

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Telaga Warna merupakan salah satu wisata alam yang berlokasi di Desa Tugu, Kecamatan Cisarua, Puncak Bogor, Jawa Barat. Dikutip dari indonesiasenang.com (2023), nama Telaga Warna berasal dari keunikan fenomena alam yang terjadi di tempat ini, yaitu warna air dari telaga tersebut yang sering berubah-ubah, terkadang menjadi berwarna hijau atau berwarna-warni seperti pelangi. Telaga Warna sebagai tempat wisata, juga merupakan sebuah cerita legenda yang berkembang dalam masyarakat Jawa Barat.

Cerita legenda Telaga Warna sebagai salah satu kebudayaan Jawa Barat diperlukan upaya preservasi agar tetap relevan untuk masa yang akan datang. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan melakukan penyebarluasan dan pewarisan cerita rakyat melalui media digital melalui pengemasan cerita dalam bentuk *digital storybook*. Menurut Sugiarti, Andalas, & Dwi (2021) *Digital storybook* merupakan sebuah proses adaptasi buku cerita yang mengalami proses digitalisasi komputer dengan adanya penambahan ilustrasi, audio visual, dan animasi. Dengan demikian, penyebarluasan cerita rakyat melalui pengemasan digital dapat dijadikan sebagai media preservasi budaya lokal Indonesia dan dapat menarik minat masyarakat terhadap cerita rakyat melalui hasil pengemasan digitalisasi tersebut.

Salah satu bentuk *digital storybook* ialah visualisasi adaptasi cerita legenda melalui animasi. Namun, visualisasi adaptasi yang telah ada masih tergolong sederhana dan sedikit yang mengakibatkan rendahnya minat masyarakat, terutama remaja, terhadap cerita legenda Telaga Warna. Apabila dibandingkan dengan beberapa bentuk serial animasi produksi Amerika, seperti *Lego Monkie Kid* (Diangkat dari legenda Sun Wukong), *Hercules* (Diangkat dari mitologi Yunani), dan *Wolfwalkers* (Diangkat dari cerita legenda Irlandia), semuanya memiliki bentuk visualisasi adaptasi yang menarik dan ekspresif sehingga mampu menarik perhatian audiens dari berbagai kalangan usia.

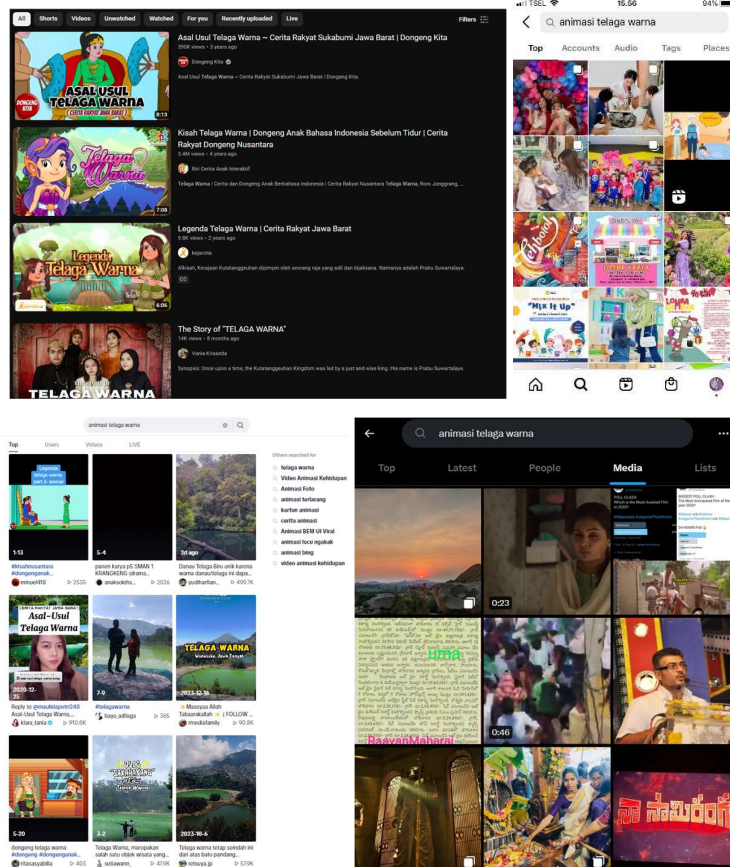


Gambar 1. 1 Lego Monkie Kid
Sumber: blocksmag.com

Sebagai salah satu contoh, dikutip dari blocksmag.com, *Lego Monkie Kid* merupakan sebuah serial animasi yang mengambil inspirasi dari legenda Sun Wukong dan karya sastra *Journey to the West*. Serial animasi ini mengisahkan petualangan seorang remaja muda bernama MK (Monkie Kid) dalam perjalanannya untuk menyelamatkan dunia. Dikutip dari tv.parrotanalytics.com, serial tersebut memiliki data permintaan terkini sebanyak 7,4 kali lipat permintaan audiens dari rata-rata acara di Amerika Serikat selama 30 hari terakhir. Selain itu, *Lego Monkie Kid* menempati peringkat #1042 di Amerika Serikat dan memiliki permintaan yang lebih tinggi daripada 94,1% dari semua judul komedi. Dikutip dari rockies.playbackonline.ca, serial *Lego Monkie Kid* pernah mendapatkan nominasi ke dalam kategori animasi untuk usia 11–17 tahun di Banff Rockie Awards pada tahun 2022. Hal ini menjelaskan bahwa serial animasi jenis ini memiliki target pasar penonton yang besar, walaupun cerita yang diangkat berasal dari adaptasi cerita legenda.

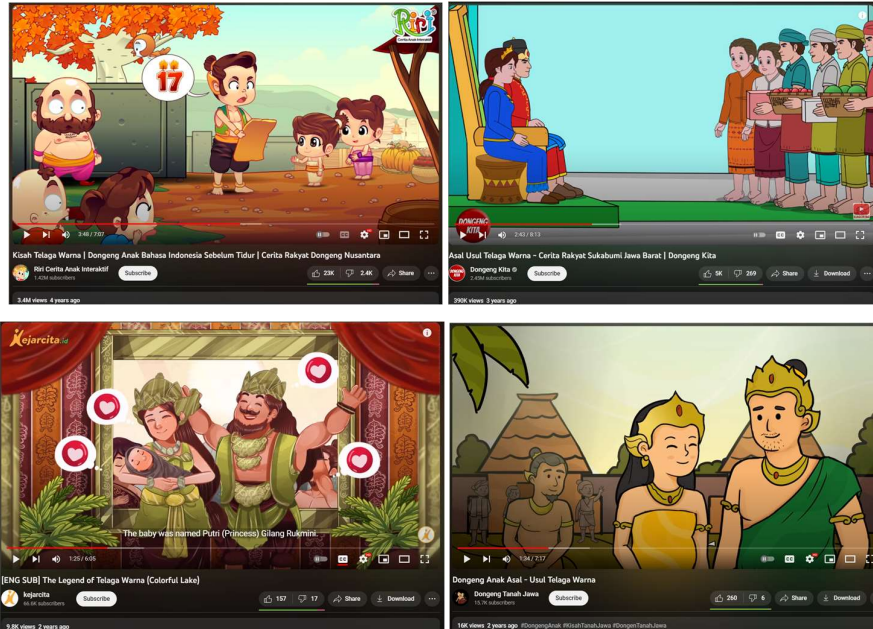
Perseverasi cerita legenda Telaga Warna yang telah ada hanyalah terbatas untuk anak-anak disertai dengan pesan moral dari cerita tersebut. Melalui observasi tidak langsung melalui media sosial *youtube*, *instagram*, *tiktok*, dan *twitter*, sedikit hasil penelusuran ditemukan animasi 2D yang menceritakan legenda Telaga Warna. Dalam *youtube*, ditemukan 5 video animasi yang menceritakan legenda Telaga Warna, sementara itu dalam *tiktok*, hanya ditemukan 2 video animasi legenda Telaga Warna yang merupakan *upload* ulang dari *youtube*. dalam dalam *instagram* dan *twitter*, tidak ditemukan sama sekali hasil pencarian terhadap animasi legenda

Telaga Warna. Dengan demikian, terdapat kekurangan media animasi terhadap cerita legenda Telaga Warna.



Gambar 1. 2 Hasil Pencarian Legenda Telaga Warna di Berbagai Media Sosial
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Visualisasi dalam animasi 2D yang menceritakan Legenda Telaga Warna yang telah ada hanya sebatas untuk target audiens anak-anak, dengan bentuk pengayaannya yang lebih mengarah ke *chibi*. Dengan demikian, terdapat kekurangan media animasi 2D cerita Telaga Warna untuk rentang usia remaja. Oleh karena itu, pembaruan animasi 2D terhadap cerita legenda Telaga Warna untuk remaja dibutuhkan. Hal ini dikarenakan remaja merupakan salah satu rentang umur dengan peminat paling banyak dalam media animasi, sehingga diperlukan pengayaan visualisasi yang sesuai untuk mencapai target audiens tersebut.



Gambar 1. 3 Visualisasi Adaptasi Cerita Legenda Telaga Warna
 Sumber: Youtube.com

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan, penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya preservasi legenda Telaga Warna dengan melakukan adaptasi untuk remaja melalui animasi 2D. Animasi 2D sebagai salah satu media efektif dalam menyampaikan cerita memiliki potensi yang sangat besar untuk dijadikan sebagai upaya preservasi salah satu budaya Jawa Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa hal berikut:

1. Rendahnya minat remaja terhadap legenda Telaga Warna akibat kurangnya visualisasi adaptasi cerita yang sesuai untuk remaja.
2. Visualisasi dalam adaptasi animasi 2D cerita legenda Telaga Warna yang telah ada hanya terbatas dalam bentuk style *chibi*, untuk khalayak sasaran anak-anak. Dengan demikian, diperlukan visualisasi baru untuk menyesuaikan dengan khalayak sasaran remaja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dapat ditarik beberapa rumusan masalah:

1. Bagaimana membuat pembaruan adaptasi cerita legenda Telaga Warna melalui media animasi 2D agar dapat diminati oleh remaja 13-18 tahun?
2. Bagaimana proses perancangan animasi 2D '*Duka di Balik Harapan*' tentang pembaruan cerita legenda Telaga Warna untuk remaja sebagai upaya preservasi budaya Jawa Barat?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa?

Penelitian berfokus kepada pembuatan animasi 2D pembaruan cerita Legenda Telaga Warna sebagai upaya preservasi budaya Jawa Barat.

2. Siapa?

Target audiens animasi ditujukan kepada remaja berusia 13 - 18 tahun yang berlokasi di Kota Bandung.

3. Kapan?

Waktu penelitian awal dilakukan pada tanggal 24 November 2023 melalui observasi.

4. Di mana?

Penulisan laporan serta perancangan animasi 2D berlokasi di Kota Bandung. Untuk pengumpulan data berlokasi di Telaga Warna, Desa Utara, Bogor, Jawa Barat.

5. Kenapa?

a. Secara target audiens:

- 1) Penelitian ditargetkan kepada remaja Bandung berusia 13 – 18 tahun dikarenakan sedikitnya diketahui terhadap keberadaan cerita legenda Telaga Warna. Dari data sementara yang diambil, terlihat banyak anak remaja yang memiliki kesukaan terhadap animasi 2D sehingga menciptakan peluang untuk menyampaikan cerita Legenda Telaga Warna melalui media tersebut sebagai upaya preservasi budaya Jawa Barat.

b. Secara urgensi:

- 1) Diperlukan upaya preservasi cerita Telaga Warna, salah satu legenda Indonesia, agar tetap relevan di masa depan.
- 2) Adaptasi animasi legenda Telaga Warna yang sudah ada rata-rata ditargetkan untuk anak-anak usia 5 - 8 tahun, biasanya berbentuk *style chibi*. Dengan demikian, terdapat kekosongan untuk target audiens remaja sehingga menciptakan peluang yang besar untuk mengisi target tersebut.

6. Bagaimana?

Merancang animasi 2D pembaruan cerita Legenda Telaga Warna yang sesuai dengan khalayak sasar remaja Bandung.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, adapun tujuan dari perancangan animasi 2D ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk pembaruan adaptasi cerita legenda Telaga Warna melalui media animasi 2D yang dapat diminati oleh remaja 13-18 tahun.
2. Untuk mengetahui pembuatan rancangan animasi 2D yang cocok terhadap remaja Bandung sebagai upaya preservasi budaya Jawa Barat.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Perancangan animasi 2D pada topik ini memiliki nilai literasi terhadap cerita Legenda Telaga Warna. Hal tersebut merupakan salah satu upaya preservasi terhadap salah satu kebudayaan Jawa Barat. Selain itu, perancangan animasi 2D tersebut juga dapat dijadikan sebagai referensi pembaruan cerita Legenda Telaga Warna.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Perancang

Penulis berharap rancangan animasi 2D tersebut memiliki pengaruh terhadap perkembangan *skill* serta kemampuan *problem solving* terhadap rumusan masalah yang dijabarkan serta mampu memberikan informasi

dengan narasi menarik terhadap cerita Legenda Telaga Warna. Selain itu, rancangan tersebut ditargetkan menjadi salah satu kebutuhan portofolio bagi penulis untuk masa yang akan datang.

b. Bagi Industri Animasi

Perancangan karya animasi 2D diharapkan dapat meningkatkan *awareness* terhadap eksistensi cerita Legenda Telaga Warna dengan pesan moralnya yang tersirat. Penulis juga mengharapkan rancangan tersebut juga dapat mampu menyadarkan pegiat industri kreatif untuk ikut serta dalam upaya melestarikan kebudayaan Indonesia melalui pembuatan animasi dengan tema tersebut disertai dengan penambahan ide kreatif.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif. Tujuannya ialah untuk mengetahui dan membantu proses perancangan animasi 2D yang sesuai untuk remaja berusia 13 – 18 tahun secara deskriptif.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

A. Studi Pustaka

Penulis menggunakan studi pustaka sebagai metode pengumpulan data yang berkaitan dengan khalayak sasaran. Hal tersebut dilakukan dengan cara pembacaan terhadap media literatur berhubungan dengan bagaimana perbedaan audiens menyerap informasi dalam seni sesuai rentang usia tersebut. Tujuannya ialah agar penulis dapat merancang animasi 2D yang sesuai dan dapat menarik perhatian audiens dari rentang usia remaja.

B. Studi Dokumen

Studi dokumen juga diperlukan dalam metode pengumpulan data. Hal tersebut dilakukan dengan cara menganalisis karya sejenis dari serial animasi *Daystone* (2018), *Scott Pilgrim Takes Off* (2023), dan *Panty & Stocking with Garterbelt* (2010) sebagai kebutuhan referensi perancangan. Tujuannya ialah

untuk mengetahui teknik pembuatan animasi serta pengayaan yang sesuai dengan target audiens remaja.

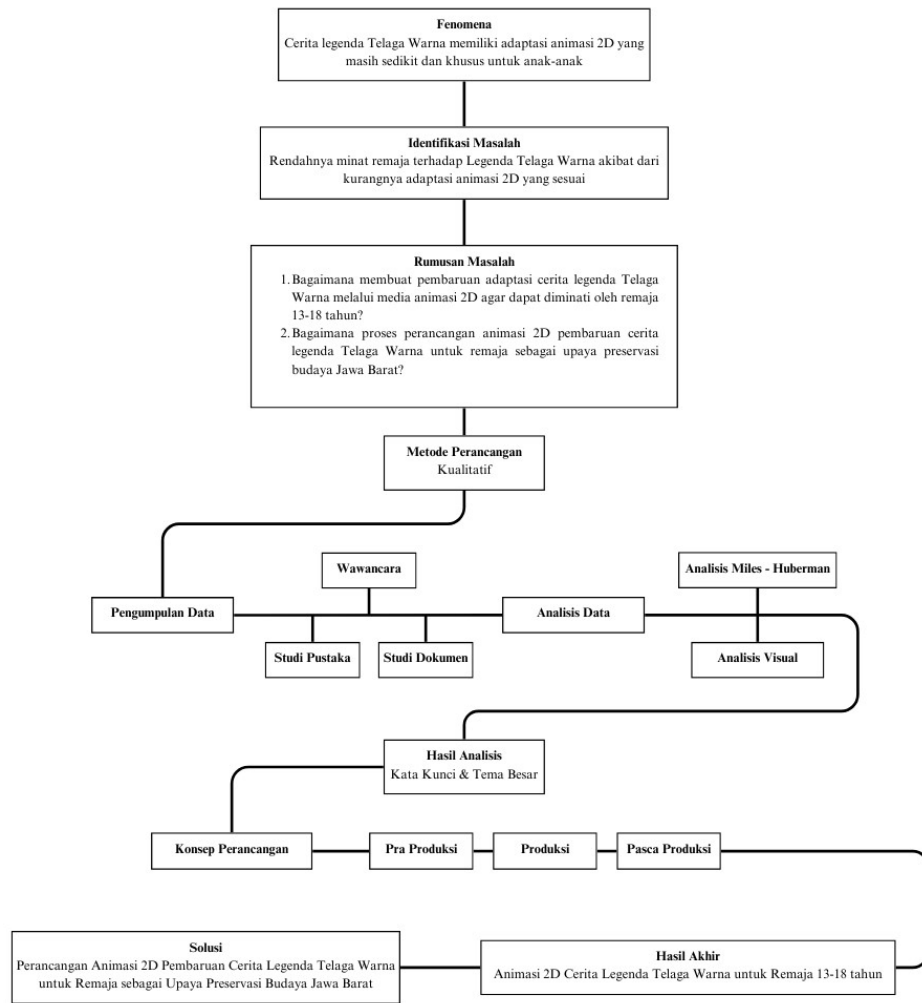
C. Wawancara

Wawancara diperlukan sebagai metode pengumpulan data mengenai narasi dari cerita Legenda Telaga Warna melalui wawancara dengan ahli cerita tersebut dan aspek pemirsa dengan remaja berusia 13 – 18 tahun di Bandung. Wawancara tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data terhadap bagaimana penceritaan dalam legenda Telaga Warna dan mengetahui bagaimana pemahaman remaja di Bandung terhadap legenda Telaga Warna serta memahami selera remaja mengenai jenis pengayaan animasi 2D.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan ialah metode analisis model Miles & Huberman dan metode analisis visual. Analisis model Miles & Huberman dilakukan dengan pengumpulan keseluruhan data yang kemudian direduksi dan dilakukan pencarian pola terhadap data untuk mendapatkan kata kunci, sehingga dapat ditarik kesimpulan yang menyeluruh. Metode analisis visual digunakan untuk analisis studi dokumen melalui karya sejenis, bertujuan untuk memberikan gambaran yang dibutuhkan untuk perancangan animasi 2D yang sesuai dengan remaja di Bandung.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 4 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.9 Pembabakan Penulisan

Berikut pemaparan dari masing-masing isi bab dalam laporan penelitian yang dilakukan.

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, serta rumusan masalah dari topik dan fenomena yang diangkat. Bab ini juga membahas ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode penelitian, dan kerangka penelitian yang dilakukan.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini memaparkan landasan teori serta bentuk pemikiran yang akan digunakan dalam perancangan pembuatan animasi 2D. Selain itu, bab ini juga menjabarkan teori objek penelitian, target audiens yang diincar yaitu remaja, dan metodologi penelitian yang digunakan.

3. BAB III Data dan Analisis

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data serta analisis dengan menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, studi pustaka, dan studi dokumen, dan wawancara.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini memaparkan ide serta proses perancangan karya animasi 2D, dimulai dari pembuatan *rough*, *clean up*, hingga proses *rendering*. Bab ini juga memaparkan konsep ide besar, konsep kreatif, konsep media, serta konsep visual terhadap rancangan animasi 2D tersebut.

5. BAB V Kesimpulan

Bab ini berisikan kesimpulan apakah perancangan yang dilakukan sudah sesuai dengan perumusan masalah dan pencapaian yang diperoleh serta penyampaian saran terkait proses penelitian maupun proses perancangan karya.