



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari banyak daerah. Daerah-daerah di Indonesia memiliki kisah kepahlawanannya masing-masing, menurut Koran SINDO salah satu pahlawan yang terkenal dan menginspirasi adalah kepahlawanan Cut Nya Dhien yang berjuang melawan penjajahan Belanda di Aceh.

Cut Nya Dhien adalah seorang wanita keturunan bangsawan yang dilahirkan di Lampadang, Aceh Besar, Nanggroe Aceh Darusalam pada tahun 1850. Cut Nya Dhien merupakan pejuang wanita yang gigih dan berjuang melawan penjajahan selama enam tahun lamanya. Nunik Utami (2012: 2) mengatakan “Keberanian dan kehebatan Cut Nya Dhien tidak berbeda dengan pejuang laki-laki. Dengan gagah berani, Cut Nya Dhien pergi ke medan pertempuran.”

Akan tetapi dewasa ini, pengenalan akan pahlawan pada generasi muda telah pudar. Ada beberapa pendapat mengenai hal itu. Menurut Muzanni Lubis dalam halaman Kompasiana (sumber: <http://www.kompasiana.com/>), dia mengungkapkan bahwa anak-anak negeri ini seolah tidak mengenal lagi kiprah para pejuang dan pentingnya persatuan, nama pahlawan kini lebih akrab dikenal dengan sebutan nama jalan dibanding dengan jasa-jasanya.

Nur khafid berpendapat bahwa cerita kepahlawanan para pejuang di negeri ini harus dikupas agar dapat dikenal oleh generasi muda Indonesia namun pada kenyataannya generasi muda sekarang lebih tertarik pada tokoh- tokoh animasi. Oleh sebab itu penulis ingin mengenalkan kepahlawanan Indonesia melalui pendekatan yang sama yaitu animasi.

Dalam film animasi, karakter harus dirancang dengan baik sehingga tujuan film dapat tersampaikan dengan efektif dan membuat penonton tertarik. Sehingga karakter dirancang unik atau memiliki kekhasannya sendiri. (Morgan Kaufmann, 2006 : 34)

Pada desain karakter Cut Nya Dhien dalam film animasi pendek “Cut Nya Dhien”, karakter akan digambar dengan *style minimal art*. *Stytle minimal Art* dipilih karena *style* ini dapat menjadi media dari teori perancangan karakter. Selain itu *Minimal Art* juga dipilih karena penggambaran yang *simple* dan mampu memberi penonton imajinasi yang lebih dari yang tergambarkan (Filmbilder, 2009)

Oleh sebab di atas, penulis merancang karakter pada film animasi pendek berjudul ‘Cut Nya Dhien’. Penulis akan merancang dan membuat desain karakter dari sejarah yang telah ada, yaitu Cut Nya Dhien dan selanjutnya akan diproses menjadi sebuah animasi 2D.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang disebutkan maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan desain karakter pada film animasi pendek 2D ‘Cut Nya Dhien’ dengan *Minimal Art style*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka terdapat batasan masalah, yaitu perancangan desain karakter untuk film animasi yang meliputi:

1. Perancangan karakter film animasi pendek 2D ‘Cut Nya Dhien’ berjumlah dua karakter, yaitu Cut Nya Dhien dan Teuku Umar.
2. Gaya desain yang bertema *minimalistic art style* dengan budaya Aceh di dalamnya.

1.4. Tujuan Akhir

Tujuan penulis membuat penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana membuat sebuah visual karakter pada film animasi pendek Cut Nya Dhien dengan mengimplementasikan *Minimal Art style*.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk bahan penulisan penelitian ini penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan metode atau cara :

1. Studi Eksiting

Penulis melakukan pengamatan terhadap film, benda kebudayaan dan benda bersejarah yang akan dijadikan objek penelitian, pengamatan yang penulis lakukan antara lain tentang perancangan karakter pada film Cut Nya Dhien.

2. Studi Literatur

Penulis mencari informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada laporan penelitian akhir ini melalui buku dan jurnal untuk bahan penunjang penulisan penelitian ini yang berupa studi budaya dan studi visual.

1.6. Timeline

Table 1.1. Timeline

	Februari				Maret				April				Mei				Juni		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
studi literatur dan eksisting																			
Char desain & Bab 1 & 2																			
Story board and animate																			
Bab 3 & 4 + sound input																			
bab 5 & compositing																			