

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita Legenda merupakan bagian dari cerita rakyat yang terdiri dari narasi yang menampilkan perbuatan-perbuatan manusia yang diyakini dan dipercaya oleh si pencerita dan pendengarnya sebagai kisah nyata yang benar-benar terjadi. Narasi yang disampaikan dalam cerita legenda biasanya menunjukkan nilai-nilai kemanusiaan yang memiliki pesan moral tinggi sehingga bisa dijadikan sebagai pelajaran hidup.

Walaupun begitu, cerita legenda memiliki beberapa narasi yang sulit dipercayai kebenarannya seperti datangnya mukjizat atau keajaiban yang berada di luar nalar manusia. Oleh karena itu, cerita legenda kadang dibedakan dengan mitos karena lebih menceritakan karakter manusianya dibandingkan mitos yang umumnya menceritakan dewa-dewi. Selain itu, tak jarang juga cerita legenda dijadikan sebagai dasar sejarah terjadinya sesuatu di tempat tertentu.

Cerita Legenda juga menjadi bagian dari kebudayaan suatu daerah karena biasanya cerita tersebut terlahir dari fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat suatu daerah sehingga cerita yang disampaikan bisa *relate* dengan Masyarakat pada masa itu. Walaupun terciptanya sebuah cerita legenda sangat spesifik terhadap tempat kelahiran cerita tersebut, pesan yang disampaikan dalam cerita legenda bisa menembus zaman dan tetap *relate* dengan generasi muda.

Seperti dalam cerita legenda telaga warna yang berasal dari Kota Bogor, Jawa Barat yang menceritakan tentang seorang putri manja bernama Gilang Rukmini, cerita tersebut memiliki pesan moral yang mengajarkan anak supaya bisa menghargai orangtua dan bisa lebih hormat kepada orangtua karena di dalam cerita tersebut, Putri Gilang Rukmini bertingkah angkuh dan tidak menghargai pemberian dari orangtuanya yang

menyebabkan tenggelamnya Kerajaan Kutatanggihan dan berubah menjadi Telaga Warna.

Pesan moral yang disampaikan dalam cerita Telaga Warna sangat bermanfaat untuk remaja zaman sekarang, akan tetapi media penyampaian cerita Telaga Warna yang berupa teks cerita sudah ketinggalan zaman. Remaja pada zaman sekarang lebih menyukai sesuatu yang berbentuk visual, hal ini terjadi karena banyak media yang menyampaikan sesuatu melalui visual, sehingga cerita legenda Telaga Warna yang sebagian besar berbentuk teks akan terasa membosankan dan tidak menarik walaupun apa yang disampaikan nya bisa menjadi pelajaran dalam kehidupan. Kurangnya visualisasi ini menyebabkan semakin berkurangnya minat remaja zaman sekarang terhadap cerita legenda, terutama cerita legenda Telaga Warna dan bisa beresiko terlupakan nya cerita tersebut.

Oleh karena itu, pembaruan dalam cerita legenda Telaga Warna perlu dilakukan sebagai upaya menjaga kebudayaan cerita legenda tersebut. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan mengubah media yang digunakan untuk menyampaikan cerita legenda dari teks menjadi animasi 2D.

Disinilah peran saya sebagai *Character Artist* diperlukan. Pengubahan media penyampaian yang digunakan menjadi animasi tentu saja memerlukan *Character Artist* yang bisa menggambarkan bagaimana wujud fisik sebuah karakter yang ada di dalam legenda Telaga Warna.

Pembaruan desain karakter dalam cerita legenda bukanlah hal yang baru, namun hal ini masih jarang dilakukan di negara Indonesia. Baru sedikit dari sekian banyak cerita legenda yang sudah mengalami pembaruan dalam desain karakter mereka. Walaupun cerita legenda telaga warna sudah memiliki beberapa pembaruan, namun masih belum ada yang cocok untuk anak remaja. Oleh karena itu, perancang ingin memperbaiki desain karakter tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita legenda Telaga Warna supaya bisa disukai oleh remaja di zaman sekarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah disampaikan, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada, yaitu:

1. Berkurangnya minat remaja zaman sekarang terhadap cerita legenda.
2. Baru ada lima pembaruan desain karakter dari cerita legenda Telaga Warna.
3. Resiko terlupakannya cerita legenda Telaga Warna.

1.3 Rumusan Masalah

1. Apa yang membuat supaya cerita legenda dapat kembali diminati oleh anak remaja zaman sekarang?
2. Bagaimana perancangan desain karakter dari cerita legenda Telaga Warna supaya disukai oleh remaja zaman sekarang dan tetap sesuai dengan identitas karakter tersebut?

1.4 Ruang Lingkup

Fokus penelitian akan mengarah ke perancangan desain karakter untuk animasi yang mengangkat cerita legenda Telaga Warna. Agar perancangan desain karakter lebih terarah dan permasalahannya tidak terlalu luas, maka dibuat pembatasan sebagai berikut:

1. Apa (*what*): Mengumpulkan data mengenai cerita legenda Telaga Warna, terutama data tentang karakter yang ada di dalam cerita tersebut.
2. Siapa (*who*): Target audiens utama perancangan adalah remaja Bandung berumur 13-18 tahun khususnya yang suka animasi.
3. Dimana (*where*): Perancangan akan dilakukan di Bandung dan untuk daerah Bandung, namun pencarian data akan dilakukan di Telaga Warna, Bogor, Jawa Barat
4. Kenapa (*why*):
 - a. Secara Target Audience:
Remaja diambil karena dari data sementara yang diambil terlihat banyak anak remaja yang memiliki kesukaan terhadap dunia animasi.
 - b. Secara Urgensi:

- Diperlukannya melakukan preservasi budaya dikarenakan untuk menjaga agar cerita legenda Indonesia tidak terlupakan di masa depan.
 - Media berbentuk animasi yang modern untuk cerita legenda Indonesia masih sedikit jumlahnya.
5. Kapan (*when*): Penelitian akan dilaksanakan mulai September 2023
 6. Bagaimana (*how*): Dengan merancang visualisasi desain karakter yang sesuai dengan target audiens.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Mengetahui apa saja yang membuat supaya cerita legenda dapat kembali diminati oleh remaja zaman sekarang.
2. Mengetahui bagaimana perancangan desain karakter dari cerita legenda Telaga Warna supaya disukai oleh remaja zaman sekarang dan tetap sesuai dengan identitas karakter tersebut.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis:
 - a. Menambahkan ilmu baru khususnya dalam bidang perancangan desain karakter untuk remaja zaman sekarang.
 - b. Secara langsung dan tidak langsung ikut melestarikan cerita legenda jawa barat Telaga Warna dan membantu remaja zaman sekarang untuk kembali menyukai budaya Jawa Barat.
2. Bagi Masyarakat: Mendorong minat dan ketertarikan terhadap cerita legenda Telaga Warna hingga di lestarikan dan tidak terancam punah.
3. Bagi Universitas: Menjadi ilmu pengetahuan serta referensi untuk sesama mahasiswa khususnya dalam bidang perancangan animasi dan perancangan desain karakter untuk animasi.
4. Bagi Industri Animasi: Menambah referensi animasi yang bertema cerita legenda jawa barat.

5. Bagi Industri Kreatif: Mendorong industri kreatif di Indonesia untuk mengangkat karya bertema cerita legenda dari daerah masing-masing.

1.6 Metode Penelitian

Pada bagian ini, perancang mencari dan mengumpulkan data kualitatif yang di ambil menggunakan pendekatan deskriptif. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan ide rancangan desain karakter yang perancang akan buat.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hal ini bertujuan untuk mempermudah perancang dalam proses perancangan desain karakter.

a. Wawancara

Perancang akan melakukan wawancara kepada pihak resort Telaga Warna untuk mendapatkan cerita legenda Telaga Warna versi setempat, selain itu perancang juga akan melakukan wawancara kepada remaja berumur 13-18 sebagai validasi asumsi perancang dan landasan perancang untuk merancang desain karakter yang sesuai dengan remaja zaman sekarang.

b. Observasi Tidak Langsung

Perancang akan melakukan observasi secara tidak langsung di internet tentang pakaian daerah jawa barat yang kemungkinan digunakan pada masa cerita legenda Telaga Warna terjadi.

c. Studi Dokumen

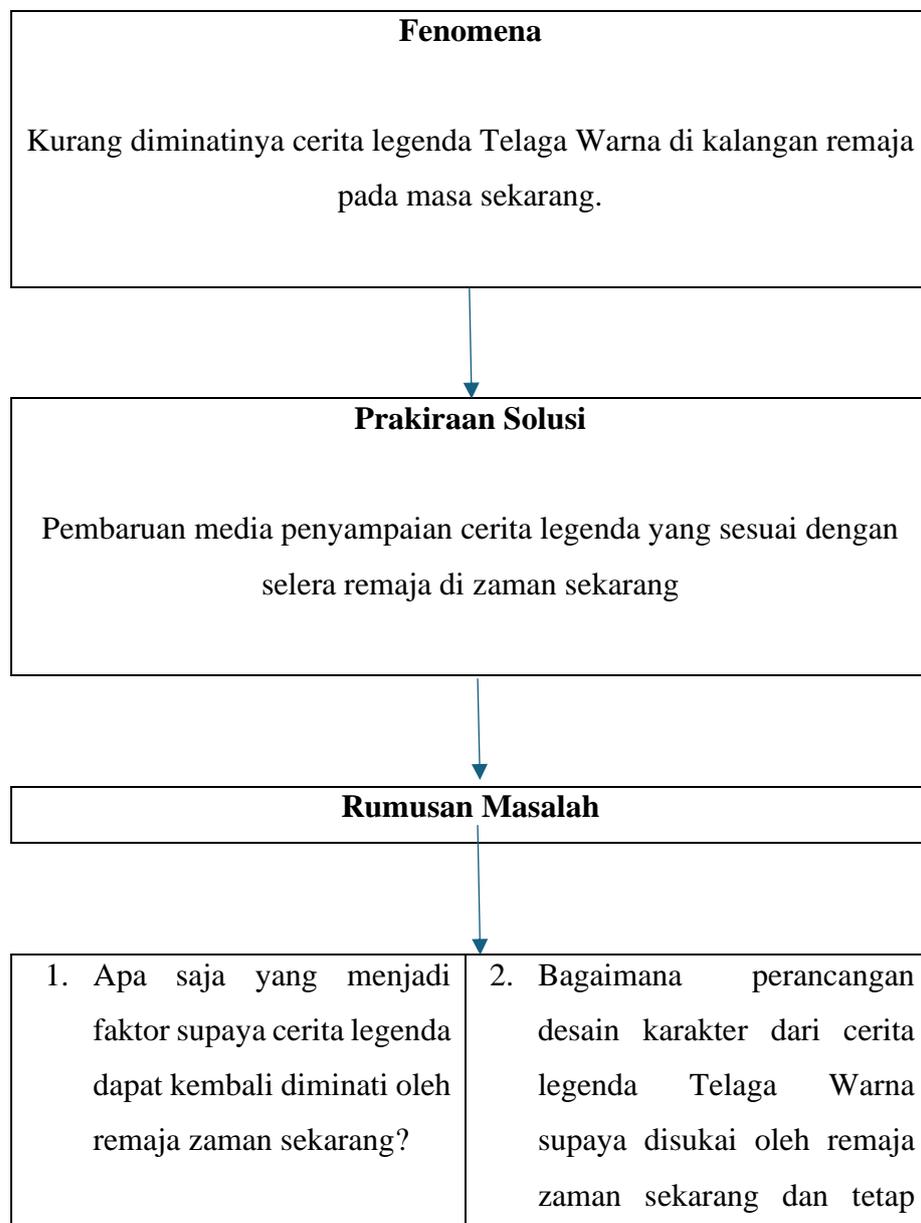
Perancang akan mencari data melalui beberapa media yang berkaitan dengan desain karakter seperti melalui Game, Animasi, Film, dan Komik. Perancang juga akan mencari karya serupa animasi yang perancang akan buat dan mengamati desain karakter pada karya serupa animasi tersebut.

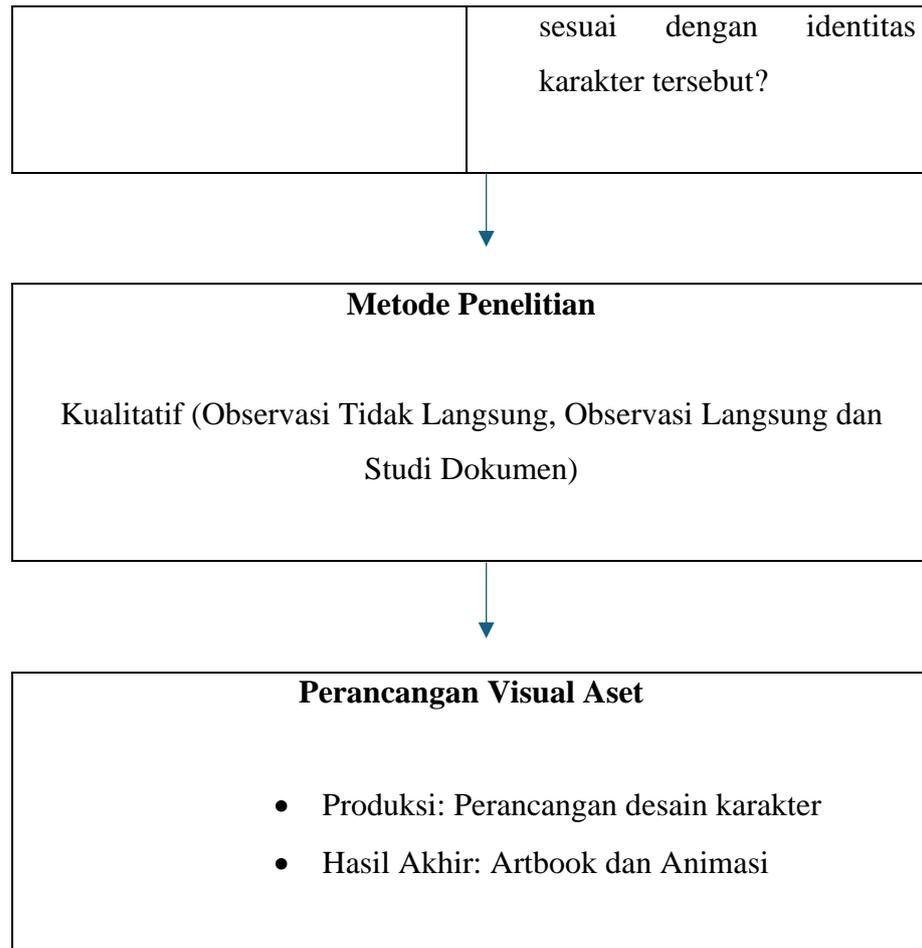
1.6.2 Metode Analisis Data

Setelah data kualitatif terkumpul, selanjutnya perancang akan menganalisis data tersebut menggunakan analisis konten dan analisis Miles dan Huberman dengan hasil dari analisis tersebut berbentuk deskriptif.

1.7 Kerangka Perancangan

Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan





1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang di ambil yaitu Perancangan Desain Karakter untuk animasi cerita legenda Telaga Warna dengan judul “Kontrak Kebiasaan”, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori para ahli, yang berkaitan dengan penelitian dan relevan sebagai pijakan laporan penelitian.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi dan studi dokumen. Analisis data menggunakan analisis deskriptif.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media-media yang digunakan), konsep visual, hingga hasil perancangan mulai dari sketsa awal sampai penerapannya pada media.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan bahasan yang di paparkan di dalam laporan ini, juga menjabarkan mengenai saran-saran terhadap pihak yang bersinggungan atau terkait langsung dengan permasalahan yang digunakan atau diusung.