

BAB I

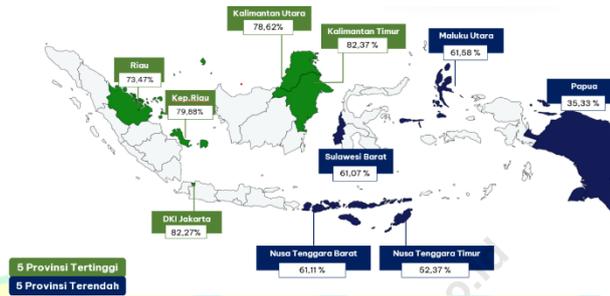
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia memiliki berbagai budaya tradisional yang beragam dengan ciri khas yang berbeda-beda. Budaya tradisional Indonesia kaya akan warisan budaya yang unik dan patut untuk dilestarikan. Direktorat Perlindungan Kebudayaan melalui laman <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/> mencatat Indonesia memiliki 1.728 Warisan Budaya Takbenda (WBTb) yang sudah dipatenkan.

Seiring dengan berjalannya waktu, budaya tradisional Indonesia mulai ditinggalkan oleh anak-anak generasi *alpha*. Padahal generasi *alpha* merupakan generasi yang kaya akan materi dan paling paham akan teknologi terutama generasi *alpha* yang tinggal di daerah DKI Jakarta. Pernyataan ini dibuktikan melalui Survei Sosial Ekonomi Nasional 2022 (Sutarsih & Marhaeni, 2023).

Provinsi Kalimantan Timur memiliki persentase pengguna telepon seluler yang paling tinggi yakni 82,37% selanjutnya diikuti oleh provinsi DKI Jakarta yakni sebanyak 82,27%. Persentase terbanyak selanjutnya dimiliki oleh provinsi Kepulauan Riau yakni sebesar 79,88%. Kemudian persentase 78,62% dipegang oleh provinsi Kalimantan Utara. Provinsi dengan persentase paling rendah adalah Papua dengan angka persentase 35,33%.



Gambar 1 Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler menurut Provinsi, 2022
Sumber : Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022

Pada saat ini generasi *alpha* juga sangat berkaitan erat dengan internet untuk mengakses berbagai informasi. Pada buku Statistik Telekomunikasi Indonesia sebanyak 12,43% anak berusia 5-12 tahun sering mengakses internet dalam 3 bulan terakhir. Media yang paling sering digunakan untuk mengakses internet yakni handphone sebanyak 98,44% disusul dengan laptop, tablet, desktop dan media lainnya.



Gambar 2 Persentase Usia Penduduk dan Media Untuk Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir, 2022
Sumber : Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022

Budaya tradisional Indonesia sudah mulai ditinggalkan oleh generasi *alpha*. Hal tersebut dikarenakan generasi *alpha* dilahirkan di era kemajuan teknologi yang sangat pesat, sehingga generasi *alpha* cenderung bersikap pragmatis materialistik. McCrindle (dalam Saputra 2019) berpendapat bahwa generasi *alpha* merupakan

sebuah kategori orang-orang yang lahir pada tahun 2010 dan setelahnya mereka juga merupakan anak-anak dari generasi milenial.

Generasi ini tidak akan lepas dengan teknologi dan internet sepanjang masa, mereka cenderung terikat dengan gadget sehingga kurang bisa bersosialisasi, berkeaktivitas, dan cenderung bersikap individualis. Generasi *alpha* juga memiliki pemikiran yang sangat praktis dan lebih egois dibandingkan generasi-generasi sebelumnya (Maria, dkk. 2019). Pembahasan di atas dapat menjadi beberapa faktor mengapa budaya tradisional salah satunya tradisi *nyorog* sudah mulai dilupakan oleh generasi *alpha*.

Budaya tradisional Indonesia khususnya budaya betawi makin perlahan makin tergerus oleh perkembangan zaman. Akulturasi budaya Betawi antara kebudayaan Betawi dengan budaya lain menciptakan tradisi, makanan, arsitektur, sastra, kesenian dan bahasa Betawi yang telah kita kenal saat ini. Masyarakat Betawi masih melestarikan berbagai jenis budaya seperti tradisi palang pintu, tradisi nyelawat, ondel-ondel, pencak silat serta budaya lainnya.

Beberapa generasi sebelum lahirnya generasi *alpha* sudah mulai melupakan dan hanya sedikit yang mengetahui budaya betawi secara keseluruhan. Menurut Yahya Andi Saputra (dalam Machmudi, 2019) Persoalan ini dihadapi oleh masyarakat betawi dalam ranah internal dan eksternal. Permasalahan Internal sendiri dipusatkan kepada permasalahan dalam masyarakat yang kurang berani mereposisi, mengulang kembali, serta mengisi budaya betawi di tengah masyarakat. Sedangkan permasalahan eksternal karena banyaknya pengaruh kuat dari pola hidup hedonisme yang sudah merajalela di kehidupan sehari-hari.

Tradisi *nyorog* merupakan salah satu tradisi yang masih dilaksanakan oleh penduduk Betawi dalam menyambut bulan suci Ramadan. Selain menyambut bulan suci Ramadan, tradisi *nyorog* juga dilaksanakan sebagai tanda penghormatan dari anggota keluarga yang lebih tua kepada anggota keluarga yang lebih tua seperti orang tua, kakak bahkan mertua yang tinggal berbeda rumah. Dengan membawakan bingkisan berupa makanan mentah maupun makanan matang, tradisi *nyorog* tersebut dipercaya untuk meningkatkan hubungan antar keluarga. Hal tersebut menyebabkan tradisi *nyorog* menjadi kegiatan personal saja bukan sebuah perayaan.

Hilangnya rasa kepedulian dan pengetahuan mengenai budaya betawi pada generasi *alpha* juga berkesinambungan dengan kurangnya kepedulian budaya betawi dari generasi yang lebih tua yakni generasi milenial, sehingga dengan adanya animasi mengenai tradisi *nyorog* ini diharapkan mampu menambah keingintahuan serta menambah wawasan bagi generasi *alpha* sekaligus generasi sebelumnya melalui tayangan yang dapat diputar melalui gadget seperti *smartphone* maupun *PC*.

Perupa memilih gadget sebagai salah satu platform untuk menyebarkan animasi ini dikarenakan generasi *alpha* pada dasarnya tidak dapat lepas dari adanya teknologi terutama *smartphone* sehingga dalam penyampaian informasinya akan lebih mudah dicerna dan dipahami oleh generasi *alpha*. Oleh karena itu perupa mengembangkan animasi tentang budaya *Nyorog* melalui Youtube yang bertujuan untuk membantu generasi *alpha* dalam proses pengenalan budaya *Nyorog*. Dengan memanfaatkan teknologi dan interaksi visual yang makin maju, perupa menyalurkan ide melalui sebuah animasi. Diharapkan dengan dibuatnya animasi ini dapat meningkatkan pemahaman generasi *alpha* terkait budaya *Nyorog*.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan didasari dengan kesukaan pribadi perupa yang menyukai makanan Betawi. Perupa ingin memberikan pengenalan kepada generasi *alpha* tentang makanan Betawi. Perupa mengamati bahwa makanan Betawi dapat ditemukan di lingkungan tinggal namun ternyata generasi *alpha* tidak terlalu mengenal bahwa makanan yang dikonsumsi merupakan makanan Betawi.

Perupa juga merasa bahwa animasi sedang berkembang di Indonesia terutama di media sosial, banyak konten animasi yang beredar di media sosial. Selain penggunaan warna yang menarik, animasi dapat menyiratkan pesan yang ingin disampaikan pencipta dengan mudah. Dengan alasan tersebut, perupa merasa bahwa animasi dapat menjadi media ajakan yang menarik dan mudah diakses oleh generasi *alpha*.

Perupa mulai memikirkan alur cerita yang tepat untuk perancangan animasi makanan Betawi yang menarik namun masih menyisipkan budaya Betawi agar generasi *alpha* dapat sekaligus mempelajari budaya Betawi lainnya. Perupa mulai mencari budaya Betawi baik dalam bentuk makanan daerah, pakaian daerah, kebiasaan, tradisi dan seluruh budaya Betawi.

Setelah mengamati berbagai tradisi, perupa tertarik mengambil tradisi *Nyorog* sebagai alur utama dalam cerita animasi Betawi tersebut. Hal tersebut dikarenakan tradisi *Nyorog* berhubungan dengan makanan Betawi. Perupa mulai bertanya dengan generasi *alpha* sekitar lingkungan perupa terkait dengan tradisi *Nyorog*, ternyata generasi *alpha* tidak mengenal sama sekali dengan tradisi *Nyorog*.

Ada beberapa generasi *alpha* yang telah melaksanakan tradisi *Nyorog* namun tidak mengetahui bahwa kegiatan yang dilakukan merupakan tradisi *Nyorog*. Permasalahan tersebut yang membuat perupa mengangkat tradisi *Nyorog* sebagai tema utama dalam animasi tersebut.

Perupa mulai merancang naskah awal animasi setelah membuat tema yang telah ditentukan sebelumnya. Perupa juga membuat *storyboard*, mencari referensi karakter animasi, merancang karakter dalam cerita, membuat *background* animasi, membuat animasi, menambah *sound*, *dubbing* sehingga menciptakan animasi yang sudah diciptakan oleh perupa.

C. Masalah Penciptaan

1. Bagaimana mengembangkan konsep *Nyorog* sebagai ide penciptaan film animasi bagi generasi *alpha* Indonesia?
2. Bagaimana visualisasi yang tepat pada konsep *nyorog* bagi generasi *alpha* Indonesia?
3. Bagaimana teknik animasi 2D yang tepat untuk mewujudkan film animasi *Nyorog* bagi generasi *alpha* Indonesia?

D. Tujuan Penciptaan

1. Mengembangkan konsep *Nyorog* sebagai ide penciptaan film animasi bagi generasi *alpha* Indonesia.
2. Menentukan visualisasi yang tepat pada konsep *nyorog* bagi generasi *alpha* Indonesia

3. Memperoleh teknik animasi 2D yang tepat untuk mewujudkan film animasi *Nyorog* bagi generasi *alpha* Indonesia

E. Fokus Penciptaan

Penciptaan karya animasi bertema tradisi *nyorog* tersebut difokuskan menjadi tiga aspek penciptaan yakni aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Aspek Konseptual

Budaya *nyorog* merupakan salah satu budaya Betawi yang menyelaraskan konsep kebudayaan dalam bentuk kebiasaan masyarakat Betawi yang dilakukan setiap menjelang awal bulan Ramadan. Secara singkat perupa menceritakan seorang ibu yang mengajak anaknya untuk melakukan tradisi *nyorog*, yang mana orang tua pada dasarnya memang harus mengajarkan budaya ini kepada generasi *alpha* agar tetap dapat melestarikan budaya *nyorog*.

Penciptaan ini didasari dari sumber inspirasi internal yang muncul dari kegiatan pengamatan lingkungan perupa mengenai kurangnya pengetahuan generasi *alpha* tentang tradisi *Nyorog*. Perupa mengadakan survei kepada generasi *alpha* terkait pemahaman generasi *alpha* terhadap tradisi *Nyorog*. Hasil survei menunjukkan bahwa generasi *alpha* pernah tidak memahami tradisi *Nyorog* namun budaya membagikan bingkisan pernah dialami oleh generasi *alpha*.

Perupa juga melakukan riset dan menemukan bahwa generasi *alpha* memiliki *screen time* yang cukup lama. Pernyataan tersebut berbanding lurus dengan tingkah laku adik perupa yang menyukai hal-hal visual seperti video. Sumber

inspirasi eksternal lainnya dapat ditemukan dalam melakukan riset dengan mencari animasi budaya di media sosial baik Instagram, Tiktok terutama Youtube. Mengingat Youtube merupakan situs web yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton dan berbagi video.

Pernyataan di atas mencetuskan gagasan utama yang dipilih oleh perupa yaitu pelestarian tradisi *nyorog* serta pengenalan makanan khas Betawi dengan menciptakan ilustrasi yang bergerak dengan gabungan teks dan suara yang dikemas dalam animasi 2D.

2. Aspek Visual

Visualisasi yang digunakan perupa dalam pembuatan animasi ini menggunakan ilustrasi dengan gaya kartun yang mana tokoh-tokoh yang digambarkan perupa dalam animasi tersebut memiliki bentuk seperti manusia dengan bagian tubuh yang lengkap dan sesuai dengan manusia pada umumnya, namun dilakukan modifikasi seperti kartun.

Perupa melakukan proses eksperimen untuk menciptakan sebuah kreativitas salah satunya dengan mengembangkan interes seni. Hal ini merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan proses penciptaan agar perupa dapat berkreasi dengan baik. Karya seni yang dibuat oleh perupa memiliki unsur unsur budaya Betawi khususnya makanan Betawi yang akan digunakan sebagai sarana edukasi mengenai tradisi *Nyorog*.

Perupa mengangkat bentuk figuratif yang telah dikenal oleh generasi *alpha* seperti manusia, makanan Betawi, rumah adat Betawi beserta isinya yang

dimodifikasi sesuai dengan visual yang disukai generasi *alpha*. Perupa juga menggunakan prinsip estetik postmodern serta memilih gaya visual yang berada di era modernisasi.

Tekstur yang digunakan pada pembuatan ilustrasi seperti terlihat garis pensil dan krayon. Hasil karya perupa dapat dilihat dan didengar sehingga keberadaan ruang tersebut merupakan bidang 2 dimensi. Pemilihan warna yang digunakan juga mayoritas *warm color* yang cerah dan mencolok sesuai dengan iklim dan keadaan lingkungan Betawi. Teknik *chiaroscuro* merupakan teknik gelap terang dalam karya animasi ini dimana pengaplikasian cahaya memberikan kesan yang jelas karena adanya *highlight* dan bayangan.

3. Aspek Operasional

Perupa membuat animasi diawali dengan menentukan tema, kemudian pembuatan sketsa 2D dan *story board* pada aplikasi Ibis Paint X lalu meneruskannya pada aplikasi *Adobe After Effect* sebagai langkah akhir dalam pembuatan animasi.

Perupa menggunakan alat berupa laptop dan tablet dalam perancangan animasi 2D tersebut. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tema yang diangkat sebagai cerita yaitu tradisi *Nyorog*. Setelah tema ditentukan perupa mulai merancang cerita yang menarik. Perupa mulai menggambar storyboard setiap *scene* di Ibis Paint X.

Perupa juga membuat sketsa seperti desain karakter, background dan objek lain. Sketsa yang sudah sesuai dilakukan fiksasi dan ditambahkan pewarnaan.

Setelah semua ilustrasi dibuat, langkah selanjutnya yaitu membuat animasi sesuai dengan *storyboard* dan ilustrasi yang telah dibuat. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi yaitu *Adobe After Effect*. Proses penambahan suara juga dilakukan baik *sound effect* maupun musik. Aplikasi yang digunakan dalam proses pengeditan animasi yaitu *Capcut*.

F. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat diketahui setelah membaca skripsi penciptaan karya seni rupa ini yaitu sebagai berikut:

1. Perupa

Perancangan animasi tersebut dapat menambah wawasan terkait dengan budaya *Nyorog*, meningkatkan kreativitas dan intelektual perupa dalam menciptakan sebuah karya serta menjadi pembelajaran untuk mahasiswa untuk bereksplorasi dan mengembangkan media, bahan serta teknik yang digunakan perupa yaitu *motion graphic*. Selain itu perupa juga dapat mengetahui bagaimana membuat animasi yang menarik dan komunikatif untuk menyampaikan budaya *Nyorog*.

2. Masyarakat

Perancangan ini dapat meningkatkan media edukasi yang relevan dan mudah diakses masyarakat, menambah pengetahuan masyarakat khususnya orang tua terkait budaya *Nyorog*, memperbanyak koleksi animasi tentang budaya Betawi

khususnya tradisi *Nyorog* serta membantu orang tua dalam membimbing anak untuk mengenal identitas tradisional Betawi yang mudah dan menarik.

3. Institusi

Sumber data dan referensi perupa selanjutnya sebagai bahan dasar yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan perupa yang lebih signifikan khususnya bagi perupa perancang animasi. Perancangan animasi tersebut juga dapat memberikan motivasi kepada perupa lainnya agar dapat lebih baik dalam merancang dan mengembangkan media edukasi secara inovatif serta menambah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dibidang animasi.

