



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

Animasi di Indonesia mulai berkembang pada tahun 1955, ketika presiden Soekarno mengirim Dikut Hendronoto yang merupakan seorang seniman untuk belajar animasi di studio *disney*, yang kemudian ilmunya tersebut digunakan untuk membuat animasi pertama Indonesia “Si Doel memilih” (Prakoso 2010)

Salah satu medium yang dekat dengan animasi adalah *Limited Animation*, Teknik yang digunakan dalam *limited animation* merupakan pengulangan gambar dan hanya menggambar *frame* baru apabila benar-benar dibutuhkan. Pada umumnya, *limited animation* hanya terdiri dari 4-12 frames atau 8-13 pada setiap detiknya (Maureen, 2014)

Salah satu aset penting dalam medium seperti animasi, *limited animation* dan komik adalah tokoh, aset ini berfungsi sebagai pemeran cerita yang akan disampaikan dalam susunan gambar dalam medium-medium tersebut. Tanpanya, tidak ada yang dapat diceritakan dalam medium tersebut. Tokoh memiliki variasi dan referensi yang bermacam-macam.

Dalam menciptakan sebuah tokoh, secara tidak langsung *creator* itu sendiri sudah memasukan unsur dirinya pada tokoh yang dia buat, walaupun tokoh dan pencipta itu sendiri adalah dua individu yang berbeda. Misalnya si pencipta Tokoh tersebut memasukan beberapa sifat dirinya pada ciptaannya tersebut, tapi tentunya ditambahi dengan bumbu-bumbu fiksi misalnya *ability* yang tidak dimiliki namun

diinginkan sang penciptanya sendiri. Tokoh tersebut adalah bentuk pelampiasan si penciptanya dalam menggambarkan fantasinya dalam cerita yang dibuatnya. pencipta Tokoh itu sendiri seakan-akan menulis dirinya sedang berada dalam Tokoh yang di dunia yang diciptakan itu sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :
Bagaimana cara merancang Tokoh *self-insertion* dalam animasi “*Nightmare and Memories*”?

1.3. Batasan Masalah

1. Menganalisis dua tokoh dalam film animasi “*Nightmare and memories*” yang merupakan Deb dan *Demon*.
2. Menganalisis berdasarkan 3 Dimentional tokoh, bentuk, style, siluet, gesture, ekspresi, usia, proporsi, kostum dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti Tokoh yang memiliki referensi dari diri sendiri dan mengolah Tokoh tersebut menjadi Tokoh yang baik dan layak di dalam animasi.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis

Melalui laporan ini, penulis dapat bereksplorasi lebih jauh tentang *Self-insertion* dan menganalisa tentang *self-insertion* serta penerapannya dalam mengolah Tokoh dalam animasi agar bisa menjadi Tokoh yang hidup, utuh dan *reasonable*.

2. Bagi Pembaca

Melalui laporan ini, penulis berharap pembaca bisa mengenali pengolahan Tokoh yang mempunyai unsur *self-insertion* dalam animasi “Nightmare and memories” dan walaupun Tokoh-Tokoh dalam animasi yang penulis garap ini adalah Tokoh yang berasal dari dunia nyata, Tokoh-Tokoh ini tetap memiliki pondasi yang kuat yang berasal dari teori-teori yang ada.

3. Bagi Universitas

Melalui laporan ini, penulis berharap bisa membantu mahasiswa lainnya yang ingin menciptakan karya terutama karya animasi yang memiliki Tokoh *self-insertion* dan pengolahannya dalam membuat animasi dengan Tokoh seperti ini.