

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Cerita rakyat berasal dari kisah masyarakat lampau, yang dimana cerita tersebut turun-temurun kepada generasi selanjutnya. Cerita rakyat memiliki beraneka ragam budaya dan sejarah. Dalam cerita rakyat, biasanya menceritakan suatu asal muasal tokoh-tokoh yang muncul pada cerita tersebut. Cerita rakyat biasanya berupa fabel, legenda, mitos, dan sebagainya. Menceritakan asal-usul, tempat, tokoh, manusia, binatang, atau sesuatu yang gaib. Cerita rakyat masing-masing memiliki suatu nilai moral didalam ceritanya. Nilai-nilai tersebut tidak jauh dengan permasalahan manusia itu sendiri. Cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi secara lisan. Cerita rakyat adalah sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai social masyarakat itu sendiri.

Sangkuriang adalah cerita rakyat serta legenda masyarakat Sunda. Legenda tersebut berkisah tentang terciptanya Gunung Tangkuban Parahu. Dari legenda tersebut, kita dapat menentukan sudah berapa lama orang Sunda hidup di dataran tinggi Bandung. Dari legenda tersebut yang didukung dengan fakta geologi, diperkirakan bahwa orang sunda telah hidup di dataran ini sejak beribu tahun sebelum Masehi.

Kalangan generasi muda telah kehilangan minat membaca ataupun mendengarkan cerita rakyat. Sehingga generasi muda kurang meminati cerita rakyat, karena bagi mereka sudah tidak relevan lagi bagi perkembangan zaman saat

ini. Generasi muda saat ini lebih banyak mengetahui terhadap *video Games* dan internet yang dimana hal berikut sangat mudah diakses oleh generasi muda. Orang tua saat ini juga mulai memberikan anak mereka sebuah gadget seperti *smartphone* sehingga orangtua tersebut bisa mengasuh anak dengan mudah ketika orangtua sedang bekerja. Hal tersebut membuat generasi muda lebih menyukai *Smarphone* dari pada mencari buku.

Cerita rakyat sangat perlu dilestarikan dengan mengikuti perubahan zaman saat ini, sehingga masyarakat khususnya generasi muda dapat mengetahui nilai budaya, moral, religi, edukasi, estetika, dan sosial yang terkandung dalam cerita rakyat. Dengan mempelajari cerita rakyat, generasi muda akan mengetahui hal-hal tersebut bagi kehidupannya.

Teknologi saat ini, mampu mengkonversikan format tutur cerita rakyat menjadi format audio visual berbasis digital, sehingga tujuan dokumentasi/konservasi cerita rakyat dapat dilakukan, sekaligus mempermudah masyarakat luas, terutama target penyebarluasan cerita rakyat (anak-anak dan remaja) untuk mengakses cerita rakyat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang animasi untuk cerita rakyat sangkuriang untuk remaja di Jawa Barat.

### 1.3 Lingkup Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, lingkup perancangan sebagai berikut:

- Perancangan ini akan memusatkan kepada cerita rakyat Sangkuriang, menggunakan media alternatif untuk melestarikan nilai-nilai yang terkandung didalam cerita rakyat Sangkuriang.
- Perancangan ini memusatkan audiens generasi muda dengan usia 12 sampai 17 tahun di Kota Bandung, Jawa Barat.

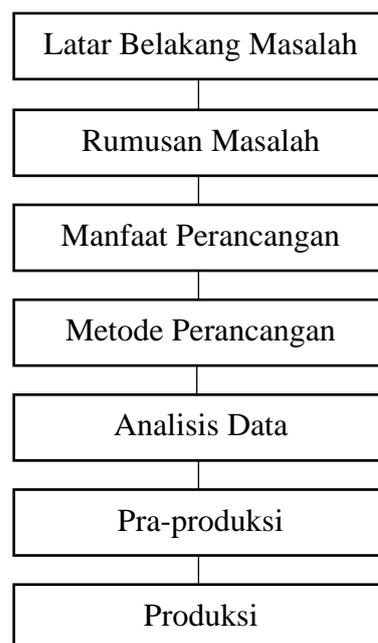
### 1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ialah sebagai media alternatif untuk melestarikan cerita rakyat Sangkuriang sehingga media tersebut bisa memberikan edukasi nilai-nilai yang terkandung didalam cerita rakyat Sangkuriang.

### 1.5 Skema Perancangan

Tabel 1.1 Skema Perancangan

Sumber : Pribadi



## 1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

### a. Metode Pengumpulan Data

- Studi Literatur

Melakukan studi literatur dari beberapa sumber-sumber yang relevan. mengambil literatur dari buku Ajip Rosidi yang berjudul Sang Kuriang Kesiangan.

- Kuesioner

Memperoleh data-data berupa preferensi dibawah audiens menggunakan kuesioner, berisi preferensi audiens terhadap karakter.

### b. Tahapan Perancangan

Dalam pembuatan animasi 2D cerita rakyat Sangkuriang terdiri beberapa tahapan yang harus dilalui proses pembuatan sehingga dapat hasil yang maksimal. Tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

- Pra Produksi

Pra-produksi ini diawali dengan beberapa proses yaitu konsep, *story*, pembentukan karakter, *storyboard*, dan *voice over*.

- Produksi

Setelah melalui pra-produksi, selanjutnya akan memasuki tahap selanjutnya yaitu *layouting*, *sketching*, *coloring*, *key animating*.

- Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai, maka akan dilanjutkan dengan *compositing*, *editing*, *rendering*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menunjukkan alur sistematika penulisan terhadap laporan tugas akhir

- **Bab I Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, lingkup perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan.

- **Bab II Landasan Teori**

Berisi tentang landasan-landasan teori yang sesuai terhadap permasalahan maupun perancangan, yang nantinya teori tersebut dijadikan sebagai acuan kerangka berfikir dalam menyelesaikan masalah yang kemudian dapat disimpulkan dan dieksekusi pada tahap perancangan.

- **Bab III Analisa Data**

Berisi tentang data dan analisis yang telah dikumpulkan.

- **Bab IV Perancangan**

Berisi tentang menguraikan secara rinci mengenai langkah-langkah tahapan komunikasi, kemudian dilakukan penerapan dalam konsep media, konsep kreatif dan purwarupa.

- **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dari laporan tugas akhir ini.

