



### **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

Dalam dunia perfilman animasi, setiap negara memiliki keunggulannya masing-masing dalam menyampaikan suatu cerita. Seperti di Amerika cerita mereka bertemakan *super hero* dikarenakan negara mereka tidak memiliki budaya yang cukup banyak, tetapi bagaimana dengan Indonesia yang memiliki beragam budaya? Dalam artikel yang berjudul “Pengamat Ajak Sineas Kembangkan Animasi Lokal”. (Zahrin, n.d.) berpendapat bahwa: Animasi anak Indonesia dengan tema anak-anak telah meningkat sehingga para sineas perlu mendorong pengembangan animasi cerita lokal. Hal tersebut dapat dilihat pada televisi dimana sebagian besar animasi anak-anak berasal dari luar negeri dan tidak mengangkat unsur budaya lokal. Padahal animasi yang mengangkat budaya lokal sangat diminati misalnya seperti upin-ipin, yang kisahnya menggambarkan budaya setempat yang sangat mirip dengan budaya kita. Melihat fakta tersebut, merupakan kesempatan besar bagi produser film lokal untuk mengangkat animasi berbasis budaya lokal yang digemari masyarakat.

Hal serupa juga dikatakan oleh ilustrator Indonesia (Anindito, 2015) pada artikel yang berjudul “Budaya Beragam, Film Animasi Indonesia Menjadi Daya Tarik Pasar Internasional”. Ia mengatakan: Animasi di Indonesia masih ditahap balita dimana perjalanan animasi Indonesia masih panjang, Indonesia sendiri juga bisa melakukan proses pematangan terhadap film animasinya yaitu dengan

memperkuat karya untuk pasar lokal yang ditujukan untuk target penonton anak-anak, serta memperbanyak produk animasi lokal ketimbang produk animasi luar. Munculnya fenomena-fenomena tersebut membuat penulis berpikir tentang tokoh seperti apakah yang menunjukkan bahwa itu desain tokoh Indonesia? Salah satu cara efektif adalah dengan menggunakan unsur budaya Indonesia didalam desain tersebut.

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis memiliki *jobdesk* sebagai Perancang tokoh. Perancang tokoh merupakan seseorang seniman yang bertugas untuk mendesain tokoh. Seorang Perancangan tokoh juga dalam menjalankan tugasnya, ia dituntut untuk jeli dan peka terhadap sekitarnya agar orang yang melihat tokoh tersebut dapat tertarik kedalam tokoh yang dibuat (Su dan Zhao, 2012).

Didalam pembuatan cerita tugas akhir film animasi 2 dimensi ini, penulis terinspirasi dari budaya Lampung Barat Sekura. Dari budaya Lampung Barat Sekura kemudian penulis memutuskan untuk merancang tokoh dari budaya tersebut, dengan menyusun skripsi penciptaan yang berjudul Perancangan tokoh utama dalam film animasi 2D berjudul “Haridewa”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang tokoh utama pada film animasi 2D “Haridewa”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya pembahasan pada tugas akhir, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh utama yaitu Way Besay, Haridewa, dan Taruda.
2. Cerita ini mempunyai latar belakang setting Lampung Barat.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah merancang tokoh Way Besay, Haridewa, dan Taruda, lalu mengaplikasikannya kedalam film animasi 2 dimensi “Haridewa”.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Bagi penulis, mendapatkan wawasan tentang bagaimana menghidupkan film animasi dengan merancang tokoh, dan menambah pengetahuan tentang perancangan tokoh.
2. Bagi orang lain, sebagai bahan referensi bagi mahasiswa, dan orang lain.
3. Bagi perpustakaan, sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa, dan orang lain.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A