

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Pada era digital sekarang ini proses komunikasi tidak harus hanya dilakukan melalui bahasa verbal saja, tetapi proses komunikasi dapat pula dilakukan antara orang perorangan melalui bahasa visual seperti tulisan, gambar, bahkan video. Maraknya perkembangan video menjadi tren tersendiri bagi masyarakat karena video sebagai salah satu bentuk alat komunikasi audiovisual memiliki keunikan tersendiri baik dari segi tampilan maupun pesan cerita.

Selain video dalam dunia Desain Komunikasi Visual (DKV) animasi juga memiliki peranan yang sangat penting, sebagaimana dikemukakan oleh Ruslan (2016, hlm. 2) “jika informasi yang ingin diberikan sangat panjang dan ingin menarik perhatian, kadang ruang media tidak mencukupi oleh visual-visual yang diberikan, sehingga pengiklan harus dapat meminimalisasikan ruang dengan informasi yang banyak, dengan begitu perubahan dan pergerakan gambar adalah jawaban untuk masalah ruang yang sempit tersebut”.

Perkembangan animasi baik 2D maupun 3D pada era sekarang sangatlah pesat. Hal ini terlihat dari banyaknya stasiun televisi swasta dalam negeri yang menayangkan animasi dari luar negeri terutama Jepang. Banyak mitologi Jepang yang dihadirkan pada setiap serialnya, misalnya serial *anime* “Naruto” dengan unsur *Yamabushi Tengu* yang divisualkan menjadi wujud *Kanseitai Susanoo* dan *Kitsune/Oinari* yang dikenal anak-anak sebagai topeng *Anbu*.

Disamping perkembangan animasi yang pesat pada genre hiburan, sebenarnya animasi juga sudah memasuki ranah pendidikan dan sering digunakan sebagai media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Lee dan Owens (dalam Kadek dan Sukoco, 2013, hlm. 128) yang mengatakan bahwa “media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat konkret. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam

bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi”.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya perkembangan animasi di era sekarang sangatlah pesat akan tetapi masih sedikit video animasi dari dalam negeri yang mengangkat muatan budaya maupun mitologi lokal ke dalamnya. Sementara itu maraknya produksi serial *anime* dari Jepang seperti “Naruto” dengan unsur topeng *Yamabushi Tengu* dan *Kitsune/Oinari* di dalamnya akan membuat topeng dari Indonesia khususnya Cirebon kalah popularitas dan dipastikan hanya sedikit sekali anak-anak yang mengetahui secara visual maupun karakteristiknya, jika hal ini tidak diimbangi dengan produksi video animasi dari dalam negeri yang mengangkat konten serupa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis akan membuat sebuah video animasi pendek dengan tujuan mengenalkan topeng Nusantara khususnya Cirebon kepada anak usia Sekolah Dasar yang terinspirasi dari serial *anime* “Naruto” dengan harapan bahwa anak usia Sekolah Dasar dapat mengenal topeng budaya asli Indonesia khususnya Cirebon daripada topeng dari mitologi luar.

B. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang analisis penciptaan di atas maka rumusan dalam penciptaan ini adalah:

1. Apa gagasan penciptaan video Animasi 3D dengan judul *Twin si Jagoan Bertopeng*?
2. Apa proses visualisasi video Animasi 3D dengan judul *Twin si Jagoan Bertopeng*?
3. Apa visualisasi bentuk video Animasi 3D dengan judul *Twin si Jagoan Bertopeng*?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

Melihat pokok permasalahan yang ada, adapun tujuan penciptaan ini adalah:

1. Mendeskripsikan gagasan penciptaan video Animasi 3D dengan judul *Twin si Jagoan Bertopeng*.

Iwan Kurnia, 2017

“TWIN SI JAGOAN BERTOPENG”

VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON

UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mendeskripsikan proses visualisasi video Animasi 3D dengan judul *Twin si Jagoan Bertopeng*.
3. Mendeskripsikan visualisasi bentuk video Animasi 3D dengan judul *Twin si Jagoan Bertopeng*.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat bagi penulis :
Meningkatkan kemampuan, pengetahuan, pendalaman mengenai proses dan produk animasi 3D.
2. Manfaat bagi lembaga :
Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah media pembelajaran dan mata kuliah Desain Komunikasi Visual (DKV).
3. Manfaat bagi animator
Diharapkan dapat memberikan ide dalam berkarya, dan memberikan sumbangan sebagai bahan apresiasi animasi edukasi sehingga dapat mengangkat video animasi edukasi sebagai pembelajaran.
4. Manfaat bagi masyarakat
Sebagai media informasi dalam mengenalkan topeng Cirebon lewat sebuah video animasi 3D.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Animasi : Simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek.

Animasi 3D : Animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (layar tv, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya) dapat juga dikatakan animasi yang memiliki dimensi panjang (X), lebar (Y), dan kedalaman (Z).

- Topeng : Suatu jenis pertunjukan tradisional di kalangan masyarakat Cirebon dan sekitarnya. Disebut topeng karena pelaku pertunjukannya mengenakan topeng (*kedok*).
- Topeng Cirebon : Topeng Cirebon dalam penciptaan ini yaitu pengenalan visual topeng panji, ruyang, samba, tumenggung dan kelana.
- Anak Sekolah Dasar : Anak Sekolah Dasar yang dimaksud dalam penciptaan ini adalah anak yang memiliki rentang usia SD yaitu 6-11 tahun.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, definisi operasional serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Pada Bab ini menjelaskan tentang kajian teoritik mengenai, Desain Komunikasi Visual, sinematografi, animasi, alur kerja produksi animasi 3D, prinsip-prinsip animasi 3D, Blender, Audacity, GIMP, Cirebon, topeng Cirebon dan perkembangan anak.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses visualisasi video animasi 3D dari mulai persiapan sampai proses penciptaan.

BAB IV ANALISIS KARYA

Bab ini mendeskripsikan analisis proses penciptaan serta analisis konseptual dan visual.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran.

Iwan Kurnia, 2017

“TWIN SI JAGOAN BERTOPENG”

VIDEO ANIMASI 3D PENGENALAN TOPENG CIREBON

UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu