

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang dikenal dengan beragam suku, budaya, kepercayaan serta berbagai cerita-cerita rakyat yang hingga kini masih menyimpan misteri. Hal ini membuat bangsa Indonesia kaya akan nilai-nilai kearifan lokal.

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat sebagai salah satu contoh kearifan lokal Indonesia yang saat ini mulai terabaikan keberadaannya dikarenakan masuknya pengaruh budaya asing.

Bawang Merah Bawang Putih adalah salah satu cerita rakyat yang dulu banyak diminati anak-anak. Namun, dengan perkembangan jaman tidak banyak anak-anak yang tahu tentang kisah tersebut. Maka dari itu, akan menarik jika dibuat kembali kedalam Film Animasi 2D. Karena Film Animasi 2D sangat komunikatif dan diminati banyak orang.

Dalam proses produksinya, pembuatan sebuah Film Animasi 2D terbagi jadi tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, konsep menjadi sebuah hal dasar yang penting dalam proses pembuatan Film Animasi 2D. Hal itu dikarenakan pada tahap ini semua ide dan gagasan yang dibuat akan diilustrasikan untuk digunakan dalam proses produksi. Tahap pembuatan ilustrasi tersebut biasa disebut dengan istilah *concept art*. *Concept art* tersebut mencakup mulai dari penggambaran karakter, *Environment* dan adegan-adegan pada film animasi 2D. *Concept art* mengacu kepada pengembangan *visual design* atau konsep desain.

Dari penjelasan di atas, akan sangat menarik jika dibuat sebuah *concept art* yang mengangkat Cerita Rakyat Bawang Merah Bawang Putih. Perancangan *Concept Art* ini diharapkan mampu menarik minat para animator untuk mengangkat Cerita Rakyat Bawang Merah Bawang Putih menjadi tema Film animasi 2D dan menjadikan *Concept Art* ini sebagai referensi dalam proses pembuatan Film animasi 2D, hal itulah yang kemudian menjadi dasar penulis membahas mengenai PERANCANGAN *CONCEPT ART* FILM ANIMASI 2D BERLATAR CERITA RAKYAT “BAWANG MERAH BAWANG PUTIH”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu, “Bagaimana cara menyampaikan representasi visual dari Cerita Rakyat Bawang Merah Bawang Putih yang bisa dijadikan sebagai referensi Animator dalam Pembuatan Film Animasi 2D?”.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas terdapat permasalahan yang terkait dengan topik pembahasan yang akan dibahas, ada beberapa hal yaitu:

1. Perancangan *Concept Art* Film Animasi 2D Berlatar Cerita Rakyat “Bawang Merah Bawang Putih” ini hanya berupa ilustrasi 2D.
2. Perancangan *Concept Art* ini berfokus pada perancangan:
 - a. Konsep cerita
 - b. Desain karakter
 - c. *Environment* dalam cerita.
 - d. Beberapa adegan dalam cerita

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat *Concept Art* berdasarkan cerita rakyat “Bawang Merah Bawang Putih” yang bisa dijadikan referensi animator dalam membuat Film Animasi 2D dan mengangkat cerita rakyat Indonesia, melestarikannya dan memperkenalkan kembali kepada masyarakat luas khususnya generasi muda.

1.5 Metode Penelitian

Perancangan merupakan sebuah proses panjang dalam menciptakan karya. Proses tersebut memerlukan metode yang tepat dan sesuai untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari sumber data yang dibutuhkan berhubungan dengan perancangan, yaitu Studi Literatur meliputi data misalnya buku atau artikel mengenai *Concept Art*, Cerita Rakyat Bawang Merah Bawang Putih dan sejarahnya. Untuk penunjang, dilakukan pula Observasi dari media internet, youtube dan penelitian-penelitian sebelumnya yang ada. Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi *Concept Art* Bawang Merah Bawang Putih.

1.5.2 Metode Perancangan

Pada tahapan ini peneliti memasuki tahapan Pra-Produksi dan Produksi, yaitu membuat naskah cerita, desain karakter, desain *environment* dan membuat beberapa adegan yang akan divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi 2D.

1.5.3 Evaluasi

Pada tahap evaluasi, setelah *Concept Art* selesai dibuat maka akan dibuat kuisisioner yang akan ditujukan kepada animator atau orang-orang yang memiliki portfolio *Concept Art*, untuk penilaian dan saran kepada penulis.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori tinjauan pustaka yang berkaitan tentang perancangan *Concept Art*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, observasi hingga tahapan pra produksi, dalam hal ini meliputi naskah cerita, dan perancangan *concept art*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan proses dan hasil-hasil yang di peroleh perancang dalam melakukan perancangan *Concept Art* dan pembahasan hasil evaluasi

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan *Concept Art*.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang beberapa referensi dari internet, jurnal, maupun buku referensi yang berkaitan dengan objek peneliti.