

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan petak umpet atau dikenal juga sebagai *ucing sumput* di daerah Jawa Barat merupakan permainan yang pada dasarnya adalah permainan bersembunyi yang membuat anak aktif bergerak sehingga dapat memberikan manfaat pada tubuh. Menurut Euis Kurniati (2016:32) Permainan *ucing sumput* dapat dimainkan secara ramai-ramai dengan minimal jumlah pemain 3 orang.

Setiap daerah memiliki etnis masing-masing yang menjadi ciri khas daerah tersebut, begitu pula dengan daerah Jawa Barat. Pada Daerah Jawa Barat, etnis yang menduduki daerah ini adalah etnis Sunda. Etnis merupakan suatu kelompok sosial yang membuat orang yang berada didalam kelompok tersebut menumbuhkan dan memiliki rasa kekeluargaan dengan orang-orang yang berada dikelompok yang sama dengannya (Abdilah, 2002:15). Pada daerah Sumedang yang umumnya dihuni oleh orang Sunda, orang-orang tersebut memiliki nenek moyang yang sama dengan penduduk Negara Cina, Malaysia, dan Filipina (*National Geographic* dalam Aan Hasanah, 2016:51).

Media yang digunakan adalah animasi 2D pendek. Animasi adalah kumpulan dari gambar-gambar yang disatukan secara berlanjut sehingga kumpulan-kumpulan gambar tersebut membentuk suatu ilusi optik yang memperlihatkan kumpulan gambar tersebut seakan bergerak. Sedangkan arti dari 2 dimensi ialah suatu hal yang hanya memiliki panjang dan lebar. Menurut M.S. Gumelar (2018:11) Film animasi merupakan animasi yang melibatkan cerita mengenai suatu karakter yang dianimasikan dengan gerakan yang mengikuti hukum fisika dan biologi dengan membuat latar lingkungan, kebudayaan, dan dunia dalam hasil tayangan film yang memiliki tujuan dan filosofi dari pembuatanya.

Pada animasi terdapat elemen pendukung berupa desain karakter.

Menurut Andrew Selby (2013:94), desain karakter memiliki fungsi yang beragam pada produksi animasi. Desain karakter memiliki fungsi untuk menyampaikan maksud dari isi animasi yang ditayangkan, dengan isi yang dapat berupa media informasi atau hiburan. Perancangan karakter ditujukan agar penonton dapat mengenali suatu karakter dengan mudah dan juga dapat membuat penonton merasakan emosi yang ingin disampaikan melalui karakter tersebut. Terdapat tiga analisis mengenai perancangan animasi yang menjadikan anak-anak sebagai pemeran utama dari cerita yang ditujukan pada khalayak sasaran. Ketiga animasi tersebut adalah “Dark Dark Woods”, “Blind Eye”, dan “Puddles”. Karakter dari ketiga animasi tersebut dianalisis dari segi perancangannya, terutama pada anatomi dari karakter-karakter tersebut.

Pada umumnya proses perancangan karakter dimulai dengan membuat sejumlah gambar hingga pada gambar-gambar tersebut mulai terdapat pengembangan suatu karakter yang spesifik. Menurut Mark Simon (2003:53-55) dan Tony White (2009:235-242) terdapat langkah-langkah pada saat melakukan perancangan karakter yang dimulai dari pencarian ide, studi pustaka, mencari referensi, pembuatan siluet yang kemudian diberi detail, dilanjutkan dengan penentuan pengayaan karakter, lalu penentuan kepribadian yang karakter miliki, ekspresi, *attitude*, proporsi, *head height*, dan pewarnaan. Dengan melakukan perancangan karakter secara keseluruhan, maka akan ditemukan konsep karakter yang sudah dikembangkan selama proses tersebut. Dengan mengembangkan karakter hingga detail terdalam maka akan mempermudah proses produksi animasi ketika karakter tersebut akan digerakan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Permainan *ucing sumput* bukan hanya sebagai sarana bermain, namun juga dapat menjadi sarana anak untuk melakukan kegiatan yang mengasah fisik.
2. Etnis Sunda merupakan kelompok sosial dan dapat menimbulkan rasa kekerabatan antara sesamanya sehingga memunculkan simpati pada

individu yang memiliki latar belakang etnis yang sama.

3. Perlunya perancangan karakter untuk animasi 2D yang ditujukan sebagai media informasi untuk anak-anak berkaitan dengan perkembangan karakter anak sesuai dengan karakter orang Sunda yang diajarkan dalam permainan *ucing sumput*.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana ciri fisik anak Sunda dari Kabupaten Sumedang yang terdiri dari bentuk mata, hidung, alis, mulut, dan struktur kepala?
2. Bagaimana perancangan karakter yang sesuai dengan ciri fisik anak Sunda berdasarkan struktur elemen wajah anak-anak Kabupaten Sumedang?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan karakter animasi 2D sebagai sarana penyampaian cerita mengenai permainan *ucing sumput*.

1.4.2 Siapa

Khalayak sasaran utama untuk animasi 2D yang membahas *ucing sumput* ini merupakan anak-anak usia Sekolah Dasar yaitu 6 hingga 12 tahun.

1.4.3 Dimana

Perancangan karakter animasi 2D ini menceritakan permainan *ucing sumput* yang dimainkan oleh anak-anak Kabupaten Sumedang.

1.4.4 Bagaimana

Perancangan karakter menggunakan referensi dari anak-anak Sekolah Dasar dan juga ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar yang memiliki latar belakang yang sama sehingga menimbulkan rasa simpatik. Hal ini dapat dicapai dengan perancangan karakter yang sesuai dengan khalayak sasaran.

1.4.5 Kapan

Rentang waktu penelitian dan perancangan berlangsung pada tahun 2019 hingga 2020.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan

1. Mengetahui ciri fisik anak yang berasal dari Kabupaten Sumedang yang terdiri dari bentuk mata, hidung, alis, mulut, dan struktur kepala.
2. Melakukan perancangan karakter yang sesuai dengan ciri fisik anak Sunda berdasarkan struktur elemen wajah anak-anak Kabupaten Sumedang.

1.5.2 Manfaat

1. Manfaat bagi Masyarakat
Perancangan karakter pada animasi 2D dengan judul “Hong” diharapkan dapat menjadi media informasi manfaat dari permainan ucing sumput sebagai pembentukan karakter, dengan khalayak sasaran utama adalah anak-anak.
2. Manfaat bagi Industri
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi jurusan Desain Komunikasi Visual untuk digunakan sebagai acuan referensi akademis.
3. Manfaat bagi Mahasiswa
Untuk menambah ilmu dalam permainan ucing sumput khususnya pada anak-anak yang memainkannya, dalam bidang psikologi khususnya pada anak Sunda, dan dalam bidang Desain Komunikasi Visual menambah pengalaman baru dalam perancangan karakter animasi 2D.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka
Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan topik kemudian informasi tersebut dipelajari dan dipahami sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan karakter.

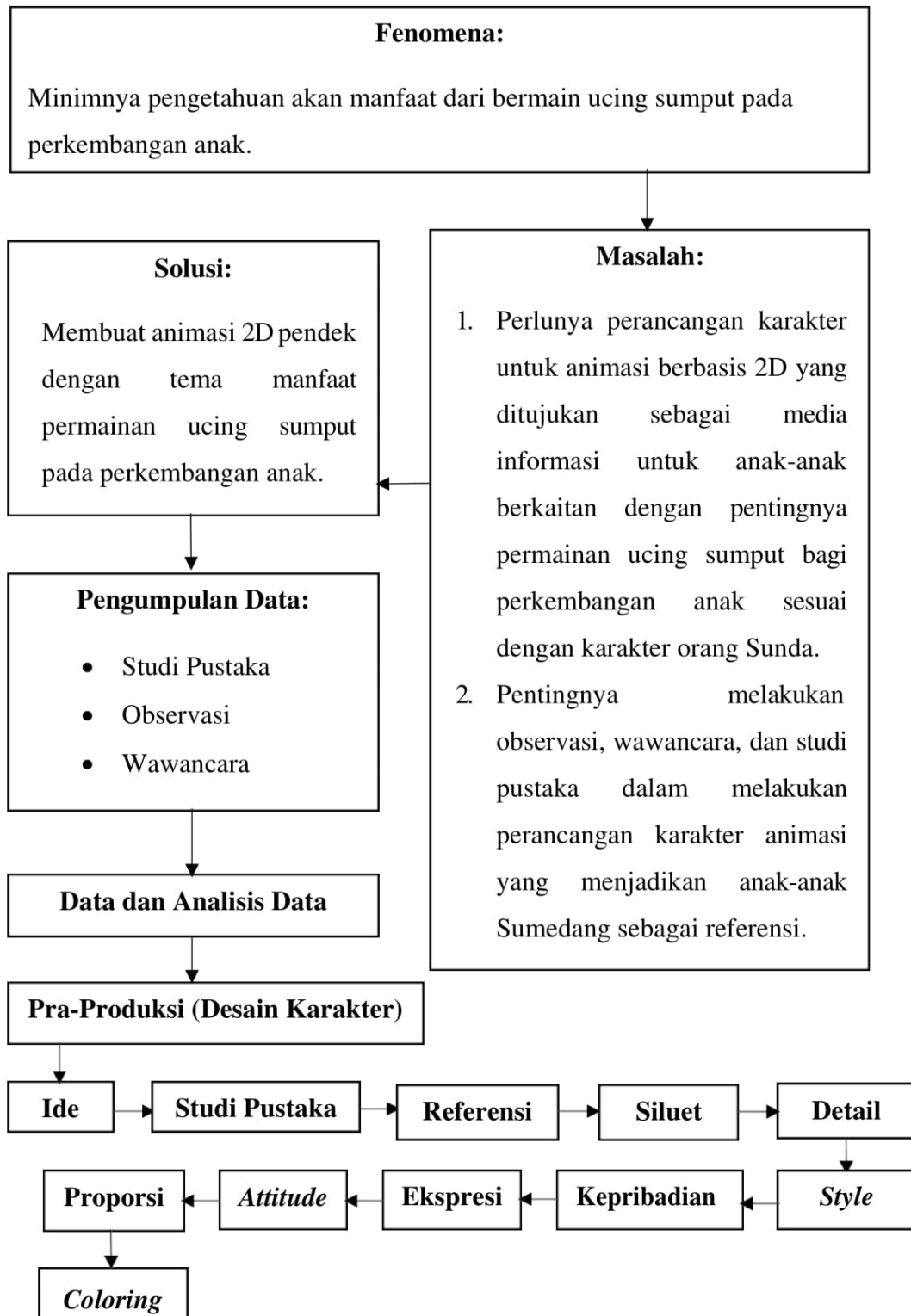
2. Observasi

Dengan menggunakan metode observasi, hasil yang diperoleh berupa informasi mengenai foto anak-anak yang difokuskan pada wajah anak-anak tersebut sehingga dapat memunculkan desain karakter yang semirip mungkin dengan kondisi yang sesungguhnya.

1.6.2 Metode Analisis Data

Setelah data-data terkumpul, maka dilanjutkan ke tahapan analisis data. Pada tahap ini digunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Prosedur penelitian dilakukan dengan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Prosedur penelitian dengan pendekatan studi kasus dilakukan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan aktivitas permainan ucing sumput dan anak-anak yang terlibat dalam permainan tersebut.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.8 Pembabakan

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB 2 Landasan Pemikiran

Pada bab 2 berisi garis besar penjelasan landasan teori yang akan digunakan untuk perancangan karakter animasi pendek 2D dengan judul “Hong”. Teori yang terkait dengan perancangan yaitu teori permainan ucing sumput, psikologi perkembangan anak, karakter orang Sunda, teori animasi, teori desain karakter.

BAB 3 Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi tentang analisis data yang telah didapatkan melalui wawancara, studi pustaka, dan observasi.

BAB 4 Konsep dan Hasil Perancangan

Bab 4 berisi konsep perancangan karakter untuk animasi pendek 2D “Hong” sesuai dengan analisis data.

BAB 5 Penutup

Bab 5 berisi kesimpulan dari penelitian yang menjawab permasalahan yang dibahas pada bab 1.