

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di Indonesia sudah tidak asing lagi dengan yang namanya mitos, mitologi atau mitos menjadi suatu hasil kebudayaan, sangat erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Hampir di setiap daerah masyarakat di Indonesia memiliki mitologi masing-masing. Mitologi tersebut menjadi kepercayaan, bahkan menjadi identitas kebudayaan yang di bangun dalam daerah tersebut. Biasanya mitologi atau mitos yang di percayai oleh masyarakat itu tidak jauh kaitannya dengan sejarah, hal-hal mistis, suci atau sakral. Karena mitologi tersebut dianggap demikian, masyarakat secara langsung atau tidak langsung akan menghargai atau menghormati mitos tersebut dan di praktekan dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Hingga sekarang masyarakat di Indonesia masih mempercayai mitos-mitos yang ada dari zaman dulu hingga sekarang. Dan bagi sebagian besar masyarakat mitos tersebut mempengaruhi kehidupan disekitarnya.

Mitos merupakan suatu bentuk pesan yang diyakini kebenarannya, walaupun kebenarannya tidak dapat dibuktikan atau tidak memiliki fakta-fakta historis. Adapun mitos yaitu salah satu upaya dalam pemberian arti, mitos memiliki pesan yang tersirat untuk disampaikan. Mitos tetap ada dari dulu hingga sekarang karena adanya masyarakat yang membuat mitos itu hidup dan turun temurun dari satu generasi kegenerasi selanjutnya. Munculnya pada zaman dahulu ketika pemikiran manusia masih terbatas, dan belum adanya teknologi yang dapat memberikan jawaban, akhirnya mitos dibuat atas dasar pemenuhan kebutuhan pikiran atau memberikan jawaban atas pemikiran yang masih jauh dari kebenaran. Jadi bisa disebut bahwa mitos adalah sebuah pemikiran atau opini manusia terkait dengan kehidupan alam disekitarnya, dan diyakini sebagai sesuatu yang benar, maka mitos tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, dan manusia tidak dapat lepas dari pengaruh mitos-mitos yang telah di buat oleh manusia itu sendiri. Perilaku masyarakat akan terbentuk sesuai dengan mitos yang mereka yakini.

Salah satu mitos yang masih di percayai yaitu tentang mitos ikan dewa, atau oleh masyarakat Kuningan menyebutnya kancra bodas, yang merupakan ikan langka dan hanya berada di sungai atau kolam yang dikeramatkan. Masyarakat Kuningan menghukumi bahwa ikan dewa tidak boleh di ganggu atau di bunuh. Karena salah satu mitos ikan dewa yang masyarakat Kuningan percayai, bahwa siapa saja yang mengganggu atau membunuh ikan dewa maka orang tersebut akan mengalami kesialan, atau mendapat malapetaka. Sesuai dengan fenomena mitos ikan dewa, maka perancang membuat perancangan desai karakter ikan dewa sebagai tokoh dalam cerita kelangkaan dan mitos ikan dewa. Dengan begitu pesan mitos dalam cerita dapat tersampaikan kepada audiens melalui tokoh ikan dewa yang sudah dirancang sesuai dengan cerita.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya informasi bagi masyarakat diluar Kota Kuningan, tentang keberadaan, habitat Ikan Dewa beserta mitosnya.
2. Kurangnya kesadaran masyarakat diluar Kota Kuningan tentang isi pesan mitos Ikan Dewa.
3. Belum adanya media animasi yang mengangkat cerita tentang mitos Ikan Dewa.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Apa yang dimaksud Ikan Dewa?
2. Apa saja mitos tentang Ikan Dewa?
3. Bagaimana perilaku masyarakat daerah Kuningan Jawa Barat terhadap Ikan Dewa beserta Mitosnya?
4. Bagaimana proses perancangan karakter berdasarkan data yang sudah didapatkan dari wawancara, observasi dan studi literatur?

1.3 Ruang Lingkup

Penulis telah menetapkan ruang lingkup masalah dalam penelitian ini agar pembahasan dapat menjadi lebih fokus. Berikut adalah ruang lingkup penelitian ini:

1. Apa

Rancangan berbentuk desain karakter untuk animasi Ikan Dewa sebagai upaya dalam memperkenalkan ikan dewa dan mitosnya.

2. Siapa

Target dalam perancangan desain karakter ini adalah remaja hingga dewasa, dengan rentang umur antara 12 – 25 tahun.

3. Dimana

Lokasi penelitian berlangsung di wilayah kabupaten Kuningan Jawa Barat.

4. Mengapa

Perancangan desain karakter ini bertujuan agar masyarakat Indonesia, mulai dari remaja hingga dewasa untuk menyadari tentang keberadaan ikan dewa beserta keterkaitan dengan mitosnya. Sehingga masyarakat Indonesia dapat memahami pesan yang tersirat dalam mitos ikan dewa dan menjadikannya sebagai upaya pelestarian alam.

5. Kapan

Perancangan ini dimulai dari tahun 2018 dan diperkirakan berakhir pada awal tahun 2019.

6. Bagian mana

Perancangan Desain Karakter ini akan dibuat sesuai dengan *pipeline design character* yang berbentuk ilustrasi 2 dimensi, dan akan menghasilkan output berupa *artbook*.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari perancangan karya ini adalah:

1. Melakukan pengumpulan data tentang Ikan Dewa sesuai dengan cerita dan target audiens.
2. Melakukan proses perancangan desain karakter yang sesuai berdasarkan data-data yang sudah didapatkan dari wawancara, observasi dan studi literatur.

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dalam perancangan ini adalah:

- a. Bagi perancang

Menjadi suatu sarana untuk menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan Desain Komunikasi Visual dalam pembuatan desain karakter yang kaitannya dengan mitos dan kebudayaan. Serta sebagai pembelajaran diri perancang untuk dalam upaya pelestarian cerita di Kota Kuningan Jawa Barat.

- b. Bagi Masyarakat

Sebagai salah satu media untuk menambah wawasan dan upaya secara langsung atau tidak langsung untuk ikut serta dalam menjaga kelestarian budaya salah satunya cerita mitos ikan dewa.

- c. Bagi Remaja

Sebagai salah satu media untuk memberikan pendidikan sejak dini kepada remaja awal hingga dewasa untuk menjaga kelestarian ikan dewa, dengan tidak mengganggu atau menangkap ikan dewa serta tidak merusak alam sekitarnya.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam hal ini perancang memahami dan mengkaji tentang keberadaan ikan kancra bodas beserta mitos yang beredar di masyarakat kuningan. Cara pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Wawancara

Perancang melakukan wawancara terhadap narasumber yang mempunyai gelar juru kunci di kawasan kolam ikan dewa tersebut, untuk mendapatkan informasi tentang keberadaan ikan dewa beserta mitosnya.

2. Observasi

Perancang melakukan observasi langsung ke lapangan tempat dimana penelitian dilakukan dan tidak langsung. Observasi langsung yaitu melakukan penelitian yang mengunjungi tempat ikan dewa berada, yaitu di Kota Kuningan Jawa Barat. Sedangkan observasi tidak langsung merupakan penelitian yang dilakukan perancang dengan melihat dokumentasi tentang ikan dewa, melalui internet dan *youtube*.

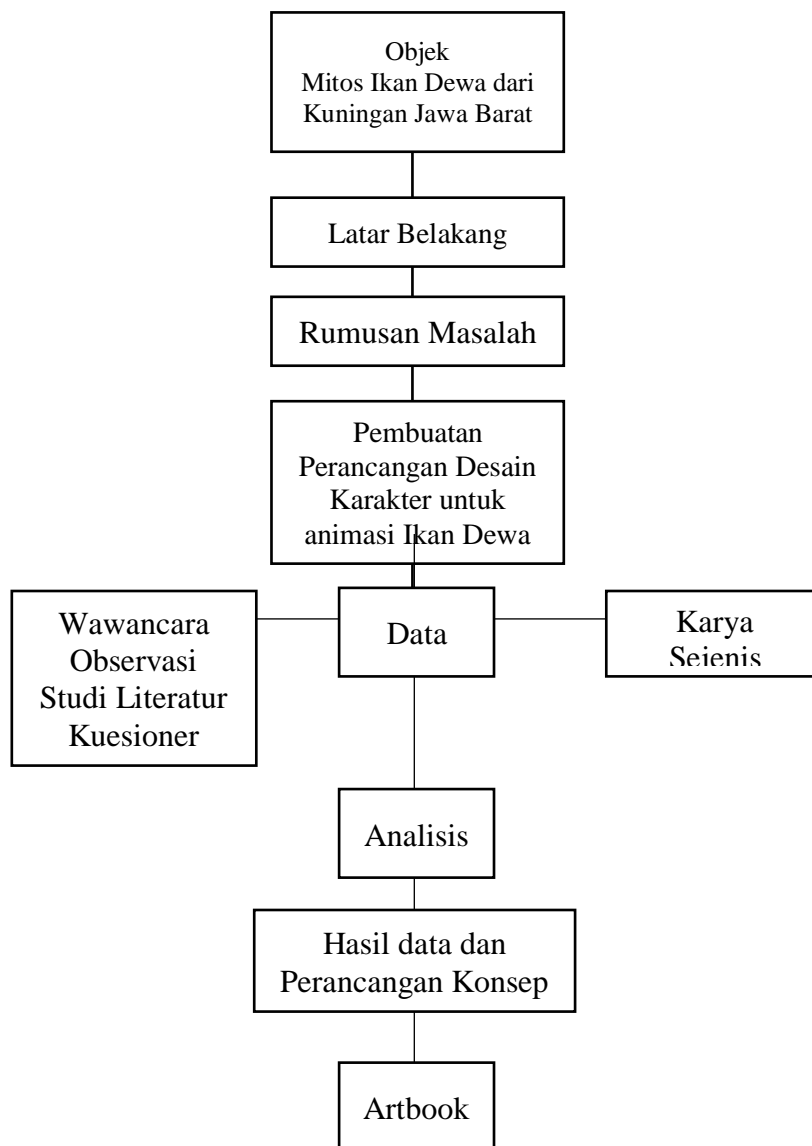
3. Studi Literatur

Perancang mengumpulkan teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan dari buku, jurnal, hasil penelitian dan internet yang berkaitan tentang mitos, ikan dewa dan teori perancangan desain karakter, agar perancang dapat memahami dan mengaplikasikan teori tersebut dalam perancangan desain karakter.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan, yaitu dengan mendeskripsikan, menjelaskan dengan rinci dan realistis agar analisis dapat dilakukan dengan tepat dan jelas. Berikut adalah bagan perancangan.

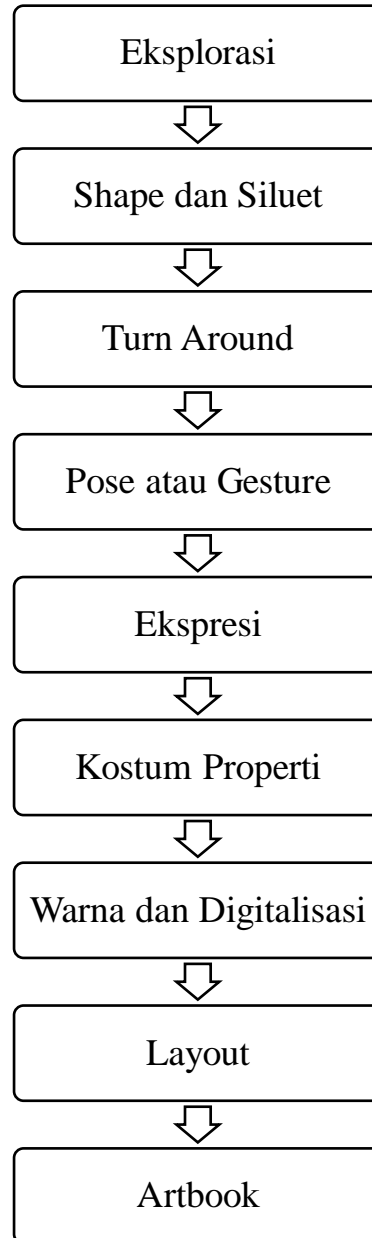
Tabel 1. 1 Perancangan



Sumber: Perancang

1.7 Kerangka Perancangan

Tabel 1. 2 Kerangka Perancangan



Sumber: Perancang

1.8 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Dalam Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi dalam perancangan karakter yang dibuat.

Bab II Landasan Teori

Dalam Bab ini menjelaskan teori-teori yang dijadikan dasar pemikiran untuk perancangan desain karakter. Teori-teori yang digunakan adalah teori mitos, animasi, karakter, dan teori yang berkaitan tentang metode penelitian.

Bab III Data dan Analisis

Dalam Bab ini menjabarkan data-data yang sudah diperoleh dan dikumpulkan melalui studi literatur, dan wawancara yang dilakukan kepada narasumber, serta observasi di kawasan kolam ikan dewa untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Di bab ini juga disertai analisis karya sejenis yang nantinya dibutuhkan agar perancang mendapat gambaran tentang desain karakter ikan dewa.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam Bab ini menjelaskan hasil dari perancangan desain karakter yang telah dirancang.

Bab V Penutup

Bab ini membahas kesimpulan dan saran dari ruang lingkup perancangan dan disesuaikan dengan tujuan analisis serta analisis perancangan.