

PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHICS PROSESI MAPAG KARUHUN DALAM KESENIAN KUDA RENGONG SEBAGAI UPACARA INISIASI KHITAN DI SUMEDANG

DESIGNING MOTION GRAPHICS ANIMATION OF MAPAG KARUHUN PROCESSION IN KUDA RENGONG ART AS AN INITIATION CEREMONY OF KHITAN IN SUMEDANG

Pialang Maliki Mulki

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

pialang.mulki@gmail.com

Abstrak

Sumedang larang merupakan kerajaan yang meneruskan pemerintahan di tatar Sunda setelah kerajaan Padjajaran terpecah. Dikenal sebagai daerah yang kaya akan sejarah dan budaya sunda yang lahir dan berkembang Sumedang, yang kini masih melekat dengan masyarakatnya. Saat ini, Sumedang larang berubah menjadi Kabupaten Sumedang dan memproklamkan diri sebagai “Puseur Budaya Sunda”. Kesenian di Sumedang tidak dapat dipisahkan dari sejarah dan budaya sunda yang berkembang di Sumedang. Salah satu kesenian tersebut adalah kesenian Kuda Renggong. Kesenian ini berjenis kesenian pertunjukan. Pertunjukan Kuda Renggong berbentuk helaran keliling kampung dengan menggunakan hewan kuda yang sesungguhnya sebagai tokoh sentralnya yang kemudian mampu menari mengikuti nada musik yang diiringkan. Selain itu kesenian Kuda Renggong juga memiliki banyak prestasi dan sudah diakui hingga mancanegara. Namun hingga saat ini, belum ada media animasi yang dapat memberikan informasi-informasi mengenai kesenian Kuda Renggong ke masyarakat luas sebagai bentuk pelestarian budaya. Latar belakang dipilihnya kesenian Kuda Renggong sebagai objek penelitian dan perancangan karena kesenian ini memiliki nilai positif untuk berdoa kepada tuhan dan menghormati orang tua.

Kata kunci : Kesenian, Kuda Renggong, Remaja, Animasi, Sumedang.

Abstract

Sumedang larang is a kingdom that continue the government in tatar Sunda after the kingdom of Padjajaran split. Therefore, Sumedang larang is known as an area rich in history and Sundanese culture that was born and developed there, which is still attached with the community. Currently, Sumedang larang become Sumedang Regency and then self-proclaimed as “Puseur Budaya Sunda”. The Sumedang arts can not be separated from the history and Sundanese culture that developed in Sumedang. Such art of Kuda Renggong. The type of this arts is the arts of performing type. The form of arts of Kuda Renggong is parade around village by using a real horse as a central character who is then able to dance with rhythm of the music. Besides, the art of Kuda Renggong also has many achievements and has been recognized to foreign countries. But until now, there is no media such animation that can provide information about the art of Kuda Renggong to the wider community as a form of cultural preservation. The background of Art of Kuda Renggong use as the object of research and design because this art has positive value to pray to God and respect the parents.

Keywords : Art, Kuda Renggong, Adolescent, Animation, Sumedang.

1. Pendahuluan

Pada dasarnya, Kuda Renggong digunakan sebagai upacara inisiasi anak yang akan khitan. Dengan tujuan untuk memanjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa supaya anak tersebut dapat sukses di masa dewasanya nanti. Masyarakat percaya bahwa Kuda Renggong merupakan medium antara dunia atas dengan dunia bawah Oleh karena itu, meski dikenal sebagai kesenian dengan bentuk helaran, masyarakat juga perlu mengerti prosesi-prosesi apa saja yang dilakukan dibaliknyanya.

Mapag Karuhun adalah salah satu prosesi sakral yang berada di dalam tahapantahapan pertunjukan Kuda Renggong. Dimana seorang juru mamaos dipercaya dapat mendatangkan roh leluhur yang sudah meninggal untuk dapat menyatu

dengan atmosfer pertunjukan Kuda Renggong. Hal ini bertujuan tak lain untuk meminta izin kepada leluhur supaya dilancarkan dan tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan saat pertunjukan Kuda Renggong berlangsung, juga untuk menghormati leluhur yang sudah meninggal dan persembahkan dari anak-cucu yang masih hidup.

Meski saat ini Kuda Renggong masih mendapat peran dan diminati oleh masyarakat, Kuda Renggong masih perlu untuk terus dilestarikan. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi dan budaya luar yang masuk ke masyarakat, sehingga berpotensi untuk mengancam keberlangsungan budaya yang telah berkembang sejak dahulu kala. hingga sampai saat ini Kesenian Kuda Renggong dikenal tak hanya di Kabupaten Sumedang saja, akan tetapi dunia Internasional pun telah mengakui Kesenian Kuda Renggong sebagai warisan budaya yang patut untuk dilestarikan.

1.1 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat animasi yang berperan sebagai media informasi dan edukasi mengenai Kesenian Kuda Renggong Sumedang. Sehingga dapat mengenalkan dan meningkatkan pengetahuan mengenai Kesenian Kuda Renggong Sumedang beserta prosesi-prosesi pertunjukan dan maknanya. Tujuan tersebut pada dasarnya adalah sebagai bentuk untuk melestarikan Kesenian Kuda Renggong Sumedang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, penulis meng-identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Kuda Renggong masih diterima oleh masyarakat dan menyebar keluar wilayah Kabupaten Sumedang, bahkan diakui dikancah internasional.
2. Pentingnya prosesi Mapag Karuhun sebagai tahapan sakral yang perlu untuk disampaikan kepada masyarakat.
3. Belum adanya media animasi mengenai Kesenian Kuda Renggong.

1.3 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Beberapa metode yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi
Penulis melakukan pengamatan langsung ke lokasi pertunjukan Kuda Renggong namun tidak secara langsung berpartisipasi dalam aktifitas yang dilakukan dalam pertunjukan.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu Bapak Supriatna yang merupakan dosen sekaligus peneliti yang telah mendapatkan gelar doctor di bidang Kuda Renggong.
3. Kuisioner
Penulis menyebarkan kuisioner secara terbuka mengenai Kesenian Kuda Renggong Sumedang. Kegiatan ini digunakan untuk mengetahui kebiasaan, dan ketertarikan responden terhadap Kesenian Kuda Renggong.
4. Studi literature
Penulis mencari dan mengumpulkan data dengan menelaah buku, jurnal penelitian, dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Dasar Teori

2.1 Animasi

Pengertian animasi menurut Dwinanto (2016:3) Animasi 2D (2 Dimensi) adalah animasi tradisional yang dibuat baik dengan lukisan tangan atau melalui komputer dan membutuhkan satu gambar yang akan diikuti oleh yang lain dalam posisi yang sedikit berbeda, diikuti oleh gambar lain di posisi lain dan seterusnya untuk menciptakan gerakan. Fungsi animasi :

1. Sebagai media hiburan
yaitu media yang paling umum dijumpai oleh masyarakat di film layar lebar maupun televisi.
2. Sebagai media presentasi
yaitu sebagai elemen pembantu dalam menyampaikan materi supaya lebih efektif.
3. Sebagai media iklan
yaitu media untuk mempromosikan produk atau kampanye untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2 Motion Graphics

Menurut Crook dan Beare (2016:10) Definisi yang tepat untuk menjelaskan tentang *motion graphics* adalah hal yang sangat sederhana namun juga sangat mustahil untuk dijabarkan. Penjabaran sederhananya yaitu *motion graphics* mencakup gerakan, rotasi, atau skala dari gambar, video, dan teks di setiap layer. Yang selalu disertai dengan soundtrack. Jenis *motion graphics* :

1. 2 dimensi motion
Merupakan jenis motion graphics yang hanya bekerja pada satu panel dua dimensi. Objek-objek pada 2 Dimensi Motion hanya dapat dipindah posisikan atas atau bawah dan kiri atau kanan. Sebagai media presentasi yaitu sebagai elemen pembantu dalam menyampaikan materi supaya lebih efektif.
2. 2.5 dimensi motion
Jenis motion graphics ini terlihat seperti dua dimensi namun dapat terlihat seperti tiga dimensi Karena objek yang berada di latar bagian depan melewati depan kamera lebih cepat daripada objek yang berada di latar tengah, yang mana objek tersebut juga melewati lebih cepat daripada objek yang berada di latar belakang.
3. 3 dimensi CGI
Motion graphics jenis ini sangat terkenal Karena sering digunakan dalam perfilman, periklanan, dan video musik. Proses utama dalam membuat sebuah CGI adalah membuat model dari sebuah objek di computer, mewarnainya, memberi pencahayaan virtual dan kamera. Lalu mengambil serangkaian gambar dari itu..

2.3 Seni Pertunjukan Indonesia

Indonesia merupakan negeri yang sangat kaya akan berbagai jenis kesenian. Salah satunya adalah seni pertunjukan. Sebelum memasuki dunia modern, Indonesia tidak mengenal pembagian jenis seni pertunjukan yang dikenal manusia modern saat ini, yakni memisahkan antara seni musik, dengan seni teater, seni tari, dan seni sastra lisan. Sumardjo (2014:88) menyebutkan dalam seni pertunjukan pra-modern terjadi percampuran antara sastra, musik, tari, lakon, bahkan seni rupanya. Itu berarti bahwa era tersebut seni pertunjukan merupakan suatu kesatuan yang menggabungkan jenis-jenis kesenian lain.

3. Material dan Metodologi

3.1 Software yang digunakan

Tahap awal yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah persiapan *software* yang dibutuhkan, yaitu :

1. *Adobe After Effect*
2. *Adobe Audition*
3. *Adobe Illustrator*
4. *Adobe Premiere*

3.2 Metodologi

Dalam pembuatan proyek akhir ini diperlukan tahapan - tahapan sebagai berikut :

1. Pra-Produksi
Pada tahap pra-produksi, penulis mengembangkan cerita animasi dimulai dari menentukan premis cerita, membuat sinopsis, storyline, dan storyboard. Desain dari karakter dan background juga sudah terbentuk dalam tahap pra-produksi.
 - a. Deskripsi Perancangan
Tema : Kesenian Kuda Renggong
Judul : Mapag Karuhun – Kesenian Kuda Renggong Sumedang
Format : Animasi *Motion Graphics*
Durasi : 5 Menit
 - b. Premis Cerita
Fungsi dari premis ini nantinya dapat memudahkan penulis untuk memetakan ide dasar dari cerita yang akan disampaikan. Berdasarkan konsep yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka premis cerita dalam animasi motion graphics ini adalah “Seorang wisatawan lokal yang datang ke Sumedang kemudian mengikuti prosesi pertunjukan kesenian Kuda Renggong”.
 - c. Sinopsis
Selanjutnya, penulis mengembangkan premis yang telah dibuat menjadi sebuah sinopsis Cerita. Sinopsis : Kesenian Kuda Renggong merupakan kesenian pertunjukan yang bersifat helaran keliling kampung, daya Tarik utamanya yaitu medianya yang merupakan hewan kuda yang sesungguhnya,

dan dapat menari mengikuti iringan musik. Pada dasarnya, Kuda Renggong merupakan sebuah upacara inisiasi khitan. Untuk berdoa kepada tuhan agar sang anak menjadi sukses dimasa dewasa nanti. Oleh sebab itu, dalam pertunjukannya diadakan prosesi bernama “*Mapag Karuhun*”. Yaitu prosesi yang dipercaya untuk mendatangkan roh karuhun yang sudah meninggal untuk menyatu dengan atmosfer pertunjukan Kuda Renggong. Bertujuan sebagai persembahan dari anak-cucu yang masih hidup.

d. Storyboard

Kemudian cerita yang sudah dibuat divisualisasikan secara lengkap baik secara sketsa lalu melalui pewarnaan supaya dapat diketahui sinematik animasi tersebut. Storyboard berisi gambar, deskripsi, dan keterangan tambahan sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 3.1 Storyboard sinematik

	Narasi : Wilujeng Sumping di Sumedang
	Action : Kamera mengikuti pergerakan bus ke kanan layar.
	Transisi : Slide transisi dari atas dan bawah layar.
Sq : 1 Sc : 2 Shot : 2	Durasi : 10 detik

2. Produksi

Proses produksi yaitu proses dalam membuat semua hal yang sudah dirancang di Pra-produksi. Proses ini merupakan proses yang memakan waktu lebih lama daripada tahapan proses lainnya, karena dalam proses ini penulis membuat asset visual, animasi, dan rendering.

3. Pasca-Produksi

Proses produksi merupakan proses selanjutnya yang dilakukan setelah tahap produksi animasi dilakukan. Proses ini menggabungkan semua hal yang telah dilakukan saat proses produksi. Meliputi efek visual, editing, music, voice over, dan promosi.

4. Pembahasan

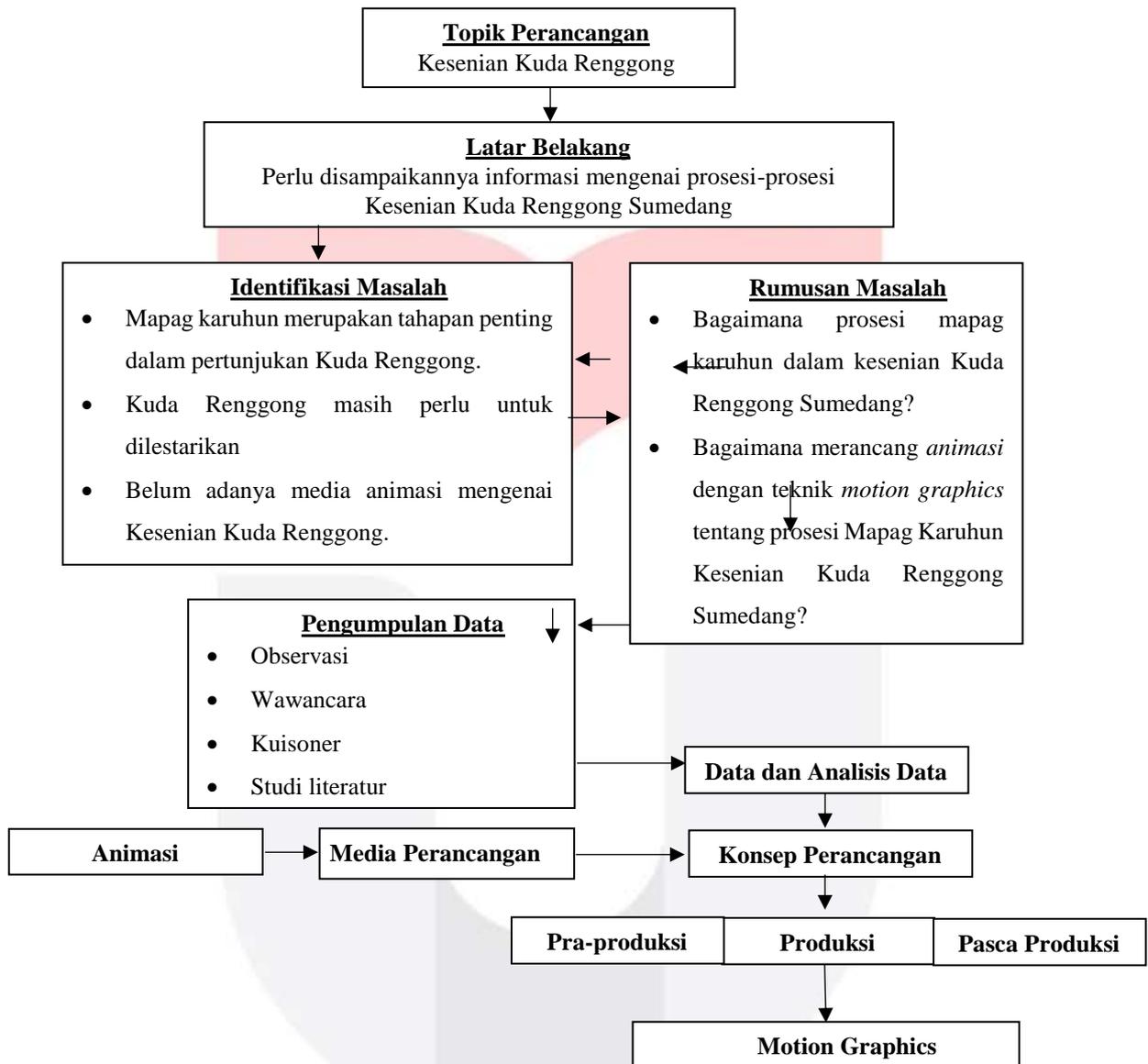
Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Bapak Supriatna, Penggunaan Kuda Renggong dipercaya oleh masyarakat sebagai medium yang menghubungkan manusia dengan tuhan. Karena Kuda Renggong pada awal pementasan dilakukan ritual-ritual seperti memanggil roh leluhur (*mapag karuhun*) dengan memancingnya dengan barang-barang kesukaan leluhur yang telah meninggal tersebut. kedatangan leluhur ke acara Kuda Renggong merupakan bentuk rasa syukur bahwa saat senang-senang pun manusia mengajak leluhur untuk datang merayakan bersama.

Berdasarkan dari hasil kuisioner, hamper setengah dari total responden menjawab tidak mengetahui tentang Kesenian Kuda Renggong dari Sumedang. Responden mayoritas hanya lebih mengenal Tahu Sumedang daripada kebudayaan Sunda yang ada di Sumedang. Namun, responden sangat tertarik dengan kebudayaan tradisional dan sangat mendukung dengan pelestarian budaya Kesenian Kuda Renggong Sumedang.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa khalayak sasaran sangat tertarik dengan kebudayaan tradisional dan Kesenian Kuda Renggong, namun kurangnya media yang sampai ke masyarakat menyebabkan kurang mengenalnya masyarakat akan kebudayaannya sendiri. Padahal pada dasarnya kesenian tradisional merupakan sebuah karakter masyarakat setempat yang menjadikannya berbeda dengan yang lain. Oleh sebab itu, Kesenian Kuda Renggong masih terus memerlukan media yang dapat mempromosikan Kuda Renggong supaya tetap diingat dan berkembang terus menjadi karakter kebudayaan Sunda dan Jawa Barat hingga Indonesia di mata Internasional.

5. Kerangka Perancangan

Berikut ini adalah penjelasan skematik dari proses analisis untuk menghasilkan kerangka perancangan



Bagan 5.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Arsip Pribadi)

6. Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan yang dilakukan oleh penulis, didapat kesimpulan yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang diangkat oleh penulis. Yaitu Kesenian Kuda Renggong merupakan kesenian yang memiliki nilai-nilai positif yang baik dalam kehidupan manusia, yaitu menghormati orang tua dan mengingat Tuhan. Sehingga Kuda Renggong tidak merupakan sekedar media ekspresi seni namun memiliki nilai-nilai yang sesuai dengan keadaan sosial hingga saat ini dan dapat diadaptasi menjadi media animasi motiongraphics sebagai bentuk pelestarian ke generasi selanjutnya.

Daftar Pustaka :

- [1] Crook, Ian dan Peter Beare. 2016. Motion Graphics : Principles and practices from the ground up. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- [2] Freeman, Heather D.. 2016. The Moving Image Workshop: Introducing animation, motion graphics, and visual effects in 45 practical projects. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- [3] Jakob Sumardjo. 2014. Estetika Paradoks. Bandung: Kelir.
- [4] Nazir, Ph.D., Moh. 2013. Metode Penelitian, Cet. 8. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [5] Supriatna. 2015. Membaca Komunikasi Visual Kuda Renggong. Bandung: Sunan Ambu Press.
- [6] Wright, Jean Ann. 2005. Animation – Writing and Development From Script Development to Pitch. Oxford: Focal Press.

