

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Nasi liwet merupakan olahan nasi khas Jawa, salah satunya ada di budaya Sunda, nasi liwet Sunda sudah menjadi menu hidangan di berbagai acara yang ada di tatar Sunda. Rasa nasi liwet yang gurih dan aroma harum karena memakai bumbu-bumbu. Penyajian nasi liwet umumnya dilengkapi dengan lalapan, sambal, dan kerupuk. Proses memasak nasi liwet ini disebut sebagai “*Ngaliwet*”.

Tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda, merupakan tradisi masak bersama yang umumnya diadakan di tempat terbuka atau luar rumah, (*kastrol*) sejenis ketel menjadi alat pokok untuk menanak nasi dalam tradisi *ngaliwet* Sunda. Umumnya pembagian tugas dilakukan pada masing-masing orang yang ikut serta, ada yang bertugas membawa alat-alat, ada yang membawa bahan-bahan, ada juga yang membeli lauk untuk hidangan dari uang hasil *udunan*, semua itu dibawa ke tempat *ngaliwet* yang akan dituju umumnya diadakan di pesawahan, perkebunan, pinggir sungai dan sebagainya. Pembagian tugas dan kerja sama terus berlanjut sampai proses *ngaliwet* nya, umumnya ada yang bertugas untuk menanak nasi, ada yang menyiapkan lalapan, serta ada yang membuat sambal. Setelah semua matang, nasi liwet ini umumnya akan disajikan dengan alas daun pisang, semua yang ikut duduk bersila melingkari daun pisang untuk makan bersama yang biasa disebut sebagai tradisi botram nasi liwet Sunda.

Menurut Prof Murdijati Gardjito, seorang ahli kuliner Universitas Gadjah Mada, pada kompas.com (2017) mengemukakan bahwa pada awalnya tradisi *ngaliwet* merupakan upaya penghematan masyarakat Sunda di Jawa Barat yang mayoritas sebagai penggarap ladang yang jauh dari tempat tinggal. Tradisi *ngaliwet* sudah ada sejak lama dan menjadi tradisi turun temurun di suku sunda. Tradisi ini berkaitan dengan makan bersama. Yang membedakan tradisi *ngaliwet* dengan tradisi makan bersama di berbagai budaya lain yaitu tradisi *ngaliwet* tidak hanya makan bersamanya, melainkan mencakup dalam proses pembuatan nasi liwetnya biasa dilakukan secara bersama-sama.

Dikutip dari penelitian Dindin Samsudin dan Aep Saefullah dengan judul “Pengetahuan remaja Sunda perkotaan terhadap istilah aktivitas di dapur tradisional Sunda” tahun 2021. Penelitian dilakukan dengan mengambil sampel remaja Sunda perkotaan berjumlah 86 orang, salah satu pertanyaan yang diajukan tersebut mengenai pengetahuan terhadap kata “*Ngaliwet*” kegiatan yang ada di dapur tradisional sunda.

Terdapat 32 orang yang tidak tahu dan 57 orang tahu dari total 86 orang, dengan persentase sekitar 37,2% remaja perkotaan Sunda tidak mengetahui istilah *ngaliwet*. Hal ini membuktikan kalau kegiatan tradisi *ngaliwet* Sunda di kalangan remaja Sunda perkotaan sekarang sudah menurun begitu pun dengan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* juga masih banyak yang tidak mengetahuinya. Untuk penguat fenomena, penulis melakukan wawancara awal pada orang-orang Sunda yang sering melakukan tradisi *ngaliwet* tradisional dan mayoritas dari data yang penulis dapat adalah mereka hanya mengetahui sebagian sampai tidak mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* Sunda tradisional yang sejalan dengan prinsip hidup orang Sunda.

Melalui riset pencarian dengan kata kunci “Ngaliwet” di platform *youtube*, pada tanggal 24 Oktober tahun 2022, sudah ada yang mengangkat topik *ngaliwet* ini dengan media film, untuk animasi *ngaliwet* baru terdapat *motion graphic* dengan judul “*Ngaliwet, Kearifan Lokal Sunda yang Harus Kamu Tahu! [Motion Graphic Portfolio]*” oleh (Dela Yasmin Fadilla, 2021) dan belum ada animasi 2D yang mengangkat proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda di platform *youtube*. Maka dari itu, diperlukannya media populer untuk menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* kepada remaja Sunda. Penggunaan media animasi 2D yang memiliki fungsi sebagai media penyampai informasi bagi penonton akan digunakan sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* kepada remaja Sunda.

Salah satu tahapan pembuatan animasi 2D yaitu *storyboard*, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. *Storyboard* sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat. *Storyboard* termasuk ke dalam tahapan pra produksi dalam pembuatan animasi 2D, yaitu setelah naskah cerita selesai dibuat lalu naskah divisualisasikan menjadi *storyboard*. Pada umumnya pembuatan *storyboard* terdiri dari tiga tahap, yaitu tahapan *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. Penulis bertujuan untuk melakukan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D yang berjudul “*Let’s Cook Together*” mengenalkan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda kepada remaja Sunda.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Masih kurangnya pemahaman nilai-nilai dari proses tradisi *ngaliwet* tradisional di kalangan remaja Sunda.
2. Belum adanya perancangan *storyboard* untuk animasi 2D sebagai media untuk mengenalkan nilai-nilai yang terdapat dalam proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada identifikasi masalah tersebut, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda sehingga dapat diinformasikan kepada remaja Sunda?
2. Bagaimana merancang *storyboard* untuk animasi 2D sebagai media yang menginformasikan nilai-nilai dari proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda?

1.3 Ruang Linngkup

Berikut ruang lingkup dan batasan masalah dalam perancangan *storyboard* untuk animasi 2D sebagai media untuk menginformasikan nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* Sunda:

Apa

Perancangan difokuskan dalam pembuatan *storyboard* untuk animasi 2D yang menginformasikan nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda.

Bagaimana

Nilai-nilai yang terdapat dalam tradisi *ngaliwet* tersebut kemudian dijadikan rujukan dalam pembuatan konsep cerita yang kemudian akan divisualkan dengan perancangan *storyboard*. *Storyboard* ini nantinya dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan *animatic storyboard* untuk animasi 2D.

Siapa

Target khalayak sasar utama dari perancangan *storyboard* ini adalah remaja Sunda dengan rentang usia 11-18 tahun.

Dimana

Lokasi penelitian untuk perancangan *storyboard* ini dilakukan di provinsi Jawa Barat, khususnya di daerah Tasikmalaya dan Bandung.

Kapan

Perancangan ini dimulai pada bulan Oktober 2022 dan selesai pada bulan Juli tahun 2023

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda sehingga dapat diinformasikan kepada remaja Sunda
2. Untuk merancang *storyboard* untuk animasi 2D sebagai media yang menginformasikan nilai-nilai dari proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Praktis

Manfaat bagi Penulis:

1. Penulis dapat mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda secara mendalam.
2. Penulis mendapat wawasan mengenai perancangan *storyboard* untuk animasi 2D sesuai dengan kaidah keilmuan dari sumber teori perancangan.

Manfaat bagi Audien

1. Menambah wawasan remaja Sunda dengan mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam proses tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda.
2. Menambah wawasan mengenai cara melakukan kegiatan tradisi *ngaliwet* tradisional sunda pada khalayak umum.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Memberikan referensi bacaan tentang penelitian dengan topik tradisi *ngaliwet* Sunda beserta tahapan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D kepada adik tingkat yang akan melakukan penelitian sejenis mulai dari topik penelitian atau pun *jobdesk* perancangan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam perancangan penulis menggunakan metode penelitian *Mix Method* merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan metode kualitatif dan metode kuantitatif mulai dari fenomena dan masuk pada tahap pencarian data lalu hasil dari analisis data dijadikan konsep dalam perancangan, sehingga diperoleh data yang lebih komperhensif, valid, reliabel, dan objektif

(Sugiyono, 2011:18). Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi merupakan proses mengamati situasi dan kondisi. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut (Marshall, dalam Sugiyono 2013). Observasi tak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis, focus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung (Sugiyono, 2013:228). Observasi deskriptif dilakukan peneliti saat memasuki situasi sosial tertentu sebagai objek penelitian, melakukan penjelajahan umum dan menyeluruh terhadap semua yang dilihat, didengar, dan dirasakan sambil merekam data. (Sugiyono, 2013:230).

Dalam pengumpulan data menggunakan metode observasi, penulis akan mengamati kegiatan *ngaliwet* tradisional yang ada di Jawa Barat khususnya di daerah Tasikmalaya dan Bandung, serta mengamati tempat-tempat yang biasanya digunakan untuk *ngaliwet* tersebut.

B. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. (Esterberg, dalam Sugiyono 2013). Wawancara tak berstruktur adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2013:233-234).

Dalam pengumpulan data dengan metode wawancara, penulis akan mewawancarai beberapa orang Sunda yang sering melakukan tradisi *ngaliwet*, serta ahli budaya Sunda untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi *ngaliwet* tradisional Sunda.

C. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:142)

Dalam pengumpulan data menggunakan kuesioner, penulis akan menyebarkannya kepada remaja Sunda untuk mengetahui mengenai rekomendasi *art style* yang mereka suka untuk perancangan *storyboard*.

D. Studi Pustaka

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi yang digunakan untuk mencari nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Dalam pengumpulan data dengan metode study pustaka, penulis mengumpulkan data litteratur, seperti artikel, jurnal, buku, dan karya visual. Data yang diperoleh meliputi data objek, data metode penelitian *Mix Method*, dan data untuk perancangan *storyboard*.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung atau setelah pengumpulan data dalam periode tertentu sehingga data yang diperoleh dianggap kredibel (Sugiyono, 2013:246).

Dalam analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai selesai sehingga datanya dianggap jenuh. Terdapat 3 komponen dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Miles dan Hubberman dalam sugiyono, 2013:246).

Semua data dari lapangan yang terkumpul, kemudian akan dilakukan analisis menggunakan analisis model Miles dan Hubberman. Setiap data yang terkumpul akan masuk tiga tahap, yaitu tahap data *reduction* (reduksi data), tahap *data display* (penyajian data), dan tahap *conclusion drawing* (pengambilan kesimpulan data).

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang didapat dari lapangan berjumlah banyak, kompleks dan rumit karena ditulis secara teliti dan rinci, untuk itu data perlu melalui tahap analisis reduksi data dengan merangkum, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal penting, mencari tema dan pola garis besar dari data. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas. (Sugiyono, 2013:247)

2. *Data Display* (Penyajian Data)

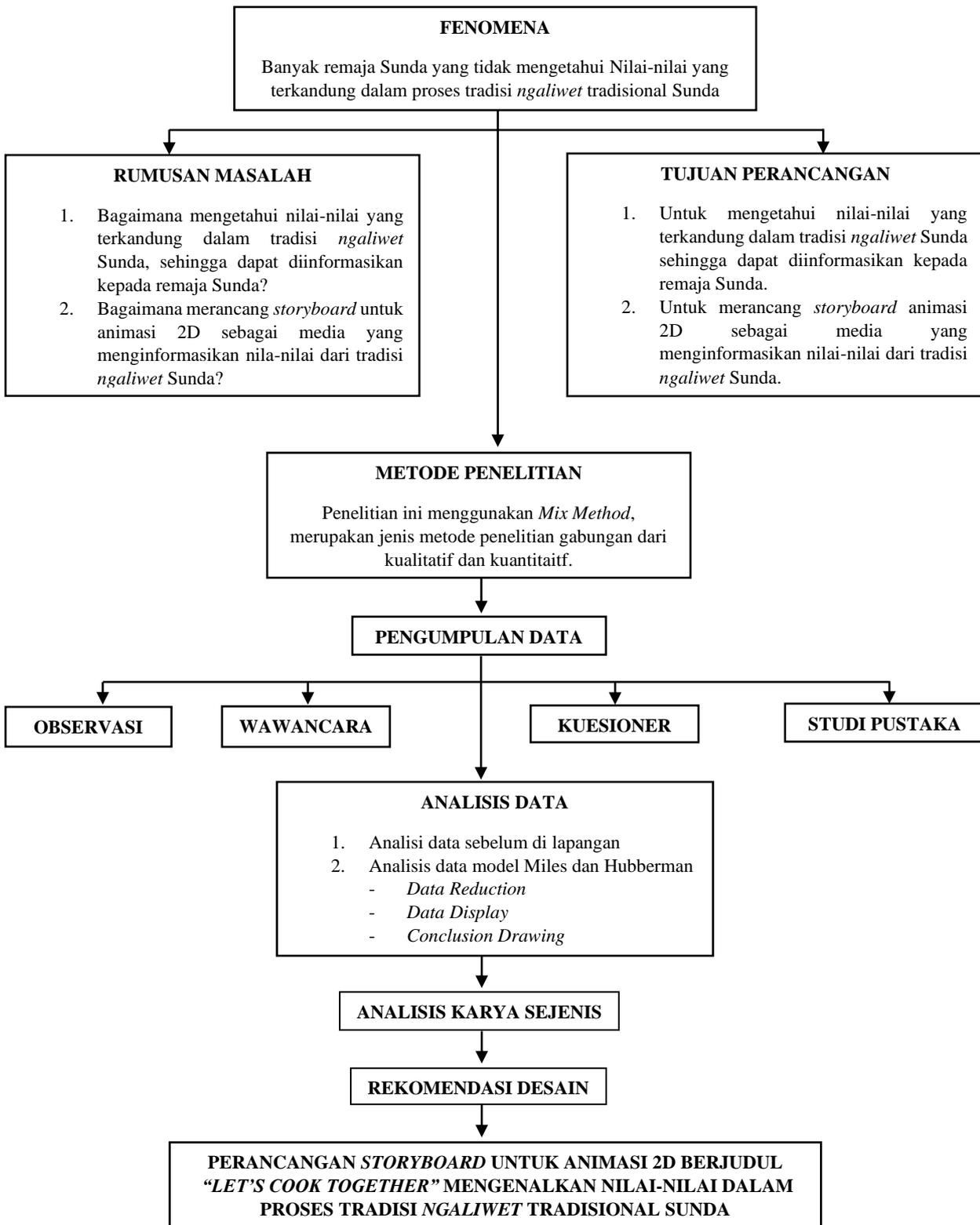
Data yang telah direduksi kemudian masuk tahap penyajian data. Penyajian data bisa dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya dalam bentuk table, grafik, pie chart, pictogram, dan sejenisnya sehingga data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan yang mudah dipahami, (Sugiyono, 2013:249)

3. *Conclusion Drawing (Menarik Kesimpulan)*

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru, dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang maupun gelap. Sehingga setelah diteliti menjadi jelas. (Sugiyono, 2013:253).

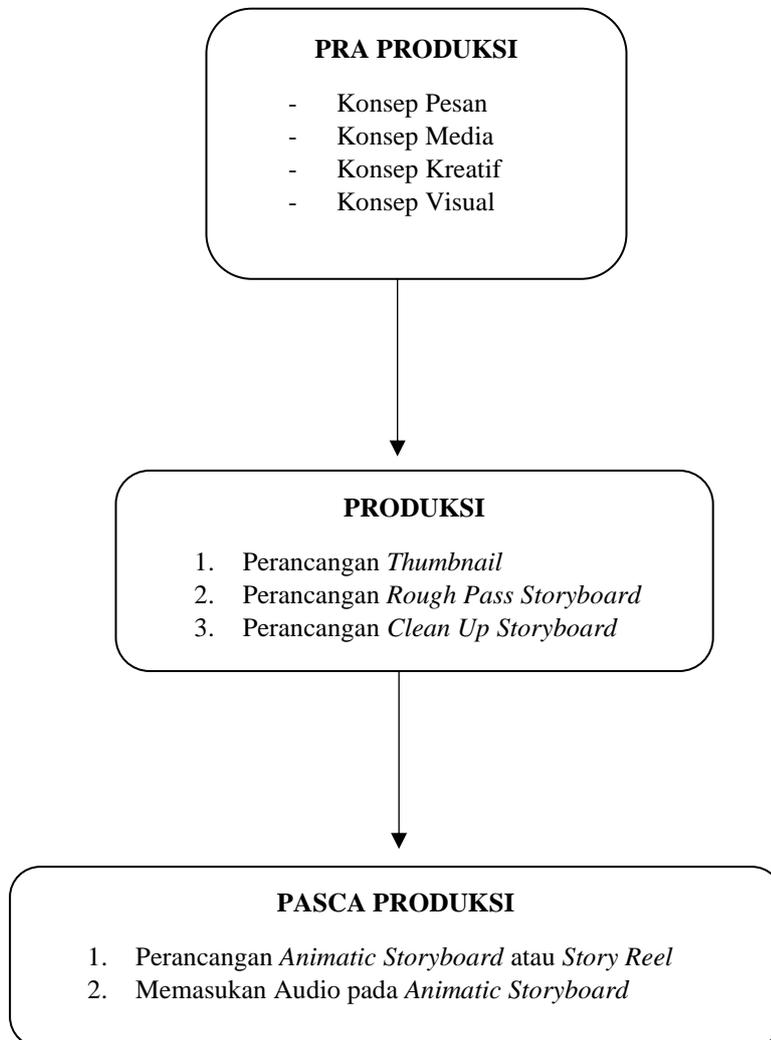
1.7 Sistematika Perancangan

1.7.1 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 "Kerangka Penelitian"
(Sumber: Dokumentasi Pribadi) (2022)

1.7.2 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 “Kerangka Perancangan”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi) (2022)

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini menguraikan mengenai latar belakang penelitian, permasalahan yang didapat, ruang lingkup atau Batasan penelitian, tujuan perancangan, metode penelitian, kerangka penelitian & perancangan, serta pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini penulis menguraikan teori-teori yang relevan dari buku, jurnal, laporan, serta artikel mengenai topik penelitian yang diteliti tentang tradisi ngaliwet, lalu teori-teori yang dipakai dalam perancangan *storyboard* serta teori-teori pendukung penelitian.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Pada bagian ini berisi data yang diperoleh menggunakan metode observasi, wawancara, dan study pustaka. Kemudian data tersebut dianalisis dan digunakan sebagai rujukan dalam pembuatan konsep cerita untuk perancangan *storyboard*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bagian ini berisi mengenai konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, serta perancangan *storyboard* dari analisis data BAB III serta mengikuti teori perancangan dari BAB II sebagai rujukan perancangan.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan akhir mengenai rumusan masalah berupa hasil analisis dan hasil perancangan yang telah dikerjakan serta saran.