

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Berdasarkan data Perpustakaan Universitas Ohio pada tahun 2000 diketahui bahwa etnis Tionghoa menempati urutan ketiga jumlah terbesar di Indonesia setelah suku Jawa dan Sunda, yakni sebanyak 2.832.510 orang atau 1,20 persen dari total penduduk. Pusat persebaran etnis Tionghoa sendiri paling banyak berada di pulau Jawa, salah satunya kota Semarang. Keberadaan etnis Tionghoa di Kota Semarang sudah berlangsung sejak lama sehingga budaya yang dibawa oleh etnis Tionghoa berbaur dengan penduduk setempat menyebabkan terjadinya akulturasi budaya. Akulturasi budaya antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa yang terjadi di Kota Semarang menciptakan berbagai bentuk hasil kebudayaan yang dapat dilihat yakni makanan lontong cap gomeh serta suasana kota yang memiliki ragam bangunan. Keberagaman bangunan ini memiliki ciri khas tertentu untuk setiap wilayah di Kota Semarang yang dipengaruhi budaya penduduk sekitar hingga menciptakan nilai serta identitas visual kota Semarang yang membedakannya dengan kota lain. Namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui hal ini sehingga dibutuhkan media untuk memperkenalkan pengaruh akulturasi budaya etnis Tionghoa dan etnis Jawa terhadap bangunan serta suasana Kota Semarang.

Animasi merupakan media yang mampu menampilkan informasi melalui audio dan visual sehingga dapat memperkenalkan identitas visual bangunan di kota Semarang sebagai hasil akulturasi antara etnis Tionghoa dan etnis Jawa secara menarik. Untuk mendukung animasi diperlukan cerita, karakter, *background* yang mendukung agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh target audiens. *Background* memiliki peranan yang penting dalam animasi, menurut Fowler (2002:146), "*Background* adalah lingkungan tempat karakter hidup, beraksi dan berinteraksi dengan elemen lainnya". *Background* memiliki komposisi, perfektif, penempatan karakter, layout, pencahayaan, komposisi warna

dan unsur-unsur lainnya untuk setiap karakter dan objek pada animasi. Unsur-unsur tersebut digunakan membangun suasana dan *mood* cerita sehingga sebagian besar gambar yang terlihat di dalam satu *shoot* animasi adalah *background*.

Berdasarkan hal diatas maka dilakukan perancangan *background* menggunakan latar tempat Kota Semarang dengan tetap mempertahankan identitas visual bangunan pada Kota Semarang untuk mendukung animasi pendek dua dimensi Lontong Cap Gomeh.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

- a. Kurangnya kesadaran masyarakat bahwa sebagian besar bangunan di Kota Semarang yang membentuk suasana kota merupakan hasil akulturasi dari budaya lain termasuk etnis Tionghoa yang sudah lama menetap di Kota Semarang.
- b. Diperlukan perancangan *background* sesuai dengan storyboard agar dapat mendukung narasi cerita serta karakter dalam film animasi pendek 2D genre fantasi serta memiliki setting Kota Semarang.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan maka rumusan masalah yang ditemukan ialah:

- a. Bagaimana lingkungan, wilayah, suasana kota menjadi ciri khas Kota Semarang?
- b. Bagaimana merancang *background* yang menggambarkan lingkungan serta suasana untuk mendukung animasi dengan *setting* Kota Semarang?

### **1.4. Ruang Lingkup**

Terdapat batasan dalam tugas akhir yang terfokus pada perancangan *background* untuk animasi pendek dua dimensi berjudul Lontong Cap Gomeh, adapun ruang lingkup tersebut yakni:

- a. Apa?  
Fokus perancangan adalah pembuatan *background* berdasarkan latar *setting* serta tempat pada cerita animasi pendek dua dimensi Lontong Cap Gomeh.
- b. Bagian Mana?  
Perancangan dimulai dari pembuatan *background* pada proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi.
- c. Siapa?  
Target audiens yang menjadi target penelitian adalah anak-anak berusia 6-12 tahun.
- d. Tempat?  
Pengumpulan data yang digunakan pada perancangan dilakukan di Kota Semarang namun dalam pengerjaan rancangan yakni di kawasan Universitas Telkom.
- e. Waktu?  
Waktu penelitian serta perancangan dilakukan dari bulan Agustus 2018.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang dipaparkan maka tujuan dari perancangan background serta environment adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui hal-hal yang membentuk lingkungan kota Semarang sebagai bahan perancangan *background* animasi 2D Lontong Cap Gomeh tanpa mengubah bentuk bangunan serta lingkungan untuk membangun suasana Kota Semarang.
- b. Merancang *background* dengan *latter* dan *setting* sesuai *storyboard* untuk membangun mood dan suasana yang mendukung animasi Lontong Cap Gomeh

## 1.6. Metode Penelitian

### a. Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap bangunan yang memiliki nilai filosofi dan kultural terhadap etnis Tionghoa dan etnis Jawa jawa di kota Semarang yakni Klenteng Sam Poo Kong, Klenteng Tay Kak Sie, Kawasan Pecinan Semarang, Lawang Sewu, Tugu Muda serta Kawasan Kota lama.

#### 2. Wawancara

Selama perancangan dilakukan pengumpulan data dari wawancara tidak terstruktur selama kegiatan *tourguide* dari Bersukaria.

#### 3. Studi Literatur

Digunakan pengumpulan data melalui sumber buku, artikel resmi serta sumber lainnya berkaitan dengan objek yang diteliti untuk menemukan teori-teori yang berhubungan dengan *background* serta menganalisis penerapannya pada karya sejenis.

### b. Metode Analisis Data

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis untuk menguraikan informasi berlandaskan studi literatur sebagai pedoman analisis. Tahapan analisis ini terbagi menjadi:

#### 1. Deskripsi

Melakukan analisis terhadap karya sejenis berupa animasi *Big Hero 6*, *Kubo and The Three String* dan *Mulan*. Untuk mengetahui penerapan identitas visual kota, pemakaian warna serta teknik *painting* pada *background* agar mendukung cerita dan karakter animasi.

#### 2. Analisis

Setiap unsur visual yang digunakan untuk kebutuhan *background* diuraikan serta dilihat hubungan antar unsur visual dalam satu komposisi pada animasi.

### 3. Interpretasi

Berdasarkan sumber literatur dilakukan analisis unsur-unsur visual pada karya sejenis serta makna yang penggunaannya pada animasi. Hasil analisis ini berupa pandangan serta argumentasi terhadap visual karya tersebut.

#### c. Metode Perancangan

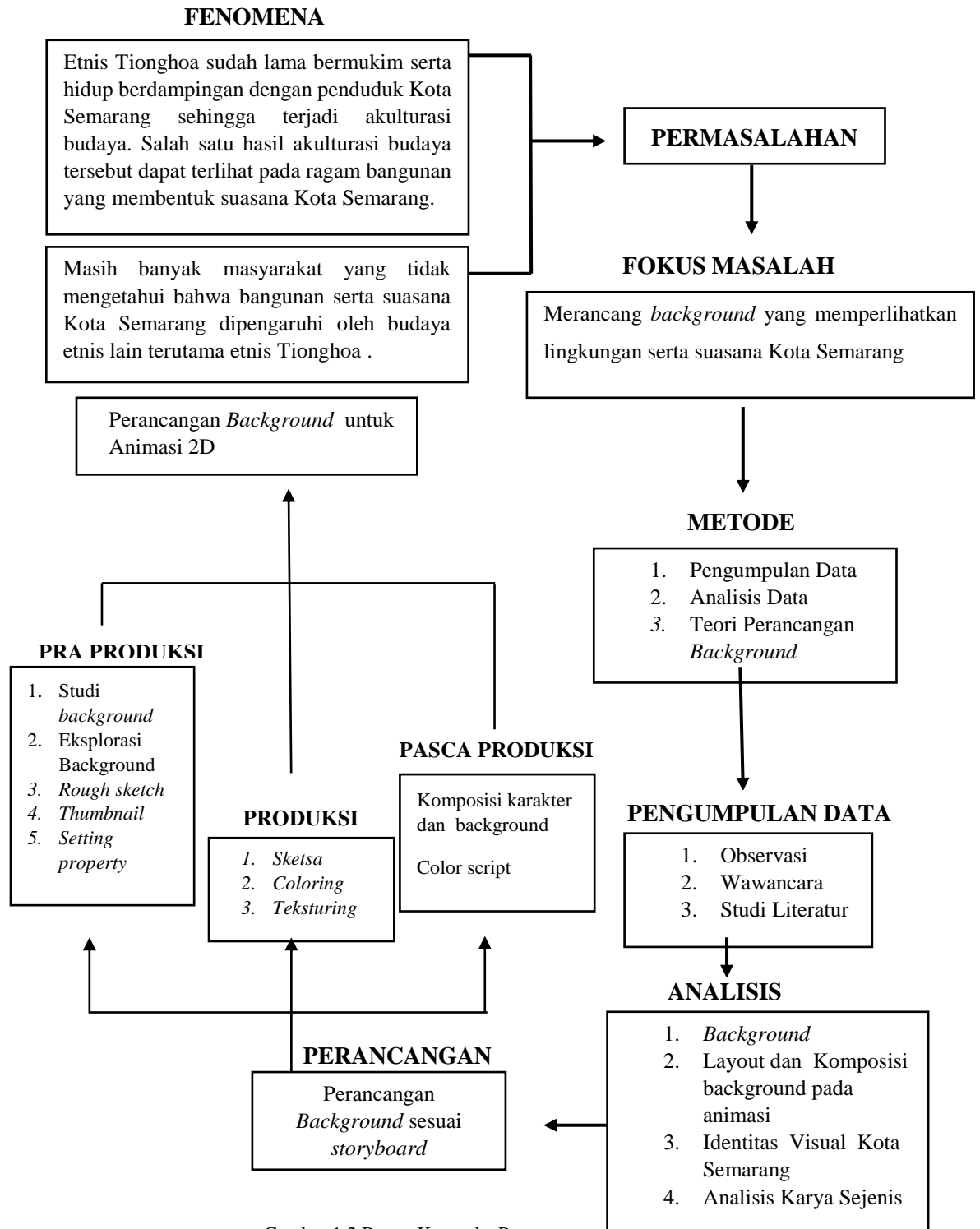
Berikut ialah bagan yang menjelaskan tahapan dalam perancangan *background* dan *environment* dalam animasi 2 dimensi lontong cap gomeh.



Gambar 1.1 Bagan Metode Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

## 1.7. Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Bagan Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

## 1.8. Pembabakan

Pembabakan dalam laporan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

### a. **Bab I Pendahuluan**

Menjelaskan permasalahan yang akan diteliti serta menguraikan alasan dalam pemilihan permasalahan. Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus masalah, tujuan dari penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian dan pembabakan.

### b. **Bab II Dasar Pemikiran**

Bab ini berisi teori dan dasar pemikiran yang menjadi pedoman dalam perancangan background animasi “Lontong Cap Gomeh” serta menganalisa permasalahan yang diteliti.

### c. **Bab III Data dan Analisis**

Berisi tabel analisis matriks perbandingan data-data penelitian yang dianalisis dengan menggunakan pedoman dasar pemikiran pada bab dua sehingga menghasilkan konsep perancangan.

### d. **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Pada bab ini berisi konsep pesan, konsep kreatif dan konsep media yang digunakan dalam proses perancangan yang terdiri dari kegiatan pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

### e. **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil penelitian. Kesimpulan merupakan hasil perancangan yang menjawab rumusan masalah serta saran.