

BAB I

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Kemunculan video animasi wayang sudah lama hadir dan dikembangkan di Indonesia, penggunaan video animasi wayang biasanya digunakan sebagai media pembelajaran sejarah mengenai kebudayaan wayang yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam mengenal kebudayaan Indonesia. Menurut Shanie (2000, hlm. 15) penggunaan media wayang modern dapat digunakan sarana pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. Menurut Purwanto (2021, hlm. 79) pertunjukan wayang pada pementasan akan membuat anak – anak merasa senang dan ingin melestarikan wayang sebagai warisan kebudayaan Indonesia. Wayang sendiri merupakan sebuah warisan kebudayaan Indonesia yang harus terus diwariskan dan dilestarikan, dan juga salah satu ciri khas dari kebudayaan Indonesia yang tidak dapat dipisahkan khususnya yang berada di pulau Jawa.

Minat kebudayaan wayang ini sudah menurun dikalangan muda mudi Indonesia, karena sebuah fenomena globalisasi yang bisa memungkinkan segala kultur budaya cepat keluar masuk di dalam sebuah negara, dikutip dalam media *yoursay* juga menyebutkan bahwa “ ... melalui globalisasi dan digitalisasi, segala aspek kehidupan manusia mengalami perubahan serta perkembangan menuju kehidupan yang semakin maju .. Perkembangan di era modern ini tentu saja membawa banyak sekali manfaat. Akan tetapi, tidak bisa dipungkiri juga bahwa terdapat dampak negatif yang ditimbulkan. Salah satunya adalah banyaknya kebudayaan yang mulai dilupakan dan tergerus oleh adanya budaya baru yang lebih modern, termasuk kebudayaan wayang.”(diakses tanggal 15 Juni 2022). Menurunnya minat terhadap kebudayaan wayang juga dapat dikarenakan kurangnya pengenalan wayang yang lebih kreatif dan pengemasan secara menarik sedangkan wayang sendiri sudah memiliki jalan cerita yang menarik untuk dikembangkan. Salah satu pengemasan wayang yang menarik di tahun 2015 seperti wayang *cyber*. Penampilan wayang cyber yang diperkenalkan oleh komunitas Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Studio 229 Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)

dan UVISUAL, menampilkan wayang dengan digital *drawing*, *video mapping*, dan efek 3D pada *platform* multimedia menjadi media kebaruan yang diperkenalkan kepada Indonesia, yang dikutip dari berita coklatkita.com. Adapun pengemasan wayang yang cukup menarik untuk anak – anak sekaligus pengenalan kebudayaan Indonesia yaitu film pendek Desa Timun. Desa Timun adalah sebuah film pendek yang dibuat untuk anak – anak dengan menggunakan teknik “aniwayang” yaitu sebuah seni tradisional wayang kulit yang dikembangkan dan dihidupkan kembali dengan cerita yang modern dan dan juga digabungkan dengan animasi digital. Desa timun menceritakan keseharian dan kelucuan 3 anak kecil, yang bernama Cila, Cili dan Cilo. Pada film pendeknya yang pertama Desa Timun ini memberikan judul “Bola” yang mengisahkan bagaimana bola Cilo yang kempes karena dipatuk oleh ayam, dan bagaimana Cila dan juga Cili mencari ide untuk bisa memberikan sebuah hiburan kepada adiknya Cilo agar tidak menangis lagi dan juga kejadian bola kempes dipatuk ayam itu bisa dilupakan. Desa Timun sendiri memiliki channel Youtube yang bernama Desa Timun, dan juga Desa Timun sudah memiliki beberapa sosial media seperti instagram, twitter, serta laman blog untuk lebih meluaskan lagi pengenalan mengenai Desa Timun ini. Desa Timun sendiri rilis pada channel Youtube yang bernama Desa Timun pada tanggal 23 Juli 2021 bertepatan pada hari ini anak nasional.

Maka setelah munculnya film pendek Desa Timun ini akan lebih baik ada pengembangan film pendek mengenai wayang karena masih jarang digunakan sebagai pengenalan kebudayaan Indonesia. Sebagai penunjang melakukan pengembangan sebuah film pendek ini maka akan dilakukan analisis mengenai apa saja unsur – unsur bahasa rupa yang terdapat pada film pendek Desa Timun. Penggunaan bahasa rupa dalam melakukan analisis ini dikarenakan setelah melihat dan melakukan sebuah riset kecil terhadap film pendek Desa Timun banyak terkandung unsur – unsur bahasa rupa yang digunakan. Bahasa rupa sendiri menurut Tabrani dalam bukunya yang berjudul Bahasa Rupa (Tabrani, 2005) adalah sebuah ilmu mengenai analisis suatu gambar yang bercerita atau sebuah karya visual yang bercerita, dan melalui bahasa rupa dapat membaca gambar anak. Sedangkan pengertian lain bahasa rupa yaitu sebuah ilmu mengenai analisis suatu gambar atau karya visual yang bercerita (Taswadi, 2000). Maka bahasa rupa akan

digunakan dalam kajian film pendek ini untuk menunjang pengembangan sebuah film pendek dalam pengenalan sebuah kebudayaan. Beberapa penelitian yang menggunakan analisis bahasa rupa dalam sebuah karya seni, seperti pada jurnal tahun 2021 yang berjudul Kajian Bahasa Rupa Budaya Mesatua Bali dalam Cerita Bergambar karya I Gede Yudha Pratama, hasil penelitian ini memberikan pemahaman baru pada suatu penciptaan cerita bergambar dengan menerapkan teori bahasa rupa, selain memperlihatkan gambar yang menarik bagi audien tetapi dapat menggugah imajinasi anak – anak dengan memberikan cerita yang mudah dipahami. Pada artikel tahun 2021 yang berjudul Komunikasi Gambar Bercerita pada Video Animasi Rupa Rungu pada Anak Usia 6 – 9 tahun karya Leni menghasilkan penelitian bahwa gambar dalam video rupa runggu merupakan pesan aktif yang mampu menstimulus kosa rupa anak dengan pembuktian banyaknya variabel wimba yang dibuat oleh anak dalam satu cerita dan satu model komunikasi cerita. Dari kedua artikel tersebut membahas mengenai bahasa rupa dalam sebuah karya seni visual, maka melalui kajian bahasa rupa film pendek “Bola” peneliti ingin mengetahui bagaimana bahasa rupa dapat memperlihatkan sebuah kebudayaan secara eksplisit dalam sebuah karya seni sehingga pesan – pesan yang akan disampaikan pada sebuah karya seni tersebut sehingga dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh audien, baik sebagai pengenalan wayang atau juga pengenalan kebudayaan Indonesia lainnya. Maka dari itu, judul yang diajukan adalah, “Kajian Bahasa Rupa Film Pendek “Bola” sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Indonesia”

b. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat, sebagai berikut:

1. Bagaimana film pendek Desa Timun “Bola” dianalisis menggunakan variabel bahasa rupa wimba?
2. Bagaimana film pendek Desa Timun “Bola” dianalisis menggunakan variabel bahasa rupa tata unkap dalam dan tata unkap luar?
3. Apa saja unsur kebudayaan menggunakan teori kluckhon yang terdapat pada film pendek Desa Timun “Bola”?

c. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, secara umum tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana analisis bahasa rupa yang terkandung di dalam film pendek Desa Timun “Bola” untuk mengetahui apa saja unsur kebudayaan yang ada di dalam film pendek Desa Timun “Bola”. Sedangkan tujuan khusus merupakan sebuah jawaban dari masalah yang telah dirumuskan di atas, yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil analisis film pendek Desa Timun “Bola” dengan variabel wimba.
2. Untuk mengetahui hasil analisis film pendek Desa Timun “Bola” dengan variabel tata ungkap dalam dan tata ungkap luar.
3. Untuk mengetahui unsur kebudayaan menggunakan teori Kluckhohn pada film pendek Desa Timun “Bola”.

d. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara langsung ataupun tidak langsung bagi pembaca penelitian ini, adapun manfaat penelitian ini antara lain:

B. Manfaat teoritis

1. Sebagai sumber pengetahuan mengenai analisis bahasa rupa seperti analisis wimba dan juga tata ungkap dalam dan tata ungkap luar bagi pihak – pihak yang terkait.
2. Informasi bagi penelitian selanjutnya yang meneliti hal serupa.
3. Memperkaya pengetahuan mengenai konsep bahasa rupa, khususnya dalam penggunaan unsur – unsur bahasa rupa dalam pembuatan sebuah karya seni

C. Manfaat praktis, menjadikan bahan rekomendasi pada pembuatan film pendek selanjutnya untuk bisa lebih kreatif dan bisa lebih mengenalkan kebudayaan Indonesia supaya kebudayaan Indonesia tidak luncur dimakan globalisasi.

a. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan dalam 5 bab dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Bab I : Pendahuluan

Pada bab 1 ini merupakan Bab Pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan serta struktur penulisan.

b. Bab II : Kajian Pustaka

Pada bab 2 berisikan kajian pustaka yang didalamnya terdapat penelitian terdahulu, landasan teori yang menjelaskan bahasa rupa dan teori kebudayaan, kerangka berpikir.

c. Bab III : Metode Penelitian

Pada bab 3 menjelaskan mengenai metode penelitian yang akan digunakan untuk mendapatkan hasil dari pertanyaan yang dikaji.

d. Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab 4 menjelaskan hasil dari analisis wimba, tata ungkap dalam, tata ungkap luar, dan kebudayaan Indonesia yang telah dikaji.

e. Bab V : Simpulan dan Saran

kesimpulan dan saran didalamnya berisikan kesimpulan hasil kajian yang telah diuraikan di bab sebelumnya.