

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara dengan masyarakat majemuk memiliki ragam kepercayaan dari tiap daerah, salah satunya adalah kepercayaan mengganti nama seseorang oleh masyarakat Jawa Timur. Udjang (2019) menyatakan bahwa fenomena ganti nama seseorang dilakukan oleh masyarakat Jawa Timur karena berbagai alasan seperti pertanda seseorang memasuki usia dewasa, atas adanya kejadian luar biasa dalam hidupnya, hingga pengharapan agar nasib hidupnya berubah. Terdapat sebuah pengalaman seorang pemuda dari Jombang Jawa Timur bernama Adit yang namanya pernah diganti oleh sang ibu sewaktu ia berusia balita. Pengalaman Adit kemudian diangkat ke dalam skenario film dokudrama *live-action animated* berjudul “Cita dalam Nama”.

Desain Komunikasi Visual adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu. Multimedia mengarah pada media berbasis waktu dan suara. *Live-action animated film* adalah karya multimedia yang dapat membuat seorang desainer mengaplikasikan dasar-dasar komunikasi visual dengan dinamis. Karya multimedia ini dapat bercerita tentang realitas pengalaman narasumber hari ini lewat media *live-action* dan realitas pengalaman narasumber di masa lalu lewat media animasi 2D sehingga narasi dan pesan dapat sampai kepada penonton dengan lebih baik.

Animasi 2D membutuhkan desain karakter, yaitu proses penciptaan sebuah karakter yang orisinal untuk berbagai macam kebutuhan salah satunya kebutuhan animasi 2D. Karakter akan menjadi jembatan antara penonton dengan dunia dan narasi yang sedang diceritakan, karakter haruslah memiliki koneksi yang kuat dengan penonton sehingga membawa ikatan emosi terhadap cerita (Ballon, 2009:2). Untuk menciptakan desain karakter Adit dan Ibu dari animasi 2D dalam film dokudrama *live-action animated* “Cita dalam Nama”, diperlukan data informasi tentang identitas karakter baik karakteristik fisik, sifat dan sikap, sosial,

hingga emosional, serta referensi visual Adit dan Ibu pada ruang dan waktu yang sesuai dengan skenario sehingga perancang dapat memecahkan bagaimana membuat desain karakter Adit di usia bayi baru lahir dan usia balita, bagaimana merepresentasikan sifat nakal dan aktif Adit lewat visual, bagaimana Ibu harus digambarkan sesuai dengan usianya di dalam skenario, hingga mengetahui perilaku Ibu di masa lalu. Informasi tersebut dapat dikumpulkan dengan melakukan perincian terhadap sumber data utama yaitu skenario, serta data pendukung studi dokumen visual dan wawancara dengan narasumber. Diperlukan pula analisis terhadap khalayak sasaran serta karya sejenis untuk mengetahui kebutuhan perancangan visual karakter yang harus dibuat oleh perancang. Kemudian, akan dilakukan tahapan selanjutnya dalam desain karakter yaitu eksplorasi bentuk dasar, siluet, penentuan *style* gambar, proporsi, pemilihan kostum, warna, property, penggambaran *acting* karakter yakni ekspresi dan gestur sesuai kebutuhan skrip dan sesuai dengan kepribadian karakter, *turn around*, serta *height relation chart* karakter yang akan menjadi patokan dalam pembuatan animasi 2D. Menurut Tony White dalam bukunya *How to Make Animated Film*, seorang desainer karakter memiliki andil yang sangat besar dalam menentukan keseluruhan hasil suatu proyek animasi, baik ia bekerja sendiri maupun bersama sebuah tim. Maka dari itu, perancang sebagai mahasiswi S1 Desain Komunikasi Visual Multimedia – Animasi akan membuat perancangan desain karakter untuk kebutuhan animasi 2D dalam film *live-action animated* dokumenter drama “Cita dalam Nama” sehingga dapat menghasilkan karakter-karakter yang dapat menjadi jembatan antara penonton dengan narasi serta merepresentasikan sosok Adit dan Ibu yang sebenarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Adanya fenomena penggantian nama seorang pemuda dari Jombang, Jawa Timur yang kemudian diangkat kisahnya ke dalam karya film dokudrama *live action animated* dengan judul “Cita dalam Nama”.
- b. Dibutuhkan karakter yang dapat menjadi jembatan antara penonton dengan cerita di dalam film dokudrama *live-action animated* “Cita dalam Nama”.
- c. Desain karakter merupakan aspek yang sangat penting dalam karya animasi 2D.

- d. Dibutuhkan perancangan visual karakter Adit dan Ibu yang sesuai dengan skenario dan dapat dapat merepresentasikan sosok Adit dan Ibu di dunia nyata pada masa lalu.

1.3 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana mengetahui kebutuhan desain karakter Adit dan Ibu yang sesuai dengan skenario animasi 2D dalam film dokudrama *live-action animated* “Cita dalam Nama” serta dapat merepresentasikan sosok Adit dan Ibu yang sebenarnya pada masa lalu?
- b. Bagaimana perancangan desain karakter Adit dan Ibu untuk animasi 2D dalam film dokudrama *live-action animated* “Cita dalam Nama”?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan ini terpetakan menjadi berikut:

1. Apa (*What*)
Perancangan desain karakter untuk kebutuhan animasi 2D dalam film dokudrama *live-action animated* “Cita dalam Nama”.
2. Siapa (*Who*)
Masyarakat Jawa Timur menjadi target riset penelitian dan target audiens utama dari perancangan ini.
3. Kapan (*When*)
Proses perancangan berlangsung sejak Agustus 2019.
4. Dimana (*Where*)
Perancang melakukan penelitian di dua tempat yakni Bandung, Jawa Barat dan Jombang, Jawa Timur sementara proses produksi dilakukan di Bandung, Jawa Barat dan Batam, Kepulauan Riau.
5. Mengapa (*Why*)
Karakter adalah aspek penting dalam animasi 2D, dibutuhkan perancangan desain karakter yang baik untuk dapat menghasilkan karakter-karakter yang dapat menyentuh penonton sehingga cerita yang disampaikan melekat dan berpengaruh bagi penonton.

6. Bagaimana (*How*)
Fokus perancangan desain karakter dengan tahapan-tahapan desain hingga menghasilkan desain karakter yang akan dianimasikan.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan

Berikut merupakan tujuan dari perancangan ini:

- a. Mengetahui kebutuhan perancangan desain karakter Adit dan Ibu yang sesuai dengan skenario animasi 2D dalam film dokudrama *live-action Animated* “Cita dalam Nama” serta dapat merepresentasikan sosok Adit dan Ibu yang sebenarnya pada masa lalu.
- b. Mengetahui perancangan desain karakter untuk kebutuhan animasi 2D dalam film dokudrama *live-action animated* “Cita dalam Nama”.

1.5.2 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan ini ialah:

- a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis laporan perancangan ini dapat dijadikan referensi oleh perancang di masa mendatang, khususnya dalam bidang desain karakter untuk animasi 2D.

- b. Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Perancang

Menjadi ajang pengaplikasian bidang keilmuan animasi yang merupakan bidang studi perancang di program studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom, khususnya pada fokus keilmuan desain karakter.

2. Manfaat Bagi Universitas

Menjadi bahan evaluasi atas hasil kinerja mahasiswi dalam perancangan Tugas Akhir serta menjadi referensi untuk perancangan selanjutnya di kemudian hari.

3. Manfaat Bagi Masyarakat Jawa Timur

Mendapatkan informasi tentang keistimewaan sebuah nama lewat upacara ganti nama dengan media tradisi penyajian bubur *abang* melalui karakter-karakter yang menarik di dalam film dokudrama *live-action animated* “Cita dalam Nama”.

1.6 Metode Perancangan

Perancangan menggunakan metode kualitatif yang bersifat induktif sehingga perancang melakukan pengumpulan data terlebih dahulu, kemudian mengolah data untuk mendapatkan kesimpulan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Kajian Dokumen

Skenario merupakan sumber data primer dari perancangan ini untuk mengetahui desain karakter seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan animasi 2D dalam film dokudrama *live-action animated* “Cita dalam Nama”. Perancang juga melakukan kajian dokumen dari sumber data sekunder berupa arsip foto-foto Adit dan Ibu pada masa lalu. Selain itu, perancang juga melakukan kajian dokumen berupa jurnal dan buku yang berkaitan dengan topik perancangan.

2. Wawancara Mendalam

Perancang melakukan wawancara secara langsung dengan Adit dan Ibu untuk mengetahui pendapat dan pengalaman karakter secara langsung. Pertanyaan yang digunakan merupakan pertanyaan-pertanyaan terbuka sehingga narasumber dapat menjawab dengan leluasa.

3. Observasi Non-Partisipan

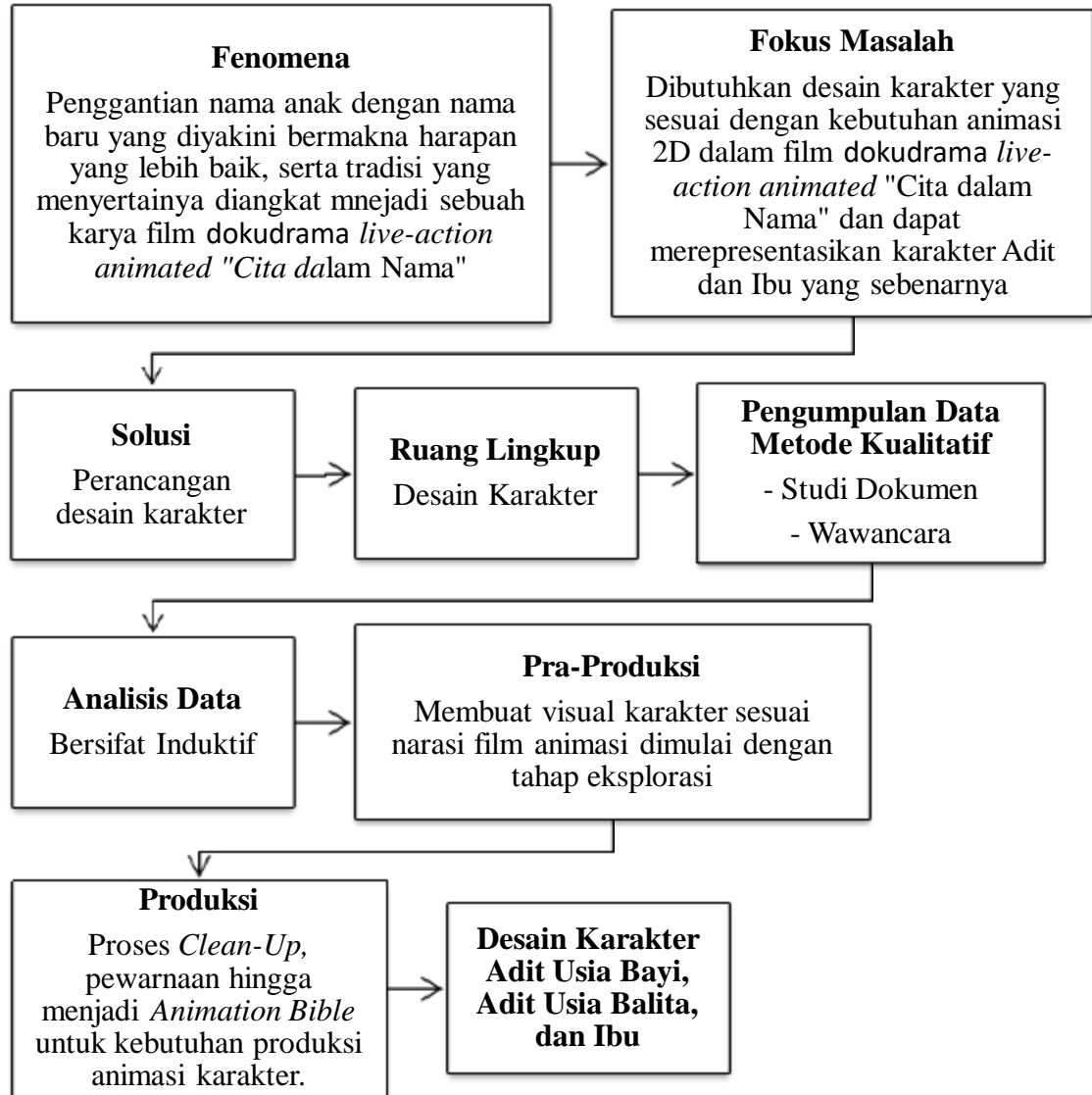
Perancang tidak terlibat aktif dalam kehidupan Adit dan Ibu melainkan sebagai pengamat independen yang bertemu secara langsung dengan objek dalam beberapa kali pertemuan saja.

1.6.2 Metode Analisis Data

Perancang menggunakan metode analisis antropologi visual untuk menginterpretasikan data objek seperti arsip foto. Perancang juga menginterpretasikan skenario dari film dokudrama *live-action animated* “Cita

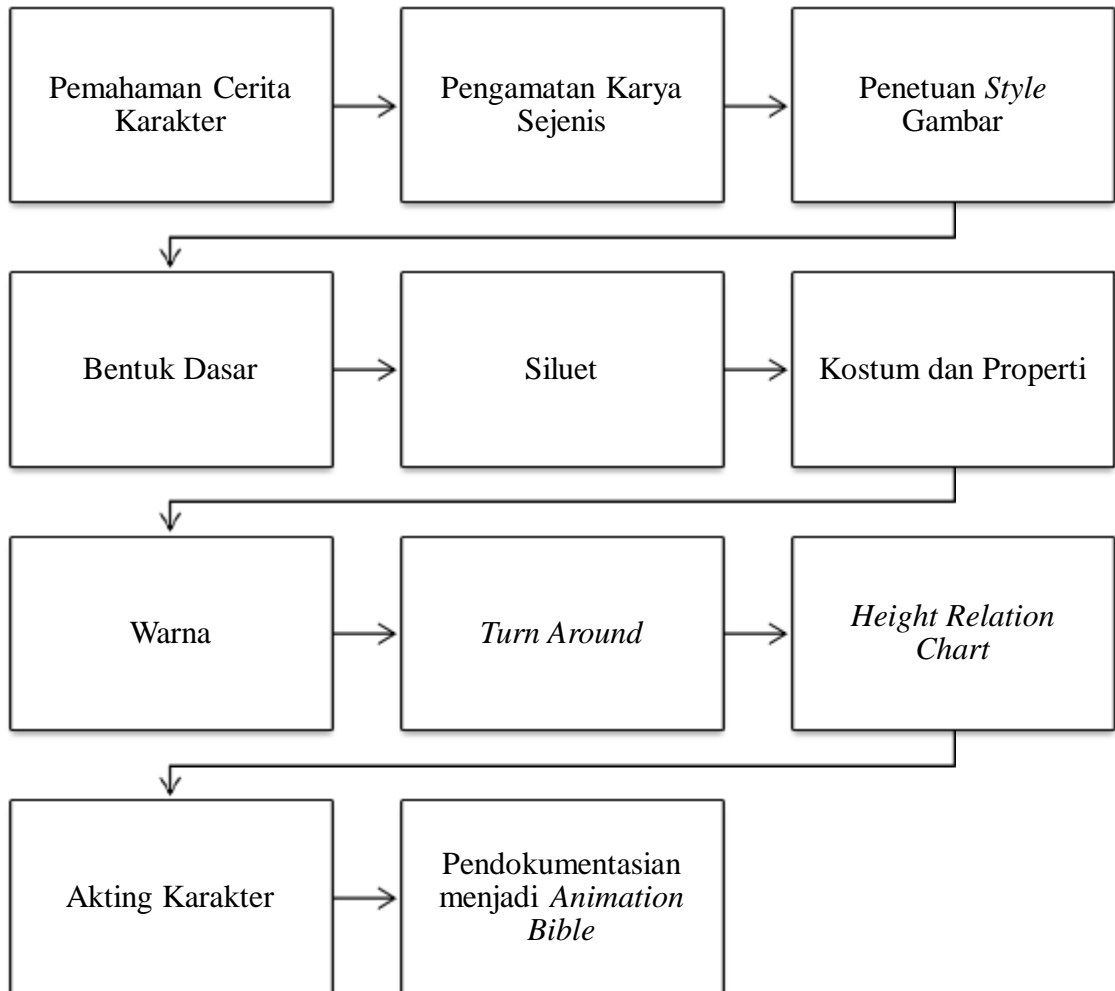
dalam Nama” untuk mengetahui penggambaran karakter seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan animasi 2D dalam karya tersebut.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 "Kerangka Perancangan"

1.8 Sistematika Perancangan



Bagan 1.2 “Sistematika Perancangan”

1.9 Pembabakan

Laporan perancangan ini terbagi menjadi lima pembabakan, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam BAB II terdapat teori-teori yang relevan dengan perancangan serta teori yang menjadi landasan perancangan bagi perancang, seputar teori obyek penelitian, *job description* dan metode perancangan.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Dalam BAB III terdapat hasil data yang diperoleh dan dikumpulkan oleh perancang kemudian hasil analisis dari data yang diperoleh. Data-data tersebut meliputi data obyek, data khalayak sasaran dan data 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 terdapat kesimpulan dan saran dari perancangan.