

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Apresiasi merupakan kegiatan menanggapi, menangkap dan memahami hingga mendapatkan nilai dari suatu karya. Menurut Soedarso (1990:77) berpendapat bahwa apresiasi seni adalah mengerti dan menyadari sepenuhnya suatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap ke-estetikanya sehingga mampu menikmati dan menilai karya dengan semestinya. Apresiasi sangat dibutuhkan oleh kreator karya karena melalui apresiasi kreator dapat merasakan bahwa karyanya dihargai. Apresiasi juga dibutuhkan dalam Desain Grafis, Ketika hasil desain seorang desainer dihargai maka desainer akan lebih termotivasi dalam membuat desain dan berkarya.

Namun, dewasa ini masalah kurangnya apresiasi masih sering ditemui dalam masyarakat karena kurangnya media edukasi terhadap bagaimana mengapresiasi sebuah karya karena apa yang dihargai tidak hanya hasil karya yang diciptakan oleh desainer dalam beberapa hari, melainkan waktu, pengalaman dan semua yang telah seorang desainer lalui sehingga ia mendapat kemampuan dalam menciptakan suatu karya desain. Masalah kurang apresiasi ini terjadi karena kurangnya media untuk menyampaikan informasi tentang bagaimana lebih mengapresiasi desain. Hamdan (dalam Criswiati, 2019: 3) mengatakan bahwa “Masalah kekurang tahanan masyarakat terhadap keragaman produk seni rupa disebabkan oleh fasilitas untuk mensosialisasikan karya (pada umumnya) jauh dari mencukupi, disamping kurangnya wacana apresiasi di kalangan masyarakat sendiri”. Melalui data tersebut menunjukan bahwa apresiasi desain masih sangat kurang tidak hanya dalam masyarakat namun juga pada perusahaan perusahaan.

Desainer atau perancang merupakan seseorang yang mendesain untuk merencanakan suatu aktivitas yang memiliki tujuan untuk mengubah suatu situasi yang ada menjadi lebih baik (Simon, 1996). Desainer memerlukan pengetahuan dan pengalaman dalam membuat suatu desain, agar desain yang dibentuk memiliki makna dan menyampaikan visual yang sesuai dan tetap dengan yang diinginkan. Dalam mendalami ilmu desain nya, desainer telah melalui berbagai macam pengalaman dalam perjalanan karirnya di dunia industri kreatif sehingga desainer tidak mendapat kemampuan desainnya dengan mudah.

Media yang akan digunakan adalah Animasi 2D. Animasi Animasi merupakan sebuah proses merekam dan memutar kembali urutan gambar untuk mendapatkan sebuah pergerakan (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002). Animasi 2D merupakan salah satu media yang populer dalam menyampaikan sesuatu di era modern ini, sehingga dapat menjadi media dalam menyampaikan pesan tentang apresiasi seni dan desain kepada masyarakat. Melalui animasi suatu pesan dapat tersampaikan melalui visual visual dan cerita yang menarik sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

Karakter Desain merupakan salah satu unsur penting dalam animasi 2D, Menurut Reza (dalam buku berjudul “Desain Karakter”, 2017) Desain karakter adalah sebuah ilustrasi berupa makhluk hidup, makhluk fantasi atau objek apapun yang diciptakan dan digayakan oleh kreator untuk tujuan tertentu dengan sifat, warna dan bentuk visual yang khas dan unik. Dalam proses perancangannya ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat karakter desain menurut Tony White (2009), yaitu Style, Kepribadian, Perilaku, Proporsi, Tinggi Kepala, Siluet, Detail dan Proses. Dengan melakukan penelitian dan analisis data tentang keseharian desainer, maka akan didapat data data yang dibutuhkan dalam merancang desain dari karakter seorang desainer, sehingga terbentuknya karakter animasi yang dapat menarik perhatian penonton dalam menonton animasi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya apresiasi terhadap profesi desainer grafis di masyarakat
2. Belum adanya pengetahuan dan informasi tentang kehidupan desainer
3. Hal yang harus diperhatikan oleh karakter desainer dalam membuat karakter seorang desainer

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kehidupan seorang *Designer* dan karakteristik *Designer* dalam kesehariannya?
2. Bagaimana merancang Karakter Desainer untuk film animasi pendek 2D tentang apresiasi desain ?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terjadi di latar belakang, maka ruang lingkup penelitiannya sebagai berikut:

1.4.1 Apa

Perancangan Karakter Desain untuk animasi 2D mengenai kehidupan desainer.

1.4.2 Siapa

Target audience yang dituju pada animasi 2D ini dapat dinikmati seluruh masyarakat namun dalam cerita tersebut ditujukan untuk orang yang akan menggunakan jasa desain.

1.4.3 Di mana

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan secara daring dengan observasi audio visual dan wawancara daring dikarenakan pandemik yang melanda.

1.4.4 Kapan

Waktu dilakukannya penelitian dimulai pada awal September 2020

1.4.5 Kenapa

Karena melalui perancangan desain karakter seorang desainer kita dapat mengetahui bagaimana kehidupan seorang desainer grafis.

1.4.6 Bagaimana

Perancangan karakter fiksi dengan menggunakan referensi desainer grafis melalui penampilan, perilaku, dan kegiatan desainer dalam kesehariannya agar pandangan penonton terhadap desainer dan desain grafis dapat lebih di apresiasi.

1.5 Manfaat dan Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan

- Untuk memberikan informasi tentang kehidupan desainer dan proses perancangan desain.
- Untuk merancang karakter desain yang menarik sehingga masyarakat tertarik dalam menonton animasi tentang apresiasi desain.

1.5.2 Manfaat

- Teoritis

Dari penenilitan yang dilakukan serta apa yang telah dihasilkan, diharapkan menjadi sebuah informasi yang bermanfaat dalam apresiasi terhadap desain grafis dan menjadi acuan dan masukan bagi peneliti selanjutnya.

- Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

- Penulis diharapkan mendapatkan pengetahuan yang luas tentang apresiasi desain.

- Mendapat pengetahuan dan wawasan animasi dan perancangan karakter desain.
 - Menambah pengetahuan baru tentang kehidupan desainer dan proses perancangan desain.
2. Bagi Masyarakat
- Masyarakat dapat mengetahui kehidupan desainer sehingga masyarakat dapat mengapresiasi desainer grafis lebih baik.
 - Meningkatkan kesadaran pentingnya apresiasi seni dalam masyarakat untuk memajukan dunia Industri Kreatif

1.6 Metode Perancangan

Dalam meneliti dan merancang karakter desain untuk animasi 2D, proses pengumpulan data metode penelitian yang digunakan meliputi:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh untuk membuat laporan didapat dari berbagai sumber dan disusun melalui:

a) Dokumen Audio Visual

Pengumpulan data dengan menggunakan audio visual melalui internet karena pandemik yang sedang melanda sehingga tidak bisa melakukan riset secara langsung. Contoh data audio visual yang akan digunakan yaitu video keseharian desainer yang di unggah melalui platform *youtube* sehingga dapat melihat langsung bagaimana dan apa saja yang dilakukan seorang desainer dalam kesehariannya.

b) Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada desainer terkait tentang kesehariannya dalam rutinitas seorang

desainer, hal hal terkait desainer dan, pakaian apa yang sering digunakan dalam keseharian dan hal hal yang terkait dengan desain lainnya.

c) Studi Pustaka

Mengutip teori – teori yang relavan dari beberapa sumber berupa buku acuan, e-book, maupun *website* terpercaya untuk mendukung gagasan dan penulisan laporan dengan penulisan yang sesuai supaya terbentuknya laporan yang baik dan benar.

d) Quisoner

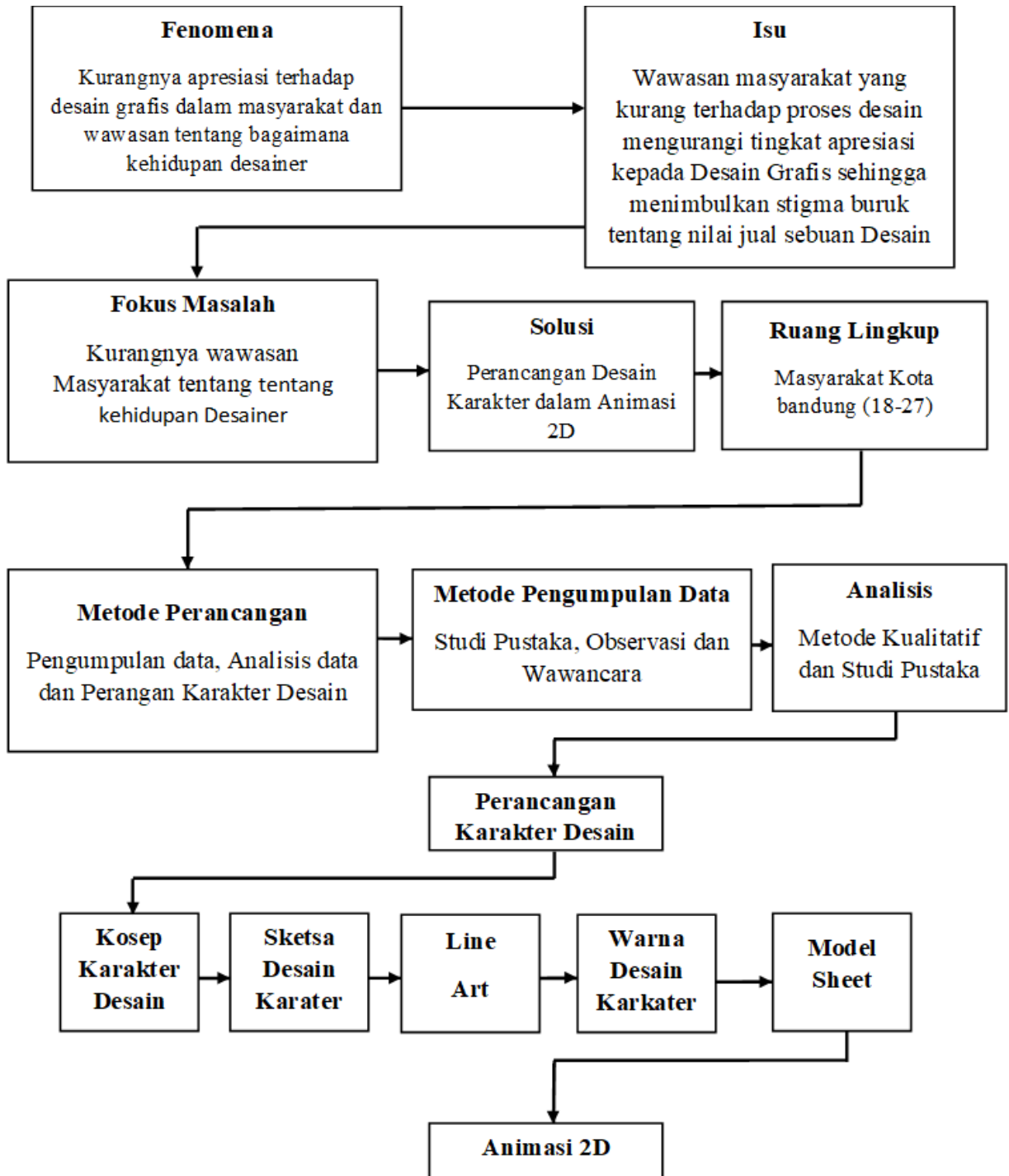
Quisoner digunakan dalam melihat minat khalayak terhadap pengayaan animasi yang akan digunakan.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode Analisis yang digunakan adalah metode analisis Kualitatif dengan cara menarik kesimpulan dari setiap data yang terkumpulkan untuk menemukan solusi dari rancangan karakter desain yang akan dibuat. Penggunaan metode kualitatif biasanya digunakan dalam ilmu ilmu sosial dan humaniora, dalam setting kajian mikro. Terutama kaitan dengan tingkah laku manusia (behavior) dan apa yang dibalik tingkah laku tersebut yang sulit untuk ukur dengan angka-angka (Suyitno, 2018:5 - 6).

Metode penelitian kualitatif yang digunakan pada perancangan animasi “Apresiasiimu” yaitu menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus atau *case study* merupakan salah satu pendekatan dalam metode penelitian kualitatif untuk memahami isu atau permasalahan yang diperlukan dalam penyelidikan atau eksplorasi terhadap kasus dalam jangka waktu tertentu dan mengumpulkan data dari beberapa sumber dan menggunakan metode kualitatif untuk melihat minat khalayak terhadap pengayaan animasi yang akan di gunakan pada perancangan ini.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, identifikasi, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjabarkan teori tentang topik permasalahan yang akan diangkat serta menjelaskan teori yang akan digunakan sebagai landasan dalam merancang Karakter Desain yang diperoleh dari hasil studi pustaka.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini dimana karya sejenis dan data yang telah di peroleh dari metode pengumpulan data yang di deskripsikan dan dianalisis agar dapat menentukan konsep visual karakter desain yang akan dibuat dalam animasi.

4. BAB IV PERANCANGAN

Bab empat berisi konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual dan sketsa dari karakter desain yang akan diguakna dalam animasi 2D dari hasil analisis data yang ada di bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Bab kelima merupakan kesimpulan yang akan diambil dari seluruh proses pengerjaan serta saran dan rekomendasi tentang perencanaan penelitian selanjutnya.