

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kepulauan sehingga menyebabkan tercipta keberagaman baik dari segi alam seperti flora-fauna, ragam budaya dan suku bangsa, sehingga Indonesia disebut dengan julukan negara maritim. Indonesia terletak diantara benua Asia dan benua Australia, menjadi pusat perlintasan kapal dagang juga tempat berlabuh bagi kapal-kapal baik lokal maupun internasional (Sustianingsih, Farabi, Paramasatya, Puspapertiwi, 2018). Hal tersebut mempengaruhi pertambahan jumlah imigran yang masuk, menyebabkan interaksi sosial semakin luas tidak sebatas antarnusantara saja tetapi sudah menjadi antarnegara seperti Arab, Eropa, dan Asia (Amelia, 2016). Hingga pada akhirnya menjadikan Nusantara sebagai masyarakat multikultural (bersifat keberagaman budaya) bahkan sejak Nusantara masih berbentuk kerajaan. Salah satu wilayah dengan sejarah multikultural yang menjadi tempat bersandarnya kapal-kapal dagang dan lokal adalah Kota Semarang.

Kota Semarang merupakan ibukota dari Provinsi Jawa Tengah yang memiliki letak strategis dimana wilayah kota Semarang dekat dengan pesisir utara laut Jawa. Hal tersebut membuat adanya interaksi sosial antara penduduk lokal dengan pedagang. Sejarah berdirinya kota Semarang sudah terbentuk jauh sebelum masa kolonialisme Belanda di Indonesia yaitu, ketika para pedagang Arab dan seorang Laksamana negeri Tiongkok melakukan ekspedisi besar di beberapa wilayah Nusantara menjadi faktor pendukung diperoleh budaya peranakan. Salah satu peranakan yang masih bertahan, hidup rukun dengan etnis Jawa kota Semarang sampai saat ini adalah etnis Tionghoa (peranakan hasil bersatunya budaya negeri asal Cina dengan budaya nusantara). Oleh karena itu, sampai saat ini etnis Tionghoa menjadi salah satu etnis mayoritas penduduk di Kota Semarang, dapat dilihat juga dari nuansa kota dan perayaan - perayaan didalamnya seperti perayaan Cap Go Meh.

Perayaan Cap Go Meh merupakan perayaan pada malam ke-15 setelah imlek, dimana perayaan ini identik dengan hidangan makanan lontong Cap Go Meh yang merupakan makanan hasil proses akulturasi antara etnis Tionghoa dengan etnis Jawa. Proses akulturasi pada makanan lontong Cap Go Meh terletak pada resepnya yaitu mengadaptasi resep opor ayam yang menjadi ciri khas makanan dalam perayaan idul fitri umat muslim etnis Jawa. Akan tetapi, sampai saat ini masih banyak masyarakat yang belum mengetahui bahwa Lontong Cap Go Meh merupakan produk budaya kuliner hasil akulturasi dua etnis. Media yang ada saat ini hanya internet, sehingga banyak masyarakat yang tidak mengetahui konsep dibalik produk budaya berupa kuliner ini. Maka dari itu perlu adanya perancangan *storyboard* animasi agar bisa menghasilkan media informasi alternatif seperti animasi 2D yang dapat menarik minat masyarakat khususnya anak-anak dalam mengetahui konsep masakan Lontong Cap Go Meh.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

- a. Banyak masyarakat yang belum mengetahui konsep dibalik produk budaya kuliner Lontong Cap Go Meh
- b. Masih kurangnya media informasi yang berhubungan dengan pengenalan produk budaya Nusantara seperti kuliner.
- c. Untuk menyampaikan konsep produk budaya berupa kuliner maka dibutuhkan perancangan *Storyboard* Animasi 2D sebagai media perantara kepada khalayak sasaran

## **1.3. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana mengetahui fenomena akulturasi yang terjadi didalam kota Semarang?
- b. Bagaimana merancang *Storyboard* Animasi 2D yang baik dan menarik?

#### **1.4. Batasan Masalah**

Ruang lingkup dalam perancangan Storyboard Animasi 2D ini yaitu :

##### 1.4.1 Apa

Agar fenomena yang dipilih bisa tersampaikan pada khalayak audience, maka penulis berfokus pada perancangan *Storyboard* Animasi agar bisa menghasilkan media hiburan informatif berupa Animasi 2D.

##### 1.4.2 Bagaimana

*Storyboard* Animasi 2D ini dirancang berdasarkan teori, prinsip dan juga referensi dari film animasi dengan produk budaya kuliner Lontong Cap Go Meh sebagai pedoman dalam mengubah narasi menjadi visual.

##### 1.4.3 Siapa

Sasaran utama yang dituju dari Animasi 2D ini adalah anak-anak dengan umur sekitar 6-12 tahun. Namun diharapkan juga bisa dinikmati oleh berbagai kalangan usia.

##### 1.4.4 Kapan

Lama pengerjaan yaitu dimulai dari pertengahan tahun 2018- Mei 2019.

##### 1.4.5 Dimana

Untuk pengerjaan *storyboard* sendiri, penulis melangsungkan proses pembuatannya di kabupaten Bandung, Dayeuhkolot di kawasan Universitas Telkom. Lalu, pengumpulan data berupa informasi mengenai fenomena dilakukan langsung di kota Semarang, sedangkan untuk data mengenai perancangan *storyboard*, penulis mengumpulkan beberapa sumber dari buku & video para ahli dibidang Storyboard Animasi, yaitu "*Storyboard Design Course*" oleh Geusippe Christiano dan Portfoliobook "*Animation*" oleh Andrew Selby.

#### **1.5. Tujuan Perancangan**

Tujuan teoritis dari penulis yaitu untuk berbagi kepada para pembaca mengenai apa saja yang menjadi dasar dari pembahasan, alasan apa saja yang menjadi referensi hingga mempengaruhi penulis terhadap konsep perancangan dan laporan.

Kedua, dari laporan ini bisa terjabarkan secara menyeluruh mengenai proses dan tahapan yang dilakukan penulis saat sebelum dan ketika mengerjakan karya *Storyboard* Animasi 2D.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

Manfaatnya, diharapkan bisa berbagi ilmu, menjadi sumber inspirasi hingga referensi sekaligus pengalaman bagi audience/masyarakat umum, serta kelompok akademis lainnya yang sedang mengerjakan tugas akhir.

### **1.7. Metode Perancangan**

Metode perancangan adalah metode yang berkaitan dengan pengumpulan, analisis dan interpretasi data untuk menentukan bagaimana sifat, fokus dan level metode yang tepat untuk digunakan dalam objek penelitian (W.Creswell, 2014, p. 22). Dan dalam penelitian kali ini, penulis lebih condong kepada metode kualitatif untuk menyesuaikan dengan *setting Storyboard* Animasi 2D pada ide cerita.

### **1.8. Metode Penelitian**

Data yang dibutuhkan penulis adalah data berupa fenomena akulturasi antara etnis Tionghoa dan Jawa yang ada di kota Semarang dan materi berupa foto hingga referensi karya *Storyboard* dan Animasi untuk mendukung cerita Animasi 2D dengan cara;

#### **1.6.1 Observasi**

Adalah kegiatan yang bersifat memperhatikan secara mendalam yaitu dengan cara penulis mengunjungi langsung kota Semarang untuk mengamati aktivitas hingga keadaan warganya serta tidak hanya fokus mengamati saja tetapi juga ikut berpartisipasi, berinteraksi bersama subjek dalam acara-acara *touring*, festival, kunjungan langsung dengan beberapa masyarakat Tionghoa yang disebut dengan Observasi mendalam.

#### **1.6.2 Wawancara**

Untuk menyatukan/mengoreksi pemahaman antara peneliti dan objek, subjek yang diamati, maka dilakukanlah wawancara tidak

terstruktur(spontan) kepada warga sekitar yang menjadi pelaku budaya sehingga bisa diperoleh informasi lebih banyak & luas.

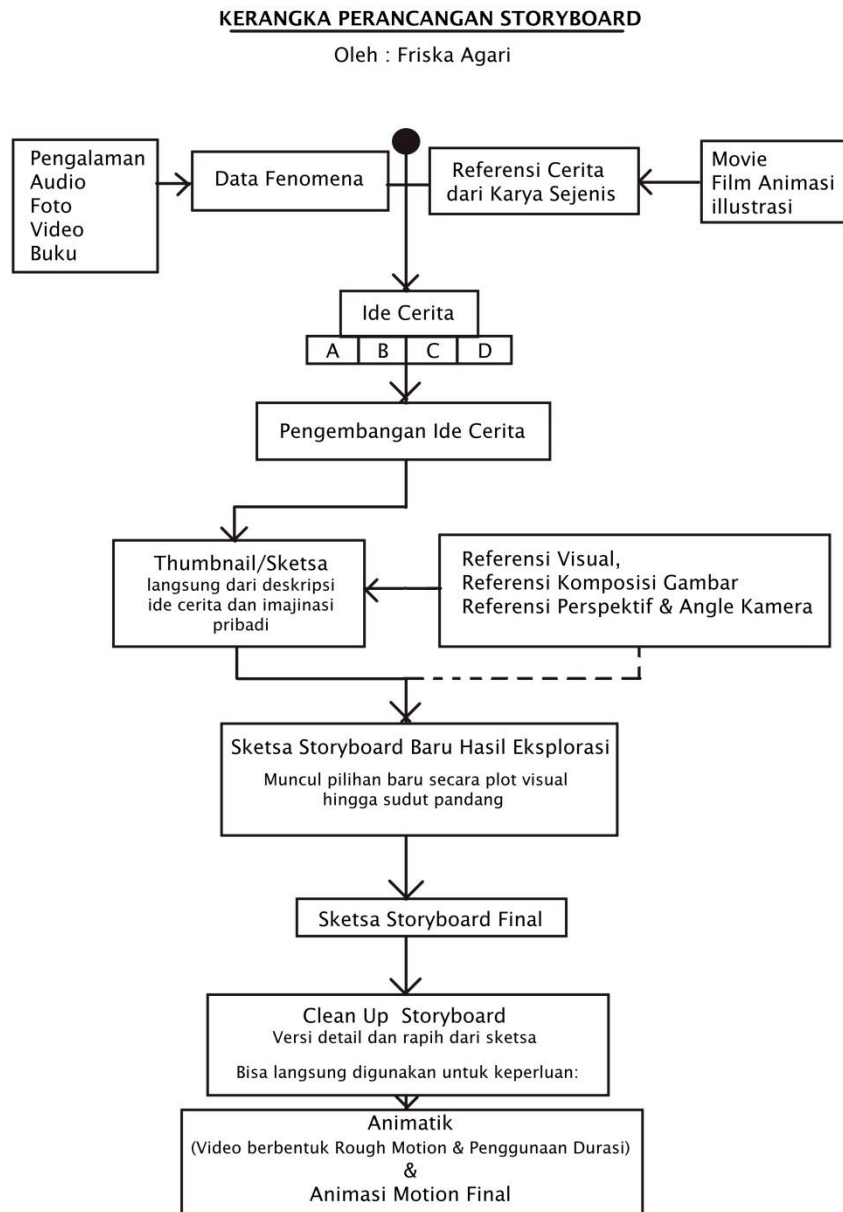
### **1.6.3 Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan untuk mendukung pemahaman yang didapat dari hasil lapangan. Sebab dan akibat dari apa yang dilakukan bisa dijabarkan melalui teori-teori/pengalaman dari para ahli dalam buku, jurnal hingga karya literatur berupa video hingga *artbook*.

### **1.6.4 Analisis Data**

Dilakukan agar tidak ada bentuk keberpihakan antara penulis dengan hipotesis pribadi, maka dari itu berbagai data dan sumber dikumpulkan lalu dirangkum dan dianalisis untuk mendapatkan keragaman perspektif tentang topik yang dibahas. Dalam analisis data ini terbagi menjadi dua data utama yaitu data mengenai objek fenomena, dan data referensi karya sejenis yang digunakan untuk mendukung pengembangan visual dalam perancangan *storyboard*.

## 1.9. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

(Sumber: Friska Agari )

## **1.10. Pembabakan**

### **BAB I: Pendahuluan**

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, focus, tujuan penelitian, cara untuk mengumpulkan data, metodologi, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini yang akan membahas tentang bahasa Sunda

### **BAB II : Dasar Pemikiran**

Bab ini berisikan dasar pemikiran yang akan menjabarkan tentang teori-teori dasar mengenai unsur budaya Indonesia, bahasa Sunda, ilustrasi, dan media buku sebagai sarana penyimpanan cerita untuk menganalisis dan menguraikan permasalahan yang diteliti.

### **BAB III : Data dan Analisis Masalah**

Pada bab ini memaparkan hasil dari data menggunakan semua metodologi yang sudah disebutkan di atas. Pemaparan hasil data akan dijabarkan berdasarkan teori yang sudah didapatkan.

### **BAB IV : Konsep dan Hasil Perancangan**

Dalam bab ini menjelaskan konsep perancangan, serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

### **BAB V : Penutup**

Menerapkan saran dan masukan pada waktu sidang.