

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kusnanto (2019, p.8), Indonesia adalah salah satu negara dengan masyarakat majemuk jika dilihat dari berbagai sudut dan tingkat perkembangan kebudayaan. Keanekaragaman kelompok etnik atau suku bangsa ini oleh bangsa Indonesia disadari sebagai modal nasionalisme yang diungkapkan dalam motto *Binneka Tunggal Ika*, walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Bagi dunia ilmu pengetahuan, kelebihan yang dimiliki oleh Indonesia ini merupakan objek penelitian yang tidak terkira luasnya. Bangsa Indonesia memiliki mulai dari suku bangsa yang masih hidup bersahaja lengkap dengan ciri-ciri eksotisnya, sehingga cocok sebagai objek penelitian ahli-ahli ilmu bangsa-bangsa klasik.

Kebudayaan yang dimiliki Indonesia menyangkut dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Akhmad (2019, p.5), kebudayaan sering dikaitkan dengan berbagai hal mengenai kesenian. Padahal, kebudayaan mempunyai suatu pengertian yang kompleks di dalam kehidupan masyarakat. Dari kebudayaan, lahir berbagai macam hal yang mencakup kebutuhan masyarakat, termasuk kebutuhan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dari banyaknya kebudayaan yang ada Indonesia salah satunya, kebudayaan yang berkembang di daerah Nusa Tenggara Barat. Wacana, dkk, (1991, p.7) menjelaskan bahwa dari segi kebudayaan dapat dikemukakan bahwa daerah Nusa Tenggara Barat bukan suatu daerah kultural yang berasal dari masyarakat adat, tetapi adalah suatu daerah administratif yang di dalamnya tergabung berjenis-jenis kebudayaan, kesenian, peradaban, karakter, hukum adat dan adat-istiadat dari berbagai suku bangsa yang berlainan. Itulah sebabnya kita tidak dapat mengatakan. bahwa kebudayaan yang abad sekarang di Nusa Tenggara Barat adalah kebudayaan Nusa Tenggara Barat sebab bukan merupakan kebulatan. Hal ini terlihat dari susunan penduduk di Nusa Tenggara Barat yang secara ethnologis terdiri dari 4 (empat) suku bangsa asli yaitu, suku bangsa Sasak yang bertempat tinggal di pulau Lombok, suku bangsa Bali yang bertempat tinggal di Lombok Barat, suku bangsa Sumbawa yang bertempat tinggal di

Kabupaten Sumbawa, suku bangsa Bima yang bertempat tinggal di Kabupaten Bima dan Dompu. Sedangkan suku-suku bangsa lainnya adalah merupakan bangsa pendatang seperti suku bangsa Jawa, Sunda, Bugis, Melayu dan sebagainya. sebagai akibat suku- suku bangsa yang beda ini menggambarkan kebudayaan suku bangsa tersebut Sebagai contoh kebudayaan daerah (lokal) dapat dibagi menjadi kebudayaan Sasak, kebudayaan Bali, kebudayaan Sumbawa, kebudayaan Bima, dan kebudayaan Pendatang. Demikian pula bahasa - bahasa daerah terdiri dari bahasa Sasak, bahasa Bali, bahasa Sumbawa, bahasa Bima, bahasa Pendatang.

Lombok adalah salah satu pulau yang terletak di Nusa Tenggara Barat dan Sasak merupakan penduduk asli dan kelompok etnik mayoritas di Lombok. Di suatu suku bangsa tidak terlepas dari tradisi dan cerita rakyat yang menjadi ciri khas daerah tersebut, Salah satu cerita rakyat yang berkembang di pulau Lombok adalah cerita Putri Mandalika, cerita Putri Mandalika sudah menjadi cerita turun-temurun bagi masyarakat Lombok. Sasangka (2002) beranggapan cerita Putri Mandalika diangkat dari sebuah legenda yang berkembang di daerah Lombok, Nusa Tenggara Barat. Pada mulanya, cerita itu hanya berkembang secara lisan, yaitu berkembang dari mulut ke mulut sehingga tidak ada sumber tertulis yang dapat dijadikan rujukan. Karena tidak ada rujukan itulah, legenda Putri Mandalika berkembang dengan berbagai macam versi.

Damono, dkk. (2020, p.11) Menjelaskan Putri Mandalika dalam kisah akhir hidupnya menjatuhkan diri ke laut untuk menghindari peperangan antara pangeran yang memperebutkannya, kemudian berubah menjadi *Nyale*, sejenis cacing laut dengan nama Latin *Eunice Fucata*. *Nyale* yang muncul setahun sekali di kawasan ini dipercaya sebagai perwujudan sang putri dan masyarakat Sasak, Penduduk asli Lombok, datang beramai-ramai untung menangkapnya yang dalam tradisi Sasak dikenal sebagai tradisi *Bau Nyale*. Nasution (2019, p.54) menjelaskan *Bau Nyale* berasal dari bahasa Sasak yang artinya menangkap dan *Nyale* artinya cacing laut yang hidup di batu karang. Jadi, *Bau Nyale* adalah perburuan cacing laut. *Bau Nyale* adalah tradisi turun-temurun yang dilakukan masyarakat Sasak. Menurut kalender masyarakat Sasak, tradisi *Bau Nyale*

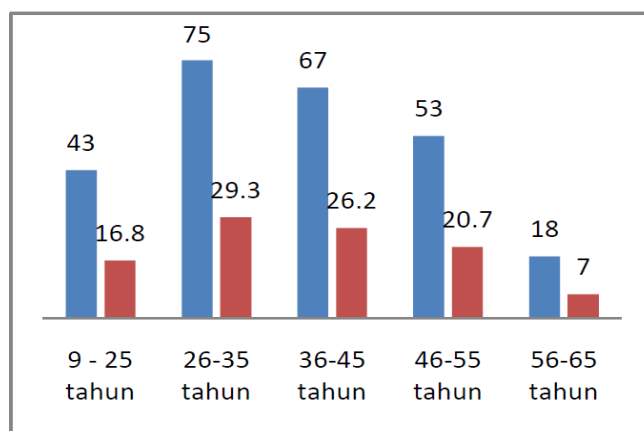
dilaksanakan sekali setahun pada tanggal 20 bulan 10. Tradisi ini telah dijadikan sebagai festival resmi oleh Kementerian Pariwisata.

Meskipun cerita tentang Putri Mandalika adalah sebuah cerita fiksi yang berkembang di daerah Lombok, namun ada nilai moral yang bisa diambil dari cerita tersebut. Menurut Rosita (2019, p.14), Putri Mandalika merupakan sebuah legenda namun ada pelajaran yang kita dapatkan dari cerita tersebut. Zaman dahulu dan sekarang memiliki perbedaan yang signifikan yaitu terletak pada pemikiran orang yang sangat terbatas sehingga berpikir daripada banyak yang menjadi korban karena memperebutkan Putri Mandalika, lebih baik dia yang berkorban demi kesejahteraan rakyatnya. Dengan memikirkan kehidupan rakyatnya, Putri Mandalika juga dapat dikatakan sudah mengambil keputusan yang bijaksana agar semua rakyat dapat menikmatinya dalam wujud yang berbeda, dan itu merupakan salah satu pesan sosial yang dapat kita jadikan sebagai pelajaran.

Pada zaman yang sudah berkembang di semua bidang, baik dari segi ilmu pengetahuan dan teknologi, sudah menjadi kewajiban bagi seluruh masyarakat, khususnya generasi muda usia sekolah dasar, karena di usia ini merupakan tahap pembentukan karakter, dengan harapan dapat menjadi generasi penerus yang memiliki kesadaran untuk melestarikan budaya dan peninggalan dari nenek moyang. Menurut Koesoema (2007, p.10) Dengannya manusia melanggengkan warisan budayanya kepada generasi yang lebih muda mereka mewariskan nilai-nilai yang menjadi bagian penting dalam kultur masyarakat tempat mereka hidup. Jika pewarisan ini tidak terjadi, nilai-nilai yang telah menghidupi masyarakat dan kebudayaan tersebut terancam punah dengan kematian para anggotanya. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran vital sebab menentukan tidak hanya keberlangsungan masyarakat, namun juga mengukuhkan identitas individu dalam sebuah masyarakat.

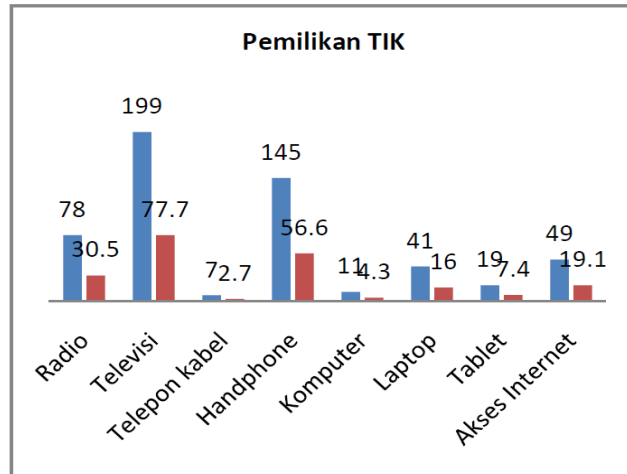
Diperlukan media yang tepat untuk melestarikan cerita tentang Putri Mandalika, namun kurangnya tingkat kesadaran masyarakat Lombok akan pentingnya melestarikan budaya yang menjadi corak khas bagi suku bangsa tersebut dapat berdampak buruk terhadap kelestarian budaya peninggalan nenek moyang.

Meninjau dari tingkat kepekaan masyarakat Lombok terhadap penggunaan teknologi informasi yang cukup tinggi, merupakan salah satu sarana yang tepat untuk mewujudkan upaya dalam melestarikan cerita Putri Mandalika. Wahyudiyono (2016) menyebutkan dari sample responden yang berumur 9 - 25 tahun sebanyak 43 orang atau sebesar 16,8 %, responden berumur 26 - 35 tahun sebesar 29,3 %, 36 - 45 tahun sebesar 26,2%. Responden umur 46 - 55 tahun sebanyak 53 orang atau 20,7 %. Responden paling sedikit berada dalam kelompok umur lebih dari 56 - 65 tahun sebesar 7%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1.1 Umur Responden
 Sumber: Wahyudiono 2016

Dari sample di atas jumlah masyarakat yang memiliki radio sebesar 30,5 %, memiliki televisi 77,7 %, memiliki telepon kabel 2,7 %, memiliki HP 56,6 %, memiliki komputer 4,3 %, memiliki laptop sebesar 16 %, memiliki tablet sebesar 7,4 % dan memiliki akses internet 19,1%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 1.2 Kepemilikan Teknologi Informasi Komunikasi
 Sumber: Wahyudiono 2016

Penggunaan internet masyarakat Lombok berdasarkan umur pada kelompok umur 9 - 25 tahun yang berjumlah 43 orang, yang menggunakan internet sebanyak 13 orang atau 30,2% dalam kelompok umur tersebut. Pada kelompok umur 26 - 35 tahun yang berjumlah 75 orang, yang menggunakan internet sebanyak 16 orang atau 21,3%. Pada kelompok umur 36 - 45 tahun yang berjumlah 67 orang, yang menggunakan internet sebanyak 13 orang atau 19,4%. Pada kelompok umur 46 - 55 tahun yang berjumlah 53 orang, yang menggunakan internet sebanyak 6 orang atau 11,3%. Pada kelompok umur 56 - 65 tahun tidak terdapat responden yang menggunakan internet. Dari gambaran tersebut di atas terlihat bahwa pengguna internet terbanyak pada kelompok umur muda. Semakin tinggi kelompok umur responden semakin sedikit yang menggunakan internet. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

		Akses responden terhadap internet		Total
		Tidak	Ya	
Usia Responden	9 - 25 tahun	30	13	43
	26-35 tahun	59	16	75
	36-45 tahun	54	13	67
	46-55 tahun	47	6	53
	56-65 tahun	18	0	18
Total		208	48	256

Gambar 1.3. Akses responden terhadap internet *Crosstabulation*
 Sumber: Wahyudiono (2016)

Dari pemaparan di atas, target dari perancangan video animasi tentang cerita tentang Putri Mandalika akan berfokus pada generasi muda Lombok usia Sekolah Dasar. Menurut Koesoema (2007, p.10) pergulatan pokok yang dihadapi oleh setiap kebudayaan tentang eksistensinya adalah berperang melawan resiko untuk dilupakan, hilang dalam sejarah, dan tidak diingat lagi. Cara paling tradisional untuk memberantas serangan atas ‘lupa’ ini adalah dengan bercerita. Melalui cerita, masyarakat meneruskan cita-cita, idealisme, nilai-nilai, adat istiadat, perilaku, tata cara, dll, yang menjadi kekayaan budaya suatu masyarakat kepada generasi yang lebih muda.

Salah satu media alternatif untuk memperkenalkan cerita Putri Mandalika kepada generasi muda yaitu, melalui teknologi berbasis multimedia dalam bentuk video animasi. Pemilihan media animasi dikarenakan memiliki kelebihan dan lebih kompleks dibandingkan dengan media lain. Soenyoto (2017, p.1) beranggapan animasi bukan hanya sekadar menggerakkan objeknya semata, tetapi lebih dari itu, yaitu bagaimana “*menghidupkan objeknya*” sehingga terkesan hidup dan bernyawa, seperti layaknya makhluk hidup. Mampu berekspresi, tertawa, tersenyum, menangis, dan bertingkah laku layaknya seorang aktor atau artis.

Tujuan dari “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Anak Sekolah Dasar” diharapkan dapat menarik minat anak Sekolah Dasar dalam melestarikan warisan dan budaya khususnya, budaya khas Lombok yakni, cerita Putri Mandalika.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam perancangan ini adalah kurangnya kesadaran bagi generasi muda di zaman yang sudah modern seperti sekarang ini dalam melestarikan cerita rakyat. Dari itu, diperlukan media untuk menarik minat anak generasi muda melalui pemanfaatan media berbasis multimedia dalam bentuk video animasi.

1.3 Batasan Masalah Perancangan

Adapun batasan masalah dalam perancangan ini yaitu merancang video animasi 2D tentang cerita Putri Mandalika untuk anak Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah Perancangan

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang video animasi 2D yang mampu memperkenalkan Putri Mandalika kepada anak Sekolah Dasar di Lombok, Nusa Tenggara Barat?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah mendapatkan rancangan video animasi 2D tentang cerita Putri Mandalika dengan gaya desain *paper cut* yang mampu menarik minat anak Sekolah Dasar di Lombok.

1.6 Luaran Perancangan

Adapun luaran yang dihasilkan dari perancangan tersebut adalah format video animasi 2D berdurasi +/- 5 menit yang di targetkan untuk anak usia Sekolah Dasar di Lombok sebagai media utama. Kemudian media pendukung berupa media promosi dan *merchandise*.

1.7 Manfaat Perancangan

1.7.1 Manfaat Teoritis

Perancangan video animasi 2D cerita Putri Mandalika diharapkan menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media animasi serupa untuk memperkenalkan cerita lokal.

1.7.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Universitas

- 1). Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai salah satu institut pendidikan yang ikut serta mendukung pelestarian kebudayaan.
- 2). Membangun relasi baik antara masyarakat dan Universitas Ma Chung

b) Bagi Mahasiswa

Mengetahui dan memahami proses pembuatan video animasi 2D yang mengangkat tema cerita kebudayaan.

c) Bagi Masyarakat

Memperkenalkan kepada masyarakat cerita Putri Mandalika dan menunjukkan keberagaman budaya yang dimiliki setiap daerah masing-masing.