



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

Tokoh merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah cerita. Selain berperan sebagai penggerak cerita, tokoh juga dapat menjadi daya tarik yang memotivasi audiens untuk tetap mengikuti jalannya suatu cerita. Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) berpendapat bahwa tokoh yang baik adalah yang realistis dan dapat meninggalkan kesan. Ketika dihadapkan dengan kejadian tertentu dalam cerita, tokoh akan memberikan reaksi yang wajar sesuai sifat dan kepribadiannya ditambah lagi, memiliki visual yang menarik tentunya akan membuat tokoh tersebut mudah diingat sepanjang cerita (hlm. 98).

Untuk menghasilkan tokoh yang sesuai kebutuhan cerita, perlu dilakukan proses perancangan. Ide rancangan ini yang kemudian diterjemahkan ke dalam rancangan tokoh tersebut. Tokoh yang memiliki rancangan yang kuat adalah tokoh yang dapat langsung dikenali dari siluet dan bentuk keseluruhannya (Sullivan, Schumer dan Alexander, 2008, hlm. 102). Siluet dan bentuk ini akan membentuk tampilan visual tokoh, yang idealnya dapat merepresentasikan identitas tokoh tersebut.

Florack (2010) mengatakan bahwa ciri khas suatu etnis dapat digunakan untuk menunjukkan kekhasan individu yang berasal dari daerah asing maupun daerah yang *familiar*, atau untuk menunjukkan keunikan individu itu sendiri (hlm. 478). Indonesia merupakan negara yang terdiri dari berbagai etnis yang memiliki

ciri khasnya masing-masing. Ciri khas ini dapat berperan sebagai penunjuk identitas yang dimiliki Indonesia, dan dapat dibedakan dari segi sosial budaya, busana, kesenian maupun kuliner.

Salah satu etnis Indonesia dengan keunikan yang menonjol dan sudah dikenal adalah etnis Minangkabau, terlihat dari bentuk rumah adat, properti busana dan terlebih lagi dari kulinernya. Rendang menduduki posisi pertama sebagai makanan terbaik dalam *online polling* yang diselenggarakan oleh CNNgo berjudul “*Your Pick: World’s 50 best foods*”. Hal ini menunjukkan bahwa kuliner Indonesia sebenarnya tidak kalah dengan negara lain dan aspek kuliner ini dapat digunakan sebagai pintu masuk untuk lebih memperkenalkan budaya Indonesia dengan segala keunikannya kepada masyarakat di dalam maupun luar negeri. Ini ternyata sejalan dengan keinginan badan ekonomi kreatif Indonesia, yang salah satu tujuannya adalah untuk mempromosikan kuliner Indonesia di pasar dalam dan luar negeri. Untuk itu, penulis memilih untuk mengangkat tema Minangkabau karena aspek kulinernya sudah terkenal dan diakui.

Skripsi Penciptaan ini diharapkan dapat menjadi salah satu media untuk mempopulerkan kuliner Indonesia melalui animasi dua dimensi. Oleh karena itu, hal ini menjadi latar belakang dari pembuatan skripsi penciptaan yang berjudul Perancangan Tokoh dalam Animasi Dua Dimensi “Rancak!” dengan Unsur Budaya Minangkabau.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana perancangan visual tokoh agar mampu memvisualisasikan unsur budaya Minangkabau ?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik pembahasan tidak melebar, maka penulis membuat batasan sebagai berikut :

1. Tokoh yang dibahas adalah Patu dan Ara yang merupakan tokoh utama dari animasi dua dimensi.
2. Perancangan visual tokoh akan meliputi bentuk tubuh, fitur wajah, busana serta properti yang digunakan tokoh.

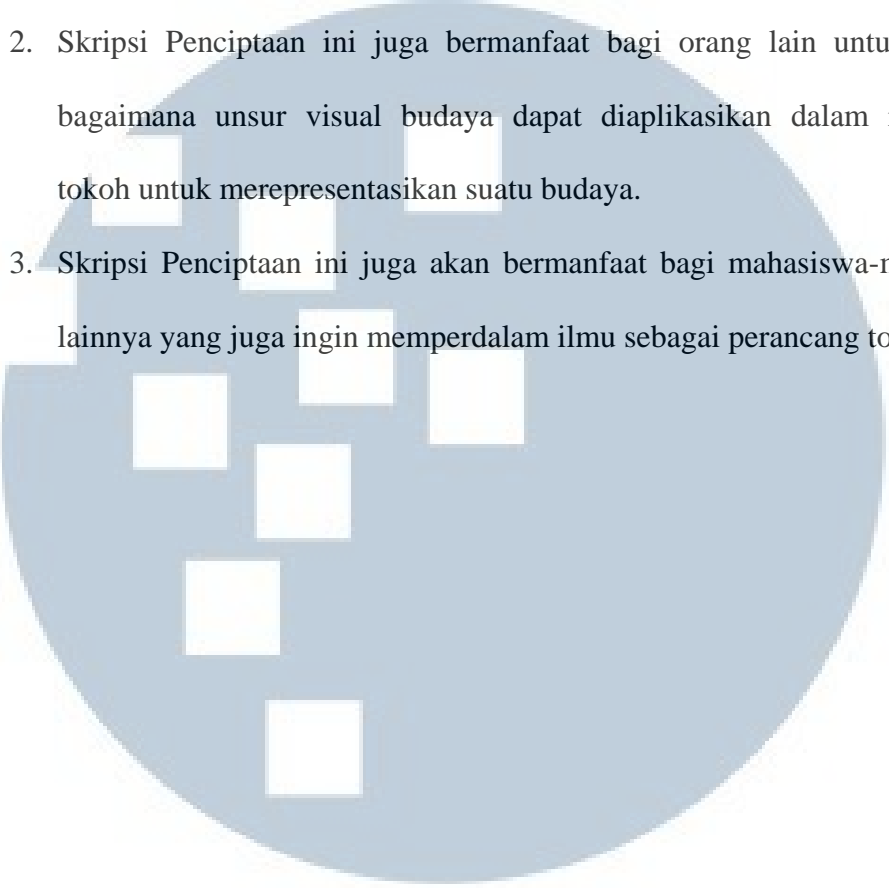
1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk merancang visual tokoh Patu dan Ara dengan unsur budaya Minangkabau.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapatkan dari penelitian Skripsi Penciptaan ini adalah sebagai berikut :

1. Skripsi Penciptaan ini bermanfaat bagi penulis untuk memperdalam ilmu dan kemampuan dalam merancang tokoh, serta lebih mendalami tentang kebudayaan Indonesia.

- 
2. Skripsi Penciptaan ini juga bermanfaat bagi orang lain untuk melihat bagaimana unsur visual budaya dapat diaplikasikan dalam rancangan tokoh untuk merepresentasikan suatu budaya.
 3. Skripsi Penciptaan ini juga akan bermanfaat bagi mahasiswa-mahasiswa lainnya yang juga ingin memperdalam ilmu sebagai perancang tokoh.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA