

BAB I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan Sunda merupakan kebudayaan dari salah satu etnis yang tertua di Indonesia. Di balik kebudayaan Sunda yang amat luas, banyak sekali memiliki makna filosofis yang terkandung dan dapat dijadikan pedoman hidup serta menjadi modal kita dalam membangun bangsa ini. Generasi muda salah satunya remaja merupakan pewaris dari kebudayaan itu. Sehingga seharusnya kita sebagai masyarakat Indonesia memahami pentingnya pewarisan kebudayaan bagi remaja sebagai generasi penerus bangsa yang memiliki tugas sebagai pelestari dan pemelihara tradisi. (Ampera. 2001:170).

Dahulu sebelum zaman berkembang, anak-anak berada dalam tradisi kelisanan yang kuat. Banyak cerita yang di dengarkan secara lisan melalui penutur cerita atau orang tuanya, sehingga kebudayaan dapat disampaikan secara langsung. Namun sekarang tradisi tersebut mulai bergeser. Menurut Sugihastuti (Ampera. 2001:173) bahwa tradisi kelisanan sudah mulai menjauh dari mereka, namun tradisi tulis belum terjangkau, jadinya mereka berada di ambang keduanya. Pada akhirnya anak-anak terperangkap dalam budaya lain, yaitu budaya tontonan.

Kebudayaan berubah seiring dengan perubahan hidup masyarakat. Perubahan itu berasal dari pengalaman baru. Pengetahuan baru, teknologi baru dan akibatnya dalam penyesuaian cara hidup dan kebiasaannya kepada situasi baru. Sikap mental dan nilai budaya turut serta dikembangkan guna keseimbangan dan integrasi baru. Tidak setiap perubahan berarti kemajuan. Perubahan disertai kritik, konflik dan pembatalan nilai-nilai lama, lalu menyeleweng dari hasil yang telah tercapai, ataupun membawa serta penghalusan warisan kebudayaan dan peningkatan nilai-nilai. Perubahan yang paling berharga terjadi di dalam masyarakat, dimana ketahanan mental-rohani selalu sanggup memperbaharui dirinya oleh daya kritik diri, refleksi dan daya cipta (Filsafat Kebudayaan, 1984).

Dari hasil observasi serta wawancara yang penulis lakukan, penulis menemukan bahwa salah satu budaya kuat yang menggeser kebudayaan Sunda di Bandung ini adalah kebudayaan Jepang. Melalui observasi sosialisasi acara

budaya Jepang pada akun-akun *social media Cosplay Bandung, Otaku Bandung,* dan *Japanese Station*, dalam kurun waktu tiga bulan terakhir terdapat rata-rata acara budaya Jepang yang diadakan di Kota Bandung per minggu nya tiga kali. Itu belum termasuk acara-acara yang tidak tersosialisasikan oleh akun-akun tersebut. Jumlah tersebut melebihi rata-rata jumlah acara jenis kebudayaan atau hobi lainnya, seperti pameran desain grafis yang hanya sekitar dua kali dalam sebulan (menurut hasil wawancara dengan anggota Desain Grafis Indonesia) atau acara kuliner Bandung seperti *Braga Culinary Night* yang diadakan hanya sekali dalam seminggu (menurut hasil wawancara dengan salah-satu anggota penyelenggara *Bandung Culinary Night*). Hal tersebut menunjukkan besarnya minat penduduk Bandung terhadap budaya Jepang. Dalam dunia perfilman pun minat atas kebudayaan asing tersebut dapat dilihat seberapa besarnya. Dari situs resmi *Blitz Megaplex*, dalam sebulan, terdapat rata-rata lima belas film yang ditayangkan. Dari kelimabelas film tersebut, sembilan diantaranya merupakan film hasil produksi barat (Amerika Serikat atau negara-negara di benua Eropa), dan sisanya adalah produksi negara-negara Asia, dimana hanya terdapat rata-rata tiga film produksi Indonesia. Film-film tersebut pun belum tentu mengangkat kebudayaan Sunda.

Melalui wawancara yang penulis lakukan di tiga acara budaya Jepang yang berbeda (*Japan Art Festival, CLAS:H, dan Konbanha Festival*), penulis menemukan bahwa dari total sekitar seratus lima puluh responden, seluruh responden mengaku sangat menyukai budaya Jepang dan sebagian besar mengenal budaya Jepang melalui film kartun produksi Jepang saat mereka masih remaja dahulu (sekitar umur sepuluh sampai tujuh belas tahun). Penulis menyimpulkan bahwa alasan utama ketertarikan dan kesukaan rata-rata remaja Bandung yang menyukai budaya Jepang adalah disuguhkannya film animasi dengan konten dan konsep budaya Jepang yang kental kepada mereka saat masih remaja. Dari wawancara-wawancara tersebut pula penulis menarik pendapat mayoritas responden yang menganggap film animasi lokal yang mengangkat tema kebudayaan kebanyakan memasukan kontennya saja, tanpa memdalam konsep sunda yang sebenarnya, sehingga terlihat bahwa film animasi tersebut tidak menggali lebih dalam dari segi filosofisnya, hanya sekedar menampilkan visual-

visual yang berkaitan dengan budaya. Penulis menyimpulkan bahwa film animasi merupakan salah satu media yang cocok untuk menyajikan konten-konten yang imajinatif seharusnya dapat menjadi perantara dalam melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya Sunda yang kini mulai pudar.

Dalam pembuatan film animasi, tentunya tidak luput dari pembuatan desain karakter. Menurut Baldick (2001:37), karakter adalah representasi dari seorang tokoh dalam sebuah narasi atau karya seni dramatik. McDonnold (2007) berpendapat bahwa karakter menggiring audiens melalui liku-liku ceritanya, membantu mereka mengerti alur cerita dan merenung dalam tema. Terlebih menurut Pavis (1998:47) karakter meliputi sebuah “ilusi dalam menjadi seorang manusia”. Dengan kata lain, karakter adalah sebuah representasi dari suatu individu yang memiliki alur hidup dan berbudaya, karena hidup manusia itu adalah sebuah bentuk kebudayaan, seperti yang diungkapkan oleh Bronislaw Malinowski dan Melville J. Herskovits bahwa dalam kebudayaan tercakup aspek – aspek yang selalu menjadi penopang kehidupan manusia seperti, agama, budi pekerti, bahasa, keluarga, ekonomi, politik, alat – alat teknologi, gaya hidup, dan lain – lain.

Dapat disimpulkan bahwa suatu karakter adalah sebuah perwujudan dari suatu budaya atau ideologi yang dianut oleh suatu bangsa yang dituangkan dalam segala aspek desainnya. Khususnya dalam karakter, desain sebuah karakter mencerminkan sebuah gagasan yang sedang berlaku di khalayak suatu bangsa pada waktu tertentu. Menurut Scott, Cord A. (2011):

“Comics brought superheroes into the war effort when the United States finally entered the war. Many writers joined the War Writers Board (WWB), which was established to promote government policy as well as discourage profiteering. While a private organization, the WWB quickly joined forces with the United States Office of War Information. Headed by Elmer Davis, the OWI focused on coordinating all media for the war effort. The comic book creators cooperated with the prevailing attitude of supporting the war.”

Komik-komik Amerika Serikat pada masa Perang Dunia Kedua mendesain karakter-karakter yang mencerminkan nilai-nilai ideal dalam aspek militer. Mayoritas karakter memiliki bentuk tubuh yang berotot dan sangat kuat, memiliki sifat-sifat pemberani dan penuh keadilan, serta mendukung penuh Amerika Serikat dalam perang tersebut.

Menurut Michael Uslan (1977):

“From the 1930’s through today comic books have expressed the trends, conventions, and concerns of American life... Comics have been a showcase for national views, slang, morals, customs, traditions, racial attitudes, fads, heroes of the day, and everything else that makes up our lifestyles.”

Hal serupa dapat dijumpai pada karakter dalam animasi-animasi produksi negara Jepang. Poitras (2000) mengatakan bahwa proporsi karakter kartun Jepang dapat ditilik ke seorang komikus bernama Osamu Tezuka yang mengambil inspirasi dari kartun-kartun Amerika Serikat seperti *Betty Boop* dan *Mickey Mouse*. Tezuka dianggap sebagai bapak komikus Jepang dan memiliki pengaruh yang sangat besar dalam dunia komik Jepang. Dalam sebuah artikel yang dirilis melalui sebuah proyek bernama *Japanese-American Cultural Exchange* oleh *University of Michigan* di Amerika Serikat, penggambaran karakter komik Jepang merupakan efek pasca Perang Dunia Kedua yang menimbulkan inferioritas dalam pola pikir orang-orang Jepang terhadap Amerika Serikat. Mulai dari kebanyakan judul komik atau animasi Jepang berjudul bahasa Inggris (hampir semua judul kartun Jepang yang terkenal menggunakan bahasa Inggris, seperti *Dragon Ball*, *Digital Monster*, *Sailor Moon*, dll.) hingga proporsi dan penggambaran wajah karakter kartun Jepang yang lebih menyerupai orang Barat (mata besar, hidung mancung, rambut berwarna) dibandingkan orang Jepang.

Penulis tertarik untuk membuat desain karakter untuk sebuah animasi pendek yang memiliki gagasan yang mencerminkan kebudayaan Sunda.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis menuliskan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Mayoritas remaja di Bandung lebih menyukai animasi dengan konsep luar negeri, seperti peng gayaan Amerika Serikat atau Jepang karena tidak mencukupinya ketersediaan animasi dengan konten dan konsep budaya Sunda.
- b. Kebudayaan Sunda jarang diterapkan kedalam karakter animasi 2D secara konseptual, seringkalinya hanya segelintir konten saja.

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah ada serta agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada perancangan ini. Adapun ruang lingkup tersebut adalah:

1.3.1. Apa

Perancangan meliputi pembuatan desain karakter animasi 2D yang memiliki konsep Kebudayaan Sunda.

1.3.2. Bagian Mana

Dalam perancangan media animasi 2D ini, penulis akan berbicara dan berperan sebagai desainer karakter sesuai analisis data yang telah dilaksanakan.

1.3.3. Siapa

- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 11 hingga 18 tahun (Remaja)

1.3.4. Tempat

Tempat yang akan digunakan sebagai fokus penelitian adalah Kota Bandung.

1.3.5. Waktu

Waktu perancangan animasi akan dibuat pada tahun 2017.

1.4. Rumusan masalah

- a. Bagaimana memperkenalkan unsur budaya dan mitos Sunda terutama *Tritangtu* ke khalayak remaja di Bandung melalui animasi 2D?
- b. Bagaimana merancang karakter animasi 2D dengan menerapkan konsep arketipe karakter dan unsur budaya dan mitos Sunda?

1.5. Tujuan Perancangan

- a. Menggunakan media Animasi 2D sebagai media untuk menyajikan mitos dan unsur kebudayaan Sunda *Tritangtu* kepada khalayak remaja Bandung.
- b. Menyajikan konsep mitos dan unsur kebudayaan Sunda *Tritangtu* melalui media Animasi 2D yang dapat disukai oleh khalayak remaja Bandung.
- c. Merancang desain karakter animasi 2D dengan menerapkan konsep mitos dan unsur kebudayaan Sunda *Tritangtu*.

1.6. Manfaat Perancangan

1.6.1. Bagi perancang

- a. Menciptakan pengayaan karakter animasi orisinal yang berbasis konsep Mitos dan Kebudayaan Sunda.
- b. Menambah wawasan penulis terhadap Mitos dan Kebudayaan Sunda.
- c. Sebagai pondasi awal perancangan tugas akhir.

1.6.2. Bagi penelitian selanjutnya

- a. Sebagai pedoman sebuah pengayaan desain karakter orisinal berbasis konsep Mitos dan Kebudayaan Sunda.

1.6.3. Bagi masyarakat

- a. Memberikan wawasan bagi remaja Bandung mengenai Mitos dan Kebudayaan Sunda.
- b. Menyajikan bentuk pengayaan yang baru dan orisinal kepada masyarakat sebagai sandingan pengayaan asing yang sudah marak.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan tugas akhir ini, guna memperoleh data yang dibutuhkan, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Studi Pustaka,

Teknik pengumpulan data pada buku, literatur, laporan dan jurnal yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan, sebagai sumber informasi mengenai budaya Sunda.

2. Wawancara

Wawancara dengan para ahli budaya sunda melalui tatap muka atau lewat media elektronik.

3. Observasi

Pengamatan langsung dengan mencari bukti konsep kebudayaan sunda yang di gunakan dalam sebuah kampong adat. Pencatatan hasil dapat dilakukan dengan bantuan alat rekam elektronik.

4. Kuesioner

Daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden, guna mencari informasi atau tanggapan terhadap pertanyaan yang di ajukan.

1.7.2 Metode Analisis

Data yang telah di kumpulkan di analisis dengan menggunakan dua metode. *Pertama*, metode komparatif, yakni membandingkan satu objek dengan objek lain yang diduga memiliki persamaan dan perbedaan *Kedua*, metode

deskripsi analitik yaitu dengan cara mengurai lebih dulu sebuah objek penelitian lalu di analisis menggunakan teori-teori tertentu (Ratna, 2010: 333).

1.7.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan sebuah film animasi terdapat tiga tahapan yaitu :

- Pra-produksi

Mempersiapkan ide atau konsep. Sesuai dengan fokus perancangan penulis yaitu karakter maka yang akan di produksi mulai dari data-data mengenai objek lalu di analisis sehingga dapat menjadi sebuah konsep.

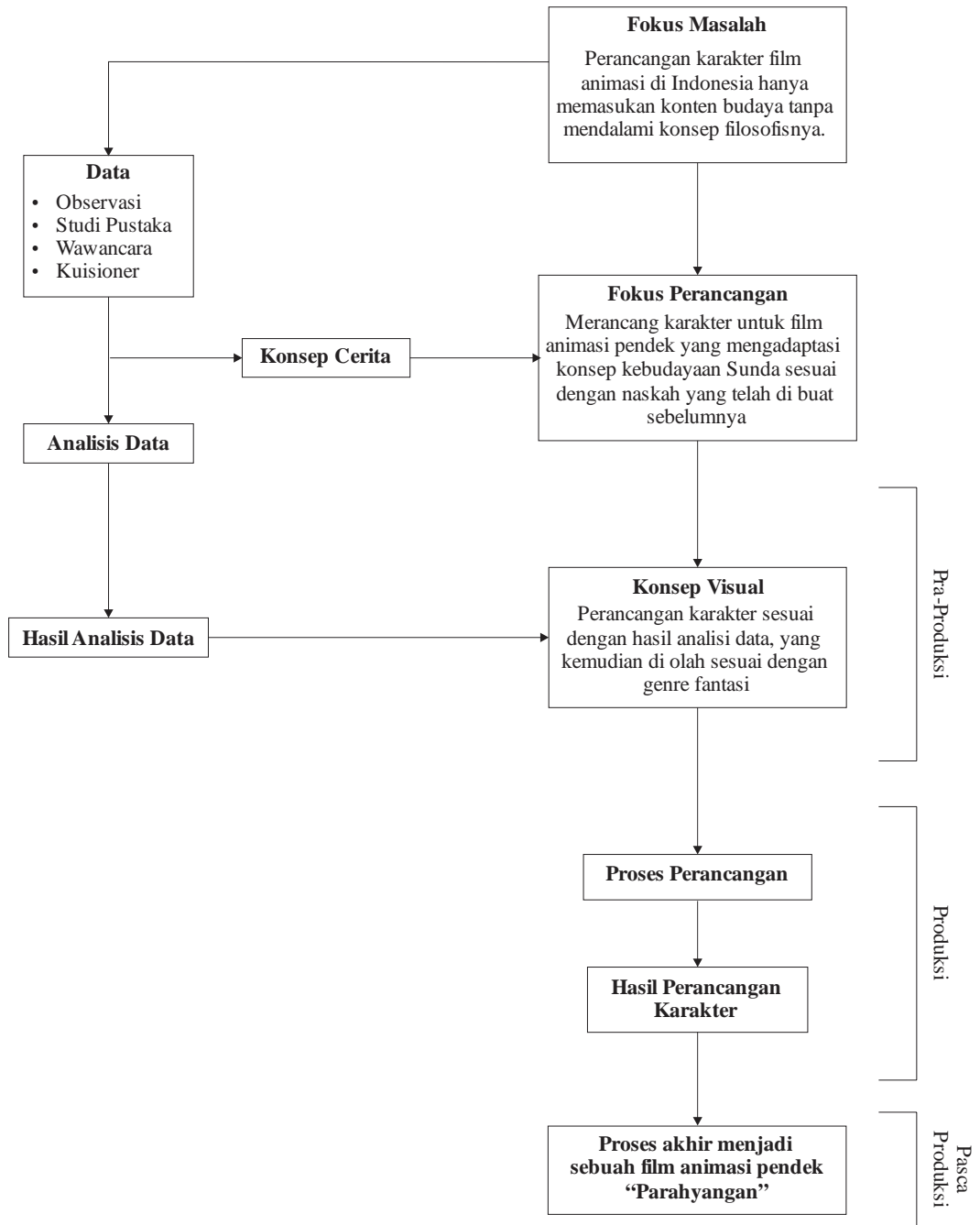
- Produksi

Disini adalah tahapan perancangan karakter yang melalui proses kreatif menjadi sebuah bentuk visual yang sesuai dengan naskah yang telah di buat sebelumnya,

- Pra-produksi

Ini adalah proses terakhir yaitu menggabungkan (*compile*) keseluruhan unsur dalam film mulai dari karakter, environment, visual effect, sound effect, background music, dsb.

1.8. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1. Kerangka Perancangan

1.9. Pembabakan

Dalam laporan pengantar Tugas Akhir ini terdapat lima bab dengan struktur sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat dari perancangan tersebut, metode-metode yang digunakan dalam perancangan, dan kerangka perancangan.

BAB II: LANDASAN PEMIKIRAN

Membahas teori-teori yang berkaitan dengan objek, media yang digunakan, dan teori pendukung lainnya sebagai landasan dalam perancangan.

BAB III: DATA DAN ANALISIS

Memuat data-data yang telah dikumpulkan seperti data hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka. Serta terdapat analisis dan hasil analisis dari data-data tersebut.

BAB IV: KONSEP DAN PERANCANGAN

Menjelaskan konsep dari perancangan serta memaparkan proses-proses yang dilalui dalam pembuatan karya Tugas Akhir.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari perancangan yang telah dihasilkan dan saran untuk kedepannya.