

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu lamboo kepulauan yang terdiri dari berbagai suku bangsa dan keragaman budaya yang harus dilestarikan. Keanekaragaman itu ditambah dengan masuknya unsur-unsur budaya asing ke Indonesia, budaya asing itu sendiri masuk melalui beberapa cara termasuk Akulturasi. Budaya Tionghoa merupakan budaya asing dari Tiongkok yang dari sekian banyak budaya asing lainnya yang berperan penting dalam perkembangan budaya di Indonesia, terutama di bidang kuliner. Kebudayaan Tionghoa adalah karya orang Tionghoa dalam sejarah perkembangannya yang sangat panjang dan merupakan kristalisasi kecerdasan serta daya cipta orang Tionghoa. Dalam bidang kuliner ada banyak sekali makanan dan minuman yang dipengaruhi oleh budaya Tionghoa di Indonesia, salah satunya adalah wedang ronde. Seperti yang dikemukakan oleh Aispa (2017), bahwa banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui asal usul dari Wedang Ronde dan kemungkinan hanya mengetahui wedang ini termasuk minuman tradisional khas Nusantara, bukan berasal dari Negara lain.

Wedang ronde merupakan salah satu makanan yang dipengaruhi budaya Tionghoa seperti yang dituturkan Nicholas Molodysky (2019:39) Wedang ronde adalah makanan khas tradisional yang asalnya dari Tiongkok Selatan bernama *Tang Yuan* (汤圆), berasal dari metafora kata *Tuan Yuan* yang artinya ‘reuni keluarga’. Perayaan penting masyarakat Tiongkok pada *Tang Yuan* ini dilakukan pada siklus musim dingin atau dikenal *Festival Dongzhi* (Hanzi : 冬至). Komposisi pada bahan *Tang Yuan* dan Wedang ronde lamboo mirip, yaitu bahan yang dipakai terbuat dari tepung ketan dibentuk bulat yang diberi isian wijen manis yang ditumbuk atau kacang merah manis. Wedang ronde di Indonesia lamboo disajikan dimanapun dan kapanpun, meskipun identiknya khas dengan daerah Jawa namun Wedang ronde dapat ditemukan di daerah kawasan Pecinan kota Bandung disepanjang jalan Cibadak-Klenteng dan jalan Alkateri. Salah satu usaha Wedang ronde yang dijadikan referensi dalam perancangan ini adalah nenek Qwen

berusia 81 tahun yang merupakan etnis Tionghoa Totok, nenek Qwen merintis usaha Wedang ronde nya turun temurun dari keluarganya.

Sekitar pada abad ke-14 di Jakarta (dulu Sunda Kelapa) telah ditemukan penduduk dengan bermata rata-rata sipit dan berkulit putih (Setiono: 2002:31), dan pada abad ke-19 terjadi migrasi besar-besaran ke daerah Jawa dengan 2amboos ekonomi dan perang yang terus terjadi. Pada 2amboos ekonomi, orang-orang Tiongkok dalam pelayaran berdagangnya tujuan utama mereka saat itu adalah Asia Tenggara, karena pelayaran sangat tergantung pada 2amboos musim sehingga para pedagang akan bermukim di wilayah yang mereka singgahi (Marzali, 2011). Perdagangan yang mereka singgahi salah satunya adalah Indonesia, demikian seterusnya para pedagang ada yang memutuskan untuk menetap dan menikahi wanita setempat 2amboos pula yang kembali ke Tiongkok untuk terus berdagang. Lama-kelamaan seiring berjalannya waktu, mereka yang tinggal membaaur dengan masyarakat lokal Indonesia dan terjadi asimilasi serta akulturasi budaya.

Menurut Nicholas Molodysky (2019), etnis Tionghoa beradaptasi dengan masyarakat Indonesia ini tidak lantas menghilangkan budaya Tiongkoknya yang sampai hari ini masih sangat kuat, hingga yang masih memiliki akar Tionghoa namun sudah mengalami perubahan bentuk. Dengan didukung mengenai istilah Tionghoa di Indonesia menurut Prof. Ariel Heryanto seorang sosiolog dari Universitas Monash dalam artikel Grid.com “Mengenal Etnis Tionghoa di Indonesia” (2018) menyebutkan bahwa “Selama yang kita tahu, ada dua kelompok etnis Tionghoa di Indonesia, yakni Totok dan Peranakan.”. Bahwa banyak Tionghoa peranakan memiliki ciri-ciri yang sulit di bedakan dengan penduduk pribumi, dalam kenyatannya Tionghoa peranakan di Indonesia pada umumnya sama seperti bahasanya, adatnya, banyak ciri yang serupa. Istilah peranakan, ini membantu untuk mengidentifikasi bagaimana sebetulnya wujud identitas etnis Tionghoa tersebut (Suryadinata, 2005:261, 2007:14). Etnis Tionghoa di Indonesia secara umum dapat dikenali dari segi fisiknya berdasarkan keturunan ras yang lekat dengan leluhurnya, mata sipit dan kulit putih adalah ciri khasnya. Namun seiring berjalannya waktu, generasi muda Tionghoa Indonesia lebih beragam lagi dibandingkan pendahulu-pendahulu mereka, karena adanya campuran dengan ras lain di Indonesia sehingga ciri fisik keturunan etnis Tionghoa tidak selalu

berdasarkan ciri mata sipit dan kulit putih. Maka dari itu, akan dibuat sebuah perancangan desain karakter. Menurut Simon (2003:54), “*Character are seldom alone, and they need to work with other character*” Karakter jarang sendirian, dan mereka perlu bekerja dengan karakter lain. Desain Karakter memiliki peranan penting dalam menyampaikan pesan di animasi, menurut Mettadewi dalam artikelnya di web Binus University (2016), “Karakter adalah unsur penting dalam penciptaan sebuah karya visual, perancangan karakter termasuk dasar dari karya visual dan salah satu elemen dasar pembentuk cerita”.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat 3ambo dengan medium animasi 2D dengan perancangan desain karakter untuk menyampaikan bahwa Wedang ronde dibuat oleh orang Tionghoa-Indonesia beserta ciri fisik pada etnis Tionghoa-Indonesia secara umum sebagai unsur yang mendukung animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka yang menjadi pernyataan masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dibutuhkannya informasi dan penjelasan mengenai ciri fisik etnis Tionghoa di Indonesia secara umum sebagai bahan referensi perancangan desain karakter untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”
2. Dibutuhkannya informasi dan penjelasan mengenai unsur yang mendukung identitas karakter seperti pakaian sebagai bahan referensi perancangan desain karakter untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”
3. Diperlukan perancangan desain karakter etnis Tionghoa dan Indonesia sebagai pengarah alur cerita yang akan menjelaskan tentang wedang ronde dari sudut pandang 3ambo33a3t.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dijelaskan, berikut ini adalah rumusan masalah yang diangkat :

1. Sejarah etnis tionghoa di Indonesia dan ciri fisik dari etnis Tionghoa-peranakan di Indonesia?
2. Bagaimana visualisasi desain karakter etnis Tionghoa dan Indonesia yang akan digunakan dalam animasi 2D “wedang ronde”?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam perancangan tugas akhir ini yang berfokus pada perancangan desain karakter untuk animasi 2D berjudul Wedang Ronde, ruang lingkup tersebut yaitu:

1.4.1 Apa

Perancangan desain karakter yang meliputi orang Tionghoa dan Indonesia untuk animasi pendek 2D berjudul “Wedang Ronde”.

1.4.2 Siapa

Target audiensi pada perancangan ini diperuntukkan umum dilihat dari konten animasi serta desain karakter yang akan dirancang, namun secara khususnya dilihat dari khalayak sasar diperuntukkan remaja umur 17-21 tahun.

1.4.3 Mengapa

Pada perancangan ini ingin memberitahukan bahwa keragaman antara etnis Tionghoa dan Indonesia menghasilkan akulturasi yang kemudian pada budayanya terjadi penyebaran. Sehingga fisik etnis Tionghoa tidak selalu berdasarkan *stereotype*.

1.4.4 Bagaimana

Pada perancangan analisis ini berfokus pada pembuatan desain karakter untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde” yang menyampaikan pengenalan pada budaya hasil alkulturasi dari etnis tionghoa. Desain karakter tersebut dapat berupa orang-orang tionghoa (Totok dan Peranakan) dan orang Indonesia. Karakter ini untuk mewakili adanya budaya wedang ronde. Perancangan desain karakter berdasarkan referensi dari observasi orang totok dan peranakan di bandung.

1.4.5 Dimana

Tempat penelitian terletak di sekitar Bandung, untuk mengambil data perancangan pada desain karakter. Referensi karakter didapat dari China Town Bandung maupun wilayah pecinan di Bandung sebagai observasi pada ciri fisik orang Tionghoa.

1.4.6 Kapan

Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian dimulai dari awal 5amboo55a 2019 sampai bulan November 2019. Perancangan pada karya dimulai dari bulan Desember 2019 sampai April 2020.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui ciri fisik etnis Tionghoa yang tinggal di 5amboo55a secara umum, sebagai bahan referensi perancangan desain karakter untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.
2. Untuk mengetahui perancangan desain karakter animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”, dengan karakter utama ber-etnis Tionghoa yang kental, karakter sampingan merupakan Peranakan Tionghoa dan orang Indonesia.

1.5.2 Manfaat

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa :

1. Secara teoritis :
 - Dengan adanya karya perancangan desain karakter ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi mahasiswa-mahasiswi atau peneliti berikutnya dengan objek perancangan yang sejenis.
 - Dapat memberikan pengetahuan beserta proses perancangan karakternya dan dapat berkontribusi dalam kemajuan ilmu Desain Komunikasi Visual agar terus berkembang.

2. Secara Praktis

- Menambah ilmu dan wawasan yang lebih luas lagi mengenai budaya Tionghoa serta ilmu saat merancang karakter orang-orang etnis Tionghoa untuk dijadikan animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”
- Sebagai sarana untuk mengetahui ciri fisik dari etnis Tionghoa peranakan secara umum.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Penelitian

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

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Metode dan pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendukung perancangan melalui sumber buku, artikel, jurnal daring yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Penelitian yang mendukung teori ini mengenai desain karakter serta analisis penyerapannya pada karya sejenis.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung mengenai ciri fisik orang Tionghoa secara umum di kawasan Pecinan di Kota Bandung dan observasi tidak langsung lewat referensi daring mengenai ciri fisik etnis Tionghoa dengan latar belakang yang berbeda-beda pula.

3. Wawancara

Perancangan pada desain karakter ini dilakukan pengumpulan data yang tertukstur kepada seseorang yang mengetahui tentang ciri fisik Tionghoa (Totok dan Peranakan) dan permasalahan mengapa orang Tionghoa sudah susah dibedakan dari segi fisik di Indonesia.

1.6.3 Metode Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dan kemudian di analisis berdasarkan data informasi pada landasan studi literatur ialah menggunakan teknik dasar kualitatif menurut John.W. Creswell. Penarikan kesimpulan data yang telah dianalisis dapat dijadikan pedoman dan landasan dalam perancangan desain karakter untuk animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”.

1.6.4 Sistematika Perancangan

Metode Perancangan memiliki tiga tahap pembuatan, yaitu:

Pra Produksi

Pra Produksi merupakan tahap persiapan awal dalam proses pembuatan animasi 2D berjudul “Wedang Ronde”. Pada tahap ini dilakukan proses perancangan awal, meneliti ciri fisik etnis Tionghoa Indonesia. Konsep dan gagasan awal pada eksplorasi objek sehingga menghasilkan sketsa desain karakter. Proses pembuatan konsep dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan, seperti foto, observasi lapangan, wawancara dan sebagainya.

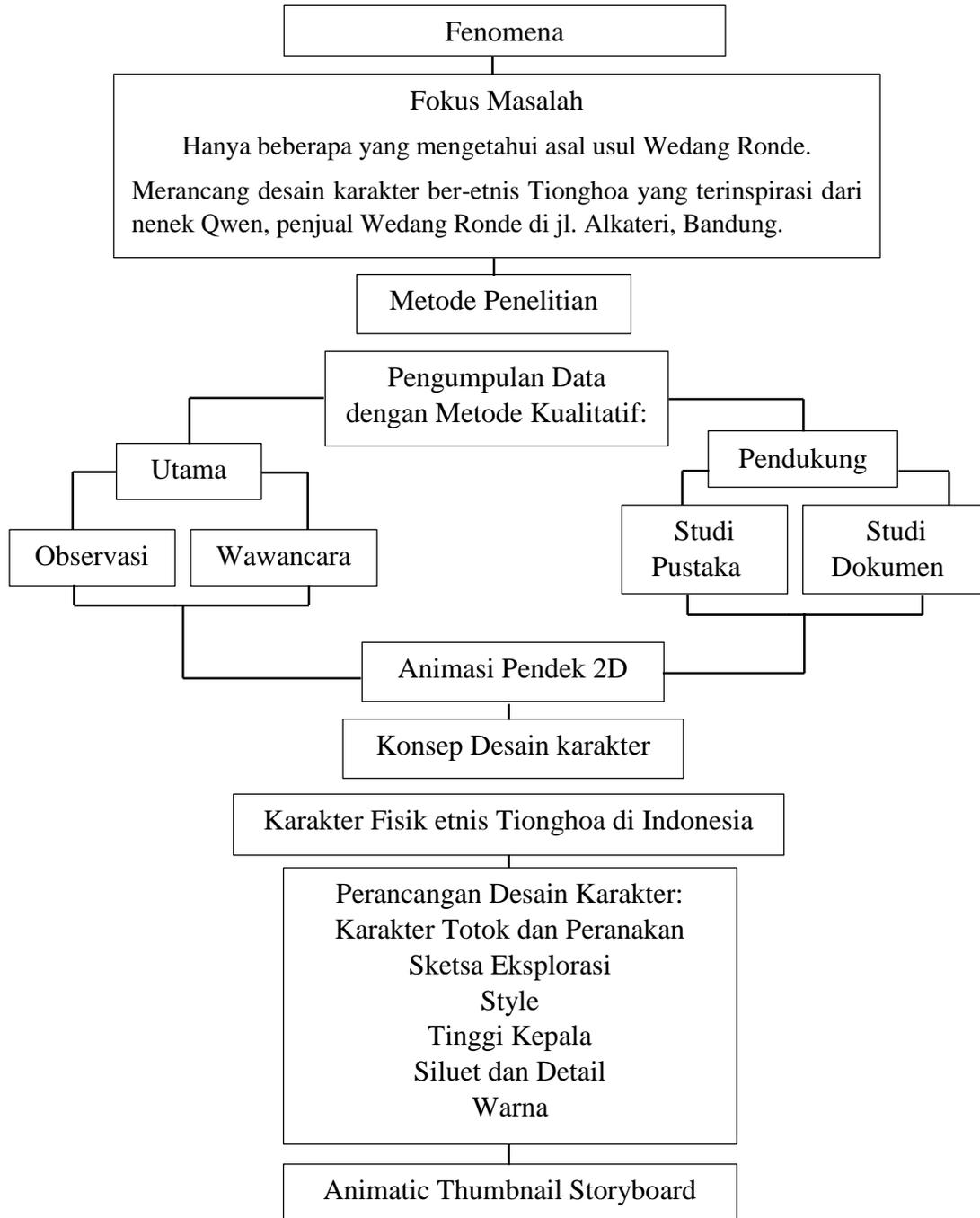
2. Produksi

Produksi dilanjutkan untuk proses pembuatan lanjut dari konsep awal yang telah ditentukan. Diawali dari sketsa kasar, *clean up* dan kemudian *Coloring*.

3. Paska Produksi

Paska Produksi adalah hasil akhir dari desain karakter yang telah dibuat, dan kemudian mengkomposisikan kedalam animasi 2D. Pada tahap ini karakter disatukan dengan *background* agar selaras sesuai yang kemudian di animasikan. Setelah semua di satukan, dilakukan tahap *rendering* yang menghasilkan hasil final.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Data Pribadi

1.8 Pembabakan

Sistematika pembabakan pada laporan ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

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

2. Bab II Landasan Pemikiran

Pada bab kedua ini berisi teori yang digunakan untuk pengumpulan data sebagai landasan pemikiran untuk perancangan desain karakter dan medium yang digunakan. Teori yang digunakan adalah mengenai pengertian umum etnis Tiongkok antara Totok dan Peranakan, faktor etnisitas seseorang, perancangan desain karakter untuk animasi 2D, serta teori yang berhubungan dengan analisa karya sejenis.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Bab tiga ini berisi data-data yang telah diperoleh berdasarkan metode yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data dan penjelasan dari hasil analisis karya sejenis yang digunakan sebagai referensi untuk perancangan desain karakter pada animasi 2D “Wedang Ronde”.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada Bab ini mengenai konsep kreatif menjelaskan tentang hasil perancangan desain karakter tentang etnis Tionghoa yang berjualan wedang ronde, didasarkan dari analisis data yang sudah didapati.

5. BAB V Penutup

Pada bab lima ini, berisi kesimpulan yang berkaitan dengan penelitian dan penulisan yang telah diperoleh serta perancangan yang dilakukan dari rumusan masalah tersebut sesuai atau tidak.