

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak kesenian tradisional. Wayang merupakan salah satu di antaranya. Pada hakikatnya, wayang di Indonesia terdiri dari berbagai jenis. Hingga kini, jenis wayang yang masih hidup dan bertahan di tengah masyarakat di antaranya adalah wayang kulit purwa, wayang sasak, wayang golek Sunda, wayang Bali, wayang golek Jawa, dan wayang Jawa Timur. Sedangkan jenis wayang lainnya seperti wayang madya, wayang gedog, wayang klitik, wayang beber, dan beberapa wayang lain sudah jarang dipentaskan dan hampir punah.

Wayang golek Sunda merupakan hasil modernisasi wayang kulit yang berasal dari Jawa. Oleh sebab itu, terdapat banyak kesamaan yang terdapat dalam wayang golek Sunda dengan wayang kulit. Salah satu di antaranya adalah tentang penokohan. Dalam wayang kulit, terdapat tokoh-tokoh yang disebut punakawan, begitu pula dengan wayang golek Sunda. Dalam perjalanannya, kata punakawan berubah menjadi “panakawan”. Punakawan Jawa terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, sedangkan dalam panakawan Sunda, tokoh Bagong dan Petruk berubah nama menjadi Cepot dan Dawala. Namun demikian, perubahan hanya terdapat pada nama sebutan saja, tanpa merubah karakter tiap tokohnya.

Panakawan sendiri merupakan salah satu ciri khas wayang di Indonesia. Ketika tokoh-tokoh pewayangan lainnya disebut-sebut berasal dari India, panakawan adalah pembeda yang merupakan produk lokal. Tokoh-tokoh panakawan memiliki peran yang cukup penting baik dalam lakon pementasan wayang maupun dalam hal naratif. Selain itu, banyak nilai positif yang terdapat dalam karakter setiap tokoh panakawan.

Dewasa ini, pementasan wayang tidak lagi banyak diminati, khususnya oleh generasi muda. Hal ini juga menyebabkan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang kesenian wayang, baik dari segi naratif maupun tokoh-tokohnya. Terdapat banyak hal yang mendasari berkurangnya minat generasi muda terhadap pementasan wayang, di antaranya adalah karena jumlah tokoh yang sangat banyak,

serta alur cerita yang terlalu rumit. Selain itu, target audiens dalam pementasan wayang pada umumnya adalah orang dewasa. Hal ini tentu dapat berdampak buruk terhadap kelestarian wayang itu sendiri. Meskipun begitu, muncul pendapat bahwa membuat wayang agar tetap menarik merupakan hal yang penting. Ini dilakukan agar masyarakat setidaknya dapat mengenal kesenian wayang sehingga dapat muncul rasa memiliki. Rasa memiliki inilah yang menjadi langkah awal untuk dapat menjaga kelestarian budaya bangsa.

Pada saat ini, animasi telah menjadi media yang banyak digunakan dalam berbagai macam kebutuhan, salah satunya untuk penyampaian pesan. Target penyampaian pesan itu pun dapat berasal dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini dikarenakan animasi memiliki sifat yang fleksibel sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diolah sedemikian rupa agar tetap menarik. Dalam rangka memperkenalkan tokoh-tokoh panakawan dari wayang golek Sunda, penulis tertarik untuk mengadaptasinya ke dalam bentuk animasi anak. Tokoh panakawan sendiri memiliki kelebihan di antara tokoh-tokoh wayang lainnya, yaitu karena mereka merupakan produk lokal, dan juga berpotensi untuk dikembangkan menjadi lebih menarik lagi. Melalui animasi tersebut, diharapkan anak-anak dapat mengenal dan menyadari akan keberadaan kesenian wayang golek Sunda, khususnya tokoh-tokoh panakawan.

Dalam rangka memperkenalkan tokoh-tokoh panakawan pada anak usia 6-12 tahun, dibuatlah sebuah animasi pendek 2D berjudul *Sarerea*. Animasi yang dimaksud memiliki konsep sebagai animasi berseri dengan fokus perancangan pada episode “Gasing”. *Sarerea* merupakan animasi pendek yang mengusung tema budaya. Animasi ini menampilkan para tokoh panakawan dengan tampilan yang telah disesuaikan. Tujuan dibuatnya animasi berjudul *Sarerea* ini adalah untuk mengenalkan tokoh-tokoh panakawan kepada audiens, khususnya anak-anak. Dengan demikian, secara tidak langsung pembuatan animasi ini menjadi salah satu langkah dalam pelestarian budaya, khususnya wayang golek Sunda.

Pada pembuatan animasi, terdapat berbagai macam proses yang perlu dilakukan. Secara garis besar, proses-proses tersebut meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pembuatan *storyboard* merupakan salah satu dari serangkaian proses pembuatan animasi. *Storyboard* dibuat berdasarkan naskah

yang sebelumnya telah ditulis. Semua hal penting yang ada dalam film animasi dituangkan ke dalam *storyboard*.

Pembuatan *storyboard* merupakan kegiatan menerjemahkan tulisan (naskah) ke dalam bentuk visual. Oleh sebab itu dalam pembuatan animasi, dapat dikatakan bahwa kesan visual pertama kali tampil melalui tahapan ini. Dalam pembuatan *storyboard* terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan. Elemen-elemen tersebut adalah *basic figure*, perspektif, *framing*, *angle*, *blocking* dan *point of interest*, *action line*, *direction*, serta kreatif dan komunikatif. Selain itu, pembuatan *storyboard* juga terdiri dari beberapa tahapan yang dimulai dari pembuatan *beat board*, *storyboarding overview*, *story reels*, hingga yang terakhir adalah proses *refinement*.

Pada pembuatan animasi berjudul *Sarerea*, dibutuhkan *storyboard* sebagai salah satu proses agar pembuatan animasi dapat berjalan. *Storyboard* dibuat dengan menyesuaikan naskah yang ada. Dengan demikian, penulis berharap perancangan *storyboard* yang dilakukan dapat digunakan dalam proses pembuatan animasi ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Di Indonesia terdapat banyak jenis wayang, tetapi hanya tinggal beberapa yang masih bertahan di tengah masyarakat.
2. Pementasan wayang tidak lagi banyak diminati, khususnya oleh generasi muda. Terlebih, target audiens dalam pementasan wayang biasanya orang dewasa.
3. Tokoh punakawan merupakan produk lokal, dan juga berpotensi untuk dikembangkan menjadi lebih menarik lagi.
4. Pada pembuatan animasi berjudul *Sarerea*, dibutuhkan *storyboard* sebagai salah satu proses yang dibutuhkan agar pembuatan animasi dapat berjalan.

1.3 Batasan Masalah

Laporan ini dibuat dengan ruang lingkup yang mencakup beberapa hal, yaitu:

1.3.1 Apa

Perancangan yang dimaksud adalah perancangan *storyboard* untuk animasi pendek *Sarerea* episode “Gasing”.

1.3.2 Bagaimana

Perancangan dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan yang mencakup *beat board*, *storyboarding overview*, *story reel*, dan proses *refinement* serta memasukan elemen-elemen *storyboard* ke dalamnya.

1.3.3 Siapa

Perancangan animasi pada umumnya, dan *storyboard* pada khususnya dibuat dengan anak-anak usia 6-12 tahun sebagai target audiens.

1.3.4 Tempat

Perancangan dilakukan di Kabupaten Bandung, dengan Desa Jelekong sebagai sumber utama data obyek dalam perancangan ini.

1.3.5 Waktu

Perancangan *storyboard* dilakukan pada tahun ajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana merancang *storyboard* dengan melalui tahapan *beat board*, *storyboarding overview*, *story reel*, dan proses *refinement*?
2. Bagaimana penerapan elemen-elemen *storyboard* pada animasi pendek *Sarerea* episode “Gasing”?

1.5 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan *storyboard* dengan melalui tahapan *beat board*, *storyboarding overview*, *story reel*, dan proses *refinement*.
2. Menghasilkan rancangan *storyboard* dengan penerapan elemen-elemennya pada animasi pendek *Sarerea* episode “Gasing”.

1.6 Manfaat

Manfaat dari pembuatan laporan ini adalah:

1. Bagi penulis, penulisan laporan ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta digunakan sebagai pengaplikasian dari teori-teori yang telah diperoleh selama perkuliahan. Selain itu, *storyboard* yang didapatkan dari hasil perancangan dapat digunakan dalam proses produksi animasi pendek 2D *Sarerea* episode “Gasing”.
2. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, diharapkan perancangan ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi perancangan dan produksi animasi yang akan dilakukan selanjutnya. Selain itu, perna
3. Bagi masyarakat dan target audiens pada khususnya, diharapkan perancangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu upaya pengenalan karakter wayang golek, yaitu panakawan.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, penulis menggunakan beberapa jenis metode, yaitu:

1. Observasi

Dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap masalah seputar wayang golek Sunda, khususnya tokoh-tokoh panakawan serta kecenderungan gaya animasi yang disukai anak-anak.

2. Wawancara

Dilakukan dengan tanya jawab langsung kepada narasumber yang mengerti tentang wayang golek Sunda.

3. Studi Pustaka

Dilakukan dengan pencarian data terkait yang berasal dari buku, jurnal dan penelitian-penelitian terdahulu.

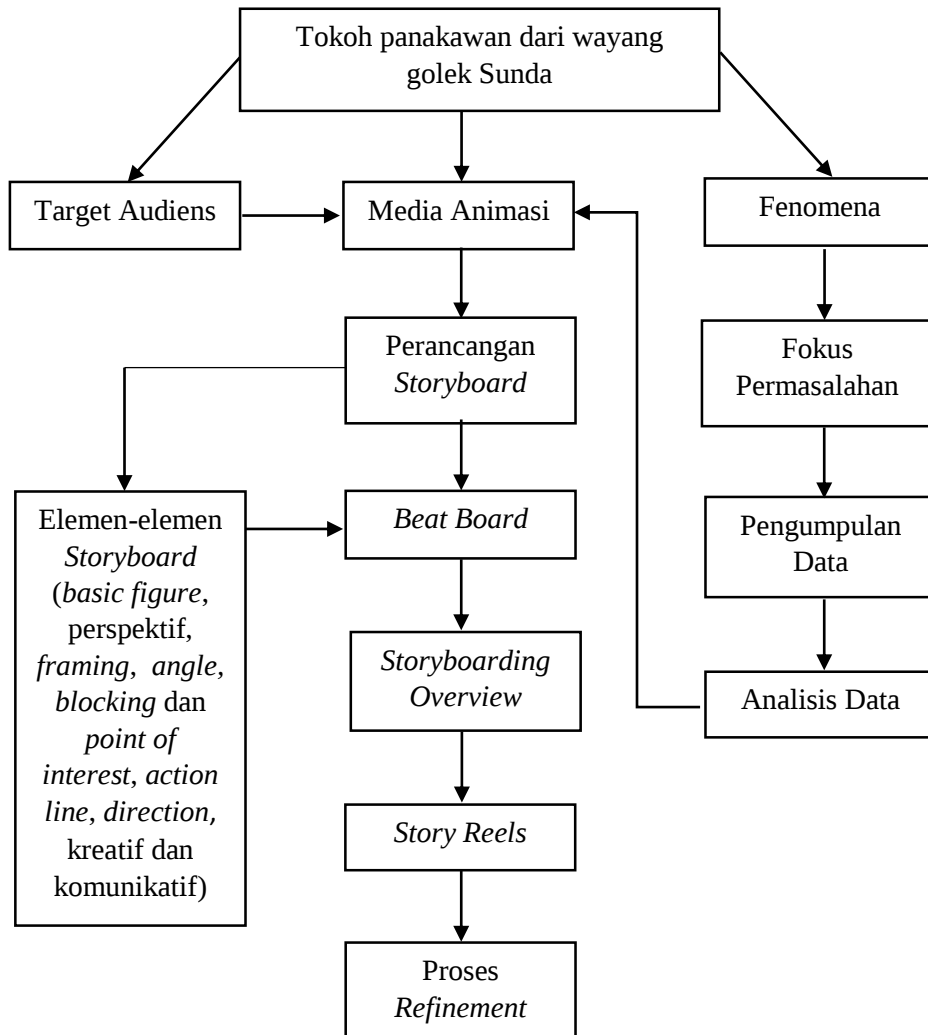
1.7.2 Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode kualitatif interpretatif untuk menganalisis data yang didapatkan. Metode kualitatif sendiri merupakan metode yang penekanannya berada pada kualitas dan nilai-nilai dari sebuah data. Sedangkan interpretatif memiliki arti yang hampir sama dan cenderung mempertegas istilah kualitatif. Menurut Ratna (2010: 307) tujuan akhir interpretasi adalah kualitas obyektivitas.

1.7.3 Sistematis Perancangan

Dalam perancangan *storyboard*, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan, yaitu: *beat board*, *storyboarding overview*, *story reels*, serta *refinement process*. *Beat board* merupakan gambaran umum yang merepresentasikan sebuah *scene* dalam film. Pada tahap inilah elemen-elemen *storyboard* yang terdiri dari *basic figure*, perspektif, *framing*, *angle*, *blocking* dan *point of interest*, *action line*, *direction*, serta kreatif dan komunikatif dimasukkan. *Storyboarding overview* merupakan pengembangan dari *beat board* yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan banyak perubahan yang mencakup detail dari setiap peristiwa yang terjadi di dalam film baik dari segi karakter maupun sinematografinya. Selanjutnya, *story reels* merupakan *storyboard* yang sudah dilengkapi dengan musik dan suara, sehingga pada tahap ini didapatkan sebuah gambaran yang lebih nyata mengenai jalannya sebuah film. Selain itu, pada tahap *story reels* ini pula permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam film animasi dapat diketahui untuk kemudian dicari jalan keluarnya. Ketika terdapat masalah yang perlu diperbaiki pada *story reels*, maka tahap selanjutnya adalah *refinement process* yang merupakan tahap untuk perbaikan.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Perancangan
Sumber: Data pribadi

1.9 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah mengenai fenomena panakawan yang ada dalam wayang golek Sunda hingga rencana perancangan *storyboard* untuk animasi pendek 2D yang akan dibuat, identifikasi masalah yang berisi poin-poin latar belakang dari pembuatan *storyboard* animasi, batasan masalah yang menjelaskan ruang lingkup perancangan, rumusan masalah yang terdiri dari dua poin mengenai tahapan serta elemen-elemen yang akan dimasukkan ke dalam perancangan, tujuan perancangan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah, manfaat perancangan bagi mahasiswa dan masyarakat, metode perancangan yang terdiri dari metode pengumpulan data (observasi, wawancara dan studi pustaka), metode analisis data (kualitatif interpretatif) dan sistematika perancangan (tahapan dan elemen-elemen yang digunakan), serta kerangka perancangan yang berisi bagan mengenai perancangan yang akan dilakukan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dalam perancangan. Teori-teori tersebut terdiri dari *storyboard* yang merupakan teori utama dalam perancangan ini dan menjelaskan mengenai tahapan dan elemen-elemen yang digunakan dalam perancangan, *visual storytelling* yang merupakan teori pendukung dari teori utama, animasi pendek yang memberi penjelasan mengenai produk akhir dari hasil perancangan, serta psikologi perkembangan anak yang merupakan teori mengenai target audiens yang dipilih.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas data mengenai panakawan sebagai obyek yang nantinya berkaitan dengan *storyboard* yang akan dirancang, serta data karya sejenis yang terdiri animasi Avatar: *Bending Battle*, animasi Larva in New York: *Stream*, dan animasi Mickey Mouse: *Bottle Shocked*. Selanjutnya data yang telah terkumpul tersebut dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif interpretatif, dan hasil dari analisis inilah yang menjadi dasar dalam perancangan *storyboard*.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep yang digunakan, mulai dari konsep pesan yang berisi hal-hal yang akan disampaikan kepada audiens berkaitan dengan panakawan sebagai obyek, konsep kreatif yang menjelaskan bagaimana pesan tersebut akan disampaikan, konsep media yang menjelaskan mengenai media *output* dan media yang digunakan dalam perancangan *storyboard*, konsep cerita “Gasing” yang menjadi dasar untuk perancangan *storyboard*, penerapan elemen *storyboard* yang menjelaskan mengenai elemen-elemen yang akan digunakan dan bagaimana penerapannya, serta yang terakhir adalah hasil perancangan menunjukkan gambar-gambar *storyboard* dalam setiap tahapan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan yang menjelaskan hasil dari *storyboard*. Mulai dari pembagian *pace* dalam setiap babak, tahapan yang dilalui, serta elemen-elemen yang digunakan dijelaskan dengan menambahkan keterangan hasil analisis yang berpengaruh terhadap perancangan tersebut. Kemudian pada bab ini juga berisi saran yang berkaitan dengan perancangan *storyboard* animasi pendek 2D *Sarerea* episode “Gasing”.