

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki kekayaan akan kebudayaan. Kekayaan tersebut dapat dilihat dari beragamnya jenis kebudayaan antara lain adalah tarian – tarian, bahasa daerah, lagu daerah, upacara adat, jenis makanan, jenis pakaian dan sebagainya. Oleh sebab itu, kekayaan Indonesia ini patut dijaga serta perlu dilestarikan oleh generasi penerusnya. Yogyakarta adalah salah satu kota yang masih memegang teguh warisan budaya leluhurnya. Yogyakarta masih menjaga tradisi dan nilai – nilai yang ditanamkan oleh nenek moyangnya. Sri Sultan Hamengkubuwono ke - X sebagai kepala pemerintahan daerah Yogyakarta, tetap menjaga keutuhan budaya yang dilestarikan secara turun – temurun.

Upaya pelestarian budaya Yogyakarta tidak lepas dari campur tangan para *Abdi Dalem* dan masyarakat Yogyakarta sendiri. *Abdi Dalem* memiliki peranan penting untuk mendukung keberlangsungan segala aktivitas di dalam Keraton. Bukan hal yang mudah untuk menjadi seorang *Abdi Dalem*, diperlukan kesetiaan dan loyalitas yang tinggi dalam menjalani perannya. *Abdi Dalem* mengabdikan dirinya kepada keraton dan raja dengan segala aturan yang ada. *Abdi Dalem* memiliki latar belakang yang beragam, tidak selalu identik dengan orang – orang lanjut usia dan memiliki pendidikan rendah, tetapi memiliki wawasan yang luas serta memiliki keahlian yang beragam, mulai dari seni, komputer hingga akuntansi. Dalam menjalankan tugas operasional, *Abdi Dalem* menggunakan pakaian yang khas. Pakaian tersebut digunakan tanpa menggunakan alas kaki dan setiap *Abdi Dalem* mengenakan pakaian yang serupa untuk menandakan kesetaraan, tidak ada perbedaan. Pakaian tersebut digunakan saat melakukan tugasnya antara lain, menjaga ruangan pusaka, menyiapkan keperluan Sri Sultan ,menyiapkan keperluan upacara – upacara besar seperti *Gunungan* yang dipergunakan dalam upacara *Grebeg*.

Dalam satu tahun kalender Jawa, terdapat tiga upacara *Grebeg*. *Grebeg Maulud* dilaksanakan pada Bulan *Maulud* untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad. Sebagai puncak acara untuk penutup acara, *Grebeg Maulud* dilengkapi dengan arak – arakan *Gunungan* yang tidak lepas dari antusias masyarakat. Tidak hanya dipadati oleh kalangan pemuda – pemudi tetapi juga masyarakat yang sudah lanjut usia juga memadati alun – alun Keraton memperebutkan *Gunungan* tersebut yang dipercayai oleh warga sebagai berkah. Padahal *Grebeg* sesungguhnya merupakan momentum masyarakat untuk mengingat kembali perjuangan Nabi Muhammad SAW yang diharapkan dapat menjadi teladan sekaligus menjadi perekat yang kokoh antara masyarakat. Banyak masyarakat yang masih belum memahami makna arti dari upacara Sekaten tersebut.

Ada banyak hal yang mendasari berkurangnya esensi nilai dari *Grebeg* tersebut di antaranya adalah karena banyak masyarakat yang belum mengerti dan paham mengenai upacara *Grebeg* itu sendiri. Selain itu, lambang – lambang yang digunakan dalam upacara *Grebeg* sering disalah artikan oleh masyarakat akibat makna dari lambang – lambang belum tercerna. Hal ini tentu dapat berdampak buruk terhadap kelestarian upacara *Grebeg* itu sendiri. *Grebeg* perlu dijadikan sarana untuk menggugah kembali moral masyarakat melalui teladan Nabi Muhammad SAW.

Pada saat ini, *Motion Comic* banyak digunakan untuk berbagai macam keperluan salah satunya untuk menyampaikan pesan. Target penyampaian yang dapat dicakup oleh media *Motion Comic* sangat luas, dapat mencakup itu berbagai kalangan. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Namun *Motion Comic*, merupakan media yang paling efektif untuk anak-anak. Hal ini dikarenakan *Motion Comic* dapat diolah sedemikian rupa agar tetap menarik.

Dalam penciptaan sebuah karakter, karakter dapat dibuat seperti di dalam kehidupan sesungguhnya yang sehingga setiap karakter menjadi terlihat lebih hidup. Karakter memiliki peran besar dalam sebuah cerita yang sudah diciptakan. Dalam sebuah cerita, karakter menjadi pusat perhatian. Karakter bisa berwujud apa saja baik manusia, benda mati yang dihidupkan kembali,

mahluk luar angkasa, bahkan hewan pun bisa menjadi karakter. Selain itu, karakter dapat mengambil simpati penonton dengan menggunakan emosi yang karakter perankan sehingga penonton pun ikut merasakan apa yang karakter alami. Dalam proses penciptaan karakter yang digunakan dalam *Motion Comic* mengenai *Grebeg Maulud* diharapkan mampu menyentuh simpati penonton melalui *Motion Comic* ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Yogyakarta adalah salah satu kota yang masih memegang teguh warisan budaya leluhurnya
2. Upaya pelestarian Keraton Yogyakarta tidak lepas dari campur tangan *Abdi Dalem* dan Masyarakat Yogyakarta.
3. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai nilai – nilai yang terdapat dalam upacara *Grebeg Maulud*.
4. Nilai yang terkandung dalam upacara *Grebeg* mengalami pergeseran nilai, yang dapat berdampak buruk terhadap pelestarian budaya.
5. Penciptaan desain karakter yang sesuai untuk *Motion Comic*.
6. Penciptaan karakter yang mampu menarik simpati penonton

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang karakter dengan ciri khas masyarakat Jawa yang terlibat dalam upacara *Grebeg Maulud*?
2. Bagaimana perancangan visual desain karakter untuk *Motion Comic Grebeg Maulud*?

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1.4.1 Apa**

Perancangan karakter yang digunakan sebagai media penyampaian dengan mengangkat tema upacara tradisional.

#### **1.4.2 Siapa**

Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat umum, khususnya anak – anak berumur 10 – 12 tahun.

#### **1.4.3 Tempat**

Tempat yang dijadikan objek penelitian adalah Kota Yogyakarta terutama di daerah Keraton.

#### **1.4.4 Waktu**

Proses pengambilan data dilakukan saat diadakannya upacara Sekaten yang bertepatan dengan Maulid Nabi SAW.

#### **1.4.5 Mengapa**

Masyarakat masih belum mengetahui makna dan nilai – nilai yang terdapat dalam upacara *Grebeg Maulud*.

#### **1.4.6 Bagian Mana**

*Motion Comic*

mengenai pemaknaan nilai – nilai yang terdapat dalam *Grebeg Maulud* dapat dijadikan sebagai literatur untuk mengenalkan makna dari nilai – nilai yang terdapat dalam *Grebeg Maulud*.

### **1.5 Tujuan & Manfaat**

#### **1.5.1 Tujuan Perancangan**

1. Merancang karakter yang menarik dan mampu untuk mengkomunikasikan melalui peran yang karakter mainkan.
2. Memperkenalkan upacara *Grebeg Maulud* melalui perancangan desain karakter sebagai sarana penyampaian informasi.

#### **1.5.2 Manfaat Perancangan**

1. Bagi Penulis
  - Mampu membuat desain karakter yang memiliki ciri khas dan karakteristik yang menarik
  - Mampu menyelesaikan proses desain karakter yang sesuai dengan tahapannya.

## 2. Bagi Masyarakat

- Masyarakat dapat mendapatkan wawasan, lebih mengenal dan memahami tentang makna yang terkandung dalam Upacara *Grebeg Maulud*.

## **1.6 Metode Perancangan**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode dalam pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah:

#### 1. Observasi

Melakukan pengamatan bebas. Pengamatan dilakukan dengan melihat langsung objek penelitian yaitu Masyarakat Yogyakarta sekitar Keraton dan *Abdi Dalem*.

#### 2. Wawancara

Melakukan wawancara bebas, tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun namun melakukan wawancara lebih mendalam kepada responden.

#### 3. Studi Pustaka

Dengan cara mengumpulkan data-data dari buku atau sumber literatur lainnya, baik untuk studi pustaka maupun studi visual. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang akan dijadikan sebagai landasan teori serta digunakan sebagai perbandingan data penelitian dalam proses perancangan studi karakter.

### **1.6.2 Analisis data**

Dalam perancangan cerita pada *Motion Comic*, perancang menggunakan metode analisis kualitatif dengan menggunakan pendekatan dan teknik analisis yang berkaitan dengan karakter.

## 1.7 Sistematika Perancangan

Dalam membuat sebuah *Motion Comic*, perancang akan melakukan tiga tahapan. Berikut adalah tiga tahapan tersebut :

### a. Pra-produksi

#### 1. Konsep karakter

Merupakan ide awal untuk menentukan ide cerita (premis dan sinopsis), konsep *style* atau gaya animasi, konsep desain karakter dan latar belakangnya dengan melakukan riset yang cukup matang sehingga konsep *Motion Comic* akan cukup kuat untuk dilanjutkan ke tahap produksi. Dalam tahap ini, perancang akan menentukan bagaimana pengayaan dan konsep *art* yang akan digunakan dalam perancangan karakter.

#### 2. Desain karakter

Karakter yang dikreasikan (dari yang protagonis sampai antagonis) juga karakter-karakter yang menjadi karakter pendukung dalam cerita. Karakter desain menjadi salah satu hal yang terpenting dalam keberhasilan sebuah *Motion Comic*. Pada tahap ini perancang berfokus terhadap proses desain karakter sesuai dengan studi karakter yang sudah dilakukan melalui wawancara, observasi dan studi literatur.

### b. Produksi

#### 1. Sketsa karakter

Dalam melakukan perancangan karakter ini, perancangan secara manual terlebih dahulu sesuai dengan studi karakter yang sudah dilakukan pada tahap pra produksi. Setelah itu, karakter akan dibuat secara *digital*. Pada tahap ini perancang berfokus terhadap pembuatan karakter serta aset-aset yang berhubungan dengan karakter yang akan digunakan dalam cerita.

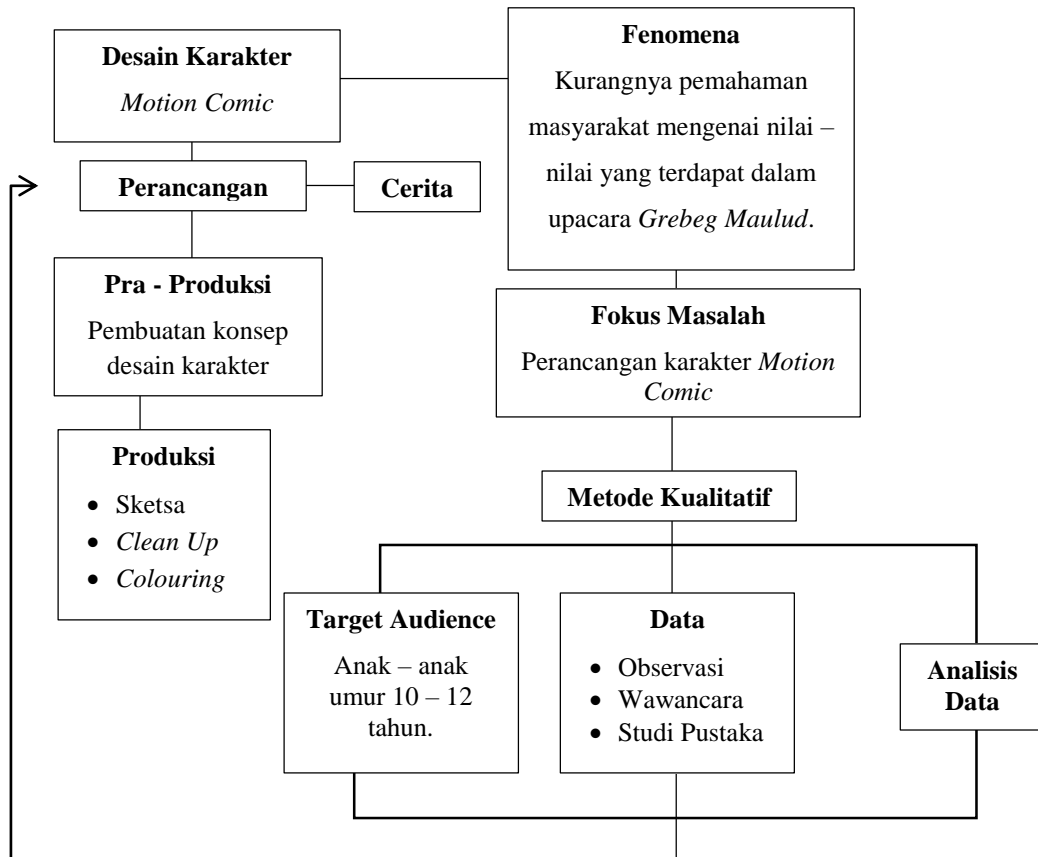
## 2. *Clean Up*

Tahap selanjutnya adalah *clean up*. Pada tahap ini, pengolahan gambar agar lebih terlihat rapi dan tegas pada karakter yang telah dibuat dengan menghaluskan hasil gambar.

## 3. *Color*

Tahap terakhir dalam perancangan desain karakter ini adalah pemberian warna pada karakter. Pemilihan warna yang ditentukan berdasarkan referensi juga disesuaikan dengan kepribadian karakter.

## 1.8 Kerangka Perancangan



**Gambar 1.1** Kerangka Perancangan

*Sumber : Dokumentasi Pribadi*



## **1.9 Pembabakan**

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

BAB ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, dan metode analisis data, sistematika perancangan, dan kerangka perancangan.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori yang digunakan. Mulai dari teori arketipe, anatomi, gestur, kepala dan wajah, dan ekspresi.

### **3. BAB III DATA DAN ANALISIS**

Bab ini membahas analisis data yang telah dikumpulkan dan menganalisisnya dengan metode yang sudah ditentukan. Data yang dikumpulkan sesuai dengan karakter dan *target audience* yaitu anak – anak umur 10 – 12 tahun dan menganalisis mengenai karya sejenis.

### **4. BAB IV KONSEP DAN ANALISIS PERANCANGAN**

Bab ini membahas konsep dan perancangan konsep desain karakter dan desain karakter untuk *Motion Comic ‘Grebeg Maulud’*. Dari tahap konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan hasil perancangan

### **5. BAB V KESIMPULAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian.