

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia diciptakan bermacam-macam di dunia ini, bermacam-macam ras, suku, bangsa, agama, bahasa sampai bentuk dari manusia itu sendiri. Dalam kesehariannya, manusia biasa melakukan aktivitas untuk melangsungkan kehidupannya. Namun dalam melakukan aktivitas, tak jarang manusia mendapatkan kesulitan dalam menjalankannya. Kesulitan seperti keterbatasan pada fisik juga psikis yang biasa dijumpai pada manusia, yaitu biasa disebut disabilitas.

Disabilitas merupakan keterbatasan yang dialami oleh makhluk hidup seperti manusia. Terdapat tiga macam disabilitas, yaitu disabilitas fisik, psikologis dan kombinasi. Disabilitas fisik yaitu keterbatasan pada fisik seseorang, disabilitas mental yaitu keterbatasan pada psikologi seseorang dan disabilitas kombinasi yaitu jika kedua jenis dari disabilitas itu dialami oleh seseorang. Seperti yang tercantum dalam UUD No. 8 tahun 2016 dalam ketentuan umum pasal 1, penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental/dan atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak.

Disabilitas fisik merupakan salah satu keterbatasan pada fisik yang membuat seseorang harus membutuhkan alat bantu untuk melakukan mobilitas dan menjalani kesehariannya. Disabilitas fisik dapat berupa keterbatasan pada pengelihatannya (tunanetra), pendengaran (tunarungu), berbicara (tunawisma) dan cacat fisik (tunadaksa).

Penyandang disabilitas netra salah satunya, yang memiliki keterbatasan pada indra pengelihatannya memerlukan alat bantu berupa tongkat atau *white cane* atau beberapa fasilitas publik lainnya untuk mempermudah melakukan mobilitas diluar. Namun tak hanya itu penyandang disabilitas netra juga memiliki kelebihan dari diri

mereka yaitu 'kepekaan' pada indra lainnya yaitu pendengaran, para penyandang disabilitas netra juga memiliki perasaan yang sensitif yang disebabkan oleh kondisi mereka karena kehilangan pengelihatannya. Maka dari itu, tak hanya dari alat bantu saja untuk mencukupi kebutuhan para penyandang disabilitas netra, namun juga pengertian dan kepekaan dari masyarakat yang hidup disekitar mereka.

Para penyandang disabilitas netra juga memiliki hak yang sama seperti manusia lainnya. Namun kenyataannya, dalam kehidupan sehari-hari, masih ditemukan tindakan diskriminasi maupun ketidakpedulian terhadap para penyandang disabilitas netra, juga memperlakukan para penyandang disabilitas netra dengan kurang baik. Seperti penyalahgunaan fasilitas umum seperti membangun lapak diatas *gilding block*, yang dimana *gilding block* merupakan jalanan khusus untuk para penyandang disabilitas netra. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai penyandang disabilitas sehingga membuat masyarakat tidak menyadari jika perbuatan yang mereka lakukan dapat membahayakan penyandang disabilitas netra.

Bandung merupakan sebuah kota yang ingin menjadi kota ramah bagi para penyandang disabilitas. Berbagai fasilitas dan infrastruktur terus dibangun guna mempermudah para penyandang disabilitas beraktivitas. Di Bandung terdapat sebuah panti disabilitas netra terbesar di Indonesia, yaitu PSBN Wyata Guna. Panti tersebut menjadi tempat untuk membina para penyandang disabilitas netra maupun menjadi tempat tinggal untuk para penyandang disabilitas dari seluruh Indonesia.

Animasi 2D merupakan salah satu media yang telah dimanfaatkan untuk hiburan, edukasi sampai dengan penyampaian informasi. Dari animasi 2D itu sendiri dapat memberikan gambaran peristiwa yang bahkan tidak ada di dunia nyata maupun juga dengan karakter yang tak nyata dapat hidup didalamnya tergantung dari tema yang diangkat.

Dalam animasi 2D, terdapat karakter yang berperan penting dalam jalannya cerita, karena karakter yang ada didalam dapat memberikan contoh seperti apa yang

akan terjadi pada sebuah karakter jika diberi sebuah peristiwa. Seperti karakter penyandang disabilitas netra yang akan dirancang oleh penulis dalam animasi 2D yang dapat mendukung dalam penyampaian pesan dengan topik disabilitas netra. Karakter disabilitas yang dirancang, dibuat berdasarkan bagaimana para penyandang disabilitas pada kenyataannya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Penyandang disabilitas netra memiliki hak yang sama dengan yang lainnya.
2. Ketidaktahuan masyarakat karena kurangnya informasi mengenai disabilitas netra.
3. Merancang karakter untuk kebutuhan perancangan animasi 2D dengan topik disabilitas netra.
4. Penciptaan karakter disabilitas netra yang berperan dalam perancangan animasi 2D

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui karakter penyandang disabilitas netra di kota Bandung?
2. Bagaimana merancang karakter disabilitas netra yang akan digunakan pada animasi 2D yang mengangkat topik disabilitas netra?

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa

Pembuatan karakter pada animasi pendek 2D yang mengangkat tentang disabilitas netra.

2 Siapa

Masyarakat yang masih kurang memahami bagaimana memperlakukan penyandang disabilitas netra, untuk usia remaja sampai dewasa awal yaitu 12-21 tahun.

3 Bagaimana

Bagaimana membuat karakter yang dapat mendukung untuk membuat animasi pendek 2D dan mengedukasi masyarakat mengenai disabilitas netra.

4. Tempat

Tempat pencarian data dilakukan di Provinsi Jawa Barat, Kota Bandung, Indonesia. Sebuah panti tuna netra yang terletak di Jl. Pajajaran No.52, Pasir Kaliki, Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40172 dan Sekolah Tinggi Ilmu Sosial yang berada di Jl. Ir H Djuanda No. 367, Dago, Coblong, Kota Bandung Jawa Barat 40135.

5. Kapan

Pencarian dan riset mulai dilakukan dari bulan September 2017 sampai dengan tahun 2018.

1.4 Tujuan Perancangan

1.4.1 Tujuan umum

1. Mengetahui karakter disabilitas netra.
2. Merancang karakter disabilitas netra untuk animasi pendek 2D yang mengangkat topik disabilitas netra.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Memberikan informasi pada masyarakat mengenai disabilitas netra
2. Memberikan gambaran pada *audience* untuk menjadi lebih peduli dengan para penyandang disabilitas.

1.5 Metode Perancangan

Metode kualitatif

Metode kualitatif merupakan penelitian yang menganalisis kehidupan sosial dengan menggambarkan dunia sosial dengan sudut pandang atau interoretasi sebuah individu dalam latar ilmiah. Penelitian kualitatif ini berupaya memahami bagaimana individu melihat, memaknai maupun menggambarkan dunia sosialnya. Pemahaman ini merupakan hasil interaksi sosialnya.

Dalam memahami, terdapat syarat-syarat tertentu yaitu, seorang peneliti harus mampu melebur menjadi satu dengan subjek atau kelompok subjek yang diteliti dan hal tersebut memerlukan suatu keterampilan seperti bersosialisasi, berkomunikasi, membangun relasi dan membina hubungan dengan orang lain.

Kemudian seorang peneliti harus berpijak di dua tempat yaitu kapan ia berfungsi sebagai peneliti dan kapan ia harus berfungsi sebagai bagian dari subjek dan lingkungan alaminya.

Kekuatan kualitatif terletak pada pemaparan yang sempurna dan menarik pembaca seakan-akan ikut serta dalam cerita yang ditulisnya. Seorang peneliti kualitatif mampu memberikan ruh dalam tulisannya sehingga tulisannya seakan hidup dipikiran pembacanya.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati gejala-gejala yang diselidiki. Penulis melakukan pengamatan langsung dan melihat apa yang terjadi di lapangan, dengan mengunjungi panti khusus yang ada di kota Bandung, Jawa Barat.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-

keterangan. Penulis akan melakukan wawancara terstruktur atau tidak terstruktur dengan narasumber dan objek penelitian, yaitu penyandang disabilitas netra.

3. Kuisisioner/Angket

Metode kuisisioner adalah suatu dasar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti untuk memperoleh data.

4. Studi pustaka

Mengumpulkan data melalui berbagai buku-buku dan internet untuk memperoleh data.

1.5.2 Metode Analisis Data

Data-data yang diperoleh yaitu data hasil wawancara, observasi dan kuisisioner kemudian dianalisis untuk mencocokkan seluruh data yang telah terkumpul

1.5.3 Sistematika Perancangan

1. Melakukan survey

Mengumpulkan data yang diperlukan sesuai topik yang telah diambil.

2. Perancangan

Setelah data terkumpul, kemudian memproses pembuatan karakter dan melakukan asistensi dengan dosen pembimbing

3. Produksi

Proses memproduksi animasi 2D, proses pembuatan narasi menjadi animatik, karakter yang telah dibuat akan digerakkan dan ditambahkan warna dan *texturing*.

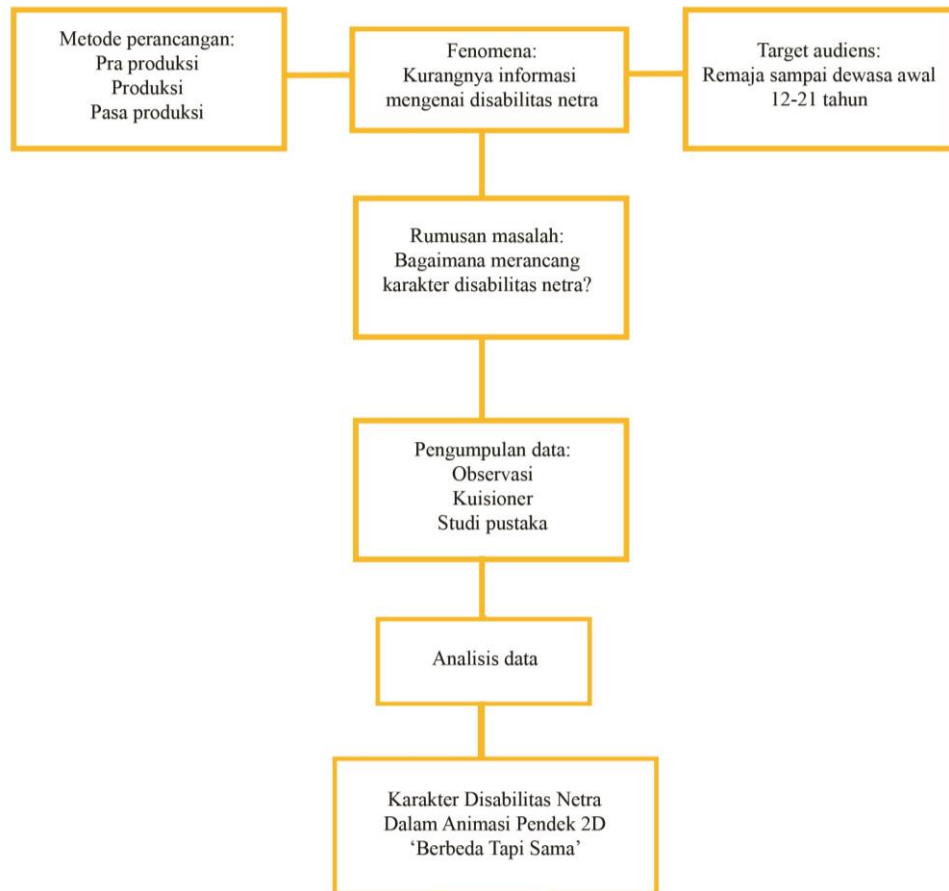
4. Pasca produksi

Melakukan pengeditan seperti penyusunan animatik yang telah dibuat, penambahan audio, *dubber* untuk mengisi suara karakter, efek suara, *bumper* dan *rendering*.

5. *Finishing*

Animasi selesai dibuat akan diperiksa kembali oleh kelompok.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

KELENGKAPAN AWAL

Kelengkapan awal memuat halaman judul, halaman pengesahan, pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar istilah, dan daftar lampiran

BAB I

Pada bab ini memaparkan latar belakang masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II

Pada bab ini, memaparkan teori-teori atau dasar pemikiran yang akan digunakan untuk menganalisis data dan pijakan/dasar pemikiran perancangan.

BAB III

Pada bab ini memuat data-data penelitian (Observasi, kuisisioner, interview) beserta data analisis.

BAB IV

Pada bab ini membahas konsep dan hasil perancangan, konsep pesan (Ide besar), konsep kreatif (Pendekatan), konsep media (Media apa saja yang akan digunakan, perencanaan media, biaya media, dll) dan konsep visual.