

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang di dalamnya terdapat berbagai macam suku dan budaya yang berbentuk kesatuan. Negara Indonesia yang masyarakatnya beraneka ragam suku dan budaya memberikan dorongan pada adat budaya yang beragam. Di Indonesia terdapat banyak sekali peninggalan kuno yang harganya tak ternilai, seperti legenda tentang asal muasal ditemukannya suatu daerah, legenda tentang asal muasal ditemukannya danau, gunung, dan lain-lain yang tersebar di seluruh penjuru negeri. Legenda-legenda yang terdapat di negeri ini seperti Legenda Gunung Agung, Legenda Danau Batur, Legenda Selat Bali dan legenda-legenda lainnya. Legenda tersebut ternyata telah menjadi sejarah bangsa Indonesia yang harus dilestarikan (Agustinningrum, 2016).

Cerita legenda-legenda tersebut mungkin saja merupakan cerita fiktif belaka yang beredar di lingkungan masyarakat. Namun makna dan pembelajaran yang terkandung dari legenda itulah sebagai pembelajaran di lingkungan masyarakat. Sebuah legenda harus dilestarikan sebagai sejarah budaya Indonesia. Legenda pada umumnya dikenalkan untuk memberikan pendidikan etika dan perilaku yang terkandung di dalam legenda tersebut kepada anak-anak.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan antusias anak-anak semakin tinggi terhadap teknologi. Gadget adalah pengaruh besar pada perkembangan teknologi, yang dampaknya membuat anak-anak banyak menghabiskan waktu dengan gadgetnya. Sehingga pengetahuan anak-anak tentang legenda di Indonesia sangat minim. Sama halnya dengan kecenderungan teknologi, karena pengaruh budaya asing menjadikan anak-anak bangsa tidak tertarik dengan tradisi negara ini. Dan di negara ini juga banyak film animasi asing yang ditayangkan di acara televisi. Pembuatan animasi yang mengangkat tentang cerita legenda di Indonesia juga sangat sedikit. Salah satu legenda yang menarik dan dapat dijadikan sebagai pengetahuan oleh masyarakat tetapi saat ini sudah terlupakan yaitu legenda terbentuknya Desa Sumberkima.

Cerita legenda dari Desa Sumberkima yaitu konon sekitar tahun 1936 dimana wilayah Desa Sumberkima masih berupa hutan belantara, tersebutlah kisah seorang pelaut dari Sulawesi (Bugis), yang berlayar dengan beberapa anak buahnya mengarungi lautan yang luas, dan memang dikenal sebagai pelaut-pelaut yang ulung, untuk mencari hasil laut berupa ikan, kerang dan kekayaan laut lainnya. Ketika pelaut-pelaut tersebut tiba disuatu tempat, terlihat suatu bentangan daratan yang memang belum dikenal sebelumnya dan belum berpenghuni, yang dipandang dari kejauhan merupakan tempat yang sangat indah, asri dan menawan dengan lekukan sebuah tanjung dengan dikelilingi pasir putih sehingga timbul niatnya untuk berlabuh di tempat itu. Dengan melihat kondisi alam saat berlabuh, sangat sulit bagi para pelaut untuk mendapatkan air bersih untuk keperluan mandi, makan dan memasak, sehingga para pelaut berusaha mencari air dengan cara menyisir di sepanjang pantai, dan jaraknya sangat jauh. Keajaiban bahwa para pelaut di tempat yang tidak diketahui menemukan

semburan air yang bersumber dari cangkang kerang kima dan luar biasa air tersebut terasa tawar meskipun dikelilingi oleh air asin, sehingga para pelaut mengambil air di lokasi tersebut untuk digunakan untuk keperluan sehari-hari. Karena seringnya mengambil air di tempat itu, sehingga para pelaut terbiasa menyebut nama itu dengan nama Sumber Kima, yang artinya Sumber sama dengan Sumber air, sedangkan Kima adalah salah satu jenis Kerang Laut, dan nama tersebut menjadi asal - usul keberadaan Desa Sumberkima, dan sekarang tempat itu sudah dibuatkan tugu oleh masyarakat setempat.

Legenda terbentuknya Desa Sumberkima merupakan legenda yang menceritakan awal mula terbentuknya Desa Sumberkima, sehingga diharapkan sebagai warga Negara Indonesia khususnya bagi masyarakat Desa Sumberkima diharapkan mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima tersebut. Namun kenyataannya saat ini masih banyak masyarakat terutama pada anak-anak hingga remaja di Desa Sumberkima tersebut tidak mengetahui legenda terbentuknya desa tersebut. Hal ini terlihat dari hasil dari penyebaran angket, dari 32 orang responden 96,9% dari masyarakat yang telah mengisi angket tersebut masih tidak mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima. Salah satu penyebab kurangnya minat masyarakat untuk mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima yaitu disebabkan karena belum adanya media yang memvisualisasikan cerita tersebut, sehingga membuat masyarakat tidak tertarik untuk mengetahui legenda terbentuknya Desa Sumberkima. Penelitian ini mengangkat cerita legenda terbentuknya Desa Sumberkima yaitu bertujuan sebagai sarana edukasi dan informasi untuk mengetahui legenda

terbentuknya Desa Sumberkima supaya nantinya legenda dari Desa Sumberkima ini tidak terlupakan dan hilang ditelan oleh waktu.

Penggunaan teknologi sangatlah diperlukan untuk menarik minat masyarakat untuk mempelajari legenda. Teknologi dapat dijadikan sebagai media memberikan informasi-informasi tentang suatu legenda. Pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk mengenal legenda terbentuknya Desa Sumberkima. Menurut Saputri et al., (2020) pemanfaatan teknologi sangat diperlukan salah satunya adalah mengembangkan sebuah film animasi yang menceritakan tentang legenda terbentuknya Desa Sumberkima. Film digunakan sebagai informasi media yang sangat produktif dan sangat menarik, saat menonton film kita akan mendapatkan waktu luang sekaligus menambah pengetahuan, bukan sekedar hiburan. Penelitian ini menggunakan film animasi 2D, karena film animasi 2D lebih mudah dipahami masyarakat umum.

Siddiq et al., (2020) menyatakan bahwa animasi memiliki beberapa kelebihan, yaitu: dapat menarik perhatian, dapat memperjelas suatu ilustrasi dari konsep yang sulit dan berbahaya, animasi juga dapat menjadi media komunikasi audio visual yang dahsyat dalam mengembangkan simbol-simbol visual atau auditif dalam menyampaikan suatu informasi. Media ini, juga dapat digandrungi oleh semua kalangan dan tidak rumit untuk digunakan. Harapan yang ingin dicapai untuk sementara ini yaitu menghasilkan sebuah film animasi 2D sederhana yang menceritakan legenda terbentuknya Desa Sumberkima yang dapat digunakan untuk mengingat kembali kejadian yang pernah terjadi di desa tersebut pada zaman dahulu. Berdasarkan angket yang telah disebar, dari 32 responden 100% masyarakat yang telah mengisi kuesioner setuju jika cerita tersebut dibuat film animasi 2D.

Peneliti menggunakan animasi 2D karena animasi 2D memiliki keunggulan yaitu Efisiensi, Kesederhanaan, Efektivitas Biaya dan Kebebasan Artistik, selain itu menggunakan animasi 2D berdasarkan tinjauan literatur bahwa animasi 2D mampu mentransfer suatu informasi yang abstrak menjadi lebih sederhana sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh penonton. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Jaya et al., (2020) yang Mengembangkan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga, produk dari penelitian ini memperoleh presentase 92,3%, yang mana mencapai kategori “sangat baik” sehingga animasi yang telah dibuat layak digunakan.

Film-film animasi 2D yang banyak dijumpai tidak hanya untuk hiburan saja tetapi juga sebagai media informasi. Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang memanfaatkan film animasi 2D yaitu tentang Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga oleh Jaya et al., (2020). Saran dari penelitian ini yaitu diharapkan untuk menerapkan ke-12 prinsip animasi supaya film animasi yang dibuat lebih maksimal pada pengembangan film animasi 2 dimensi selanjutnya. Selanjutnya penelitian yang tentang Adaptasi Cerita Pahlawan Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja Dalam Bentuk Film Animasi 2D oleh Saputri et al., (2020). Saran dari penelitian ini yaitu Film Animasi 2D Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja dapat memaksimalkan pengembangan film animasi 2D. Dan penelitian tentang Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi oleh Defiana et al., (2020) .Saran dari penelitian ini yaitu Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Perang Puputan Bayu Banyuwangi kedepannya bisa dipadukan dengan video game sederhana, karena video game adalah cara yang ampuh untuk memotivasi anak

muda agar lebih tertarik dengan cerita sejarah. Kaitan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu memiliki tujuan yang hampir sama, supaya masyarakat mengetahui cerita legenda pada zaman dahulu yang hampir terlupakan disebabkan oleh perkembangan zaman.

Atas dasar itu, sangat penting bahwa inovasi menggunakan teknologi untuk mendidik kembali generasi muda sejak usia dini melalui peristiwa jaman dahulu, membentuk masyarakat dengan dasar moral dan etika, dan cinta tanah air. Penggunaan animasi 2D untuk penelitian ini karena berdasarkan tinjauan literatur bahwa animasi 2D mampu mentransfer suatu informasi yang abstrak menjadi lebih sederhana sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh peneliti dapat dipahami dengan mudah oleh penonton. Dengan demikian, solusi yang diberikan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada masyarakat di Desa Sumberkima, yaitu melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan rumusan permasalahan uraian di latar belakang, maka dapat identifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan masyarakat tentang legenda pada jaman dahulu. Khususnya pada legenda terbentuknya Desa Sumberkima.
2. Minimnya visualisasi untuk membungkus cerita yang menarik perhatian masyarakat terhadap legenda terbentuknya Desa Sumberkima.

Pertanyaan penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan film animasi 2 dimensi legenda terbentuknya Desa Sumberkima.
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap film animasi 2 dimensi legenda terbentuknya Desa Sumberkima.

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sesuai rumusan masalah yang dipaparkan di atas sebagai berikut.

1. Menghasilkan sebuah rancangan dan implementasi dari hasil rancangan film animasi 2 dimensi legenda terbentuknya Desa Sumberkima.
2. Mengetahui respon masyarakat terhadap film animasi 2 dimensi legenda terbentuknya Desa Sumberkima.

### **1.4 MANFAAT HASIL PENELITIAN**

Pengembangan film animasi 2 dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, animasi 2D berguna dalam dunia perfilman sebagai bentuk hiburan yang sederhana, dan dapat menarik perhatian masyarakat karena mengandung animasi. Animasi 2D dapat menghidupkan karakter. Animasi 2 dimensi juga bisa memvisualisasikan tokoh karakter menyerupai bentuk aslinya. Masyarakat menjadi lebih tertarik karena animasi 2D memiliki keunikan yang terkandung di dalamnya.

Setelah menonton animasi ini diharapkan masyarakat menjadi mengenal Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima, dan tertarik untuk mengetahui legenda lainnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi masyarakat

Film animasi “Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima” merupakan sarana pendidikan dan hiburan. Diharapkan setelah menonton film ini, masyarakat dapat belajar tentang legenda, khususnya legenda Bali, dan menambah pemahaman mereka.

### b. Bagi peneliti

Peneliti dapat menerapkan mata kuliah multimedia khususnya pada pembuatan animasi 2 dimensi yang diperoleh selama perkuliahan.

