

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang.

Indonesia merupakan salah satu Negara kepulauan yang memiliki kekayaan dalam keragaman budaya yang harus dilestarikan. Keberagaman budaya di Indonesia juga tak luput dari pengaruh akulturasi dengan budaya lainnya. Salah satu budaya yang berperan penting dalam perkembangan budaya di Indonesia ialah budaya Tionghoa, terutama dalam bidang kuliner. Ada banyak sekali makanan maupun minuman yang dipengaruhi oleh budaya Tionghoa dan bisa dikonsumsi kapanpun dan dimanapun di Indonesia, salah satunya adalah wedang ronde. Makanan wedang ronde ini identik dengan makanan khas Jawa. Dikutip dari artikel Fimela.com yang ditulis oleh Henry Hens pada tahun 2017 dalam situs fimela.com, bahwa masyarakat Indonesia tidak banyak yang tahu asal usul dari Wedang Ronde, sebagian besar hanya mengetahui jika wedang ini merupakan minuman tradisional khas nusantara, bukan berasal dari Negara lainnya.

Wedang ronde adalah salah satu makanan yang dipengaruhi oleh budaya Tionghoa. Dalam buku Nicholas Molodysky (2019:38) yang berjudul Kuliner Khas Tionghoa di Indonesia, wedang ronde yang biasanya dikenal oleh orang Indonesia sebagai makanan khas Jawa dan identik dengan perayaan Hari Ibu oleh sebagian orang Tionghoa di Indonesia adalah makanan yang asalnya dari makanan khas tradisional orang Tionghoa di Tiongkok Selatan bernama *Tang Yuan* (湯圓), dalam bahasa mandarin berarti 'reuni', dan biasa dihidangkan dan dikonsumsi ketika perayaan hari terdingin di musim dingin atau yang biasa disebut festival *Dong Zhi* (冬至). *Tang Yuan* memiliki komposisi bahan yang hampir mirip dengan wedang ronde, yakni bulatan empuk terbuat dari tepung ketan berisikan pasta kacang merah manis atau pasta wijen manis. Wedang Ronde di Indonesia pada saat ini bisa dimakan kapanpun dan dimanapun. Walaupun identiknya wedang ronde di Indonesia adalah makanan khas daerah Jawa Tengah, tetapi wedang ronde bisa ditemukan di daerah lainnya termasuk di Kota Bandung. Pedagang yang menjual wedang ronde khas Bandung bisa ditemukan di kawasan pecinan di Kota Bandung.

Kawasan Pecinan di Kota Bandung dimulai dari sekitar kawasan Alun-alun Kota Bandung, Jalan Sudirman, kawasan jalan Cibadak, Jalan Gardujati, kawasan wisata pecinan di Jalan Klenteng, dan Jalan Waringin. Beberapa bangunan di kawasan pecinan Kota Bandung memiliki ciri khas bentuk bangunannya dan beberapa benda yang mengidentitaskan etnis tionghoa juga banyak dipakai. Dari penjelasan diatas mengenai wedang ronde dan tempat dijualnya wedang ronde di Kota Bandung, telah ditentukan solusi yang tepat untuk mengangkat kedua hal diatas. Media animasi 2D cocok digunakan untuk menjelaskan tentang makanan wedang ronde kepada khayalak sasaran dengan fokus perancangan *environment* dan *background* yang diinspirasi oleh kawasan pecinan di Kota Bandung sebagai unsur pendukung dari animasi 2D yang akan dirancang.

Dikutip dari buku Animasi 2D, Menurut Partono Soenyoto (2017:1) pada dasarnya Animasi adalah disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni, animasi pun terikat dengan hal yang mendasari keilmuan tersebut yaitu prinsip animasi. Animasi yang mengangkat tema tentang makanan khas di Indonesia, salah satunya wedang ronde, dan mengenai seperti apa lingkungan dan bentuk bangunan di kawasan pecinan pun belum pernah ada di Indonesia. Oleh karena itu, animasi adalah salah satu media yang cocok untuk menyampaikan informasi melalui audio-visual tentang keberadaan daerah pecinan dengan ciri khas bangunannya di Kota Bandung dengan cerita mengenai makanan wedang ronde dengan menarik. Ada beberapa hal yang diperlukan untuk mendukung dirancangnya animasi, yaitu naskah atau ide cerita, karakter atau pembawa cerita, *environment* dan *background* atau latar agar informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh target *audience*. Desain karakter dan animasi adalah yang terpenting, namun harus diingat bahwa saat *audience* menonton film, sekitar 95% yang mereka lihat dalam tiap scenenya adalah *background environment*, apakah mereka sadar atau tidak dengan hal tersebut (Tony White, 2009:41). *Background* atau latar adalah salah satu unsur penting untuk mendukung cerita di dalam animasi. Menurut Andreas Dhimas (2013:5) latar merupakan ruang dan waktu serta suasana lingkungan tempat cerita bergerak sesuai alur dan tema cerita yang akan dibuat. Latar dipergunakan untuk memberikan ruang agar

peristiwa antar tokoh didalam cerita terjadi dan latar mendukung keseluruhan proses penceritaan dalam animasi.

Berdasarkan hal diatas penelitian dan perancangan ini difokuskan pada perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde” yang menampilkan kawasan pecinan di Kota Bandung sebagai unsur pendukung dari animasi yang akan dibuat.

## **1.2 Permasalahan.**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah.**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian sebagai berikut :

- 1) Dibutuhkannya informasi mengenai lingkungan di pecinan kota Bandung dan ciri khas dari bentuk bangunan di kawasan pecinan di Kota Bandung sebagai bahan referensi perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.
- 2) Diperlukannya perancangan *environment* dan *background* yang sesuai dengan data yang telah diperoleh untuk mendukung penceritaan untuk animasi 2D yang akan mengedukasi tentang makanan wedang ronde dengan *setting environment* yang diinspirasi oleh kawasan pecinan di Kota Bandung.

### **1.2.2 Rumusan Masalah.**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditentukan, berikut ini adalah rumusan masalah yang diangkat :

- 1) Bagaimana lingkungan pecinan di Kota Bandung dan ciri khas dari bentuk bangunan Tionghoa di kawasan pecinan di Kota Bandung?
- 2) Bagaimana konsep perancangan serta visualisasi *environment* dan *background* yang menggambarkan kawasan pecinan di Kota Bandung untuk *setting environment* dan *background* pada animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.

### **1.3 Ruang Lingkup.**

Terdapat batasan ruang lingkup dalam perancangan tugas akhir yang terfokus pada perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D berjudul Wedang Ronde adapun ruang lingkup tersebut yaitu:

- 1) Apa : Fokus perancangan adalah pembuatan *environment* dan *background* pada cerita animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”, yaitu *setting environment* yang terinspirasi dari daerah kawasan pecinan di Kota Bandung .
- 2) Siapa : Target *audience* pada perancangan ini adalah semua umur, terfokus pada umur (16-21 tahun).
- 3) Bagaimana : Dalam perancangan tugas akhir ini fokus dalam konsep perancangan *environment* dan *background* dengan *setting environment* yang terinspirasi daerah kawasan pecinan di Kota Bandung untuk mendukung animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.
- 4) Tempat : Penelitian dilakukan untuk mengambil data perancangan *background* untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde” dilakukan di kawasan pecinan di Kota Bandung.
- 5) Waktu : Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian dimulai dari awal bulan September hingga bulan November tahun 2019. Setelah itu, waktu yang digunakan untuk melakukan perancangan dimulai dari bulan Desember tahun 2019 hingga akhir bulan Mei tahun 2019.

### **1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan.**

#### **1.4.1 Tujuan.**

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui lingkungan kawasan pecinan Kota Bandung dan ciri khas dari bangunan Tionghoa di kawasan pecinan Kota Bandung sebagai bahan referensi perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.

2) Untuk mengetahui perancangan *environment* dan *background* yang menggambarkan kawasan pecinan di Kota Bandung sebagai unsur pendukung untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.

#### **1.4.2 Manfaat.**

Dan manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah :

1) Manfaat Teoritis :

- Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat menjadi referensi ataupun masukan bagi peneliti berikutnya maupun referensi dengan objek perancangan yang sejenis.
- Diharapkan adanya perancangan ini dapat memberikan pengetahuan dan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu di ruang lingkup Desain Komunikasi Visual.

2) Manfaat Praktis :

- Memberikan pengetahuan dan informasi mengenai lingkungan kawasan pecinan di Kota Bandung dan ciri khas bangunan di kawasan pecinan di Kota Bandung sebagai aspek pendukung untuk pembuatan animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.
- Menambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai kawasan pecinan di Kota Bandung dan ciri khas bangunan di kawasan pecinan di Kota Bandung.

#### **1.5. Metode Perancangan.**

Metode penelitian serta perancangan yang digunakan untuk melakukan penelitian terhadap objek penelitian ialah metode penelitian kualitatif dengan strategi pendekatan etnografi.

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data.**

1) **Studi Pustaka & Dokumentasi.**

Studi pustaka yang dilakukan kepada buku atau literatur yang mendukung perancangan *environment* dan *background* dan mendukung penelitian terhadap objek yang diteliti. Dilakukan pengumpulan data melalui sumber buku, artikel terpercaya maupun jurnal dan artikel yang berkaitan dengan objek yang diteliti

dan medium perancangan untuk menemukan teori-teori yang berhubungan, serta menganalisis penerapannya pada karya sejenis.

## **2) Observasi.**

Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap beberapa bangunan di kawasan pecinan di Kota Bandung. Observasi yang dilakukan dalam penelitian adalah observasi terstruktur dan terencana. Tahapan observasi yang dilakukan dimulai dari tahap observasi deskriptif, tahap observasi terfokus sampai ke tahap observasi terencana.

## **3) Wawancara.**

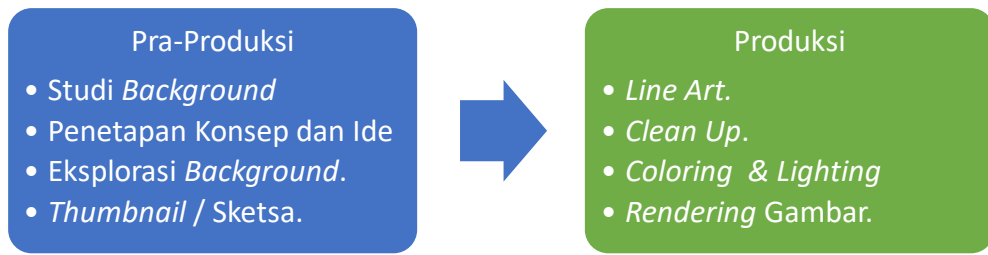
Selama penelitian dan perancangan dilakukan pengumpulan data wawancara semiterstruktur dari beberapa orang yang mengetahui tentang ciri khas dari bangunan yang memiliki ciri khas budaya Tionghoa dan yang mengetahui lingkungan serta bentuk bangunan di kawasan pecinan Kota Bandung.

### **1.5.2 Metode Analisis Data.**

Metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang telah didapatkan ialah dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Creswell. Teknik analisis data kualitatif menurut Creswell ini dilakukan agar dapat menarik kesimpulan dengan cara memberikan interpretasi dan makna tentang data yang didapatkan, yang kemudian data yang telah dianalisis dapat dijadikan pondasi dan landasan dalam perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.

### **1.5.3 Metode Perancangan.**

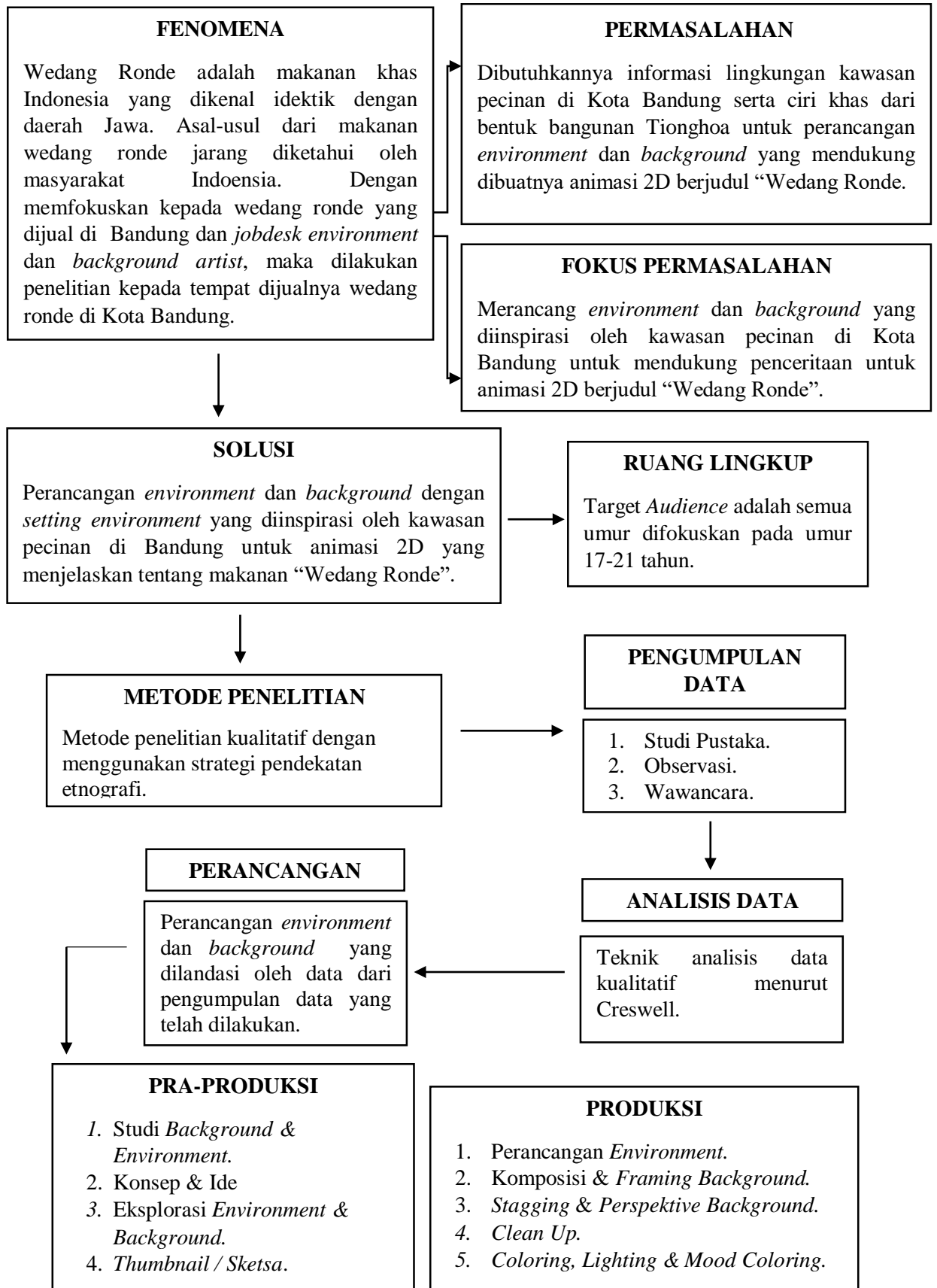
Berikut dibawah ini adalah bagan yang menjelaskan *pipeline* yang digunakan untuk melakukan perancangan *environment* dan *background* di dalam animasi 2D Wedang Ronde.



Bagan 1.1 Metode Perancangan.

Sumber : Dokumen Pribadi

## 1.6 Kerangka Perancangan.



Bagan 1.2 Kerangka Perancangan



## 1.7 Pembabakan.

Pembabakan dalam laporan ini dibagi menjadi lima bab dengan isi serta pembahasan yang berbeda setiap babnya, yaitu sebagai berikut :

### 1) **BAB 1**

Menjelaskan tentang permasalahan yang diteliti dan latar belakang mengapa objek penelitian tersebut diambil dengan memfokuskan permasalahan dan dijelaskan dalam rumusan masalah. Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat dari penelitian, metode penelitian, kerangka penelitian dan pembabakan.

### 2) **BAB 2**

Dalam bab ini dijelaskan beberapa teori yang berhubungan dengan objek penelitian dan medium yang digunakan sebagai dasar pemikiran dan pendoman untuk melakukan analisa terhadap data yang didapatkan dan melakukan perancangan *environment* dan *background* animasi 2D berjudul “Wedang Ronde” serta sebagai teori pendoman untuk menganalisa karya sejenis yang diteliti.

### 3) **BAB 3**

Pada bab ini dipaparkan data yang diperoleh oleh peneliti selama proses penelitian yang terdiri dari data studi pustaka, observasi dan wawancara serta dijelaskan hasil analisis data yang berasal dari analisis karya sejenis yang digunakan sebagai referensi untuk melakukan perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D “Wedang Ronde”

### 4) **BAB 4**

Bab ini berisi konsep ide, visual, dan pesan dari perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D “Wedang Ronde” berdasarkan analisis data yang sudah di dapat oleh peneliti pada bab sebelumnya, dan memaparkan eksplorasi dan proses perancangan yang terdiri dari proses pra-produksi dan produksi.

### 5) **BAB 5**

Terakhir, pada bab kelima ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil penelitian dan perancangan. Di dalam kesimpulan berisi pernyataan apakah penelitian yang dilakukan dan perancangan yang dilakukan dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.