

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia kaya akan budaya yang beraneka ragam dan bahasanya. Dari setiap pulau atau daerah memiliki keunikan masing-masing terhadap budaya masing-masing. Bahkan budaya Indonesia sudah banyak di tengok oleh negara luar karena keunikan dan keindahan yang dimiliki.

Kebudayaan dapat diartikan sebagai bentuk kompleksitas kehidupan manusia dalam kelompok kecil maupun besar. Kebudayaan oleh Tylor dalam Pujileksono(2015:24) didefinisikan, “Keseluruhan yang kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral, adat dan berbagai kemampuan serta kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Kesenian terdapat beberapa bentuk dan kegunaannya masing-masing, sesuai dengan adat dan budaya dari beberapa daerah. Salah satunya kesenian dalam bentuk musik. Agar terciptanya musik, tentu saja diperlukan alat sebagai media/instrument yang menciptakan melodi dan nada untuk mengiringi musik atau lantunan lagu.

Secara umum, cara bermain alat musik terdiri dari tiup, pukul, petik, dan gesek. Salah satu alat musik tradisional Nusantara dengan cara bermain di gesek yaitu *Tarawangsa*. *Tarawangsa* merupakan salah satu alat musik tradisional dari Jawa Barat. “*Tarawangsa* sendiri memiliki dua pengertian: (1) alat musik gesek yang memiliki dua dawai yang terbuat dari kawat baja atau besi dan (2) nama dari salah satu jenis musik tradisional Sunda.” (Wikipedia). Keberadaan *Tarawangsa* merupakan yang tertua sebelum hadirnya alat musik *Rebab* datang pada saat zaman penyebaran Islam ke Nusantara pada abad sekitar 15-16. Perbedaan yang menonjol antara *Tarawangsa* dan *Rebab* terlihat dari tingginya, karena ukurannya lebih tinggi dari *Rebab*, nama lain dari *Tarawangsa* disebut *Rebab Jangkung* (*rebab tinggi*).

Perkembangan zaman yang mulai canggih, membuat pesona budaya tradisional yang sudah ada tergeser dengan budaya baru. Pola pikir dan gaya hidup generasi sekarang berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi anak muda sekarang lebih tertarik dan suka dengan budaya saat ini.

Menurut Pujileksono (2015:43), “Budaya populer adalah budaya yang diciptakan secara massal serta digemari oleh kebanyakan rakyat (*populist*)”. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa budaya populer diciptakan sebagai sarana untuk menyenangkan diri sendiri atau masyarakat luas. Dengan hadirnya budaya populer tersisihkannya budaya tradisional. Masyarakat zaman sekarang, salah satunya kalangan remaja SMA, kurang tertarik dengan budaya tradisional. Beberapa remaja lebih tertarik dengan budaya modern atau budaya yang sedang tren saat ini, dibandingkan dengan budaya tradisional yang sudah ada di sekitarnya.

Meskipun sudah diterapkan pengetahuan dasar dan pengenalan terhadap budaya tradisional di sekolah. Nampaknya tidak menarik perhatian mereka khususnya kalangan remaja, terhadap alat musik tradisional. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan salah satu sarana masyarakat untuk mendapatkan informasi dari luar secara luas. Informasi dalam bidang kesehatan, politik, sosial, ekonomi, ilmu pengetahuan, seni bahkan budaya luar yang sedang tren. Teknologi yang sudah canggih salah satunya gadget, ditambah dengan internet sebagai akses untuk mendapatkan informasi dan hiburan dengan secara bebas melalui media sosial. Media sosial diantaranya facebook, twitter, instagram, youtube dan media sosial lainnya.

Dari beberapa media sosial tersebut, dirasa cukup tepat untuk menyampaikan tentang alat musik *Tarawangsa* berupa *short animation 2D*. Animasi adalah suatu bentuk gambar yang saling berkesinambungan secara berurutan sehingga menciptakan ilusi optik. Sedangkan 2 dimensi adalah suatu benda atau bentuk memiliki tinggi, panjang, dan lebar. Melalui kemasan media seperti animation 2D sebagai wadahnya dan media sosial sebagai sarana penyampaiannya. Informasi berupa seni dan budaya disampaikan dengan visual berupa pergerakan grafis, efek dan audio yang menarik dapat tersampaikan kepada kalangan anak remaja sekarang.

*Short film animation 2D* memiliki kesamaan pada animasi pada umumnya, salah satunya desain karakter. Sebagai pelengkap pada *short film animation 2D* berupa informasi seperti seni dan budaya diperlukannya karakter untuk mengisi cerita agar visual yang diberikan tidak membosankan audiens. Pada perancangan *short film animation 2D*, penulis bertanggung jawab sebagai desain karakter. Desain karakter bertugas untuk membawa sebuah tokoh atau karakter pada suatu cerita kedalam layar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, ditemukan identifikasi masalah diantaranya :

- Kurangnya media penyampaian berupa *short film animation 2D* tentang alat musik tradisional *Tarawangsa*.
- Kurangnya rasa minat dan pengetahuan di kalangan remaja terhadap budaya tradisional khususnya alat musik tradisional *Tarawangsa*.
- Perlunya perancangan desain karakter pada *short film animation 2D* sebagai perantara pesan dan visual dalam penyampain informasi tentang alat musik *Tarawangsa*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

- Bagaimana membuat menjadi menarik minat kalangan remaja 15-18 tahun di Kota Bandung terhadap pengetahuan alat musik tradisional *Tarawangsa* di Banjaran?
- Bagaimana merancang desain karakter yang tepat dan menarik bagi kalangan remaja (15-18 tahun) pada *short film animation 2D* sebagai media penyampaian informasi tentang *Tarawangsa*?

## **1.4 Ruang Lingkup**

Metode yang dipakai untuk menentukan ruang lingkup dalam penulisan perancangan, terdapat beberapa batasan masalah yang akan dikaji terkait luasnya masalah yang di angkat pada perancangan. Batasan-batasan yang ditentukan diantaranya :

### **1.4.1 Apa**

Membuat perancangan desain karakter pada *short film animation 2D* sebagai media yang memberikan informasi tentang alat musik tradisional dari Jawa Barat yaitu Tarawangsa. Melalui sebuah karakter yang berfungsi sebagai tokoh atau peran dalam cerita yang akan menjelaskan tentang cerita pada animasi maupun Tarawangsa.

### **1.4.2 Siapa**

Target audiens untuk *short film animation 2D* ini adalah remaja awal. Remaja awal yang dimaksud yaitu remaja yang berumur dari 15-18 tahun, atau remaja yang masih duduk di bangku SMA.

### **1.4.3 Mengapa**

Beberapa remaja kota Bandung masih tidak mengenal atau jarang mendengar alat musik tradisional Tarawangsa. Dan kurangnya media informasi berupa *short film animation 2D* tentang alat musik tradisional Tarawangsa. Sehingga dengan pembuatan *short animation 2D* melalui perancangan desain karakter bisa tersampaikan informasi tentang makna dan arti dari Tarawangsa itu sendiri.

### **1.4.4 Dimana**

Memperkenalkan alat musik tradisional Tarawangsa khususnya untuk kota Bandung, Jawa Barat. Di informasikan melalui *short film animation 2D* dengan menggunakan media sosial seperti Youtube.

### **1.4.5 Bagaimana**

Melalui media informasi seperti *short film animation 2D* yang dikemas menarik dan tidak membosankan untuk target audiens kalangan anak remaja. Didukung dengan perancangan karakter desain yang sesuai dengan audiens yang dituju. Disebarluaskan melalui media sosial seperti Youtube.

## **1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan**

- Untuk memberitahu kepada kalangan remaja kota Bandung tentang pengetahuan dan arti maupun makna dalam alat musik tradisional *Tarawangsa* yang ada di Banjarn.
- Memperkenalkan alat musik tradisional *Tarawangsa* melalui perancangan desain karakter yang tepat dan menarik melalui media *short film animation 2D* sebagai sarana penyampaian informasi seputar kesenian alat musik tradisional di Jawa Barat, salah satunya *Tarawangsa*

### **1.5.2 Manfaat**

#### **1.5.2.1 Manfaat bagi masyarakat**

Perancangan ini diharapkan bisa bermanfaat untuk pelestarian budaya tradisional kepada khalayak, khususnya kalangan remaja. Selain itu, kita dapat memahami arti dan makna pada *Tarawangsa* yang dimana berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

#### **1.5.2.2 Manfaat bagi Institusi**

Menambah dokumen akademik yang bermanfaat untuk digunakan sebagai acuan civitas akademis.

#### **1.5.2.3 Manfaat bagi Mahasiswa**

Menambah wawasan dan mengasah kemampuan penulis dalam pembuatan Animasi, khususnya dalam perancangan desain karakter.

## 1.6 Metode Perancangan

Untuk memahami perancangan desain karakter pada *short film animation 2D* sebagai media informasi tentang alat musik tradisional *Tarawangsa* dari Jawa Barat dibutuhkan data-data untuk memperkuat perancangan. Proses pengumpulan data dan analisi diantaranya.

### 1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Studi Literatur

##### a. Studi Pustaka

“Studi pustaka terhadap penelitian yang didominasi oleh pengumpulan data nonlapangan sekaligus meliputi objek yang diteliti dan data yang digunakan untuk membicarakannya, sebagai objek primer sekaligus sekunder,” (Kutna Ratna:197)

Melalui metode ini, penulis dapat memahami dan mempelajari topik yang berkaitan dengan perancangan melalui penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dalam bentuk buku, jurnal, thesis, artikel, makalah, tugas akhir dan media lainnya.

##### b. Studi Visual

Metode melalui studi visual merupakan pengumpulan data yang terkait dengan visual tentang media *short animation* dan beberapa referensi terkait dengan perancangan karakter. Dari metode ini, data yang didapatkan berupa gaya, visual, warna yang akan digunakan untuk perancangan. Data berupa *short animation* tersebut dijadikan sebagai referensi dalam perancangan animasi dan karakter.

#### 2. Observasi

Menurut Adler dan Adler (2009:530-535) paling sedikit ada lima landasan filosofis penggunaan teknik observasi, yaitu: a) pemahaman masyarakat sebagai pengalaman langsung (Simel), b) observasi sebagai kemungkinan untuk memahami perilaku manusia dari yang paling kompleks hingga paling sederhana (Goffman), c) ruang publik (Lyn Lofland dan Jeff Nash), d) observasi diri sebagai *verstehen*, berempati dengan objek (Dilthey), dan e) penolakan terhadap teknik wawancara

yang sering mendatangkan data bias (etnometodologi). (Adler dan Adler dalam Kutha Ratna: 220-221).

Dari pengamatan yang dituju, pengamat bisa mendapatkan informasi dan dapat menganalisis fenomena yang terjadi sesuai dengan perancangan yang dibuat.

### 3. Wawancara

Dalam Kutha Ratna (2016:230), metode wawancara dibagi menjadi dua macam yaitu :

#### a. Wawancara terstruktur

Wawancara baku, terarah, terpimpin, didalamnya susunan pertanyaan sudah ditentukan sebelumnya.

#### b. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara mendalam, intensif dan terbuka.

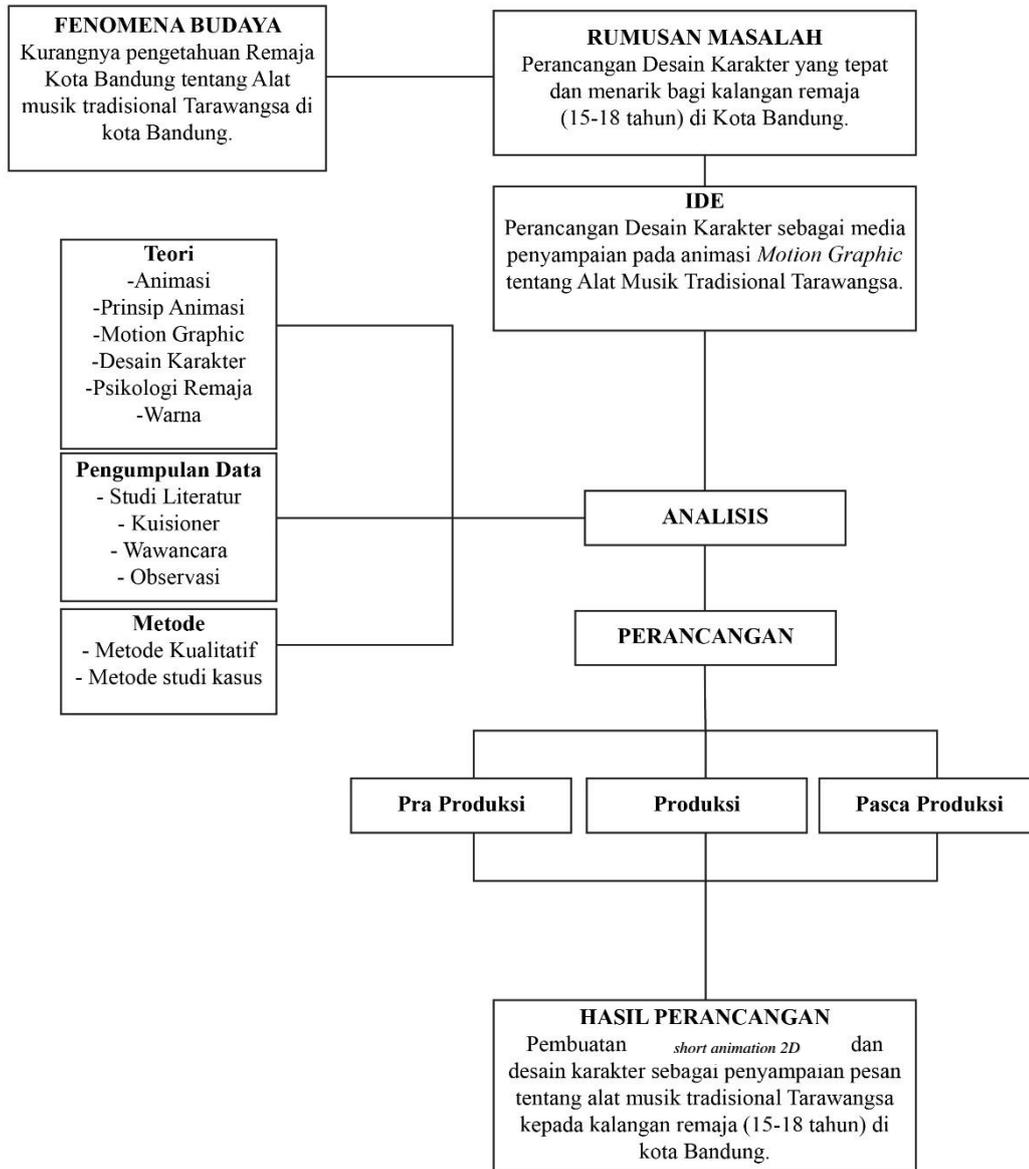
### 4. Kuisisioner

Selain dalam bentuk metode studi pustaka dan wawancara, dalam mengumpulkan data bisa menggunakan metode kuisisioner. “Penggunaan teknik kuisisioner diantaranya: a) pertanyaan dapat dipikirkan secara matang dan disusun secara rinci sebelum digunakan di lapangan, b) kuisisioner dapat menjangkau populasi yang luas dalam waktu yang singkat sehingga dapat mengurangi biaya peneliti, dan c) hasil kuisisioner juga dapat digunakan oleh peneliti lain, bahkan peneliti dari bidang yang berbeda.” Kutha Ratna (2006:238-239)

## 1.6.2 Analisis Data

Setelah terkumpulnya beberapa data dari berbagai metode, penulis melakukan analisis data. Metode analisis yang dipakai yaitu dilakukan dengan cara membandingkan beberapa data atau karya sejenis lalu dapat ditemukan beberapa perbedaan, persamaan, kekurangan, dan kelebihan yang dimiliki objek (karakter). Sehingga pada akhirnya akan ditemukan kesimpulan dari beberapa data tersebut dengan menggunakan metode yang disebut sebagai metode komparatif. (Kutha Ratna, 2006:333-334).

## 1.7 Kerangka Perancangan



**Gambar 1.1** Skema Perancangan  
Sumber: Data Pribadi

## **1.8 Pembabakan**

### **Bab 1 Pendahuluan**

Pada bab ini akan dijelaskan secara umum penulisan secara singkat yang akan dijabarkan melalui latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan & manfaat, metode, dan kerangka perancangan yang akan membahas penuh mengenai perancangan desain karakter pada *short animation 2D* tentang alat musik tradisional yang akan dikenalkan kepada kalangan anak remaja di usia 15-18 tahun di kota Bandung.

### **Bab 2 Landasan Pemikiran**

Di bab ini akan di jelaskan secara garis besar teori-teori yang akan dipakai dalam perancangan desain karakter pada *short animation 2D*. Teori yang terkait dengan perancangan yaitu teori tentang animasi, desain karakter, kajian budaya, psikologi perkembangan anak dan warna.

### **Bab 3 Data & Analisis Masalah**

Pada bab ini akan dibahas tentang penyajian dan analisis masalah yang akan pada data yang sudah dikumpulkan melalui observasi, analisis karya sejenis dan wawancara.

### **Bab 4 Konsep dan Hasil Perancangan**

Pada bab ini berisikan konsep ide besar, media, konsep visual, dan hasil perancangan.

### **Bab 5 Simpulan dan Saran**

Pada bab ini akan dibahas kesimpulan hasil dari perancangan, tujuan dan menjawab permasalahan yang sudah dibahas pada bab sebelumnya. Saran hasil dari perancangan dan kendala yang di lakukan selama melakukan perancangan.