



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Film animasi sudah lama menghibur orang-orang khususnya di Indonesia. Animasi tidak hanya digemari oleh anak-anak, akan tetapi animasi juga digemari oleh para remaja bahkan orang dewasa. Hal yang paling mencolok dalam sebuah film animasi adalah sebuah tokoh karakter, dimana dalam sebuah animasi pasti memiliki tokoh karakter sebagai penggerak ceritanya. Setiap orang pasti akan mencirikan sebuah film animasi pada sebuah karakter, karena itu karakter dalam film animasi merupakan sesuatu yang sangat penting. Tanpa adanya karakter dalam animasi, cerita dalam film animasi tidak akan berjalan.

Di dalam sebuah cerita animasi, karakter merupakan peran yang paling penting dalam sebuah film animasi. Karakter juga sangat berkaitan erat dengan cerita di dalam film. Sebuah karakter animasi yang bagus tidak hanya bisa menyatu dengan film animasinya atau menjadi bagian dari cerita, akan tetapi mempunyai ciri atau keunikan dalam konsep atau desain karakter animasi tersebut. Sebuah karakter memiliki Teknik dan penggambaran serta pengolahan karakter yang berbeda, bisa berbentuk dua dimensi ataupun 3 dimensi. Di dalam sebuah peran ataupun karakter harus dibuat seperti nyata atau hidup agar terlihat seperti makhluk hidup. Agar karakter terlihat hidup, maka diperlukannya animasi yang sesuai dengan karakteristik makhluk tersebut.

Penulis membuat cerita animasi berjudul “Aceng”, dan penulis berperan sebagai pembuat cerita sekaligus dengan pembuatan animasinya. Pada penulisan ini

penulis merancang sebuah karakter. Cerita yang penulis buat dalam cerita animasi ini bertema petualangan, dimana tokoh utama akan berpetualang untuk mencari harta karun tanaman di sebuah gunung Baduy untuk menyembuhkan adiknya. Penulis membuat cerita animasi ini bertujuan untuk memberikan kesan kepada para penonton untuk bekerja keras dan tolong menolong dalam menjalani kehidupan. Seperti pada karakter pada cerita animasi “Aceng” yang penulis buat ini memiliki sifat karakter pekerja keras dan pantang menyerah. Penulis juga menaruh pesan penting ke dalam cerita yang penulis buat ini yaitu untuk mencapai tujuan, dibutuhkan untuk bekerja keras dan memberikan pengorbanan untuk mencapai target tujuan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana penerapan budaya Baduy dalam perancangan tokoh pada film Aceng?

## **1.3. Batasan Masalah**

1. Penulis memfokuskan dalam merancang *Three Dimensional Character*, Proporsi tubuh, Bentuk dasar dan atribut yang digunakan pada tokoh Aceng dan Ruwo.
2. Alasan penulis memilih Baduy Dalam karena masyarakat Baduy Dalam ini lebih kental budaya-nya dibandingkan dengan Baduy Luar.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Untuk mengetahui penerapan budaya Baduy dalam perancangan tokoh pada film Aceng.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Penulisan pada skripsi ini digunakan untuk catatan pembahasan dalam penerapan budaya Baduy pada tokoh karakter . Agar para pembaca mengetahui bagaimana caranya menerapkan sebuah budaya Baduy dalam merancang tokoh pada film Aceng.