

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. LatarBelakang Perancangan

Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan yang dalam setiap penduduk harus menjaga dan melestarikan kebudayaan itu sendiri, dengan cara mengingat dan menghargai pendahulunya merupakan ciri masyarakat yang memiliki jiwa patriot kepada bangsa dan tanah air. Menghilangnya suatu kebudayaan dalam suatu bangsa dapat mengakibatkan adanya akuisisi budaya dari bangsa lain, dan hal ini dapat merusak budaya bangsa itu sendiri.

Dari sekian banyak kebudayaan yang di miliki betawi adalah kesenian ondel-ondel. Dalam buku "Profil Seni Budaya Betawi (2009), dijelaskan bahwa ondel-ondel berbentuk boneka besar dengan kerangka anyaman bambu, tingginya 250cm dan garistengah kurang dari 80 cm. Dibuat demikian agar pemikulnya yang berada di dalamnyabisa menggerakannya dengan leluasa. Rambutnya terbuat dari ijuk atau "duk" kata orang Betawi. Mukanya berbentuk topeng atau kedok dengan mata melotot. Agar lebih menarik di rambutnya diberi hiasan "kembang kelapa".

Jenisnya ada dua : Laki-laki dengan wajah merah, berkumis melintang,berjenggot, beralis tebal, dan bercambang. Kadang-kadang diberi caling. Boneka ondel-ondel yang perempuan berwajah putih atau kuning, bergincu, berbulu mata lentik, dan alis lancip. Kadang-kadang diberi tahi lalat.Pakaian ondel –ondel laki-laki biasanyawarna gelap. Untuk perempuan dipikirkan warna cerah motif polos atau kembang-kembang. Keduanya mengenakan selendang (Yahya Andi Saputra & Nurzain,2009 : 60) .

Seiring berkembangnya zaman akan ada banyak hal-hal yang berubah salahsatunya adalah budaya. Di mulai dari hilangnya pola pikir manusia yang akan lupadengan budaya mereka, karena adanya gangguan dari luar yang di mana masuknyabudaya dari bangsa lain . Beberapa masuknya budaya luar melalui teknologi dan fashion. Masuknya budaya luar kedalam suatu bangsa dapat mengakibatkan lunturnya suatu budaya yang ada, maka dari itu dalam hal menghargai sebuah kebudayaan yang telah ada sepatutnyadalam suatu bangsa tidak melupakan kebudayaan tersebut. Salah satu cara agar bangsa itu sendiri tidak melupakan kebudayaan betawi yaitu dengan di buatnya animasi 3d.

Pengenalan kesenian Ondel-ondel yang merupakan warisan budaya seharusnya dikenalkan sejak dini (usia anak-anak sekolah). Dari tiga tahap pertumbuhan dan perkembangan anak (fase prasekolah 3-6 tahun, fase anak sekolah 6-12 tahun, fase anak-anak akhir 12-19 tahun) (Syamsu Yusuf, 2008, 162). Anak-anak akan lebih mudah menerima informasi jika informasi yang diberikan dapat dikemas dalam bentuk yang sesuai dengan pribadi dan karakteristik mereka. Kecenderungan anak-anak fase sekolah yang suka bermain dan belajar, menerima hal baru dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar merupakan karakteristik yang ada pada diri mereka. Melalui media 3d animasi secara tidak langsung anak-anak dapat melihat dan belajar bagaimana mengenal latar belakang ondel-ondel itu sendiri.

Saat ini banyak media masa yang menggunakan 3d animasi sebagai suatu proses berinteraksi, berkarya maupun berkomunikasi. Animasi sudah menjadi hal umum untuk kalangan anak-anak sampai dewasa , sebut saja serial animasi 3d dimensi seperti upin ipin, si entong, Kiko, keluarga somat dan masih banyak lagi serial yang tayang di layar kaca Indonesia.

Animasi menyampaikan sebuah konsep yang menarik secara visual sehingga animasi sampai saat ini bisa terus berkembang. Untuk menjadi

sebuah animasi yang menarik secara visual maka di perlukan sebuah prinsip-prinsip animasi. Maka prinsip-prinsip yang di butuhkan seorang animator mampu mengetahui dan memahami animasi yang di buat sedemikian rupa dan menjadikannya hasil yang menarik dan tidak membosankan.

## **1.2. Judul dan Intepretasi Judul**

### **1.2.1. Judul**

“PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D DALAM MEMPERKENALKAN ONDEL– ONDEL UNTUK ANAK USIA 5-10 TAHUN”

### **1.2.2. IntepretasiJudul**

Karakter ondel-ondel yang merupakan salah satu kebudayaan betawi .penulis menjelaskan bagaimana membuat konsep desain ondel-ondel dengan membentuk karakter ondel-ondel menjadi 3d animasi menggunakan software blender, tujuannya agar anak-anak lebih mengenal dan melestarikan ondel-ondel . Target di fokuskan pada anak-anak usia 5-10 tahun untuk mengenal salah satu budaya Jakarta yaitu ondel-ondel, agar dapat menghargai budaya Jakarta itu sendiri. Menampilkan karakter ondel-ondel dengan khas budaya betawi yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan terhadap anak-anak yang belum mengetahui ondel-ondel lebih dalam lagi.

## **1.3. TujuanPerancangan**

Tujuan dari pembuatan video animasi 3d ondel-ondel adalah

- a. Memperkenalkan dan memberikan informasi tentang ondel-ondel agar dapat di terima anak-anak usia 5-10 tahun
- b. Memperkenalkan ondel-ondel tersebut melalui media visual yaitu animasi 3d, agar anak-anak ikut serta dalam melestarikan kebudayaan Jakarta yaitu ondel-ondel.

#### **1.4. Permasalahan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk membahas:

- a. Bagaimana merancang video animasi 3d dengan tema memperkenalkan ondel-ondel agar dapat di terima oleh anak usia 5-10 tahun .
- b. Bagaimana merancang video animasi 3d pengenalan ondel-ondelagar menarik untuk anak usia 5-10 tahun .

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

- a. Bagi Peneliti : Memberikan wawasan lebih luas dalam penulisan ini, sehingga dapat menyerap berbagai ilmu pada saat pengalaman sebagai penulis dalam melakukan tugas akhir ini.
- b. Bagi Masyarakat : Dapat menjadi sebuah informasi yang di mana terdapat unsur-unsur maupun nilai-nilai di dalamnya

#### **1.6. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis merasa perlu memberikan batasan dalam tugas akhir yang dilakukan yaitu

- a. Penulisan hanya dibatasi pada pengenalan ondel-ondel untuk anak usia 5-10 tahun
- b. Penulis membatasi hanya pada media animasi 3d ondel-ondel

#### **1.7. Metodologi Perancangan**

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang ada maka jenis penulisan ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode deskripsi kualitatif.

Alasan metode deskripsi kualitatif karena penulis ingin mendeskripsikan tentang latar belakang ondel-ondel dan membahas hal-hal yang mengacu pada literature buku, internet , jurnal ilmiah maupun mewawancarai narasumber yang terkait.