

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang mempunyai keberagaman mulai dari agama, suku, budaya sampai kepercayaan. Mitos merupakan bagian dari sistem kepercayaan yang sudah ada dari zaman dahulu yang diciptakan oleh manusia sebagai cara untuk menjelaskan suatu fenomena alam, asal-usul, atau memberikan pendidikan moral atau etika dalam kehidupan. (Campbell, 1949). Namun terkadang dalam penyampaiannya, pesan moral yang ingin disampaikan justru tidak tersampaikan karena kesan mitos yang menakutkan atau negatif, mengakibatkan sebagian banyak orang hanya takut pada konsekuensi atau ganjaran yang ada dalam cerita dan justru mengabaikan pesan moral yang ingin disampaikan, atau justru hanya mengikuti aturan yang ditetapkan tanpa mengerti alasan atau nilai yang mendasarinya.

Joseph Campbell mengatakan bahwa terdapat 4 fungsi utama mitos; Fungsi Kosmologis – menjelaskan bentuk alam semesta, Fungsi Pendagonis – bagaimana menjalankan kehidupan sebagai manusia dalam keadaan apapun, Fungsi Mistis – menafsirkan kekaguman atas alam semesta, dan Fungsi Sosiologis – mendukung dan mengesahkan tata tertib sosial tertentu (Campbell, 1988, 1949). Namun fungsi utama dari mitos adalah sebagai pengatur kehidupan dan pendidik moral. Dengan mitos, masyarakat mengembangkan pemahaman tentang benar dan salah. Dengan mitos pula manusia di pandu dalam berbagai konteks kehidupan, seperti hubungan sosial, pernikahan, pekerjaan dan sebagainya.

Begitu pula di Desa Baros, Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Terdapat beberapa mitos atau kepercayaan di salah satu kampung di desa tersebut.. Namun mitos atau kepercayaan tersebut tidak banyak diketahui karena tidak diturunkan secara luas. Contohnya mitos . Hal ini terjadi karena adanya modernisasi, orang yang mengetahui cerita-cerita tersebut kebanyakan sudah tidak ada dan tidak ada yang meneruskan kepada generasi selanjutnya.

Namun, penulis juga melihat adanya kesenian yang sama-sama memiliki masalah yang sama. Yaitu Sisingaan Depok yang eksistensinya semakin tergerus zaman.

Berdasarkan fenomena tersebut penting untuk meneruskan mitos dan kesenian ini kepada generasi mendatang dengan menggunakan pendekatan yang efektif, salah satunya dengan menggunakan media animasi yang memiliki daya tarik visual dan naratif yang kuat sehingga memudahkan informasi untuk disalurkan terhadap audiens yang dituju. Karena mitos adalah cerita informal suatu suku yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Christensen, 2008) dan mitos mengandung unsur fantasi, maka animasi dipilih untuk menjadi media yang digunakan karena pada animasi, hal tersebut lebih mudah untuk direalisasikan karena tidak memiliki batasan dan lebih sesuai untuk menjangkau target audiens.

Dalam pembuatan animasi ini, tidak hanya cerita yang dikemas dengan narasi yang kuat, namun juga memerlukan visual yang baik salah satunya melalui desain karakter agar audiens dapat terhubung dengan cerita dan pesan yang ingin disampaikan dapat dicerna dengan baik. Maka dari itu diperlukan desain karakter yang sesuai.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Mitos penunggu Gunung Malabar di desa Baros yang hanya segelintir orang tahu karena penutur yang sudah tidak mampu meneruskan mitos itu.
2. Belum terdapat media animasi 2D mengenai mitos penunggu Gunung Malabar dengan latar desa Baros Arjasari.
3. Belum ada desain karakter pada animasi 2D yang membahas tentang mitos penunggu Gunung Malabar di desa Baros.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mitos Penunggu Gunung Malabar di Desa Baros dapat menjadi acuan dalam perancangan karakter untuk animasi 2D upaya untuk memperkenalkannya kepada masyarakat terutama anak-anak berumur 6 -12 tahun?

2. Bagaimana merancang karakter untuk animasi bertema mitos penunggu Gunung Malabar di desa Baros?

1.4 Batasan Masalah

1. Apa

Memudarnya kepercayaan terhadap mitos penunggu Gunung Malabar di desa Baros karena perubahan zaman khususnya generasi yang lebih muda.

2. Siapa

Laki-laki dan perempuan usia 6-12 tahun di semua kelas sosial. Dikhususkan untuk generasi muda di Kabupaten Bandung yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tertarik dengan mitos suatu daerah serta gemar mengakses internet.

3. Bagaimana

Penulis sebagai character design artist dalam perancangan animasi bertemakan mitos penunggu Gunung Malabar di Desa Baros.

4. Dimana

Penelitian dilakukan di Desa Baros, Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

5. Kapan

Penelitian dan pendarian data untuk animasi ini dilakukan dari tanggal 24 Juni 2023 sampai dengan November 2023, animasinya sendiri akan dirilis pada tahun 2024.

6. Mengapa

Media animasi dipilih karena mitos yang dipilih mengandung unsur fantasi karena pada animasi, tidak ada batasan dan lebih muda untuk direalisasikan.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk menggarap mitos penunggu Gunung Malabar di Desa Baros sebagai acuan dalam perancangan karakter untuk animasi 2D upaya untuk memperkenalkannya kepada masyarakat terutama anak-anak berumur 6 -12 tahun?

2. Menerapkan teknik perancangan karakter untuk animasi bertemakan mitos penunggu Gunung Malabar di desa Baros.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk penulis yaitu menambah ilmu, wawasan, pengetahuan dan portofolio dalam mengangkat mitos kedalam animasi.
2. Manfaat untuk institusi yaitu menambah referensi tentang animasi yang bertemakan mitos penunggu Gunung Malabar di Desa Baros.
3. Manfaat untuk masyarakat yaitu semakin dikenalnya mitos penunggu Gunung Malabar ini kepada tidak hanya generasi muda di desa Baros, namun juga khalayak diluar Baros.
4. Meningkatkan eksistensi Desa Baros melalui mitos penunggu Gunung Malabar.

1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan karakter desain, diperlukan data. Dalam hal ini penulis menggunakan metode kualitatif yang merupakan metode penelitian yang didapat dari data ilmiah yang dikumpulkan.

1.7.1. Pengumpulan Data

- Wawancara
Dilakukan dengan cara mengunjungi Desa Baros, Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat secara langsung dengan menyiapkan daftar pertanyaan baik yang terstruktur, semi-terstruktur atau tidak terstruktur.
- Observasi
Penulis melakukan observasi dengan mengunjungi Desa Baros, Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat dan melakukan pengamatan langsung.
- Studi Pustaka
Studi Pustaka dilakukan melalui jejaring internet untuk mencari data dan informasi mengenai Desa Baros. Selain itu penulis juga melakukan studi Pustaka untuk mencari referensi dan teori-teori terkait perancangan

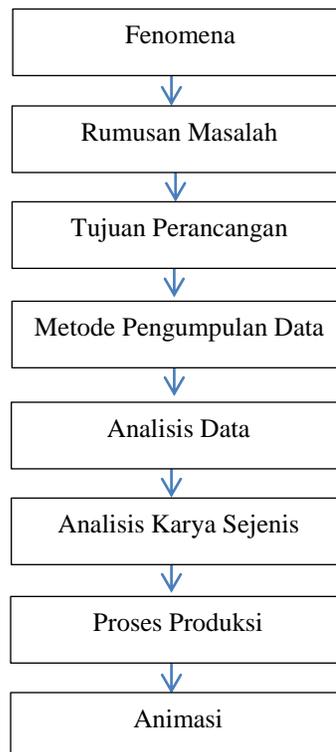
karakter dalam animasi. Data-data ini dapat dijadikan data sekunder yang berguna untuk melengkapi data primer.

1.7.2. Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode kualitatif. Metode Kualitatif merupakan metode penelitian yang didapat dari data ilmiah. Menurut Moleong dalam bukunya, Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena pada subjek penelitian yang kemudian dideskripsikan menggunakan kata-kata.

1.8 Kerangka Perancangan

Tabel 1 Kerangka Perancangan



Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.9 Pembabakan

1. BAB I Pendahuluan

Bab 1 merupakan bab yang berisi gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas di bab-bab selanjutnya. Biasanya berisi beberapa sub bab seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, cara pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan

2. BAB II Landasan Teori

Bab 2 merupakan bab yang berisi mengenai teori-teori menurut para ahli yang relevan dengan permasalahan penelitian.

3. BAB III Data dan Analisis Data

Bab 3 merupakan bab yang berisi data data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan studi literatur. Setelah data data tersebut didapatkan dilanjutkan dengan analisis data, meringkas wawancara, dan menganalisis studi literatur.

4. BAB IV Perancangan

Bab 4 merupakan bab yang berisi tentang peneliti akan menjabarkan hasil rancangan penelitian dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.

5. BAB V Penutup

Bab 5 berisi penutup yang memuat tentang kesimpulan dan saran. Bagian akhir dari penulisan penelitian.