

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Dispenad dalam situs tniad.mil.id. Tentara Nasional Indonesia (TNI) adalah sebuah badan pertahanan negara yang lahir dari dalam kancah perjuangan bangsa Indonesia untuk mempertahankan dari serangan penjajah. Berkembang mulai dari Badan Keamanan Rakyat (BKR) kemudian pada tanggal 5 Oktober 1945 menjadi Tentara Keamanan Rakyat (TKR), selanjutnya dirubah kembali menjadi Tentara Republik Indonesia (TRI), dan yang terakhir pada 3 Juni 1947 Presiden mengesahkan dengan resmi berdirinya Tentara Nasional Indonesia (TNI). Sedangkan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat (TNI-AD) adalah salah satu cabang angkatan yang bergerak dan bertanggung jawab di darat, yang dibentuk bersamaan dengan TRI.

Dalam mempertahankan negara Indonesia, TNI-AD memiliki bela diri khusus dan wajib yaitu Seni bela diri yongmoodo. Seni bela diri yongmoodo yang berasal dari Korea Selatan. Menurut Windi Wicaksono (2012) dalam situs sports.okezone.com Yongmoodo diterapkan dalam pelatihan Tentara Nasional Indonesia saja, khususnya pada angkatan darat (TNI-AD). Yongmoodo ini merupakan seni bela diri perkelahian jarak dekat yang berasal dari Korea Selatan. Pertama kali diperkenalkan pada tahun 2008 oleh Gatot Bambang Nurmantyo selaku Panglima Tentara Nasional Indonesia. Pada saat itu bertepatan dengan hari ulang tahun TNI yang ke 62, Gatot mengatakan “Dalam perjalanan itulah saya menemukan yongmoodo. Sebuah jenis bela diri yang merangkum beberapa jenis bela diri lainnya seperti *taekwondo*, *karate*, *jujitsu*. Dalam HUT TNI, yongmoodo-lah yang kami persembahkan”. Sejak saat itulah seni bela diri yongmoodo menjadi seni bela diri wajib bagi prajurit TNI-AD karena dinilai sejalan dengan falsafah militer yang menjunjung sportivitas dan jiwa patriotisme. Kemudian didirikanlah Federasi Yongmoodo Indonesia (FYI) yang diketuai oleh Gatot Bambang Nurmantyo.

Menurut Zacky Al-Yamani dalam situs viva.co.id, Seni bela diri yongmoodo mulai di sosialisasikan kepada seluruh masyarakat Indonesia pada tahun 2012. Sosialisasi itu berupa *roadshow* ke sejumlah kota – kota besar yang ada di Indonesia. Sejak saat itu yongmoodo mempunyai kejuaraan nasional yang bernama Yongmoodo Kasad Cup. Menurut Busrah Ardans (2018) dalam situs bali.tribunnews.com, kejurnas yongmoodo

dilaksanakan di GOR Praja Raksasa Kepon, Denpasar, Bali, terdapat kelas – kelas dalam penggolongan berat badan. FYI sendiri juga mengharapkan seni bela diri yongmoodo ini dijadikan sebagai cabang olahraga baru dan dimasukkan ke dalam *SEA Games*.

Menurut Siti Estuningsih dalam situs sports.sindonews.com, Pada 2017 lalu yongmoodo sudah menjadi cabang olahraga di beberapa tempat, salah satunya di Daerah Istimewa Yogyakarta yang disahkan oleh Ketua Umum KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia), Prabukusumo. Menurut Kopda Samsul, Untuk mendapatkan pengajaran bela diri yongmoodo tentunya dapat dilakukan dengan mengunjungi KONI yang sudah terdaftar yongmoodo atau dapat juga menjadi anggota TNI-AD itu sendiri. Dalam situs ad.rekrutmen-tni.mil.id, usia persyaratan menjadi anggota TNI-AD yang dibutuhkan yaitu 17 tahun hingga 22 tahun untuk menjadi Akmil dan Bintara dengan berijazah SMA/MA/SMK serta Tamtama minimal lulus dan berijazah SMP. Menurut B.Hurlock, umur tersebut termasuk kedalam masa perkembangan remaja. Oleh karena itu untuk menambah wawasan, penulis membuat pengenalan bela diri yongmoodo ke dalam media animasi 2D dengan khalayak sasaran ditujukan kepada remaja. Karena peran media memang sangat berpengaruh di dalam pengenalan sebuah seni bela diri. Sebagai contoh seperti film animasi “Kung Fu Panda (2008)” Produksi dari studio *DreamWorks Animation* yang disutradarai oleh Mark Osborne dan John Stevenson. Mereka dinilai sukses memperkenalkan seni bela diri *Kung Fu* dalam film animasinya berdasarkan data yang diperoleh dari situs penilaian seperti imdb.com dan rottentomatoes.com. Dari situs imdb.com *Kung Fu Panda* mendapatkan *rating* 7.5/10 dari 388,730 pengguna, sedangkan dari situs rottentomatoes.com mendapatkan *score* sebanyak 87%, Film *Kung Fu Panda* juga memperoleh beberapa penghargaan pada tahun 2009, salah satunya yaitu penghargaan *Annie Awards*, *ASCAP Film and Television Music Awards*, *Huabiao Film Awards*, *Kids’ Choice Awards USA*, dan *Tokyo Anime Awards*.

Menurut Ibiz fernandes (2002) dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Jadi, animasi dapat digunakan untuk menampilkan suatu bentuk visual yang bergerak dan dapat lebih memudahkan masyarakat untuk memahami pesan yang disampaikan, karena animasi dinilai lebih efektif dan menarik.

Menurut Angga dan Mei (2013:11) Dalam sebuah animasi peran karakter menjadi sangat penting pada karena, penggunaan karakter yang tepat akan menentukan seberapa bagusnya film animasi yang akan dibuat.

Kabupaten Sukoharjo menjadi tempat pencarian data sampel penulis, karena tidak sedikit remaja khususnya siswa SMA di Sukoharjo yang masih belum mengetahui bela diri yongmoodo. Oleh karena itu maka, Dalam rangka memperkenalkan seni bela diri yongmoodo ini, maka penulis merancang desain karakter animasi 2D dengan tema bela diri yongmoodo di Sukoharjo. Dalam cerita animasi ini menampilkan seorang anak dari anggota TNI-AD yang selalu di bully karena karakternya berpenampilan culun. Kemudian anak tersebut ingin memperkuat dirinya agar tidak di bully oleh teman - temannya dengan cara berlatih bela diri kepada ayahnya. Tujuan dibuatnya animasi ini sebagai media yang memperkenalkan bela diri wajib TNI-AD yang bernama yongmoodo, Sehingga diharapkan banyak masyarakat Indonesia khususnya para remaja SMA di Sukoharjo yang ingin mengenal lebih tentang bela diri yongmoodo. Media animasi mempunyai peran yang penting untuk menyebarluaskan seni bela diri. Hal itu dikarenakan media animasi mempunyai pengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap pegetahuan masyarakat, sehingga memudahkan masyarakat dalam menerima informasi yang berkaitan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Yongmoodo belum masuk sebagai cabang olahraga resmi khususnya pada *SEA Games*.
2. Belum adanya animasi yang digunakan untuk mengenalkan kepada masyarakat tentang seni bela diri yongmoodo.
3. Remaja khususnya murid SMA di Sukoharjo masih banyak yang belum mengetahui seni bela diri yongmoodo

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di dalam identifikasi masalah, pernyataan tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana karakter murid SMA dan anggota TNI-AD Sukoharjo ?
2. Bagaimana perancangan desain karakter animasi 2D yang mengusung tema bela diri yongmoodo di Sukoharjo ?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup sebagai berikut :

1. **Apa** : Mengangkat fenomena bela diri wajib TNI-AD Yongmoodo
2. **Siapa** : Target *audience* pada perancangan ini adalah remaja yang berumur 17 – 22 tahun, khususnya untuk siswa SMA.
3. **Bagian mana** : Pada perancangan ini difokuskan dalam pembuatan karakter untuk animasi 2D.
4. **Dimana** : Penelitian bertempat di markas TNI-AD tepatnya di Yonif 413 untuk pengambilan sampelnya.
5. **Kapan** : Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah dari bulan September hingga sidang.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari Perancangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui karakter murid SMA dan anggota TNI-AD Sukoharjo.
2. Untuk mengetahui hasil perancangan desain karakter animasi dengan tema bela diri yongmoodo di Sukoharjo.

Manfaat yang dapat dihasilkan dari Perancangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya. Selain itu dapat memberikan pengetahuan serta kontribusi dalam pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan informasi baru.

- b. Bagi Masyarakat

Memperkenalkan kepada masyarakat keberagaman seni bela diri yang sedang berkembang khususnya di Indonesia.

1.6 Metode Perancangan

Metode Pengumpulan Data Kualitatif

- a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung dan tidak langsung yakni mengamati menyeluruh pada sebuah latar tertentu, tanpa mengubahnya. Hal yang perlu

diamati yakni, cara latihan prajurit TNI-AD, cara berkomunikasi dan teknik – teknik gerakan seni bela diri yongmoodo yang dipraktikkan langsung oleh para prajurit TNI-AD.

b. Wawancara

Wawancara dengan narasumber seorang anggota TNI-AD yonif 413. Penulis akan mengajukan pertanyaan seputar seni bela diri yongmoodo yang terdiri dari alasan mengapa diwajibkan menggunakan seni bela diri yongmoodo, ciri khas, dan aspek – aspek penting lainnya yang berkaitan.

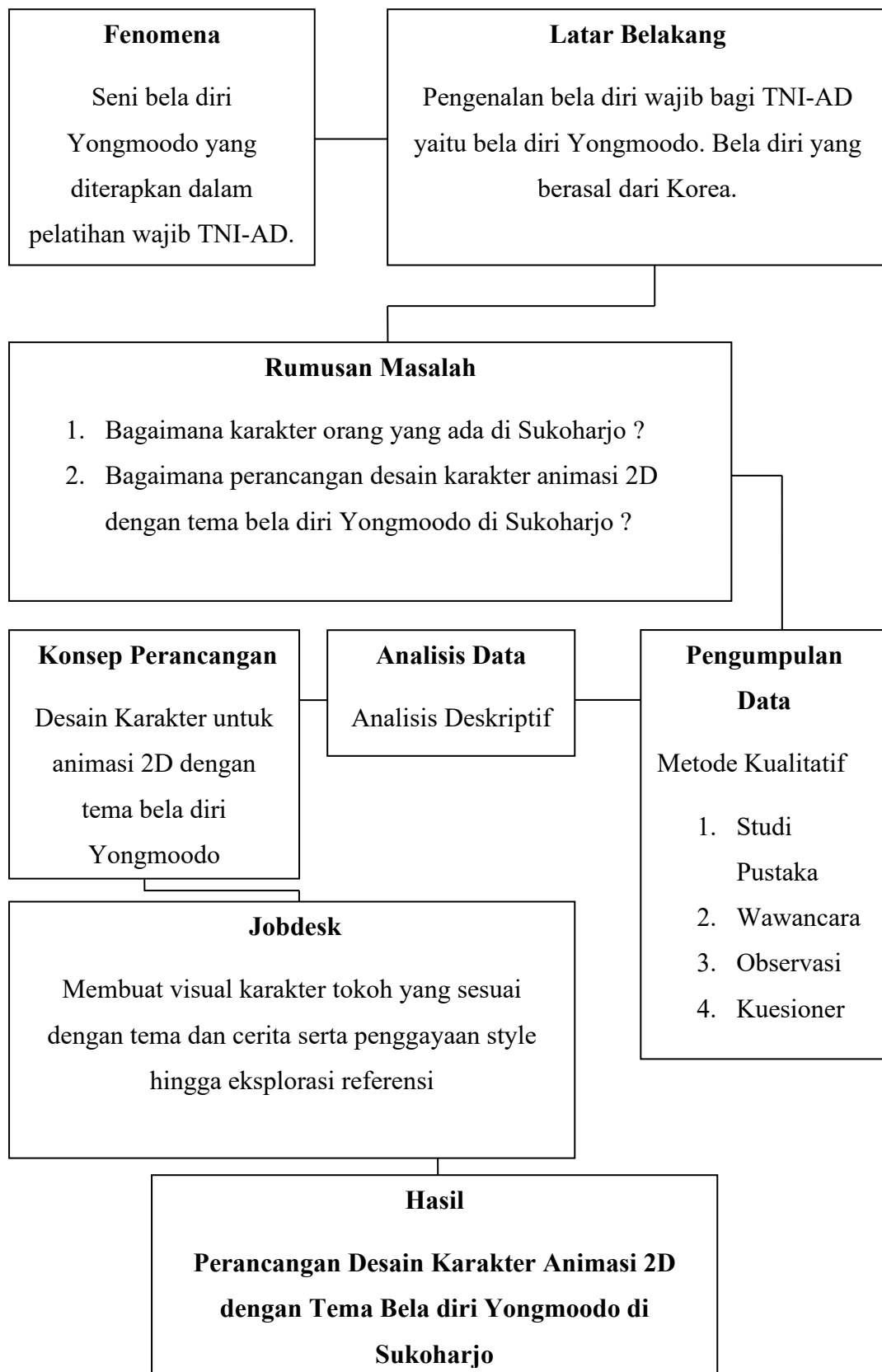
c. Kuesioner

Kuesioner dilakukan kepada sejumlah murid SMA Negeri Sukoharjo untuk diberi pertanyaan seputar seni bela diri yongmoodo dan preferensi animasi 2D.

d. Studi Pustaka

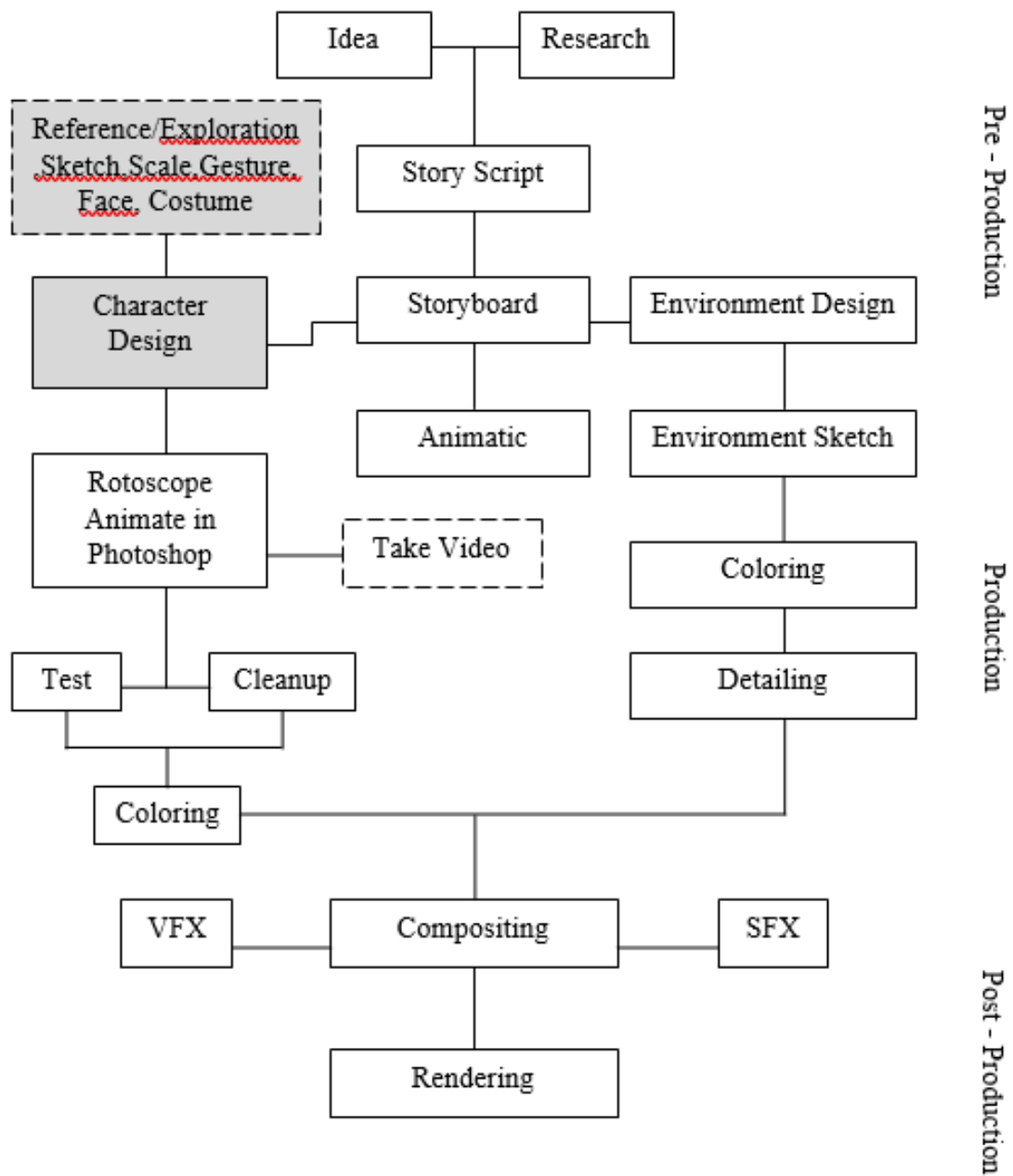
Studi pustaka yang mendukung perancangan sehingga hasil perancangan tetap terarah. Studi pustaka tersebut meliputi media animasi, teknik dan gaya bela diri Yongmoodo yang diterapkan TNI-AD, serta perancangan desain karakter

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan Desain Karakter Animasi 2D dengan tema bela diri Yongmoodo di Sukoharjo

1.8 Skema Perancangan



Bagan 1.2 Skema Perancangan Desain Karakter Animasi 2D dengan tema bela diri *Yongmoodo* di Sukoharjo

1.9 Pembabakan

Berikut adalah penjelasan dari setiap pembabakan:

a. **BAB 1 Pendahuluan**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup, serta metode pengumpulan data yang digunakan untuk mencari data tentang seni bela diri yongmoodo.

b. **BAB 2 Landasan Teori**

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan untuk mengumpulkan data serta merancang karya.

c. **BAB 3 Analisis Data**

Pada bab ini berisi tentang data – data yang telah didapatkan berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

d. **BAB 4 Perancangan**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan konsep perancangan desain karakter 2D yang berkaitan dengan fenomena.

e. **BAB 5 Kesimpulan**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, dan juga saran yang berkaitan dengan penelitian.