

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia yang kaya akan sumber daya manusia dan memiliki potensi besar dalam bidang ekonomi kreatif. Salah satunya dalam bidang peranimasian. Film animasi saat ini masih sangat diminati masyarakat Indonesia. Terutama film animasi dari luar yang terus menerus menguasai bioskop di Indonesia. Diketahui bahwa animasi sangat diminati, maka animator di Indonesia memanfaatkan hal tersebut. Sudah terbukti bahwa animasi Indonesia yang tak kalah bagus dengan film animasi luar. Dalam artikel “7 Film Animasi Karya Anak Bangsa Ini Tidak Kalah Dengan Jepang” (2016), bahwa animasi Indonesia tidak dapat dipungkiri. Salah satu animasi yang berjudul “*Battle of Surabaya*” ini sudah mencapai penikmat animasi dari luar. Film animasi ini meraih berbagai penghargaan di ajang Internasional.

Animasi yang memiliki plot bagus tetapi tokoh kurang menarik akan berpengaruh pada minat penonton. Artikel “Membuat Desain Karakter Animasi Yang Menarik” (2013) mengungkapkan bahwa, sebagus apapun alur ceritanya, akan percuma apabila penonton sudah mundur duluan karena melihat karakternya tidak menarik. Dalam merancang sebuah tokoh tidaklah semudah membuat gambar asal dan sejadinya. Sangat penting dalam mempersiapkan konsep ide yang matang sehingga dapat menarik perhatian

penonton. Hal seperti ini, diperlukan studi literatur, observasi, dan riset untuk menciptakan sebuah tokoh yang sesuai dengan konsep cerita.

Riset adalah sebuah kunci dalam merancang sebuah tokoh. S. Dewangga dan A. Kurnianto (2017: 306), menyatakan bahwa “Pada tahap ini desainer mengumpulkan informasi yang sekiranya dibutuhkan dalam proses pembentukan ide”. Ada baiknya jika melakukan pencarian atau pengumpulan data yang sebanyaknya sesuai dengan ide konsep yang telah dibentuk. Maka dapat mempermudah dalam merancang sebuah tokoh sesuai ide konsep dengan sentuhan referensi. Tokoh yang dirancang dengan baik dan menarik akan menghasilkan tokoh yang disukai penonton.

Maka dari itu, tokoh utama dalam *2D Animation* berjudul “Si Nabang” dirancang melalui tahap studi literatur dan berbagai referensi berupa media internet maupun cetak yang berhubungan dengan pokok bahasannya. Mulai dari bentuk, busana yang dikenakannya, sifat, juga latar belakang. Animasi ini juga menerapkan budaya Indonesia dari adat Aceh. Diharapkan tokoh yang dirancang dapat membuat penonton merasa terinspirasi dan banyak diminati.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, penulis mengajukan rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana merancang tokoh Nabang dan Paus pada *2D Animation* berjudul “Si Nabang”?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah yang akan dibahas maka penulis mempersempit topik perancangan tokoh:

1. Perancangan yang dibahas berfokuskan pada tokoh Nabang (Remaja) dan Paus dalam 2D *animation* berjudul “Si Nabang”.
2. Tokoh Nabang dan Paus yang dirancang meliputi *archetype*, bentuk, proporsi, busana, properti dan warna yang dipakai oleh tokoh.

1.4 Tujuan Skripsi

Sebagaimana pertanyaan dari rumusan masalah maka skripsi ini memiliki tujuan untuk merancang tokoh Nabang dan Paus yang diaplikasikan pada 2D *Animation* berjudul “Si Nabang”.

1.5 Manfaat Skripsi

Skripsi ini memiliki manfaat antara lain:

1. Bagi Penulis

Mengasah kemampuan dan menambah wawasan dalam merancang sebuah tokoh serta latar belakangnya.

2. Bagi Orang Lain

Dengan adanya skripsi penciptaan yang penulis buat dapat menjadi referensi untuk orang lain dalam merancang tokoh .

3. Bagi Universitas

Sebagai media referensi dan membantu mahasiswa dalam mencari ide dalam merancang tokoh.