

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Sejarah adalah kisah kejadian dari suatu peristiwa yang telah lalu, mau itu kisah tentang asal usul, penemuan, perang, kerajaan, dan lain sebagainya. Menurut KBBI sejarah adalah pengetahuan atau uraian tentang peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau. Indonesia memiliki kisah sejarah yang sangat panjang dimulai dari berdirinya kerajaan, masuknya jaman penjajahan, hingga kemerdekaan Republik Indonesia. Sejarah membantu kita untuk belajar dari kesuksesan dan kegagalan dari masa lampau, dengan mempelajari sejarah kita dapat menghindari kesalahan yang pernah dibuat sebelumnya dan dapat melakukan hal yang lebih berdampak positif.

73 tahun lalu Indonesia menatakan kemerdekaannya tepatnya pada tanggal 17 Agustus 1945, banyak sekali kisah dalam perjuangan kemerdekaan. Kota Bandung menjadi salah satu tempat yang menjadi saksi perjuangan kemerdekaan. Kota Bandung merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia dan juga salah satu destinasi wisata favorit di Indonesia. Kota Bandung beridiri pada 25 September 1810, didesain seperti kota Paris dengan tujuan awal sebagai kota wisata untuk para pekerja pada saat itu hingga Bandung memiliki julukan Parijs Van Java. Kota Bandung memiliki kisah sejarah yang sangat terkenal yaitu Bandung Lautan Api yaitu peristiwa pembumi hangushan kota Bandung oleh para pejuang pada tahun 24 Maret 1946 dan diabadikan dalam lagu wajib nasional yang menceritakan kisah sejarah tersebut dengan judul Halo-halo Bandung ciptaan Ismail Marzuki dan Bandung menjadi tempat penyelenggaraan pertama Konferensi Asia-Afrika pada 18-24 April 1955 yang bersuarakan anti kolonialisme di Gedung Merdeka. Namun selain kisah dari Bandung Lautan Api dan Konferensi Asia-Afrika, banyak peristiwa sejarah lain yang terjadi di Kota Bandung salah satunya adalah peristiwa Perang Jalan Lengkong yang terjadi di Jalan Lengkong Besar, di Jalan Lengkong Besar sendiri terdapat tugu yang dibangun untuk memperingati peristiwa tersebut.

Perang Jalan Lengkong Bandung adalah peristiwa perang yang terjadi di Jalan Lengkong Besar, kota Bandung pada hari Minggu tanggal 2 Desember 1945. Pada saat itu Tentara Inggris mempunyai rencana untuk membebaskan penduduk interniran di Daerah Lengkong. Inggris yang saat itu tidak mempercayai pejuang Bandung, mengarahkan persenjataan beratnya ke daerah Lengkong. Hal itu menyebabkan banyaknya korban dari warga sipil yang tak berdosa dan menimbulkan kebencian rakyat terhadap tantara Inggris. Akibatnya

terjadilah pertempuran besar di Jalan Lengkong. Banyak pejuang Bandung yang gugur untuk mengusir tentara Inggris yang datang menyerang.

Perang Lengkong adalah salah satu kisah heroik perjuangan dari para pejuang Bandung dalam mengusir penjajah dan berusaha untuk mendapatkan kebebasan, namun sayangnya kisah ini jarang diketahui oleh masyarakat kota Bandung khususnya para remaja walau sudah ada tugu untuk memperingati kisah tersebut.

Kota Bandung pun merupakan kota pelajar dimana banyak orang dari luar Bandung yang mengambil Pendidikan di Bandung, menurut data di laman Pusat statistic kota Bandung pada tahun pertahun 2017 yang bersumber pada proyeksi Penduduk 2010-2035 (diolah) sebanyak 51,54% warga Bandung adalah anak muda dan sekitar 15,9% berusia 13 – 19 Tahun. Dari banyaknya jumlah remaja tersebut banyak dari mereka hanya mempelajari sejarah dari pelajaran yang mereka pelajari di sekolah, dimana sejarah yang mereka pelajari hanyalah sejarah-sejarah besar dan sudah umum diketahui. Media yang memberikan informasi tentang seluruh peristiwa sejarah yang terjadi di kota Bandung sangatlah sedikit. Sedikit dari mereka yang mengetahui peristiwa-peristiwa sejarah lain di Kota Bandung khususnya peristiwa Perang Jalan Lengkong Bandung.

Ketidaktahuan masyarakat kota Bandung terhadap sejarah kotanya disebabkan oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah sedikitnya media yang menceritakan tentang kesejarahan dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di Kota Bandung dan juga sedikitnya karakter modern yang dapat memicu rasa ingin tahu terhadap peristiwa sejarah. Melalui media seperti animasi yang dapat digunakan untuk membantu menceritakan dan memberitahukan informasi sejarah dan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi dengan lebih menarik serta dibantu karakter-karakter yang menarik sebagai pembawa kisah-kisah tersebut.

Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita unguap Gatot Prakosa (Gunawan, 2009: 5). Animasi adalah salah satu cara seseorang menceritakan sebuah kisah selain menggunakan buku dan live action film. Dalam sebuah film animasi kita dapat berkreasi melebihi realitas yang ada, kita dapat membuat sesuatu dengan keinginan kita akan tetapi tetapi ada 12 prinsip animasi yang harus diikuti agar animasi tersebut terlihat nyata. Karena itu animasi menjadi wadah lain untuk menceritakan suatu kisah yang dapat melebihi realitas.

Dalam sebuah animasi tentunya terdapat berbagai macam karakter yang terlibat, karakter-karakter tersebut didesain sedemikian rupa agar menyesuaikan dengan kisah yang dibawakan. Hal yang penting dalam sebuah desain karakter adalah karakter tersebut, apakah ia baik atau jahat, harus mempunyai ciri khas dan daya tarik serta dapat membawakan kisahnya

(Michael D Mattesi, 2008: ix). Dari data di atas Perancang memutuskan untuk membuat desain karakter untuk animasi bertemakan sejarah. Menurut Riki Maki dalam buku berjudul “Force Character Design from Life Drawing” sebuah desain karakter adalah selalu tentang cerita sebanyak dengan gambar.

Animasi Djoeang menceritakan bagaimana kisah pertempuran di Jalan Lengkong Bandung pada Desember 1945. Dengan menggunakan sudut pandang seorang anak yang menjadi korban saat peristiwa itu terjadi sebagai tokoh utama, perancang ingin membawa khalayak sasaran melihat bagaimana perjuangan hidup pada situasi yang sulit.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, Perancang dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut;

- a. Media yang ada tidak banyak mencatat semua peristiwa sejarah yang terjadi di kota Bandung,
- b. Sedikitnya media animasi yang membawa cerita tentang sejarah di kota Bandung,
- c. Sedikit media yang mencatat tentang sejarah peristiwa perang di Jalan Lengkong kota Bandung,
- d. Tidak semua remaja mengetahui seluruh kejadian sejarah yang ada di kota Bandung.

1.2 Ruang Lingkup

1.2.1 Apa

Mengangkat peristiwa sejarah perang di Jalan Lengkong Bandung pada Desember 1945 sebagai dasar perancangan karakter animasi 2D.

1.2.2 Siapa

Target *Audience* dari perancangan karakter untuk animasi peristiwa Perang Jalan Lengkong Masyarakat Bandung khususnya remaja dengan umur 13-19 tahun.

1.2.3 Tempat

Perancangan Karakter untuk animasi Djoeang tentang peristiwa Perang Jalan Lengkong dilakukan di Kota Bandung, Provinsi Jawa barat, Indonesia.

1.2.4 Kapan

Penelitian tentang peristiwa Perang Jalan Lengkong dan perancangan animasi tentang peristiwa tersebut dilakukan pada kurn waktu tahun 2018 – 2019

1.2.5 Bagaimana

Membuat karakter yang sesuai dengan cerita yang akan dibawakan pada animasi Djoeang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah disampaikan diatas, Perancang rumusan permasalahan yang didapat adalah sebagai berikut;

- a. Bagaimana perancangan karakter untuk animasi pendek 2D “Djoeang”?
- b. Bagaimana visualisasi karakter untuk animasi pendek 2D “Djoeang”?

1.4 Tujuan Perancangan

Dengan “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *CHARACTER* UNTUK ANIMASI 2D TENTANG SEJARAH PERTEMPURAN JALAN LENGKONG BANDUNG” diharapkan

- a. Untuk mengetahui perancangan karakter yang yang cocok untuk animasi pendek “Djoeang”
- b. Untuk membuat visulaisasi karakter animasi 2d yang cocok untuk animasi pendek “Djoeang” dengan data sejarah yang ada.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, hasil penelitian dan perancangan karakter animasi 2D dapat menjadi referensi atau masukan bagi pembuat animasi dalam pembuatan karakter untuk animasi bertemakan sejarah dan untuk dunia ilmu sejarah panelitian dan perancangan ini dapa menjadi contoh dalam menginformasikan sejarah melalui media animasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis, hasil penelitian dan perancangan karakter animasi 2D dapat membantu para informan sejarah dalam menceritakan peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi di Bandung khususnya pada peristiwa Perang Jalan Lengkong.

1.5 Metodologi Perancangan

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data terkait dengan peristiwa Perang Jalan Lengkong adalah:

a. Studi Literatur

Mencari dan mempelajari data-data tentang Perang Jalan Lengkong, Sejarah, serta Perkembangan remaja dari buku-buku, artikel, dan jurnal yang mendukung penelitian dan perancangan.

b. Angket/Kuisiner

Melibatkan responden yaitu para remaja Kota Bandung dengan kisaran umur 13 – 19 tahun untuk mengetahui apakah mereka mengetahui peristiwa Perang Jalan Lengkong.

c. Wawancara

Digunakan untuk bertukar informasi mengenai Perang Jalan Lengkong dan perkembangan remaja kepada narasumber yang berkompeten seperti pelaku sejarah (veteran), ahli sejarah, serta dosen sosiologi.

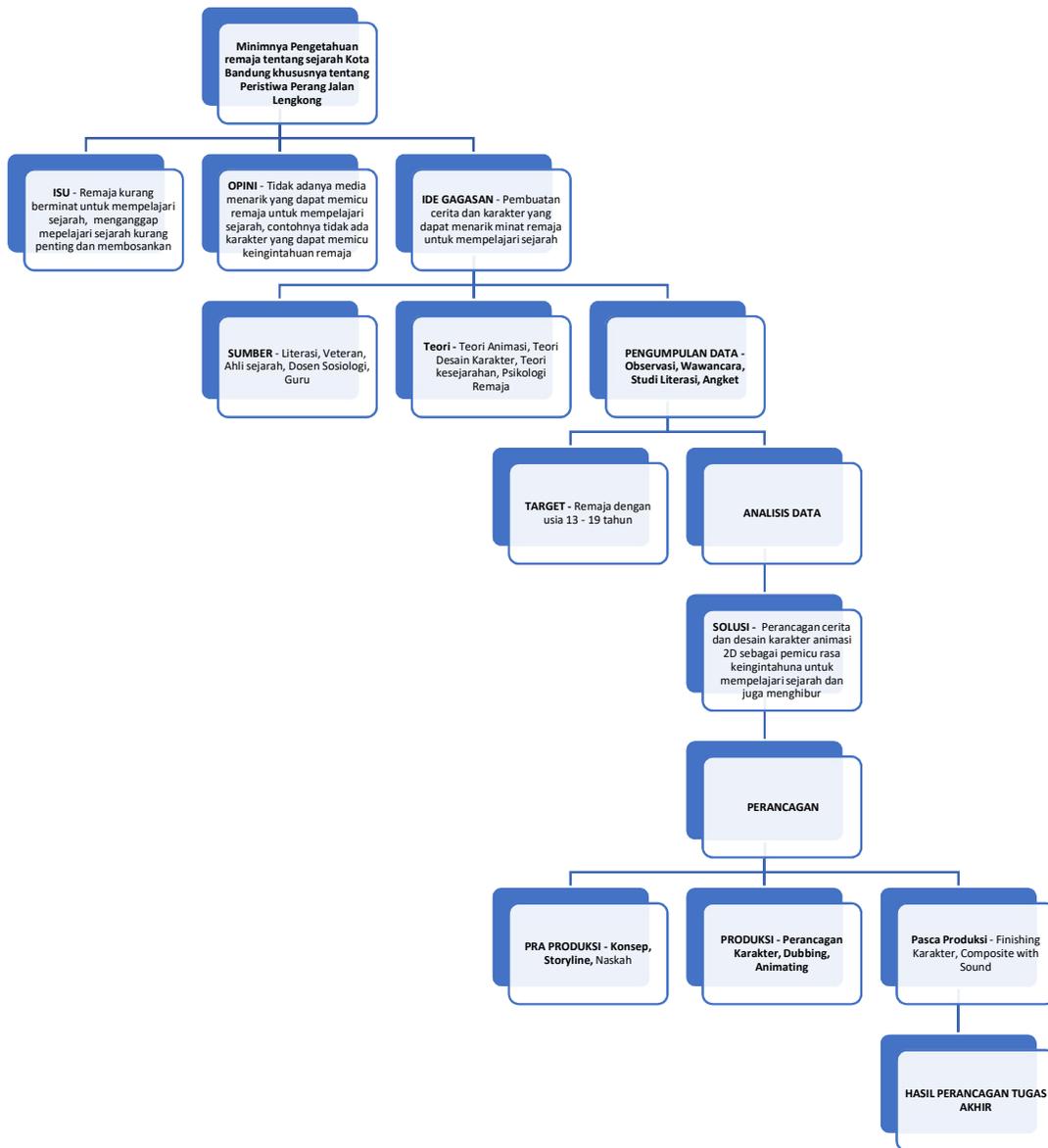
d. Observasi

Untuk menganalisis sejauh mana target audiens mengetahui Peristiwa Perang Jalan Lengkong. Untuk mengetahui kondisi lokasi yang menjadi saksi bisu dari kejadian tersebut, serta untuk mengetahui kostum (pakaian) yang dikenakan pada tahun 1945 – 1947.

1.5.2 Metode Analisis

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2012:13) Adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Data yang ada nantinya dikumpulkan untuk ditarik kesimpulan sebagai akhir dari proses analisis data dalam perancangan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. Bagan proses perancangan

Sumber : dokumen pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, animasi, desain karakter, sejarah singkat dari kota Bandung, permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, kerangka perancangan, dan sistematika Perancangan sebagai kerangka awal dalam melakukan proses penelitian.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini mengurai dari konsep-konsep teori dan landasan ilmu pengetahuan tentang desain karakter yang berisikan tentang animasi, desain karakter, sejarah, serta perkembangan remaja. Dalam bab ini dijelaskan teori-teori dasar tentang tata cara pengumpulan data yang digunakan seperti teori metode campuran (kualitatif dan kuantitatif), teori yang menyangkut tentang peristiwa Perang Jalan Lengkong Bandung, teori tentang desain karakter, dan teori pendukung tentang perkembangan remaja

BAB III DATA dan ANALISIS DATA

Bab ini mengurai tentang teknik-teknik dalam melakukan penelitian, bagaimana melakukan penelitian, pengumpulan data desain karakter dan Perang Jalan Lengkong Bandung, serta analisis terhadap karya sejenis. Karya sejenis yang digunakan adalah Battle of Surabaya, The Wind Rises, dan Film Bandung Lautan Api.

BAB IV KONSEP dan HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan proses perancangan dalam membuat sebuah desain karakter animasi untuk animasi Perang Jalan Lengkong Bandung yang dilandasi dengan teori dan data lapangan yang sudah didapatkan menjadi sebuah kesatuan konsep desain karakter.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dibagi menjadi dua sub bab yaitu kesimpulan mengenai temuan-temuan yang didapat saat penelitian baik itu dalam konsep yang sudah ada dan pertanyaan dalam peristiwa Perang Jalan Lengkong Bandung. Serta, saran yang berisi mengenai hal-hal yang disarankan dari peneliti dalam menjawab pertanyaan penelitian. Saran-saran menjadi masukan terhadap dunia desain, ilmu social, kesejarahan, dan bagi peneliti sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai materi referensi penelitaian, rujukan-rujukan yang ditulis secara sistematis.

LAMAPIRAN

Berisikan tentang data-data visual yang sekiranya mendukung dalam Perancangan Laporan.