

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi, legenda yang ada di Indonesia kurang diminati oleh anak-anak, hal ini dikarenakan kurangnya literasi anak. Faktor ini disebabkan oleh lingkungan sekitar yang tidak membudayakan kebiasaan membaca. Selain itu, anak-anak jaman sekarang merupakan generasi serba instan, yang artinya mereka malas melakukan proses membaca untuk mengetahui suatu cerita dalam suatu buku. Sehingga akibatnya, mereka lebih cenderung hanya melihat sinopsis, review singkat di blog ataupun social media, lalu selebihnya mereka hanya akan menerka-nerka cerita tersebut. Faktor ketiga yaitu gadget. Gadget jaman sekarang ini memang multifungsi, bisa untuk menonton televisi, bisa untuk foto-foto, dan yang pastinya bisa untuk bermain games sebagai sarana hiburan. (Witanto, 2018). Hal ini selaras dengan data dari UNESCO bahwa rasio gemar membaca masyarakat Indonesia hanya 0,0001%, artinya hanya 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca (Jurnal Kampus, 2021).

Animasi dari luar negeri sekarang banyak diminati di Indonesia, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan hingga dewasa. Namun, hal ini juga berdampak negatif yaitu terhadap generasi muda zaman sekarang yang lebih banyak tahu soal budaya luar daripada budayasendiri, termasuk juga terhadap kurang minatnya generasi muda sekarang terhadap cerita rakyat yang menurut mereka tidak relevan lagi terhadap era globalisasi yang serba modern. Seharusnya sebagai penerus bangsa kita dapat melestarikan cerita rakyat yang ada di Indonesia, jangan sampai

terlupakan oleh kemajuan zaman karena setiap cerita rakyat memiliki nilai moral maupun kearifan budaya yang harus dilestarikan kepada generasi penerus.

Indonesia benar-benar sebuah negara yang di setiap daerahnya terdapat kisah-kisah legenda tertentu. Salah satunya, legenda yang terkenal di wilayah Kediri, Jawa Timur yaitu Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro yang hingga saat ini beberapa orang masih mempercayai adanya legenda ini. Namun, seiring berjalannya waktu legenda ini perlahan mulai terlupakan, masyarakat umum hanya mengetahui sebagai tempat wisata dengan keindahan panorama alamnya. Selain itu, di kawasan post pertama wisata di Gunung Kelud terdapat patung Lembu Suro, namun tidak ada yang menjelaskan lebih lanjut mengenai legenda yang cukup terkenal di wilayah Kediri. Salah satunya yaitu penulis pernah bertemu dengan masyarakat luar Kediri yang tidak mengetahui asal-usul patung Lembu Suro yang ada di kawasan Museum Gunung Kelud. Selain itu, belum ada media pengenalan legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro berbentuk animasi 2D dari pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kediri kepada masyarakat.

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari sekumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, bangunan, dan lain sebagainya. Kata animasi sendiri merupakan adaptasi dari kata animation, yang berasal dari kata dasar to animate, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Menurut Agus Suheri pengertian animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.

Maka dari itu perancang tertarik untuk mengangkat legenda ini ke dalam animasi 2D agar masyarakat diluar Kediri dapat mengetahui bahwa ada legenda yang menarik di Gunung Kelud. Selain itu animasi adalah salah satu daya tarik utama program multimedia interaktif. Bukan saja mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan eye-catching akan memotivasi penonton untuk terlibat di dalam cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang animasi 2D untuk memperkenalkan legenda Gunung Kelud dan lembu suro yang berada di Kediri.

1.3 Tujuan

Memperkenalkan legenda yang berada di Kediri, yaitu Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro kepada anak-anak melalui animasi 2D yang akan ditampilkan di Kvo Youtube.

1.4 Manfaat

1. Manfaat bagi mahasiswa

Mengimplementasikan *skill*, pengetahuan atau ide mahasiswa dalam berkeaktifitas

2. Manfaat bagi umum

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai salah satu legenda gunung yang berada di Indonesia

3. Manfaat bagi institusi

Manfaat yang diperoleh bagi institusi Pendidikan STIKI Malang program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah untuk menambah referensi tugas akhir perancangan animasi 2D dan dedikasi dari perancang.

1.5 Batasan Masalah

- a) Perancangan animasi yang berdasarkan cerita Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro yang akan diunggah ke channel youtube KVO TV sebagai media informasi bagi umum. Sedangkan untuk media pendukung yaitu poster, *mini x banner*, stiker, kaos, standee akrilik dan cover buku catatan.
- b) Animasi 2D ini akan berdurasi sekitar 4-5 menit
- c) Fokus studi yang ditonjolkan adalah alur cerita legenda
- d) Penggunaan *music* dan *dubbing* untuk mendramatisir cerita
- e) Target audience
 - a) Demografis
 - Umur : 9-12
 - Jenis : laki-laki dan perempuan terpelajar
 - b) Geografis
 - Semua pengguna Youtube dan anak SD
 - c) Psikologi
 - Wisatawan atau masyarakat yang menyukai hal-hal mengenai sejarah, memiliki rasa penasaran yang tinggi

1.6 Metode

1.6.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kawasan wisata Gunung Kelud yang berlokasi di Desa Sugih Waras, Kecamatan Ngancar, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, serta melakukan wawancara di kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kediri.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan alat penelitian dalam perancangan animasi ini adalah sebagai berikut :

Software untuk pembuatan karakter dalam animasi, penulis menggunakan *Infinite Painter* untuk merancang karakter, *Clip Studio Paint* untuk merancang pembuatan animasi 2D, *Adobe Premiere* untuk penggabungan hasil render dan penambahan *dubbing*, *VFX*, dan musik.

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

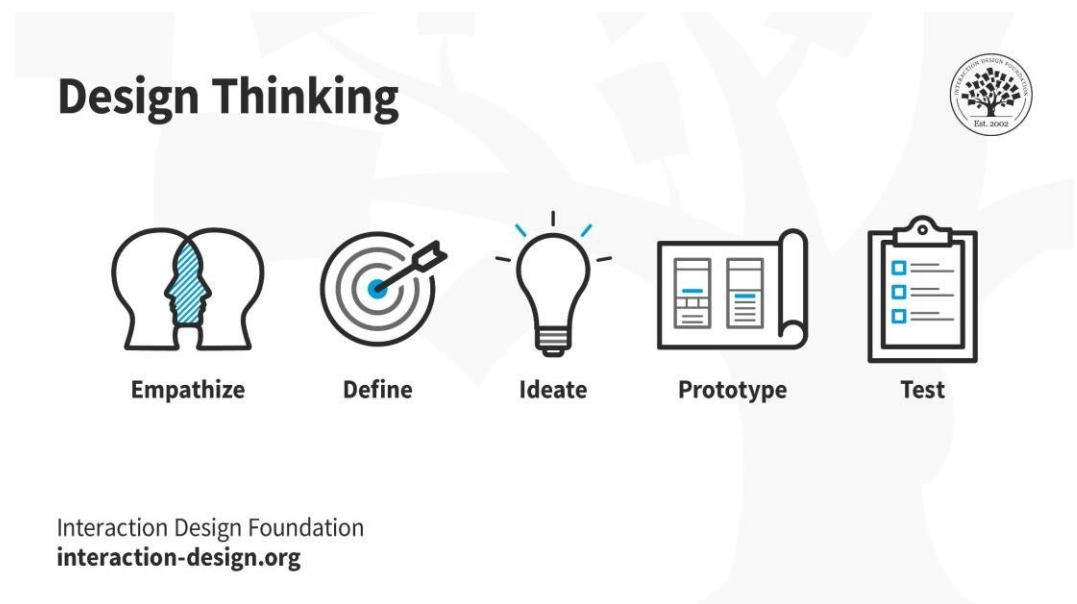
Perancang menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dalam proses pengumpulan data dan informasi. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang perancang kumpulkan secara langsung dengan menerapkan teknik wawancara dan observasi di lingkungan penelitian, kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana cerita dari legenda tersebut. Sedangkan data sekunder, perancang melakukan kajian terhadap beberapa artikel yang relevan dengan topik penelitian.

1.6.4 Analisis Data

Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan 5W + 1H. Metode analisis kualitatif merupakan metode untuk mengamati fenomena sosial di masyarakat analisis ini menggunakan wawancara dan observasi, wawancara dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kediri, data yang dihasilkan berupa teks atau narasi. 5W + 1H digunakan sebagai pengumpulan data.

1.6.5 Prosedur

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *design thinking*. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam *design thinking* :



Gambar 1.1 *Design Thinking*

a) *Empathize*

Empathize merupakan tahap awal yang dimana pengumpulan datanya dilakukan melalui pendekatan terhadap objek penelitian. Pendekatan dilakukan melalui pengamatan, keterlibatan, dan ikut merasakan secara langsung terhadap objek penelitian.

b) *Define*

Define merupakan tahap analisis dari semua informasi yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya untuk mengidentifikasi masalah

c) *Ideate*

Ideate adalah tahapan menentukan strategi kreatif dan visual sehingga menghasilkan ide-ide yang akan dijadikan solusi terhadap penyelesaian masalah tahapan sebelumnya

d) *Prototype*

Tahapan dimana perancangan karya dilakukan. Proses Pra-produksi dari pembuatan *story board*, membuat desain karakter atau latar . Lalu, dilanjutkan dengan proses produksi perancangan video Animasi 2D dilakukan di *Clip Studio Paint* dengan teknik *frame by frame*. Proses pasca-produksi yaitu mengedit serta menambah efek suara yang diperlukan dalam animasi.

e) Test

Tahapan ini dilakukan setelah tahap prototype selesai. Tahapan test merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan sebagai solusi dari permasalahan di tahap tahap sebelumnya

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami tugas akhir ini, maka materi-materi yang tertera akan dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang perancangan, perumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, batasan masalah pada perancangan dan metode perancangan

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II, berisi tentang penelitian terdahulu seperti jurnal yang relevan dengan topik perancangan dan teori yang berhubungan dengan perancangan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab III, berisi tentang analisis masalah, pemecahan masalah, konsep & proses perancangan, serta rancangan pengujian.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab IV, berisi tentang gambaran umum objek penelitian, implementasi dan uji coba perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab V, berisi kesimpulan dan saran terhadap hasil dari perancangan.