storyboard pada media animasi mengenai rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda sebagai budaya yang mewakili budaya Jawa Barat.

**2. Siapa**

Output perancangan tersebut dikemas dalam bentuk animasi yang dapat dinikmati oleh segala usia dengan targetnya anak-anak.

**3. Tempat**

Perancang merujuk beberapa tempat yakni : Anjungan Jawa Barat yang ada pada Taman Mini Indonesia Indah, Kampung Naga, Rumah Adat Cikondang, Sanggar Tari Nusa Budaya, dan Museum Sribaduga.

**4. Mengapa**

Perancangan *Storyboard* ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan produksi Animasi yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi anak terhadap budaya kegiatan kebudayaan Jawa Barat dan mampu mengenalkan kembali budaya Jawa Barat serta menanamkan kembali rasa peduli terhadap budaya bangsa Indonesia.

**5. Kapan**

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

**6. Bagian Mana**

Dalam perancangan ini penulis berperan sebagai sebagai *Storyboard Artist* yang bertugas untuk memberi gambaran dan menginterpretasi narasi yang nanti dibentuk oleh kelompok perancangan. Kemudian dari narasi tersebut perancang memvisualisasikanya dari shot ke shot menjadi suatu rangkaian gambaran visual cerita untuk keseluruhan produksi Animasi.

## 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan yang akan dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui ciri khas serta bentuk dan ciri visual pada rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda yang ada di Jawa Barat sebagai landasan pembuatan narasi.
2. Merancang storyboard untuk animasi “Kena And The Spirit of West Java” yang mengacu pada narasi yang menggambarkan rumah suhunan jolopong, tari jaipong, dan busana kebaya sunda dengan lengkap dan jelas sebagai budaya yang mewakili budaya khas Jawa Barat.

## 1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data

Pada perancangan ini perancang menggunakan cara pengumpulan data dengan metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif.

Menurut Creswell (dalam Supratiknya, 2015) penelitian kuantitatif bertujuan menguji teori secara objektif dengan memeriksa atau meneliti variabel-variabel yang ada. Variabel ini harus dapat diukur sehingga data yang dihasilkan dapat dianalisis secara statistik. Sementara itu penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan bentuk penelitian interpretatif dimana tugas peneliti menafsirkan apa yang disaksikan, dengar, dan pahami yang mana interpretasi sedikit banyak bersifat subjektif (Supratiknya, 2015:62).

Dengan teori di atas membantu perancang menemukan data-data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan dengan tata cara yang baik. Berikut adalah metode yang akan digunakan :

### a) Wawancara

Dalam memenuhi data yang diperlukan perancang melakukan wawancara pada pemilik sanggar tari, seorang penari Jaipong, dan budayawan Sunda. Melihat kebutuhan tersebut, metode wawancara yang perancang rasa tepat adalah wawancara dilakukan melalui percakapan antara *Interviewer* dan *Interviewee* dengan tujuan tertentu, dengan pedoman, dan bisa bertatap muka maupun melalui alat komunikasi tertentu (Edi, 2016:3).

**b) Observasi**

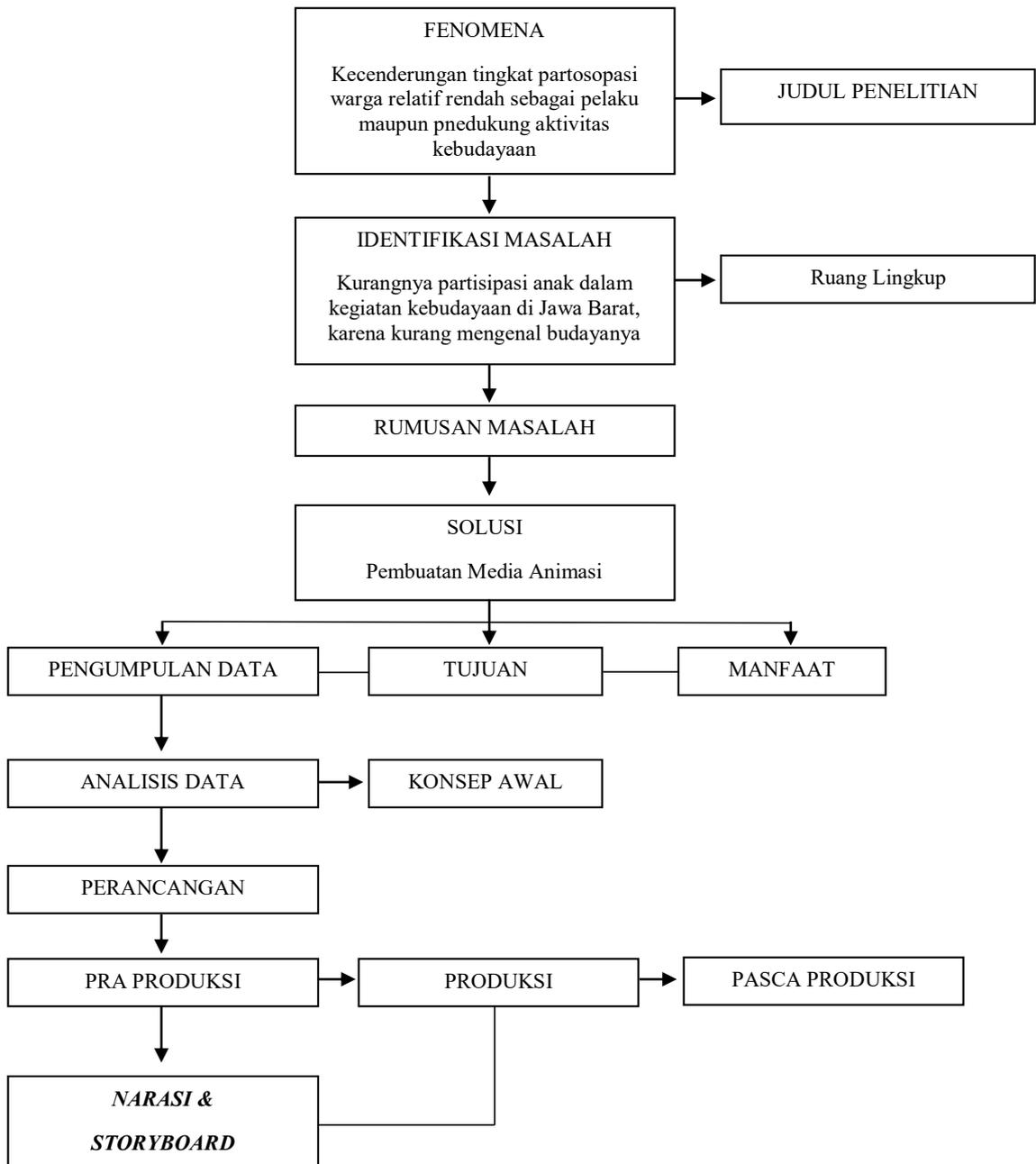
Pada tahapan observasi, Observasi yang dilakukan oleh perancang dengan mengunjungi anjungan Jawa Barat TMII, Sanggar Tari Nusa Budaya, dan melakukan kunjungan virtual terhadap museum sribaduga. Perancang juga melakukan observasi melalui media youtube terhadap rumah adat cikondang dan kampung naga yang ada pada beberapa kanal Youtube.

Observasi dilakukan oleh perancang secara kualitatif, karena objek penelitian yang perancang pilih yakni Suhunan Jolopong, Tari Jaipong, dan Kebaya Sunda merupakan sebuah artefak budaya. Observasi kualitatif diterapkan dalam konteks suatu kejadian natural, mengikuti alur alami kehidupan amatan. (Denzin dan Lincoln, 2009: 524).

**c) Studi Pustaka**

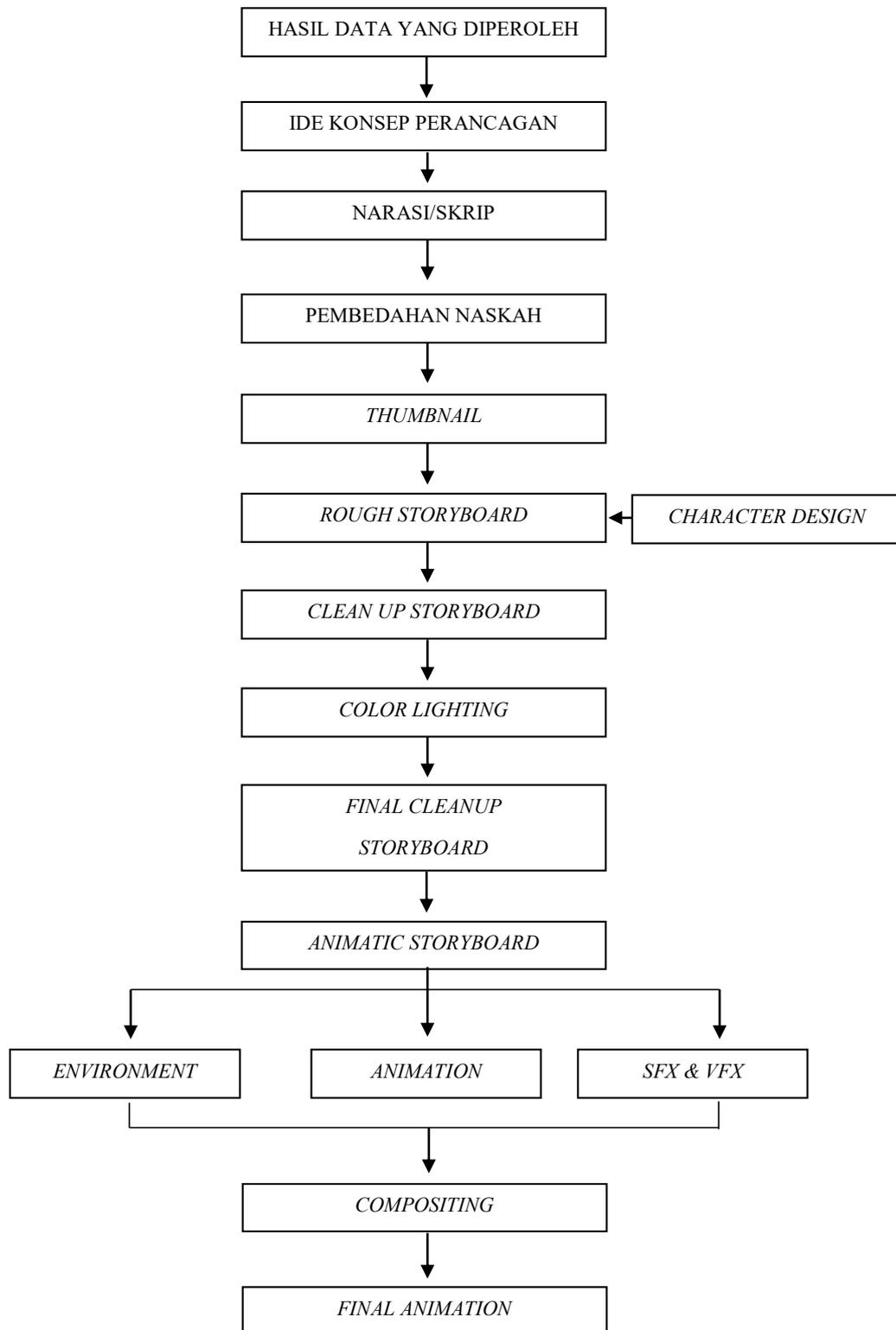
Studi Pustaka (dalam Rahayu, 2019) dikemukakan bahwasanya Studi Pustaka merupakan tahapan melihat kembali atau review semua penelitian yang pernah/sedang dilakukan sebelumnya. Peneliti melakukan studi pustaka secara *online* menggunakan e-pdf, pdfdrive, open library, serta jurnal-jurnal yang tersedia, untuk mencari data mengenai Sejarah, Perkembangan, dan penggunaan objek perancangan. Peneliti juga melakukan studi pustaka secara *offline* dengan membeli dan mencari buku-buku di toko buku atau artikel terkait melalui koran. Hasil studi pustaka kemudian diidentifikasi dari berbagai aspek objek penilitan perancang mulai dari sejarah, bentuk dan ciri, serta perkembangannya. Yang mana setelah itu peneliti akan meninjau kembali apakah data sudah memiliki hubungan dengan penelitian atau belum.

## 1.7 Statistika Penulisan



Bagan 1.1 Statistika Penulisan

## 1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.2 Kerangka Perancangan

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

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

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

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil data-data yang telah dikumpulkan menggunakan metode-metode yang sudah ditentukan lalu dilakukan analisis.

### **BAB IV HASIL PERANCANGAN**

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

### **BAB V PENUTUP**

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