

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung memiliki situs dan tempat sejarah yang menarik baik untuk pendatang atau warga kota Bandung itu sendiri. Bangunan-bangunan bersejarah seperti Gedung Boscha, Villa Isola, Gedung Merdeka, Gedung Konvensi Landmark, dan Radio Malabar erat kaitannya dengan masa penjajahan Belanda. Radio Malabar dibangun pada tahun 1917 dan diresmikan oleh Dr. Ir. Cornelius Johannes de Groot pada tanggal 9 bulan Mei tahun 1923 di zaman Hindia Belanda. Radio Malabar memiliki nilai historis bagi Indonesia, namun patut disayangkan letak lokasi dari Radio Malabar yang sebenarnya belum banyak yang mengetahui. Permasalahan tersebut kemudian diangkat kedalam naskah animasi pendek 2D Radio Malabar.

Karakter adalah sebuah tokoh yang berada di dalam naskah. Menurut Chris Webster (2005:111) mengatakan bahwa karakter bukan saja bisa bergerak atau hanya bentuk visual tapi juga bisa menampilkan emosi dari karakter dan menjalankan cerita. Sehingga dalam pembuatan karakter harus bisa menerjemahkan naskah yang telah dibuat serta disesuaikan dengan target audiens perancang. Karakter yang berada di dalam naskah secara umum dibagi dua yakni karakter yang mewakili Indonesia khususnya orang Sunda dan mewakili Belanda. Dari perancangan karakter untuk animasi pendek 2D yang muncul di dalam naskah, perancang berusaha mencerminkan bagaimana karakter sifat dari orang Sunda dan Belanda ke dalam karakter yang akan dirancang, sehingga karakter tersebut lebih mudah diterima dan bisa menjalankan cerita dari naskah untuk mengenalkan lokasi dari Radio Malabar khususnya kepada remaja usia awal.

Dalam perancangan karakter terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Hal pertama yang diperhatikan yakni sisi tiga dimensional karakter. Tiga dimensional karakter ada fisik, sosiologis, psikologis, tiga hal tersebut harus diperhatikan sebelum memulai perancangan karakter dan disesuaikan dengan setiap

karakter. Karakter di dalam naskah animasi Radio Malabar memiliki ciri dari sifat masing-masing yang akan berpengaruh kepada perancangan visualnya.

Berdasarkan uraian diatas, perancang merancang karakter animasi pendek 2D untuk mengenalkan letak lokasi Radio Malabar untuk remaja dengan memperhatikan ciri sifat karakter yakni orang Sunda dan orang Belanda dan menampilkannya dalam bentuk visual agar mudah dipahami oleh penonton khususnya remaja usia awal.

1.2 Permasalahan

Permasalahan diperjelas menjadi dua bagian, identifikasi masalah dan rumusan masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kota Bandung memiliki situs dan tempat bersejarah lebih terawat dibandingkan yang berada dipinggir kota Bandung.
2. Letak lokasi Radio Malabar kurang dikenal oleh remaja.
3. Perlu adanya perancangan karakter dari naskah animasi pendek 2D untuk mengenalkan letak lokasi Radio Malabar.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sifat dan fisik karakter untuk film animasi pendek 2D Radio Malabar?
2. Bagaimana visualisasi karakter untuk film animasi pendek 2D Radio Malabar?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang dijadikan perancang sebagai batasan perancangan adalah :

1.3.1 Apa

Permasalahan yang terjadi yakni kurang dikenalnya letak lokasi Radio Malabar sehingga situs sejarah Radio Malabar kurang terawat dan dijaga.

1.3.2 Siapa

Target audiens perancang adalah remaja usia 12-14 tahun di kota Bandung. Kemudian target penonton adalah remaja yang berkunjung ke Gunung Puntang.

1.3.3 Bagaimana

Solusi yang dipilih perancang adalah dengan perancangan desain karakter animasi pendek 2D sebagai media untuk mengenalkan letak lokasi Radio Malabar pada remaja.

1.3.4 Tempat

Tempat untuk observasi di Wana Wisata Gunung Puntang Perum Perhutani, Kecamatan Banjaran, Kabupaten Bandung, dan wilayah Bandung. Lokasi animasi dibuat di Universitas Telkom dan Cimahi. Lingkup animasi adalah nasional.

1.3.5 Waktu

Pelaksanaan survei pertama oleh perancang pada hari Sabtu, 26 Agustus 2017 pukul 10.30 WIB. Pelaksanaan survei kedua oleh perancang pada hari Sabtu, 17 September 2017 pukul 10.30 WIB. Pembuatan dilakukan selama 2017-2018, kemudian ditonton di televisi. Latar belakang waktu animasi sekitar tahun 2017-2018.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Tujuan

- 1) Untuk sifat dan fisik karakter untuk film animasi pendek 2D Radio Malabar.
- 2) Untuk visualisasi karakter untuk film animasi pendek 2D Radio Malabar.

2. Manfaat

1) Manfaat Teoretis

Teori animasi, teori karakter, dan teori psikologis remaja yang digunakan menambah pemahaman perancang dan bermanfaat sebagai sumber informasi untuk pembaca.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi perancang

Perancang jadi lebih mengenal Radio Malabar, serta menambah pemahaman mengenai perancangan karakter animasi pendek 2D menjadi media untuk mengenalkan Radio Malabar untuk remaja.

2. Bagi masyarakat

Mengenalkan Radio Malabar pada khalayak umum khususnya remaja, dengan mengenal Radio Malabar khalayak umum menumbuhkan rasa peduli pada Radio Malabar.

1.5 Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Dengan observasi, perancang datang langsung ke daerah kediaman tokoh Josephus Franciscus Nicolass dan daerah Bandung, Cimahi, dll berdasarkan kebutuhan naskah untuk diadaptasi kedalam karakter wajah dan postur tubuh, sifat, dll dari karakter.

Ratna (2016: 218) mengatakan, observasi hanya merupakan tahap awal. Di samping itu, yang lebih penting, observasi lebih baik digabung dengan teknik lain, seperti wawancara.

Perancang juga melakukan observasi partisipatif pasif. Menurut Sugiyono (2007:66) partisipasi pasif yakni peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian namun tidak melakukan interaksi karena untuk melihat objek penelitian. Jadi dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut untuk menjaga kenetralan hasil data.

2) Wawancara

Ratna (2016: 222) mengatakan, wawancara memperoleh data dengan berhadapan langsung. Sebagai mekanisme komunikasi pada umumnya wawancara dilakukan setelah observasi.

Perancang bisa mendapatkan data secara mendalam melalui percakapan dengan narasumber yang kredibel. Perancang akan mewawancarai pengelola Wana Wisata Gunung Puntang dan warga yang mengenal tokoh Boombeck untuk bertanya tentang sifat dan karakteristik untuk kebutuhan perancangan karakter. Selain itu perancang akan mewawancarai beberapa remaja sebagai responden untuk kepentingan target audiens perancang dan perancangan karakter.

3) Studi Literatur

Metode yang dilakukan dengan pengumpulan data dari buku, jurnal, artikel, atau foto yang mengangkat tokoh Radio Malabar, buku mengenai animasi dan perancangan karakter animasi 2D.

Selain itu, studi literatur menggunakan teknik dokumen. Menurut Ratna (2016: 218) tentang teknik dokumen berkaitan dengan sumber terakhir, interaksi bermakna antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, interaksi internal dalam diri sendiri, seperti hasil-hasil karya baik ilmiah maupun nonilmiah, karya seni dan berbagai bentuk catatan harian lainnya.

2. Metode Analisis Data

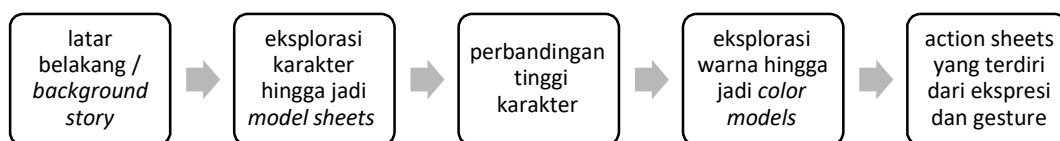
Analisis yang dilakukan perancang menggunakan metode kualitatif dan pendekatan etnografi. Metode kualitatif dilakukan dengan cara wawancara dikarenakan untuk mengungkap sesuatu yang bersifat abstrak atau belum jelas, sehingga perlu dipersempit ruang lingkup perancangan yang akan dilakukan serta mendapatkan informasi yang lebih mendalam melalui wawancara. Selain itu pengertian analisis menurut Lindlof (1995:243; Daymon dan Holloway, 2008: 379) di dalam buku Metodologi Penelitian karya Nyoman Kutha Ratna mengatakan analisis adalah aktivitas

mendengarkan suara-suara orang lain, dalam hubungan ini meliputi keseluruhan data, baik yang diperoleh melalui sumber primer maupun sekunder, yang kemudian digabungkan dengan pemahaman dan penjelasan peneliti, sebagai proses interpretasi, sehingga menghasilkan makna-makna yang baru.

Selain itu menggunakan analisis teori. Teori utama yang akan digunakan perancang adalah teori animasi 2D khususnya tiga prinsip yang bersinggungan langsung dengan perancangan karakter yakni *staging*, *solid drawing*, dan *appeal*, serta teori karakter animasi yaitu konsep tiga dimensional karakter, kepribadian, ekspresi dan gesture, *style*, proporsi, warna dan kepribadian, dan kostum. Sedangkan teori pendukung yang akan digunakan perancang adalah teori psikologis remaja. Teori tersebut untuk perancangan karakter untuk bisa mencerminkan sifat dari karakter hingga membuat visual dari karakter.

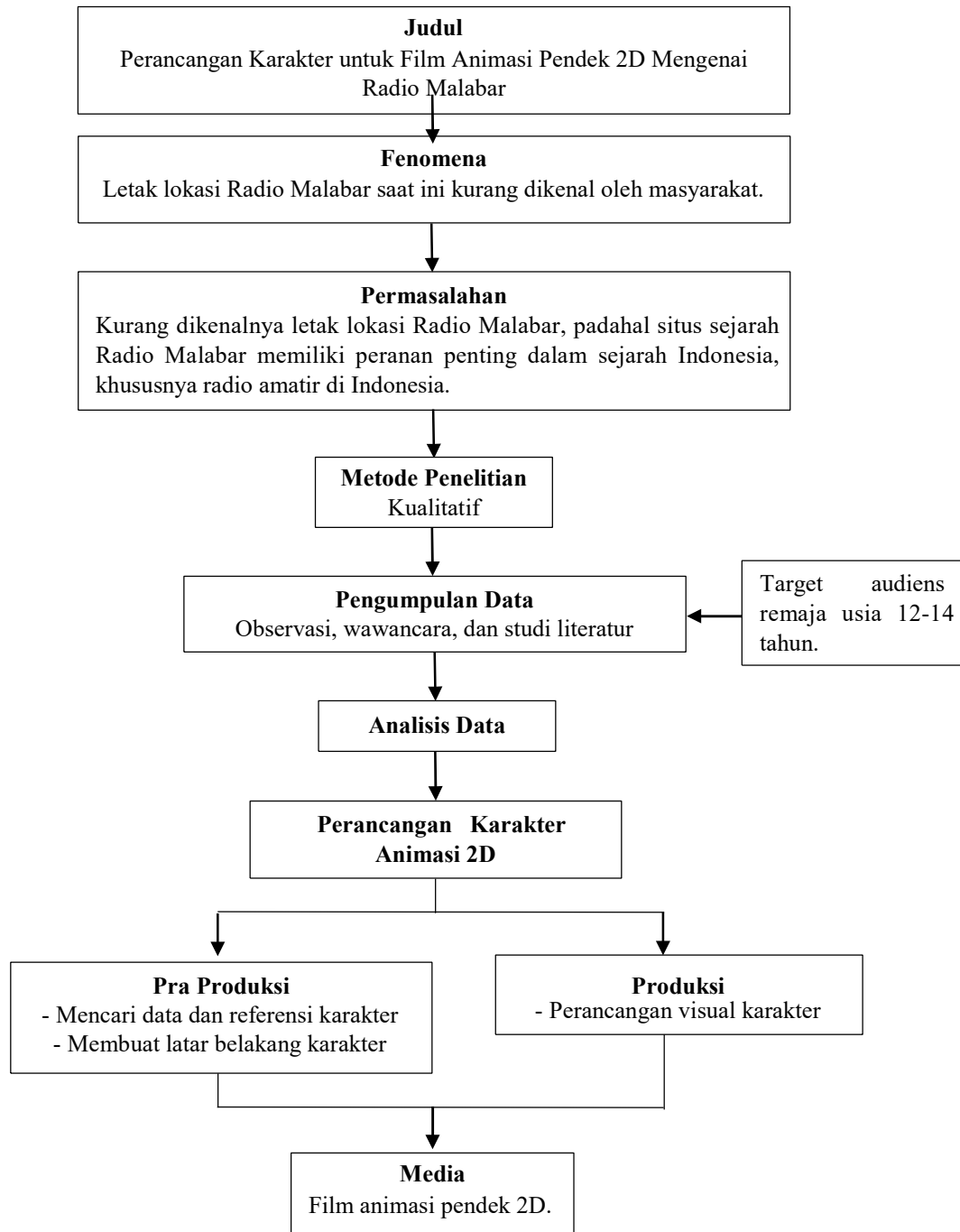
3. Sistematika Perancangan

Di tahap pra-produksi, perancang mengumpulkan data dan referensi yang akan digunakan dalam perancangan karakter berdasarkan kebutuhan naskah, dimulai dari ide besar yakni memisahkan karakter yang menjadi tokoh utama dan tokoh pendukung, kemudian membuat latar belakang dari tokoh untuk menjelaskan alasan ciri sifat karakter dari naskah. Latar belakang tokoh terdiri dari konsep tiga dimensional karakter, yakni fisik, sosiologis, dan psikologis serta kepribadian seperti introvert, ekstrovert, atau ambivert. Setelah membuat latar belakang tokoh, perancang mulai merancang dari visual karakter mulai dari eksplorasi wajah dan bentuk karakter untuk mendapatkan *model sheets*, kemudian perbandingan tinggi antar karakter, eksplorasi warna karakter untuk *colour models*, kemudian *action sheets* karakter yang terdiri dari ekspresi dan gesture karakter.



Gambar 1.1 pipeline
Sumber : dokumen pribadi

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan
Sumber : dokumen pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan yang berhubungan dengan Radio Malabar, dan metodologi perancangan yang akan digunakan perancang sebagai acuan perancang dalam perancangan saat mencari data dan analisis.

BAB II Landasan Pemikiran

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan karakter animasi pendek 2D untuk mendukung dalam perancangan.

BAB III Data dan Analisis

Berisi tentang data dan analisisnya mengenai referensi sejenis dan objek perancangan yakni orang Bandung, orang Belanda, dan tokoh Josephus Franciscus Nicolass, dan data dari target audiens menggunakan metode penelitian.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep hingga hasil perancangan yang akan dibuat berdasarkan perancangan dan data kemudian disesuaikan dengan media animasi pendek 2D.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran.