

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Menurut Danandaja (2002) legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda sering dipandang tidak hanya merupakan cerita belaka namun juga dipandang sebagai “sejarah” kolektif, namun hal itu juga sering menjadi perdebatan mengingat cerita tersebut karena kelisanannya telah mengalami distorsi. Maka, apabila legenda akan dijadikan bahan sejarah harus dibersihkan dulu dari unsur-unsur folklorinya. Moeis menyatakan legenda juga bukan semata-mata cerita hiburan, namun lebih dari itu dituturkan untuk mendidik manusia serta membekali mereka terhadap ancaman bahaya yang ada dalam lingkungan kebudayaan.

Pulau Sumatera memiliki banyak legenda salah satunya adalah legenda batu gantung. Batu Gantung adalah sebuah pahatan alam berupa bebatuan yang terletak di Parapat, Sumatera Utara. Batu ini terlihat menyerupai postur tubuh manusia dengan posisi lurus ke bawah dengan keadaan terbalik. Di daerah batu gantung ini terdapat cerita mistis yang terjadi akibat keanehan batu yang menggantung di tebing namun tidak jatuh. Batu yang menggantung di tebing inilah yang menjadi asal usul nama ‘Legenda Batu Gantung’. Namun terdapat

beberapa versi mengenai asal usul adanya Legenda Batu Gantung ini yang membuat masyarakat menjadi bingung.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih judul **“Perancangan Animasi Flash Legenda Batu Gantung Dari Danau Toba Sumatera Utara”**.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Pada penulisan Tugas Akhir ini akan disampaikan pembahasan mengenai Perancangan Animasi Flash Legenda Batu Gantung Dari Danau Toba Sumatera Utara dengan menggunakan *software Adobe Flash*. Berikut adalah identifikasi masalah yang ada dalam penulisan Tugas Akhir ini :

1. Banyaknya versi mengenai asal usul Legenda Batu Gantung.
2. Kurang pahamnya masyarakat mengenai kisah Legenda Batu Gantung.
3. Sedikitnya film ataupun buku mengenai Legenda Batu Gantung.
4. Sulitnya mencari nara sumber untuk mengetahui cerita yang sebenarnya.
5. Terlalu sukar menemui kebenaran apabila tidak disuvei langsung.
6. Adanya fakta dan mitos tentang cerita legenda yang membuat penulis ragu untuk memilih cerita yang mana akan ditulis.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah terjadinya Legenda Batu Gantung di Sumatera Utara?

2. Bagaimana membuat masyarakat paham mengenai Legenda Batu Gantung?
3. Bagaimana cara membuat animasi mengenai Legenda Batu Gantung yang dapat dipahami oleh masyarakat?
4. Apakah cerita yang dipilih sesuai dengan fakta yang ada?
5. Apakah cerita yang dipilih dari cerita yang sering beredar dimasyarakat?
6. Bagaimana mengumpulkan bahasa-bahasa yang digunakan untuk membuat cerita animasi tersebut secara singkat.

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Berikut adalah batasan masalahnya yang akan di bahas pada Tugas Akhir ini:

1. Animasi ini dibuat secara singkat mengenai asal usul Legenda Batu Gantung.
2. Menggunakan *Software Adobe Flash* untuk pembuatan animasinya.
3. Asal usul animasi ini diambil dari salah satu versi yang diketahui penulis.
4. Animasi ini hanya menggunakan cerita sesingkat mungkin.

## **I.3. Tujuan dan Manfaat**

### **I.3.1. Tujuan**

Penulis menyusun Tugas Akhir ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk menceritakan asal usul Legenda Batu Gantung yang ada di Sumatera Utara.

2. Menginformasikan kepada masyarakat khususnya masyarakat kota Medan mengenai adanya Legenda Batu Gantung di daerah Sumatera Utara.
3. Untuk merancang animasi 2D mengenai Legenda Batu Gantung agar dapat menarik perhatian masyarakat.

### **I.3.2. Manfaat**

Berikut ini adalah manfaat penyusunan Tugas Akhir yang diharapkan oleh penus agar dapat diperoleh oleh *user* :

1. Dapat mengembangkan animasi mengenai Legenda Batu Gantung dalam bentuk 2 dimensi.
2. Dapat menginformasikan kepada masyarakat mengenai asal-usul Legenda Batu Gantung.
3. Sebagai media informasi mengenai kisah legenda daerah Sumatera Utara.

### **I.4. Metode Penelitian**

Dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan penulisan ilmiah ini, penulis melakukan cara :

1. Studi Pustaka

Adalah metode yang dilakukan dengan cara menggunakan referensi dari buku-buku yang mendukung Tugas Akhir Penulis.

2. *Searching*

Adalah metode yang dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan yang mendukung Tugas Akhir Penulis melalui internet.

### 3. Wawancara

Adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara langsung turun pada tempat kejadian dengan cara menanyakan langsung pada penduduk setempat.

## **I.5. Sistematika Penulisan**

Untuk merancang seluruh hasil penelitian, maka penelitian ini dibagi dalam 5 (Lima) bab pembahasan, yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metodologi penelitian.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian *Flash* dan tujuan mempelajari *Flash* dan script yang digunakan dalam Perancangan Animasi Flash Legenda Batu Gantung Dari Danau Toba Sumatera Utara.

### **BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

Pada bab ini berisi perancangan dan Pembuatan Animasi Flash Legenda Batu Gantung Dari Danau Toba Sumatera Utara dengan menggunakan *flash*.

#### **BAB IV : HASIL DAN UJI COBA**

Hasil dari penyajian Perancangan Animasi Flash Legenda Batu Gantung Dari Danau Toba Sumatera Utara, dengan menggunakan *Flash*.

#### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran perbaikan dimasa yang akan datang.