

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring perubahan zaman dengan teknologi yang terus berkembang membuat segala hal yang berbau tradisional mulai terlupakan, begitupun juga budaya tradisional leluhur Indonesia. Untuk budaya Indonesia tidak punah maka diperlukannya sebuah pelestarian budaya tersebut mengikuti pasar masyarakat yang serba digital ini, salah satunya yaitu dengan konversi budaya melalui media baru. Indonesia salah satu negara yang memiliki keberagaman kebudayaan. Bukan hanya kebudayaan akan tetapi, suku, dan agama. Semua itu sudah menemani masyarakat Indonesia sebelum negara Indonesia terbentuk hingga kini.

Seiring berjalannya waktu Kebudayaan yang merupakan salah satu Identitas Indonesia semakin lama semakin banyak yang terlupakan. Pada tahun 2022, Terdapat 486 budaya yang dicatat dan 166 budaya yang telah ditetapkan sebagai warisan budaya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan banyak cara agar budaya Indonesia tetap terus ada, tetap saja tanpa kesadaran bersama. Menurut Edward Spranger. (1963) kebudayaan dan Kesenian adalah segala bentuk atau ekspresi dari kehidupan batin masyarakat. Maka dari itu pentingnya kita untuk menjaga Kebudayaan dan kesenian yang berada di Indonesia. Banyak kesenian Indonesia yang banyak orang Indonesia sendiri tidak tau, dan salah satunya kesenian Sisingaan atau singa depok

Sisingaan / singa depok merupakan salah satu Keseniaan yang terdapat di Indonesia dan masih dipraktekkan di beberapa tempat dan salah satu nya di Desa Wisata Baros, Arjasari. Akan tetapi, sejatinya sisingaan / singa depok berasal dari Subang, Jawa Barat. Singa depok atau biasa juga disebut oleh masyarakat sunda sisingaan yaitu patung boneka yang menyerupai singa simbol dari dua negara Belanda dan Inggris. Kesenian ini biasanya Menggunakan tandu dan diangkat oleh empat orang. Sedangkan pada boneka singanya akan dinaiki oleh satu orang. Awalnya singa depok tidak memiliki unsungun berbentuk singa melainkan berbentuk burung, kijang, dan lainnya.

Kesenian singa depok diciptakan sekitar tahun 1840 di desa Ciherang yang merupakan desa di Subang. dan pada tahun 2000 kesenian singa depok dikembangkan ke Desa Wisata Baros yang

terletak di arjasari. Sebagai salah satu upaya untuk memperkenalkan kesenian singa depok ke wisatawan.

Singa depok di lakukan pada saat terdapat acara desa, seperti acara sunat, pemilu, acara 7 bulanan, dll. Tujuan dalam melakukan kesenian ini tidak hanya untuk melestarikan singa depok ke warga. Tetapi juga tetap menjaga tali silaturahmi antar tetangga. Antusias warga terhadap singa depok semakin lama semakin mengurang. Akar dari permasalahan ialah, anak-anak sekarang lebih tertarik kepada budaya luar dibandingkan budaya sendiri. Banyak yang beranggapan budaya asing dianggap lebih modern, dan juga kurangnya pengenalan seni singa depok ke anak-anak sekarang. Hal ini merupakan salah satu kesulitan yang sedang dihadapi pada pelaku kebudayaan bukan hanya singa depok melainkan juga beberapa kesenian yang lainnya. Salah satu pendekatan yang dapat diambil untuk memperkenalkan singa depok atau sisingaan ialah melalui teknologi media visual. Media visual adalah sebuah alat yang berguna sebagai penyampaian informasi dan juga pengetahuan untuk masyarakat dengan menggunakan elemen visual seperti foto, animasi, video, infografis, dll. Hasil karya yang di Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Salah satu yang digemari anak adalah film kartun animasi. Film animasi atau kartun adalah film yang menghidupkan gambar-gambar yang dilukis dan diciptakan oleh animator (Aisyah, Rachminawati , & Hakim, 2022). Penulis mengambil Media Animasi 2D sebagai Media memperkenalkan kesenian Sisingaan kepada masyarakat khususnya anak-anak. Karena pembawaan media Animasi lebih menarik dan menyenangkan, karena memiliki daya tarik visual yang kuat dan menjadikan ceritanya lebih hidup dan menarik. Juga anak-anak lebih mudah tertarik dengan gambar yang bergerak dibandingkan foto statis. Dan pembawaan cerita yang luas atau fleksibel, dimana dalam pembuatan format kita dapat membuat cerita sedemikian rupa menyesuaikan dengan target audience. Anak-anak juga mudah dalam mengaksesnya karena platform digital seperti youtube, atau website lainya. Maka dari itu penulis menggunakan media animasi 2D dalam memperkenalkan kesenian Singa Depok di desa Baros Arjasari.

Dalam mewujudkan animasi 2D yang efektif dan juga menarik, Salah satu tahapan pembuatan animasi 2D yaitu storyboard, berperan dalam penyampaian informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Storybard 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 (Husni, Lionardi & Afif, 2023)

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.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Belum terdapat media animasi 2D mengenai Kesenian singa depok bertema desa wisata Baros Arjasari untuk anak berumur 6 -12 sebagai upaya memperkenalkan kesenian singa depok yang berada di desa wisata Baros Arjasari.
2. Butuhnya perancangan Storyboard guna dalam pembuatan animasi 2D ,untuk memperkenalkan kesenian Singa Depok

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kesenian Singa Depok di Desa Baros dapat menjadi acuan dalam perancangan Storyboard animasi 2D upaya untuk memperkenalkannya kepada masyarakat terutama anak-anak berumur 6 -12 tahun?
2. Bagaimana Merancang Storyboard sebagai arahan atau acuan dalam membuat animasi 2D yang berperan memperkenalkan kesenian singa depok yang berada di Desa Baros.

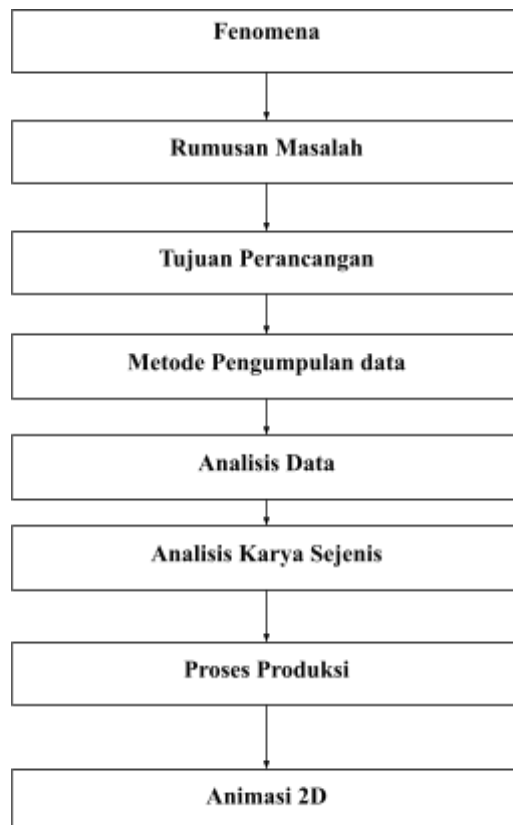
## **1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menggarap kesenian Singa Depok di Desa Baros dapat menjadi acuan dalam perancangan Storyboard animasi 2D upaya untuk memperkenalkannya kepada masyarakat terutama anak-anak berumur 6 -12 tahun?
2. Untuk Merancang Storyboard sebagai arahan atau acuan dalam membuat animasi 2D yang berperan memperkenalkan kesenian singa depok yang berada di Desa Baros.

### **1.4.1 Manfaat Penelitian**

#### **a. Secara umum**



## 1.8 Pembabakan

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang diambil yaitu Perancangan *Game* Edukatif Mengenai Kebakaran Hutan Di Dieng Jawa Tengah Untuk Para Remaja, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

### 2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori para ahli, yang berkaitan dengan penelitian dan relevan sebagai pijakan laporan penelitian.

### 3. BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi, wawancara secara mendalam, penyebaran kuesioner, serta studi literatur. Analisis data menggunakan analisis teori yang dilakukan dengan menganalisis teori – teori yang digunakan dalam perancangan GDD.

### 4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Hasil yang didapat dari analisis dan data berdasarkan teori – teori yang digunakan dalam merancang secara keseluruhan, Perancangan *game* ini meliputi konsep *game*, konsep media, level design, flow chart.

#### 5. **BAB IV PENUTUP**

Kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan. Saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan pada waktu sidang dan penelitian berlangsung.