

## BAB I. PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah dunia animasi kartun objek dikerjakan dengan membuat beberapa gambar sketsa lalu digerakan *frame to frame* lalu disusun agar membentuk sebuah video animasi. Animator dalam sebuah kartun bekerja sebagai orang yang menganimasikan objek dalam animasi yang dimana tidak perlu membuat sebuah sketsa gambar lagi. Gambar *frame to frame* akan di terjemahkan melalui sebuah aplikasi penggerak sebuah animasi. Untuk *software* yang digunakan bermacam-macam dari mulai *macromedia flash, GIF Animation, Core Rave, Pencil 2D, Blender, Stickman Animation, Synfig Studio, Adobe Animate* itu adalah beberapa *software* yang digunakan dalam proses pembuatan animasi 2D maka bisa di bentuk dalam sebuah animasi. Dalang Pelo adalah sebuah animasi strip yang menceritakan berbagai konten bergenre komedi, romantis, horor, aksi dan lain-lain. Dalang pelo yang pada awalnya hanya memiliki dua orang pemeran tokoh karakter utama yang mana karakter tersebut adalah “Acil” dan “Gepeng” atau “Om Gepeng” karakter tersebut adalah gambaran sang kreator pada masa SMK yaitu karakter utama yang bernama “Acil” sedangkan “Gepeng” atau “Om Gepeng” sebagai pemeran tambahan pada masa awal pembuatan animasi Dalang Pelo. Namun seiring berjalannya waktu animasi Dalang Pelo telah mengalami sebuah perubahan yang mana karakter utamanya bertambah menjadi tujuh karakter, enam karakter berbentuk manusia dan satu berbentuk hewan, ketujuh karakter ini menjadi bagian penting dalam setiap konten animasi Dalang Pelo yang disajikan. Selain bertambahnya karakter dalam animasi Dalang Pelo, visualisasi yang tertampil di dalam layar pun ikut berubah, bukan hanya cerita yang dikembangkan melainkan *quality visual* ikut berkembang.



Gambar I.1 Cover Konten Dalang Pelo Edisi Tahun Baru  
Sumber: Dokumen Dalang Pelo  
(Diakses pada 20/04/2021)

Pada zaman sekarang media sosial menjadi suatu media penyedia berbagai informasi, yang penyampaiannya dengan berbagai sebuah animasi. Dalam dunia animasi memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses perkembangannya hingga bagus seperti sekarang. Animasi mempunyai sebuah filosofi membawa sebuah kehidupan. Secara umum animasi adalah menggerakkan sebuah objek agar terlihat hidup. Ketertarikan sebuah animasi berawal sebuah televisi karena mampu menyajikan sebuah gambar bergerak yang tercipta dari hasil rekaman makhluk hidup seperti manusia, hewan dan juga tumbuhan dengan visual dua dimensi, tetapi seiringan dengan waktu benda mati pun bisa digerakan seperti sebuah mesin, sosis, dan sebuah mainan yang mana nantinya bisa dijadikan menjadi sebuah animasi.



Gambar I.2 Cover Konten Dalang Pelo Edisi 17 Agustus  
Sumber: Dokumen Dalang Pelo  
(Diakses pada 20/04/2021)

Dalam karakter Dalang Pelo terdapat karakter utamanya seperti Acil yang masih berumur 13 tahun, pemeran utama Dalang Pelo yang mempunyai sifat anak kecil lalu mempunyai sebuah ciri khas dikepalanya terdapat jamur. Acil yang sebenarnya adalah hasil ciptaan uji coba Om Gepeng, meski seumuran anak SMP, kerangka berpikirnya masih setara anak SD, Acil tidak sungkan mengungkapkan perasaan dan pikirannya alias ekspresif, serba ingin tahu dan mudah takjub, sifatnya yang tidak sesuai anak seumurnya ini sering membuat jengkel orang sekitar, namun tak jarang juga kepolosannya berhasil menghangatkan suasana. Leri mempunyai umur yang sama seperti Acil yaitu 13 tahun adalah tetangga dan teman sekolah Acil yang cuek, sering dititipkan pada Om Gepeng karena kedua orang tuanya super sibuk, membuat terjebak bersama Acil dan Monyet Kane, walau di rasa sulit dan menjengkelkan, hubungan ketiganya kadang seperti kakak beradik, Monyet Kane yang berumur 3 tahun, entah percobaan apa yang telah dilakukan Om Gepeng pada Monyet Kane ini sehingga menjadikan begitu malas dan berpikiran kosong dan penurut. Namun tak bisa di

andalkan karena wawasannya dangkal, kesehariannya menggantikan Om Gepeng yang terlalu sibuk untuk menjaga dan menemani Acil dan Leri, dari sinilah sumber sebagian besar masalah biasanya terjadi, Om Gepeng berumur 33 tahun adalah "ayah" Acil yang maunya dipanggil "om". Om Gepeng sangat mengedepankan penelitiannya, sampai membuat jadi terlihat kikir, culas, membosankan, dan tidak pandai bergaul dengan wanita. Om Gepeng diperintahkan ayah Leri untuk mengasuh Leri karena upahnya lumayan untuk modal penelitian dan atas nama penelitian pula pada akhirnya tugas mengasuhnya selalu dilimpahkan kepada Monyet Kane.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sebelumnya telah dijabarkan, dapat diidentifikasi masalah yang timbul yakni karakter utama yang menjadi pokok pembahasan, yaitu : Animasi Dalang Pelo memiliki karakter utama yang menarik, adanya lelucon kekinian disaat mereka berdialog, tampilan visual karakter beserta karakteristik masing-masing peran karakter animasi Dalang Pelo yang bisa membuat animasi ini semakin berwarna dengan berbagai macam ciri khas dari masing-masing karakternya.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana gambaran dari masing-masing bentuk karakter utama animasi animasi Dalang Pelo yang berperan sebagai karakter utama yaitu, Acil, Leri, Om Gepeng, Monyet Kane, Gagas, Prili, dan Om Ponggo berupa asal mula, inspirasi, identitas, ciri khas dan elemen pendukung lainnya dari masing-masing karakter.

## **I.4 Batasan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pada penelitian ini objek dibatasi oleh *point-point* di bawah, Sebagai berikut :

- Studi kasus Pemilihan objek ini berdasarkan pertimbangan bahwa Penokohan dapat digambarkan dalam suatu animasi melalui metode deskriptif.
- Penelitian berfokus pada kajian desain bentuk karakter, berupa ciri-ciri visual karakter utama seperti penampilan dan juga ciri-ciri identitas

karakter meliputi, sifat, asal mula, filosofi, inspirasi pembuatan, dan elemen pendukung lainnya.

- Penelitian dibatasi pada sifat karakter utama yaitu, Acil, Leri, Om Gepeng, Monyet Kane, Gagas, Prili, dan Om Ponggo yang tidak banyak diketahui oleh penontonnya.
- Penelitian ini tidak akan membahas mengenai konten-konten Dalang Pelo, hanya akan membahas mengenai kajian bentuk karakter utama, filosofi, asal mula, inspirasi karakter.

### **I.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Mengetahui penggambaran dari masing-masing bentuk karakter utama animasi Dalang Pelo yang berperan sebagai karakter utama yaitu Acil, Leri, Om Gepeng, Monyet Kane, Gagas, Prili, dan Om Ponggo dan kaitannya terhadap karakter.
- Menjabarkan masing-masing karakter dalam bentuk asal mula, inspirasi, identitas, ciri khas dan elemen pendukung lainnya dari masing-masing karakter.

### **I.6 Manfaat Penelitian**

Dan secara teori hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Adapun manfaat tersebut adalah.

- Bagi Keilmuan  
Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan terhadap beberapa penokohan yang dapat digambarkan melalui metode deskriptif melalui animasi Dalang Pelo dibidang animasi 2D yang ada di Indonesia, agar animasi tersebut bisa dijadikan sebagai referensi dikemudian hari.
- Bagi Masyarakat  
Penelitian ini diharapkan dapat memberi dampak positif kepada masyarakat berupa informasi umum mengenai visualisasi karakter animasi Dalang Pelo serta kaitannya terhadap sebuah karakter.

- Bagi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media edukasi bagi pembaca tentang pembahasan mengenai sebuah makna penokohan yang dapat digambarkan melalui metode deskriptif melalui animasi Dalang Pelo karya anak bangsa.

- Bagi Peneliti

Peneliti berharap penelitian ini menambah wawasan diri tentang animasi Dalang Pelo dan mampu menerapkan keilmuan Desain Komunikasi Visual sebagai solusi bagi permasalahan yang ditemukan.

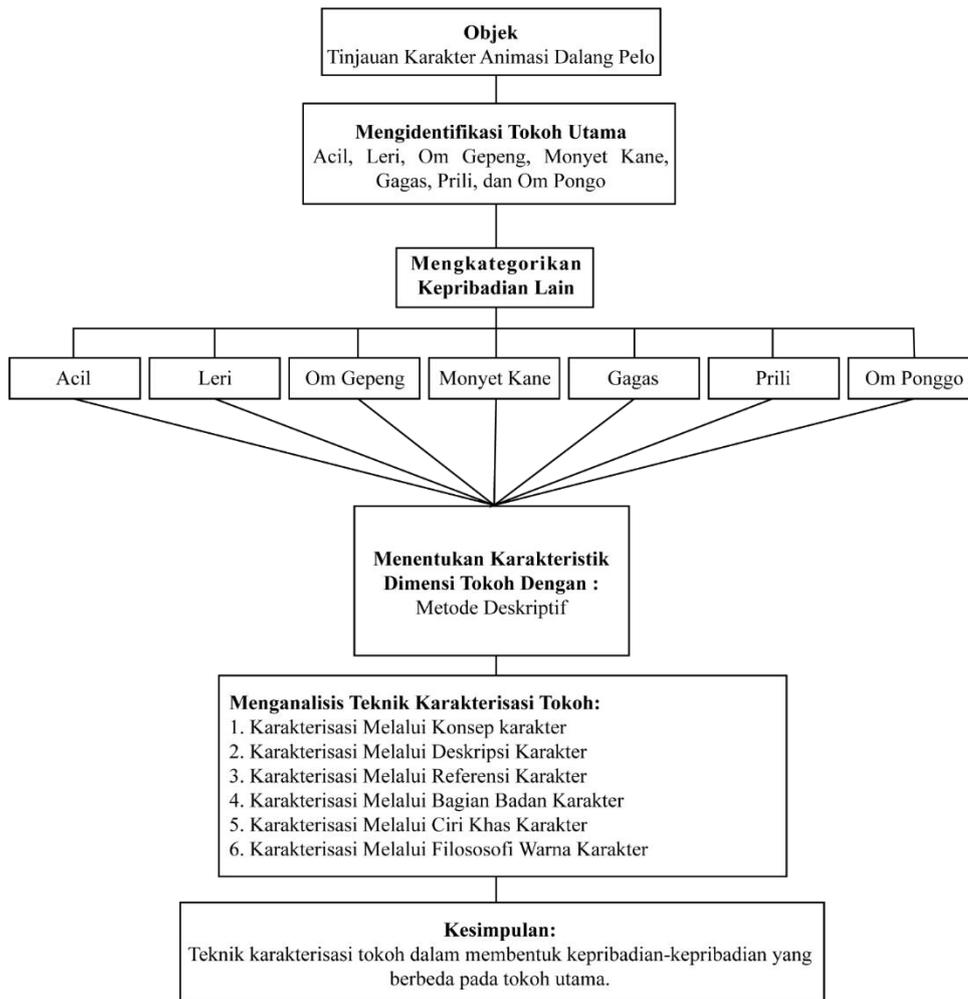
### **I.7 Penelitian Terdahulu dan Posisi penelitian**

Dalam penelitian karakter animasi Dalang Pelo ini masih sangat jarang diteliti secara mendalam terhadap tujuh karakter tersebut. Penelitian terdahulu tentang animasi Dalang Pelo hanya mengedepankan daya tarik humor dan cara animasi Dalang Pelo beriklan yang pernah di teliti oleh Sagung Intan Pradnyanita A.A dan Adhi Santosa N. Dengan judul “Daya Tarik Humor Pada Iklan Animasi Dalang Pelo” Dalam penelitian ini masih terbatas hanya mengedepankan ciri khas animasi sehingga bagian visual dan narasinya pada animasi Dalang Pelo belum dikaji.

### **I.8 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian diperlukan serangkaian metode yang dapat membantu peneliti untuk mencapai tujuan yang ingin diraih. Metode ini dijadikan pijakan dalam mengerjakan penelitian. Desain dan sebuah rencana dalam penelitian merupakan isi dari rumusan tentang objek yang di teliti beserta subjeknya (Sukmadinata, 2005, h.5). Penelitian ini menggunakan data kualitatif karena dikumpulkan untuk di teliti dan dimaknai variabel-variabelnya guna mendapatkan hasil yang akurat dari permasalahan animasi Dalang Pelo. Penokohan yang dapat digambarkan dalam penggambaran watak dan tokoh melalui aspek-aspek fisik seperti tampang, umur, bibir, rambut, hidung, cara berjalan dan raut muka, lalu melalui watak tokoh melewati cara hidup karakter di dalam sebuah cerita atau di dalam lingkungan masyarakat, dan gambaran melalui perasaan, gejala pikiran, dan juga sebuah keinginan.

## I.9 Kerangka Penelitian



Gambar I.3 Kerangka Penelitian  
Sumber: Data Pribadi (2021)

## I.10 Sistematika Penulisan

- Bab I Pendahuluan

Dalam Bab ini menguraikan latar belakang masalah meliputi, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penelitian Terdahulu & Posisi Penelitian, Metode Penelitian, Kerangka Penelitian, serta Sistematika Penulisan. Mengenai gejala yang dijadikan topik untuk dikaji yaitu karakter animasi Dalang Pelo yang akan dikaji ciri visualnya. Kemudian merumuskan ke dalam animasi Dalang Pelo untuk mengetahui kenapa dan bagaimana kajian ciri-ciri karakter utama tersebut.

- Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam Bab ini berisi tentang karakter Animasi Dalang Pelo yang meliputi, Tahapan-tahapan, menentukan ide, berikut bersama fungsi, pengertiannya dan menguraikan teori desain karakter secara fundamental seperti definisi, ciri, jenis, dan peran. Di bab ini juga berisi mengenai pengumpulan data akan informasi dan penguraian masalah tentang Dalang Pelo, wawancara terhadap narasumber, kuesioner terhadap target pasar Dalang Pelo dan sebagai penikmat animasi tersebut.

- Bab III Objek Penelitian

Dalam Bab ini dimulai dengan membahas mengenai objek penelitian secara khusus yaitu Animasi Dalang Pelo, masing-masing karakter akan dipisah untuk di deskripsikan sesuai data yang sudah ada. Tahap ini menjadi tahap berikutnya.

- Bab IV Analisis

Bab ini menjelaskan objek penelitian yang tengah di teliti yaitu Animasi Dalang Pelo yang menguraikan pembahasan permasalahan karakter utama Animasi Dalang Pelo dengan menggunakan landasan teori serta metode penelitian yang sudah dijabarkan yaitu metode kualitatif deskriptif dengan metode deskriptif. Dimulai dengan memaparkan sampel-sampel yang telah di tentukan dari bab sebelumnya, lalu di uraikan secara detail mengenai ciri visual dari animasi karakter utama Acil, Leri, Om Gepeng, Monyet Kane, Gagas, Prili, Om Pongo dalam animasi Dalang Pelo dan hubungannya dengan penokohan dari tiap-tiap tokoh atau karakter.

- Bab V Kesimpulan dan Saran

berisi penguraian hasil dari penelitian lalu dijadikan sebuah kesimpulan dan saran bagi penelitian selanjutnya.

Berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan mengenai tahapan penelitian dimulai dengan mencari tahu masalah kemudian dilakukan pemahaman lebih lanjut yang dijabarkan dalam latar belakang masalah penelitian, Setelah melakukan pencarian data dan informasi yang di dapat melalui wawancara kepada kreator animasi Dalang Pelo, kemudian dilakukan reduksi untuk menyatukan data, agar inti dari penelitian terbentuk sempurna sebagai patokan agar penelitian dapat diselesaikan lalu menghasilkan tujuan dan manfaat penelitian, lalu data dianalisis dan disusun yang akan menghasilkan kesimpulan, *point* yang dihasilkan akan menjadi saran-saran yang disusun dan dikembangkan berdasarkan data yang sudah ada.