

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Nasionalisme ada suatu pemikiran untuk mencintai bangsa dan negara untuk mencapai tujuan dan kepentingan negara itu sendiri. Nasionalisme pada suatu negara menunjukkan atau mempengaruhi kecintaan pada negara sendiri.

Pada zaman sekarang yang mulai maraknya budaya luar masuk ke negara kita membuat berkurangnya rasa cinta pada negara sendiri dan cepat merambat kepada anak-anak, kurangnya rasa Nasionalisme akan berdampak buruk bagi negara sendiri, contoh dari dampak buruknya adalah hilangnya budaya-budaya yang ada , dampak pada kepribadian diri sendiri juga sangatlah berbahaya yaitu hilangnya rasa bangga menjadi masyarakat Indonesia, serta kurangnya penanaman ilmu-ilmu mengenai nasionalisme pada anak-anak yang mengakibatkan budaya luar yang masuk ke negara kita cepat merasuki anak-anak pada zaman sekarang.

Audio visual adalah salah satu cara yang cukup ampuh untuk membuat penikmat lebih mudah untuk menerima informasi yang akan diterima. Manfaat dari audio visual terhadap penyampaian pesan pada masyarakat adalah, mendorong minat bagi penikmat untuk melihat karya tersebut, menghemat waktu, menambah metode dalam menerima pesan, cenderung mengurangi kata-kata yang tidak diperlukan, meningkatkan kaingin-tahuan intelektual.

Dengan menggunakan animasi dapat mempermudah penikmat untuk menerima informasi, dan animasi juga dapat menambah keinginan untuk melihat informasi yang akan disampaikan, ditambah dengan musik yang menambah unsur audio pada animasi tersebut bisa menjadi daya tarik bagi masyarakat yang dijadikan target *audience*.

Lagu “Dari Mata Sang Garuda” dari *pee wee gaskins* juga mendukung topik yang diangkat oleh penulis. Lagu “Dari Mata Sang Garuda” menceritakan tentang kisah sumpah pemuda, dan juga menceritakan tentang pemuda yang sudah luntur nasionalisme terhadap negara sendiri dan memilih untuk menganut budaya dari luar. Lagu ini mengajak pemuda Indonesia untuk melihat bahwa Indonesia memiliki banyak budaya yang unik dan tidak dimiliki oleh negara lain.

Maka dari itu, penulis merancang karakter tersebut dengan dasar masalah tersebut, yaitu memudarnya nasionalisme pada tiap individunya, khususnya untuk anak-anak tingkat sekolah dasar. Dalam perancangan ini, karakter yang akan dirancang adalah karakter anak-anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar dan memiliki sifat yang bersemangat dan mempunyai tingkat kepedulian satu sama lain yang tinggi, guna menyadarkan anak-anak zaman sekarang khususnya anak-anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar. Desain karakter memiliki peran yang sangat penting, yaitu membuat animasi yang akan dirancang lebih hidup serta berfungsi untuk menyampaikan pesan untuk *audience* melewati visual serta watak yang dirancang dalam karakter.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bisa dilihat beberapa masalah, yaitu

1. Lunturnya jiwa nasionalis pada masyarakat Indonesia yang diakibatkan budaya luar yang masuk.
2. Pentingnya penanaman jiwa nasionalisme dan pembentukan karakter sejak dini.
3. Perkembangan media informasi pada era globalisasi yang sangat bebas.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan pemaparan pada identifikasi masalah diatas, maka ruang lingkup dari perancangan ini adalah

1. Apa : mengangkat fenomena lunturnya rasa cinta pada tanah air pada anak sekolah dasar untuk merancang sebuah karakter animasi 2D
2. Siapa: pada perancangan ini target *audience* adalah anak-anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar khususnya kelas 6 SD yang berumur 11-12 tahun
3. Bagaimana : perancangan ini akan membahas tentang karakter dilm animasi 2D yang akan menyampaikan nilai-nilai Nasionalisme.
4. Tempat : pada perancangan ini dilakukan penelitian di daerah Sukapura serta Sekolah Dasar 03 Sukapura dan 01, 02, 03 Sekolah Dasar Negeri Cipagalo.
5. Waktu : penulis melakukan perancangan ini serta pengumpulan data pada tahun 2018- 2019.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimana karakter anak Sekolah Dasar yang sudah memudar rasa cinta pada tanah air?
2. Bagaimana cara merancang karakter yang menggambarkan siswa sekolah dasar yang memiliki tingkat Nasionalisme yang rendah?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. mengetahui Siswa SD dalam menerapkan nilai-nilai nasionalisme
- b. Mengetahui pengajaran pada guru dalam nilai-nilai nasionalisme

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat yang didapatkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi perancang
 1. Menambah ilmu dan memahami keilmuan di dalam animasi khususnya pada perancangan karakter.
 2. Sebagai syarat untuk kelulusan tugas akhir serta mendapatkan gelar sarjana.
 3. Lebih memahami nilai-nilai nasionalisme pada kehidupan sehari-hari.
- b. manfaat bagi target audiene
 1. Meningkatkan kesadaran kepada anak-anak untuk lebih memiliki rasa nasionalis.
 2. Mengenalkan tentang pemahaman nasionalis kepada anak-anak.
- c. manfaat bagi masyarakat
 1. Menyadarkan betapa pentingnya pembentukan karakter pada anak-anak sejak dini.
 2. Mengetahui nilai nasionalisma pada Siswa SD
 3. Meningkatkan jiwa nasionalisme pada masyarakat

1.7 Metode Penelitian

Perancangan ini menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu dengan cara kualitatif maupun kuantitatif.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data cara seperti studi Literatur, observasi, wawancara dan survey

a. Studi Literatur

Studi pustaka melalui teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli serta buku-buku pembelajaran mengenai perancangan sebuah karakter, serta referensi karya sejenis.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada sekolah-sekolah yang ada di daerah Dayeuhkolot kota Bandung untuk mengamati perilaku siswa-siswa di lingkungan sekolah

c. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara kepada narasumber dari pihak pembuat karya atau lebih tepatnya pencipta lagu, guru.

d. Survey

Memberikan kuisioner kepada siswa SD kelas 6

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode yang dipakai dalam analisis data adalah metode analisis data visual. Menurut Edmund Feldman dalam Aland & Darby (1992) Ada 4 tahapan dalam analisis data visual yaitu deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian

1.7.3 Sistematika Perancangan

Perancangan dilakukan dengan melewati tahapan, tahap pertama itu menentukan style yang akan digunakan dengan cara melihat referensi yang ada, pembuatan bentuk dasar dari karakter, pembuatan sketsa kasar terhadap karakter yang akan dibuat, pembuatan siluet yang berfungsi untuk membuat karakter yang akan dibuat dapat dikenali ketika terkena bayangan penuh. Pembuatan, penyelesaian sketsa karakter dengan garis yang lebih tegas. Pembuatan ekspresi, pembuatan gesture, pembuatan tampak depan, samping dan belakang.

1.8 kerangka perancangan

