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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam suatu animasi, terdapat elemen yang sangat penting, yaitu tokoh. Tokoh merupakan individu yang akan ditampilkan, layaknya aktor yang menampilkan suatu peran dalam sebuah film. Bagaimana ia memakai pakaian, sifat, dan perilakunya dapat menggambarkan kesan yang diinginkan dalam film. Menurut Goldberg (2008), salah satu langkah yang menunjukkan bahwa komunikasi tokoh dengan penonton telah sukses adalah apabila seseorang mampu menyampaikan ekspresi maupun perilaku tokoh dalam satu gambar visual saja. Gambar visual ini banyak ragamnya, salah satunya adalah animasi.

Animasi kerap digunakan untuk menggambarkan berbagai macam topik. Hal ini dikarenakan animasi dapat bermanfaat untuk membantu memahami proses abstrak dan tak terlihat (Sanger, Brecheisen & Hyneki, 2001) dan meningkatkan motivasi belajar agar lebih mudah untuk memahami tema abstrak dan sulit (Rieber, 1991). Begitu juga dalam kebudayaan suatu negara. Kebudayaan termasuk salah satu hal yang tidak mudah dipelajari karena tidak benar-benar memiliki wujud fisik. Dengan menggunakan animasi, elemen-elemen visual dapat diperkuat sehingga penonton akan lebih tertarik dan mudah mencerna dalam mempelajari budaya tersebut. Sebagaimana disebutkan oleh Samovar & Porter (2001), *"Definisi dari budaya itu sulit diartikan karena budaya itu ada dimana-mana disaat yang bersamaan, multidimensional, kompleks, dan all-pervasive."*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Memperkuat elemen visual salah satunya adalah menggunakan teknik *stylize. Stylize* memiliki daya tarik untuk beragam penonton, terutama anak-anak (Hem, 2018). Bentuknya yang unik dan tidak selalu sesuai proporsi justru menarik dan membuat penonton tidak bosan.

Indonesia terkenal akan keanekaragaman suku dan budayanya. Akan tetapi sangat disayangkan masih banyak penduduk mancanegara yang berfikir Indonesia ini keras, tidak fleksibel, dan berpenduduk yang sebagian besar beragama Islam. Akan tetapi, sebenarnya Indonesia tidak seperti itu. Terdapat kebudayaan lain di Indonesia, salah satunya yang mencolok dan mudah dikenal adalah budaya Bali.

Terletak di tengah-tengah kepulauan terbesar di dunia, Bali merupakan salah satu daerah yang paling banyak dikenal di Indonesia. Bali terkenal dengan tradisinya yang kaya, alam yang mempesona, upacara penuh warna, dan budaya-budaya yang unik. Begitu pula dengan kepercayaan orang bali terhadap aliran animisme dan dinamisme yang masih kental, sehingga aliran ini menyatu dalam kebudayaan Bali. Sesajen harian kepada Dewa dan roh jahat dapat ditemukan di mana-mana, baik di trotoar, kuil, toko, maupun rumah. Hal ini menjadi menarik untuk dibahas, dan tentu juga dapat menarik perhatian dengan keunikan dan kekhasannya.

Sehubungan dengan itu, Penulis mengangkat topik ini untuk menjelaskan pentingnya tokoh dan bagaimanakah visual tokoh dapat merepresentasikan kebudayaan Bali dalam animasi serta membuat orang mengenal budaya tersebut

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

dengan lebih mudah. Harapannya, dengan lebih dikenalnya budaya Bali juga menaikkan minat untuk mempelajari ragam budaya Indonesia yang lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai topik yang Penulis bahas di latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh penelitian ini adalah "Bagaimana perancangan tokoh Barong dan Rangda dalam animasi 3D "Kosala"?"

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan ini yaitu:

1. Tokoh yang akan dibahas hanya tokoh Barong dan Rangda
2. Pembahasan proses perancangan dengan studi *three dimensional characters*.
3. Pembahasan difokuskan pada *shape and personality* serta dengan teknik *stylize*.
4. Output berupa konsep beserta konsep art visual tokoh.
5. Penulis tidak membahas tahap 3D maupun teksturing pada model.
6. Pembahasan berdasarkan kostum tarian Barong dan Rangda asli di Bali.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah untuk merancang tokoh Barong dan Rangda yang sesuai untuk animasi pendek 3D.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1.5. Manfaat Skripsi

Penulis berharap skripsi ini dapat berguna untuk:

1. Sebagai penerapan teori dari apa yang telah dipelajari selama ini.
2. Sebagai acuan dan referensi bagi para calon *character designer* lainnya, supaya bisa mengerti pentingnya *three dimensional character* dan juga teknik *stylize* dalam membuat tokoh.
3. Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif. Penulis menggunakan wawancara, studi pustaka dan dengan mengamati *visual reference* dalam proses perancangannya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA