

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Kebudayaan dalam arti luas, yaitu seluruh total dari pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang tidak berakar kepada nalurinya, dan yang karena itu hanya bisa dicetuskan oleh manusia sesudah suatu proses belajar. (koentjaraningrat 2015 : 2). Kuliner merupakan budaya dari suatu daerah bahkan menjadi suatu identitas dari setiap daerah tertentu. Kuliner dari setiap daerah memiliki cirikhasnya masing-masing seperti warna dan bentuknya, terutama jajanan tradisional yang merupakan komponen penting pada setiap daerah dan perlu dilestarikan. Bukan hanya karena jajanan tradisional memiliki citarasa yang enak serta memiliki warna-warna yang unik dan penampilannya, melainkan juga karena jajanan tradisional sangat sarat dengan unsur simbolisme atau perlambangan. Di masa lalu, banyak sekali makanan tradisional yang memiliki makna untuk sebuah perayaan seperti untuk upacara pelintasan (*rite of passage*, seperti: kehamilan, kelahiran, ulang tahun, dan kematian) yang makanan tersebut dijadikan sebagai sesajen. Seperti ingkung ayam (ayam yang dimasak utuh dengan bumbu-bumbu khusus) yang hampir selalu hadir dalam tumpeng masyarakat Jawa.

Sementara banyak kalangan berpendidikan belum menyadari bahwa penegakan tradisi merupakan sesuatu yang penting, masyarakat Sunda sendiri dari hari ke hari, bahkan dari detik ke detik, dibanjiri oleh unsur-unsur kebudayaan asing dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Saini K.M, 2006: 77). Berdasarkan jurnal tentang “Perancangan Buku Jajanan Tradisional di Surabaya” dapat disimpulkan bahwa seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi ini, banyak sekali kue-kue modern/non-tradisional yang bermunculan yang menyebabkan jajanan tradisional seakan tersingkirkan, tidak sedikit pula generasi muda zaman sekarang terutama anak-anak yang krang mengenal jajanan tradisional bahkan ada yang belum pernah mencicipi.

Menyikapi hal ini, diperlukan untuk melestarikan dan memperkenalkan makanan Indonesia khususnya daerah Jawa Barat tentang jenis jajanan pasar sebagai cemilan. Animasi merupakan media yang paling efektif untuk penyampaian

pesan kepada anak-anak. Target penyampaian pesan itu pun dapat berasal dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa

Media animasi 2D yang digunakan dalam *storybook* dapat dimanfaatkan untuk penyampaian pesan serta menjadi media untuk mengenalkan jajanan tradisional. *Storybook* dapat membuat pembacanya berpartisipasi dengan penampilannya yang beragam seperti menampilkan ilustrasi, tekstur kertas, pop-up, ataupun dengan menggunakan alat tambahan yang menyesuaikan dengan pertumbuhan teknologi seperti disajikan dalam bentuk digital yang mana dapat dinikmati pembaca pada berbagai media elektronik seperti komputer, smartphone dan tablet. *Storybook* yang baik yakni *storybook* yang dapat mengatakan atau menyampaikan isi moral dalam cerita tanpa harus menampilkannya secara eksplisit.

Di dalam pembuatan *storybook* terdapat desain karakter yang mana nantinya akan mampu menghidupkan suatu jalan cerita. Desain karakter yang penulis ciptakan berasal dari makanan manis tradisional khususnya dari Jawa Barat yang kemudian dijadikan karakter yang diperuntukan bagi anak-anak di sekitar Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah di kemukakan diatas, masalah dapat di identifikasikan sebagai berikut :

- a. Jajanan tradisional yang mulai tersingkirkan oleh jajanan modern
- b. Minat anak terhadap jajanan tradisional semakin berkurang.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, membatasinya dalam bidang desain komunikasi visual (DKV) khususnya perancangan karakter. Batasan yang akan dilakukan selama pengerjaan perancangan tugas akhir ini adalah :

1.3.1 Apa

Kurangnya media yang mengangkat tema kebudayaan Sunda sebagai konsep.

1.3.2 Siapa

Perancangan ini ditunjukkan kepada *audience* yaitu anak-anak berusia 7-12 tahun.

1.3.3 Bagaimana

Dengan menggali data dari kebudayaan kuliner di Jawa Barat khususnya di kota Bandung.

1.3.4 Tempat

Perancangan ini berlokasi kota Bandung dan hasil produksi *storybook* ini akan disebarluaskan melalui media berbasis online.

1.3.5 Waktu

Waktu yang digunakan dalam perancangan karakter dalam *storybook* ini mulai dari tahun 2017 hingga tahun 2018.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat desain karakter dalam *story book*?
2. Bagaimana merancang desain karakter?.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menciptakan karakter yang sesuai untuk target *audience* yaitu anak.
2. Merancang karakter yang di adaptasi dari unsur jajanan tradisional jawa barat.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Perancangan ini di harapkan dapat membantu menarik minat anak-anak terhadap kebudayaan kuliner jajanan tradisional jawa barat sehingga secara tidak langsung membantu melestarikan jajanan tradisional itu sendiri.

2. Bagi Akademis

Perancangan ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep terutama dalam bidang perancangan karakter animasi serta dapat bermanfaat sebagai referensi perancangan selanjutnya dalam segmen berbeda.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

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

a. Studi Pustaka,

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

b. Wawancara

Merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber. Wawancara dengan para pedagang jajanan tradisional serta lembaga-lembaga yang bersangkutan dengan jajanan tradisional baik secara tatap muka dan melalui media *e-mail*.

c. Observasi

Pengamatan langsung dengan mencari bukti terhadap para pedagang jajanan tradisional yang berada dilapangan dengan para pembelinya.

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

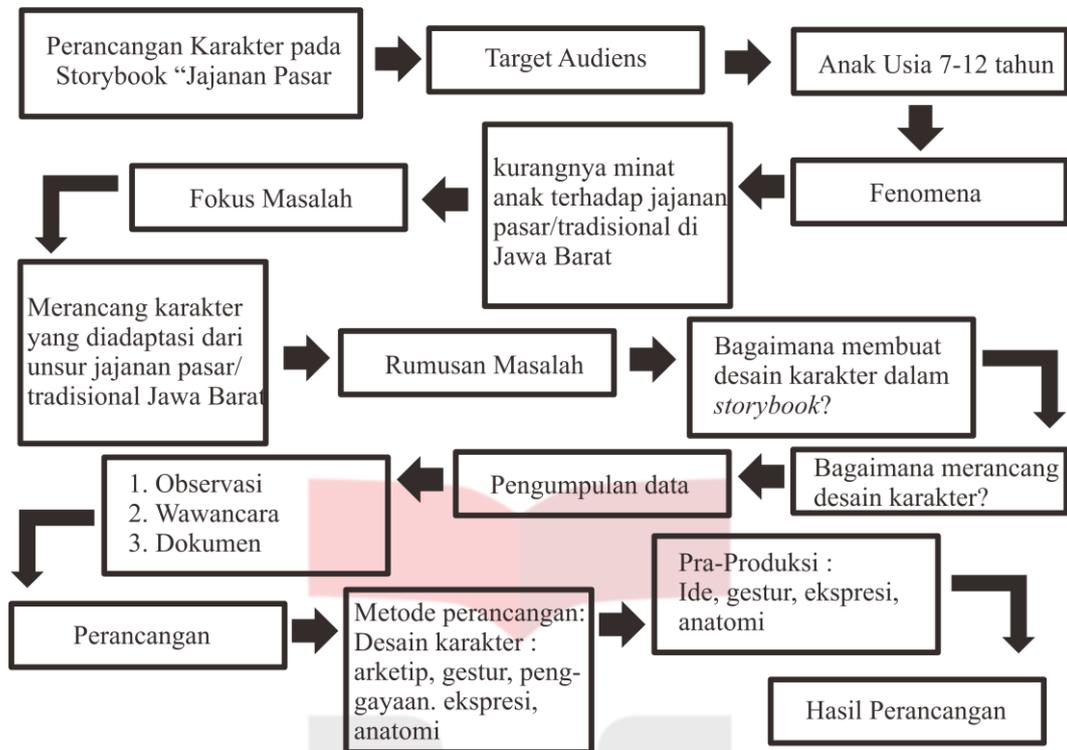
a. Desain Karakter

- Aketip/menentukan latar belakang untuk suatu karakter seperti tempat tinggal, lingkungan, memiliki narga, pekerjaan, kepribadian.
- Gesture/menentukan gerakan isyarat sesuai dengan kepribadian yang telah ditetapkan bagi karakter.

- Sintesis/menentukan bentuk anatomi yg cocok dengan kepribadian suatu karakter dan akan menggabungkan atau tidak dengan elemen-elemen seperti makanan, tanaman, benda mati dll.
- Pengayaan/menentukan *style* karakter yang akan dibuat dari ujung kaki hingga ujung rambut, seperti realis atau kartun.
- Ekspresi (emosi)/menghubungkan antara kepribadian dan keadaan/suasana hati dengan karakter yang akan dibuat, seperti sedang marah, sedih, dan bahagia.
- Anatomi/menentukan bentuk tubuh secara utuh yang sesuai dengan kepribadian sifat dan tingkah laku dari suatu karakter.



1.8. Kerangka Perancangan



1.1 Kerangka Perancangan

1.9. Pembabakan

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

a. 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 karakter yang mengambil tema jajanan pasar/tradisional

b. BAB II LANDASAN TEORI BAB

Ini membahas tentang teori utama yaitu teori mengenai perancangan desain karakter dan teori pendukung yaitu mengenai makanan, *storybook* dan media interaktif

c. 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 dan karya sejenis

d. 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 karakter.

e. BAB V PENUTUP BAB

Ini membahas tentang kesimpulan yang didapat dari hasil perancangan karakter serta saran terhadap proyek selanjutnya.