

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan beragam jenis suku dan budayanya. Beragam pula kepercayaan dan tradisi yang dianut. Salah satunya adalah tradisi unik yang dianut oleh masyarakat di Kabupaten Jombang, Jawa Timur tentang penggantian nama anak. Kabupaten Jombang adalah sebuah kabupaten yang terkenal dengan kentalnya keislaman dengan tercerminkan dari julukannya yaitu “Kota Santri” dan memiliki *tagline* kota, yaitu “Jombang Beriman”. Disamping julukan tersebut yang berasal dari banyaknya pondok pesantren di kota ini, ornamen dan suasana kota yang didominasi warna hijau ini turut memperkuat julukan Kota Santri yang disandangnya. Keislaman yang kuat tersebut turut memengaruhi tradisi penggantian nama anak yang ada di Kabupaten Jombang, salah seorang yang melakukan tradisi ini adalah seorang narasumber yang telah diganti namanya oleh orang tuanya ketika masa kanak-kanak. Kisah ini menjadi semakin menarik ketika narasumber dan juga orang tuanya membagikan kisah lebih lengkapnya.

Berdasarkan fenomena dari narasumber tersebut, dibutuhkannya sebuah media untuk menceritakan kembali kisah menarik yang mengandung pesan dan alasan dari tradisi unik penggantian nama yang dianut masyarakat di Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Media tersebut berupa perancangan sebuah film dengan menggunakan dasar dari bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya cabang keilmuan multimedia. Fenomena yang terjadi dimasa lampau tersebut dapat dikemas menjadi sebuah film *live-action animated* dokumenter drama. Media *live-action* dapat menggambarkan kesan dari narasumber dimasa sekarang setelah melakukan ganti nama, dan media animasi dapat digunakan untuk menggambarkan peristiwa prosesi pergantian nama narasumber dimasa lampau.

Animasi merupakan sebuah media komunikasi secara audio visual yang dapat menyampaikan pesan dengan lebih imajinatif dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Sehingga animasi dalam film *live-action animated* ini dapat menggambarkan kejadian masa lampau narasumber daerah asalnya, yaitu di Kabupaten Jombang. Dalam hal animasi ini (White, 2009) Desain karakter dari animasi adalah yang terpenting. Namun, harus diingat bahwa saat audiens

menonton film, hampir keseluruhan yang mereka lihat dalam tiap *sceney* adalah *background environment*. Sehingga background memiliki peranan penting dalam menggambarkan latar tempat dalam film *live-action animated* ini dengan memperhatikan elemen dasar pembuatan *background*.

Berdasarkan penjabaran diatas maka akan dibuat perancangan *background* untuk menggambarkan Kabupaten Jombang sebagai latar tempat dalam film *live-action animated* documenter drama berjudul “Cita dalam Nama”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, perancang menarik identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kabupaten Jombang adalah sebuah kota dengan keislaman yang kental dan memiliki sebuah tradisi penggantian nama anak dengan alasan tertentu.
- b. Dibutuhkannya penggambaran background dengan latar tempat Kabupaten Jombang yang sesuai dengan identitas kota untuk kebutuhan animasi dalam film *live-action animated* dokumenter drama “Cita dalam Nama”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, berikut rumusan masalah pada perancangan ini:

- a. Bagaimana mengangkat identitas Jombang untuk film animasi 2D “Cita dalam Nama”?
- b. Bagaimana perancangan *background* berlatar belakang Jombang untuk mendukung lingkungan dan suasana bagi film animasi 2D “Cita dalam Nama”?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk memperjelas dan membatasi masalah dalam tugas akhir ini, perancang membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

- a. Apa
Perancangan background berlatar Kabupaten Jombang untuk kebutuhan animasi 2D dalam film *live-action animated* docudrama “Cita dalam Nama”.
- b. Bagian mana
Pada penelitian ini, perancangan berfokus pada pembuatan *background* “Cita dalam Nama” yang akan digunakan dalam *live-action animated film*.
- c. Siapa

Masyarakat Jawa Timur menjadi target riset penelitian dan target audiens utama dari perancangan animasi ini. Sedangkan target sekundernya adalah masyarakat umum yang belum mengetahui adanya tradisi pergantian nama di kalangan masyarakat Jawa Timur.

d. Tempat

Perancangan *background* ini berlatar tempat di Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Dan pelaksanaan perancangan dilakukan di Bandung, Jawa Barat dan Kabupaten Jawa Timur.

e. Waktu

Waktu untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data dimulai sejak akhir bulan Agustus 2019.

f. Mengapa

Dibutuhkannya perancangan *background* yang sesuai dengan kebutuhan *background* dalam animasi 2D sehingga dapat menggambarkan latar tempat dan juga suasana dalam adegan-adegan animasi.

g. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan

- a. Mengetahui identitas Jombang untuk *live-action animated film Cita dalam Nama*.
- b. Merancang *background* berlatar belakang Jombang untuk mendukung lingkungan dan suasana bagi *live-action animated film Cita dalam Nama*.

1.4.2 Manfaat

1.4.2.1 Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Menambah wawasan masyarakat jawa tentang hakikat yang terkandung dalam sebuah nama, yang dipercaya dapat membawa sebuah nasib seseorang, dan ketika tidak membawa nasib baik terdapat tradisi pergantian nama menggunakan upacara dengan media bubuk abang yang diharapkan dapat memberi harapan yang baru dengan nama baru yang dimiliki sang pemilik nama. Sekaligus menambah wawasan bagi masyarakat non-jawa untuk mengetahui budaya penghantaran bubuk abang di masyarakat jawa.

b. Bagi Mahasiswa

Memahami cara merancang *background* 2D untuk *live-action animated film* “*Cita dalam Nama*”. Serta mengetahui identitas dan karakteristik Jawa Timur, khususnya Kabupaten Jombang.

1.4.2.2 Manfaat Teoritis

Selain manfaat praktis yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini juga diharapkan memiliki manfaat teoritis yaitu untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian lain yang sejenis.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, perancang menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data lapangan. Untuk pengumpulan data lapangan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber buku atau karya tertulis yang ada sebelumnya, yang berkesinambungan dengan fenomena yang perancang angkat dalam perancangan *background* untuk film animasi ini. (Suwardikun, 2017) Menjelaskan bahwa studi pustaka yang sesuai dengan keadaan sosial dan budaya pada masyarakat tertentu dapat membentuk sebuah konsep yang dapat mempersuasi khalayak sasaran berdasarkan wawasan atau insight yang ada pada sebuah lingkungan.

b. Observasi

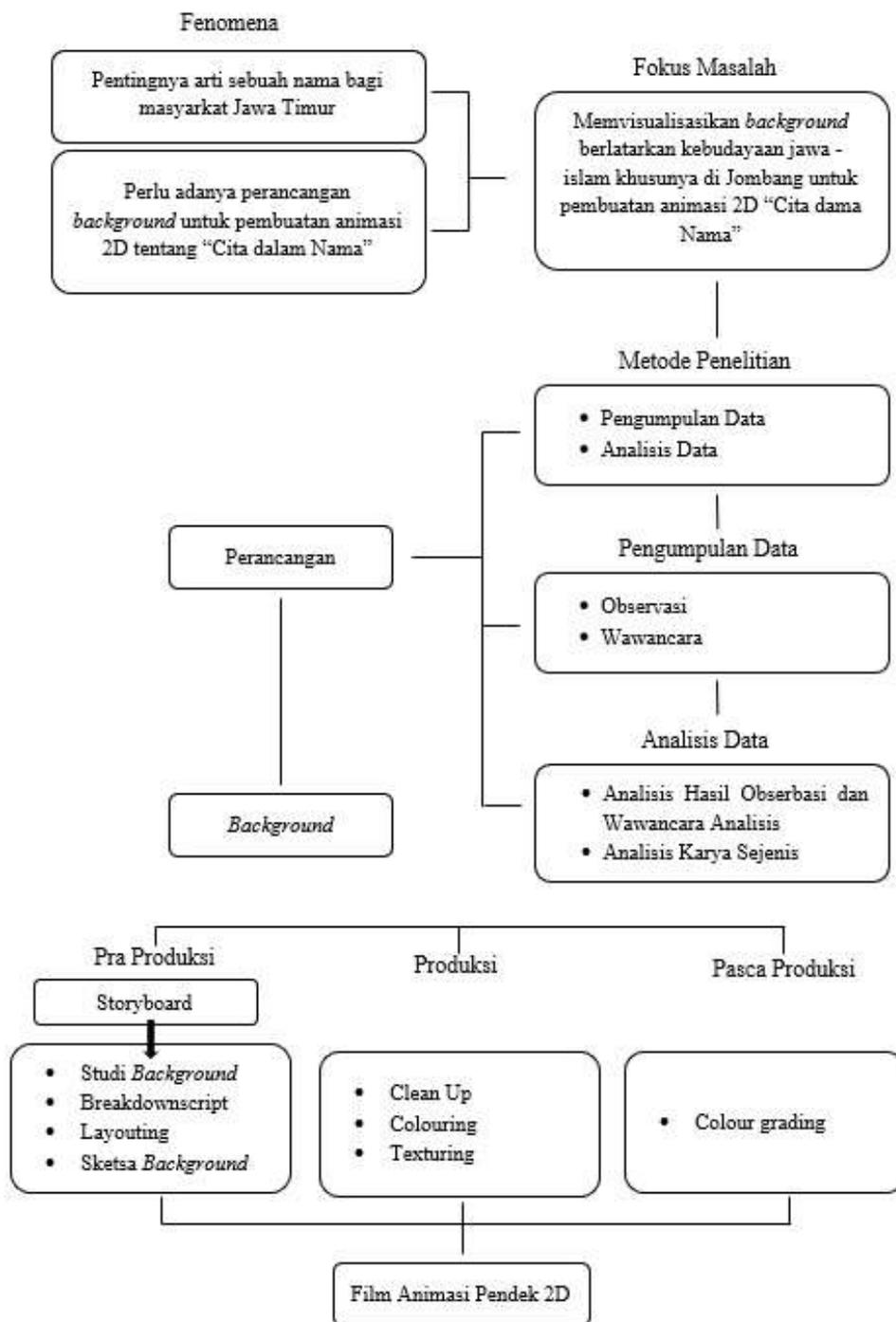
perancang melakukan pengumpulan data dan mengamati secara langsung di rumah Adit dan orang tuanya sebagai narasumber yang terletak di Desa Losari, Kecamatan Ploso, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Perancang juga mendatangi tempat-tempat yang dianggap menjadi bangunan ikonis yang ada di Jombang, serta mengamati penataan kota, suasana, wilayah tempat tinggal narasumber dan beberapa hal yang menjadi suatu ciri dari identitas Kota Jombang. Dalam Observasi ini sangat diperlukan untuk membangun suasana pada perancangan *background*.

c. Wawancara

Dalam pengumpulan data melalui teknik wawancara, perancang dengan narasumber dalam perancangan ini, yaitu Adit, Ibu Yeti dan Bapak Andy selaku kedua orang tua Adit. Wawancara dilakukan dengan dua jenis wawancara. wawancara pertama adalah wawancara secara terstruktur, dimana dengan wawancara jenis ini perancang akan berfokus mendapatkan data yang diperlukan. Selanjutnya menggunakan wawancara tidak terstruktur, dengan wawancara ini perancang diharapkan mendapat pengembangan data dari fenomena yang perancang gunakan.

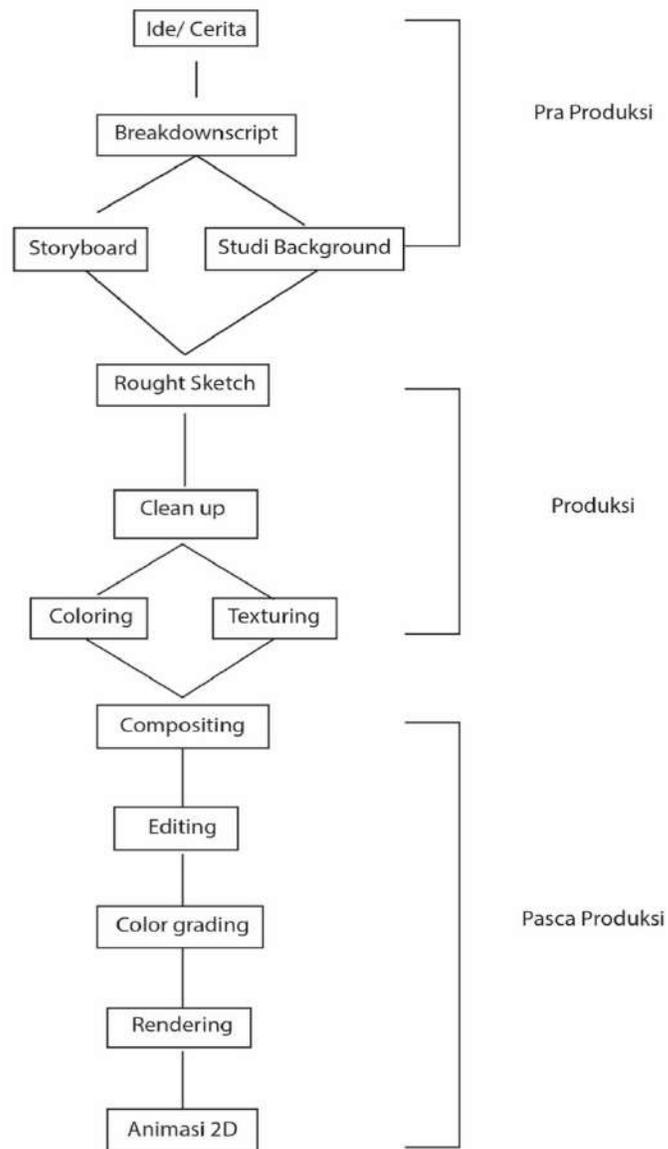
Metode analisis data yang perancang gunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis data yang menggunakan pendekatan etnografi. Pendekatan etnografi digunakan karena dapat diaplikasikan ketika mencari sumber data narasumber yang bersangkutan.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
sumber: Perancang, 2019

1.7 Pipeline Produksi Background



*Bagan 1.2 Pipeline Produksi Background
sumber: Perancang, 2019*

1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I berisi tentang uraian fenomena yang terdapat dalam latar belakang, permasalahan, tujuan dan manfaat perancangan, cara pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Dalam BAB II memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan perancangan dan teori yang menjadi landasan perancangan dalam pembuatan *background*.

3. BAB III ANALISIS DATA

Dalam BAB III berisi mengenai analisis dari data mengenai fenomena dan analisis dari karya-karya sejenis.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dalam BAB IV terdapat seluruh konsep yang berhubungan dengan perancangan beserta hasil perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Dalam BAB V berisi mengenai kesimpulan dan saran