

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang mempunyai berbagai macam budaya dan juga kaya akan kesenian tradisional. Hal itu disebabkan karena keragaman suku yang memunculkan berbagai jenis kebudayaan dari daerah satu dengan daerah yang lainnya.

Wayang merupakan salah satu jenis kesenian di Indonesia. Wayang sendiri mempunyai berbagai macam jenis. Hingga kini, jenis wayang yang masih hidup dan bertahan di tengah masyarakat adalah wayang kulit purwa, wayang sasak, wayang golek Sunda, wayang Bali, wayang golek Jawa, dan wayang Jawa Timur. Sedangkan jenis wayang lainnya seperti wayang madya, wayang gedog, wayang klitik, wayang beber sudah jarang dipentaskan.

Wayang golek Sunda masih memiliki berbagai jenis turunan lagi. Dari berbagai jenis turunan tersebut, lahirlah berbagai macam tokoh. Panakawan merupakan sebagian kecil tokoh yang terdapat dalam wayang golek Sunda. Banyak nilai positif yang terdapat dalam karakter setiap tokoh panakawan, salah satunya adalah dari kesederhanaan karakter serta kejujurannya.

Ada juga kesamaan dan perbedaan antara tokoh Panakawan dari wayang golek sunda dan wayang kulit jawa. Jika dalam versi Jawa terdiri dari tokoh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, versi Sunda terdiri dari Semar, Cepot, Dawala, dan Gareng. Cara penyebutannya pun berbeda. Untuk versi Sunda disebut 'Panakawan', sedangkan untuk versi Jawa disebut 'Punakawan'.

Di era modern seperti sekarang ini dengan derasnya arus globalisasi, minat masyarakat terhadap wayang semakin berkurang, terutama untuk anak-anak dan generasi muda. Meskipun banyak diselenggarakan pagelaran dan festival budaya, namun tetap saja masyarakat umum khususnya anak dan generasi muda cenderung tidak meminatinya karena tidak mengerti atau kurangnya pengetahuan.

Ada banyak hal yang mendasari berkurangnya minat generasi muda terhadap pementasan wayang, di antaranya adalah karena jumlah tokoh yang sangat banyak, alur cerita yang terlalu rumit dan pementasannya yang berdurasi sangat lama. Selain itu, target audiens dalam pementasan wayang pada umumnya adalah orang dewasa. Hal ini tentu dapat berdampak buruk terhadap kelestarian wayang itu sendiri. Meskipun begitu, muncul pendapat bahwa membuat wayang agar tetap menarik merupakan hal yang penting sebagai daya tarik. Ini dilakukan agar masyarakat setidaknya dapat mengenal kesenian wayang sehingga dapat muncul rasa ingin tahu terhadap wayang dan rasa memiliki. Rasa memiliki inilah yang menjadi langkah awal untuk dapat menjaga kelestarian budaya bangsa.

Pada saat ini, animasi telah menjadi media yang banyak digunakan dalam berbagai macam kebutuhan, salah satunya untuk menyampaikan pesan. Target penyampaian pesan itu pun dapat berasal dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Namun demikian, animasi merupakan media yang paling efektif untuk penyampaian pesan kepada anak-anak. Hal ini dikarenakan animasi memiliki sifat yang fleksibel sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diolah sedemikian rupa agar tetap menarik, khususnya bagi anak-anak (6 – 12 tahun).

Animasi pendek berjudul 'Sarerea' merupakan animasi yang mengangkat tokoh panakawan sebagai tokoh utamanya. Dalam animasi tersebut disajikan konsep yang lebih ceria, dengan mengubah tokoh panakawan yang tadinya dewasa menjadi anak-anak dan disajikan dengan *style cartoon*, dominasi warna yang digunakan adalah cerah selaras monokromatik. Konsep tersebut dibuat namun tetap tidak mengubah pakem yang ada karena tujuan utama dari animasi ini adalah memperkenalkan tokoh panakawan kepada target audiens.

Pembuatan konsep yang mengedepankan visual sebagai medianya disebut sebagai *concept art*. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam tahap pembuatan *concept art*, diantaranya menentukan *style* karakter akan jadi seperti apa. Itu disesuaikan dengan konsep cerita, target audiens dan

pertimbangan nantinya akan bergerak seperti apa, kemudian pembuatan *environment*, pada tahap ini adalah tahap dimana pembuatan lingkungan karakter itu dibentuk, di dalamnya terdapat penentuan properti yang mendukung dimana karakter itu berada, dan terakhir adalah penentuan warna. Untuk menentukan warna juga di sesuaikan dengan pertimbangan target audiens untuk menghasilkan *mood* yang sesuai seperti apakah itu ceria dan menakutkan.

Semua tahapan perancangan *concept art* semata-mata untuk menyampaikan pesan dari visual yang telah dihasilkan dan secara tidak langsung pula ikut serta dalam melestarikan budaya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan pada latar belakang, permasalahan dapat di identifikasikan sebagai berikut :

- Di Indonesia terdapat banyak jenis wayang, tetapi hanya tinggal beberapa yang masih bertahan di tengah masyarakat.
- Pementasan wayang tidak lagi banyak diminati, khususnya oleh generasi muda.
- Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang kesenian wayang, baik dari segi naratif maupun tokoh-tokohnya.
- Target audiens dalam pementasan wayang biasanya untuk remaja hingga dewasa.
- Tokoh panakawan mempunyai potensi untuk dikembangkan menjadi lebih menarik lagi.
- Generasi modern kurang berminat dengan pertunjukan wayang
- Pada perancangan animasi berjudul *Sarerea* dibutuhkan *concept art* sebagai acuan visual dalam proses pembuatan animasi.

1.3. Rumusan Masalah

- Apa saja yang perlu diperhatikan dalam perancangan concept art pada animasi ?
- Bagaimana perancangan *concept art* untuk animasi berjudul *Sarerea* dengan mempertimbangkan jenis *style* karakter, *environment* dan warna cerah selaras monokromatik yang mempunyai kesan ceria, kebersamaan dan kesederhanaan ?

1.4. Ruang Lingkup

a. Apa

Sedikit yang mengenal budaya lokal, terutama wayang golek Sunda.

b. Siapa

Mulai dari anak dibangku sekolah dasar hingga orang tua masih ada yang belum mengetahui jelas wayang golek Sunda, terutama tokoh Panakawan.

c. Kapan

Sejak mulai masuknya stasiun televisi swasta yang menayangkan berbagai macam film dan acara-acara lainnya, dan sejak budaya luar semakin marak masuk ke Indonesia.

d. Dimana

Di televisi, internet, maupun pertunjukan langsung-pun sekarang sudah sangat minim orang yang menyaksikan pertunjukan wayang golek.

e. Kenapa

Karena pertunjukan wayang golek yang dulu mengangkat suatu cerita dari luar negeri, bukan dari negeri sendiri dan menurut remaja serta anak-anak masa kini, itu adalah tontonan yang kolot (tua).

f. Bagaimana

Penulis akan menyajikan wayang golek Sunda dengan tampilan yang berbeda, penulis mencoba mengemas wayang golek Sunda Panakawan, kedalam sebuah animasi yang tokohnya akan di *redesign*,

dan mengangkat cerita kehidupan sehari-hari yang memang ringan untuk menjadi tontonan.

1.5. Tujuan Perancangan

- Untuk membuat *concept art* berdasarkan karakter wayang golek panakawan menjadi media visual Animasi 2D sebagai media pelestarian dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat terutama generasi muda dalam mengetahui karakter perwayangan khususnya panakawan.

1.6. Manfaat Perancangan

- Manfaat perancangan bagi peneliti adalah untuk memahami lebih dalam tentang animasi, mengetahui proses merancang sebuah *concept art* animasi.
- Manfaat perancangan bagi masyarakat adalah sebagai pelestarian tokoh wayang golek panakawan melalui media animasi pendek *Sarerea*
- Manfaat perancangan bagi akademis adalah sebagai bahan referensi laporan perancangan karya dan untuk mengetahui tahap pembuatan *concept art* pada animasi.

1.7. Metode Perancangan

Perancangan disni memfokuskan pada perancangan *concept art* dalam animasi pendek *Sarerea*. Penulis melakukan beberapa jenis metode, antara lain:

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan *concept art* pada animasi pendek ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi pustaka.

- Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung seputar wayang dan kecenderungan gaya karakter animasi yang disukai anak-anak agar bisa disesuaikan dengan *concept art* yang akan dirancang.

- Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab langsung kepada narasumber yang mengerti tentang wayang, baik itu dari segi cerita, sejarah, makna dari simbol pada setiap karakternya, serta proses pembuatan wayang itu sendiri.

- Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material seperti dokumen, buku, catatan, majalah, kisah-kisah sejarah yang berkaitan dengan wayang.

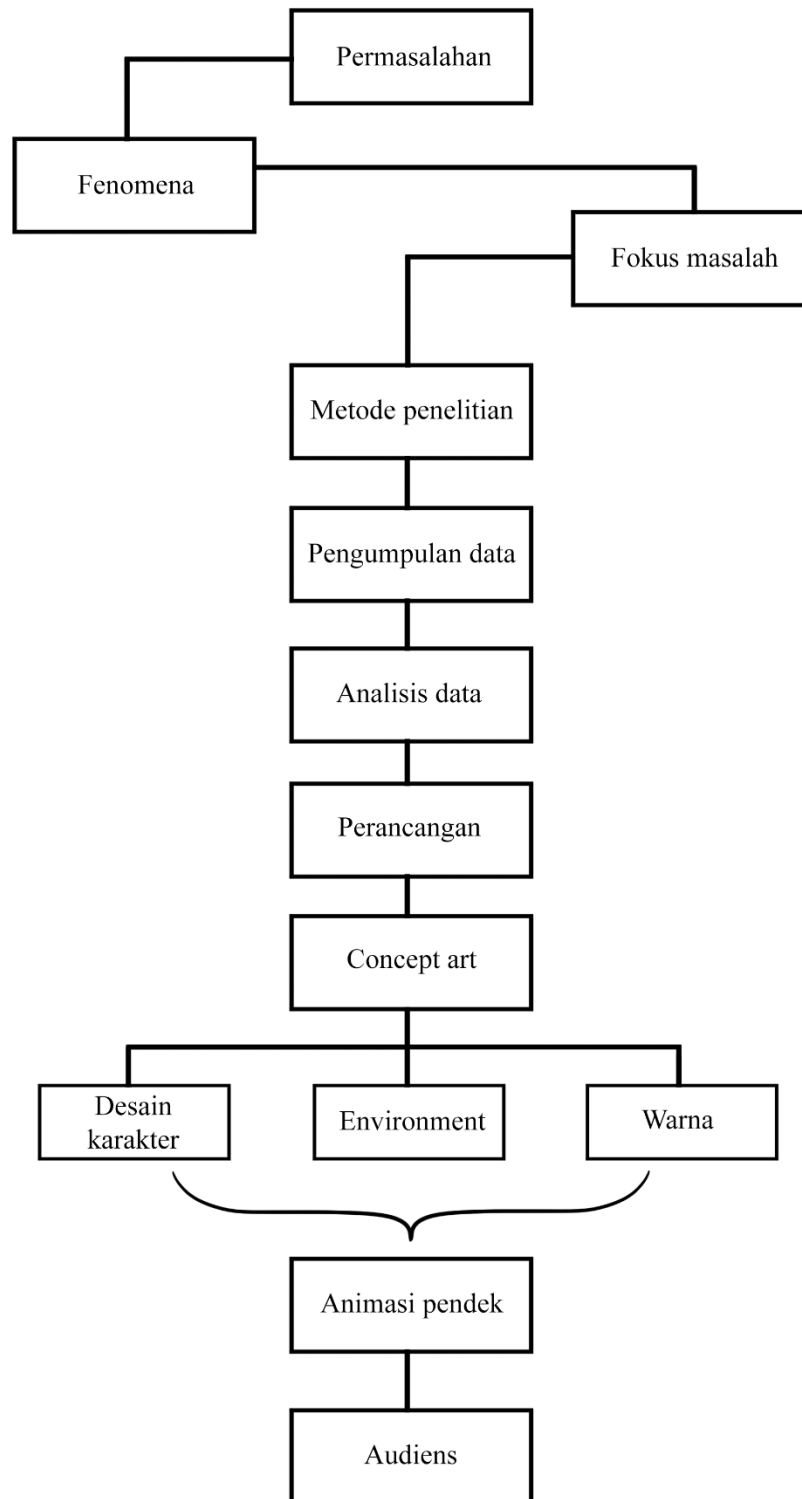
b. Metode Perancangan

- Karakter

- Berdiskusi dengan direktur lapangan, dan membaca script
- Mempertimbangkan kepribadian karakter pada cerita yang mungkin mempengaruhi desain
- Menentukan *style* gambar
- Menentukan bentuk dasar karakter dengan menggabungkan bentuk-bentuk geometris seperti kotak, persegi dan lingkaran
- Menambahkan daging pada *sketch* bentuk awal
- Menambahkan kostum yang komunikatif agar bisa dibaca dari segi penampilannya
- Buat tampak 3d pada karakter (depan, samping, serong, belakang) untuk menjadi patokan
- Memberikannya warna
- Setiap karakter simpan pada *line up* untuk mengetahui perbandingan ukuran dengan karakter lain

- Environment
 - Properti
 - *Style*
 - Perspektif
 - Garis horizon
 - Dimensi
 - Background
 - Foreground
 - Midleground
- Warna
 - Warna kontras atau komplemen
 - Warna selaras analog atau nada
 - Warna monokromatik

1.8.Kerangka Perancangan



*Bagan 1.1 kerangka perancangan
Sumber : pribadi*

1.9.Pembabakan

Sistematika penulisan pada perancangan ini dibagi menjadi lima BAB yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

BAB ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari perancangan *concept art* yang mengambil tema wayang golek panakawan.

2) BAB II LANDASAN TEORI

BAB ini membahas tentang teori utama dan pendukung yang digunakan sebagai landasan pemikiran untuk perancangan *concept art* seperti pengertian *concept art*, teori warna, tahapan membuat desain karakter, dan hal yang diperhatikan dalam membuat *environment*.

3) BAB III DATA DAN ANALISIS

BAB ini membahas tentang penjelasan data-data yang telah diperoleh dan dikumpulkan sebagai acuan dalam perancangan. Serta, uraian mengenai hasil wawancara, observasi, serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

4) BAB IV KONSEP DAN KARYA

BAB ini membahas tentang hasil (output) yang didapat dari hasil analisis sebelumnya, berdasarkan teori-teori yang telah digunakan sebagai acuan untuk perancangan *concept art* dalam animasi pendek *sarerea*

5) BAB V PENUTUP

BAB ini membahas tentang kesimpulan, yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan. Serta, saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan atau kesulitan yang dialami pada saat perancangan dan siding berlangsung.