

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat setempat dan diturunkan dari generasi ke generasi. Awalnya berbentuk cerita legendaris di daerah tersebut. Cerita rakyat memiliki nilai moral dan pendidikan serta telah berkembang menjadi budaya penting di daerah dan di Indonesia. Namun, anak-anak zaman sekarang cenderung melupakan cerita rakyat karena dianggap sudah tidak relevan lagi.

Menurut Ani Rostiyanti yang mengutip Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung (BPNB), generasi muda saat ini memiliki kecenderungan melupakan cerita rakyat daerah sebagai akibat dari pergeseran budaya yang saat ini terjadi berpihak pada generasi muda. Generasi muda lebih akrab dengan video game dan internet daripada dengan cerita rakyat lokal. Ia menegaskan bahwa generasi muda saat ini menyukai budaya asing, khususnya budaya Korea, termasuk kpop dan drama. Walaupun cerita rakyat lokal Indonesia menawarkan banyak kualitas moral dan pendidikan yang menopang nilai-nilai budaya dan menyampaikan banyak pelajaran kebaikan, kecintaan yang luar biasa terhadap budaya asing menyebabkan pergeseran budaya dari Indonesia dan daerah menjadi hilang.

Mengingat moral anak sudah menurun, solusinya adalah mengajarkan kembali nilai moral kepada anak dengan mengajak siswa di sekolah untuk menganalisis nilai-nilai moral yang terkandung, demikian menurut jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Bahastra). Legenda Lutung Kasarung banyak mengandung nilai moral yang dapat menimbulkan persoalan baru. Legenda menjadi bagian dari cerita rakyat yang mengandung banyak nilai yang harus ditanamkan kembali dalam benak anak-anak.

Kemudian, menurut jurnal Profetik, cerita rakyat dapat diturunkan dari karya-karya yang mengubah cerita lisan atau literasi menjadi cerita gambar atau visual. Selain kelebihan dapat melestarikan nilai-nilai budaya dan menumbuhkan rasa cinta tanah air, karya-karya ini juga mengajarkan toleransi dan kemandirian, serta tanggung jawab, serta memberikan pendidikan dan kesempatan di bidang industri kreatif. Film animasi cerita rakyat Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan, dan keindahan alam tanah air juga berpotensi untuk diapresiasi keindahannya jika kedua hal tersebut digabungkan menjadi ide dasar pembuatan sebuah film animasi. Namun, apresiasi terhadap cerita rakyat milik bangsa sendiri sangat rendah, dan masyarakat umumnya lebih mengenal cerita-cerita dari negara asing yang dapat dikonsumsi setiap hari di televisi, radio, dan media lainnya.

Berdasarkan penelitian dari jurnal Visualita, film animasi dipilih sebagai media yang dianggap mampu menjangkau khalayak yang lebih luas di era informasi melalui media sosial sebagai media diseminasi. Anak muda memiliki tanggung jawab untuk melestarikannya untuk generasi berikutnya karena media ini didasarkan pada kecenderungan anak-anak yang lebih suka menonton daripada

menonton. Karena film animasi dipilih sebagai media yang dianggap mampu menjangkau khalayak yang lebih besar di era teknologi informasi melalui media sosial sebagai saluran distribusi, media animasi menjadi pilihan terbaik untuk menyampaikan sejarah.

Dongeng dianggap sebagai wahana dan sarana transmisi pengetahuan yang dapat berdampak positif bagi anak muda, menurut survei Tirto.id tentang kebiasaan mendongeng di Indonesia. Menurut survei Tirto terhadap 1.529 responden, 77,63 persen diantaranya memiliki kebiasaan mendongeng kepada anak atau saudara kandungnya sendiri, sedangkan 22,37 persen tidak. Mayoritas responden, 64,20 persen, juga meyakini bahwa dongeng mengandung pelajaran moral yang dapat membantu membentuk karakter anak. 25,15 persen responden mengaku tidak rutin bercerita karena mereka percaya bahwa teknologi, seperti internet, sudah ada yang dapat berfungsi sebagai platform untuk cerita semacam itu. Teknologi membantu mendongeng, karena 16,18 orang menggunakan media audio visual seperti YouTube dan lainnya. Artinya kebiasaan mendongeng dapat mempengaruhi pengetahuan dan moral anak, namun media visual juga dapat berdampak. Dalam mendongeng, 43,81 persen didasarkan pada buku cerita, sedangkan 31,42 persen tidak. Tentu saja, cerita rakyat perlu dilestarikan.

Pentingnya melestarikan cerita rakyat kepada masyarakat khususnya Anak untuk membangun pondasi budaya sejak dini sehingga dapat menciptakan generasi yang cerdas, memiliki daya pikir, serta kreatif dan inovatif. perkembangan teknologi yang terus berkembang dan semakin canggih akan juga berpengaruh terhadap kemajuan bangsa, oleh karena itu tantang yang harus dihadapi ialah bagaimana dapat kita beradaptasi dan berdampingan dengan

perkembangan teknologi dalam melestarikan budaya cerita rakyat, tentunya upaya ini dilakukan dengan cara memberikan tontonan animasi cerita rakyat lutung kasarung, selain sebagai hiburan tetapi dapat meningkatkan anak dalam melestarikan cerita rakyat indonesia.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Anak saat ini cenderung melupakan cerita rakyat dan lebih mengetahui hal yang modern seperti internet atau budaya luar.
2. Anak saat ini lebih mengetahui budaya modern seperti halnya internet dan teknologi dari pada budaya cerita rakyat dari daerahnya.
3. Anak saat ini lebih mengetahui budaya luar daripada budaya lokal dari daerahnya sendiri, padahal cerita rakyat memiliki banyak pesan dan nilai moral.
4. Nyi mas Purba sari ayu wangi atau purba sari

Anak bungsu dari tujuh putri Prabu Purbasari, Nyi mas Purbasari Ayu Wangi atau Purbasari, adalah raja dari Kerajaan Pasir Bahagia. Ketika raja memutuskan bahwa dia sudah cukup dan harus turun tahta, dia memberikan Purbasari Ayu Wangi, putri bungsunya, tahta.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang visualisasi cerita rakyat lutung kasarung karya Ajip Rosidi dalam bentuk animasi 2d?

#### **1.4 Lingkup Perancangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah paparkan sebelumnya, oleh karena itu lingkup perancangan sebagai berikut:

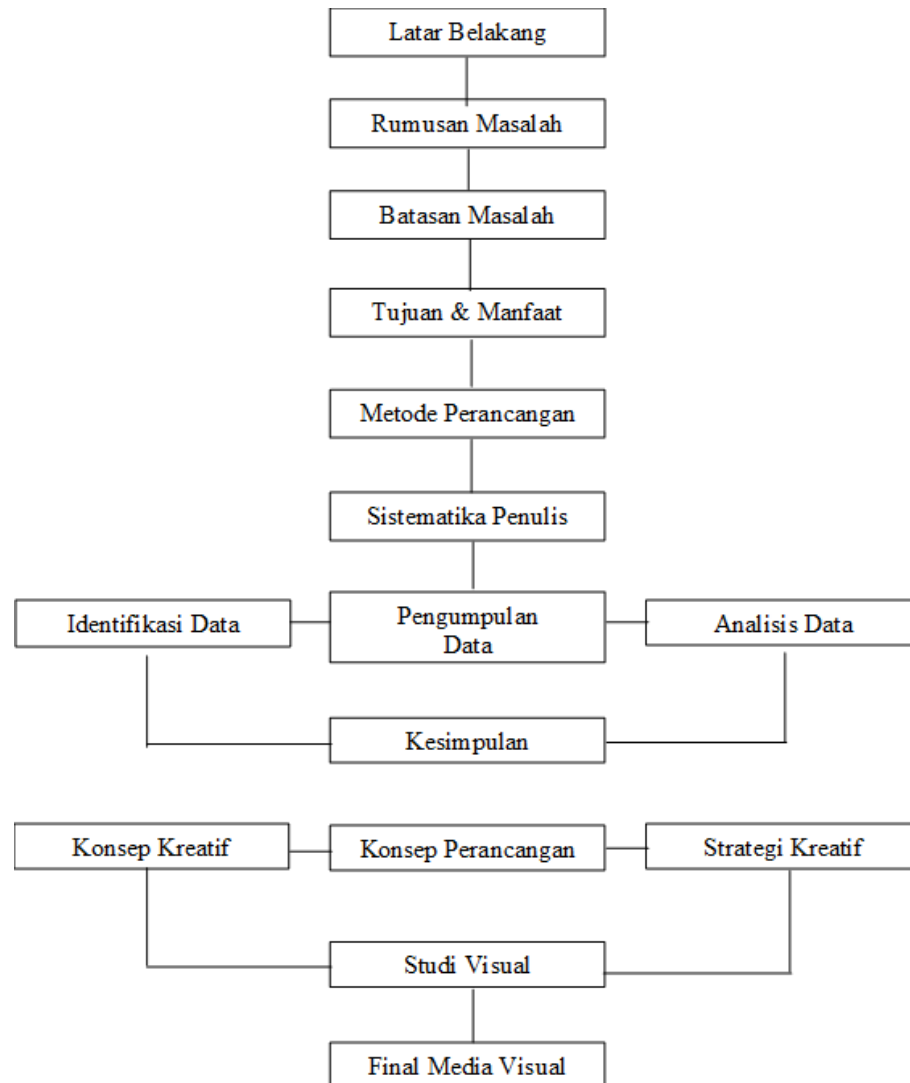
- a. Perancangan ini memusatkan target utama kepada anak sekolah dasar usia 8 hingga 12 tahun di kota Bandung.
- b. Media visual yang merupakan media edukatif dengan memberikan nilai-nilai moral yang terkandung didalam cerita rakyat lutung kasarung.
- c. Perancangan ini memusatkan kepada media animasi sebagai media utama dengan menggunakan konten digital seperti youtube dan Instagram untuk mengenalkan dan melestarikan kembali cerita rakyat lutung kasarung serta nilai – nilai moralnya.
- d. Perancangan ini menggunakan media poster dan thumbnail yang ditayangkan sebagai promosi film animasi cerita rakyat lutung kasarung.

#### **1.5 Manfaat Perancangan**

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapatkan manfaat perancangan sebagai berikut :

- a. Sebagai wadah untuk melestarikan kembali cerita rakyat lutung kasarung kepada Anak.
- b. Sebagai media pendidikan alternatif dengan memberikan nilai – nilai moral yang terkandung didalam cerita rakyat lutung kasarung.

## 1.6 Skema Perancangan



Gambar 1.6 Skema Perancangan

## 1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode eksperimen dan metode campuran dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

### 1.7.1 Metode Pengumpulan data

- **Data Primer**

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis adalah metode eksperimen, yaitu prosedur untuk melakukan studi induktif yang

berhubungan dengan masalah, mengidentifikasi, mendefinisikan, melakukan studi literatur dan beberapa sumber yang relevan. memahami masalah penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari studi literasi dari buku Ajip Rosidi yang berjudul Purbasari Ayu Wangi atau Lutung Kasarung sebagai literasi utama.

- **Data Sekunder**

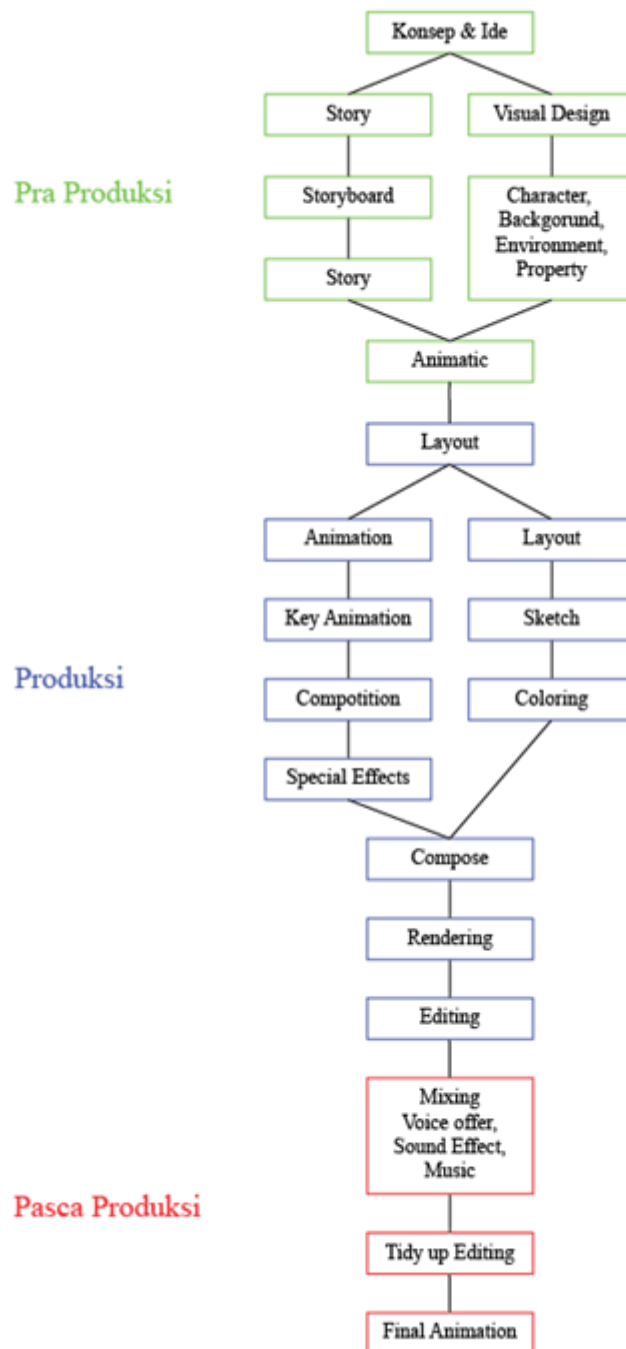
Untuk mengumpulkan lebih banyak data yang sesuai dengan tema tantangan penelitian, maka dilakukan hipotesis. Dengan menggunakan kuesioner yang dikeluarkan ke berbagai sumber sesuai dengan target audiens sebagai referensi untuk desain ini. Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyediaan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis dan meminta responden untuk menanggapi (Sugiyono,2005:162).

### **1.7.2 Tahapan Perancangan**

Pada tahap perancangan terdapat konsep komunikasi, konsep komunikasi yang digunakan adalah strategi komunikasi yang menarik dan edukatif. Pemilihan strategi persuasif dilakukan karena untuk dapat menggerakkan pikiran dan perasaan kepada sasaran, selain itu strategi edukatif dilakukan untuk memberikan dampak kepada khalayak pada rancangan sehingga dapat diterapkan dalam bentuk pesan, edukasi, nilai bahkan moral. Dengan tujuan dapat mengubah perilaku target kearah yang diinginkan. Kemudian dalam pembuatan animasi cerita rakyat lutung kasarung karya ajip rosidi terdiri dari tahapan tahapan yang harus dilalui dari proses pembuatan animasi sehingga pencapaian hasil yang baik dan maksimal, tahapan tahapan tersebut dimulai dari pra produksi yang terdiri dari konsep,

skenario, karakter, *background* atau *environment*, *storyboard* dan *animatic*. Kemudian pada tahap produksi terdiri dari layout, sketsa, pewarnaan, penganimasian, komposisi spesial efek, render dan editing dan pada pasca produksi terdiri dari mixing dari berbagai asset lainnya seperti *audio*, *sound*, music hingga *voice over* yang kemudian di edit kembali untuk merapihkan semuanya sehingga proses penganimasian selesai menjadi final animasi.





Gambar 1.7 Tahapan Perancangan

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Untuk menunjukkan alur sistematis penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis memberikan pembahasan yang sistematis sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, perencanaan perancangan, metodologi perancangan dan tahapan perancangan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang landasan teori yang sesuai dengan masalah atau desain, yang kemudian teori tersebut digunakan sebagai kerangka acuan pemikiran dalam memecahkan kesulitan yang kemudian dapat disimpulkan dan dilakukan pada tahap desain. pencapaian tujuan yang ingin dicapai.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Berisi tentang data dan analisis penelitian, data dan analisis sasaran, dan analisis masalah, tentang data yang telah terkumpul, dari data yang telah diterima, akan dilakukan analisis data.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Berisi pembahasan lengkap tentang langkah-langkah tahapan komunikasi, kemudian penerapannya dalam konsep media, konsep kreatif dan prototipe/visualisasi.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari laporan di atas.