

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Tangkuban Perahu adalah gunung berapi aktif yang terletak di Provinsi Jawa Barat, Indonesia, dengan koordinat geografis sekitar  $6^{\circ}45'48''\text{S}$  lintang dan  $107^{\circ}36'30''\text{E}$  bujur. Alamat kawasan wisata Gunung Tangkuban Perahu berada di Jalan Tangkuban Perahu, Kota Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia. Gunung ini merupakan salah satu objek wisata alam paling terkenal di kawasan ini, sehingga menarik banyak wisatawan lokal dan mancanegara setiap tahunnya. Nama "Tangkuban Perahu" berasal dari bahasa Sunda yang artinya "tangkuban" yang artinya terbalik dan "perahu" yang artinya perahu. Nama tersebut mengacu pada bentuk kawah gunung yang dari kejauhan menyerupai perahu yang terbalik (Satjadibrata, 1954: 400 dalam Munandar et al., 2021)

Sejarah letusan gunung berapi di Tangkuban Perahu berasal dari zaman prasejarah. Letusan ini menciptakan bentuk topografi yang berbeda dan memberikan kekayaan geologi kepada daerah yang mengelilingi itu. Bentuk kawahnya yang besar dan dalam adalah salah satu ciri khas Tangkuban Perahu. Gunung ini memiliki Kawah Ratu, Kawah Domas, dan Kawah Upas. Masyarakat umum percaya bahwa nilai sejarah dan cerita rakyat Tangkuban Perahu meningkatkan kekuatan merek destinasi tersebut. Sejarah geologis dari pembentukan gunung tangkuban perahu sendiri berkontribusi pada nilai ini. Mayoritas masyarakat umum memiliki pemahaman yang terbatas atau bahkan salah tentang sejarah geologi pembentukan Gunung Tangkuban Perahu. Kekurangan informasi dapat menyebabkan interpretasi yang salah tentang asal-usul geologis gunung tersebut. Salah satu tantangan untuk memecahkan masalah ini adalah bagaimana memberikan pesan geologis tentang pembentukan gunung tangkuban perahu kepada masyarakat dengan cara yang tidak hanya memberikan nilai teoritis tetapi juga memberikan nilai edukasi kepada setiap orang yang mengunjungi tempat ini.

Penelitian tentang sejarah geologi Gunung Tangkuban Perahu sangat penting karena memberikan pemahaman mendalam tentang deformasi sejarah alam yang mendasari legenda Sangkuriang. Melalui analisis geologis, perubahan bentuk dan struktur geologis gunung tangkuban perahu selama pembentukannya dapat diketahui, juga memberikan konteks ilmiah terhadap fenomena alam yang menjadi legenda. Dengan menasar audiens remaja hingga dewasa yaitu sekitar umur 15-27 tahun dengan menggunakan media animasi 2D, media ini digunakan karena memiliki efektifitas penyebaran informasi yang mudah dan cepat. Video animasi adalah salah satu media yang dianggap relevan untuk digunakan dalam pembelajaran bersifat teori karena mereka dapat menggambarkan materi atau konsep teoretis menjadi hal-hal yang nyata (Fajar et al., 2023). Berdasarkan kuisioner yang telah disebar, konsep media ini digemari dan dapat menarik minat remaja hingga dewasa.

Studi ini dapat membantu memahami peristiwa geologis penting seperti letusan vulkanik, sebab akibatnya dan lain lain. Peristiwa-peristiwa ini mungkin menjadi sumber legenda Sangkuriang. Oleh karena itu, tujuan pembuatan animasi 2D ini adalah untuk mengungkap sejarah geologis Gunung Tangkuban Perahu tidak hanya memberikan wawasan tentang evolusi fisik gunung itu sendiri, tetapi juga dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana mitos dan cerita tradisional dapat muncul sebagai interpretasi dari peristiwa alam.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

### 1.2.1 Identifikasi masalah

#### *1.2.1.1 kesalahan interpretasi pada Masyarakat.*

Masyarakat umum memiliki pemahaman yang terbatas atau bahkan salah tentang bagian geologi pembentukan Gunung Tangkuban Perahu. Kekurangan informasi dapat menyebabkan interpretasi yang salah tentang asal-usul geologis gunung tersebut.

#### *1.2.1.2 munculnya mitos Sangkuriang.*

Mitos sangkuriang erat kaitannya dengan Gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat. Mayoritas Masyarakat sunda mengetahui mitos ini tetapi tidak tahu makna yang tersirat dari mitos ini, lalu Muncul pertanyaan mengenai sejauh mana fenomena geologi alam yang nyata dapat dihubungkan dengan elemen mitologis, dan bagaimana kaitan dari keda aspek *scientific* dan mitologis dalam *timeline* yang sama.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang faktor geologi pembentukan gunung tangkuban perahu melalui animasi 2D hingga pemahaman tersebut dapat dimengerti oleh Masyarakat ?
2. Bagaimana cerita mitos sangkuriang mencerminkan atau mungkin berkaitan dengan aspek geologis dan geografis dari proses pembentukan gunung tangkuban perahu dalam *timeline* yang nyata ?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

### 1.3.1 Tujuan

Tujuan perancangan animasi 2D berjudul “ Riksa and The History of Tangkuban Perahu” adalah untuk :

- a. Merancang animasi sebagai media pembelajaran dengan tujuan memberikan pemahaman terkait *geological history* dari proses terbentuknya gunung tangkuban perahu.
- b. Memaparkan keterkaitan antara sejarah terbentuknya gunung tangkuban perahu terhadap mitos sangkuriang yang menjadi legenda di kalangan masyarakat sunda

### 1.3.2 Manfaat

Berikutnya adalah manfaat dari perancangan animasi 2D dari penelitian ini meliputi :

a. Manfaat bagi penulis

Meningkatkan pemahaman terkait aspek sejarah secara sains maupun sejarah legenda dari objek gunung tangkuban perahu serta meningkatkan keterampilan dalam pembuatan animasi 2D dengan metode *frame to frame*.

b. Manfaat bagi masyarakat

Menambah wawasan dan pemahaman terkait sejarah objek wisata tangkuban perahu baik segi geologis maupun segi mitos atau legenda serta memberikan visualisasi cerita yang dapat dipahami oleh masyarakat.

c. manfaat untuk universitas

Menambah arsip tulisan mengenai objek budaya tangkuban perahu secara saintifik maupun non-saintifik dan menambah asset karya audio visual berupa animasi 2D.

### 1.4 Ruang Lingkup

Penelitian difokuskan pada topik mengenai pembentukan objek wisata gunung tangkuban perahu dari sisi geologis dan sisi mitos pada masyarakat, yang kemudian nantinya dibuat sebuah penjelasan berupa cerita melalui media animasi 2D. audiens yang disasar adalah remaja umur 15 tahun sampai 27 tahun, khususnya yang berasal dari wilayah bandung dan dari suku sunda. Perancangan dan pengumpulan data dilakukan menggunakan perangkat digital berupa laptop dan metode pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi dan wawancara di bandung, lebih tepatnya di lembang. Data yang sudah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif.

### 1.5 Landasan Penelitian dan Perancangan

Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan penelitian kualitatif yang dilakukan untuk merancang animasi yang berjudul *Riksa and The History of Tangkuban Perahu*.

#### 1.5.1 Penelitian kualitatif

Penelitian kualitatif dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Menurut Denzin & Lincoln dikutip Irianto dan Subandi (2015) metode penelitian kualitatif terbagi atas pendekatan biografi, fenomenologi, studi kasus, grounded theory, dan etnografi. Di beberapa referensi, jenis penelitian kualitatif juga berkembang menjadi beberapa pendekatan, selain yang telah disebutkan sebelumnya, pendekatan dalam penelitian kualitatif juga dapat berupa pendekatan etnometodologi, studi tokoh, studi teks, konten analisis, dan hermeneutika.<sup>1</sup>

Kemudian dipaparkan juga menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi

---

<sup>1</sup> (Helaluddin)

ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekan pada makna.

Dalam penelitian ini, data kualitatif dihasilkan dari proses observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan pada tanggal 19 november 2023 yang hasil datanya berupa foto berbagai lokasi yang digunakan sebagai referensi animasi. Data kualitatif lain yang dihasilkan adalah data wawancara yang menjadi data primer dalam pembuatan animasi ini.

### 1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan secara langsung melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Untuk pengambilan data yang tidak langsung menggunakan studi Pustaka dan menggunakan buku terkait metodologi penelitian.

#### 1.5.2.1 data aspek imaji

untuk data dengan aspek imaji yang berupa pengamatan, menggunakan metode observasi ke lapangan, dan dokumentasi.

##### 1) Observasi

Observasi Menurut Nasution dalam Sugiyono (2020:109) dikatakan bahwa observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh).

Observasi merupakan suatu pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Menurut (Sangadji dan Sopiah, 2010:192) menggunakan indra sehingga tidak hanya dengan pengamatan menggunakan mata. Mendengarkan, mencium, mengecap, dan meraba, termasuk bentuk observasi. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah panduan Pengamatan dan Lembar pengamatan.

##### 2) Dokumentasi

Dalam penelitian ini, aspek lingkungan dalam gunung tangkuban perahu adalah objek yang di observasi sebagai referensi dalam pembuatan background untuk animasi yang akan dibuat, dan dalam pengambilan gambar untuk referensi, menggunakan metode dokumentasi dengan kamera handphone untuk memotret berbagai lokasi yang akan dijadikan referensi.

#### 1.5.2.2 data dari aspek pembuat

Dalam hal ini, Aspek pembuat, secara langsung pada karya visual adalah perancang atau desainer. Namun pembuatan karya dapat melibatkan berbagai pihak selain desainer, misalnya pembuat keputusan pemasaran, pembuat konsep strategis, pengarah kreatif, perancang visual, hingga produksi. Data yang diperlukan peneliti adalah pertimbangan, alasan, dan berbagai konsep pemikiran dari narasumber. Untuk itu perlu dilakukan wawancara. (Soewardikoen, 2021)

##### 1) Wawancara

Menurut Koentjaraningrat, wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep, dan pengalaman pribadi

pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancarai. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka (Koentjaraningrat 1980: 165) dalam (Soewardikoen, 2021).

Dalam penerapannya, wawancara dilakukan untuk mendapatkan data primer dalam menggali aspek sejarah sebagai komparasi terhadap teori-teori yang telah didapatkan dalam metode studi pustaka sebagai data sekunder.

#### *1.5.2.3 data aspek dari pemirsa*

Pemirsa atau khalayak dari suatu karya desain komunikasi visual yang telah ditayangkan melalui media massa dapat berjumlah ratusan bahkan ribuan orang. Untuk mendapatkan data dari orang sebanyak ini sulit jika dilakukan dengan wawancara. Hal yang paling mungkin dilakukan adalah mendapatkan data dengan instrumen kuesioner. (Soewardikoen, 2021)

##### 1) Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2017:142) “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”(Khaatimah & Wibawa, 2017)<sup>2</sup>

Dalam hal ini, kuisisioner secara terstruktur dilakukan dengan menyusun berbagai pertanyaan untuk menguji teori bahwa masyarakat sunda sebagai audiens memiliki kurangnya pemahaman mengenai sejarah geologis pembentukan gunung tangkuban perahu, pertanyaan yang akan disusun meliputi :

1. data mengenai data diri responden, seperti nama, usia, lokasi, gender, pekerjaan.
2. apakah responden mengetahui tentang adanya sebuah gunung bernama tangkuban perahu yang letaknya di lembang, kabupaten bandung barat ?
3. apakah responden mengetahui adanya mitos sangkuriang di tanah sunda ?
4. apakah responden mengetahui sejarah terbentuknya gunung tangkuban perahu secara geologis ?
5. apakah responden menyukai animasi 2D atau yang biasa disebut anime ?
6. apakah responden merasa bahwa animasi 2D bisa efektif menjadi media edukasi mengenai sejarah terbentuknya gunung tangkuban perahu secara geologis yang nyata ?
7. *style* animasi seperti apa yang digemari oleh responden ?

#### *1.5.2.4 Studi Pustaka*

Menurut Sugiyono (2012) studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

---

<sup>2</sup> (Khaatimah & Wibawa, 2017)

Dalam penelitian ini, studi pustaka menjadi bahan perolehan data sekunder, dimana data ini merupakan data sejarah historis dari terbentuknya gunung perahu, data ini sebagai bahan komparasi terhadap data primer untuk dapat mencocokkan *timeline* waktu saat kejadian tersebut berlangsung.

### 1.5.3 Audiens

Terdapat beberapa jenis target audience yang umumnya digunakan dalam strategi pemasaran, yaitu demografis, psikografis, dan geografis.

#### 1.5.3.1 Demografis

Audiens yang akan menjadi responden dari penelitian ini mencakup berbagai aspek yaitu jenis kelamin wanita atau pria, pendidikan SMA- perguruan tinggi, pekerja kantoran, dengan tingkat pendapatan 1 juta rupiah minimal atau UMR sebagai acuan kemampuan akses terhadap animasi, memiliki minat atau kesukaan dengan animasi, memahami bahasa indonesia atau sunda, dan asal wilayah jawa barat atau bersuku sunda dengan rentang umur 15-27 tahun.

#### 1.5.3.2 Psikografis

Ciri-ciri kepribadian audiens adalah orang yang memiliki waktu santai dan suka menonton film, berminat dengan film animasi, gaya hidup yang standar maupun menengah keatas dan menyukai animasi.

#### 1.5.3.3 Geografis

Audiens yang khusus dituju adalah masyarakat sunda dengan lokasi di jawa barat, secara general, audiens yang dapat diraih adalah seluruh masyarakat indonesia, atau masyarakat sunda yang berada di luar wilayah jawabarat.

### 1.5.4 Analisis Semiotika

Untuk membuat perancangan animasi membutuhkan cerita sebagai referensi, untuk menciptakan cerita animasi membutuhkan data yang relevan dari mitos yang ada, mitos yang ada dianalisis dengan analisis semiotika untuk membaca tanda tanda yang terdapat dalam mitos sangkuriang.

## 1.6 Kerangka Penelitian

Tabel 1. 1 Kerangka Penelitian

<p><b>Fenomena</b> Gunung tangkuban perahu mengalami deformasi sejarah mengenai pembentukan alam secara geologis lalu mendasari legenda Sangkuriang.</p>
<p><b>Perancangan Solusi</b> Mendesain sebuah animasi 2D sebagai media pembelajaran dengan tujuan memberikan pemahaman terkait <i>geological history</i> dari proses terbentuknya gunung tangkuban perahu.</p>
<p><b>Rumusan Masalah</b></p>

<p>1, bagaimana cara memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang faktor geologi pembentukan gunung tangkuban perahu melalui animasi 2D hingga pemahaman tersebut dapat dimengerti oleh masyarakat ?</p>	<p>2. Bagaimana cerita mitos sangkuriang mencerminkan atau mungkin berkaitan dengan aspek geologis dan geografis dari proses pembentukan gunung tangkuban perahu dalam <i>timeline</i> yang nyata ?</p>
<p><b>Metode Penelitian</b> Penelitian dengan data kualitatif berupa observasi, kuisisioner, wawancara dan studi pustaka.</p>	
<p><b>Perancangan Visual Aset</b> Produksi animasi 2D berjudul “ RIKSA AND THE HISTORY OF TANGKUBAN PERAHU” dalam format video. Hasil: Animasi 2D</p>	

## 1.7 Pembabakan

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang dari penelitian yang diambil yaitu perancangan animasi 2D dengan objek gunung tangkuban perahu, identifikasi masalah, rumusan masalah dan tujuan.

### **Bab II Dasar Pemikiran**

Pada bab ini dipaparkan teori teori dari para ahli yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

### **Bab III Analisis Data dan Masalah**

Bab ini memaparkan hasil pengumpulan data dan analisis data yang akan menghasilkan konsep perancangan berupa karakter, background, environment, dan lain lain yang terkait pembuatan animasi 2D.

### **Bab IV Konsep dan Hasil**

Pada bab ini membahas konsep perancangan meliputi ide besar dari animasi yang akan dibuat melalui pendekatan kreatif, media yang digunakan, aspek visual dan mulai merancang sketsa atau storyboard, hingga pembuatan animasi utuh 2D.

### **Bab V Penutup**

Berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan dalam laporan, juga saran kepada pihak terkait yang berkaitan langsung dengan fenomena yang dibahas dalam penelitian ini.