Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang dikelilingi oleh lautan yang luas, mempunyai banyak sekali gugusan pulau dan juga terletak tepat di wilayah yang sangat strategis. Oleh karena itu, sudah sejak lama Nusantara atau yang kita sebut sebagai Indonesia ini banyak dikunjungi oleh orang-orang dari berbagai belahan dunia. Dari berbagai ragam dan macam bangsa dan orang-orang yang datang ke Nusantara, suku bangsa China lah yang dianggap paling sering berkunjung ke Nusantara ini. Salah satu dari banyak penjelah bangsa China yang singgah di Indonesia, Zheng He atau yang biasa di sebut dengan Cheng Ho merupakan penjelajah yang sangat berpengaruh terhadap peradaban Nusantara baik itu dalam bidang ilmu pengetahuan, gaya hidup, budaya dan juga agama.

Dalam perjalanannya di Indonesia Cheng Ho mengunjungi banyak daerah dan dari banyak daerah yang ia datangi salah satunya Majapahit, yang juga merupakan daerah pertama di Indonesia yang Cheng Ho kunjungi. Perjalanan Cheng Ho di Majapahit ini dianggap sebagai salah satu perjalanan Cheng Ho yang banyak orang tidak ketahui.

Animasi sendiri dikenal sebagai salah satu media yang bisa digunakan untuk *strory telling*, dan unsur penting lain dalam animasi sebagai media story telling yaitu desain karakter. Desain karakter sendiri disebut sebagai unsur penting didalam cerita karena, karakter lah yang membuat sebuah cerita menjadi hidup

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

dan mengeluarkan pesan apa yang terkandung didalam sebuah cerita. Dikarenakan karakter adalah salah satu unsur penting didalam sebuah cerita, maka desain karakter menjadi hal yang sangat menentukan bagaimana sebuah karakter berjalan hidup sesuai cerita dan juga mencerminkan *personality* yang terdapat didalam karakter tersebut.

Di Indonesia, terdapat sebuah kebudayaan luhur yang sudah ada selama ratusan tahun dan digunakan sebagai salah satu media peyampaian cerita yaitu wayang kulit. Wayang kulit sendiri memiliki cerita dan desain karakter yang unik dalam penggunaannya. Pada desain wayang kulit sendiri juga semua sifat dan kedudukan dari sang karakter terlihat dan diciptakan dengan menggunakan pakem-pakem yang sejalan dengan budaya Jawa itu sendiri. Oleh karena itu, dalam film animasi singkat 2D ini maka desain karakter akan menggunakan *style* wayang kulit sebagai bentuk visualnya.

Penelitian ini akan lebih membahas mengenai penerapan dan perancangan pada karakter yang akan menggunakan *style* wayang kulit purwa, serta kesesuaian desain karakter wayang dalam sebuah animasi 2D agar karakter yang akan dibentuk dalam *style* ini tidak melenceng dari pakem dan estetika wayang kulit purwa itu sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah, bagaimana menerapkan style wayang kulit dalam desain karakter film animasi sesuai personality dan kedudukan menurut pakem wayang kulit.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

1.3. Batasan Masalah

- Rancangan desain karakter diperuntukan bagi animasi 2D.
- Bahasan perancangan utama adalah desain karakter bagi karakter tokoh Cheng Ho dan Kaisar Yongle.
- Penerapan bentuk pada karakter menggunakan wayang kulit bergaya Yogyakarta.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Melalui Tugas Akhir ini, diharapkan penulis dapat menerapkan unsur dan pakem wayang kulit yang sesuai dengan sifat, golongan dan jenis tokoh akan terbentuk desain karakter yang sesuai dengan pakem dan sejarah aslinya.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang terdapat dalam Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. **Penulis**

   Bagi penulis, manfaat paling besar yaitu menambah wawasan dan pem ahaman serta kreatifitas dalam merealisasikan atau mewujudkan film animasi yang sesuai dengan konsep atau ide.

2. **Orang lain**

   Membantu dalam menambah wawasan untuk khalayak ramai yang juga menemukan permasalahan atau pengerjaan yang sama.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017

3. Universitas

Universitas mendapatkan keuntungan untuk koleksi film animasi yang pada kedepannya mingkin bias menjadi acuan mahasiswa lain dalam berkarya.

Penerapan Style..., Wisnu Adhi Nugroho, FSD UMN, 2017