

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini pesatnya perkembangan teknologi membuat anak-anak terpaku pada *gadget* yang mereka miliki. Hal ini menyebabkan mereka tidak mau berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Menurut ketua dewan pembina Komisi Nasional Perlindungan Anak, Dr. Seto Mulyadi, M. Psi., kebiasaan anak menggunakan *gadget* akan merusak kemampuan berkomunikasi dan konsentrasi mereka. Kebiasaan tersebut memang menyenangkan, tetapi bila dibiarkan, lama kelamaan anak-anak akan menjadi kecanduan. Akibatnya, pada saat seorang anak harus fokus terhadap sesuatu hal, ia akan kesulitan untuk berkonsentrasi (Cahyani: 2016).

Perkembangan *gadget* yang sangat pesat pada saat ini mengakibatkan tersingkirnya permainan tradisional. Oleh sebab itu, permainan tradisional menjadi jarang dimainkan oleh anak-anak. Padahal, permainan tradisional memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah dapat melatih anak-anak dalam bersikap jujur, ulet, dan disiplin. Salah satu contohnya seperti dalam permainan Gobak Sodor, pemain dibuat bermain ulet agar fokus terhadap lawan, serta disiplin dan jujur di setiap permainan. Seorang ahli filsafat, Dr. N. Driyarkara S. J, berpendapat bahwa dalam kebudayaan lokal seperti permainan merupakan awal dari kepribadian nasional (Anon: 2008).

Pada film animasi 2D terdapat elemen-elemen pendukung. Elemen-elemen ini berguna untuk membantu proses penyampaian pesan kepada anak-anak mengenai permainan tradisional. Salah satu elemen tersebut adalah karakter. Karakter memiliki peran yang cukup penting dalam animasi, berdasarkan Jurnal Aprilia Utami Setya Wijaya (2016:17) menurut Lucas S. dari Frameorder Studio Utrecht di Belanda, sebuah karakter animasi harus menunjukkan emosi dan memunculkan budaya yang terdapat dalam sebuah film.

Karakter dalam animasi 2D memiliki emosi yang nantinya dapat membuat audiens memahami setiap pesan dalam cerita. Seh

ubungan dengan itu, setiap karakter memiliki cara berkomunikasi yang bermacam-macam. Hal tersebut dapat dilakukan melalui dialog, gerakan mulut, aksi, gestur dan lain-lain.

Bermula dari permasalahan banyaknya anak yang mulai meninggalkan permainan tradisional karena lebih memilih permainan dalam *gadget*, muncullah gagasan untuk merancang karakter animasi 2D sebagai media untuk memperkenalkan permainan tradisional. Melalui animasi 2D permainan tradisional akan disajikan sebagai konten utama. Selanjutnya karakter akan dirancang dengan menyesuaikan konten dan cerita di dalamnya, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

Perancangan karakter dibuat sesuai dengan cerita yang akan dikembangkan, dan penulis menjadikan hasil akhir sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai permainan tradisional. Menurut Daryanto dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Yaashinta Ismilasari dan Hendratno (2013: 4), kata media berasal dari bahasa Latin, dan merupakan bentuk jamak dari medium. Sedangkan Gerlach & Ely mengatakan bahwa pengertian media apabila dipahami secara garis besar berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Arsyad, 1996: 3).

Karakter dalam animasi 2D ini akan mengisahkan tentang seorang anak lelaki yang bernama Ardi. Ardi sedang memainkan video game keluaran terbaru tahun ini, matanya hanya tertuju kepada benda yang ia mainkan. Ketika sedang asyik bermain, dari luar rumah Ardi mendengar tawa canda anak-anak. Ia melihat anak-anak sedang bermain namun ia mengurungkan niatnya untuk ikut bermain. Keesokan harinya sepulang sekolah, Ardi seperti biasa menyusuri jalan perumahan, tiba-tiba ada sebuah gangsing yang melesat mengenai dahinya.

Ardi mencari tau siapa yang berani melempar benda tersebut, ternyata itu adalah Mia. Ardi pun marah dan mengejar Mia. Saat Ardi mengejar Mia, Ardi bertarung dengan Mia dalam permainan Gobak sodor. Setelah berbagai pertarungan permainan tradisional dengan Ardi tumbuhlah perubahan di dalam dirinya.

Di dalam cerita, Ardi merupakan karakter dengan kepribadian yang murung, kurang sosialisasi, kurang percaya diri, sedangkan Mia adalah karakter dengan kepribadian yang semangat, gampang bersosialisasi dan percaya diri. Perancangan karakter animasi 2D tersebut merupakan salah satu upaya untuk menyampaikan pesan dan juga sebagai pembelajaran bagi anak-anak agar mengenal kembali permainan tradisional melalui penggambaran sifat dan watak karakter.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Perlunya Perancangan karakter animasi 2D yang sesuai dengan target audiens anak-anak untuk mengenalkan kembali permainan tradisional.
2. Pentingnya melakukan Observasi, Wawancara dan Studi Literatur dalam perancangan karakter film animasi 2D yang mengangkat pengenalan permainan tradisional.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang karakter animasi 2D yang sesuai dengan target audiens anak-anak untuk mengenalkan kembali permainan tradisional?
2. Bagaimana proses merancang karakter dengan melakukan Observasi, Wawancara dan Studi Literatur untuk Perancangan karakter animasi 2D yang mengangkat pengenalan permainan tradisional ?

1.4. Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas, berikut adalah ruang lingkup dalam perancangan ini:

1. Apa

Perancangan karakter animasi 2D sebagai media penyampaian permainan tradisional.

2. Siapa

Perancangan karakter animasi 2D menjadikan anak-anak dengan usia 5-12 tahun sebagai target audiens.

3. Dimana

Perancangan karakter animasi 2D yang mengambil tema permainan tradisional dilakukan di Kota Bandung.

4. Kenapa

Perancangan karakter animasi 2D berfungsi sebagai media penyampaian dengan mengangkat tema permainan tradisional .

5. Kapan

Wawancara dilakukan pada tanggal 6 Febuari 2017 dengan May Mulyana Sofian (Founder Kabita Studio,Illustrasi buku anak), 17 September 2016 – 9 Febuari 2017. Pengumpulan data kuesioner di SD At Tarbiyah dan pada bulan Maret 2017.

6. Bagaimana

Rancangan pada karakter animasi 2D disusun dengan melakukan proses pencarian ide, desain karakter, sketch, *animating*, *clean up* dan *coloring*.

1.5. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ditentukan tujuan perancangan ini sebagai berikut:

1. Merancang karakter animasi 2D yang sesuai dengan target audiens anak-anak untuk mengenalkan kembali permainan tradisional.
2. Melakukan proses merancang karakter dengan melakukan Observasi, Wawancara dan Studi Literatur untuk Perancangan karakter animasi 2D yang mengangkat pengenalan permainan tradisional.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Bagi Perancang

Menambah wawasan dan kemampuan tentang karakter animasi 2D yang akan dirancang menjadi hasil akhir.

2. Bagi Masyarakat

Menambah pengetahuan atau informasi mengenai fenomena permainan tradisional melalui peran atau tokoh karakter animasi 2D.

1.7. Metode Pengumpulan Data

Perancangan karakter animasi 2D menggunakan jenis perancangan kualitatif, sehingga perancang dilakukan dengan menguraikan data yang sebelumnya diperoleh melalui pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi literatur.

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan mendatangi tempat seperti alun-alun, komunitas Hong dan lapangan bermain untuk mendapatkan data-data visual dan karakteristik anak. Selain itu, penulis melakukan observasi dengan menonton film animasi *Gravity Falls*, *Upin dan Ipin*, *Star vs The Force Evil*. Penulis mengunjungi ke sebuah komunitas pelestarian permainan tradisional untuk meneliti kebiasaan anak selama bermain permainan tradisional.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menemui narasumber secara langsung serta menggunakan media *email* untuk mendapatkan informasi dari berbagai narasumber. Narasumber-narasumber tersebut adalah:

- a. May Mulyana Sofian, yang merupakan seorang ilustrator karakter buku anak dari Kabita Studios. Wawancara dilakukan melalui email dan juga bertemu langsung dengan narasumber, pada bulan Februari 2017.
- b. Pak Cecep, selaku penanggung jawab Komunitas Hong. Wawancara dilakukan dengan bertemu langsung pada bulan Oktober 2016.

3. Studi Literatur

Mengumpulkan data-data dari buku atau sumber literatur lainnya, baik untuk studi pustaka maupun studi visual. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang akan dijadikan sebagai landasan teori serta digunakan sebagai perbandingan data penelitian dalam proses perancangan studi karakter animasi 2D.

1.7.2. Metode Perancangan

Penulis melakukan metode perancangan sebagai berikut:

- a. *Sketch*

Penulis berdiskusi mengenai ide-ide karakter yang akan dibuat, berdasarkan dari hasil pengumpulan data Observasi, Wawancara dan Studi Literatur. Setelah itu memasuki tahap sketch kasar untuk dibuatnya alternatif agar penulis dapat memilih desain karakter yang sesuai dengan target audience.

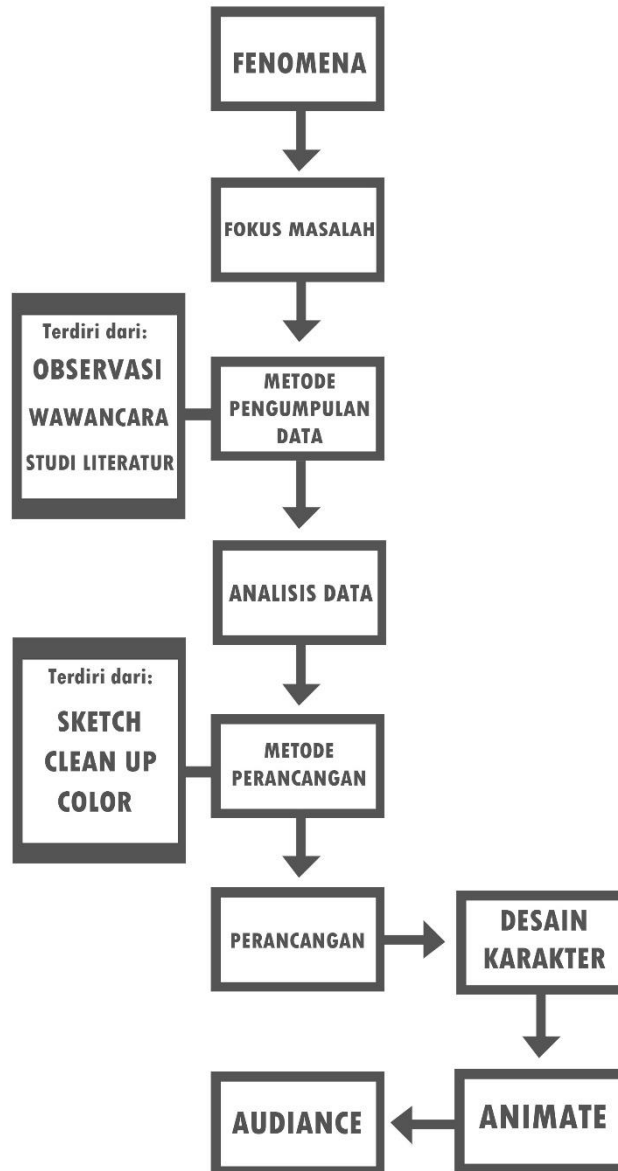
- b. *Clean up*

Proses Clean up, tahap yang dilakukan penulis untuk mengolah gambar agar lebih terlihat rapi dan tegas pada karakter yang dibuat. Clean up juga dapat menghaluskan hasil gambar desain karakter.

- c. *Color*

Penulis memikirkan pemilihan warna agar karakter dapat ditentukan berdasarkan sifat, hingga dapat digunakan ketika memasuki tahap perancangan.

1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.9. Pembabakan

Berikut adalah susunan sistematika penulisan:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijabarkan secara umum mengenai fenomena yang terkait permainan tradisional serta latar belakang perancangan karakter animasi 2D. Dijelaskan juga tentang identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas secara rinci tentang teori dan kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan yang dilakukan. Teori-teori yang berkaitan seperti teori animasi 2D, teori karakter 2D, teori psikologi hingga teori desain karakter digunakan sebagai acuan perancangan.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini membahas analisis data yang telah dikumpulkan dan dijelaskan secara menyeluruh mengenai tokoh-tokoh yang akan berperan pada fenomena permainan tradisional, mulai dari studi karakter, pengambilan analisis data, hingga hasil analisis data untuk perancangan karakter animasi 2D.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas konsep karakter animasi 2D dan proses produksi karakter animasi 2D berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dan hasil perancangan desain karakter.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan ruang lingkup perancangan yang disesuaikan dengan tujuan serta analisis perancangan.