

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya berkembang sejalan dengan berlangsungnya kehidupan manusia dan Indonesia adalah salah satu negara yang mewarisi beragam kebudayaan dengan berbagai wujud salah satu bentuknya adalah kesenian. Setiap daerah di Indonesia memiliki kesenian khas budayanya masing-masing. Salah satu kesenian yang populer di Indonesia adalah kesenian wayang. Tertulis pada 2008 dan dicanangkan sejak tahun 2003 kesenian pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO sebagai *Intangible Cultural Heritage (Warisan Budaya Tak Benda)*. Wayang merupakan *intangible cultural heritage* dikarenakan yang diwariskan bukan wujud fisik dari wayang tersebut melainkan praktik budaya yang melekat pada kesenian wayang seperti tradisi pertunjukan, musik, dan warisan budaya lisan.

Kesenian wayang di Indonesia telah berkembang selama berabad-abad sejak zaman kerajaan nusantara, mulai dari Jawa kemudian menyebar ke berbagai pulau seperti Sumatera, dan Kalimantan dengan gaya bercerita dan musik pengiring yang beragam. Dalam perkembangannya wayang memiliki beberapa variasi diantaranya yang paling umum adalah wayang datar (kulit) dan wayang 3 dimensi seperti Wayang Golek. Wayang sendiri sejak dahulu telah menjadi sarana komunikasi untuk menyampaikan tradisi, nilai-nilai moral, dan media pendekatan kepada masyarakat luas.

Wayang berkembang di berbagai daerah salah satunya di Kabupaten Bandung tepatnya berada di Desa Baros, Kecamatan Arjasari yang memiliki wayang khas tersendiri diberi nama Wayang Serok. Wayang serok merupakan produk kesenian pengembangan dari wayang golek yang pertama kali dibuat oleh Bapak Adang. Pertunjukan wayang serok dikenal melalui penampilan di acara-acara warga sekitar seperti khitan, pernikahan, dan syukuran. Wayang Serok adalah wujud kreativitas dari pengembangan wayang golek dengan memanfaatkan barang-barang bekas dan sampah sebagai bahan utama pembuatannya.

Serupa dengan jenis wayang lainnya Wayang Serok yang dibawakan Bapak Adang juga memiliki nilai utama pada penyampaian cerita yang berisikan pesan

moral, spritual, dan identitas budaya. Namun wayang serok sedikit berbeda dengan wayang yang populer, Wayang Serok menggunakan cerita yang dibuat dari proses improvisasi sang dalang menyesuaikan dengan tempat dan acara yang sedang berlangsung sehingga pesan dan makna dari penceritaan tersebut akan lebih melekat kepada pendengarnya di acara tersebut. Diiringi dengan alat musik khas sunda wayang serok menjadi dikenal oleh masyarakat di sekitar Desa Baros.

Meskipun wayang serok mulai dikenal di sekitar wilayah Desa Baros terdapat sebuah permasalahan dari kesenian wayang serok yaitu, tidak adanya minat generasi muda terhadap keberlanjutan kesenian tersebut hal ini tampak dari belum adanya penerus ataupun pengembangan dari kesenian wayang ini, anak muda lebih tertarik bermain *smartphone* dibanding melestarikan kesenian wayang (Adang, 2023). Minimnya minat generasi muda dikhawatirkan secara perlahan dapat meredupkan upaya pengembangan dan keberlanjutan kesenian wayang.

Bertolak belakang dengan produk kesenian tradisional, dewasa ini animasi dan model permainan seluler sedang ramai diminati oleh generasi muda hal ini menjadi sebuah permasalahan sekaligus peluang dalam menghadapi penurunan minat terhadap kesenian lokal. Pembuatan animasi dapat menjadi upaya dari permasalahan tersebut sekaligus mendukung perekonomian kreatif yang berkelanjutan. Selain itu menurut Nur Idzni Fakhriah, animasi dapat menjadi media informasi atau pengenalan yang menarik. Melalui media digital tersebut, pesan tentang kesenian lokal wayang serok dapat dikemas dengan lebih menarik untuk generasi muda. Sama seperti dengan budaya populer Jepang banyak mengangkat referensi dari kebudayaan tradisional seperti Samurai yang diadaptasi ke bentuk robot *mecha* yang masih populer hingga saat ini (Iswanto, 2022). Belum adanya media animasi yang mengangkat tentang wayang serok hingga saat ini membuat peneliti terdorong untuk membuat perancangan animasi 2 dimensi (2D) yang mengangkat kesenian Wayang Serok dengan judul "*Adventure of Serok*".

Dalam *pipeline* pembuatan animasi 2D terdapat fase pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada perancangan ini penulis melakukan *digital compositing* yang berada di tahapan pasca produksi. Digital compositing adalah proses menggabungkan berbagai elemen visual, seperti gambar animasi 2D atau 3D, foto,

ilustrasi, dan karya seni grafis, menjadi satu gambar atau adegan yang utuh menggunakan perangkat lunak dan teknologi komputer sehingga dapat menghasilkan visual yang lebih kompleks dan realistis (Wright, 2010).

Proses *compositing* berperan dalam menguatkan pesan dan suasana yang ada dalam shot animasi melalui elemen visual seperti pencahayaan, pengaturan warna, gerakan objek dan kamera, serta tambahan efek visual yang mengikuti kebutuhan cerita yang telah dibuat sebelumnya. *Compositing* dalam pembuatan animasi ini sendiri didasarkan pada data penelitian penulis melalui proses wawancara dan observasi sehingga hasil akhir yang ditampilkan dapat sesuai dengan tujuan pembuatan animasi tentang Wayang Serok.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Wayang Serok tidak banyak diketahui dibanding dengan dengan kesenian wayang lain membuat wayang serok sedikit dikenal oleh khalayak.
2. Rendahnya minat masyarakat dan generasi muda terhadap Kesenian wayang serok.
3. Kurangnya informasi yang mengangkat kesenian wayang serok sehingga minimnya pengetahuan generasi muda seputar Wayang serok.
4. Belum adanya rancangan media animasi terutama pada tahap *digital compositing* yang mengangkat tema tentang kesenian Wayang Serok.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep nilai-nilai budaya dari Wayang Serok agar dapat dikenalkan kepada generasi muda?
2. Bagaimana merancang *Digital Compositing* untuk animasi 2D “Adventure of Serok”?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan *Digital Compositing* untuk animasi 2D tentang Wayang Serok berdasarkan data penelitian dari Desa Baros, Kecamatan Arjasari.

1.4.2 Siapa

Perancangan dalam animasi ini ditujukan untuk remaja yang belum mengenal kesenian wayang serok dari Desa Baros, Kecamatan Arjasari.

1.4.3 Bagaimana

Perancangan dilakukan dengan mengamati kondisi lingkungan, atmosfer, serta suasana yang ada di baros menyesuaikan dengan kebutuhan cerita yang dibuat.

1.4.4 Dimana

Perancangan ini menggunakan data yang diambil berdasarkan hasil pengamatan di Desa Baros, Kecamatan Arjasari.

1.4.5 Kapan

Perancangan animasi ini dilakukan sejak bulan Maret 2024 hingga Juli 2024.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan dari perancangan antarlain:

1. Perancangan untuk memahami nilai-nilai dari praktik kesenian Wayang Serok yang ada di Desa Baros Arjasari untuk digunakan sebagai landasan perancangan *digital compositing* untuk animasi.
2. Membuat perancangan *digital compositing* untuk animasi *2D Adventure of Serok* sebagai media informasi pengenalan wayang serok bagi remaja.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan *digital compositing* pada penelitian ini menggunakan teori-teori sebagai landasan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dan menjadi tambahan pengetahuan ataupun referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dalam perancangan *digital compositing* ini penulis berharap dapat memahami lebih dalam tentang kondisi cuaca dan suasana lingkungan di desa baros dan penulis diharapkan dapat memahami proses perancangan *digital compositing* untuk animasi 2D.

b. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, penulis mengharapkan informasi yang didapat dari penelitian ini dapat menjadi wawasan dalam memahami budaya wayang serok dan proses perancangan animasi 2D.

c. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ataupun bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan wayang serok di desa baros serta perancangan *digital compositing* untuk animasi.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. (Sugiono, 2017). Kemudian pengolahan data dilakukan dengan metode analisis visual.

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan beragam sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan situs web yang relevan untuk memperkuat teori yang digunakan dalam pengumpulan data dan proses perancangan karya.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk mengamati hal-hal yang terkait dengan

ruang, peristiwa, tempat, benda, pelaku, kegiatan, dan perasaan. Dalam melakukan pengamatan peneliti terlibat secara pasif dalam kegiatan yang dilakukan subjek penelitian. (Ghony, dkk. 2020).

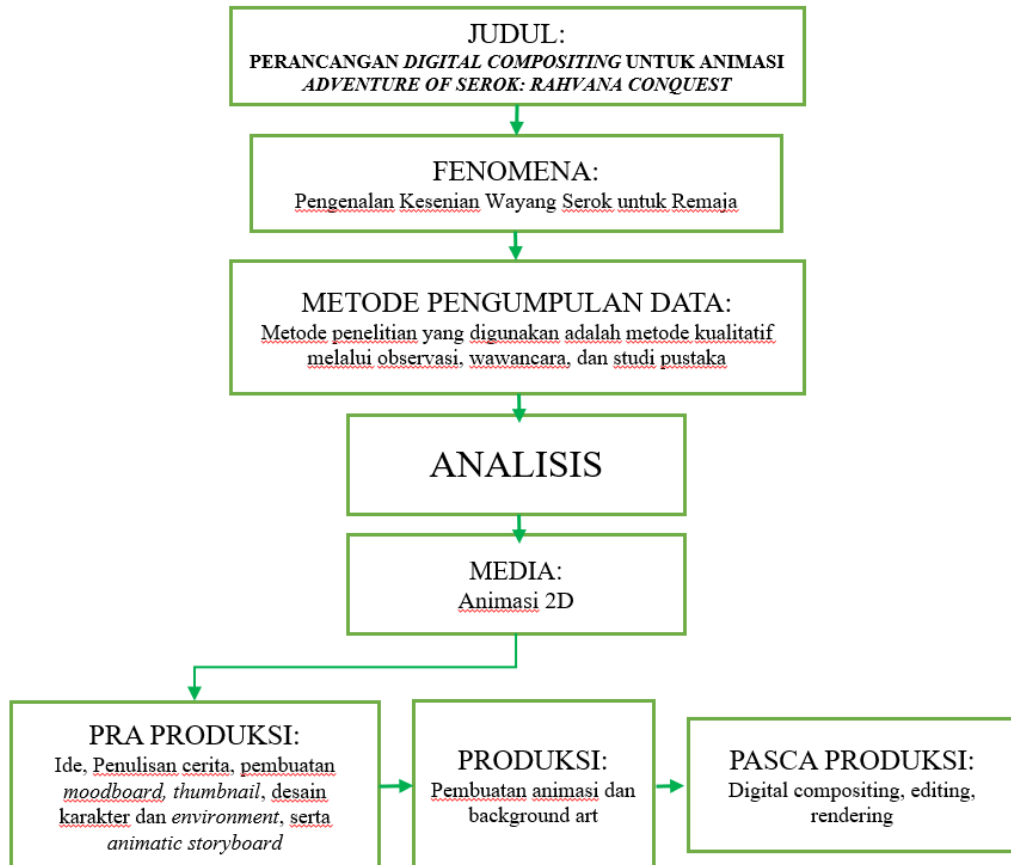
Penulis melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan tepatnya di beberapa titik di Desa Baros Arjasari. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk memahami lingkungan dengan mengenali objek dan pola yang ada di lokasi pengamatan. Beberapa lokasi pengamatan antara lain: area perkebunan, pemukiman warga, dan lokasi wisata. Melalui pengamatan ini diharapkan perancangan *digital compositing* yang dibuat dapat lebih sesuai dengan kebutuhan tujuan penelitian.

c. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk memahami persepsi, perasaan, dan pengetahuan subjek yang diteliti. Wawancara dilakukan umumnya berdasarkan 2 alasan, yaitu data yang akan digali tidak dapat diketahui dari mengamati subjek melainkan ada pada diri subjek tersebut. *Kedua*, hal yang akan ditanyakan pada responden bersifat lintas waktu seperti hal-hal dimasa lampau, kini, ataupun masa mendatang. (Ghony, dkk. 2020) Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara pada 2 ahli yaitu pertama, ahli terkait dengan kesenian wayang serok dan kebudayaan desa baros. Lalu kedua, ahli terkait dengan *jobdesk* perancangan *digital compositing*.

1.8 Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan merupakan tahapan penelitian yang penulis lakukan dalam perancangan *digital compositing* untuk animasi 2D. Berikut *flow chart* dari proses perancangan tersebut:



Gambar 1 Pipeline produksi animasi

Sumber: Dokumen pribadi, 2024.

1.9 Pembabakan

Berikut adalah perincian dari penulisan perancangan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang, Identifikasi Masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini berisi pembahasan tentang teori objek, teori medium, dan teori khalayak sasaran untuk perancangan *digital compositing* animasi 2D.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini berisi pembahasan tentang data yang diperoleh berlandaskan rumusan masalah yang dipaparkan di bab sebelumnya serta analisis data didalamnya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisikan pembahasan tentang konsep, proses dan hasil perancangan yang didalamnya terdapat proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan berdasarkan data dan analisis dari permasalahan yang dirumuskan dan saran yang dikemukakan berdasarkan hasil dari perancangan sebagai pembelajaran untuk perancangan berikutnya.