

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak adalah pribadi yang masih belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang tidak. Sering kali mereka memperhatikan dan meniru sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa di sekitarnya sebagai proses belajar memahami kehidupan tanpa berpikir panjang apakah itu layak atau tidak untuk dilakukan, contohnya yang paling mudah mereka tiru adalah ucapan. Sudah tidak asing lagi di telinga kalau anak kecil sekalipun terbiasa mengeluarkan kata-kata kasar dan makian. Entah itu terhadap sesamanya atau bahkan terhadap orang yang lebih tua. Kebanyakan dari mereka hanya sekedar meniru untuk mengikuti tren agar terlihat keren.

Untuk menghadapi permasalahan tentang budaya bahas kasar di atas, penulis bermaksud untuk membuat sebuah penelitian serta menerapkan hasilnya ke dalam perancangan sebuah karya yaitu animasi pendek 2D. Dalam perancangan ini, penulis mengambil bagian dalam pembuatan konsep visual, yaitu merancang desain karakter dan merancang desain lingkungan tempat hidup sang karakter.

Dalam pembuatan desain karakter ada beberapa hal yang harus diperhatikan, misalnya tinggi badan karakter, pakaian yang digunakan, model rambut yang dimiliki dan segala hal yang terlihat secara jelas dari penampilan. Selain aspek penampilan, desain karakter juga mencakup kepada watak sang karakter. Bagaimana sikap karakter saat berinteraksi dengan orang lain, seperti apa selera, dan segala hal aspek psikologis lainnya.

Pelaku utama dalam penggunaan kata kasar yang dirancang kedalam animasi 2D ini adalah anak-anak atau lebih tepatnya anak-anak yang masih menginjak bangku sekolah dasar. Dimana anak-anak masih dianggap tidak pantas untuk mengeluarkan kata-kata kasar. Sebagian anak mengeluarkan kata kasar karena mengetahui makna dari kata tersebut dan ada juga yg mengeluarkan hanya karena mengikuti apa yang dia lihat

dan dengar tanpa tau arti sesungguhnya dari kata tersebut. Dari masalah diatas, penulis akhirnya memutuskan untuk mengangkat anak-anak sebagai pelaku utama penggunaan kata kasar pada perancangan animasi ini.

Seorang karakter tentu saja mempunyai lingkungan tempat hidupnya. Desain background pun menjadi sesuatu yang penting dan tak terpisahkan untuk sebagai penunjang cerita dan latar belakang hidup sang karakter. Seperti apa rumah sang karakter, seperti apa sekolahnya, dan seperti apa seluruh lingkungan hidup yang ditempati sang karakter. Dalam hal ini, penulis mengambil latar sekolah sebagai tempat berlangsungnya aktivitas anak-anak yang menggunakan kata kasar karena di tempat ini lah mereka banyak bertemu dengan teman sebayanya dan bertukar informasi sekaligus belajar hal baru.

Untuk memperoleh data-data untuk perancangan diatas, penulis membutuhkan pengumpulan data berupa observasi langsung dan wawancara agar memiliki pengetahuan lebih mendalam bagai mana cara membuat karakter yang sesuai dengan cerita dan kenyataan yang ada di lapangan. Kajian teori juga diperlukan sebagai dasar dalam pembuatan konsep visual yang akan dibuat penulis. Dengan dikumpulkannya data diatas, diharapkan penulis dapat membuat desain karakter dan background yang dapat membawakan pesan dengan baik dan menarik bagi penonton.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut.

1. Perancangan karakter anak yang berkata kasar.
2. Perancangan lingkungan sekolah karakter anak yang berkata kasar.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan perancangan tugas akhir ini, terdapat beberapa batasan yang dibuat untuk memudahkan pelaksanaan perancangan konsep visual penulis.

Apa

Perancangan konsep visual dalam mengangkat tema bahasa kasar

Siapa

Anak-anak (6-12 tahun)

Bagaimana

Merancang sebuah konsep visual dari animasi pendek 2D yang dapat menyadarkan anak dan orang tua tentang budaya bahasa kasar

Tempat

Bandung/sekolah dasar di wilayah Bandung

Waktu

Penelitian dilakukan pada tahun 2017-2018

1.4 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana karakter dan lingkungan tempat anak SD yang berkata kasar?
- b) Bagaimana cara membuat rancangan konsep visual yang dapat diterima oleh target audiens?

1.5 Tujuan Perancangan

- a) Untuk membuat perancangan visual karakter anak-anak yang sering berkata kasar sebagai desain utama dari karakter yang akan ditampilkan dalam karya animasi pendek 2D.
- b) Untuk membuat perancangan visual tempat lingkungan hidup anak-anak yang berkata kasar.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dalam penelitian yang serupa

1.6.2 Manfaat Praktis

- Bagi penulis
Untuk menyelesaikan mata kuliah SDKV 5 dan tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan studi.
- Bagi mahasiswa
Menambah sumber informasi penelitian terkait
- Bagi masyarakat
Dapat mengajak masyarakat untuk mengurangi penggunaan kata kasar yang dilakukan anak-anak

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan pada beberapa SD di Bandung. SD yang paling banyak didapati siswanya mengucapkan kata kasar akan menjadi referensi utama dalam perancangan visualisasi lingkungan dalam karya ini. Observasi juga dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana karakter dan penampilan anak yang berkata kasar.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada siswa SD dan guru di sekolahnya agar didapat data lebih tepat seperti apa anak yang berkata kasar dalam kesehariannya.

c. Studi pustaka

Mencari teori dan informasi melalui buku dan internet

1.7.2 Metode Analisis data

Metode analisa data yang digunakan adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2012:7), metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Metode kualitatif dipilih untuk mengungkapkan fenomena yang ada di masyarakat secara sistematis dengan teori yang objektif.

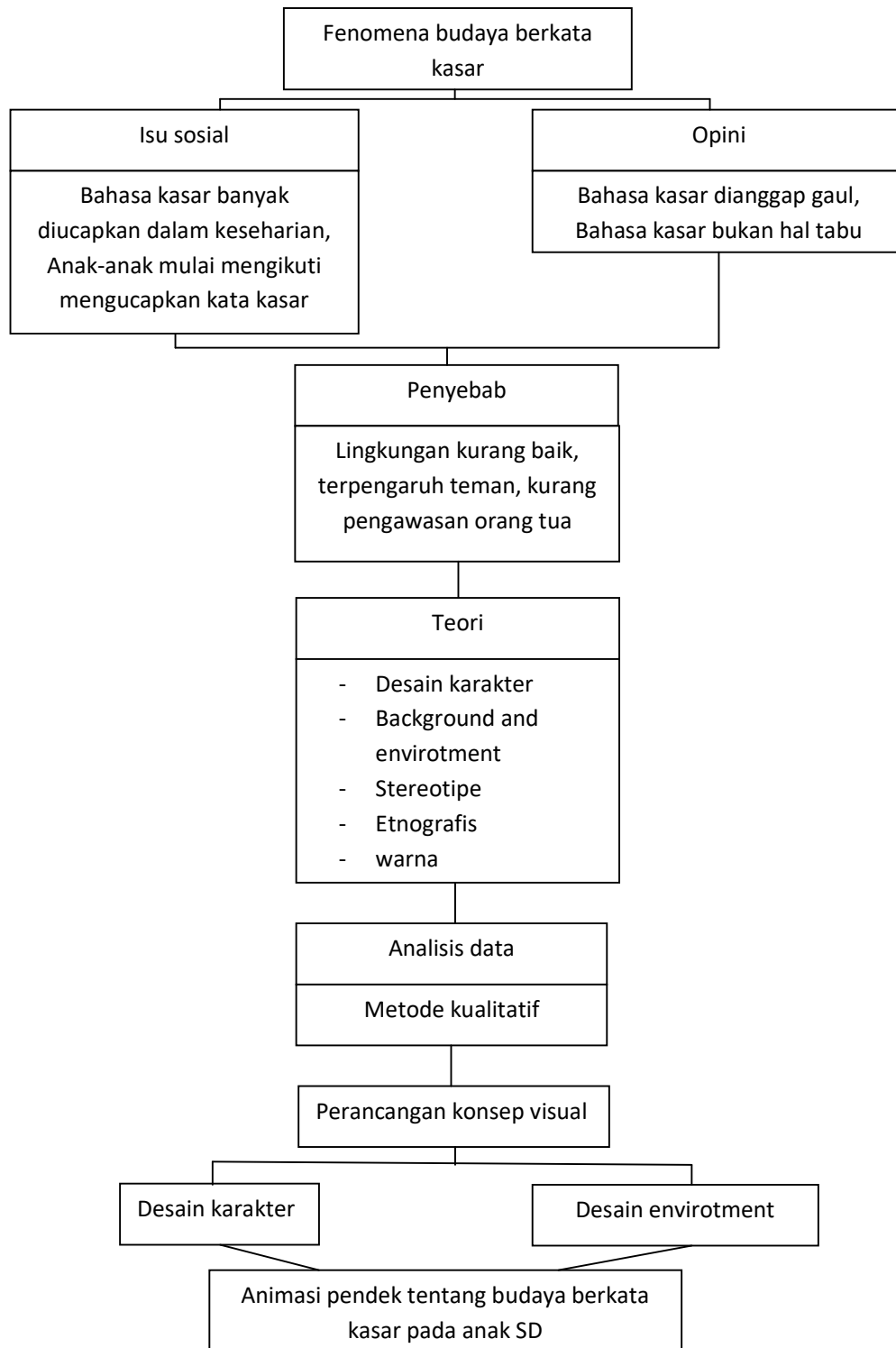
Metode analisa data lain yang digunakan adalah analisa matriks, yang digunakan untuk menganalisis triangulasi data dari data aspek visual yang serupa, data aspek pembuat animasi, serta data aspek pemirsa atau target animasi.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Konsep visual berada pada tahap pra produksi sebagai acuan dari tampilan karya. Perancangan dimulai dengan penentuan *style* terlebih dahulu lalu dilanjutkan dengan perancangan karakter. Perancangan karakter diawali dengan penentuan sifat, personaliti dan *attitude* lalu dibuat tampilan visualnya dengan cara menentukan bentuk, proporsi, detail, dan warnanya. Setelah itu dibuat lembar posenya

Perancangan envirotment dimulai dengan menggambarkannya dalam bentuk dasar terlebih dahulu. Diberi detail lalu diberi warna dan value sesuai dengan sumber cahaya.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 kerangka perancangan

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan dari topik yang diangkat dalam masalah ini, dimulai dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan, hingga kerangka perancangan

BAB II LANDASAN TEORI

Tinjauan umum permasalahan yang terdiri dari pembahasan data empiris dan teoretis

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Terdiri dari data-data yang diperoleh dari aspek imaji, aspek pembuat, serta aspek pemirsa

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep dan strategi yang akan digunakan meliputi strategi perancangan konsep visual serta hasil final dari konsep visual yang sudah dibuat dari media-media yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Berisi simpulan dan saran dari hasil perancangan animasi pendek 2D pada waktu sidang