

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang mempunyai banyak budaya sebagai suatu hal yang dikembangkan oleh penduduk setempat yang dinamis yang menceritakan tentang cara aturan dan kebiasaan penduduk setempat dalam menjalani kehidupannya. Selain itu budaya Indonesia dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tersirat dan sebagai petunjuk hidup secara lisan contohnya mitos (Daeng, 1991).

Mitos berasal dari kisah berlatar masa lalu yang menceritakan kisah alam semesta, penghuni makhluk mitologis dan penjelasan tentang ritual yang disebarkan melalui kedalaman masyarakat sebagai bahan ajaran. Mitos berasal dari etimologi dan filsafat yang mana setiap bangsa memiliki filsafatnya sendiri yang menyebabkan menjadi unik dan berbeda (Prof.Dr.Rachmat Djoko Pradopo dalam Herusatoto, Drs. Budiono 2019:XVII). Salah satu jenis mitos yang biasa kita temukan dalam kehidupan sehari-hari ialah sompral atau pamali. Pamali adalah sebuah pantangan atau ajaran di daerah Jawa Barat khususnya masyarakat Sunda dimana didalamnya mempunyai nilai yang mencerminkan tindakan masyarakat yang perlu dilestarikan karena diyakini sebagai irama kehidupan yang sesuai dengan hukum alam dan cita-cita luhur suatu masyarakat atau bangsa (*Asdi S. Dipodjojo, 1985:21*)

Menurut Bapak Apun sebagai salah satu narasumber yang bekecimpung di bagian sastra dan budaya. pamali adalah salah satu bentuk Kebudayaan masyarakat tradisional dimana isinya tidak relevan dengan masyarakat masa kini. Berdasarkan kuisiонаire yang disebarkan kepada para remaja dapat membuktikan bahwa mereka sudah tidak percaya dengan cerita pamali.

Dalam penceritaan pamali sering di sangkutpautkan dengan beberapa makhluk legenda urban. Dengan makhluk legenda urban tersebut pamali dengan mudah disebarkan dipermudah dengan kepercayaan masyarakat itu sendiri. Pada masa kini cerita pamali serta makhluk legenda urban tersebut banyak ditampilkan melalui film-film bertemakan horror yang ada dimasyarakat dengan tema berbau dewasa yang tidak cocok ditonton oleh remaja muda. Oleh karena itu alternatif pengenalan pamali yang cocok untuk para remaja adalah dengan menampilkan animasi dengan tema pamali disertai dengan makhluk legenda urban. Dalam menampilkan animasi yang baik tidak hanya mengandalkan jalur cerita, tetapi mengandalkan desain karakter yang baik pula agar penonton dapat terbawa suasana dan menikmati konten yang dibuat. Oleh karena itu upaya pelestariannya adalah membuat

sebuah media animasi dengan tujuan hiburan dan pembelajaran tidak langsung yang disampaikan melalui berbagai karakter yang dibuat dengan penelitian agar anak-anak merasa familiar dengan diri mereka disertai pengenalan makhluk legenda urban pula.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka bisa diidentifikasi beberapa masalah seperti:

1. Pamali tidak relevan di masyarakat
2. Pamali menjadi bentuk salah satu kebudayaan Indonesia tradisional
3. Banyak remaja yang kurang memahami pamali karena sudah mulai ditinggalkan dikarenakan nilainya tidak relevan

1.3 Rumusan Masalah

1. Penggambaran visualisasi persepsi masyarakat terhadap pamali menurut pandangan remaja sekarang.
2. Bagaimana cara membuat desain karakter makhluk legenda urban berdasarkan tema pamali untuk para remaja?

1.4 Ruang Lingkup

1. What

Genre horror menjadi genre yang banyak dinikmati oleh sebagian besar masyarakat Indonesia dalam beberapa produk industri kreatif. Dalam hal ini penulis dan tim tugas akhir penulis ingin membuat animasi singkat mengenai makhluk mistis di Indonesia berdasarkan cerita pamali

2. Who

Desain karakter untuk penonton yang berusia 12 tahun keatas

3. When

Hasil animasi yang bisa di tonton di platform online gratis

4. Why

5. Dikarenakan pentingnya membuat sebuah desain karakter yang sesuai dengan hal yang di percayai masyarakat sesuai dengan deskripsi atau sesuai dengan realita semakin baik pula outputnya karena penonton merasakan berhubungan langsung dan memiliki latar belakang yang sama

6. Where

Makhluk mistis yang ada di Indonesia terutama di pulau jawa

7. How

Produk animasi akan di buat menyerupai dan mendekati deskripsi legenda urban agar sekaligus memperkenalkan pamali

1.5 Tujuan Perancangan

1. Melakukan pemasaran yang tepat agar film animasi bisa ditonton dan diterima karena tepat pada sasaran
2. mengidentifikasi dan membuat desain karakter legenda urban yang sesuai dengan kepercayaan pamali masyarakat

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi penulis
 - a) Penulis mendapat pengetahuan tentang makhluk legenda urban
 - b) Hasil karya penulis dapat digunakan sebagai bahan portofolio dan penyaluran kreatifitas dalam beranimasi
2. Bagi masyarakat
 - a) Pelestarian pamali menggunakan cerita legenda urban yang di sampaikan melalui animasi bergenre horror
 - b.) Memperkaya animasi Indonesia

1.7 Metode Perancangan

Menggunakan metode kualitatif yang mana merupakan salah satu pengumpulan data dengan cara mengamati fenomena disekitarnya lalu akan melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati dan menganalisis menggunakan alat ukur peneliti sendiri untuk memahami hasil penelitian (prof. Dr. H.M Burhan Bungin, S. Sos., M. Si, 20011)

Dengan menggunakan beberapa jenis pengumpulan data seperti:

1. Referensi Karya Sejenis

referensi karya sejenis adalah mencari beberapa karya yang sudah dibuat dan sudah disebarakan ke masyarakat umum. Dalam karya sejenis ini akan di breakdown satu-satu mengenai karakter setiap karyanya untuk menyimpulkan bagaimana cara membuat karakter yang baik dan benar

2. Observasi:

menurut Gardner (1988) menyatakan bahwa observasi kualitatif di gunakan untuk memahami latar belakang dengan fungsi berbeda antara obyektidm interpretatid,

interaktif dan interpretatif yang meneliti konsep-konsep pada peristiwa selanjutnya dan memberi makna pada penelitian atau pengamatan. Dalam hal observasi pengalaman berdasarkan gejala-gejala umum dan pola fenomena sosial. Dalam metode ini mampu untuk mengembangkan metode integrative. Cara observasi ini digunakan dalam perancangan desain karakter dalam animasi singkat

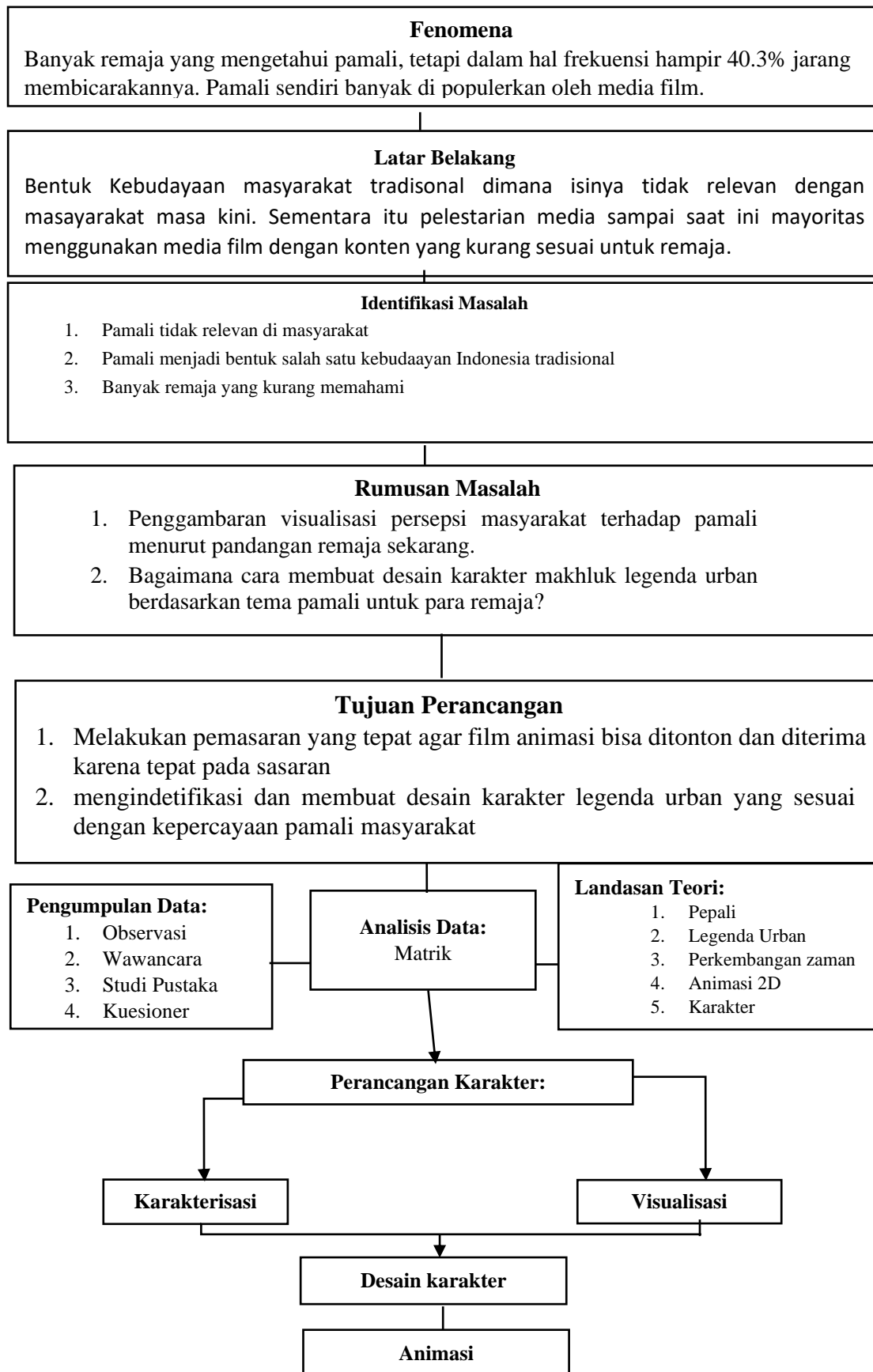
3. Wawancara:

salah satu cara mengumpulkan data penelitian dengan cara tanya jawab dengan sumber informasi secara lisan untuk mendapatkan informasi secara opini, perasaan secara individu. Dalam metode ini para interviewer dapat melakukan klarifikasi bahkan menanyakan pertanyaan lebih rinci kepada sumber informasi agar data yang diambil lebih akurat berdasarkan pengalaman sumber informasi. Dalam metode ini dapat dilakukan secara sistematis atau tidak sistematis.

4. Kuisioner

Pengumpulan data berdasarkan runtutan pertanyaan kepada responden untuk dijawab dengan memberikan tanda sesuai dengan jawaban yang sesuai dengan responden (Suharsimi 1995). Hasil data dari kuisioner hanyalah data jawaban dari para responden yang perlu dikembangkan pertanyaan nya mengenai perilaku dan tindakan manusia terhadap kesejahteraan emosional dan fisik setiap individunya terhadap fenomena yang terjadi (European Commission, 2017)

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
Sumber: Widiari, 2023

1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pengenalan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah tujuan masalah, manfaat serta metode perancangan dan kerangka penelitian dalam pembuatan desain karakter dalam animasi berseri bertemakana Pamali.

BAB II Landasan Teori

Landasan teori berisi tentang dasar teori yang digunakan dalam dasar penelitian pamali beserta rincian teori turunan mengenai perubahan zaman yang mempengaruhi kepercayaan masyarakat kepada pamali. Dalam bab ini juga di bahas dasar teori yang di gunakan dalam membuat desain karakter dalam animasi berseri Pamali seperti style, kepribadian, sikap, proporsi, head height, siluet, detail, expresi.

BAB III Data dan Analisis Data

Berisi analisis data secara rinci terkait bagaimana perancangan desain karakter untuk animasi berseri Pamali

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Membahas mengenai konsep dan perancangan karakter yang telah di desain beserta hasil dan analisisnya

BAB V Penutup

Membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang didapatkan berdasarkan penelitian yang sudah dteliti