

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cirebon merupakan daerah di Jawa Barat yang memiliki ragam kesenian tradisional. Tari Topeng Cirebon merupakan salah satu warisan kebudayaan kesenian tari tradisional khas Cirebon. Tari topeng sendiri adalah suatu pementasan atau pertunjukan tari-tarian di mana “pelakon” (pementas) tarinya mengenakan topeng atau kedok dan menggunakan sobrah yang merupakan peci tinggi dibentuk dari rambut orang, kuda ataupun ijuk, dimana fungsinya sebagai penutup kepala dari pelakon topeng dalam memainkan wataknya sebagai Raden Panji atau pun peran yang lain (misalkan Klana). Pelakon topeng juga mengenakan pakaian khusus dan pernak-pernik lainnya dalam setiap pementasan tari topeng.

Tari topeng pada awalnya telah muncul dan berkembang sejak abad 10 M, pada masa pemerintahan Raja Jenggala di Jawa Timur yakni Prabu Panji Dewa. Tari topeng masuk ke Cirebon dibawa oleh para seniman jalanan pada saat itu dan berbaur dengan kesenian-kesenian setempat yang menjadikan suatu kreasi tari baru yaitu Tari Topeng Cirebon. Tari Topeng Cirebon kemudian berkembang di masyarakat setempat yang menjadikan memiliki bentuk serta penyajian yang khas dan spesifik, dimana dikenal dengan sebutan topeng babakan (pembabakan) yang merupakan pementasan lima topeng terdiri dari Tari Topeng Panji, Samba, Rummyang, Tumenggung/Pati, dan diakhiri dengan Klana.

Tari Topeng Cirebon selanjutnya terus berkembang dan menyebar hingga ke seluruh daerah Cirebon, kreasi dari Tari Topeng Cirebon ini juga terus berkembang di tiap-tiap daerah yang membuat susunan pembabakan dan gerakan dari tariannya berbeda satu sama lain namun tidak signifikan, diantaranya terdapat gaya seperti gaya Losari, Gegersik, Palimanan, Pekandangan, dan sebagainya. Tak hanya sebagai sebuah pertunjukan

semata, Tari Topeng Cirebon memiliki makna atau filosofi di dalamnya yang menceritakan tentang lima tabiat manusia, dan perjalanan kehidupan manusia. Diawali dengan Tari Topeng Panji yang merupakan perlambangan dari kelahiran manusia dengan tabiat yang masih suci bersih, beranjak ke masa anak-anak dilambangkan dalam Tari Topeng Samba, yang riang. Kemudian beranjak ke masa remaja di lambangkan dengan Tari Topeng Rummyang, gerakannya lebih bersemangat yang merupakan cerminan masa remaja dimana mencari jati dirinya. Pada masa dewasa di lambangkan dengan Tari Topeng Tumenggung, gerakannya lebih berwibawa. Di masa puncak di lambangkan dengan Tari Topeng Klana, gerakannya lebih menyentak dan kasar merupakan perlambangan dari sebuah murka (akhir riwayat).

Modern ini anak-anak mulai tidak mengetahui terhadap kesenian budaya bangsanya. Dari survei yang dilakukan terhadap responden anak-anak umur 8-15 tahun di Kota Cirebon, kebanyakan dari mereka yang mengetahui Tari Topeng Cirebon. Namun hanya sebatas pada Tari Topeng Klana untuk Tari Topeng lainnya sedikit yang mengetahuinya. Kurangnya media-media yang mengangkat mengenai budaya kesenian untuk anak-anak, sehingga mengakibatkan kurangnya pengetahuan anak-anak masa kini akan kesenian tari tradisional khususnya Tari Topeng Cirebon. Adaptasi sangat diperlukan dalam menciptakan bentuk baru, tapi tidak semata-mata berubah secara utuh melainkan menata ataupun mengatur agar sesuai (Hutcheon, 2006: 7). Karena jika hanya berfokus pada sumber yang sama atau media yang sama, akan menjadikan sebuah kebosanan. Inilah yang mendorong penulis untuk menciptakan media baru yang merupakan adaptasi dari cerita tari topeng Panji.

Menurut Gotot Prakosa (2010:39), “Animasi secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. Oleh Karena itu satu kata animasi menjadi suatu pengertian, yang berarti menciptakan suatu yang bias hidup atau bergerak.” Sejatinya Tarian Topeng Cirebon merupakan bentuk dari animasi. Perkembangan

teknologi pada era-globalisasi ini mendorong perlukan media lainnya untuk kembali mengangkat media tradisional. Komik digital saat ini mrak diminati oleh anak-anak khususnya remaja yang dapat dilihat di dalam aplikasi seperti Webtoon ataupun Ciayocomic. Animasi *motion comic* dirasakan merupakan media yang cocok untuk anak-anak remaja sebagai suatu inovasi media baru dalam mengangkat unsur budaya kesenian lokal. Dalam animasi *motion comic* ini sendiri tentunya memiliki karakter-karakter yang bermain didalamnya.

Menurut Sherm Cohen (2006:1) karakter dalam sebuah animasi sangat diperlukan untuk menyampaikan pesan dan ide kepada penonton. Sehingga karakter yang akan dibutuhkan dalam animasi *motion comic* nantinya haruslah sesuai untuk anak-anak remaja, karakter tersebut harus menarik dan dapat dengan baik menyampaikan pesan yang akan dibawakan mengenai cerita adaptasi tari topeng Panji.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Banyak masyarakat beranggapan bahwa Tari Topeng Panji merupakan hal yang sakral.
2. Masyarakat tidak menyukai pertunjukan Tari Topeng Panji karena membosankan.
3. Topeng Samba dan Klana lebih disukai dan diminati masyarakat awam.
4. Beberapa penari enggan untuk menarikan Tari Topeng Panji.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengetahuan masyarakat khususnya anak remaja terhadap Tari Topeng Panji di Kota Cirebon?
2. Bagaimana merancang *Character Design* sebagai tokoh Panji yang dapat menyampaikan ide atau pesan cerita pada animasi *motion comic* yang diadaptasi dari cerita Tari Topeng Panji?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup ditujukan untuk membatasi terlalu luasnya topik yang di teliti agar lebih terarah dan objektif. Menurut Ratna, Kuntha (2010:295) pembatasan masalah berfungsi untuk membatasi keluasan dalam pengambilan topik, Karena objektifitas suatu penelitian di tentukan dari kedalaman pokok masalah bukan keluasan dari pokok masalah. Ruang lingkup yang diambil penulis pada penelitian kali ini sebagai berikut:

1. Apa

Media yang digunakan adalah animasi *motion comic* yang masih masuk kedalam kajian desain komunikasi visual, khususnya multimedia.

2. Siapa

Target yang dituju pada perancangan ini adalah anak-anak remaja di Kota Cirebon. Namun tidak menutup kemungkinan pada *audience* semua umur baik di pedesaan maupun di perkotaan.

3. Bagaimana

Pada perancangan ini penulis mengambil tanggung jawab pada *Character Design* dengan menciptakan karakter Panji pada animasi *motion comic* tentang adaptasi cerita tari topeng Panji.

4. Tempat

Penelitian dilakukan di Sanggar Seni Sekar Pandan, Pulasaren, Kota Cirebon, Jawa Barat. Sedangkan animasi *motion comic* ini akan publikasikan di media *online*.

5. Waktu

Penelitian dan perancangan akan dilakukan pada tahun 2017 hingga 2018 dan hasil perancangan berupa animasi *motion comic* akan dimainkan di tahun 2018.

6. Mengapa

Kurangnya pengetahuan dan ketertarikan masyarakat awam terhadap karakter tari topeng panji yang terkesan kaku dan membosankan.

1.5 Tujuan Perancangan

Setelah diuraikan rumusan masalah diatas, maka adapun tujuan penulis dalam perancangan animasi *motion comic* tentang adaptasi cerita Tari Topeng Panji sebagai berikut:

1. Untuk memberikan pengetahuan serta hiburan kepada anak remaja di Kota Cirebon tentang cerita Tari Topeng Cirebon yang diadaptasi ke dalam animasi *motion comic*.
2. Dapat menciptakan karakter Panji yang sesuai sebagai penggambaran cerita Tari Topeng Panji yang akan diadaptasi ke dalam animasi *motion comic*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari animasi *motion comic* adaptasi cerita Tari Topeng Panji ini akan di paparkan dibawah ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat menerapkan teori yang sudah ada tentang *character design*, animasi *motion comic*, tari topeng Cirebon, kebudayaan dan desain komunikasi visual.

1.6.3 Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

- i. Penulis berharap dalam pembuatan animasi *motion comic* nantinya dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang Tari Topeng Panji baik dikalangan masyarakat Cirebon sendiri maupun masyarakat luas.
- ii. Dapat memberikan karakter Panji yang sesuai dengan penggambaran pada Tari Topeng Panji
- iii. Dapat menjadi media promosi yang baru untuk memperkenalkan kebudayaan dari Cirebon.

b. Bagi Penulis

- i. Dapat menambah wawasan kepada penulis terhadap penelitian tentang Tari Topeng Cirebon khususnya tari Panji yang menjadi salah satu warisan budaya khas Cirebon yang harus tetap dilestarikan keberadaannya.
- ii. Dapat mengasah dan menambah pengetahuan bagi penulis dalam kajian *Character Design*.

c. Bagi Akademis

- i. Dapat menjadi suatu daya masukan dalam pengembangan karya dalam program studi Desain Komunikasi Visual khususnya Multimedia yang terus berkembang nantinya.
- ii. Dapat menjadi karya percontoh bagi karya-karya lain yang nantinya akan mengangkat tentang budaya kesenian tari.
- iii. Dapat menjadi pertimbangan sebagai karya terapan dalam ranah akademisi.

1.7 Metodologi Perancangan

Sebelum dilakukan perancangan, terlebih dahulu penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data-data yang mendukung nantinya dalam pembuatan animasi *motion comic* adaptasi cerita Tari Topeng Panji. Menurut Ratna, Kuntha (2010:93), "...kaitannya dengan penjarangan data, seperti adat-istiadat, bahasa, bentuk fisik, dan kondisi masyarakat pada umumnya, demikian juga cara-cara penyajiannya dalam suatu bentuk karya ilmiah, maka tradisi ini kemudian juga di sebut sebagai metode etnografi."

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode etnografi melalui teknik triangulasi diantaranya sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung ke sanggar seni yang berada di Cirebon untuk melihat bagaimana proses dari Tari Topeng Cirebon berlangsung. Ratna, Kuntha (2010:93) "Faktor terpenting dalam Teknik observasi adalah *observer* (pengamat) dan orang yang diamati yang kemudian juga berfungsi sebagai pemberi informasi, yaitu informan."

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terstruktur yang ditujukan kepada narasumber-narasumber yang berkaitan di bidangnya diantaranya: Pengrajin Tari Topeng (Rasuki), Dinas Kebudayaan Kota Cirebon (Fahmi), budayawan tari topeng (Pak toto), pemilik sanggar, pelatih dan pelaku tari topeng Cirebon. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi atas teori dan kondisi yang terjadi, berkaitan dengan objek perancangan, serta pengalaman narasumber mengenai Tari Topeng Cirebon. Jauss (Walker, 2010: 196-201), "wawancara dalam hubungan ini para informan, termasuk responden, bermanfaat untuk mengetahui

penerimaan masyarakat dalam mengungkapkan pikiran-pikiran kolektivitas selama proses penelitian.”

3. Kuesioner

Penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada responden yang berkenaan pada target *audience*, untuk mendapatkan informasi terhadap tanggapan masyarakat tentang tari topeng Cirebon. Kuesioner disebarakan kepada anak-anak usia 8-15 tahun, khususnya kelas 6 di SD Negeri Kramat 1 Kota Cirebon.

4. Pustaka

Mengumpulkan informasi mengenai tari topeng Cirebon dari buku-buku yang berkaitan dengan tari topeng tersebut dalam kajian penelitian. Penulis juga mengkaji buku-buku yang berkaitan tentang perancangan *motion comic* dan *Character Design* sebagai acuan pemahaman dalam perancangan nantinya. Ratna, Khuta (2010:276) “Kajian pustaka adalah penelaahan terhadap bahan bacaan yang secara khusus berkaitan dengan objek.”

5. Literatur Visual

Penulis juga mengumpulkan informasi melalui *motion comic* maupun komik digital yang berkaitan dengan masalah kelestarian budaya kesenian khususnya tari tradisional, serta mengamati bagaimana karakter yang bekerja pada animasi tersebut. Menurut Ratna dalam Prastowo (2012: 81) didasari oleh kenyataan bahwa setiap objek kultural merupakan gejala multidimensi sehingga dapat dianalisis lebih dari satu kali secara berbeda-beda, baik oleh orang yang sama maupun berbeda.

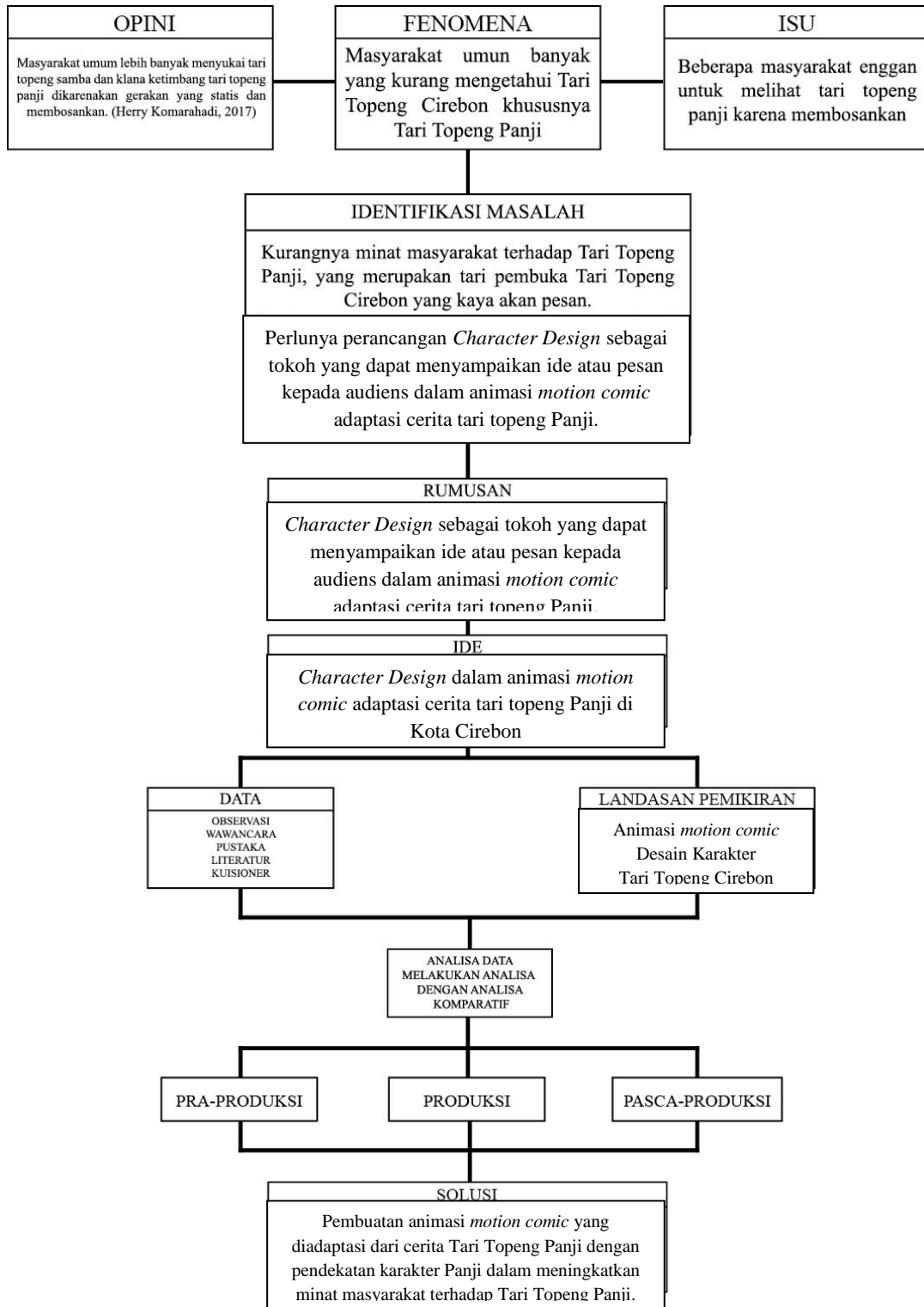
1.7.2 Analisis Data

Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode analisis komparatif dengan membandingkan beberapa objek kajian yang kemungkinan memiliki persamaan, perbedaan, kekurangan, ataupun kelebihan. Ratna. Kutha (2010:333). Penulis membandingkan bentuk visual dari karakter didalam animasi yang berkaitan tentang budaya kesenian, tari tradisional untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai kajian tersebut.

1.7.3 Sistematika Perancangan

- a. Survei
- b. Pengumpulan Data
- c. Pencarian Referensi
- d. Penulisan Naskah dan *Storyboard*
- e. *Environment and Character Breakdown*
- f. Pembuatan Aset Visual (*Character and Environment*)
- g. *Animating*
- h. *Editing*
- i. *Compositing*
- j. *Finishing*

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi

1.9 Pembabakan

Pembabakan dimaksudkan untuk memberikan gambaran singkat mengenai pembahasan pada setiap bab didalam penelitian ini, di antaranya:

I. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pemaparan latar belakang dari sebuah fenomena yang diteliti oleh penulis yang terjadi di masyarakat khususnya anak remaja di Kota Cirebon sebagai sumber dalam perancangan *motion comic* nantinya.

II. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan landasan teori yang berkaitan dengan tema dan topik yang di teliti. Seperti dasar pemikiran terhadap Tari Topeng Cirebon, *motion comic*, dan *Character Design*.

III. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Paparan dari data yang diperoleh dari tempat dimana fenomena yang kaji dan dari penelitian melalui literatur visual, serta memberikan analisis yang berkaitan tentang perancangan *Character Design*.

IV. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep serta hasil perancangan dari data yang telah di dapatkan dari berbagai sumber-sumber yang berkaitan dalam kajian tari topeng Cirebon.

V. BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis atas data-data hasil penelitian dan perancangan yang berkenaan dengan perancangan *Character Design*, dibuat dalam sebuah perancangan *motion comic*.