



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

Ondel-ondel adalah ikon populer dari kota Jakarta dan budaya Betawi, seringkali muncul dalam pesta, iringan, ataupun pentas di jalanan sebagai hiburan dalam bentuk tarian dan musik, namun diluar peran Ondel-ondel sebagai hiburan dan nilai budaya seni, tidak banyak yang mengetahui sejarahnya boneka tersebut.

Awal sejarah Ondel-ondel tercatat muncul pada masa penjajahan Hindia Belanda, pada masa itu kegunaan ondel-ondel adalah sebagai pengusir roh jahat di pedesaan seperti layaknya Barong dalam budaya Bali, namun tradisi tersebut perlahan menghilang setelah ajaran Islam mulai tersebar di kalangan Betawi. (Chaer, 2015)

Penampilan Ondel-ondel modern berubah seiring waktu, meskipun yang sekarang terlihat lebih ramah, bentuknya yang menjulang tinggi dengan mata melotot tetap terlihat menakutkan, bagi anak kecil yang baru pertama kali melihat Ondel-ondel sosok tersebut bisa dianggap seram, berdasarkan pengalaman inilah muncul inspirasi untuk membuat animasi pendek menggunakan sejarah Ondel-ondel sebagai materi utama.

Konsep dari Ondel-ondel kemudian diolah menjadi konsep yang berbeda dari sumber asli, dengan menggambarkan Ondel-ondel sebagai sebuah monster, konsep ide yang didasari dari bentuk boneka Ondel-ondel yang mengandung elemen *Grotesque*, istilah *Grotesque* digunakan sebagai deskripsi untuk wujud yang fantastis, aneh, disproporsional, dan mengerikan, elemen *grotesque* dari Ondel-ondel antara lain adalah kepala yang besar, badan yang tinggi tetapi kaki pendek, serta lengan yang panjang hingga ke bawah lutut

Perancangan tokoh dalam film animasi ini menarik inspirasi dari film-film Ekspresionisme Jerman seperti *Metropolis* (Lang, 1927), *The Golem* (Wegener, 1920), dan *Nosferatu* (Murnau, 1922), dimana tokoh monster muncul sebagai pusat perhatian dari cerita dengan bentuk yang mencolok dan menitikberatkan elemen *Grotesque* dalam perancangan tokohnya, dan penulisan ini akan membahas bagaimana cara merancang Ondel-ondel menjadi sebuah tokoh *grotesque* dalam animasi pendek berjudul “Hikayat”

Hikayat dapat diartikan sebagai sebuah cerita di masa lalu, dan animasi pendek berjudul “Hikayat” ini mengisahkan tentang Ondel-ondel yang mengusir roh jahat, animasi ini mengangkat dunia mistis yang selalu menjadi daya tarik dalam cerita Nusantara, karena itu *genre* yang diangkat adalah *dark fantasy* yang dapat merepresentasikan sebuah dunia gaib sebagai latar, *dark fantasy* sendiri merupakan *sub-genre* dari *fantasy*, namun dengan tema yang lebih kelam.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh dalam film “Hikayat” dengan menggunakan gaya visual *Grotesque*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah pembahasan topik yang terlalu luas, rumusan masalah akan dibatasi dalam pembahasan berikut:

1. Pembahasan teori *grotesque* dibatasi dalam lingkup penampilan bentuk fisik tokoh, terutama bentuk anatomi.
2. Pembahasan visual dalam perancangan tokoh dibatasi pada konsep dasar dan pengaplikasian elemen *grotesque* pada fisiologis tokoh.
3. Merumuskan nilai-nilai yang membuat tokoh dapat dikatakan berbentuk *grotesque*.

1.4 Tujuan Skripsi

Skripsi ini dibuat sebagai bahan penelitian untuk mewujudkan perancangan visual tokoh berdasarkan gaya visual Grotesque dalam karya penciptaan animasi pendek “Hikayat” sebagai tugas akhir mahasiswa jurusan Film di Universitas Multimedia Nusantara.

1.5 Manfaat Skripsi

- a. Bagi Penulis, sebagai riset materi yang digunakan untuk merancang tokoh dalam film animasi pendek “Hikayat”.

- b. Bagi Orang Lain, sebagai bahan acuan untuk orang lain yang juga ingin menggunakan gaya visual *Grotesque* dalam karya mereka.
- c. Bagi Universitas, menambah wawasan dan referensi mengenai gaya visual *Grotesque*, dengan memahami secara rinci ciri khas dari elemen visual yang membentuk gaya *Grotesque* serta definisi dan cara mengaplikasikan elemen tersebut dalam perancangan tokoh.