

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Senjata tradisional merupakan salah satu bentuk dari produk budaya Indonesia yang dilahirkan dari tradisi dan diwariskan secara turun menurun. Tradisi merupakan kebiasaan atau perilaku yang dilakukan oleh sebuah kelompok masyarakat yang berdasarkan pada aturan dan norma yang berlaku, baik secara tertulis maupun tidak tertulis. Menurut Sensus Penduduk 2010, Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki 34 provinsi dan 1.331 Kelompok suku, sehingga dengan jumlah tersebut, Indonesia menghasilkan beragam macam bentuk senjata tradisional pada setiap wilayahnya. Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya dan seni, memiliki sejarah dan karakteristiknya sendiri terkait perkembangan seni visualnya (D Trihanondo, D Endriawan, 2019).

Senjata tradisional Indonesia menurut fungsi pembuatannya adalah alat yang dimanfaatkan untuk menyerang dan melindungi diri dari musuh. Akan tetapi, senjata tradisional Indonesia juga memiliki nilai-nilai estetika yang khas dan unik, serta memiliki nilai sejarah yang menjadi simbol identitas masyarakat di daerah berkebudayaan Nusantara ini.

Salah satu daerah yang pada masa lampau mengagungkan senjata tradisional adalah masyarakat Jawa. Pada abad ke-16 di pulau Jawa, Indonesia, terdapat sebuah kerajaan besar yaitu kerajaan Mataram. Pada masanya, senjata tradisional digunakan sebagai alat perlindungan diri, alat menyerang, alat berburu, pusaka, dan sekaligus sebagai alat ukur identitas sosial. Sebagian diantaranya memiliki cerita sejarah yang melegenda yang terus menerus diturunkan kepada generasi yang lebih muda. Senjata-senjata tersebut kemudian sebagian disimpan di Yogyakarta.

Namun menurut situs web resmi Kementerian Pendidikan dan Budaya Indonesia, kebutuhan masyarakat terus berkembang seiring kemajuan

lingkungannya. Teknologi yang digunakan pun turut berkembang menjadi lebih kompleks dan tidak lagi sederhana. Sehingga, teknologi sederhana sudah mulai ditinggalkan masyarakat (Repositori.kemendikbud. go.id – senjata tradisional masyarakat daerah jambi – hal. 2, diakses 2 September 2019).

Senjata Tradisional sudah menjadi alat yang membantu pekerjaan manusia sejak dahulu. Akan tetapi, zaman yang terus maju dan berkembang membuat senjata tradisional menjadi tidak lagi digunakan karena dianggap sudah tidak cocok dengan lingkungan sekarang. Kegunaan senjata tradisional Indonesia sudah dialihkan menjadi benda pajangan dan karya seni, sebagian masih digunakan sebagai simbol untuk situasi dan kondisi di daerah tertentu yang masih mengamalkan nilai adat setempat. Senjata tradisional Indonesia kini hanya menyisakan cerita sejarah. Banyak dari generasi muda sekarang yang tidak mengenal dan mengetahui informasi akan senjata tradisional Indonesia.

Pada masa ini, senjata tradisional Indonesia hanya menjadi sebagian kecil dari literasi sejarah dan objek dari museum untuk dipamerkan. Menurut Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Museum, Harry Widiyanto, kunjungan masyarakat ke museum terhitung tidak merata akibat kondisi museum yang tidak maksimal. Tidak semua museum memiliki koleksi yang lengkap, fisik yang baik, dan bentuk sajian yang menarik (Kompas.com, 2014, diakses 14 September 2019).

Kurangnya kaitan dan kepentingan antara generasi muda dengan nilai-nilai senjata tradisional membuat esensi dari senjata tradisional menjadi tidaklah penting dan dibutuhkan sehingga dengan mudah dilupakan. Sementara itu di Indonesia pemuda juga memiliki akses terbatas dan umumnya dianggap tidak memiliki kemampuan dan kurang berpengetahuan untuk memiliki peran penting dalam masyarakat. Padahal, energi, minat, dan semangat mereka dalam hal kesadaran akan warisan budaya Indonesia sangatlah diperlukan (Wulandari, 2016). Senjata tradisional Indonesia mempunyai peran penting dalam sejarah, simbol, dan nilai-nilai seni terhadap kebudayaan yang ada di

Indonesia. Generasi muda merupakan penerus yang harus melestarikan budaya nenek moyang Indonesia dan menjaga nilai-nilai sejarah serta makna filosofis yang terkandung di dalamnya agar tidak punah dan hilang ditelan masa. Karena tanpa adanya masa lalu, masa sekarang tidak akan ada. Tentunya, diperlukan media penyampaian yang cocok untuk memberikan wawasan kepada generasi muda yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Web series merupakan format tontonan serial pendek berdurasi 2-15 menit yang ditayangkan secara online pada platform-platform video streaming seperti Youtube dan Vimeo. *Web series* mulai berkembang di Indonesia pada tahun 2012 dengan ditandai berdirinya Komunitas *Web series* Indonesia (KWSI). Pada tahun 2018, salah satu studio animasi Indonesia, The Little giantz, merilis *web series* animasi berjudul “Nussa dan Rara” di platform Youtube dan berhasil mendapat sambutan baik dari masyarakat Indonesia. Nussa dan Rara meraih popularitas yang tinggi terhitung hingga September 2019, dalam jangka waktu kurang dari satu tahun, berhasil mencapai penonton terbanyak sebesar 34 juta penonton dan meraih 4 juta *subscriber* pada akun youtube Nussa Official. Tidak hanya sampai disitu, The Little Giantz pada akhir tahun 2019 mengumumkan untuk mengangkat *web series* mereka ke layar lebar Indonesia.

Peluang animasi dalam *web series* menjadi sangat besar untuk menarik minat penonton terutama dari kalangan generasi muda yang mayoritas sudah mengenal teknologi digital berbasis internet sejak dini. *Web series* dianggap sebagai alternatif hiburan yang praktis dan berbeda, yang dapat diakses dengan mudah dimana saja hanya dengan melalui ponsel pintar oleh remaja era modern yang lebih sering menonton konten hiburan lewat media digital ketimbang menonton televisi. Durasi tayangan per episode dalam *web series* yang relatif pendek juga dapat memberikan pengalaman yang beragam kepada penonton dalam waktu singkat. Dalam kasus ini, *web series* sebagai salah satu bentuk dari teknologi informasi digital dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran yang luas dan dapat diakses dengan mudah (A. R. Adriyanto, I. Santosa, A. Syarief, 2020).

Web series animasi menjadi efektif untuk berperan sebagai media dalam mengenalkan wawasan terkait aspek kebudayaan kepada generasi muda, karena *web series* animasi mampu memberikan informasi-informasi berbagai aspek kebudayaan dalam setiap bagiannya, mulai dari *environment*, *storyline*, dan karakter. Dalam animasi, karakter merupakan salah satu komponen utama yang kontennya terikat dengan cerita. Cerita membutuhkan karakter untuk membantu menyampaikan pesan. Karakter dengan konsep yang sesuai membuat penyampaian cerita menjadi lebih tepat dan baik.

Karakter dapat menyampaikan berbagai macam informasi dan pesan melalui visualisasinya, dimulai dari gaya visual, latar belakang karakter, hingga atribut dan *wadrobe* karakter. Sehingga karakter dapat menjadi medium yang tepat untuk menyampaikan unsur budaya baik dari segi visualnya maupun sebagai pembawa ceritanya. Senjata tradisional memiliki ciri khas visual pada setiap ornamennya dan memiliki beragam latar belakang sejarah, sehingga informasi-informasi tersebut dapat diaplikasikan kepada sebuah karakter.

Seperti pada salah satu game keluaran Jepang, yaitu Touken Ranbu (刀剣乱舞 Tōken Ranbu, "Tarian Katana") yang dikembangkan oleh Nitroplus dan DMM Games, mereka memuat unsur budaya yang dalam kasus ini yaitu sejarah katana Jepang kedalam karakter game nya. Touken Ranbu dengan cepat menjadi populer di Jepang hingga terhitung pada Juni 2015 mencapai satu juta pemain aktif. Selain itu, terdapat animasi *web series* yang juga mengembangkan karakternya berdasarkan budaya, yaitu Binekon (Bhinneka Ikon). Binekon merupakan *web series* animasi yang diunggah pada Youtube dan diproduksi oleh Belantara Studio, Indonesia. Karakter Binekon merupakan perpaduan antara unsur-unsur lokal di Indonesia. Binekon mendapat sambutan hangat dari Indonesia, unggahan episode pertamanya mencapai 38 ribu *viewers* terhitung pada September 2019 diikuti oleh *subscriber* sebanyak 1.460 akun.

Begitu pula, pada salah satu game PlayStation 2, yaitu Persona 4 yang dikembangkan oleh Atlus. Persona 4 merupakan game yang mengadopsi unsur pedesaan Jepang dengan banyak menggunakan referensi budaya Jepang yang sudah diadaptasi menjadi genre *fantasy*. Game ini diterima baik oleh kritikus dan dianggap sebagai salah satu permainan terbaik sepanjang masa.

Antropomorfisme menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengenaan ciri-ciri manusia kepada makhluk selain manusia, seperti binatang, tumbuh-tumbuhan, atau benda mati. Benda mati mempunyai unsur-unsur penjas dari segi nama, bentuk, kegunaan, dan sejarah. Unsur-unsur ini kemudian menghasilkan filosofi dan memunculkan watak-watak tertentu terhadap benda mati tersebut (www.kbbi.web.id – Antropomorfisme – diakses 3 Desember 2019).

Pengaplikasian antropomorfisme kedalam sebuah konsep karakter dapat membuat karakter menjadi lebih menarik. Contohnya dalam game Touken Ranbu, katana-katana legendaris Jepang diantropomorfismekan menjadi karakter manusia. Dalam pembuatan konsep karakter pun, pengenalan budaya Jepang juga ditambah dengan penggunaan atribut pakaian adat Jepang kepada karakter. Salah satu contoh lainnya, yaitu *web series* animasi Binekon. Binekon mempromosikan spirit idealisme Nusantara dan Ideologi Pancasila kedalam sebuah animasi serial. 5 Karakter utama yang terdapat pada *web series* animasi Binekon masing-masing merupakan perwakilan dari 5 pulau terbesar di Indonesia. Karakter tersebut merupakan hasil dari proses antropomorfisme dengan menggunakan bentuk budaya, ciri khas, dan objek produk budaya seperti pakaian adat, rumah adat, dan sebagainya. Game Persona 4 juga merupakan game yang menganut proses antropomorfisme. Game ini menceritakan tentang karakter-karakter yang dapat memproyeksikan diri mereka kedalam bentuk makhluk-makhluk mitologi yang mewakili diri mereka. bentuk makhluk mitologi ini diantropomorfismekan sesuai dengan kemiripan dengan sifat-sifat yang dipancarkan oleh karakter. Pada setiap

karakter juga dilengkapi dengan atribut-atribut tertentu yang dirasa cocok oleh kreatornya. Persona 4 membawakan gamenya dengan mengadopsi unsur budaya Jepang yang menjadi konsep modern.

Maka dari itu, perancangan konsep visual karakter pada *web series* animasi berjudul *Soul of Heirloom: Yogyakarta* akan dilakukan dengan mengaplikasikan Antropomorfisme pada 5 senjata tradisional Yogyakarta. Senjata tradisional tersebut memuat bentuk, sejarah, fungsi, makna dan simbol yang berbeda dan unik antara satu dan lainnya. Selain itu, keragaman unsur budaya Yogyakarta dapat memperkaya karakter. Sehingga, karakter dari senjata tradisional tersebut dapat memunculkan filosofi dan watak-watak tertentu yang akan dibawakan kedalam *web series* bertemakan *Fantasy* dengan genre *Action-Drama*. Diharapkan dalam perancangan ini dapat menghasilkan karakter dengan aplikasi antropomorfisme yang tepat terhadap senjata tradisional dan unsur budaya Yogyakarta, sehingga dapat menjadi media informatif untuk wawasan terkait senjata tradisional yang cocok dan menarik bagi remaja di era modern ini.

1.1 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Minimnya ketertarikan remaja di era modern pada senjata tradisional akibat dampak perkembangan teknologi yang semakin maju.
2. Kurangnya pemahaman dan minat remaja era modern terhadap sejarah, makna, dan nilai seni dari senjata tradisional akibat ketidaklengkapan fasilitas, fisik museum yang belum semuanya baik, akses informasi yang terbatas, serta sajian yang kaku dan kurang menarik
3. Ketidaksiesuaian daya tarik media edukasi terkait senjata tradisional dengan perkembangan zaman.
4. Lemahnya apresiasi masyarakat terhadap objek warisan budaya Indonesia khususnya artefak senjata tradisional.

5. Senjata Tradisional Indonesia merupakan produk budaya dari tradisi Indonesia yang harus diwariskan kepada generasi muda.

1.2 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan konsep visual karakter-karakter dalam *web series* The Soul of Heirloom: Yogyakarta akan dilakukan dengan proses antropomorfisme dari 5 Senjata Tradisional Yogyakarta ke dalam bentuk karakter *Web series* animasi dengan genre *action-drama*. Dalam proses kreatif, perancangan akan menggabungkan *timeframe* masa lalu dalam pembuatan visualnya dengan *timeframe* masa depan dalam pembuatan pondasi karakter agar dapat sesuai dengan minat generasi muda di era modern.

1.3.2 Siapa

Perancangan karakter pada *web series* ini akan ditujukan untuk remaja berusia 13-18 tahun yang belum mengenal atau ingin mengenal lebih dalam terkait senjata tradisional Yogyakarta di Yogyakarta.

1.3.3 Tempat

Tempat pencarian data yaitu di Yogyakarta pada Dinas Kebudayaan DIY, Museum Sonobudoyo, dan Keraton Yogyakarta. Tempat lainnya seperti Perpustakaan Dinas Kebudayaan DIY, dan perpustakaan lainnya baik online maupun offline, serta situs web online.

1.3.4 Kapan

Waktu penelitian dilakukan sesuai dengan janji temu narasumber baik secara langsung maupun tidak langsung, dan juga penelitian dilakukan pada saat penulis mengunjungi Yogyakarta pada tanggal 22-28 September 2019.

1.3.5 Kenapa

Karakter dalam *Web series* animasi berperan penting dalam menyampaikan informasi dan cerita. Terutama pada desain karakter, kita dapat menyisipkan unsur-unsur terkait nilai kultural dan seni dari senjata tradisional. Sehingga menghasilkan karakter yang dapat memberikan kesan yang lebih menarik kepada khalayak remaja dalam menyampaikan wawasan terkait senjata tradisional Yogyakarta.

1.3.6 Bagaimana

Perancangan konsep visual karakter untuk kebutuhan *Web series* yang akan diantropomorfismekan dari 5 senjata tradisional Indonesia yang berasal dari Yogyakarta merupakan bagian dari jobdesk yang dilakukan dengan meninjau berbagai aspek dan referensi saat perancangan. Agar karakter yang diciptakan mampu mempresentasikan nilai-nilai kultural dan seni senjata tradisional Indonesia dalam *The Soul of Heirloom: Yogyakarta* dan menarik untuk ditonton oleh remaja pada era modern.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perancangan yang akan dilakukan mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana bentuk, fungsi dan makna yang terkandung dalam senjata tradisional Yogyakarta?
- b. Bagaimana merancang konsep visual karakter dari antropomorfisme senjata tradisional Yogyakarta untuk digunakan ke dalam *web series* serta dapat mempresentasikan nilai budaya Indonesia?

1.4 Tujuan perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengobservasi bentuk, fungsi dan makna yang terkandung dalam senjata tradisional khususnya daerah Yogyakarta.
- b. Menghasilkan rancangan konsep visual karakter dari antropomorfisme senjata tradisional Yogyakarta untuk digunakan ke dalam *web series*, yang dapat mempresentasikan nilai budaya Indonesia.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu menambah media dalam pengenalan informasi terkait bentuk dan nilai-nilai yang terkandung dalam senjata tradisional khususnya daerah Yogyakarta.
- b. Untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan di Universitas Telkom.

1.5 Manfaat Perancangan

1.2.2 Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan wawasan lebih ketika mencari data mengenai senjata-senjata tradisional Indonesia khususnya Yogyakarta untuk keperluan perancangan karakter.
- b. Memberi pengetahuan terkait cara merancang sebuah karakter melalui proses antropomorfisme.
- c. Memberi pengetahuan kepada penonton mengenai bentuk dan nilai yang terdapat dalam senjata tradisional Yogyakarta melalui karakter dalam *web series* *The Soul of Heirloom: Yogyakarta*.

1.2.3 Manfaat Praktis

a. Bagi Indonesia

Media informatif terkait senjata tradisional Indonesia bertambah, karena perancangan karakter menggunakan unsur-unsur bentuk visual, nilai-nilai seni, sejarah senjata, dan unsur kebudayaan lainnya, sehingga dapat menjadi media baru dalam pengenalan senjata tradisional selain dari literasi sejarah dan museum, yaitu melalui *web series* animasi.

b. Bagi Industri Animasi

Memuat karakter yang merupakan hasil dari antropomorfisme senjata tradisional Indonesia dan memuat unsur-unsur kebudayaan Indonesia dalam sebuah *web series* animasi. Sehingga karakter animasi yang mengandung konten budaya Indonesia bertambah dan menjadi salah satu referensi bagi pelaku industri animasi di Indonesia.

1.6 Metode Perancangan

1.2.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam keperluan perancangan karakter, perancang menggunakan metode yang tersedia untuk membantu mengumpulkan data-data yang nantinya akan diolah. Pengumpulan data tersebut menggunakan metode kualitatif, yang cocok untuk menganalisis objek kajian Budaya seperti Senjata Tradisional. Berikut adalah beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data:

a. Observasi

Senjata tradisional Yogyakarta merupakan bentuk artefak budaya Indonesia yang sebagian dipamerkan dan disimpan dalam beberapa tempat, seperti Keraton Yogyakarta dan Museum Sonobudoyo. Maka dari itu, Observasi dilakukan secara langsung mengunjungi tempat-tempat tersebut.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk membantu mengumpulkan data-data terkait senjata tradisional, membantu dalam mengaitkan topik yang diambil

penulis untuk perancangan karakter, serta untuk membantu merancang desain karakter yang baik. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur yang bersifat mendalam, intensif, dan terbuka kepada narasumber yang memiliki wawasan yang mendalam terhadap senjata tradisional Indonesia khususnya wilayah Yogyakarta untuk mendapatkan subjektivitas narasumber. Serta kepada narasumber dalam bidang desain Karakter untuk mendapatkan pengetahuan terkait perancangan. Hasil wawancara kemudian digunakan untuk kebutuhan perancangan.

c. Studi Pustaka

Data diperoleh dari buku Ensiklopedi Kraton Yogyakarta dan *Weapon Collection of Sonobudoyo Museum* yang diterbitkan oleh Dinas Kebudayaan DIY dan disimpan di Perpustakaan Dinas Kebudayaan DIY. Buku-buku ini dapat dijadikan sebagai bahan data, karena memuat sejumlah informasi terkait senjata tradisional Yogyakarta dan data pendukung lainnya untuk keperluan perancangan karakter.

1.2.5 Metode Analisis Data

Dalam mengumpulkan dan mengolah data, perancangan ini menggunakan metode analisis data sebagai berikut:

a. Ilmu Humaniora

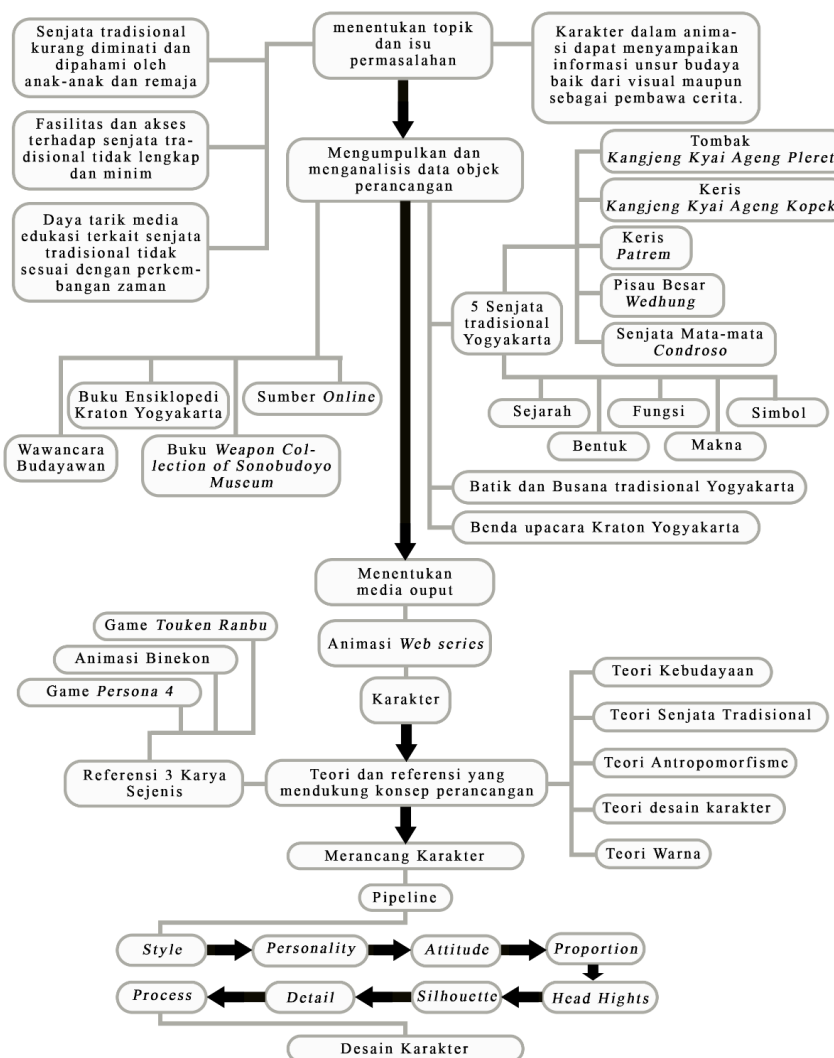
Pendekatan terhadap objek Senjata Tradisional Yogyakarta yang merupakan salah satu bentuk dari hasil produk kebudayaan menggunakan Ilmu Humaniora yang membahas tentang manusia dan budaya. Dalam Ilmu Humaniora, terdapat metode pendekatan khusus dalam menganalisis ciri kebudayaan, yaitu dikaji menggunakan 4 cara: *Form, Meaning, Use, dan Function*.

1.2.6 Sistematika Perancangan

Setelah data terkait senjata tradisional Yogyakarta beserta data objek-objek pendukungnya didapatkan, dilakukan analisis terhadap data yang sudah

diperoleh. Kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan dengan pengaplikasian proses antropomorfisme kedalam senjata tradisional Yogyakarta serta eksplorasi kolaborasi antara senjata tradisional Yogyakarta dengan unsur-unsur budaya pendukung lainnya sehingga menghasilkan poin-poin yang kemudian nantinya diarahkan menuju perancangan karakter berdasarkan *guidelines* yang sudah ditetapkan.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1 Kerangka Perancangan
Sumber: data pribadi, 202

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan terkait latar belakang dalam perancangan karakter. memahami permasalahan dan peluang yang dapat dijadikan sebagai faktor penunjang perancangan karakter. Menentukan batasan ruang lingkup dalam perancangan karakter. merumuskan masalah dalam proses merancang karakter. Menentukan tujuan perancangan karakter baik secara umum maupun khusus. Menentukan manfaat perancangan karakter baik dari segi teoritis dan praktis. Mendapatkan dan mengolah data yang berasal dari observasi, wawancara, dan studi pustaka yang dilakukan oleh penulis baik secara langsung maupun online.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menggunakan teori kebudayaan, teori senjata tradisional Yogyakarta, teori antropomorfisme, teori desain karakter, dan teori warna.

BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS

Melakukan analisis terhadap objek acuan, yaitu senjata tradisional Yogyakarta. Melakukan wawancara terhadap narasumber yang memiliki wawasan yang mampu menunjang perancangan karakter. Serta melakukan analisis terhadap karya sejenis, yaitu Touken Ranbu, Binekon, dan Persona 4.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Melakukan perancangan karakter dari implementasi hasil metode analisis yang telah diuraikan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran.