



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 3D sudah tak asing dikenal oleh masyarakat Indonesia. Selain animasi produksi luar negeri, animasi produksi dalam negeri pun turut mewarnai kancah layar lebar. Adapun *Homeland* (2003) sebagai film animasi 3D pertama yang sukses tembus di bioskop (Sugihardiyah, 2004). Dari *Homeland* hingga yang terbaru yaitu *Knight Kris* (2017), animasi telah menempuh jalan yang panjang. Tak hanya di bioskop, animasi 3D juga masuk ke dunia pertelevisian Indonesia.

Dibantu oleh televisi, film animasi 3D di Indonesia jadi semakin diterima. Hal ini dikarenakan televisi ditonton oleh berbagai lapis golongan masyarakat. Bukti mengenai hal ini ialah animasi 3D *Adit Sopo Jarwo* yang mendapatkan rating 10 tertinggi di televisi pada tahun 2017 (Arya, 2017). *Adit Sopo Jarwo* terbukti dapat bersaing dengan animasi lain yang tayang di stasiun yang sama. Tak hanya itu, *Adit Sopo Jarwo* juga berhasil menang melawan acara lain yang merupakan non-animasi.

Diantara animasi 3D Indonesia yang terkenal seperti *Adit Sopo Jarwo*, *Kiko* (2014), ataupun *Keluarga Somat* (2013), dapat digariskan sebuah kesamaan. Kesamaan tersebut ialah diangkatnya tema budaya ataupun kehidupan sehari-hari. Meskipun bisa saja suatu animasi tak memiliki tema utama itu, namun unsur budaya ataupun kehidupan sehari-hari biasa tetap ada, seperti pada animasi *Kiko*. Tema kehidupan sehari-hari biasa menceritakan tentang satu ataupun sekelompok

tokoh untuk menjalani kesehariannya. Keseharian tokoh dalam cerita tersebut bisa memiliki kemiripan di beberapa aspek yang ada di keseharian manusia di dunia nyata.

Dalam kehidupan sehari-hari, tak semua aspek yang ada di sekitar dapat dikatakan indah. Tidak seluruh lingkungan dihiasi dengan gedung tinggi yang megah. Tidak pula seluruh golongan masyarakat memiliki hidup yang berkecukupan. Ada berbagai golongan masyarakat yang kurang beruntung, seperti manusia gerobak. Menurut Ghofur (2009), manusia gerobak ialah gelandangan yang tidak punya rumah, sehingga gerobak yang mereka gunakan tak hanya untuk memulung namun juga sebagai tempat tinggal. Mereka tinggal berpindah-pindah dengan gerobaknya untuk memulung agar dapat menafkahi diri mereka dan keluarganya.

Masih menurut Ghofur (2009), manusia gerobak seringkali dinilai dengan tidak baik oleh masyarakat. Manusia gerobak dicap tidak diinginkan dalam lingkungan. Tidak jarang manusia gerobak diasosiasikan dengan pencuri meski kenyataannya tidak begitu. Secara tidak langsung, tercipta stereotipikal manusia gerobak bahwa mereka adalah kelompok yang menyimpang. Masyarakat jadi mengisolasi mereka dan menjauhinya dari pergaulan sehari-hari. Padahal, ada keinginan dari diri manusia gerobak untuk dipandang sederajat dengan masyarakat golongan lainnya.

Beralih mengenai perancangan tokoh, menurut McCloud (1993), tokoh dapat digambarkan secara realistis sampai disimplifikasi menjadi sederhana, dan

hal ini dapat mempengaruhi bagaimana pesan cerita disampaikan. Berdasarkan penjelasan di atas, dirasa penting untuk mengangkat topik perancangan tokoh dalam cerita mengenai manusia gerobak. Dalam segi perancangan tokoh, menurut Bancroft (2016), tokoh haruslah bisa cocok dan mampu menceritakan cerita sebuah animasi. Hal ini membuat cerita dan perancangan tokoh harus berdampingan dengan satu sama lainnya. Karena itulah, diperlukan rancangan yang baik agar ceritanya dapat jelas tersampaikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam laporan ini ialah bagaimana perancangan tokoh dengan simplifikasi bentuk dalam animasi 3D yang berjudul “Trashure”?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini ialah sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh manusia gerobak yang beranggotakan Ayah dan Anak, dan
2. perancangan tokoh dengan simplifikasi bentuk.

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

1.4. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan dari skripsi ini ialah untuk merancang tokoh manusia gerobak dalam animasi 3D yang berjudul Trashure yang beranggotakan Ayah dan Anak dengan menggunakan simplifikasi bentuk gambar.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari skripsi tugas akhir ini ialah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memperdalam pemahaman mengenai animasi serta penerapan teorinya, terutama dalam bidang perancangan tokoh. Selain itu, penulis juga dapat mempelajari hal-hal baru yang telah didapat selama melakukan perancangan.

2. Bagi Orang Lain

Penulis berharap agar *animator* lain dapat menambah pengetahuan dari skripsi ini dan dapat mengembangkan pemahaman yang ada di sini menjadi lebih baik. Untuk orang lain yang non-*animator*, diharapkan juga agar skripsi ini dapat memberi pengetahuan mengenai animasi ataupun perancangan tokoh.

3. Bagi Universitas

Diharapkan agar skripsi ini dapat menjadi referensi ataupun masukan untuk peneliti-peneliti berikutnya yang ingin mengangkat mengenai topik terkait.