

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Setiap provinsi di Indonesia memiliki cerita rakyat yang berbeda-beda, tak terkecuali Jawa Barat. Banyak cerita rakyat yang berasal dari Jawa Barat seperti Sangkuriang, Lutung Kasarung, Telaga Warna, dan lain-lain. Tetapi seiring berkembangnya zaman, cerita tersebut sudah mulai dilupakan oleh remaja masa kini, terlebih pada era serba canggih seperti sekarang.

Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Suhendi Afriyanto bahwa telah terjadi stagnasi pengembangan seni budaya tradisional Jawa Barat di kalangan generasi muda, terutama kalangan anak usia dini dan remaja dalam sepuluh tahun terakhir. Tidak banyak keterlibatan generasi muda dalam upaya penyelamatan seni budaya tradisi menjadi salah satu penyebabnya (Heriyanto, 2019).

Berdasarkan hasil kuesioner, cerita rakyat Ciung Wanara menempati peringkat kedua sebagai cerita rakyat yang kurang populer di kalangan remaja Kota Bandung. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai cerita yang diwariskan secara turun-temurun yang dimiliki oleh sebuah kelompok tertentu (Danandjaja, 1986). Legenda Ciung Wanara sendiri bercerita tentang kisah seorang pemuda yang berusaha mendapatkan kembali kekuasaannya di Kerajaan Galuh.

Menurut Nurgiyantoro (1998), sebuah cerita ditulis sebagai perwujudan dari kehidupan yang diidamkan oleh penulisnya. Penulis meyisipkan pesan moral dalam ceritanya dengan tujuan untuk memberikan contoh dari kehidupan yang ideal. Pembaca diharapkan dapat mengambil hikmah dari cerita, sikap, dan perbuatan tokoh yang ditulis oleh pengarang. Kesabaran dan ketegaran yang dimiliki tokoh Ciung Wanara dapat dijadikan inspirasi bagi kita dalam menjalani kehidupan ini. Selain itu dengan mempelajari sejarah dapat menopang kelangsungan hidup sebuah masyarakat sehingga identitasnya dapat terus dilestarikan dan diwariskan (Maisaroh & Ulum, 2021).

Anies Baswedan mengatakan bahwa cerita rakyat harus mengikuti perkembangan zaman (Atriana, 2015). Salah satu media yang berkembang di era serba canggih seperti sekarang adalah animasi 3D. Visualnya yang menarik dan ceritanya

yang apik berhasil memikat hati banyak orang. Terbukti dari larisnya film-film animasi 3D seperti Frozen, Tangled, dan Brave di pasaran. Frozen 2 yang merupakan kelanjutan dari film sebelumnya, Frozen, dinobatkan sebagai film animasi terlaris sepanjang masa sejak dirilis bulan November 2019 lalu (Whitten, 2020). Hal ini juga membuktikan bahwa cerita rakyat dapat diadaptasi dan disajikan secara menarik sehingga diminati oleh berbagai kalangan. Ironisnya, masih sedikit film animasi 3D yang mengangkat tentang cerita rakyat Indonesia. Padahal Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk memperkenalkan keragaman cerita rakyatnya yang berasal dari berbagai daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memiliki jobdesk untuk merancang sebuah karakter sebagai upaya untuk memperkenalkan cerita rakyat Ciung Wanara kepada remaja di Kota Bandung. Desain karakter memiliki peran penting dalam animasi. Karakter yang ada dalam animasi memiliki peran yang sama seperti aktor dalam sebuah film. Karena itu perancangan karakter tidak boleh dilakukan sesuka hati. Selain itu karakter desain yang baik juga dapat memikat hati banyak orang sehingga mereka tertarik untuk menontonnya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang tersebut dapat diketahui identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Cerita rakyat Ciung Wanara kurang dikenal di kalangan remaja di Kota Bandung
2. Belum adanya adaptasi karakter Ciung Wanara sebagai karakter animasi 3D
3. Masih sedikit film animasi 3D yang mengangkat cerita rakyat Indonesia

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah tersebut dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mengenalkan cerita rakyat Ciung Wanara berdasarkan buku karya Rini Kurniasih dan U. Syahbudin kepada remaja di Kota Bandung?
2. Bagaimana cara merancang karakter Ciung Wanara berdasarkan buku karya Rini Kurniasih dan U. Syahbudin sebagai karakter animasi 3D untuk memperkenalkan cerita rakyat Jawa Barat kepada remaja?

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Dari uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah tersebut dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa  
Penulis berperan sebagai 3D *character designer* dalam proses pembuatan karakter Ciung Wanara
2. Siapa  
Perancangan karakter 3D Ciung Wanara ditujukan untuk remaja usia 16-24 tahun.
3. Kapan  
Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan September 2020.
4. Di mana  
Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Bandung.
5. Kenapa  
Perancangan karakter 3D ini dibuat untuk memperkenalkan cerita rakyat asal Jawa Barat “Ciung Wanara” yang kurang populer di kalangan remaja di kota Bandung.
6. Bagaimana  
Perancangan karakter animasi 3D dirancang sesuai alur (bukunya) dengan memakai *pipeline jobdesk* character.

## 1.5 Tujuan Perancangan

1. Mengenalkan cerita rakyat Ciung Wanara kepada remaja di Kota Bandung
2. Mengetahui bagaimana cara merancang karakter Ciung Wanara sebagai karakter animasi 3D untuk remaja

## 1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

### 1. Observasi

Penulis melakukan observasi tidak langsung yang dilakukan dengan menonton film animasi 3D. Film animasi 3D yang ditonton adalah Rise of the Guardians, Big Hero 6, Frozen 2, Moana, Raya and the Last Dragon, dan Upin & Ipin. Film-film tersebut ditonton dan diamati untuk kemudian dilakukan analisis pada ekspresi, gestur, *shape*, *siluet*, warna, *head height*, dan *style* dari karakternya. Penulis juga mengamati pakaian yang dikenakan di masa lalu dari gambar yang tersedia di buku dan internet. Gambar yang telah dianalisis akan dijadikan sebagai referensi pakaian yang dikenakan oleh karakter yang akan dibuat.

### 2. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik yang dibahas dalam pengantar karya tugas akhir ini. Studi pustaka berfungsi sebagai referensi untuk membahas teori-teori yang ada dalam pengantar karya tugas akhir ini. Penulis melakukan studi pustaka dengan cara membaca buku, jurnal, *e-book*, dan berita terkait dengan topik yang dibahas dalam pengantar karya tugas akhir ini. Buku yang digunakan dalam studi pustaka sebagian besar membahas mengenai desain karakter dan cerita rakyat. Sementara itu jurnal yang digunakan banyak membahas mengenai Kerajaan Galuh Pakuan dan busana yang dipakai di masa lalu. Penulis juga menggunakan berita sebagai informasi tambahan untuk mendukung penelitian ini.

### 3. Wawancara

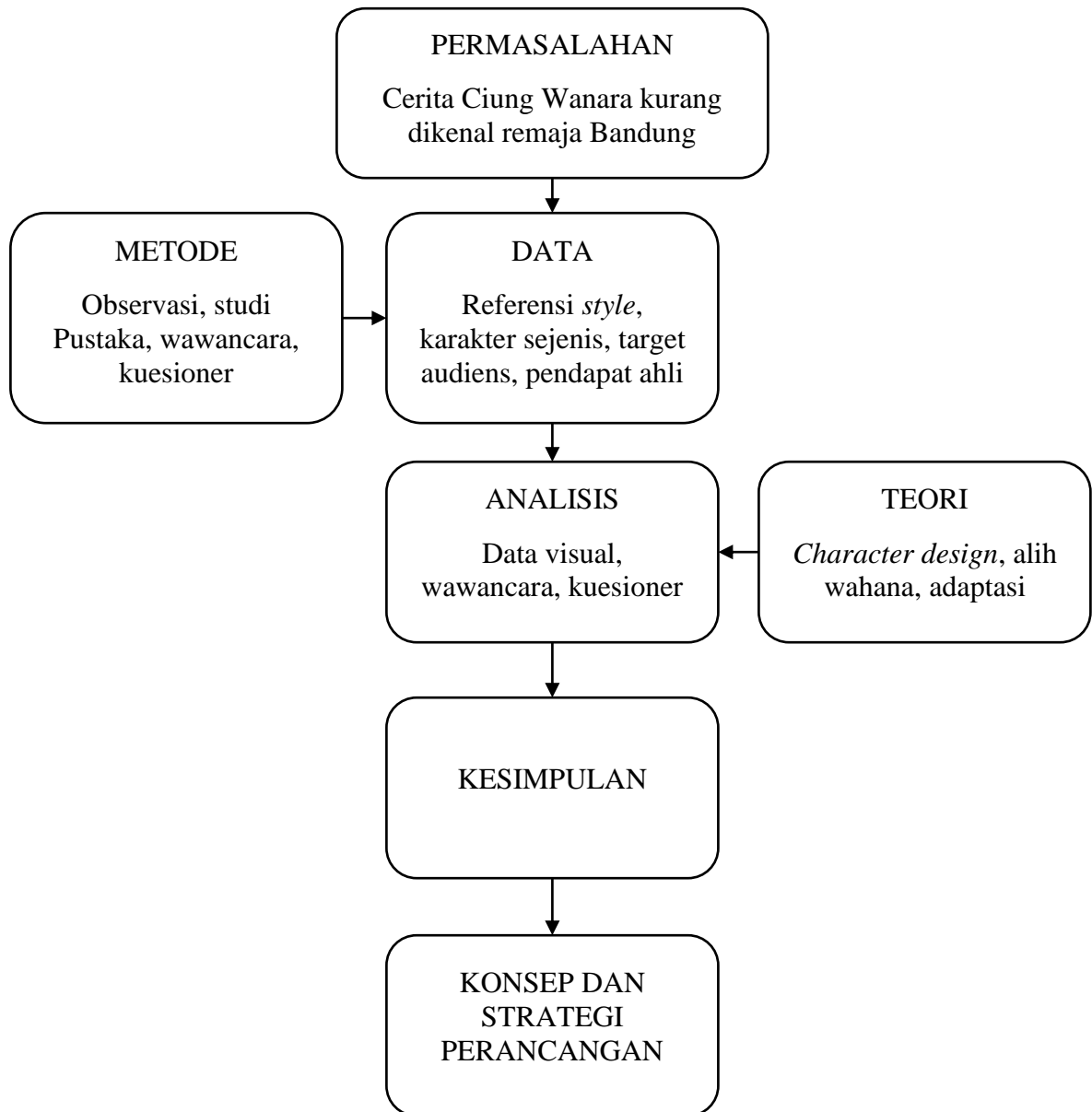
Wawancara dilakukan kepada Usman Supendi, seorang budayawan untuk mengetahui tentang Ciung Wanara dan busana yang dikenakannya.

Selain itu wawancara juga dilakukan kepada David Ardinaryas Lojaya, seorang *character designer* untuk mengetahui lebih jauh mengenai proses pembuatan sebuah karakter dan *style* karakter yang diminati oleh remaja. Kedua wawancara dilakukan secara terstruktur melalui *email* dan Instagram.

#### 4. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui popularitas cerita rakyat di kalangan remaja Kota Bandung. Kuesioner dibagikan secara online melalui melalui Twitter dan Whatsapp kepada 50 orang responden dengan rentang usia 16-24 tahun.

## 1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 kerangka penelitian  
Sumber: dokumentasi penulis, 2020

## 1.8 Pembabakan

Pengantar karya tugas akhir tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

2. BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang uraian-uraian teori relevan seperti teori desain karakter, warna, proses pembuatan karakter 3D dan teori lainnya yang dijadikan dasar pemikiran dalam proses pembuatan konsep dan hasil rancangan.

3. BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi tentang uraian data yang diperoleh dan analisisnya.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi tentang konsep dan hasil perancangan mulai dari konsep, *modeling*, *texturing*, sampai *rigging*.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran hasil perancangan yang telah dibuat.