

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita dengan judul “Pangeran Anggadipati” yang merupakan karangan Saini Kosim ini merupakan cerita sebuah novel dengan aliran silat yang mengandung nilai budaya Indonesia. Cerita Pangeran Anggadipati ini mengisahkan tentang perjalanan para ‘Puragabaya’, sekumpulan orang yang dipilih oleh kerajaan Pajajaran untuk dilatih menjadi pasukan perang sekaligus pengawal khusus Prabu Siliwangi. Latar yang kental dengan budaya dan sejarah serta alur cerita dinamis dan juga kompleks menjadi satu poin yang menarik dalam cerita Pangeran Anggadipati ini.

Pangeran Anggadipati bercerita tentang kisah perjalanan putra mahkota kerajaan Kutabarang di negeri Pajajaran menjadi seorang Puragabaya. Pangeran Anggadipati, atau akrab dengan sapaan Anom dicalonkan menjadi seorang Puragabaya untuk menggantikan sahabat sepermainannya, Raden Jamu yang tewas dalam ujian kepuragabayaan. Dalam ironi tersebut, Anom memulai perjalanannya menjadi seorang Puragabaya.

Anom menjalani kesehariannya berlatih di padepokan Tajimalela bersama para calon Puragabaya lainnya. Tidak hanya jurus-jurus bela diri silat, namun pendidikan jasmani dan rohani pun menjadi materi wajib bagi para calon Puragabaya. Banyaknya sahabat yang gugur dalam ujian kepuragabayaan pun ikut mendidik mental serta ketabahan Anom dan kawan-kawan secara perlahan. Namun, duka yang terus dialami nampak berbalik menggerus mental sahabat terdekatnya di padepokan, Jante Jaluwuyung, putera mahkota sulung kerajaan Medang. Anom mulai sering menemukan Jante tengah melamun dengan tatapannya yang kosong. Menyadari hal ini sendirian, timbul rasa khawatir Anom terhadap Jante.

Selesai ujian kepuragabayaan, para calon puragabaya diperkenankan untuk pulang ke kampung halamannya masing-masing. Jante mengajak Anom untuk singgah sebentar

di kerajaan Medang. Menyetujui permintaan sahabatnya, Anom malah berakhir membuka kisah romansa pertamanya di kerajaan Medang. Diperkenalkanlah puteri Yuta Inten, puteri mahkota kerajaan Medang, adik perempuan Jante kepada Anom. Tidak pernah berurusan dengan romansa selain latihan berbahaya, Anom menemukan dirinya bingung untuk bertingkah laku di hadapan puteri Yuta Inten. Melihat kekocakan seorang pendekar sakti Puragabaya kesulitan bertingkah, puteri Yuta Inten kerap terhibur dengan keberadaan Anom di istana. Ingin ikut meramaikan, Jante menggoda Anom dengan pernyataan bahwa ia merestui jika Anom dan adiknya menjalin hubungan asmara. Ingin sekali membalas keusilan Jante, Anom menyadari bahwa dia tidak bisa balas usil pada tuan rumah.

Di sela-sela kekocakan tersebut, Jante mengemukakan maksudnya mengundang Anom untuk singgah kerajaan Medang. Jante bermaksud untuk mendiskusikan hal serius secara pribadi mengenai Puragabaya dan padepokan Tajimalela dengan Anom. Pikiran-pikiran yang Jante utarakan benar-benar mengejutkan Anom. Jante berusaha meyakinkan Anom bahwa padepokan Tajimalela adalah tempat untuk melatih anak-anak menjadi pembunuh berdarah dingin. Tentunya Anom meluruskan pemikiran Jante dan berusaha bersikap positif. Jante pun hanya diam tanpa memberikan respon.

Mendekati akhir masa liburan, Anom pamit dari kerajaan Medang untuk kembali ke Kutabarang. Anom kembali mengingatkan Jante untuk berusaha berpikiran positif. Jante pun hanya membalasnya dengan senyuman. Namun, sebelum pamit, ulah nekat dadakan Anom menyatakan perasaannya pada Yuta Inten, disertai rasa gugup yang luar biasa menjadi momen bahagia penuh kejutan. Momen bahagia tersebut diperindah dengan respon positif puteri Yuta Inten terhadap perasaan Anom. Anom pun pulang ke kampung halamannya di Kutabarang dengan perasaan berbahagia.

Selesai masa liburan, semua calon Puragabaya kembali ke Padepokan. Semua calon Puragabaya hadir terkecuali Jante. Geger mendengar kabar pembunuhan bangsawan oleh salah seorang Puragabaya, Anom dan kawan-kawan beserta beberapa anggota Puragabaya bergegas melakukan pengejaran, dengan kekhawatiran bahwa pelakunya adalah Jante. Pengejaran berujung di daerah pegunungan bebatuan. Di sana Anom

terkejut mendapati pelaku pembunuhan tidak lain adalah sahabatnya sendiri, Jante. Anom berusaha mempersuasi Jante dan mengajaknya pulang, namun, dengan tatapannya yang sudah kosong, Jante malah membalas ajakan Anom dengan serangan-serangan berbahaya Puragabaya. Hanya berusaha mempertahankan diri dari serangan, Anom mendapati dirinya dalam situasi terpojok. Menyadari sisa pilihannya hanya membunuh atau dibunuh, Anom dengan terpaksa membalas dengan satu serangan. Satu serangan tersebut ternyata efektif menghempaskan tubuh Jante ke udara dan memberi Anom ruang untuk kembali bergerak, namun tak disangka bahwa tubuh Jante mendarat tepat di stalagtit. Satu serangan Anom tersebut ternyata menjadi sebuah serangan yang mengakhiri hidup Jante.

Dapat diketahui dari sinopsisnya bahwa cerita Pangeran Anggadipati memiliki sajian alur yang kompleks dan menarik, berikut dengan elemen pendukung ceritanya berupa latar kerajaan Pajajaran serta aliran pencak silat sebagai bagian dari tradisi dan budaya asli Indonesia. Mengacu hal tersebut, tentunya cerita Pangeran Anggadipati berpotensi sebagai media hiburan populer yang menyajikan konten budaya nasional dan juga layak untuk digemari generasi milenial. Namun, berdasarkan data dan fakta yang didapatkan, bagi generasi milenial, cerita-cerita hiburan yang memiliki nilai sejarah serta budaya nasional seperti cerita Pangeran Anggadipati ini sudah menjadi hal yang kurang diminati dan bahkan teranggap kuno. Bapak Jakob Sumardjo, selaku filsuf dan budayawan berpendapat bahwa fenomena berkurang drastisnya ketertarikan generasi milenial terhadap budaya nasional disebabkan oleh materi pembelajaran masa kini yang lebih mengutamakan budaya-budaya internasional sebagai standarisasi pengetahuan umum. Beliau juga mengatakan bahwa fenomena ini terjadi khususnya di kota-kota besar di Indonesia. Selain itu, sebagai salah satu pakar yang meresensi tulisan Bapak Saini Kosim. Beliau menyatakan bahwa sastra-sastra berkonten budaya nasional merupakan salah satu bentuk kongkrit untuk merepresentasikan budaya Indonesia yang harus dilestarikan dan kembali diperkenalkan kepada generasi muda.

Selain itu, hadirnya cerita-cerita hiburan dari luar negeri seperti kartun Amerika dan khususnya *anime* Jepang di Indonesia mulai menggeser ketertarikan generasi

milennial kepada cerita-cerita budaya luar internasional. Ditambah dengan besarnya komunitas *otaku* di Indonesia serta perkembangannya yang begitu pesat, *anime* Jepang semakin menjadi ancaman terhadap eksistensi cerita-cerita dengan konten budaya dalam negeri. Dengan munculnya komunitas-komunitas *otaku* seperti Otaba di Bandung, Kaori Nusantara, dan sebagainya, menjadi bukti pesatnya perkembangan budaya populer Jepang di Indonesia. Diikuti oleh fakta tersebut, sebagai salah satu elemen inti dari budaya populer Jepang, *anime* memberikan dampak masif terhadap dunia perfilman animasi di Indonesia sebagai salah satu media hiburan yang dicintai generasi milenial. Fenomena ini ditunjang oleh hasil observasi penulisan jurnal *Pengaruh Otaku Di Kalangan Remaja Indonesia* serta data kuesioner mengenai ketidak-tahuan remaja terhadap cerita-cerita dengan konten budaya nasional serta ketertarikan dan apresiasi mereka yang lebih kritis terhadap cerita-cerita berkonten budaya internasional.

Faktor lain yang menjadi penyebab kurang terkesposnya cerita Pangeran Anggadipati karangan Saini Kosim di kalangan generasi milenial adalah medianya yang konvensional berupa sebuah buku tekstual. Sebagai tambahan, permasalahan rendahnya minat membaca pada generasi milenial ikut menjadi penyebab kurang diketahui eksistensinya cerita Pangeran Anggadipati. Selain itu, perkembangan teknologi serta media komunikasi yang pesat di era moderen ini semakin mengurangi ketertarikan generasi milenial terhadap media hiburan dengan format tekstual konvensional dan cenderung lebih menggemari media hiburan yang lebih moderen, yakni media digital seperti komputer, *game console*, ataupun *smartphone*.

Dengan mengetahui fakta-fakta tersebut, sangat disayangkan jika cerita-cerita berkonten budaya nasional seperti cerita Pangeran Anggadipati ini harus tergantikan eksistensinya dengan cerita-cerita dari budaya internasional sebagai media hiburan untuk dinikmati generasi milenial meskipun keduanya memiliki kualitas bobot yang setara. Maka dari itu diperlukan langkah-langkah yang tepat dalam menjaga agar cerita dengan konten budaya nasional seperti cerita Pangeran Anggadipati dapat populer kembali serta menjadi hal yang menarik untuk diketahui, diikuti, digemari, dan bahkan dicintai oleh generasi muda sebagai anak bangsa Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang topik permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat cerita Pangeran Anggadipati efektif sebagai sarana media hiburan yang dinikmati oleh generasi milenial?
2. Bagaimana perancangan yang tepat agar cerita Pangeran Anggadipati dapat menjadi populer di kalangan generasi milenial?

1.3. Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan dalam perancangan film animasi cerita Pangeran Anggadipati ini adalah penentuan target perancangan pada remaja pria fase akhir dengan rentang usia 18 – 22 tahun. Pemilihan target tersebut didasari oleh konten dari cerita Pangeran Anggadipati sendiri yang cukup kompleks untuk diikuti. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, dibutuhkan segmentasi target yang sudah cukup matang untuk mengikuti jalan cerita Pangeran Anggadipati.

Selain itu, ruang lingkup permasalahan meliputi segmentasi demografis kota-kota besar seperti Bandung, Cimahi, Cirebon, Bekasi, Sukabumi, Depok dan Tasikmalaya. Penentuan segmentasi demografis tersebut didasari konten dari cerita Pangeran Anggadipati yang berlatarkan kerajaan Pajajaran sebagai salah satu *heritage* provinsi Jawa Barat.

Ruang lingkup permasalahan juga meliputi buku novel trilogi jilid pertama dengan judul *Seri Kesatria Hutan Larangan: Pangeran Anggadipati: Darah dan Cinta di Kota Medang*, terbitan tahun 2008. Penentuan ruang lingkup permasalahan tersebut didasari pertimbangan mengenai terpecahnya buku terbitan pertama di tahun 1977 ke dalam lima jilid terpisah. Kondisi tersebut menyebabkan perbedaan perpotongan alur pada cerita Pangeran Anggadipati yang dapat mempengaruhi *output* perancangan.

1.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, maka tujuan perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Memperbaharui media cerita Pangeran Anggadipati dengan efektif agar dapat diikuti oleh generasi milenial.
2. Perancangan menggunakan gaya visual *anime* sebagai jenis film animasi yang populer di kalangan generasi milenial.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Bentuk pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yakni; studi literatur, pembagian kuesioner pada responden dan melakukan wawancara dengan budayawan.

Adapun penjelasan mengenai beberapa metode atau teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan, yakni:

1. Studi literatur dan membaca teori pendukung tentang cerita Pangeran Anggadipati agar mengerti jalan ceritanya secara keseluruhan.
2. Membuat kuesioner untuk dibagikan kepada responden dalam rangka mengumpulkan data sebagai analisis kebutuhan serta keinginan target.
3. Wawancara dengan budayawan, bapak Jakob Sumardjo untuk memperkuat data mengenai fenomena permasalahan beserta analisis pemecahannya.

1.6. Skema Perancangan

