

BAB I PENDAHULUAN

2.2.1. Latar Belakang

Cerita Legenda adalah cerita dan kepercayaan kuno yang berasal dari masyarakat suatu daerah dan diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Meskipun cerita-cerita legenda memiliki berbagai tujuan, terutama hiburan, banyak juga cerita legenda yang menggambarkan kebenaran, mengandung pesan dan hikmah moral, bahkan sindiran. Karena keberagaman dan kepercayaan budaya yang ada di Indonesia, maka terdapat berbagai jenis cerita legenda dari berbagai daerah atau provinsi, seperti Legenda Lutung Kasarung yang Berasal dari Kebumen, Jawa Tengah, Legenda Danau Toba yang Berasal dari Sumatera Utara, Legenda Negeri Lempur yang Berasal dari Jambi, dan Legenda Putri Tujuh yang Berasal dari Maluku.

Pada abad ke-20, Cerita legenda di Indonesia, khususnya Jawa Barat, perlahan-lahan kehilangan daya tariknya, terutama bagi remaja berusia 15 hingga 18 tahun yang belum mengetahui atau tidak tertarik mempelajari legenda Indonesia. Kurangnya minat generasi muda terhadap budaya lokal disebabkan kurangnya media animasi yang bereputasi dan berkualitas tentang legenda Indonesia. Faktanya, banyak sekali karya-karya di media internet seperti *YouTube* yang memperkenalkan budaya lokal, namun sayangnya beberapa di antaranya kurang maksimal seperti gambar yang ditampilkan sudah tidak menarik dan ketinggalan zaman. Hal ini dapat menyebabkan cerita-cerita legendaris hilang dan terlupakan. Oleh karena itu, diperlukan preservasi atau penjagaan agar cerita legenda Indonesia tidak terlupakan seiring berkembangnya zaman. Salah satu cara untuk menjaga dan sekaligus mempromosikan cerita legenda Indonesia adalah melalui animasi, Penulis tertarik membuat animasi dengan penggunaan model yang lebih modern dan menarik perhatian generasi muda.

Kelompok penulis yang beranggotakan empat orang, memiliki tujuan untuk membuat Animasi dua dimensi yang bertujuan untuk mereservasi dan menjaga cerita legenda Indonesia. Cerita legenda yang akan digarap kelompok penulis adalah cerita legenda yang berasal dari Provinsi Jawa barat yang kurang di ketahui yaitu legenda Telaga Warna. Telaga warna adalah sebuah danau yang berlokasi di Desa Tugu, Kecamatan Cisarua, Puncak, Bogor, Jawa Barat. Awal kemunculan telaga warna diceritakan dalam cerita legenda yang menceritakan tentang sebuah Kerajaan bernama kutatanggeuhan. menurut buku Misteri Telaga warna yang di tulis oleh Eem Suhaemi, Kerajaan kutatanggeuhan dipimpin oleh seorang raja bernama prabu swarnalaya dan juga di dampingi oleh ratu purbamanah.

Animasi sendiri tidak bisa lepas dari jobdesk yang berperan dalam pembuatan animasi. Salah satu jobdesk ditujukan untuk background artist. Tujuan penulis sebagai background artist adalah membuat background lingkungan yang digunakan dalam animasi. background animasi tersebut bertujuan untuk mencerminkan lokasi, wilayah, dan suasana Indonesia saat itu. Dalam cerita legendaris ini penulis fokus membuat latar, mulai dari lingkungan sekitar danau, lingkungan kerajaan, lingkungan hutan Indonesia sesuai dengan zaman cerita tersebut diangkat.



Gambar 1 | Kisah Telaga Warna | Dongeng Anak Bahasa Indonesia Sebelum Tidur | Cerita Rakyat Dongeng Nusantara

Sumber: youtube.com (Riri Cerita Anak Interaktif)

2.2.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Penggambaran background yang sesuai supaya disukai oleh remaja bandung umur 13-18 yang menyukai animasi.
2. Penggambaran Environment yang sesuai dengan zaman yang diceritakan dalam Telaga warna.

2.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Faktor apa yang membuat background menarik dari cerita legenda Telaga Warna supaya disukai oleh remaja bandung umur 13-18 yang menyukai animasi.
2. Bagaimana perancangan enviornment sesuai dengan cerita legenda dan tempat telaga warna sesuai dengan periodenya

2.2.4. Ruang Lingkup

Penelitian ini akan terfokus kepada beberapa aspek sebagai batasan, sebagai berikut:

1. Apa?

Merancang background untuk animasi 2D preservasi cerita legenda Danau Telaga Warna.

2. Siapa

Remaja Bandung umur 13-18 yang menyukai animasi.

3. Kapan

Penelitian awal observasi dilakukan pada tanggal 24 November 2023.

4. Kenapa

Secara Target Audience:

- Remaja diambil karena dari data sementara yang diambil terlihat banyak anak remaja yang memiliki kesukaan terhadap dunia animasi.

Secara Urgensi:

- Diperlukannya melakukan preservasi budaya dikarenakan untuk menjaga agar cerita legenda Indonesia tidak terlupakan di masa depan.

- Media berbentuk animasi yang moderen untuk cerita legenda Indonesia belum ada.

5. Dimana?

Lokasi Penelitian

- Danau Telaga Warna Puncak

- Telaga Warna Resort & Resto Puncak

Lokasi Perancangan

Telkom University

6. How?

Merancang background secara digital untuk animasi 2D preservasi cerita legenda Danau Telaga Warna.

2.2.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari perancangan dan penelitian ini adalah Mengetahui apa saja yang menjadi faktor supaya cerita legenda dapat kembali diminati oleh remaja zaman sekarang. Mengetahui bagaimana perancangan background dari cerita legenda Telaga Warna supaya disukai oleh remaja zaman sekarang dan environment yang sesuai dengan cerita legenda tersebut. Untuk tujuan mendorong minat dan ketertarikan remaja generasi sekarang terhadap cerita legenda Telaga Warna sehingga di lestarikan dan tidak terancam punah. Mendorong industri kreatif di Indonesia untuk mengangkat karya bertema cerita legenda dari daerah masing-masing.

sesuai jobdesk, penulis bisa membuat background atau suasana yang sesuai pada animasi yang akan digarap. Sehingga bisa membuat background yang bisa

menggambarkan suasana wilayah sekitar Danau Telaga Warna yang sesuai seperti yang diceritakan pada cerita legenda telaga warna.

2.2.6. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan penggambaran lingkungan background terutama Studi Dokumen.

A. Pengambilan data

Pada tahap pengambilan data studi dokumen, Acuan dasar dalam perancangan animasi preservasi legenda Danau Telaga Warna adalah acuan yang datanya dapat dikumpulkan dengan menggunakan metode penelitian dokumen dengan cara menonton video, referensi animasi, dan gaya latar belakang. Bahan referensi yang digunakan berupa gambar yang diambil dari internet, background sejenis, dan proses pembuatan background. Tujuan pengumpulan data ini adalah untuk mengidentifikasi teknik merancang latar belakang yang memenuhi kebutuhan storyboard dan mengetahui bentuk latar belakang yang dapat menampilkan informasi lengkap tentang lingkungan sekitar Danau Telaga Warna.

pengumpulan data yang akan saya gunakan sebagai background artist adalah observasi. Menurut Suyitno (2018:113), Sebuah observasi harus mampu menjelaskan sesuatu sesuai fakta yang terjadi di lapangan. Selain itu, dalam observasi perlu selalu diberi peluang terdapatnya rekoleksi, cek ulang, dan cross cek antara observer yang satu dengan observer yang lain. Upaya demikian, selain merupakan salah satu bentuk upaya mendekati nilai objektivitas, juga dapat dihubungkan dengan upaya mendapatkan rekamannya lebih lengkap, utuh, dan mendalam.

Pada tahap pengambilan data observasi, Penulis melakukan observasi langsung di Danau Telaga Warna dan Resort dan observasi secara tidak langsung melalui video-video dan karya sejenis di internet sebagai referensi untuk background. Penulis datang langsung ke Danau Telaga Warna dan

Resort untuk mengamatinya secara langsung dan ambil serta rekam foto lingkungan sekitar danau dan resort dengan kamera smartphone anda. Tujuan observasi langsung adalah untuk mengetahui secara langsung tentang lingkungan sekitar danau.

Penulis juga melakukan wawancara dengan narasumber yang tinggal di daerah sekitar danau seperti penjaga resort Datanu Telaga Warna dan pemilik warung makan untuk mengetahui tentang lingkungan sekitar danau seperti cuaca dan keadaan danau di setiap musim.

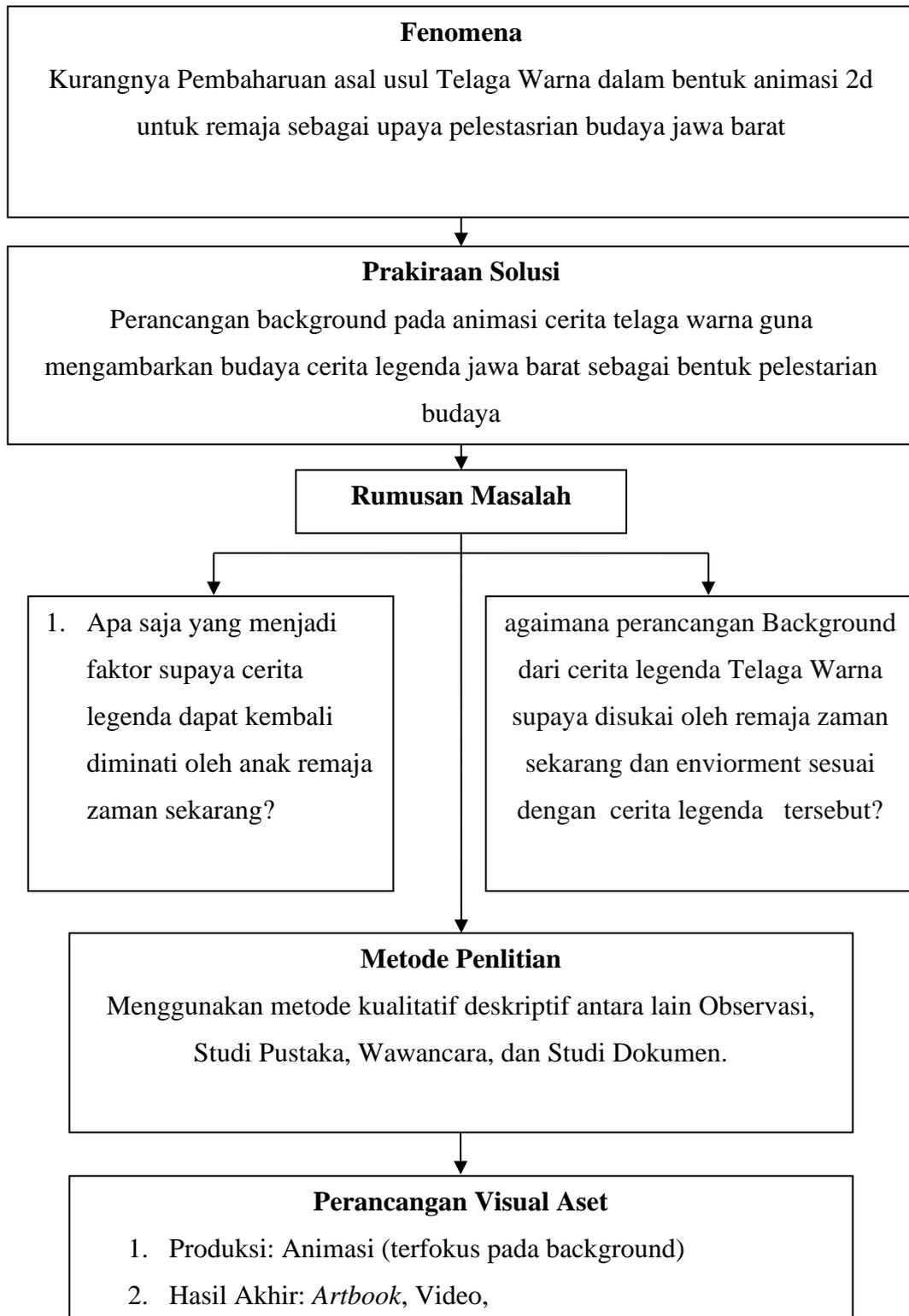
Penulis juga melakukan pengambilan data Studi Pustaka. Pengambilan data Studi Pustaka diperlukan untuk mengetahui teori pembuatan background. Pengambilan data dengan cara menulis teori yang nantinya akan diterapkan dalam pembuatan Metode Analisis Data.

B. Analisis Data

selanjutnya adalah proses analisis yang akan penulis. Dari semua data yang diperoleh, Data akan direduksi atau di rangkum menggunakan metode kualitatif. Teori analisis data yang di pakai adalah analisis data Kualitatif Model Miles dan Huberman. Pada tahap pertama, data awal yang dibuat di awal adalah data sekunder atau data sementara yang nanti akan di validasi dan di tambahkan dengan data pertama ketika berada di lapangan.

Setelah selesai mengambil data di lapangan data akan di reduksi. Memilih dan memfokuskan data pada hal-hal yang penting agar ditemukan tema dan polanya. Tujuan dari mereduksi data agar data memberikan gambaran yang lebih jelas. Selanjutnya data akan disajikan, disusun dan dipolakan agar data semakin mudah di pahami, setelah itu baru bisa mulai melakukan konklusi dari semua data yang sudah di susun.

2.2.7. Kerangka Perancangan



2.2.8. Sistematika Penulisan

Laporan ini tersusun atas 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang di ambil yaitu Perancangan Background animasi yang mempromosikan karakter Indonesia, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini berisikan landasan teori yang berasal dari buku, untuk menunjang penelitian serta validitas metode yang digunakan untuk penelitian.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data menggunakan metode kualitatif secara Observasi Langsung. Terdapat penjelasan tentang analisis data yang menggunakan metode matriks perbandingan objek visual.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan yang berisikan ide perancangan, karya yang dirancang sesuai jobdesk, penjelasan media yang digunakan, hingga perancangan dari layout, distance, focus of attention, hingga prespective.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang dipaparkan dalam laporan, bab ini juga berisikan saran untuk pihak terkait langsung dengan permasalahan atau pihak yang diajak bekerja sama dalam penelitian.