

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Masa Kanak-kanak adalah masa yang penuh dengan bermain. Anak-anak lebih suka untuk menghabiskan waktunya untuk bermain. Baik itu bermain didalam rumah bersama keluarga, ataupun bermain diluar bersama teman-temannya. Permainan apapun akan mereka mainkan selama permainan tersebut mereka anggap menyenangkan.

Biasanya, ada beberapa faktor yang membuat anak berpikir bahwa suatu mainan atau permainan menyenangkan. Faktor itu seperti Teman bermain, Rival, Tantangan yang ada, Sedang musimnya, Kepopuleranya, serta Iklan atau acara televisi. Sudah sering sekali kasus dimana sebuah permainan menjadi banyak dimainkan karena kepopuleranya yang di dongkrak dengan sebuah tayangan di televisi.

Beberapa permainan tradisional seperti layangan dapat bertahan tanpa ada acara yang mendongkrak kepopuleranya. permainan semacam ini biasanya populer secara ‘musiman’, jika ‘musim’nya datang, layangan biasanya menjadi banyak dijual di warung-warung. ‘musim’ ini biasanya di picu dengan satu orang ternama yang dikenal oleh anak-anak disekitar seperti anak RT ataupun anak yang kaya. Seperti perkataan seorang anak yang kami tanyakan “kenapa bermain ini?” ia menjawab “Karena si-A bermain ini juga”. Namun, ada juga ‘musim’ yang terangkat dikarenakan adanya tayangan ataupun berita yang memuat suatu permainan.

Layangan pada dasarnya sudah dikenal oleh masyarakat. Namun, layangan sekarang sangat jarang dimainkan. Dulu, ‘musim’ layangan sering sekali datang, di langit pun terlihat banyak layangan beterbangan. Sekarang, kepopuleran layangan di masyarakat umum sudah tidak sebesar dahulu. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya warung yang menjual layangan, serta dilangit sudah jarang sekali terlihat layangan

terbang. Padahal layangan merupakan permainan tradisional yang sudah berakar dalam di Indonesia. Sangat disayangkan apabila anak generasi selanjutnya tidak tahu atau tidak pernah bermain layangan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media untuk mempopulerkan kembali layang-layang.

Dengan pertimbangan diatas, Animasi dinilai sangat cocok untuk menyampaikan pesan tentang layangan tersebut. Dapat dilihat dari animasi bertemakan permainan seperti *Dash! Yonkurou*, *Let's and Go*, *Metal Fight Bey-blade*, *Idaten Jump*, ataupun *Captain Tsubasa* yang terbukti telah meningkatkan kepopuleran kontennya saat ditayangkan di Indonesia. Animasi dinilai dapat lebih bebas dalam mengekspresikan pesan. Serta animasi dapat mengeskplor visual lebih jauh dari film yang di *shoot* secara langsung. Animasi juga dinilai lebih bersahabat dan mudah diterima oleh anak sehingga anak lebih mudah tertarik. Dapat dibuktikan melalui observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2017 lalu yang dilakukan oleh penulis dimana anak diminta memilih tayangan yang ingin mereka tonton, Keseluruhan anak memilih film kartun.

Dalam animasi sendiri, gerakan punya peranan yang sangat penting. Bagaimana gerakan seorang karakter dapat mencerminkan watak, *mood*, tensi yang dirasakan, serta emosi yang ingin didapat. Tak hanya karakter, pergerakan kamera pun dinilai dapat dengan mudah merubah pesan yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, Shot dari bawah akan memberi kesan megah kepada objek yang dituju. Oleh karena itu, pergerakan dalam animasi tidak bisa dibuat secara sembarangan.

Pemilihan pergerakan akan sangat menentukan '*Impact*' yang akan diterima oleh penonton. Sebagai contoh untuk hal ini, dalam animasi *Let's and Go*, Anak diajak melihat mobil yang mengeluarkan jurus andalanya saat terdesak. *Impact* seperti inilah yang dapat menarik minat anak. *Impact* demikian akan membekas lama pada hati anak dan mungkin akan terus membekas hingga mereka tumbuh dewasa. Gerakan *Magnum Tornado* yang berupa sebuah jurus dari mobil *Magnum* telah

terbukti melalui wawancara sukses meninggalkan bekas yang tidak pernah hilang di hati dan ingatan para penggemarnya yang sudah tumbuh dewasa.

Dengan data diatas, penulis beranggapan ada unsur yang mempengaruhi *Impact* dalam animasi. Unsur ini biasa dikenal dengan 12 prinsip animasi. Dalam penerapannya dalam pembangunan impact, *Exeggration* berperan sangat penting. Karena dengan ‘melebih-lebihkan’ anak akan lebih mudah terayu untuk memainkan apa yang mereka lihat. Sebagai contoh pada *Metal Fight! Beyblade. Exeggration* diterapkan dalam animasi ini. Dapat dilihat dari keluarnya mahluk dari simbol yang berada ditengah gasing. Anak yang menonton pun akhirnya bermain permainan itu dengan menyerukan kekuatan yang diimajinasikanya keluar dari mainan tersebut.

Pada penelitian kali ini, Penulis mendapatkan solusi atas fenomena diatas. Penulis ingin mengkonsepkan bagaimana sebuah gerakan dapat menarik minat orang yang melihatnya.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, Penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan

- a. Anak kurang meminati permainan layangan karena mereka menganggapnya tidak menarik
- b. Layangan mulai terlupakan karena ‘musim’nya sudah jarang dan tidak ada yang mendongkrak kepopuleranya.
- c. Media televisi dapat dengan mudah mendongkrak kepopuleran suatu mainan atau permainan dengan berbagai macam acara.
- d. Tidak ada media yang meng-*endorse* layangan kepada khalayak

1.3 Ruang lingkup

1.3.1 Apa

Mengkonsepkan pergerakan pada Animasi pendek 2D

1.3.2 Siapa

Anak-Anak umur 6 hingga 12 tahun

1.3.3 Tempat

Bandung

1.3.4 Kapan

Ditahun ini, 2017 dan 2018

1.3.5 Kenapa

Untuk mempopulerkan kembali layangan

1.3.6 Bagian mana

Membuat gerakan dengan mengacu pada 12 prinsip animasi agar gerakan terlihat hidup dan dapat menarik perhatian anak-anak

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan yang terpapar diatas, Penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut

- a. Bagaimana membuat gerakan seorang anak bermain layangan beserta pergerakan layangan yang dimainkan.
- b. Bagaimana menerapkan prinsip dasar animasi yang cocok pada gerakan.

1.5 Tujuan perancangan

Tujuan perancangan “Pergerakan karakter dalam animasi pendek untuk mempopulerkan layangan“ adalah

1. Menghasilkan gerakan yang dapat merepresentasikan seorang anak yang bermain layangan serta gerakan layangan yang sedang diadu.
2. Memperkenalkan kembali kepada anak-anak tentang seni bermain layangan.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Akademisi

Secara Teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk perancangan media populer.

1.6.2 Manfaat Khusus

Secara khusus, Penelitian ini diharap dapat menjadi kontribusi untuk menyebarluaskan animasi. Dengan maksud membuat animasi lebih dikenal oleh khalayak sehingga industri animasi dapat berkembang lebih pesat.

1.6.3 Manfaat Individu

Secara individu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk perancangan gerak pada animasi. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, Peminat jurusan animasi dapat membuat gerak yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan

1.6.4 Manfaat Masyarakat

Untuk Masyarakat, Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempopulerkan kembali mainan tradisional layangan. Dengan demikian, warisan budaya tetap terjaga dan generasi selanjutnya tahu serta dapat memainkan layangan

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Observasi

Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. (Narbuko, 2009:70). Berangkat dari teori diatas, penulis berniat terjun langsung ke lapangan dan meneliti dengan cara mengamati dan mencatat apa yang penulis lihat. Serta mencoba secara langsung bermain layangan untuk merasakan secara langsung permainan layangan.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data berupa gerakan dan ekspresi. Dimana gerakan dan ekspresi ini akan sangat berguna dalam pembuatan animasi nantinya.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Narbuko, 2009:83),.

Berdasarkan teori diatas, penulis berniat untuk mendatangi narasumber dan melakukan diskusi secara langsung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Data dengan cara ini didapat melalui percakapan mendalam secara tidak terstruktur dengan Narasumber dari Museum layang-layang. Data yang diinginkan dari metode ini adalah data mendalam seputar sejarah layangan dan acara-acara yang berkaitan dengan layangan.

c. Studi literatur

Mempelajari informasi yang diperoleh dari buku-buku, penulisan karya ilmiah, serta bacaan lain yang mendukung penelitian dan terkait dengan topik berupa pergerakan karakter, 12 Prinsip animasi, serta psikologi anak.

Data ini berguna sebagai dasar dari asumsi serta pernyataan yang dibuat oleh penulis. Data ini juga dapat membantu penulis membuat gerakan yang nantinya akan diaplikasikan dalam animasi.

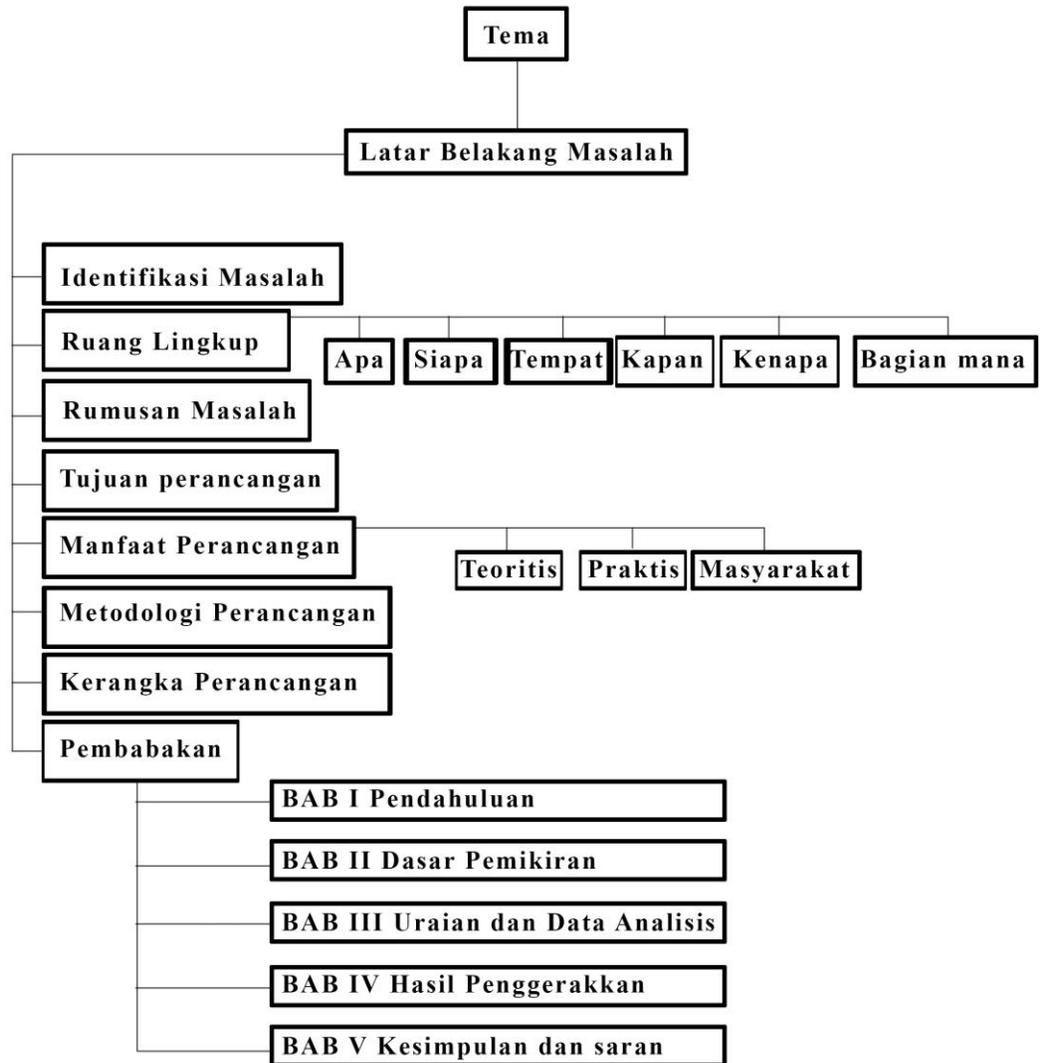
1.7.2 Metode Analisis Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran (*Mix Method*). *Mix-method* adalah metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam hal metodologi (seperti dalam tahap pengumpulan data), dan kajian model campuran memadukan dua pendekatan dalam semua tahapan proses penelitian (Abbas, 2010: Viii)

Metode campuran penulis anggap cocok untuk penelitian karena dengan menggunakan metode ini, penulis dapat mendapatkan informasi sedetail-detailnya dan juga dapat menarik kesimpulan seakurat mungkin

1.8 Kerangka perancangan

Tabel 1.8.1 Kerangka perancangan



1.9 Pembabakan

Pembabakan dalam penulisan ini merupakan rincian dari tiap-tiap bab yang akan penulis buat, hal ini berguna untuk mempermudah dalam penulisan penulis. Berikut akan dijelaskan mengenai penjelasan di setiap pembabakan.

a. BAB I Pendahuluan

Bab pertama merupakan penjelasan mengenai latar belakang dari penulisna penulis, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, identifikasi masalah, tujuan masalah, manfaat metode penelitian, kerangka perancangan, dan pembabakan.

b. BAB II Landasan Teoritis

Pada bab ini berisikan mengenai teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dalam pembuatan Pergerajab dan animasi *2D music video* tentang layangan.

c. BAB III Data dan Analisis

Bab ketiga adalah data-data yang penulis dapat sebagai bahan untuk membuat Pergerakan untuk animasi *2D music video* tentang layangan. Data-data ini berasal dari referensi karya sejenis, studi literatur yang dan penelitaian dengan mengungkapkan data yang bersifat fakta.

d. BAB IV Konsep dan perancangan

Berisi mengenai *jobdesk* yang dikerjakan oleh penulis, penulis memaparkan macam-macam pekerjaan yang dilakukan oleh penulis. Pada bagian ini, semua pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis meupakan tanggung jawab penulis.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada BAB V ini, penulis memaparkan mengenai kesimpulan dan saran penulis terhadap konsisi yang telah penulis dapatkan melalui penelitian penulis. Kesimpulan dan saran dari penuli ini berguna untuk menambah wawasan dan penguatan bagi pembaca.