

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang terus berkembang pesat, arus budaya global—khususnya budaya populer dari luar negeri—semakin mendominasi kehidupan sehari-hari masyarakat, terutama generasi muda. Kehadiran internet, media sosial, serta kemajuan teknologi informasi telah mempercepat penyebaran tren visual modern, mulai dari gaya berpakaian, musik, hingga desain grafis. Budaya lokal pun menghadapi tantangan besar untuk tetap eksis dan relevan di tengah gelombang modernisasi tersebut. Banyak warisan budaya tradisional mulai kehilangan daya tariknya, bahkan terlupakan, karena dianggap ketinggalan zaman atau tidak sesuai dengan selera visual masa kini.

Salah satu bentuk kekayaan budaya yang memiliki risiko pelunturan nilai adalah motif ragam hias tradisional. Motif ini bukan hanya unsur dekoratif semata, melainkan juga cerminan dari identitas, filosofi, dan nilai-nilai luhur yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat lokal. Di antara beragam motif yang ada di Nusantara, motif ragam hias dari etnis Melayu dan Batak di Sumatera Utara menjadi contoh dari warisan budaya visual yang sarat makna. Motif-motif tersebut mencerminkan hubungan manusia dengan alam, spiritualitas, serta norma-norma kehidupan dalam masyarakat adat. Sayangnya, terbatasnya media kreatif yang mampu mengemas dan menyampaikan nilai-nilai ini dalam bahasa visual modern masih sangat terbatas dan menjadi kendala dalam proses pelestariannya.

Untuk merespon tantangan tersebut, perlu dilakukan pendekatan yang mampu menjembatani dunia tradisional dengan dunia kontemporer, terutama yang dapat berbicara dalam "bahasa visual" yang dimengerti dan disukai oleh generasi muda. Salah satu strategi yang relevan dan komunikatif adalah melalui desain karakter bergaya *chibi*.

Secara umum, karakter adalah representasi dari tokoh atau individu yang memiliki ciri khas tertentu, baik dalam bentuk fiksi maupun nyata. Dalam berbagai bidang seperti sastra, film, dan seni visual, karakter berfungsi sebagai perwujudan dari ide, emosi, nilai, dan cerita yang ingin disampaikan oleh penciptanya. Karakter dapat diciptakan berdasarkan manusia, hewan, makhluk mitologi, atau bahkan objek yang dianimasikan, dan biasanya dilengkapi dengan identitas yang kuat seperti nama, latar belakang, kepribadian, hingga tujuan tertentu dalam narasi.

Sementara itu, dalam konteks seni visual dan desain, karakter merujuk pada representasi tokoh dalam bentuk ilustrasi atau bentuk visual lainnya yang dirancang dengan identitas visual dan naratif yang khas. Karakter visual memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan atau tema tertentu kepada audiens, baik secara langsung maupun simbolis. Karakter yang kuat dapat menjadi ikon budaya baru, mudah dikenali, serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai sosial maupun budaya secara visual.

Pemilihan gaya ilustrasi *chibi* sebagai pendekatan visual dipilih karena sifat visualnya yang imut, sederhana, namun sangat ekspresif. Gaya *chibi* dikenal luas di kalangan pecinta budaya pop Asia, terutama *anime* dan *manga*, sehingga gaya ini telah memiliki daya tarik tersendiri di kalangan generasi muda. Dengan tampilan proporsi tubuh mungil, kepala besar, dan ekspresi wajah yang menggemaskan, *chibi* mampu menyampaikan emosi dan karakter dengan cara yang lebih ringan, menyenangkan, serta mudah diterima.

Selain itu, gaya *chibi* memberikan keleluasaan artistik untuk mengeksplorasi busana, motif, dan atribut khas budaya dengan cara yang imajinatif dan tidak terbatas pada realisme. Penulis ingin menampilkan motif Melayu dan Batak tidak sekadar sebagai hiasan, tetapi sebagai bagian integral dari identitas karakter itu sendiri. Dengan memadukan gaya *chibi* dan elemen budaya, maka desain dapat menjadi media *story telling* visual yang kuat, kreatif, dan menyenangkan. Gaya ini juga sangat efektif dalam konteks produk *merchandise* seperti gantungan kunci akrilik, karena tampilannya yang simpel namun menarik memudahkan untuk di produksi dalam berbagai media cetak maupun digital.

Sebagai bentuk implementasi, desain karakter ini akan dituangkan dalam bentuk produk gantung kunci akrilik (*acrylic keychain*). Pemilihan media ini bukan tanpa alasan: selain bersifat fungsional dan praktis, gantungan kunci merupakan salah satu bentuk *merchandise* yang populer di kalangan anak muda. Ia dapat dengan mudah dibawa ke mana-mana, dipajang di tas, dompet, atau aksesoris pribadi lainnya, sehingga menjadi sarana promosi budaya yang kasual namun efektif. Melalui produk ini, karakter yang mengusung motif budaya lokal dapat tersebar lebih luas dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari pengguna.

Dengan demikian, proyek ini tidak hanya menciptakan karya desain yang menarik secara visual, tetapi juga memiliki misi kultural yang kuat. Integrasi antara gaya visual *chibi* dan motif ragam hias Melayu serta Batak diharapkan mampu menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas. Ini merupakan langkah nyata untuk membangun kesadaran dan apresiasi terhadap budaya lokal melalui pendekatan yang lebih segar, akrab, dan kekinian. Diharapkan, proyek ini mampu menginspirasi lebih banyak upaya kreatif lainnya dalam pelestarian budaya, serta memperkuat identitas lokal dalam arus

global yang terus bergerak maju.



THE
Character Building
UNIVERSITY

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pendahuluan diatas, Identifikasi masalah yang dapat dibuat adalah,

1. Kurangnya minat generasi muda terhadap budaya tradisional, khususnya motif ragam hias lokal, karena dianggap tidak relevan dengan selera visual dan gaya hidup masa kini.
2. Minimnya media kreatif yang mampu menggabungkan nilai-nilai budaya lokal dengan pendekatan visual modern, sehingga warisan budaya visual kurang terekspos dalam konteks kontemporer.
3. Belum adanya pendekatan visual yang efektif dan komunikatif dalam memperkenalkan motif ragam hias Melayu dan Batak kepada kalangan muda melalui media yang mereka konsumsi sehari-hari.
4. Kurangnya eksplorasi gaya ilustrasi populer seperti *chibi* sebagai sarana pelestarian budaya visual lokal, padahal gaya ini memiliki potensi besar dalam menarik perhatian dan menciptakan kedekatan emosional dengan audiens.

C. Batasan Masalah

Dikarenakan luasnya Cakupan masalah, maka penulis akan membatasi masalah pada penelitian ini yakni,

1. Bagaimana penerapan motif ornamen tradisional Sumatera Utara, terutama suku Batak dan Melayu dalam desain karakter *chibi*, serta penerapannya pada media *acrylic keychain*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran masalah yang telah ditulis pada bagian atas maka rumusan masalah yang didapatkan oleh penulis adalah :

1. Bagaimana proses perancangan karakter bergaya *chibi* yang mengadaptasi motif ragam hias Melayu dan Batak dari Sumatera Utara?
2. Bagaimana hasil visual karakter *chibi* dengan penerapan motif ragam hias Melayu dan Batak jika diaplikasikan dalam bentuk produk gantungan kunci akrilik?
3. Bagaimana menarik minat generasi muda untuk mencintai ragam hias Melayu dan Batak ?

E. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, tujuan penciptaan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut :

1. Merancang karakter visual bergaya *chibi* yang dapat merepresentasikan unsur budaya lokal secara menarik dan mudah diterima oleh generasi muda.
2. Mengembangkan media kreatif berupa gantungan kunci akrilik sebagai sarana aplikatif untuk memperkenalkan motif budaya lokal dalam bentuk produk yang praktis dan fungsional.
3. Mendorong pelestarian dan apresiasi terhadap budaya lokal.

F. Manfaat penciptaan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang seni digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian tentang penerapan ornamen tradisional dalam seni kontemporer, khususnya dalam teknik batik tulis.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi yang berguna bagi masyarakat tentang seni digital, terutama dalam kaitannya dengan budaya lokal.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang teknik dan proses penciptaan seni digital, serta penerapan ornamen tradisional dalam media baru.
- c. Mendorong minat generasi muda untuk berkarya menggunakan media digital, khususnya dalam bidang seni, dan menggali potensi kreatif yang ada di sekitar mereka.
- d. Meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya seni digital dalam kehidupan modern, serta potensi industri kreatif berbasis budaya lokal.
- e. Menjadi referensi praktis bagi pelaku industri kreatif, seperti desainer grafis, ilustrator, dan seniman, untuk mengembangkan karya seni.