

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dilihat dari data sensus BPS pada tahun 2010, Indonesia sejatinya memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa, atau lebih tepatnya 1.340 suku bangsa. Itu menjadikan Indonesia sebagai negara yang mempunyai ragam budaya. Jika disadari, hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara yang indah sekaligus menciptakan tanggung jawab yang besar untuk mempertahankan budaya-budaya tersebut. Namun di sisi lain, karena banyak sekali perbedaan, tak jarang masyarakat Indonesia sendiri tidak bisa menerima perbedaan tersebut hingga muncul perseteruan antar etnik. Dalam sejarah Indonesia, perseteruan antar etnik seringkali terjadi, seperti antara suku Dayak dan Madura (18 Februari 2001), atau suku Dayak dan bugis (26 September 2010).

Pelaku dari perseteruan mencakup dari kalangan orang dewasa, remaja dan anak-anak. Jika pada kalangan dewasa berseteru dengan beradu antar kampung, mengadu domba dan lain sebagainya, anak-anak dan remaja salah satunya berseteru dengan perang sarung. Fenomena perang sarung seringkali ditemui pada saat bulan Ramadhan. Dari yang awalnya sebagai media untuk bermain saja, kini beralih fungsi menjadi media untuk menyelesaikan ataupun memperburuk keadaan. Dari masa ke masa, budaya perang sarung saat Ramadhan selalu saja terlaksana (JPNN.com, 2019). Tak jarang kegiatan yang membudaya ketika bulan Ramadhan ini memakan korban. Di Sukabumi, seorang remaja berumur 16 tahun menjadi korban penganiayaan dengan sarung yang sudah dimodifikasi dari yang awalnya hanya kain menjadi senjata yang bisa melukai. (Detik.com 2019). Di Bandung sendiri, kegiatan perang sarung saat bulan Ramadhan masih saja terlaksana, peristiwa tersebut terjadi di komplek Griya Prima Asri. Baleendah, Bandung. Pelaku dari perang sarung tersebut ialah anak-anak berumur 6-12 Tahun. Perang sarung yang terus terlaksana menjadi budaya yang dilestarikan secara tidak sadar.

Melihat permasalahan tentang perang sarung yang membudaya di atas, maka muncul keinginan untuk membuat penelitian dan menerapkannya ke

dalam perancangan sebuah karya film animasi pendek 2D. Karena dewasa ini, animasi selain menjadi media hiburan yang bisa dinikmati hampir di semua umur, juga bisa menjadi media penyampai informasi yang baik. Dalam perancangan ini, bidang yang akan diambil ialah perancangan karakter. yang akan digunakan pada film pendek animasi 2D. Animasi ini mengangkat kisah tentang dua perkumpulan anak kampung, yang berseteru karena salah paham, dan terjadi perang sarung.

Dalam perancangan desain karakter, tentulah banyak hal yang harus diperhatikan misal seperti bentuk wajah, jenis rambut, tinggi badan, berat badan, bentuk tubuh, warna kulit, dan lain sebagainya, dan tentunya semua itu harus sesuai dengan penelitian yang diambil. Tak lupa watak dan ekspresi turut di visualkan sebagaimana caranya agar dari sikap dan cara bicara, watak si karakter dapat terlihat.

Pelaku utama dari perancangan film pendek animasi 2D ini adalah anak-anak yang menginjak bangku sekolah dasar. Dimana pada masa itu, anak-anak memiliki sikap persahabatan yang kuat, sekaligus rasa tidak mau kalah yang tinggi, tetapi juga memiliki hati yang besar untuk memaafkan. Itulah alasan mengapa anak kecil menjadi pelaku utama dari film pendek animasi 2D ini.

Untuk memperoleh data-data untuk perancangan diatas, membutuhkan pengumpulan data berupa observasi langsung dan wawancara agar memiliki pengetahuan lebih mendalam bagai mana cara membuat karakter yang sesuai dengan cerita dan kenyataan yang ada di lapangan. Maka dari itu, observasi dan wawancara dilakukan pada kompleks perumahan Griya Prima Asri tempat perang sarung masih sering terlaksana saat bulan Ramadhan. Kajian teori juga diperlukan sebagai dasar dalam perancangan karakter yang akan dibuat. Dengan dikumpulkannya data diatas, diharapkan dapat membuat Film pendek Animasi 2D yang dapat membawakan pesan dengan baik dan menarik bagi penonton.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dalam uraian diatas, dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Penyebab perang sarung terjadi.
2. Pembuatan cerita tentang perang sarung anak-anak di bulan Ramadhan.
3. Perancangan karakter tentang perang sarung anak-anak di bulan Ramadhan .
4. Perancangan Properti yang akan digunakan untuk perang sarung anak-anak di bulan Ramadhan .

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Apa (What)  
Perancangan karakter untuk film pendek animasi 2D berjudul Perang Sarung yang bertema tentang Perseteruan di Indonesia.
2. Siapa (Who)  
Segmentasi usia dan target pada karya ini adalah anak-anak dan remaja dengan rentang usia mulai dari 7-18 tahun. Laki-laki dan perempuan.
3. Mengapa (why)  
Perancangan karakter pada film pendek animasi 2D ini bertujuan untuk memberikan arahan kepada masyarakat untuk meminimalisir perseteruan yang ada di Indonesia.
4. Dimana (Where)  
Lokasi dari penelitian untuk Film Pendek Animasi 2D ini bertempat di komplek perumahan Griya Prima Asri di Bandung.
5. Kapan (When)  
Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019-2020.
6. Bagaimana (Why)  
Merancang karakter untuk film pendek animasi 2D berjudul “Perang Sarung”

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana data karakter dan lingkungan di komplek Griya Prima Asri di Bandung tempat anak-anak yang masih melakukan perang sarung?
2. Bagaimana merancang karakter yang sesuai dengan cerita perang sarung yang ingin disampaikan?

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Adapun Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami karakteristik anak-anak pelaku perang sarung di komplek Griya Prima Asri.
2. Untuk memahami tentang bagaimana proses perancangan karakter untuk film pendek animasi 2D.
3. Untuk membuat perancangan Visual Karakter anak-anak yang berseteru dan melakukan perang sarung yang akan ditampilkan dalam film pendek animasi 2D.

#### **1.6 Manfaat penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dalam penelitian yang serupa.

##### **1.6.2 Manfaat praktis**

1. Bagi penulis  
Untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan studi.
2. Bagi mahasiswa  
Untuk menambah informasi perihal penelitian terkait.
3. Bagi masyarakat  
Mencoba memberikan solusi kepada masyarakat guna meminimalisasi perseteruan yang ada di Indonesia.

## **1.7 Metode perancangan**

### **1.7.1 Metode pengumpulan data**

#### **1. Observasi**

Observasi dilakukan di kompleks perumahan Griya Prima Asri yang ada di Bandung. Komplek tersebut masih melakukan perang sarung ketika Ramadhan. Anak-anak komplek yang masih melakukan perang sarung menjadi referensi utama dalam perancangan visual karakter dalam cerita yang ingin disampaikan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui karakteristik sifat dan watak dari anak-anak didalam komplek tersebut sebagai penguat cerita yang ingin disampaikan.

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan pada anak-anak yang masih melakukan kegiatan perang sarung untuk mengetahui kejadian yang terjadi sebagai pendukung cerita.

#### **3. Studi pustaka**

Mencari teori dan informasi melalui Literatur, jurnal dan portal berita internet tentang teori yang berhubungan dengan perancangan karakter, Teori Fenomena, serta teori tentang metode penelitian yang akan digunakan.

### **1.7.2 Metode analisis data**

Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian Kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang –oleh sejumlah individu atau sekelompok orang –dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif mulai

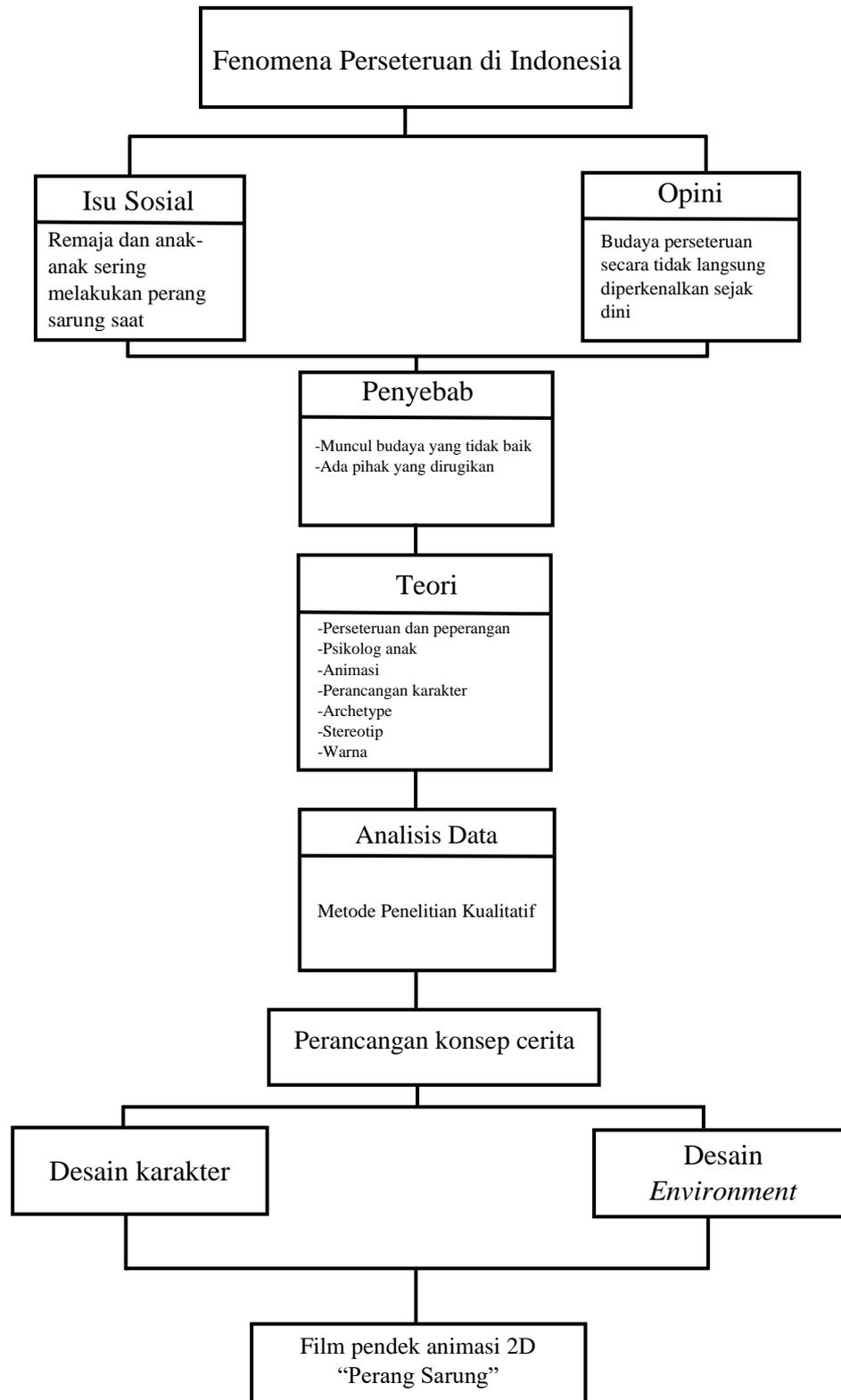
dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. (Creswell, 2007 dalam Creswell, 2010:5)

Pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan naratif. Naratif merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti menyelidiki kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Informasi ini kemudian diceritakan kembali oleh peneliti dalam kronologi naratif. (Clandinin & Connely, 2000 dalam Creswell 2010:21)

### **1.7.3 Sistematika perancangan**

1. Studi literatur mengenai tradisi dan hal-hal yang bersangkutan seperti perkembangan psikologi anak, budaya dan proses pembuatan perancangan karakter dalam film animasi 2D.
2. Melakukan observasi langsung ke lapangan dan wawancara dengan orang bersangkutan seperti anak-anak yang melakukan perang sarung dan pihak-pihak lainnya.
3. Menganalisis karya sejenis dari film animasi yang sudah ada, guna menjadi referensi dan menjadi acuan dalam membuat karya.
4. Proses eksplorasi perancangan karakter yang dibuat dengan sketsa kasar.
5. Proses digitalisasi karakter dengan sketsa eksplorasi sebagai acuan.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan dari topik yang akan diangkat dan akan diteliti dalam penelitian ini, serta penjabaran mengenai metode yang akan digunakan. Mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat penelitian, Metodologi perancangan, kerangka perancangan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang penjabaran teori-teori yang akan dijadikan sebagai landasan pemikiran dalam penelitian.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Terdiri dari penjabaran data-data yang diperoleh.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan hasil dari perancangan karakter.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi simpulan dan saran.