

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Didalam animasi, *environment* memainkan peranan penting dalam menciptakan suasana dalam cerita, melalui penggambaran dan pewarnaan yang tepat, mampu mengomposisikan dan memusatkan perhatian pemirsa pada *environment*. Desain konsep (*environment*) tidak boleh diremehkan dalam proses merancang dan mendesain pada pembuatan film animasi. Desain karakter dan animasi adalah yang terpenting, namun harus diingat bahwa saat audience menonton film, sekitar 95% yang mereka lihat dalam tiap *scenanya* adalah *background environment*, apakah mereka sadar atau tidak dengan hal tersebut (Tony White, 2009:41). Fungsi *environment* sebagai penjelasan tentang suatu *scene*, baik itu lokasi, atmosfer, waktu atau juga untuk memberi penegasan atau dramatisir suatu adegan. *Environment* berfungsi juga sebagai pembangun *mood* (suasana hati) dan *atmosphere* (suasana) terhadap setiap adegan. (Prabowo dan Irawan, 2012: 2).

Sehingga dalam film animasi dibutuhkan sebuah *background* yang merupakan bagian dari *environment* dan mencakup *foreground* serta *middleground* didalamnya. Kesuksesan sebuah film animasi ditentukan oleh gabungan unsur-unsurnya yaitu cerita, karakter, dan *background*. Ketika salah satu unsurnya tidak baik, maka sudah dapat dipastikan film tersebut hasilnya tidak akan maksimal karena unsur-unsur tersebut adalah satu kesatuan.

Background yang akan digunakan dalam *short animation 2D Tedhak Siten* menggunakan latar tempat di Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya Kota Yogyakarta. Yogyakarta merupakan kota yang memiliki banyak predikat, diantaranya adalah kota pendidikan, kota budaya. dan kota pariwisata. Yogyakarta memang identik dengan kota budaya dan kota pariwisata dari soal kuliner, peninggalan purbakala, *heritage* keraton, arsitektural gedung-gedung peninggalan Belanda, sampai seni tradisi pun hidup dan berkembang di sana. Kulturalnya yang sangat kental menjadi daya

tarik pariwisata ke Yogyakarta. Ciri khas yang paling utama dari Yogyakarta adalah adanya Keraton Yogyakarta Hadiningrat.

Sebagai Kota Budaya, Yogyakarta berpusat pada Keraton yang diyakini sarat akan nilai-nilai Budaya Jawa yang alus dan adiluhung. Konsep budaya dalam konteks ini cenderung diidentikkan dengan persoalan identitas yang berupa gagasan-gagasan yang khas dan bersifat publik, contohnya adalah ornamen-ornamen yang berada di tiang lampu jalan serta tiang papan nama jalan yang menggunakan motif teratai khas Keraton. Selain itu peninggalan lain masih dapat disaksikan terpahat di monumen-monumen peninggalan sejarah seperti candi-candi, Tugu Yogyakarta, Monumen Serangan Umum 1 Maret, dan beberapa monumen lainnya yang ada di Yogyakarta. Citra identitas tersebut pula lah yang kemudian mengantarkan Yogyakarta sebagai kota budaya dengan berbagai macam objek yang ditawarkan kepada para wisatawan. Meskipun di era globalisasi, Yogyakarta tetap bisa mempertahankan ciri khasnya sebagai kota budaya yang selalu menarik minat wisatawan. Selain itu Yogyakarta juga dikenal dengan berbagai tradisi dan upacara adatnya.

Tedhak Siten merupakan salah satu budaya Jawa terutama di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikenal sebagai upacara turun tanah seorang anak pada usia tujuh bulan dalam kalender jawa, dan delapan bulan dalam kalender masehi. Upacara adat *Tedhak Siten* berisi harapan agar sang anak menjadi anak yang mandiri dan mampu menghadapi kehidupan.

Terdapat tujuh tahapan dalam tradisi *Tedhak Siten* yang mengandung makna di setiap tahapannya. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya adalah *Tedhak juadah pitung warna*, *Mudhun Tangga Tebu*, *Ceker-ceker*, *Kurungan*, *Sebar udik-udik*, *Siraman*, dan *Kenduri*. Dalam masing-masing tahapan memiliki properti seperti tanah, jaddah, tebu wulung, gundukan pasir, kurungan, beras kuning, biji, uang, air gege, dan tumpeng. Meskipun upacara adat *Tedhak Siten* tidak memiliki waktu dan tempat pelaksanaan yang khusus, namun biasanya upacara adat *Tedhak Siten* dilaksanakan di pagi hari untuk menyesuaikan *mood* sang anak yang masih segar dan tidak mengantuk.

Berdasarkan hal tersebut dalam perancangan *short animation* 2D mengenai makna simbolik dibalik upacara adat *Tedhak Siten*, memerlukan sebuah *background* yang dirancang sesuai dengan setting dan latar serta cerita. Sehingga film tersebut dapat diterima dan dipahami oleh target *audience* yang merupakan masyarakat suku Jawa berusia 19 – 25 tahun di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah :

- a. *Background* memiliki peranan penting sebagai pembangun *mood* (suasana hati) dan *atmosphere* (suasana) dalam perancangan film animasi.
- b. Saat *audience* menonton film, sekitar 95% yang dilihat dalam tiap *scenanya* adalah *background*.
- c. Yogyakarta memiliki citra identitas sebagai Kota Budaya yang memiliki banyak motif ragam hias.
- d. Sebagai kota budaya, Yogyakarta berpusat pada Keraton yang diyakini sarat akan nilai-nilai Budaya Jawa yang alus dan adiluhung.
- e. Diperlukan perancangan *background* sesuai dengan genre dan narasi agar dapat berkesinambungan dengan karakter dan cerita dalam film animasi 2D berdurasi pendek tentang makna dibalik upacara adat *Tedhak Siten*.

1.3 Ruang Lingkup

Guna memperjelas dan membatasi masalah dalam pengkaryaan ini, maka perancang menjelaskan bahwa fokus perancangan ini adalah pada pembuatan *background* animasi 2D yang terdapat dalam *short animation Tedhak Siten*. Adapun ruang lingkup tersebut adalah :

- a. Apa?

Fokus perancangan ini adalah membuat *background* dari setting dan latar yang terdapat dalam *short animation 2D Tedhak Siten*.

- b. Bagian mana?

Pada bagian perancangan ini, perancang bertugas sebagai *background design* yang merupakan perancang *background* dari proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

c. Siapa?

Masyarakat suku Jawa berusia 19-25 tahun di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan target *audience* dalam perancangan *background* untuk *short animation 2D Tedhak Siten*.

d. Tempat?

Perancangan ini dilakukan di Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya di Kota Yogyakarta.

e. Waktu?

Waktu penelitian dalam perancangan *background* ini disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah untuk perancangan ini adalah :

- a. Bagaimana merancang *background* yang dapat mewakili identitas Yogyakarta dalam *short animation 2D Tedhak Siten*?
- b. Bagaimana merancang *background* berdasarkan setting dan latar untuk membangun *mood* dan suasana dalam *short animation 2D Tedhak Siten*?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan yang hendak dicapai melalui pengkaryaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana sebuah *background* dapat mewakili identitas Yogyakarta dalam *short animation 2D Tedhak Siten*.
- b. Untuk mengetahui bagaimana sebuah *background* berdasarkan setting dan latar dapat membangun *mood* dan suasana dalam *short animation 2D Tedhak Siten*.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dalam perancangan karya ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Praktis

1.6.1.1 Manfaat Bagi Perancang

Memahami proses perancangan *background* dalam *short animation* 2D dan mengetahui identitas yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.6.1.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Menambah wawasan kepada masyarakat tentang identitas yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta dan mengetahui properti apa saja yang digunakan dalam upacara adat *Tedhak Siten*.

1.7 Metode Perancangan

Perancang melakukan kajian dengan jenis perancangan kualitatif interpretatif, sehingga perancang melakukan penafsiran dengan menguraikan segala sesuatu di balik data yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi literatur. Perancangan ini menggunakan pendekatan identitas kultural.

1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam perancangan *background* pada *short animation* 2D perancang menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi literatur yang berkaitan dengan *background*, Daerah Istimewa Yogyakarta dan upacara adat *Tedhak Siten*.

a. Observasi

Perancang melakukan observasi ke wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di Kota Yogyakarta. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan perancang dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mengamati bangunan, kendaraan, properti, serta suasana dan lingkungan di lokasi yang telah ditetapkan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh perancang setelah melakukan observasi. Responden dalam wawancara ini adalah Ibu Soerono, merupakan orang yang berdedikasi selama bertahun-tahun dalam upacara adat *Tedhak Siten*, serta orang-orang yang berkecimpung dalam bidang animasi *background*, masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui pemahaman tentang keperluan *background* seperti properti yang digunakan dalam upacara adat *Tedhak Siten* untuk keperluan dalam *short animation 2D Tedhak Siten*.

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan perancang untuk mendapatkan data berupa buku mengenai kajian tentang studi *background*, dekoratif, serta dokumentasi upacara adat *Tedhak Siten*. Data tersebut digabungkan untuk membantu proses produksi khususnya *background* dalam adaptasi upacara adat *Tedhak Siten* kedalam *short animation 2D*.

1.7.2 Analisis Data

Dalam perancangan *background short animation 2D*, perancang menggunakan metode analisis kualitatif *interpretative* dengan menggunakan pendekatan dan teknik analisis yang berkaitan dengan *background*. Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data yaitu pendekatan identitas kultural. Pendekatan tersebut digunakan untuk mengetahui identitas yang melekat pada *setting* dan latar yang berada di Kota Yogyakarta sebagai bahan perancangan *background* pada *short animation 2D Tedhak Siten*.

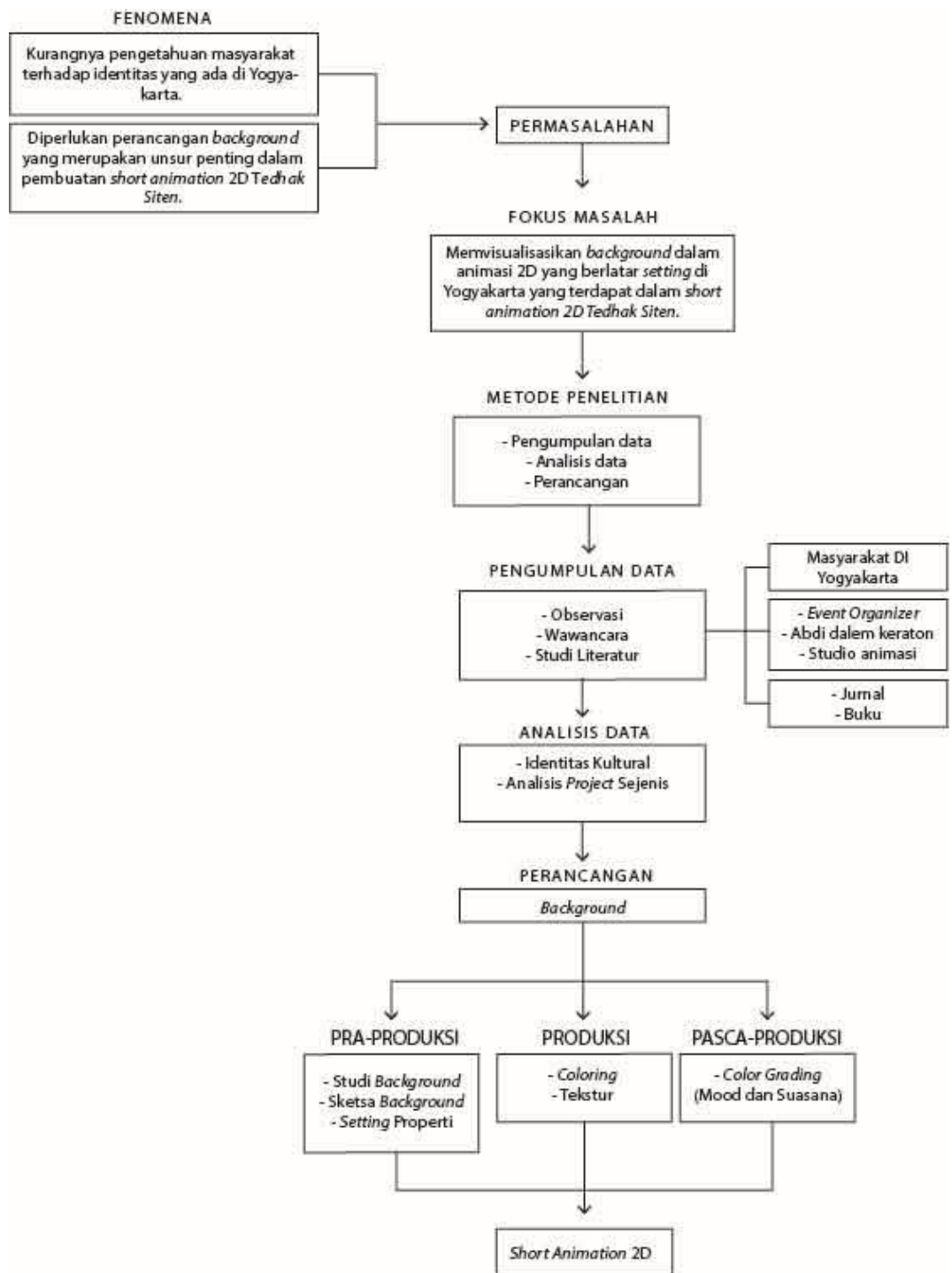
1.7.3 Sistematika Perancangan

Setelah naskah dibuat dan melakukan pengumpulan data serta analisis data, maka akan didapatkan hasil analisis yang kemudian perancang jadikan sebagai landasan dalam perancangan dari *background* animasi 2D dalam *short animation Tedhak Siten*. Proses perancangan ini

dimulai dari proses pra-produksi animasi 2D yaitu penentuan ide dasar meliputi studi *background* berdasarkan latar, setting, dan properti. Maka setelah menentukan ide dasar dari penggambaran *background* ini, perancang masuk pada tahap desain. Dalam tahap desain, perancang akan membuat beberapa desain dari *background* berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan hasil analisis data.

Setelah perancang membuat beberapa opsi sketsa *background*, kemudian opsi tersebut diserahkan pada perancang *storyboard*. Setelah perancang sudah mendapatkan draft *storyboard*, maka proses pra-produksi akan berlanjut pada proses produksi. Dalam proses produksi, perancang fokus pada bagian *coloring* dari *background*. Setelah *coloring* selesai, maka masuk pada proses terakhir yaitu pasca-produksi dimana perancang akan memberikan *color grading* pada short animation 2D *Tedhak Siten* untuk mengatur mood dan suasana yang ingin dibangun.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Penulisan karya Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran secara umum tentang *background* animasi 2D di wilayah Kota Yogyakarta dan upacara adat *Tedhak Siten*. Dijelaskan juga tentang tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari perancangan *background* dalam *short animation* 2D “Tedhak Siten” seperti teori-teori yang berkaitan dengan animasi 2D, teori *background*, teori warna, hingga pengayaan dekoratif untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data mengenai *background* yang terdapat di wilayah Kota Yogyakarta dan bagaimana cara analisis data untuk menentukan konsep perancangan dan konsep visual.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan menyeluruh dari hasil perancangan yang menjawab dari rumusan masalah, serta berisi rekomendasi dan saran dari perancang.