

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Suku Betawi adalah salah satu suku yang terdapat di Indonesia, suku ini merupakan etnis yang paling banyak menempati ibukota Jakarta, suku ini sudah bermukim di Batavia (nama kolonial dari Jakarta) sejak abad ke-16. Menurut Susan Blackburn dalam bukunya yang berjudul **“Jakarta Sejarah 400 Tahun”**, awal mula berdirinya suku Betawi ini diawali oleh orang Sunda yang bermigrasi ke kerajaan Tarumanegara sebelum abad ke-16. Selain orang sunda, banyak juga pendatang yang menempati Batavia pada saat itu seperti orang-orang dari pesisir pulau Jawa, Indonesia Timur, Melayu, bahkan hingga Tiongkok dan Portugis. Oleh karenanya, suku Betawi merupakan suku yang terbentuk atas pernikahan antar etnis yang berbeda sehingga melahirkan etnis yang baru. (Susan Blacburn, 2013:216)

Suku Betawi sendiri memiliki beragam kebudayaan, salah satunya adalah ondel-ondel. Ondel-ondel merupakan sebuah boneka kayu raksasa yang dibuat menyerupai manusia. Terbuat dari bambu dan memiliki ketinggian sekitar 2,5 meter, memakai topeng yang di cat, rambut yang terbuat dari ijuk dan hiasan berupa anyaman bunga kertas yang digunakan di atas kepalanya. Walaupun sudah dikenal sebagai salah satu ikon orang Betawi sejak lama, sampai saat ini belum ada yang mengetahui siapa pencipta dari kesenian ondel-ondel ini. Namun menurut W.Scot, seorang pedagang berebangsaan Inggris, ondel-ondel sudah ada sebelum 1600 Masehi, dia melihat sebuah pertunjukan boneka raksasa oleh orang Sunda Kelapa saat sedang melakukan upacara adat.

Kisah tentang ondel-ondel juga ada yang disampaikan secara turun temurun. Dahulu kala ondel-ondel digunakan untuk kebutuhan upacara adat, yaitu upacara menolak bala untuk mengusir roh jahat pada sebuah pedesaan yang terkena wabah penyakit kulit. Saat itu penduduk membuat orang-orangan raksasa yang telah diberi mantera dan sesajen yang kemudian di arak

berkeliling desa. Esoknya, penduduk yang sakit berangsur-angsur menjadi sehat kembali. Sejak saat itu, upacara membawa ondel-ondel berkeliling desa menjadi sebuah kebiasaan adat karena di percaya masyarakat sebagai media untuk menolak bala. Selain untuk kegiatan upacara, ondel-ondel pun tidak hanya digunakan sebagai kebutuhan upacara sakral saja, namun ondel-ondel kini kerap kali hadir dalam berbagai acara pesta atau hiburan yang di adakan oleh masyarakat betawi seperti pesta pernikahan, acara 17 agustus, dan sebagainya. (Kustopo 2018:18)

Namun seiring berjalannya waktu, keberadaan ondel-ondel semakin berkurang dan sulit kita temukan. Pergeseran jaman membuat ondel-ondel sudah kurang diminati lagi oleh masyarakat terlebih lagi generasi muda di kota Jakarta. Sakalipun masih digunakan, ondel-ondel yang awalnya diciptakan sebagai kebutuhan adat sekarang justru beralih fungsi menjadi alat yang digunakan untuk mencari uang.

Demi membentuk rasa peduli dan memberikan wawasan terhadap kesenian ondel-ondel ini, diperlukannya suatu media yang nantinya dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat. Media animasi merupakan salah satu alternatif media yang paling mudah untuk dipahami dan dapat bersifat *entertaining* untuk masyarakat. Dalam perancangan animasi banyak aspek yang harus diperhatikan seperti latar belakang, alur cerita, latar dan karakter. Ada beberapa tahapan dalam merancang sebuah karya animasi yaitu pra produksi, produksi dan paska produksi. Untuk karakter sendiri, diperlukan pengolahan data yang maksimal agar karakter yang ditampilkan dapat merepresentasikan sifat atau karakteristik dari tokoh yang akan dibuat, sehingga perancangan karakter berjalan dari proses pra hingga produksi. Merancang sebuah karakterpun banyak hal yang harus diperhatikan, dari mulai bentuk dasar hingga bagian terkompleks seperti detail yang ada pada karakter tersebut.

Animasi tentang sejarah ondel-ondel ini memerlukan perancangan karakter yang sesuai dengan latar belakang suasana pada keadaan aslinya, semua kebutuhan perancangan ini bertujuan agar karakter yang ditampilkan

dapat sesuai dengan situasi sebenarnya sehingga masyarakat akan lebih mudah memahami ceritanya dan pesan dapat tersampaikan dengan baik pada audiens.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan latar belakang sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan masyarakat umum yang masih kurang tentang sejarah ondel-ondel dan kurangnya empati masyarakat akan perubahan fungsi kesenian ondel-ondel.
2. Masih minimnya media animasi untuk memberikan penjelasan akan kesenian ondel-ondel dan perancangan karakter dalam proses pembuatan animasi mengenai sejarah ondel-ondel.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memperjelas dan membatasi permasalahan yang akan di bahas maka di buat batasan berupa :

### **1.3.1 Apa**

Perancangan ini berfokuskan pada sejarah kesenian tradisional ondel-ondel dan perancangannya desain karakter untuk animasi 2D Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi

### **1.3.2 Bagaimana**

Memfokuskan dalam perancangan desain karakter untuk animasi 2D Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi

### **1.3.3 Siapa**

Perancangan karya yang ditujukan kepada masyarakat berumur 10-18 tahun.

#### 1.3.4 Tempat

Perancangan dilakukan berdasarkan hasil observasi terhadap kesenian ondel-ondel yang dilakukan di kota Jakarta.

#### 1.3.5 Waktu

Perancangan pengumpulan data hingga pengerjaan desain karakter dilakukan pada tahun 2018-2019.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana karakteristik masyarakat etnis Betawi untuk film animasi 2D Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi?
2. Bagaimana merancang karakter etnis Betawi untuk film animasi 2D Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi?

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Menampilkan karakteristik sifat dan fisik etnis Betawi untuk film animasi 2D Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi.
2. Menciptakan desain karakter untuk animasi pendek 2D yang dapat dinikmati serta mampu menyampaikan pesan dan diterima dengan mudah oleh *audience*.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan ini adalah:

1. Perancangan desain karakter dapat memberikan pengetahuan sejarah ondel-ondel kepada penonton.
2. Hasil pembuatan desain karakter yang telah diselesaikan dapat digunakan dalam proses produksi animasi 2D Kisah Kesenian Ondel-ondel Betawi.

## **1.7 Metode Perancangan**

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Menurut Sugiyono (2013:145) observasi adalah proses yang kompleks yang memerlukan proses pengamatan serta ingatan, dan dilihat dari berbagai aspek seperti biologis maupun psikologis. Penulis melakukan pengamatan dan wawancara secara langsung terhadap pihak yang bisa dijadikan narasumber.

#### **2. Studi Literatur**

Perancang mengambil beberapa buku yang dapat mendukung teori utama pembahasan, serta didukung oleh tambahan artikel yang membahas hal serupa. Selain itu juga studi literatur di gunakan untuk mencari teori mengenai perancangan animasi dan desain karakter animasi 2D.

#### **3. Wawancara**

Menurut Esterberg dalam buku milik Sugiyono (2013:231) dia berkata bahwa wawancara adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih bertemu untuk saling bertukar informasi melalui tanya jawab untuk mendapatkan informasi baru yang nantinya di gabungkan dengan makna topik tersebut. Perolehan informasi pertama dilakukan dengan mewawancarai seorang narasumber bernama Davi 'Kemayoran' yang merupakan ondel-ondel yang juga merupakan salah satu aktivis suku Betawi.

### **1.7.2 Metode Analisis Data**

Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan melakukan pengumpulan data dan kemudian dijabarkan menjadi lebih rinci. Selain melalui metode kualitatif, dilakukan juga dengan menganalisis teori. Teori yang digunakan adalah teori-teori dasar dalam perancangan animasi 2D, terutama teori arketipe, anatomi *shape*, *gesture* dan *proportion*.



yang diambil yaitu sebagai perancang atau desainer karakter 2D. Bagian yang dibahas dalam bab ini adalah latar belakang, identifikasi masalah, rumusan permasalahan, hingga metode perancangan.

## **2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Teori-teori yang digunakan sebagai dasar penyusunan tulisan dalam membedah fenomena yang diangkat serta dalam perancangan konsep desain karakter animasi 2D.

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

Bab ini menjelaskan kembali secara terperinci tentang analisis data-data yang sudah di peroleh mengenai pandangan psikologis terhadap anak Indigo, studi karakter mereka, hubungan mereka dengan sosial, hingga pandangan masyarakat tentang anak Indigo

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

Bab ke empat menjelaskan tentang semua perancangan yang telah dilaksanakan selama proses pembuatan karya, dimulai dari sketsa kasar hingga hasil *finish*.

## **5. BAB V PENUTUP**

Berisikan kesimpulan yang berkaitan dengan karya dan hasil penelitian, juga terdapat saran yang diharapkan akan memberikan perubahan dari segi penelitian maupun karya.