



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

Seperti yang dikatakan oleh Fernandez (2002) bahwa animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis agar mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Gambar tersebut tidak hanya berupa manusia tetapi juga dapat berupa hewan, tumbuhan dan benda-benda. Mengutip dari Pratista (2008), dalam pembuatannya sendiri animasi terdiri dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif membahas tentang aspek cerita dan tema, unsur naratif tersusun oleh tokoh, konflik, masalah, lokasi dan waktu. Unsur sinematik membahas tentang aspek-aspek teknis dalam pembuatan film seperti *mise-en-scene*, *shot*, *editing*, dan suara.

Menurut Abrams (1995) Tokoh dapat diartikan sebagai orang-orang yang hadir dalam cerita naratif dengan ekspresi dan ditampilkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu. Sedangkan menurut Aminudin (1995) menjelaskan bahwa tokoh adalah seorang pelaku yang mengembangkan sebuah peristiwa sehingga mampu menjalin sebuah cerita. Tokoh dapat disimpulkan sebagai sebagai seorang yang menjadi sudut pandang pembaca atau penonton di dalam cerita. Oleh karena itu peran sebuah tokoh sangatlah penting dalam sebuah cerita.

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang kaya akan budaya serta sejarah kehidupan panjang di dalamnya. Namun seiring perkembangan zaman banyak sejarah dan budaya yang mulai mengikis dan terlupakan, bahkan hal ini

diperparah dengan sulitnya mendapatkan data yang mungkin tidak tercatat, salah satunya adalah catatan sejarah tentang Banten pada abad ke 15-16. Tugas kitalah sebagai anak bangsa untuk melestarikan sejarah dan budaya tersebut agar tidak terlupakan.

Sejarah serta budaya Indonesia dapat dinikmati dalam berbagai media, salah satunya adalah animasi. Di Indonesia sendiri terdapat animasi yang mengangkat tentang sejarah, contohnya adalah *Battle Of Surabaya* yang merupakan *full feature film* yang mengangkat tentang kejadian perjuangan di Surabaya pada tahun 1945. Film ini mampu mengemas sebuah sejarah dan budaya menjadi sesuatu yang mudah dan menyenangkan untuk dinikmati.

Dalam perancangan sebuah tokoh, *animator* harus berpikir matang dengan ide yang ada. Tokoh adalah pelaku yang berada dalam sebuah cerita, dengan begitu perancangan tokoh dari tersebut terikat dengan ide tentang waktu dan tempat di mana cerita itu terjadi. Jika kita merancang sebuah tokoh secara sembarangan tanpa memikirkan aspek-aspek yang mengikat tersebut maka tokoh yang diciptakan akan terasa hambar dan mati. Tokoh yang dirancang dengan aspek-aspek tersebut akan menghadirkan keunikannya masing-masing dan dari keunikan tersebut terciptalah perbedaan mencolok atau kontras pada tiap tokoh yang diciptakan. Menciptakan sebuah tokoh yang mampu hadir dan memberikan kesan menarik serta kontras tiap tokoh dalam sebuah cerita mendorong sang penulis untuk mengangkat topik tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh dalam animasi “Tarman: Dendam Kesumat” yang dapat menggambarkan kontras di antara dua tokoh?

1.3. Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis membatasi masalah pada:

- Perancangan tokoh menggunakan teori *three dimensional character* dan *archetype character* berdasarkan sejarah Banten pada abad 15-16.
- Penulis akan merancang dua tokoh yaitu Tarman dan Jaka yang mampu menampilkan perubahan serta hubungan di antara keduanya yang di kontraskan.

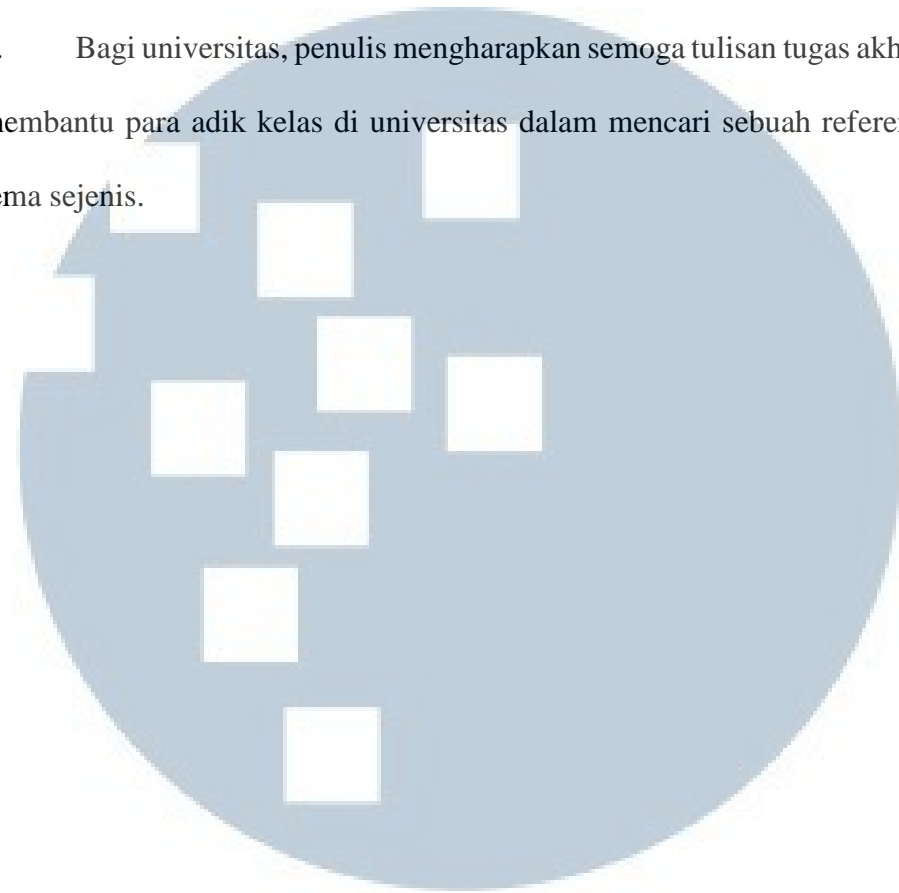
1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi bertujuan untuk merancang tokoh Tarman dan Jaka yang akan digunakan dalam animasi berjudul “Tarman: Dendam Kesumat”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis, sebagai syarat untuk mengambil gelar sarjana seni, serta menambah wawasan dan pengetahuan dalam perancangan tokoh.
2. Bagi pembaca, penulis mengharapkan bahwa tulisan ini dapat membantu para pembaca agar dapat merancang tokoh.

3. Bagi universitas, penulis mengharapkan semoga tulisan tugas akhir ini dapat membantu para adik kelas di universitas dalam mencari sebuah referensi dengan tema sejenis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA