

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jaipongan merupakan salah satu bentuk seni tari yang mulai dikenal di Tatar Sunda sejak awal tahun 1980-an. Tarian ini terlahir karena, waktu itu sekitar tahun 1965 Pemerintah melarang tarian asing. Gugum Gumbira yang waktu itu suka menarikan tarian asing, sejak saat itu Sebagai orang Indonesia khususnya orang sunda memutuskan membuat Tari ketuk tilu perkembangan atau sekarang dikenal sebagai Tari Jaipongan. Tari jaipongan sendiri diadaptasi dari Tari ketuk tilu, pencak silat dan Tayub. Tari jaipongan ini dalam proses pembuatannya tidak hanya Gugum Gumbira tetapi ada satu orang yang ikut membantu dalam terbentuknya tarian ini yaitu Suanda. Beliau juga ikut membantu dalam pembuatan tarian ini. Salah satunya adalah pola-pola tepakan gestur yang Gugum Gumbira gerakan. Sejak itu tarian ini mulai diminati, namun uniknya Gugum Gumbira mengatakan bawah pertama kali jaipongan diperkenalkan adalah di Hongkong pada Festival ASEAN. Perkembangan Seni Tradisional Jaipongan di kota Bandung sendiri saat ini sangat pesat terbukti dengan tumbuh dan berkembangnya sangar-sangar seni tari jaipongan. Generasi muda sekarang cenderung menyukai tari jaipongan karena gerak dari tari jaipongan sekarang sudah kekinian artinya ada kolaborasi antara tari tradisional dan tari modern sehingga diminati generasi muda sekarang. Terbukti pasanggiri tanggal 19 Desember 2019 yang dilakukan di Smp 18 Bandung. Makanya diperlukan pelestarian yang tidak hanya pemerintah saja tetapi semua masyarakat juga. [1]

Pelestarian Seni tradisional itu penting sekali, dimana di kota bandung sudah memiliki Perda Pelestarian seni tradisional Nomor 5 Tahun 2012 dan disusul oleh peraturan wali kota nomor 059 tahun 2013 tentang pelaksanaan peraturan daerah kota bandung nomor 5 tahun 2012. Selain itu seni tradisional adalah jati diri sebagai orang sunda.[2]

Pada 2017 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung memiliki program Barata (Bandung karasan nyata atau Bandung terasa nyata). Barata lebih ditekankan pada seni tradisional dan unsur-unsur tradisional. Salah satunya adalah Tari, Tari tradisional harus masuk kedalam pusat Pembelanjaan(Mall), Hotel, Bandara ,Stasiun dan tempat publik harus ada penampilan tari tradisional sehingga turis asing maupun lokal ketika baru memasuki bandung akan merasakan nuansa bahwa mereka berada di kota Bandung. Maka dari itu jaipongan harus masuk ke tempat-tempat tersebut dan ke ruang publik. Program ini sangat bagus untuk melestarikan , mengedukasi dan mempromosikan kesenian tradisional. Program ini sudah sangat bagus akan tetapi , program ini masih terpaku pada anggaran dana yang ada. Ketika anggaran sudah habis maka program ini akan berhenti dan akan berjalan lagi saat dana sudah ada kembali. Selain itu juga dibutuhkan sebuah media untuk mensosialisasikan Kesenian ini kepada anak-anak PAUD dan TK dimana mereka akan lebih menyerap karena adanya audio dan visual yang berupa animasi, dari pada melihat live langsung ataupun liveshot. Akan tetapi orang dewasa pun juga ada yang lebih menyukai animasi dari pada melihat live langsung ataupun liveshot. [2]

Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan Animasi 2D dengan Teknik Rotoscoping diharapkan dapat mengenalkan budaya terutama tarian daerah, agar Anak-anak maupun Masyarakat lebih tertarik atau menyerap dalam mempelajari dan mengenal budaya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Mengimplementasikan Animasi 2D Tari Tradisional Jaipong dengan Teknik Rotoscope pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Mengimplementasikan Animasi 2D Tari Tradisional Jaipong dengan Teknik Rotoscope pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Membantu mengenalkan tari tradisional jaipongan kepada Masyarakat dalam bentuk animasi.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah Penulisan tugas akhir ini pembahasan masalah memiliki atasan dalam hal berikut:

1. Penulis merancang animasi 2D dengan durasi kurang lebih 2-3 menit.
2. Software yang digunakan dalam merancang animasi 2D ini adalah: Adobe Premiere CS6, Converter Vidio to JPG , dan Adobe Photoshop CS6.

3. Proses produksi terbagi menjadi 3 tahapan utama, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6 Metode Penelitian

Ada pun metode penelitian adalah :

1. Wawancara

Mengumpulkan data dan informasi berkaitan Tari Tradisional Jaipongan melalui wawancara pada narasumber.

2. Observasi

Kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui pengamatan ke tempat yang menyelenggarakan pentas seni Tari jaipongan dengan tujuan memperoleh referensi yang akan berguna dalam penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi bias berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang. Dokumen dalam bentuk penulisan buku harian, misalnya, sejarah kehidupan (life history), narasi biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi dalam bentuk gambar seperti foto, gambar bergerak, sketsa, dan lainnya. Dokumentasi dalam karya, seperti karya seni, yang bisa dalam bentuk gambar, patung, film, dan lainnya.

1.6.1 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari Strengths (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunity (Peluang), dan Threats (Ancaman) yang digunakan untuk menilai kekuatan dan kelemahan dari sumber daya yang dimiliki perusahaan dan kesempatan dan tantangan yang dihadapi.

1.6.2 Metode Pengolahan Data

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk produksi seperti Konsep dan Ide, Naskah, Desain Karakter, dan Storyboard.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan pengolahan data dan pembuatan animasi

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, dilakukan proses Editing, compositing dan rendering.

1.6.3 Metode Pengujian Data

Pada tahap ini penulis menggunakan pengujian Alpha dan Beta.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mengurai teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan Metode analisis yang digunakan pada tahap Implementasi dan Pembahasan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang Metode analisis yang diimplementasikan serta pembahasan.

BAB V KESIMPULAN:

Kesimpulan penelitian dituangkan pada bab ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber menjadi referensi atau referensi penulis dalam mempersiapkan penelitian ini.