

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tahun ini ada 24 taman yang telah sengaja dibuat oleh Dinas Pemakaman dan Pertamanan kota Bandung untuk memfasilitasi aktivitas masyarakatnya di berbagai lapisan. Taman-taman ini dapat dijadikan alternatif tempat wisata keluarga pada akhir pekan. Tidak hanya itu, taman juga mengemban fungsi sosial, antara lain sebagai tempat komunikasi sosial, sarana olahraga, bermain dan rekreasi. Taman juga sebagai penjaga kualitas lingkungan kota yang dapat meminimalisir polusi udara, tempat penyimpanan air tanah dan dapat mencegah datangnya banjir serta erosi.

Sayangnya, masih banyak oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab yang melakukan perusakan hingga pencurian fasilitas yang telah disediakan di taman, contohnya membuang sampah sembarangan, mencoret-coret, mencuri pagar bahkan sampai menebang pohon yang ada di taman. Hal tersebut dapat dikurangi bahkan ditanggulangi dengan bantuan media informasi. Salah satu media informasi yang tengah berkembang saat ini adalah media animasi.

Animasi 2D cocok digunakan sebagai media persuasif karena animasi 2D memuat konten cerita, konsep, karakter hingga pergerakannya yang dapat disesuaikan sehingga pengembangannya dapat lebih bebas. Penggunaan film animasi 2D sebagai media persuasif juga menarik karena ruang lingkup penikmatnya yang luas.

Dalam animasi 2D terdapat perancangan karakter. Maulina (Pardew, 2008:193) mengemukakan bahwa ‘karakter adalah bagian penting dalam sebuah animasi yang dapat menarik minat serta perhatian audiens terhadap suatu film animasi. Semakin kuat suatu karakter meninggalkan kesan pada audiensnya maka semakin mudah bagi audiens untuk memahami kepribadian dan pesan yang ditampilkan di dalam karakter.’ Maka dari itu diperlukan perancangan karakter animasi 2D untuk menyampaikan kepribadian dan pembelajaran dalam diri karakter yang akan dibuat sehingga dapat menjadi renungan bagi audiens untuk

tidak melakukan aksi vandalisme di ruang publik, khususnya taman tematik Bandung.

Dalam animasi 2D salah satu unsur penting lainnya adalah perancangan *background*. Sabatina (Cantrell dan Yates, 2012:xiii) mengemukakan bahwa '*background* adalah komponen yang termasuk dalam environment yang berfungsi untuk menyampaikan informasi yang mendukung suasana (*mood*) *scene* yang diharapkan, sehingga sebuah karya akan dapat dimengerti oleh pemirsa secara utuh.' Maka dari itu diperlukan juga perancangan *background* animasi 2D yang dapat membangun *mood* dengan menerapkan teori warna dan pencahayaan, sehingga dapat membantu karakter dalam meyakinkan audiens untuk tidak melakukan aksi vandalisme di ruang publik, khususnya taman tematik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka penulis menyimpulkan beberapa masalah yang muncul, yaitu :

1. Terjadinya tindakan vandalisme di taman tematik.
2. Diperlukannya sebuah media persuasif untuk menanggulangi atau setidaknya mengurangi tindakan-tindakan vandalisme yang terjadi di taman tematik Bandung.
3. Perancangan karakter untuk sebuah animasi 2D sebagai media persuasif.
4. Pembuatan *background* untuk sebuah animasi 2D sebagai media persuasif.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam perancangan ini adalah :

### **1.3.1 Apa**

Perancangan karakter dan *background* untuk animasi pendek 2D yang berjudul Bobi.

### **1.3.2 Bagaimana**

Dengan menerapkan teori desain karakter yang bersumber dari buku *Creating Characters With Personality* karya Tom Bancroft dan teori *background*

dari buku *Animation Background Layout : From Student to Professional* karya Mike S. Fowler.

### 1.3.3 Siapa

Perancangan karakter dan *background* ini ditujukan kepada masyarakat, khususnya daerah Bandung yang berumur 11 - 15 tahun.

### 1.3.4 Tempat

Perancangan karakter dan *background* ini dilakukan di Kabupaten Bandung, dengan Taman Tematik Bandung sebagai sumber data utama.

### 1.3.5 Waktu

Proses perancangan karakter dan *background* ini dilakukan pada tahun ajaran 2016/2017.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka permasalahan yang akan dipecahkan adalah :

1. Bagaimana merancang karakter yang dapat meninggalkan kesan kepada audiens untuk animasi pendek 2D Bobi?
2. Bagaimana merancang *background* yang dapat mendukung suasana (*mood*) untuk animasi pendek 2D Bobi?

## 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Pembuatan karakter yang dapat meninggalkan kesan kepada audiensnya untuk animasi pendek 2D Bobi.
2. Pembuatan *background* yang dapat mendukung suasana (*mood*) untuk animasi pendek 2D Bobi.

## 1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis

Mampu menciptakan karakter yang dapat meninggalkan kesan kepada audiensnya, mampu menciptakan *background* yang dapat mendukung suasana

(*mood*) untuk animasi pendek 2D Bobi, mampu mengerjakan pembuatan karakter dan *background* sesuai dengan teori dan memenuhi persyaratan Tugas Akhir.

## 2. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan contoh secara visual dari sikap yang baik dan buruk serta dampaknya terhadap fasilitas umum dan lingkungan.

## 3. Bagi Akademis

Perancangan ini diharapkan dapat menambah ide dan memperkaya konsep-konsep terutama dalam bidang animasi 2D serta dapat bermanfaat sebagai referensi perancangan maupun penelitian selanjutnya.

## 1.7 Metodologi Perancangan

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Dokumentasi, mengumpulkan data dengan cara menghimpun informasi yang diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan sumber-sumber tertulis lain baik yang tercetak maupun elektronik.
2. Observasi, teknik ini digunakan untuk mengamati Taman Tematik yang masih terkena dampak dari tindakan vandalisme dan hasilnya akan digunakan untuk *background* dalam perancangan ini.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

Perancangan ini akan menggunakan metode komparatif, yaitu membandingkan objek-objek yang memiliki kesamaan dan perbedaan serta metode deskripsi analitik dengan cara menguraikan kemudian menganalisis menggunakan teori-teori tertentu.

### 1.7.3 Sistematika Perancangan

#### 1. Perancangan Karakter

Perancangan karakter menurut Tom Bancroft dalam bukunya yang berjudul *Creating Characters With Personality* terdapat beberapa tahapan, yaitu : menentukan latar belakang karakter, seperti profil, keadaan karakter sekarang dan

masa lalunya. Menentukan bentuk dari karakter, eksplorasi dari bentuk sederhana yaitu lingkaran, persegi dan segitiga. Menentukan ukuran dari karakter. Setelah mendapatkan bentuk yang sesuai, buat perbedaan ukuran dari bentuk-bentuk yang sudah di pilih. Menciptakan perbedaan kontras ketebalan dan panjang garis yang dapat memancing ketegangan visual dan menciptakan *appeal* untuk karakter. Tentukan proporsi pada karakter sesuai dengan usia karakter yang akan dibuat.

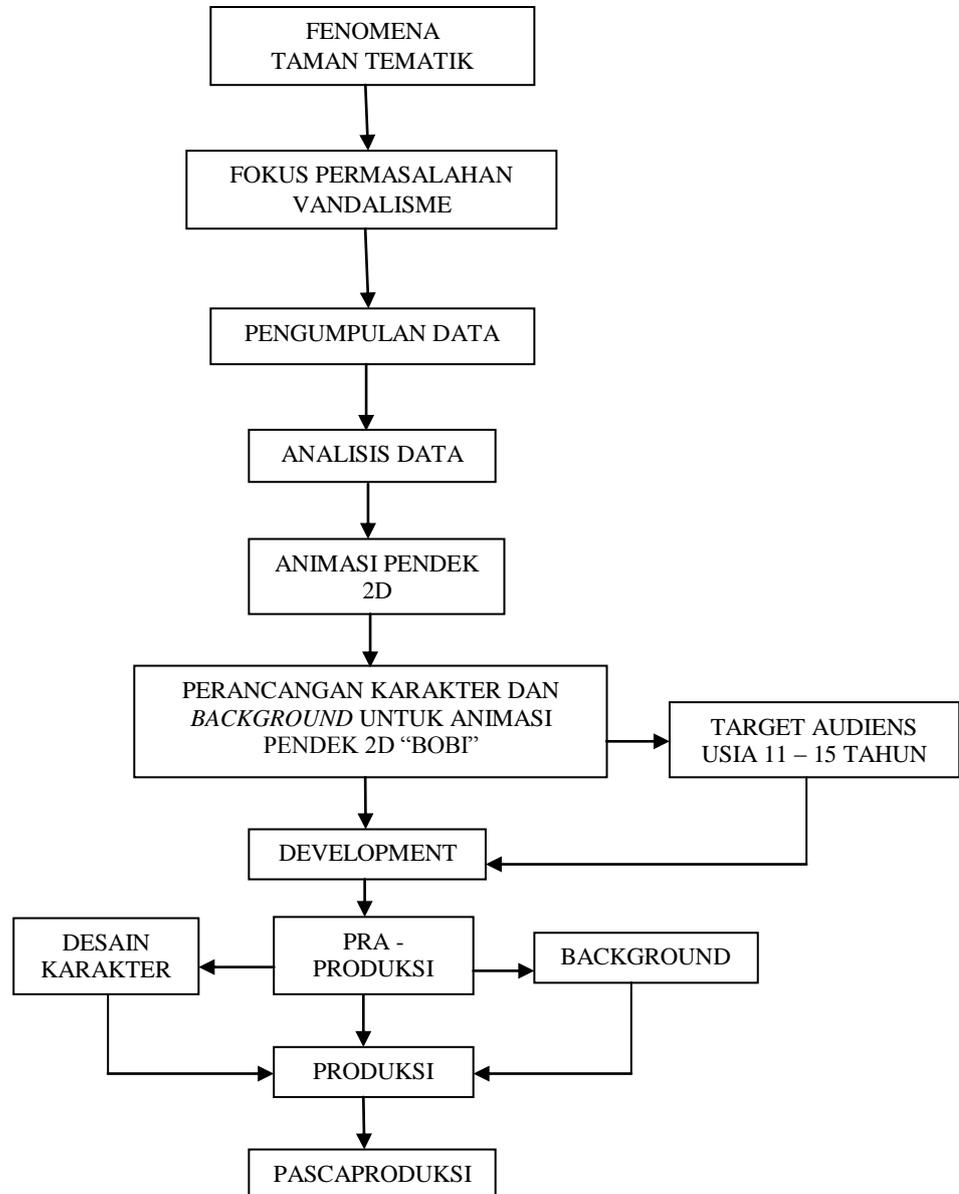
## 2. Perancangan *Background*

Perancangan background menurut Mike S. Fowler dalam bukunya yang berjudul *Animation Background Layout: From Student to Professional* terdapat beberapa tahapan, yaitu : buat daftar perencanaan yang harus dipertimbangkan ketika membuat *background layout*, seperti elemen-elemen yang membuat titik fokus, pola visual dari elemen-elemen yang ada dan keharmonisan antara *background* dan karakter. Kemudian pelajari tentang penempatan karakter dan posenya seperti, komposisi, *hook-ups*, *match cuts* dan *perspective grid*. Perhatikan pencahayaan dan bayangan pada *background* untuk membangun *mood* cerita.

## 1.8 Kerangka Perancangan

**Bagan 1.1** Kerangka Perancangan

Sumber: Data pribadi



## 1.9 Pembabakan

### BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan.

### BAB II. LANDASAN PEMIKIRAN

Pada bab ini diuraikan tentang landasan pemikiran yang digunakan sebagai dasar perancangan. Teori yang digunakan berasal dari buku karya Tom Bancroft yang berjudul *Creating Characters With Personality*, buku karya Mike S. Fowler yang berjudul *Animation Background Layout: From Student to Professional* dan buku karya Tan Huaixiang yang berjudul *Character Costume Figure Drawing : Step by Step Methods for Theatre Costume Designers*.

### BAB III. DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini diuraikan tentang beberapa Taman Tematik yang terkena dampak negatif dari aksi vandalisme, analisis karakter *The Powerpuff Girls* dan *The Fairly Oddparents*, analisis *background Toon Boom Animation Reel*, *Russian PSA to Discourage Kids From Vandalism!* dan *South Park* serta kesimpulan dari hasil analisis.

### BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini diuraikan tentang konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep perancangan dan hasil perancangan. Konsep pesan dalam perancangan ini adalah untuk memberikan contoh secara visual sikap yang baik dan buruk serta dampaknya terhadap fasilitas umum dan lingkungan kepada anak-anak, konsep media yang digunakan adalah berupa video animasi pendek 2D yang berdurasi kurang dari lima menit, konsep visual karakter akan menggunakan gaya kartun dengan pewarnaan pastel *flat* dengan sedikit *shadow*, sedangkan *background* akan menggunakan peng gayaan kartun dan sedikit *shading* dengan pewarnaan sedikit lebih cerah dari pada pewarnaan karakter untuk *shot* pada pagi dan siang hari. Sedangkan untuk *shot* pada malam hari *background* memiliki pewarnaan yang lebih gelap dari pada pewarnaan karakter serta konsep perancangan yang berisi ide, penokohan karakter dan *background*.

## BAB V. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Perancang menyimpulkan untuk membuat karakter dengan *style* kartun yang simple dengan pewarnaan pastel yang kalem dan sedikit *shading* yang kemudian digerakan dengan *style cut out* serta membuat *background* dengan *style* kartun yang tidak terlalu memperlihatkan detail dan sedikit *shading* dengan menggunakan warna yang lebih terang dari karakter untuk memudahkan penglihatan anak-anak kemudian memberikan saran kepada audiens untuk lebih peduli terhadap lingkungan disekitarnya dan sesama manusia agar dampak negatif dari perbuatan vandalisme dapat berkurang dan kepada desainer karakter dan *background* untuk mengikuti setiap langkah dengan baik, benar dan disiplin sesuai dengan teori perancangan karakter maupun *background* yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN