

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terletak di garis khatulistiwa dan terbentang luas di antara daratan benua Australia dan Asia, serta antara samudra Pasifik dan Hindia. Indonesia berada di peringkat keempat dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia dan dikenal dengan keberagaman suku, adat istiadat, agama, ras, seni dan budaya. Oleh karena itu negara Indonesia memiliki sebuah semboyan yaitu “*Bhineka Tunggal Ika*” yang memiliki makna “berbeda-beda namun tetap satu” di mana keberagaman tersebut membuat bangsa Indonesia memiliki ciri khas yang berbeda-beda dalam setiap daerah. Keanekaragaman sosial dan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia begitu kaya akan nilai-nilai tradisi yang telah berkembang secara turun-menurun dalam masyarakat salah satunya yaitu seni pewayangan.

Wayang adalah kesenian yang asli berasal dari Indonesia dan sudah diakui oleh UNESCO pada 7 November 2003 sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* atau warisan mahakarya dunia yang memiliki seni bertutur dan mengandung nilai-nilai kemanusiaan. Menurut Mulyono dalam Nurgiyantoro, wayang adalah salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang telah dilestarikan secara turun menurun dan diperkirakan telah ada sejak 3.500 tahun yang lalu (Nurgiyantoro, 1998:24). Wayang telah melewati peristiwa sejarah yang cukup panjang dari generasi ke generasi hingga sampai saat ini keberadaannya masih bertahan. Hal ini menunjukkan bahwa begitu bernilainya kesenian wayang ini dalam kehidupan masyarakat.

Wayang yang kita jumpai di Indonesia juga terdiri dari beberapa jenis yaitu wayang kulit, wayang golek, wayang wong, wayang beber dan wayang klitik. Transformasi wayang terus terjadi hingga kini dan cerita-cerita yang dibawakan dalam seni pertunjukan wayang juga kian berkembang. Dalam cerita pewayangan ada beberapa cerita yang populer di masyarakat khususnya para penggemar wayang adalah kisah Mahabarata dan Ramayana yang aslinya berasal dari India. Namun

dalam ceritanya memiliki perbedaan versi yaitu versi Jawa dan India. Perbedaan versi ini dilihat dari silsilah tokoh pewayangan di mana ada beberapa tokoh yang keberadaannya tidak kita temui di kisah Mahabarata dan Ramayana versi India seperti tokoh Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni yang merupakan tokoh-tokoh putra Pandawa dalam cerita Mahabarata. Ketiga tokoh ini adalah tokoh buatan asli dari Indonesia yang memiliki keunikan dalam setiap perwatakannya masing-masing dan memiliki nilai-nilai filosofis kehidupan.

Zaman terus berkembang dan apresiasi masyarakat juga terus meningkat. Seni pewayangan yang terus berkembang dari tahun ke tahun mulai tergeser oleh pengaruh globalisasi khususnya media hiburan di mana tokoh-tokoh fiksi lokal dalam seni pewayangan mulai terlupakan dan kalah populer jika dibandingkan dengan tokoh-tokoh fiksi dari luar negeri. Contohnya generasi muda masa kini lebih mengenal karakter fiksi barat melalui film maupun animasi seperti *Iron Man*, *Hulk*, *Captain America*, *Spider Man*, *Thor*, *Superman*, *Aqua Man* dan masih banyak lagi. Padahal tokoh-tokoh fiksi lokal dalam cerita pewayangan Indonesia juga tidak kalah menarik jika dibandingkan dengan tokoh-tokoh fiksi dari barat. Contohnya tokoh Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni yang merupakan tokoh fiksi lokal yang ada di cerita wayang Golek Sunda. Selain memiliki kesaktian berupa elemen-elemen bumi, ketiga tokoh ini juga memiliki perwatakan yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan sehingga pemahaman generasi muda masa kini terhadap tokoh fiksi lokal di Indonesia sangat diperlukan untuk menjaga dan meningkatkan apresiasi terhadap tokoh-tokoh fiksi lokal tersebut agar dapat lebih dikenal dan diakui keberadaannya dalam masyarakat Indonesia.

Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki berbagai macam kesenian tradisional termasuk seni pewayangan, salah satunya yaitu pertunjukan wayang Golek Sunda yang merupakan bentuk pembaharuan dari wayang kulit dan termasuk wayang khas dari Jawa Barat. Berbicara mengenai tokoh fiksi lokal, keberadaan tiga karakter yaitu Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni dalam wayang Sunda ini memiliki potensi yang begitu besar jika dikenal oleh masyarakat luas dan memberi wawasan khususnya generasi muda masa kini sehingga adanya pengakuan bahwa Indonesia juga memiliki tokoh

kesatria yang tidak kalah menarik dengan tokoh-tokoh fiksi *superhero* dari barat. Sayangnya potensi-potensi tersebut masih kurang dimanfaatkan oleh para *content creator* di Jawa Barat yang bergerak di bidang animasi khususnya di kota Bandung.

Perkembangan industri animasi di kota Bandung berkembang begitu pesat, terlihat dari diadakannya berbagai festival film animasi 2D maupun 3D yang digelar di Kota Bandung. Namun dari beberapa film animasi yang dibuat masih sedikit yang mengangkat karakter atau tokoh-tokoh fiksi dalam pewayangan apalagi dalam bentuk animasi 3D, padahal dengan menggunakan media animasi diharapkan bisa mengangkat eksistensi tokoh-tokoh fiksi lokal Indonesia dengan melakukan beberapa adaptasi tanpa harus menghilangkan nilai-nilai pakem yang ada dalam cerita pewayangan.

Dalam sebuah produksi film animasi 2D maupun 3D diperlukan seorang *storyboard artist* yang memiliki peran penting dalam perencanaan awal produksi animasi. *Storyboard* merupakan salah satu bagian *jobdesk* penting dalam sebuah pembuatan film animasi. *Storyboard* adalah gambar sketsa yang disusun secara urut sesuai dengan alur cerita yang ada dalam sebuah naskah. Fungsi *storyboard* yaitu memvisualisasikan sebuah gagasan kedalam bentuk gambar sehingga terbentuk sebuah pemaknaan yang dapat direpresentasikan. Dengan adanya *storyboard* dalam sebuah produksi animasi dapat memudahkan penonton untuk memahami jalan cerita yang disampaikan melalui visual karena setiap *shot* yang ditampilkan di layar dalam film animasi merupakan hasil dari apa yang telah dirancang oleh *storyboard artist*.

Maka dari itu, pada kesempatan ini, penulis akan membuat perancangan *storyboard* dalam film animasi pendek 3D yang mengangkat karakter Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni sebagai tokoh fiksi lokal dalam seni pewayangan Sunda. Yang dirancang untuk ditujukan kepada para remaja generasi masa kini khususnya yang berada di kota Bandung untuk memberikan wawasan atau pengenalan terhadap tiga tokoh karakter tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Tokoh karakter fiksi dari luar negeri lebih dikenal oleh masyarakat jika dibandingkan dengan tokoh karakter fiksi lokal asli Indonesia.
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang keberadaan karakter-karakter wayang yang asli berasal dari Indonesia.
3. Sedikitnya film animasi 3D yang mengangkat tokoh karakter lokal asli Indonesia dalam cerita pewayangan seperti Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni di Kota Bandung.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Dari identifikasi masalah, maka diberikan ruang lingkup batasan-batasan masalah dalam perancangan ini sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Film animasi 3D sebagai media informasi dan edukasi untuk mengenalkan dan mengangkat eksistensi tokoh fiksi lokal dalam cerita wayang golek Sunda yaitu Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni yang keberadaannya mulai tergeser oleh perkembangan hiburan di zaman sekarang ini.

1.3.2 Bagaimana

Perancangan ini berfokus pada perancangan *storyboard* dalam film animasi 3D untuk mengenalkan tokoh fiksi lokal dalam cerita wayang golek Sunda yaitu Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni.

1.3.3 Siapa

Target *audience* dalam perancangan ini adalah remaja awal usia 12-25 tahun yang ada di provinsi Jawa Barat khususnya Kota Bandung di mana remaja masa kini lebih mengenal karakter atau tokoh fiksi dari luar negeri melalui film dan animasi. Karakteristik target *audience* dalam perancangan ini yaitu fokus ke remaja

yang tidak mengenal tokoh fiksi Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni dalam wayang golek Sunda.

1.3.4 Tempat

Pementasan wayang golek Sunda masih dapat ditemui di provinsi Jawa Barat khususnya di daerah Kampung Seni Giri Harja, Baleendah, Kabupaten Bandung. Maka dari itu perancang memutuskan untuk melakukan penelitian di daerah Kabupaten Bandung. Kemudian pemutaran film atau festival film animasi yang biasanya diadakan di Kota Bandung dan sekitarnya menjadi tempat untuk menginformasikan film animasi tentang tokoh-tokoh wayang dalam pewayangan Sunda seperti Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni.

1.3.5 Waktu

Waktu yang dibutuhkan dalam proses penelitian dimulai pada akhir bulan Agustus 2018 sampai dengan awal bulan Desember 2018. Kemudian waktu yang digunakan untuk perancangannya dimulai dari akhir bulan Desember 2018 sampai bulan Juni 2019 dan direncanakan akan rampung serta di publikasikan pada bulan Agustus 2019.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, perancang merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cerita dari tokoh wayang Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni yang diangkat dalam bentuk media animasi 3D?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* dalam film animasi 3D yang mengadaptasi karakter wayang Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan diatas, maka dapat ditentukan tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Untuk menarik minat masyarakat terhadap karakter-karakter lokal dalam seni pewayangan seperti Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni yang ada dalam seni wayang Golek di era sekarang.
2. Untuk memahami perancangan *storyboard* dalam film animasi 3D yang mengadaptasi tokoh Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian dan perancangan ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti atau perancang berikutnya untuk menambah pengetahuan tentang pewayangan dalam perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual khususnya industri animasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis
 - a. Dalam penelitian ini, penulis dapat mengetahui tokoh-tokoh fiksi lokal asli Indonesia dalam pewayangan Sunda seperti Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni yang terdapat dalam seni pertunjukan wayang golek, dan mengaplikasikannya kedalam bentuk film animasi 3D untuk mengenalkan tokoh-tokoh fiksi lokal Indonesia kepada masyarakat khususnya dalam bentuk media yang berbeda.
 - b. Dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai perancangan sebuah *storyboard* dalam film animasi 3D yang dapat diaplikasikan pada karya-karya berikutnya.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat khususnya remaja masa kini tentang keberadaan tokoh-tokoh fiksi lokal dalam pewayangan golek Sunda seperti Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni.

- b. Masyarakat khususnya remaja masa kini, diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap tokoh-tokoh fiksi lokal Indonesia.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data Kualitatif

Dalam perancangan ini digunakan metode penelitian kualitatif, diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung mengenai topik yang diangkat dengan berkunjung ke Kampung Seni Giri Harja, Baleendah, Kabupaten Bandung yang merupakan tempat di mana pagelaran seni wayang golek Sunda masih sering diadakan. Dalam observasi ini penulis dapat mengetahui bentuk rupa wayang golek Sunda yang ada di Kampung Seni Giri Harja seperti Antareja, Jakatawang dan Wisanggan. Penulis juga melakukan pengamatan terhadap remaja masa kini yang lebih mengenal tokoh-tokoh karakter luar negeri daripada tokoh fiksi lokal asli Indonesia.

2. Studi Pustaka

Melakukan studi pustaka menggunakan teori-teori yang sesuai dengan topik kajian berdasarkan sumber dari buku, literatur dan artikel yang mendukung penelitian dan perancangan.

3. Wawancara

Melakukan wawancara terstruktur dengan Bapak Bhatara Sena selaku tokoh dalang dan Bapak Nandang selaku tokoh dalang senior yang memiliki wawasan luas mengenai wayang golek di Kampung Seni Giri Harja, Baleendah, Kabupaten Bandung. Dalam wawancara terstruktur ini terdapat pertanyaan-pertanyaan mengenai fenomena pertunjukan wayang di era saat ini dan pertanyaan terkait dengan kisah serta keberadaan tiga tokoh wayang golek yang merupakan tokoh wayang asli buatan Indonesia yaitu Antareja, Jakatawang dan Wisanggan. Selain wawancara terstruktur, dilakukan juga wawancara tidak terstruktur dengan Dr. M. Isa Pramana, M.Sn selaku pengamat wayang.

1.7.2 Analisis Data

Tahap analisis dilakukan setelah data observasi, studi pustaka dan wawancara sudah terkumpul.

Dari Lindolf dalam Ratna, analisis merupakan sebuah aktivitas di mana penulis memperoleh data dari mendengarkan suara-suara orang lain yang meliputi keseluruhan data, baik itu data primer maupun sekunder, kemudian digabungkan dengan interpretasi penulis sehingga terbentuk sebuah makna baru. (Ratna,2016:303)

Setelah data-data yang diperlukan terkumpul, penulis mendeskripsikan hasil dari data observasi, wawancara dan studi pustaka ke dalam bentuk penulisan kemudian dilakukan analisis terhadap data objek, target *audience* dan karya sejenis untuk menarik kesimpulan dan tema besar dari hasil analisis.

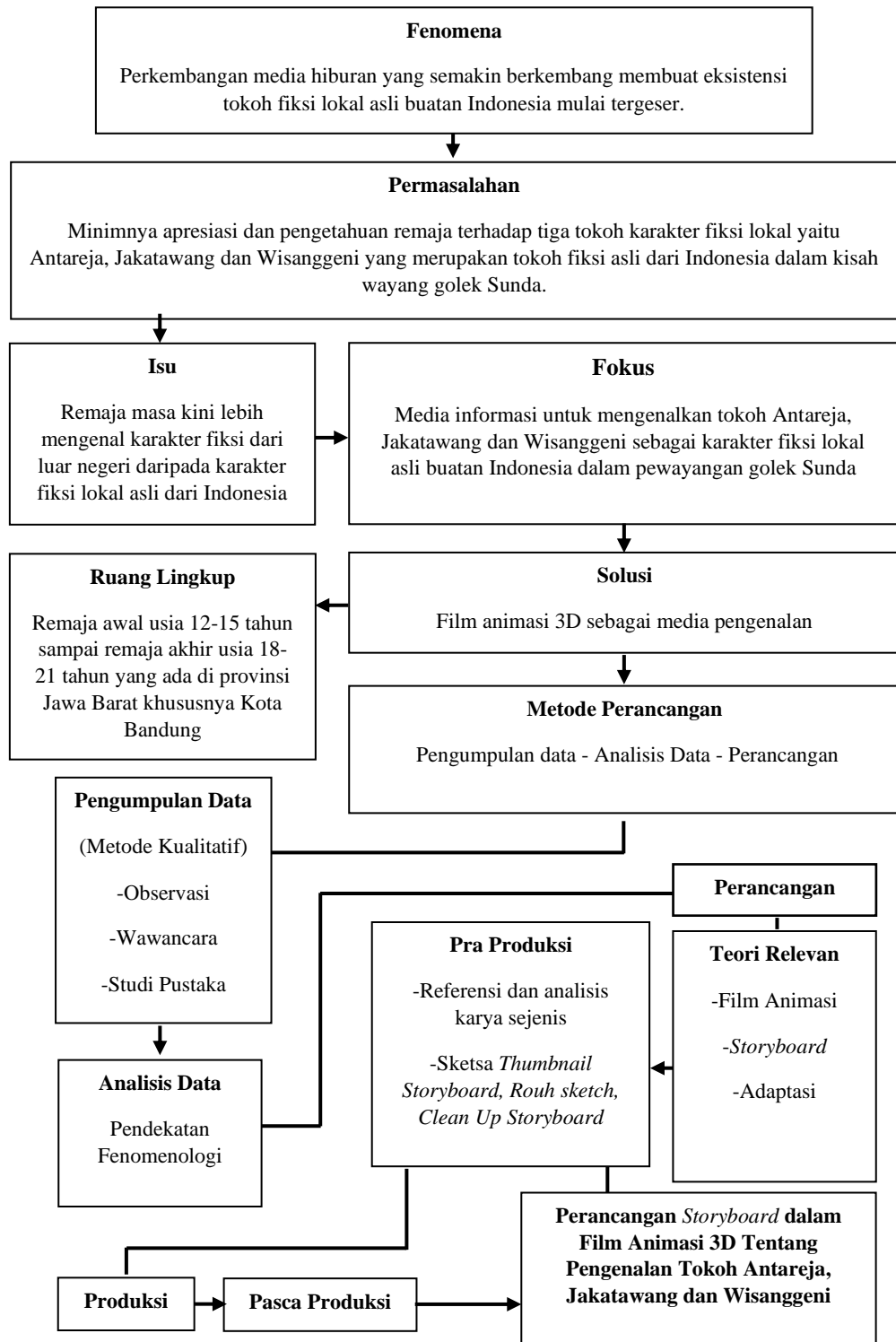
1.7.3 Sistematika Perancangan

Dalam perancangan film animasi 3D ini, penulis sebagai *storybord artist* melewati tahap-tahap sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka tentang wayang, media hiburan dan perkembangan apresiasi masyarakat khususnya remaja terhadap keberadaan tokoh fiksi lokal di Indonesia.
2. Melakukan observasi ke lapangan dan studi pustaka tentang tiga tokoh fiksi dalam cerita pewayangan golek Sunda yaitu Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni.
3. Melakukan wawancara langsung dengan tokoh dalang selaku praktisi seni yang ahli di bidang seni pewayangan serta wawancara langsung dengan tokoh pengamat seni pewayangan sebagai penguat data.
4. Melakukan studi pustaka tentang transformasi unsur pewayangan ke bentuk media baru.
5. Mencari referensi cerita dari karya yang mengangkat hal sejenis sebagai acuan dalam perancangan *storyboard* film animasi 3D yang akan dibuat seperti genre film, tema cerita, alur cerita dan sudut penataan kamera.
6. Membuat *storyline* untuk film animasi 3D yang akan dibuat.

7. Membuat sketsa *thumbnail storyboard* yang sesuai dengan *storyline* yang sudah ada.
8. Membuat *rough storyboard*.
9. Kemudian yang terakhir adalah melakukan *clean up storyboard*.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Dalam penulisan laporan perancangan ini terdiri atas lima bab dengan uraian sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pertama membahas tentang uraian latar belakang fenomena yang diangkat, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan dan metode-metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan analisis data mengenai tokoh fiksi lokal Antareja, Jakatawang dan Wisanggeni dalam pewayangan golek Sunda, serta kerangka perancangan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Pada bab kedua membahas tentang teori-teori yang relevan sebagai landasan pemikiran dalam pengumpulan data, analisis data serta untuk perancangan karya yang akan dibuat.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab tiga berisi uraian data yang telah diperoleh berdasarkan teori-teori dan metode yang digunakan dalam teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab empat menjelaskan tentang konsep perancangan dan hasil dari analisis data berdasarkan teori-teori yang digunakan dalam perancangan secara keseluruhan berkaitan dengan media, visual, pesan dan target *audience*.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab lima berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan yang berkaitan dengan penelitian dan perancangan serta merupakan jawaban secara garis besar atas permasalahan yang diangkat. Adapun saran yang dituliskan untuk peneliti dan perancang selanjutnya dengan harapan mampu memberikan perubahan yang lebih baik dalam penelitian dan perancangan berikutnya.