

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dongeng adalah salah satu jenis karya sastra yang disampaikan secara lisan di mana dongeng merupakan cerita yang tidak benar – benar terjadi, biasanya tentang asul usul suatu daerah, cerita fiktif yang membawa pesan mendidik anak yang keseluruhan ceritanya hanyalah khayalan belaka, imajinasi yang berlebihan dan cerita yang tidak masuk akal yang berfungsi sebagai media hiburan. W Atik (dalam Triyanto, 2007: 46) dongeng adalah cerita fantasi sederhana yang tidak benar – benar terjadi berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Dongeng biasanya disampaikan kepada anak – anak dari orang tua maupun kakek nenek dan bahkan oleh guru di sekolahnya di mana kebanyakan dongeng disampaikan dalam keadaan sebelum anak – anak tidur.

Dongeng dapat digunakan sebagai media mendidik serta membentuk karakter positif pada anak oleh orang tua maupun guru. Dalam dongeng ditanamkan nilai – nilai yang baik bagi anak melalui penghayatan terhadap maksud dari dongeng (Fadhilah, 2012: 11). Fungsi lain dari dongeng itu sendiri adalah sebagai media pendidikan kognitif, media hiburan, media pembentukan imajinasi anak, itulah kenapa dongeng juga menjadi salah satu hal penting dalam faktor pertumbuhan dan perkembangan anak nantinya.

Dongeng disampaikan secara bertutur, membacakan cerita tertentu seperti asal muasal suatu daerah, suatu fabel, atau membacakan buku dongeng kepada anak – anak, kegiatan ini dinamakan mendongeng. Mendongeng menjadi salah satu kegiatan wajib para orang tua sebelum anaknya tidur, di samping itu mendongeng juga dapat dilakukan oleh guru saat di sekolah dalam pelajaran tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan, imajinasi dan daya berpikir anak. Kegiatan mendongeng ini adalah kebiasaan orang tua zaman dahulu, khususnya untuk mendongeng sebelum tidur karena dalam kegiatan ini akan menambah kedekatan bagi anak dan orang tuanya.

Dewasa ini sudah tidak banyak lagi terdengar di masyarakat kebiasaan – kebiasaan mendongeng. Padahal kegiatan mendongeng ini penting untuk tumbuh kembang anak dan menjalin kedekatan yang harmonis antara anak dan orang tuanya. Ditambah dengan fakta bahwa buku – buku dongeng anak yang kian sedikit peminatnya di toko buku dan juga semakin tertariknya anak pada *gadget* hingga melupakan hampir semua kegiatannya di dalam rumah hingga kegiatan bermain di luar. Walaupun faktanya cerita dongeng ini sudah banyak tersebar di *internet* baik melalui *blog* maupun *youtube* dan juga aplikasi – aplikasi berbasis dongeng yang bisa diakses di *store smartphone* tiap – tiap orang namun ini bukanlah cara yang ampuh karena tetap tidak meningkatkan kegiatan mendongeng itu sendiri. Karena rata – rata anak – anak tidak akan mengakses hal yang berbau dongeng ketika sedang memegang *gadgetnya*, yang diutamakan adalah *game* dalam *gadget* itu dan kemudian membuka *youtube* untuk menonton berbagai macam tontonan baik mendidik maupun tidak yang sifatnya hanya hiburan semata. Dan penerapan dongeng dalam bentuk aplikasi tidak membuat kegiatan orang tua maupun guru mendongengi anak meningkat karena aplikasi tersebut diakses oleh anak – anak dan anak – anak tinggal mengutak – atik aplikasi tersebut untuk kemudian dibacakan satu cerita dongeng yang ada dalam aplikasi itu. Dan tidak ada peranan orang tua maupun guru dalam kegiatan mendongeng ini, yang artinya kegiatan ini sudah terganti medianya ke *gadget* yang justru adalah fokus utama permasalahan anak – anak zaman sekarang.

Pada saat ini, animasi telah menjadi media yang banyak digunakan dalam berbagai macam kebutuhan, salah satunya media 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. Dan hal ini dapat menjadikan animasi sebagai wadah penyampai pesan yang dapat menampung kegiatan orang tua mendongeng.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang sudah dijabarkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya, berupa:

1. Tidak banyak lagi orang tua di zaman sekarang ini yang sering terdengar masih membacakan dongeng.
2. Posisi dongeng yang sudah tergeserkan oleh pengaruh bermain *gadget* yang tidak kenal waktu.
3. Animasi pendek ini diharapkan dapat menjadi penyampai pesan yang baik dalam peningkatan kegiatan mendongeng.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya berupa:

1. Bagaimana mengembalikan dan meningkatkan minat orang tua dalam membacakan anaknya dongeng?
2. Bagaimana merancang sebuah animasi pendek yang dapat menjadi sebuah solusi yang tepat dari permasalahan fenomena kurangnya tingkat kesadaran orang tua mendongengi anaknya?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya ruang lingkup masalah yang berfungsi sebagai wadah pembatas masalah itu sendiri dengan maksud agar masalah tidak ke luar ataupun melebar dari lingkungannya. Ruang lingkup masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Perancangan ini difokuskan pada fenomena kurangnya tingkat kesadaran orang tua mendongengi anaknya dan faktor – faktor yang menjadi penyebab utama mengapa terjadinya fenomena ini baik dari sudut orang tua maupun sudut anak.

1.3.2 Siapa

Pada perancangan ini khalayak sasaran yang dituju adalah para orang tua dan anak – anak. Para orang tua dituju karena masalah yang cakupannya

dengan kegiatan mendongeng yang disampaikan oleh orang tua dan juga anak – anak sendiri karena anak – anak juga mempunyai faktor mengapa mereka kurang dibacakan dongeng.

1.3.3 Tempat

Tempat yang dijadikan objek dalam perancangan ini adalah Kota Bandung, mengingat penulis perlu mengkhususkan tingkat *sample* khalayak yang dituju demi menspesifikasi lagi fenomena ini dalam ranah region wilayah.

1.3.4 Waktu

Dalam perancangan ini proses yang dilakukan untuk pengumpulan data dimulai dari rentang 2017 sampai 2018.

1.3.5 Bagaimana

Dalam perancangan ini penulis akan membuat animasi pendek yang di mana merupakan sebuah media penyampai pesan tentang kegiatan mendongeng orang tua yang sudah jarang dilakukan dan meliputi bagaimana membuat pesan yang baik dalam animasi pendek ini tersampaikan dengan benar. orang tua mendongengi anaknya untuk mengembalikan dan meningkatkan kembali kegiatan mendongeng pada orang tua dan anak?

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah:

1. Menemukan solusi permasalahan dalam mengembalikan dan meningkatkan minat orang tua dalam membacakan anaknya dongeng.
2. Membuat sebuah animasi pendek yang dapat menjadi sebuah solusi yang tepat dari permasalahan fenomena kurangnya tingkat kesadaran orang tua mendongengi anaknya.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Penulis berharap bahwa perancangan ini dapat memberikan manfaat dan kajian yang cukup dari segi apapun sebagai bahan referensi ilmu dalam dunia pendidikan ke depannya.

B. Manfaat Praktis

Bagi Penulis:

- a. Penulis berharap dapat secara benar mengaplikasikan ilmu – ilmu dan teori – teori yang sudah didapat selama penulis menempuh masa perkuliahan.
- b. Sebagai persyaratan penulis untuk memenuhi Tugas Akhir.
- c. Penulis mampu menciptakan animasi pendek yang menarik secara visual, menghibur secara pembawaan dan cerita, dan tersampaikan dengan baik pesan yang penulis ingin sampaikan kepada khalayak yang dituju.
- d. Mampu mengerjakan proses perancangan animasi pendek ini sebagai *director* dengan sesuai.
- e. Menambah wawasan pengetahuan dan ilmu yang didapat dari berbagai aspek selama proses perancangan dimulai hingga selesai.
- f. Dan dapat mengetahui secara langsung bagaimana perbedaan saat terjun ke lapangan demi menggali data yang dibutuhkan.

Bagi Akademis:

- a. Penulis berharap perancangan ini dapat dijadikan bahan tinjauan bagi penelitian selanjutnya dalam mengkaji referensi.
- b. Dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang terkait.
- c. Dan dapat dijadikan pertimbangan untuk diterapkan pada lembaga pendidikan yang terkait.

Bagi Masyarakat:

- a. Agar para orang tua manapun di luar sana dapat mengerti arti pentingnya membacakan anak dongeng dalam faktor mendidik anak, meningkatkan daya berpikir dan imajinasi anak selama masa tumbuh kembangnya.

- b. Dan untuk tetap melestarikan kegiatan mendongeng ini
- c. Serta mendekatkan hubungan yang harmonis antara orang tua dan anaknya.

1.5 Metode Perancangan

Metode itu sendiri adalah salah satu cara atau upaya dalam mendapatkan sesuatu. Di sini penulis menggunakan metode kualitatif dan metode etnografi sebagai analisis data dalam kerangka pemikirannya. Dalam perancangan ini, terdapat tiga cara yang penulis gunakan untuk mendapatkan data relevan yang dibutuhkan, yakni:

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam cara ini penulis menggunakan beberapa jenis teknik, yaitu teknik observasi, teknik wawancara, teknik studi pustaka dan literatur, dan juga teknik kuesioner. Adapun teknik memperoleh data tersebut adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik yang paling banyak dilakukan dalam penelitian, baik kuantitatif maupun kualitatif, baik sosial maupun humaniora (Ratna, 2010: 217). Observasi di sini dilakukan penulis dengan pengamatan langsung terhadap masalah seputar berkurangnya minat orang tua dalam mendongeng, serta faktor – faktor yang membuat kurangnya minat tersebut dari segi aspek orang tua dan permasalahannya pada anak – anak.

b. Wawancara

Wawancara adalah menjumpai secara langsung narasumber yang bersangkutan yang paham akan permasalahan yang kita ingin teliti demi menggali informasi – informasi yang relevan untuk kepentingan data yang dibutuhkan. Di sini dilakukan dengan tanya jawab langsung kepada narasumber yang merupakan anak Sastra Indonesia dan narasumber yang terpercaya dibidangnya yang mengerti tentang seluk beluk mengenai dongeng ini.

c. Studi Pustaka dan Literatur

Mardalis dalam “Pengertian Menurut Para Ahli” (2016), “Studi pustaka adalah teknik mengumpulkan informasi serta data yang dibutuhkan dengan mendapatkan bahannya dari materi berupa dokumen, buku, catatan, majalah, kisah – kisah”. Penulis menerapkan teknik ini dengan pencarian data terkait yang berasal dari buku yang berhubungan dengan permasalahan, jurnal yang terkait dan penelitian – penelitian terdahulu.

d. Kuesioner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kuesioner adalah alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau melalui pos atau bisa diartikan juga secara singkat sebagai daftar pertanyaan. Dalam teknik ini, penulis lakukan untuk mendukung hasil wawancara demi memperkuat hasil perancangan dengan melempar kuesioner tentang pentingnya mendongeng bagi anak – anak dan disebarakan melalui daring.

1.5.2 Analisis Data

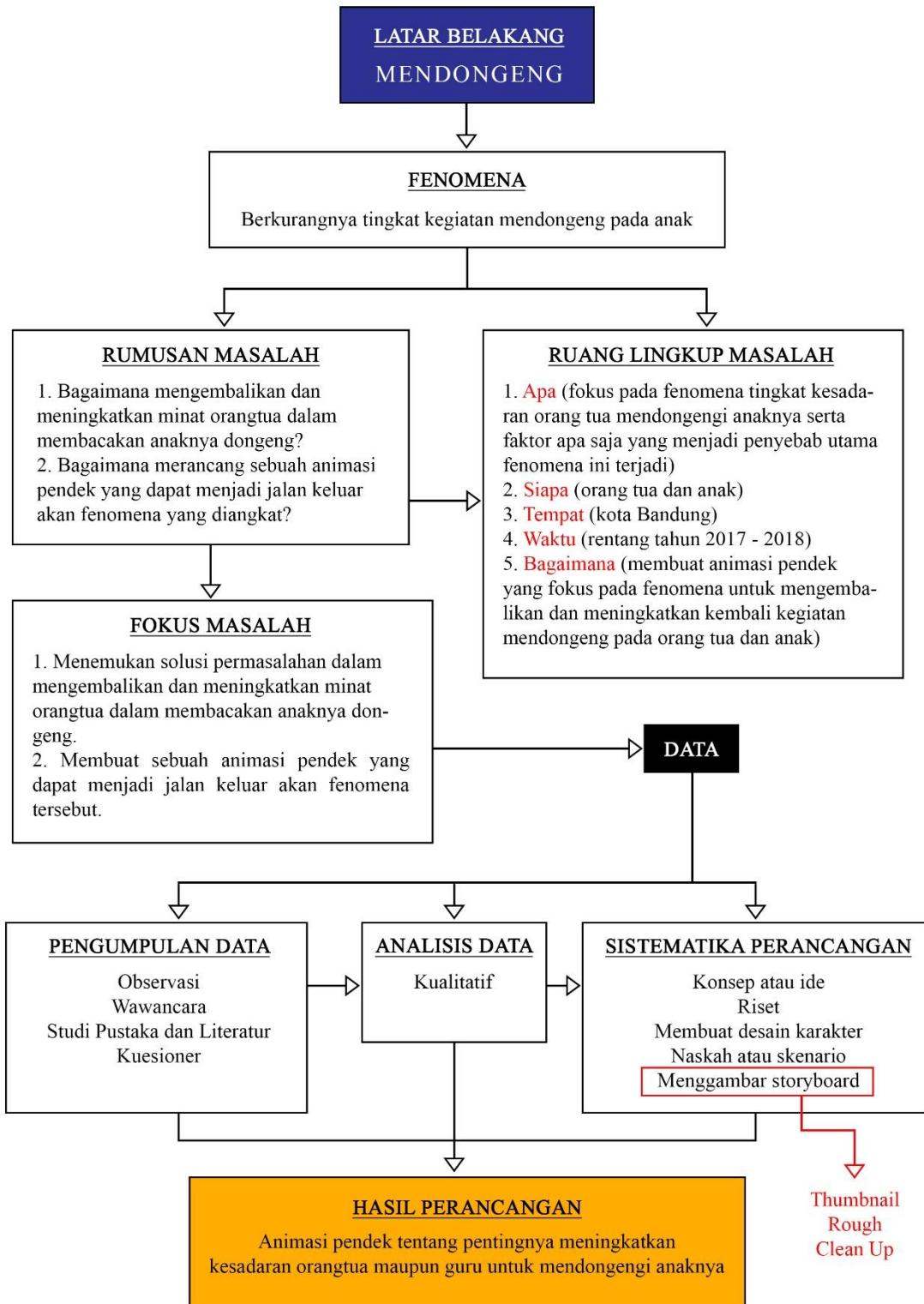
Dalam suatu penelitian analisis dan pengumpulan data merupakan dua masalah yang sangat penting. Kedua kegiatan merupakan proses yang saling menentukan dan saling melengkapi. Analisis data jelas dilakukan sesudah pengumpulan data. Artinya, semata – mata sesudah data terkumpul secara relatif lengkaplah baru dilakukan analisis (Ratna, 2010: 302 – 303). Adapun analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

A. Analisis Kualitatif

Menurut Agus Krisna dan Prawira (2017), “Analisis data ini digunakan pada penelitian dengan pendekatan yang bersifat kualitatif atau tidak berdasarkan keangkaan yang di mana alat statistik tidak digunakan, tetapi membaca tabel, grafik, atau angka yang tersedia kemudian melakukan uraian dan penafsiran”. Maka didapat data yang relevan untuk dikembangkan kembali terhadap

teknik yang digunakan, seperti observasi, wawancara, sumber tertulis, catatan, dan rekaman.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Perancangan
(sumber: arsip pribadi, 2018)

1.7 Pembabakan

Perancangan tugas akhir ini dibagi ke dalam lima bab, yang di mana setiap bab terdiri dari pembagian – pembagian yang lebih rinci. Pembabakan disini berisi gambaran singkat mengenai pembahasan di setiap bab penulisan laporan:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, metodologi perancangan, dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN PIKIRAN

Bab ini menjelaskan teori apa saja yang digunakan untuk mendukung perancangan dalam membuat film animasi pendek.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas penjabaran dari hasil analisis data yang telah dikumpulkan untuk perancangan menganalisisnya dengan metode yang sudah di tentukan.

BAB VI KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep dan hasil perancangan dari awal hingga tahap penyelesaian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan penutup, kesimpulan dan saran dari keseluruhan perancangan.