

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Salah satu bentuk interaksi sebagai makhluk sosial adalah tolong menolong. Sarwono dan Meinarno (2009) mengatakan bahwa masyarakat di kota-kota besar di Indonesia sedikit demi sedikit mengalami perubahan. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan dan tolong menolong mengalami penurunan sehingga nampak rasa individualis. Hal ini juga didukung dengan pernyataan Cahyadi. Menurut Cahyadi, saat ini masyarakat perkotaan cenderung cuek. Hal ini menjadi celah pelaku kejahatan untuk mengambil keuntungan dari lemahnya sistem pertahanan sipil. Oleh karena itu, menjalin hubungan baik dengan warga dan saling bahu membahu sangat diperlukan (Beritasatu.com, 2015). Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa 70% dari 15 anak di PAUD Mekar Baru Nanga Pinoh kurang menunjukkan perilaku pro-sosial seperti kerja sama, tolong-menolong, dan saling berbagi (Fadillah, Syukri dan Rahma, 2015). Oleh karena itu, tolong menolong dirasa perlu untuk diperkenalkan sejak usia dini agar kelak sifat ini menjadi suatu kebiasaan agar tidak menjadi orang yang cuek. Untuk bercerita kepada anak, diperlukan media yang dapat menarik perhatiannya.

Komik merupakan salah satu media yang dinilai efektif untuk menyampaikan cerita. Semula komik hanya ada dalam bentuk strip yang terbit di koran pada setiap hari Minggu. Komik pun mengalami perkembangan dengan

dibuat bentuk jilid buku seperti yang banyak beredar saat ini. Komik semula hanya dijadikan sebagai bacaan untuk menghibur. Komik juga sering disalahkan oleh guru dan orang tua sebagai bacaan yang negatif dan kurang mendidik. Anak pun sering membaca komik secara mengumpat-umpat (Asia News Network, 2016). Namun, kini perkembangan komik justru semakin pesat. Dari segi penjualan di Indonesia, komik masih berada di peringkat paling tinggi (Kompas.com, 2013). Komik juga dapat menjadi sarana untuk bercerita kepada anak-anak mengenai hal-hal yang dianggap kurang menarik seperti nilai-nilai moral, budaya dan sejarah serta dipadukan dengan unsur edukasi. Nuh mengatakan komik dipilih sebagai media belajar mengingat perlunya fleksibilitas dalam memberikan pelajaran. Gambar, penokohan dan penyampaian cerita pada komik menjadi nilai lebih yang dapat memudahkan siswa menyerap materi pelajaran (Gloria, 2011). Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi, media komik juga menjadi semakin luas. Komik banyak diadaptasi ke dalam bentuk film, animasi, *webtoon* dan *motion comic*. *Motion comic* merupakan perpaduan antara komik dengan elemen-elemen animasi seperti transisi, *panning*, *zooming* dan *soundtrack* (Brooker, 2014). *Motion comic* dapat diakses dengan mudah melalui internet. Salah satu contoh *motion comic* di Indonesia yang juga memberikan nilai edukasi yaitu *motion comic* mengenai Majapahit yang digarap oleh Kosmik. *Motion comic* ini mengangkat kisah kepahlawanan dengan latar belakang Majapahit (Kompas.com, 2015).

Untuk menghasilkan *motion comic* yang menarik, maka karakter juga harus dibuat semenarik mungkin dan merepresentasikan sifat dan penampilan

sesuai dengan cerita. Karakter memegang peranan penting untuk menyampaikan pesan yang ada. Setiap karakter memiliki kepribadian, sifat dan penampilan fisik yang berbeda. Menurut Beaver, dkk. (2002), karakter dapat dibangun melalui cerita. Anak-anak juga menyukai cerita dengan tema-tema yang *familiar* dan dekat dengan kehidupan sehari-hari seperti keluarga dan binatang. Penggunaan teks juga dibatasi dengan menggunakan kalimat-kalimat pendek. Untuk segi visual, Beaver, dkk. juga menyebutkan bahwa untuk anak-anak sebaiknya gambar berwarna cerah dengan bentuk yang jelas. Gambar juga harus disederhanakan dengan sedikit detail agar mudah diidentifikasi. Oleh karena itu, penulis juga menambahkan gaya *modernist* karena bentuknya yang sederhana serta penggunaan warna yang cerah yang cocok dengan cerita untuk anak-anak. Berdasarkan fenomena yang telah disebutkan, penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir mengenai perancangan karakter bergaya *modernist* untuk digunakan dalam *motion comic* yang berjudul “Sirup Manis Sofia”. *Motion comic* ini mengangkat cerita mengenai salah satu nilai moral, yaitu rasa saling tolong menolong.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana perancangan karakter Sofia, Mama dan Papa dengan menerapkan gaya gambar kartun *modernist* pada *motion comic* “Sirup Manis Sofia”?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik pembahasan tidak melebar, maka penulis membuat batasan sebagai berikut:

1. Perancangan hanya pada karakter Sofia, Mama dan Papa. Sedangkan karakter pendukung seperti Nenek tidak dibahas.
2. Perancangan meliputi bentuk dan penampilan karakter, ekspresi wajah dan warna yang digunakan serta *three-dimensional character*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membuat desain karakter serta mengaplikasikan gaya kartun *modernist* pada karakter Sofia, Mama dan Papa pada *motion comic* "Sirup Manis Sofia". Selain itu, Tugas Akhir ini juga dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak mengenai tolong menolong.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Studi Pustaka
Mengumpulkan literatur terkait dengan *motion comic*, perancangan karakter, serta gaya kartun *modernist* yang populer pada tahun 1950-an.
2. Analisa Visual
Mempelajari dan menganalisa hasil karya yang sudah pernah dibuat sebelumnya untuk dijadikan referensi visual.

1.6. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis

Memberikan pemahaman dan pengalaman dalam proses perancangan karakter bergaya *modernist*. Selain itu, Tugas Akhir ini dapat menambah *portfolio* penulis.

2. Bagi Orang lain

Memberikan informasi dan gambaran mengenai proses perancangan karakter bergaya *modernist*.

3. Bagi Universitas

Membantu memberikan kontribusi pada koleksi perpustakaan mengenai perancangan karakter bergaya *modernist*.

UMMN