



### **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

Pada beberapa tahun kebelakang ini budaya Indonesia mulai menghilang sedikit demi sedikit, salah satu penyebabnya adalah munculnya berbagai macam film dan animasi yang mengangkat cerita dari negeri orang. Anak-anak tk dan sd ketika ditanya sekarang jauh lebih akrab mengenal tokoh-tokoh dari film animasi barat seperti Snow White, Sleeping Princess, Cinderella, Mulan, ataupun Little Mermaid bila dibandingkan dengan cerita-cerita rakyat yang terdapat dalam negeri Indonesia sendiri seperti Sangkuriang, Timun Mas, ataupun Bawang Putih Bawang Merah.

Untuk dapat mengatasi masalah ini Penulis merasa bahwa salah satu cara yang paling mudah adalah dengan memperkenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak-anak yang ada di Indonesia dimulai ketika mereka masih berada pada bangku TK atau rentang Usia 4 hingga 6 Tahun. Memperkenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak-anak yang berada di bangku TK sendiri dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengajak anak belajar membaca buku bergambar mengenai cerita rakyat Indonesia atau mengajak anak untuk menonton film animasi mengenai cerita rakyat yang ada di Indonesia. Penulis sebagai salah satu mahasiswa Desain Komunikasi Visual jurusan Animasi di Universitas Multimedia Nusantara merasa bahwa salah satu cara yang dapat

dilakukan oleh Penulis untuk membantu mengatasi masalah ini adalah dengan membuat sebuah film animasi 3D bertemakan cerita rakyat Indonesia.

Cerita rakyat yang akan diangkat oleh Penulis dalam tugas akhir ini adalah cerita rakyat dari Jawa Tengah yang berjudul Timun Mas. Cerita rakyat ini diangkat oleh Penulis karena cerita rakyat Timun Mas ini dapat menceritakan dan mengajarkan kepada anak-anak mengenai nilai keluarga yang dalam cerita ini ditunjukkan melalui perjuangan dan keteguhan orang tua untuk mendapatkan sekaligus melindungi anaknya dari segala bahaya yang ada.

Tugas Akhir ini akan dibuat oleh Penulis dalam bentuk Film Animasi 3D untuk dapat lebih menunjukkan perjuangan yang dilakukan oleh Pak Simin dan Bu Simin untuk anaknya Timun Mas. Dengan dilakukannya Tugas Akhir ini Penulis berharap dapat membantu mengangkat kembali kebudayaan Indonesia yang telah mulai menghilang sekarang ini.



## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang tokoh dalam film animasi interaktif Timun Mas ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Langkah perancangan tokoh yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah pembuatan deskripsi tokoh, gaya gambar yang sesuai untuk tokoh dalam film animasi interaktif ini, penentuan busana dan aksesoris yang akan digunakan oleh tokoh.
2. Tokoh yang dibuat dalam tugas akhir ini adalah Timun Mas, Pak Simin, Bu Simin, Raksasa
3. Perancangan tokoh dibuat berdasarkan naskah adaptasi Timun Mas yang ditulis oleh Josep Chandra

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Merancang tokoh film animasi interaktif Timun Mas.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Memperkenalkan tokoh berciri khas masyarakat Jawa kepada anak-anak Indonesia yang berumur 4 hingga 6 tahun melalui film animasi 3D berjudul Timun Mas sekaligus memberikan tontonan alternatif kepada anak-anak dan juga orang tua Indonesia yang mengandung unsur kebudayaan Indonesia.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab I membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat dari dilakukannya tugas akhir Perancangan Tokoh Film Animasi Interaktif Timun Mas.

### 2. Bab II Telaah Literatur

Bab II membahas mengenai teori-teori yang digunakan oleh Penulis dalam pembuatan tugas akhir ini. Teori yang akan dibahas tersebut mencakup *character personality*, *faces*, *gazes*, kategori utama dalam mendesain tokoh, *style* dan *ratio*, simbol bentuk, budaya Indonesia, dan animasi 3D

### 3. Bab III Metodologi Penelitian

Isi dari bab ini adalah mengenai gambaran umum mengenai hal-hal yang akan diteliti pada tugas akhir, cara Penulis mendapatkan data dalam Tugas Akhir, dan data-data yang diperoleh seperti target penonton, beberapa contoh dari masyarakat yang tinggal di Jawa, naskah cerita Timun Mas karya Joseph Chandra, dan film-film yang ditujukan untuk anak-anak *preschool* atau umur 4 hingga 6 tahun.

### 4. Bab IV Analisis dan Pembahasan

Pada bab ini Penulis akan menganalisis mengenai variabel-variabel penelitian yang terdapat pada bab III menggunakan teori-teori yang terdapat pada telaah literatur lalu Penulis akan menggunakan hasil dari

analisis data tersebut untuk merancang tokoh pada film animasi interaktif

Timun Mas.

## 5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Penulis akan memaparkan kesimpulan mengenai deskripsi tokoh, gaya gambar, busana, dan aksesoris yang cocok untuk tokoh-tokoh dalam naskah cerita Timun Mas yang dibuat oleh Joseph Chandra.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA