

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan data yang dimiliki Badan Pusat Statistik (BMKG, 2015), di tahun 2015 jumlah hari hujan yang dialami pulau Lombok, provinsi Nusa Tenggara Barat adalah 91 hari dengan jumlah curah hujan yaitu 1.147 mm. Kesulitan mendapatkan air layak pakai adalah bencana bagi warga Lombok Tengah. Nurjanah dkk. (2013) mendefinisikan bencana sebagai suatu peristiwa yang dapat mengganggu keberlangsungan pola hidup manusia, kerusakan pada aspek sistem pemerintahan, bangunan, dan lain-lain serta kebutuhan masyarakat yang diakibatkan oleh peristiwa tersebut. Air yang menjadi kebutuhan utama setiap manusia, lebih sulit didapatkan warga Lombok Tengah terutama saat musim kemarau.

Masyarakat Indonesia sendiri masih banyak yang belum menyadari bahwa aktivitas sehari-hari yang tampak tidak berbahaya dapat berpengaruh pada kerusakan ekosistem yang dapat berujung pada perubahan iklim di Bumi. Hal ini dikarenakan kurangnya rasa kesadaran masyarakat urban, yang kebutuhan hidupnya lebih mudah terpenuhi dibandingkan dengan masyarakat rural yang harus mengeluarkan usaha lebih banyak untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Terutama masyarakat Lombok Tengah, yang untuk memenuhi kebutuhan air layak pakai saat kemarau, mereka harus menunggu bantuan air dari pemerintah walau kadar air yang diterima pun belum tentu mencukupi kebutuhan mereka, sehingga untuk tetap dapat memenuhi kebutuhan air bersih, masyarakat Lombok Tengah harus menjaga alternatif sumber air bersih yang ada di sekitar lingkungan hidup mereka. Oleh karena itu, dengan tujuan menunjukkan keadaan yang terjadi di Lombok Tengah, dibuatlah rancangan karakter yang menjadi representasi masyarakat Lombok Tengah untuk diimplementasikan ke dalam animasi pendek 2D berjudul Menjaga Rinjani.

Film animasi 2D pendek Menjaga Rinjani bertujuan untuk menunjukkan fenomena yang terjadi di Lombok Tengah secara visual agar lebih dapat dipahami oleh khalayak, khususnya anak-anak. Psikolog menyebut kelompok usia ini sebagai zaman keemasan, yang merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan fisik dan spiritual, dan waktu yang baik untuk menyerap segala macam informasi dan mengembangkan pemahaman kognitif (Priatmadji et al., 2013).

Animasi ini menceritakan tentang dua orang anak yang hidup terbiasa untuk pergi ke sumber air bersih demi membantu ibunya dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Lewat karakter utama ini, diharapkan khalayak dapat lebih memiliki rasa empati kepada warga Lombok Tengah yang mengalami bencana kekeringan, sehingga pesan untuk terus menjaga lingkungan dan mengurangi dampak pemanasan dapat tersampaikan.

Dalam perancangan karakter perlu diingat bahwa karakter yang merepresentasikan sebuah kelompok masyarakat harus bisa menampilkan fitur-fitur fisik yang dimiliki kelompok masyarakat tersebut, dengan begitu diperlukan teori-teori sebagai panduan dalam perancangan karakter. Visualisasi karakter menjadi elemen yang dibutuhkan dalam produksi film animasi. Untuk mencapai visualisasi karakter yang tepat dibutuhkan proses perancangan, sebab karakter yang sudah terbentuk harus dapat memudahkan penyampaian emosi dan pesan dalam cerita.

Visualisasi karakter dalam film animasi, dapat memberikan kesan dan makna tersendiri, yang dapat mendorong transmisi emosi dan informasi karakter dalam cerita kepada khalayak. Yang perlu diperhatikan dalam proses desain visual karakter adalah aspek *three-dimensional* sang karakter. Aspek perancangan karakter *three-dimensional* meliputi fisiologis, sosiologis dan psikologis. Karakter yang terdapat dalam naskah animasi Menjaga Rinjani secara umum terbagi menjadi dua jenis makhluk, yaitu karakter yang manusia dan karakter yang mewakili tumbuhan pada ekosistem hutan Gunung Rinjani. Dalam hal perancangan karakter, perancang mencoba untuk mencerminkan kepribadian psikologis berdasarkan naskah dan karakteristik fisik dari karakter manusia yang berasal dari kelompok masyarakat Lombok Tengah, dan juga karakter tumbuhan, lalu merancang karakter-

karakter tersebut terlihat menarik, agar lebih dapat diterima oleh anak kecil, terutama anak dengan usia 7-11 tahun.

1.2 Permasalahan

Permasalahan diperjelas melalui dua bagian, yaitu identifikasi masalah dan rumusan masalah.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas, maka diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Masih belum ada media animasi yang mengangkat tema kekeringan di Lombok dan menunjukkan sosial budaya dari masyarakat Lombok.
2. Diperlukan sebuah rancangan karakter animasi 2D yang dapat merepresentasikan kebudayaan di Lombok.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, berikut rumusan masalah untuk perancangan ini:

1. Bagaimana mengetahui perancangan karakter animasi 2D yang dapat merepresentasikan budaya masyarakat Lombok untuk diimplementasikan ke dalam perancangan animasi 2D Menjaga Rinjani?
2. Bagaimana memvisualisasikan bentuk dan sifat karakter yang berasal dari pulau Lombok yang akan diimplementasikan ke dalam sebuah perancangan film animasi pendek 2D berjudul Menjaga Rinjani?

1.3 Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup yang dapat membantu penulis membatasi serta memperjelas permasalahan agar pembahasan menjadi lebih terfokus:

1.3.1. Apa

Penelitian untuk mengetahui perancangan karakter untuk animasi Menjaga Rinjani yang mengangkat fenomena pemanasan global yang memperparah kekeringan di Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat.

1.3.2. Siapa

Target khalayak dari perancangan karakter animasi Menjaga Rinjani adalah anak-anak usia 7-11 tahun.

1.3.3. Bagian Mana

Pada perancangan ini penulis memegang tugas sebagai pembuat rancangan desain karakter film animasi 2D sebagai media untuk menampilkan fenomena kekeringan yang terjadi di Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat.

1.3.4. Tempat

Tempat observasi dilakukan di Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat melalui ruang virtual seperti *Google Earth*, cuplikan film, dokumentasi dan media lain.

1.3.5. Waktu

Periode rujukan data yang digunakan untuk perancangan karakter dalam karya animasi 2D ini adalah antara tahun 2015-2020. Perancangan ini dimulai dari tahun 2020 dan diprediksi akan selesai pada tahun 2021.

1.3.6. Mengapa

Perancangan karakter ini dilakukan untuk memberikan informasi dan menunjukkan masyarakat Lombok dan kebudayaannya kepada khalayak umum sebagai interpreter mengenai fenomena pemanasan global yang memperparah kekeringan di Lombok, Nusa Tenggara Barat.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, berikut tujuan perancangannya:

1. Memperlihatkan sosial dan budaya yang dimiliki oleh karakter film animasi 2D Menjaga Rinjani yang terkena dampak dari bencana kekeringan kepada khalayak sasaran.
2. Menggambarkan penampilan fisik dan sifat karakter untuk film animasi 2D Menjaga Rinjani.

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang penulis harap ada dalam perancangan ini yaitu sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teori, perancangan ini menggunakan teori-teori perancangan karakter animasi yang dapat menjadi landasan perancangan karakter animasi 2D.

1.5.2. Manfaat Praktis

Menjadi media pembelajaran praktik perancangan karakter animasi 2D bagi perancang dengan mengimplementasi teori-teori yang sudah dipelajari sebelumnya.

1.6 Metodologi Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam merancang karya yaitu dengan menggunakan metode kualitatif.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Perancangan adalah sebagai berikut:

1) Studi Dokumentasi

Menurut penelitian Endang Danial (2009: 79), studi dokumentasi adalah mengumpulkan sejumlah besar dokumen yang dibutuhkan sebagai bahan data informasi berdasarkan pernyataan penelitian, seperti peta, statistik, jumlah pegawai dan nama, data siswa, dan data populasi. Grafik, gambar, surat, foto, sertifikat, dll.

2) Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi dapat dilakukan dengan partisipasi ataupun non-partisipasi (Sudaryono, 2017:216). Perancang memilih teknik observasi non-partisipasi karena perancang hanya mengamati dan tidak ikut serta dalam kegiatan, hanya berperan mengamati kegiatan.

3) Wawancara

Koentjaraningrat dalam buku yang ditulis Soewardikoen (2019:53) menjelaskan bahwa wawancara adalah salah satu instrumen penelitian yang kekuatannya adalah penggalian pemikiran, konsep, dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancarai. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap-cakap dan berhadapan muka. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit perancangan.

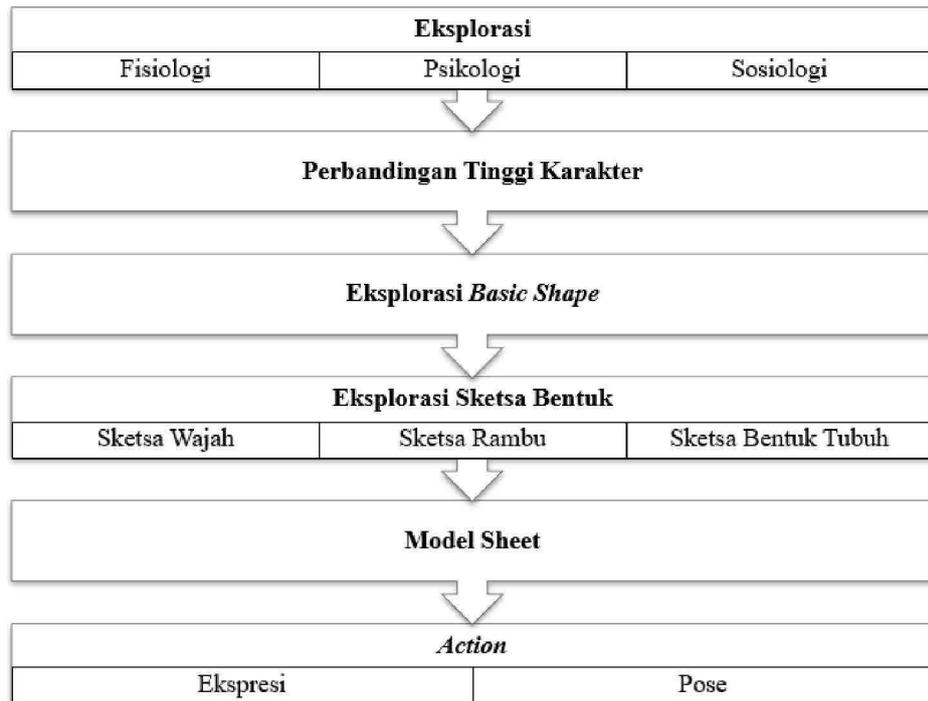
Dalam perancangan ini instrumen penelitian wawancara digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan data dan informasi tentang fakta yang berkaitan dengan khalayak sasaran. Narasumber wawancara adalah sampel anak-anak Indonesia yang berasal dari kota Bogor. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19, merujuk pada protokol kesehatan yang dikeluarkan pemerintah, wawancara dilaksanakan secara tertulis melalui media pesan elektronik dan tatap muka virtual dengan sarana konferensi video.

4) Studi Literatur

Metode dilakukan dengan pengumpulan data dari buku, jurnal, artikel, atau foto yang membahas kekeringan di NTB, buku mengenai animasi dan tentang perancangan karakter dalam animasi. Contoh buku yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Manajemen Bencana* karangan Nurjanah dkk. sebagai rujukan mengenai bencana kekeringan, dan buku digital Animasi 2D karangan Partono Soenyoto sebagai buku panduan dalam merancang karakter.

1.6.2. Metode Perancangan

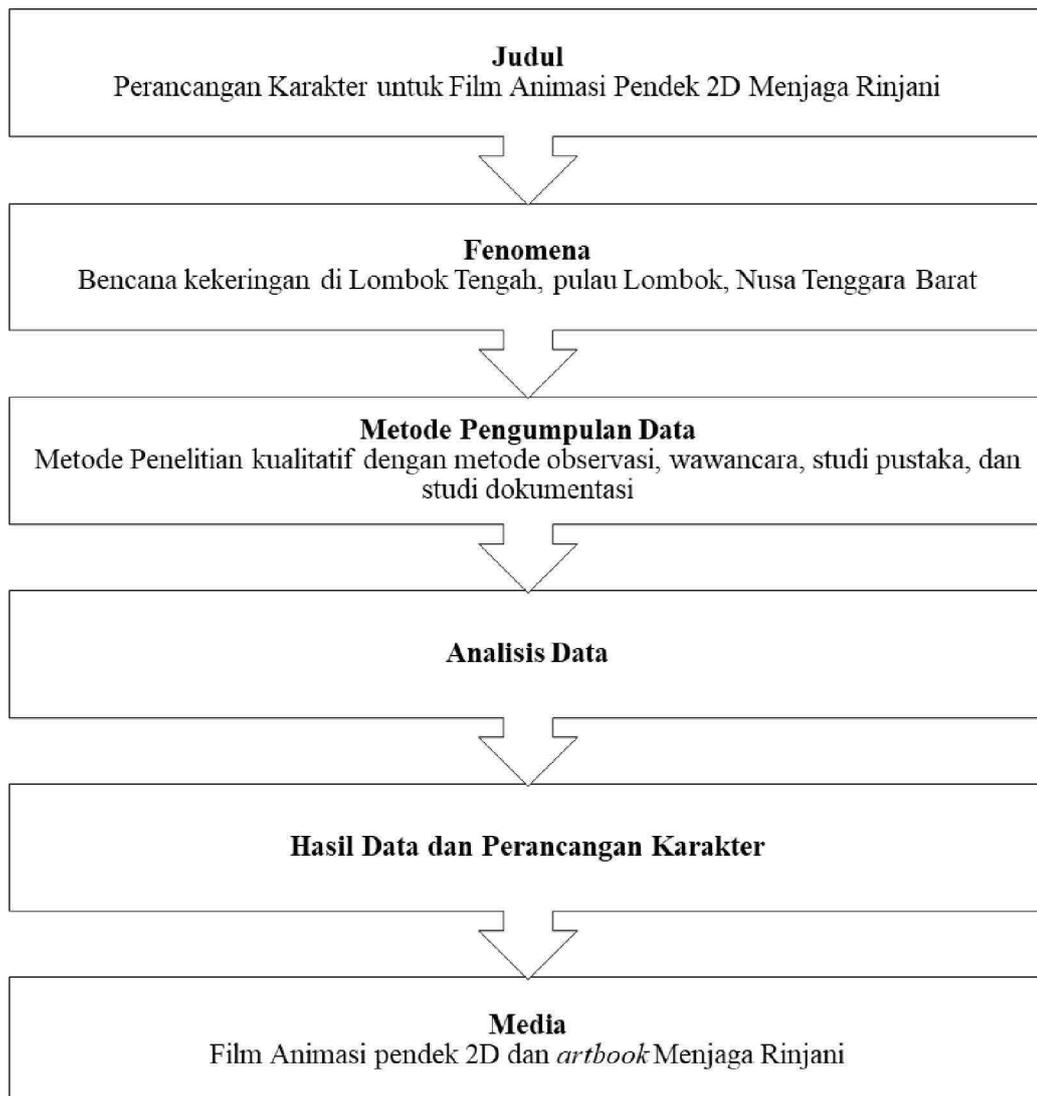
Pada tahap pra-produksi, desainer mengumpulkan data dan bahan referensi yang akan digunakan untuk desain karakter sesuai dengan kebutuhan naskah, dimulai dengan ide besar untuk memisahkan karakter utama dan karakter pendukung, dan kemudian membuat bagan intrinsik penokohan yang menghasilkan pemahaman lebih lanjut tentang latar belakang dari karakter untuk menjelaskan alasan dan motivasi karakter saat mengambil keputusan di dalam naskah. Latar belakang tokoh tersusun atas konsep *three-dimensional* perancangan karakter, yaitu fisik, sosial, psikologis. Setelah menarik latar belakang karakter, desainer memulai dengan desain visual karakter, dan mendapatkan tabel model dari eksplorasi bentuk wajah dan tubuh karakter, kemudian membandingkan tinggi antar karakter, mengeksplorasi model warna warna karakter, dan kemudian pembuatan action sheets yang terdiri dari ekspresi dan gerakan.



Gambar 1. 1 Pipeline

(Sumber: Dokumen Penulis)

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Bagan Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Penulis)

1.8 Pembabakan

Dalam perancangan penulisan ini, penulis membagi pembabakan menjadi lima bab. Berikut adalah rincian dari masing-masing bab:

1. Bab I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran secara umum tentang permasalahan mengenai kekeringan di Lombok Tengah. Dijelaskan juga tentang tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga pembabakan.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan apa saja yang mendasari perancangan karakter film animasi Menjaga Rinjani seperti teori-teori animasi, teori narasi, dan karakter untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

3. Bab III Uraian Data Hasil Survei dan Analisis

Merupakan bab yang berisi data dan analisis sebuah objek, khalayak sasaran, karya sejenis dan rangkuman dari tiga jenis data tersebut sebagai jembatan untuk masuk ke bab IV seperti menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data tentang fenomena kekeringan di Lombok Tengah dan bagaimana cara analisis data untuk menentukan konsep perancangan visual.

4. Bab IV Strategi dan Hasil Perancangan

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

5. Bab V Penutup : Masukan dan saran pada waktu sidang

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