

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Angkutan adalah pemindahan orang dan atau barang dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kendaraan berdasarkan dengan PP No.41 tahun 1993. Transportasi umum itu sendiri sangat membantu masyarakat terutama dalam bepergian baik untuk jarak dekat maupun jarak jauh. Tujuan diadakan angkutan umum sendiri adalah memberikan pelayanan transportasi yang layak untuk masyarakat.

Trayek angkutan kota di Bandung berjumlah 39 yang tersebar di seluruh wilayah kota Bandung dengan jarak yang berbeda dan jumlah yang tidak merata. Lintasan trayek dan bahkan ciri kendaraan yang saling menyerupai merupakan tantangan yang harus dihadapi masyarakat untuk mengendarai angkutan kota di Bandung.

Universitas Telkom sendiri adalah salah satu kampus swasta yang berada di Bandung dan memiliki banyak mahasiswa yang berasal dari seluruh wilayah Indonesia, bahkan beberapa mahasiswa merupakan pelajar asing dari luar negeri. Dengan berbagai macam latar belakang mahasiswa di 7 fakultas berbeda ini, pilihan bepergian dengan menggunakan angkutan kota akan menjadi semakin besar. Tidak semua mahasiswa menggunakan kendaraan pribadi untuk bepergian.

Pada saat ini, fenomena mahasiswa pendatang di kampus Telkom yang tidak mengetahui trayek angkot di Bandung dan justru salah jurusan serta tiba di lokasi berbeda menjadi wacana yang akan dibahas. Berbagai faktor menyebabkan kurangnya informasi mahasiswa pendatang di Telkom akan trayek angkot di Bandung, di antaranya adalah kurangnya informasi yang di dapat mengenai trayek angkot di Bandung itu sendiri, Bahasa yang digunakan dan tidak adanya pihak kedua yang memberi arahan.

Animasi 2D telah banyak digunakan dalam berbagai kebutuhan, salah satu cara untuk memanfaatkan animasi 2D adalah dengan penyampaian pesan. Di dalam penciptaan animasi 2D terdapat desain

karakter dimana penulis selaku pencipta desain karakter dalam animasi pendek yang membahas mengenai angkot di Bandung ini.

Desain karakter harus ada dalam penciptaan animasi pendek mengenai trayek angkot ini karena karakter mampu menciptakan sebuah cerita. Tentu saja cerita dan karakter mampu berjalan bersama – sama dalam masa pengerjaannya, namun dalam penciptaan karakter, sifat dan personifikasi sebuah karakter akan menjadi yang paling penting dalam penciptaannya sebelum visual yang memanjakan mata.

Dalam penciptaan karakter desain, dibuat berdasarkan bagaimana manusia pada aslinya yang berfungsi di sosial. Sebagai manusia, siapa kita sebenarnya tidaklah sama seperti bagaimana kita terlihat. Siapa kita tercipta bukan sekedar dari kulit semata, tidak sekedar stereotype yang melekat dan menjadi sifat kita. Siapa kita adalah bagaimana kita berbicara, bagaimana kita bereaksi akan sesuatu, bagaimana simpati dan perasaan kita, bagaimana kita bertindak, dan dalam artian lain, personifikasi kita. Dan personifikasi kita tercipta dari pemikiran kita yang tidak mungkin akan sama antara seorang dengan lainnya, dari lingkungan dimana kita tinggal dan tumbuh selama ini, dari pengalaman – pengalaman sepanjang hidup yang kita alami selama ini baik buruk ataupun indah, dan setiap manusia memiliki apa yang menjadikan mereka ‘mereka’ yaitu sifat dan personifikasi yang unik dan berbeda dari setiap individu.

Dalam penciptaan karakter dibuat sebagaimana manusia asli sehingga setiap karakter menjadi semakin hidup. Karakter memiliki peran besar dalam sebuah cerita yang sudah diciptakan. Karakter adalah peran baik bisa manusia, benda mati yang dihidupkan kembali, alien, bahkan hewan yang merupakan pusat dari sebuah cerita. Karakter adalah peran yang akan diikuti oleh penonton dan memiliki ikatan emosi tersendiri dari setiap peran yang mereka mainkan, baik sebagai peran yang disayang, di benci, atau hanya sebagai individu yang menarik, namun karakter adalah apa yang penonton identifikasikan dengan mereka.

Untuk penciptaan pada animasi pendek mengenai angkot ini, penulis menciptakan karakter yang memiliki hal yang sama dengan penonton,

sehingga diharapkan mampu menyentuh simpati penonton mengenai pengalaman yang mungkin saja pernah penonton lalui.

Desain karakter yang penulis ciptakan adalah mahasiswa dengan kehidupan dan setiap sifat masing – masing yang memiliki keterikatan yang sama, yaitu kesulitan dalam menghafal seluruh trayek angkot yang ada di kota Bandung. Karakter yang dibuat dengan sifat dan perilaku seperti manusia pada dunia nyata mengalami kesulitan yang bisa dipahami penonton dan membuat penonton memiliki keinginan untuk mengunduh aplikasi pendukung dari animasi pendek promosi dari aplikasi trayek angkot di kota Bandung ini.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Mahasiswa pendatang di Universitas Telkom yang tidak mengetahui trayek angkot di Bandung.
2. Peminatan angkutan kota di antara mahasiswa pendatang Universitas Telkom.
3. Penciptaan desain karakter yang sesuai untuk animasi pendek 2D mengenai angkot di kota Bandung serta sesuai dengan target audience yang sudah ditentukan.
4. Penciptaan desain karakter yang memiliki sifat dan karakteristik sehingga menjadi menarik.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas dan membatasi permasalahan, maka ruang lingkup perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Kurangnya peminatan mengenai angkutan umum dan susah nya mahasiswa pendatang untuk menaiki nya karena tidak mengetahui trayek yang pasti.

1.3.2 Siapa

Perancangan ini ditujukan untuk mahasiswa dari tujuh fakultas di Universitas Telkom.

1.3.3 Tempat

Tempat yang dijadikan objek penelitian adalah Kota Bandung, terutama tempat yang dilalui trayek angkot yang melewati Universitas Telkom karena mahasiswa Telkom adalah Target Audiense untuk perancangan ini.

1.3.4 Waktu

Proses pengumpulan data di mulai dari tanggal 17 September 2016 sampai 2017.

1.3.5 Mengapa

Karena tidak adanya informasi yang pasti dan mudah diakses, serta dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, banyak mahasiswa yang akhirnya memilih menggunakan angkutan online yang mudah diakses dan memiliki informasi yang jelas, walaupun harus membayar lebih mahal.

1.3.6 Bagaimana

Penulis mengangkat animasi singkat mengenai angkot yang merupakan ajakan untuk menaiki angkot dengan adanya informasi trayek yang lebih jelas dengan gaya semi realis yang di tujukan untuk target audiensi.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang karakter animasi mari ngangkot dari tahapan anatomi, gestur, wajah, ekspresi, dan kosep desain karakter?
2. Bagaimana merancang karakter animasi mari ngangkot yang sesuai dengan ciri khas mahasiswa Telkom?

1.5 Tujuan Perancangan

1. menciptakan karakter animasi mari ngangkot dari tahapan anatomi, gestur, wajah, ekspresi, dan kosep desain karakter.
2. menciptakan karakter animasi mari ngangkot yang sesuai dengan ciri khas mahasiswa Telkom.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Penulis

- a. Mampu menciptakan desain karakter yang menarik serta memiliki karakteristik dan personifikasi.
 - b. Mampu mengerjakan proses desain karakter dengan sesuai.
 - c. Mampu mengaplikasikan ilmu yang penulis dapat selama menempuh kuliah di Telkom University pada jurusan Desain Komunikasi Visual terutama pada animasi 2d dan penciptaan desain karakter.
 - d. Memenuhi persyaratan Tugas Akhir.
2. Mahasiswa
Dapat menggunakan laporan perancangan desain karakter animasi angkot di kota Bandung untuk penelitian mengenai desain karakter dengan target audience mahasiswa.
 3. Masyarakat
Dapat mengetahui dan lebih mengenal mengenai trayek angkot di kota Bandung

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah:

1. Observasi
Menurut Ratna (2010: 219), “Observasi yang digunakan adalah pengamatan bebas. Dalam pengamatan bebas peneliti berfungsi semata-mata sebagai pengamat.” Observasi dilakukan dengan melihat langsung objek penelitian yaitu mahasiswa Telkom University.
2. Wawancara
Hardiansyah mengutip definisi Gorden (2015: 29), “Gorden (1992) mendefinisikan wawancara merupakan percakapan antara dua orang di mana salah satunya bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu.” Sedangkan menurut Ratna (2010: 230), “Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur yang ditujukan kepada badan yang terkait. Wawancara

terstruktur juga sering disebut wawancara baku, terarah, terpimpin, didalamnya susunan pertanyaan sudah ditentukan sebelumnya.”

3. Kuisisioner

Ratna (2010: 238-239) menyimpulkan bahwa:

Teknik kuisisioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tertulis. Teknik ini merupakan teknik yang sangat umum dilakukan dengan metode kuantitatif. Sumber pertama disebut informan dan sumber ke dua di sebut responden. Bentuk pertanyaan yang dipakai ialah pertanyaan tertutup dengan memberikan kata kunci tertentu, atau memberikan sejumlah jawaban sehingga responden tinggak memilih salah satu jawaban yang dianggap paling tepat.

4. Dokumen

Ratna (2010: 235) menuturkan bahwa, Ciri khas dokumen adalah menunjuk pada masa lampau, dengan fungsi utama sebagai catatan atau bukti suatu peristiwa, aktivitas, dan kejadian tertentu.

5. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dan informasi melalui buku dan literatur. Ratna menyatakan bahwa teknik ini dinamakan teknik baca. Ratna (2010: 245) menjelaskan bahwa, “Membaca dalam karya ilmiah dilakukan dengan cara memberikan perhatian yang benar-benar terfokus pada objek.”

1.7.2 Metode Analisis Data

1. Metode Kualitatif

Ratna (2010: 309) mengutip Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa, “Data penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan kata-kata yang dikumpulkan melalui berbagai cara, seperti: wawancara, observasi, dokumen, rekaman, dan dengan sendirinya berbagai catatan tertulis, yang secara keseluruhan disebut sebagai teks yang di perluas (Miles dan Huberman, 1992: 15-16).”

1.7.3 Sistematika Perancangan

Pada perancangan, penulis berfokus pada pra – produksi yaitu perancangan desain karakter. Sebelum masuk menjadi karakter, tahap desain karakter dimulai dari arketipe.

1. Arketipe

Arketipe sendiri merupakan stereotipe yang secara fisik, emosi dan elemen kultur dibentuk secara sedemikian rupa untuk membentuk rasa pengetahuan penonton secara spesifik, secara singkat merupakan stampel untuk dikenali. Stampel itu berperan untuk memberikan peran tertentu sesuai dengan visual yang terlihat secara kasat mata. (Hedghpeth dan Missal, 2007: 58).

2. Anatomi

Anatomi adalah proses perancangan awal dari karakter dimulai dari kerangka tulang hingga proporsi yang sesuai untuk badan dari karakter yang dirancang.

3. Gestur

penciptaan gestur, dimana sebenarnya adalah penciptaan sketsa cepat dengan proporsi dan aksi serta skala yang sesuai dengan ide ataupun konsep awal yang diinginkan. Penciptaan gestur memungkinkan untuk memberi sebuah karakter visual awal yang diinginkan. (Hedghpeth dan Missal, 2007: 95).

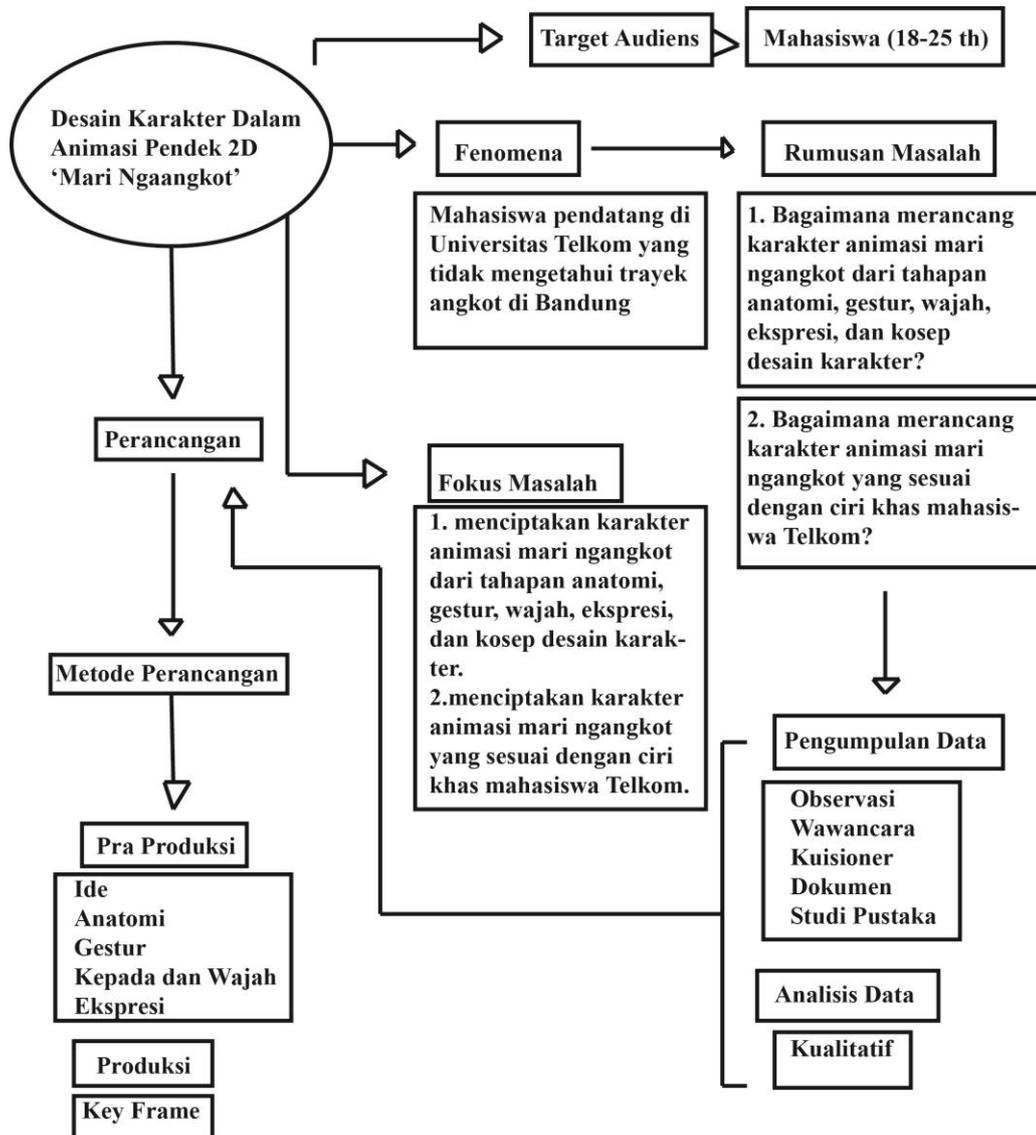
4. Wajah

Pada penciptaan wajah, karakter dibuat masih berdasarkan bentuk – bentuk organ seperti mata, hidung, mulut. Bahkan penciptaan dimulai dari bentuk wajah untuk menentukan pengertian *shape* wajah.

5. Ekspresi dan emosi

Pada penciptaan ekspresi dan emosi pada sebuah karakter, perlu terdapat penekanan pada ekspresi yang ingin disampaikan.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: penulis

1.9 Pembabakan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, dan metode analisis data, sistematika perancangan, dan kerangka perancangan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini membahas tentang teori yang digunakan. Mulai dari teori Arketipe, Anatomi, Gestur, kepala dan wajah, dan ekspresi.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas analisis data yang telah dikumpulkan dan menganalisisnya dengan metode yang sudah ditentukan. Data yang dikumpulkan sesuai dengan karakter dan target audiens yaitu mahasiswa pendatang di Telkom University dan menganalisis mengenai karya sejenis.

4. BAB VI KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep dan perancangan konsep desain karakter dan desain karakter untuk animasi 'Mari Ngangkot'. Dari tahap konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan hasil perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian.