

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Perkembangan seni budaya modern yang pesat berdampak cukup besar bagi seni budaya tradisional sehingga mulai luntur dan kurang mendapatkan perhatian khususnya di mata para generasi muda (Maulana, 2013). Indonesia dikenal dengan beragam budaya yang dimilikinya sehingga sangat disayangkan jika budaya tersebut mulai luntur bahkan di mata penduduknya sendiri. Masuknya pengaruh modern membuat budaya serta tradisi yang telah turun-temurun diwariskan pun mulai tergerus hingga akhirnya menjadi kurang diapresiasi oleh masyarakatnya.

Suku Betawi merupakan sebutan untuk penduduk di Jakarta dan sekitarnya. Betawi dikenal sebagai salah satu suku yang memiliki kebudayaan beragam di Indonesia, mulai dari kesenian ondel-ondel, musik gambang kromong, hingga pakaian adatnya. Namun menurut Megawanti (2015), Jakarta yang terus berkembang sebagai kota metropolitan ternyata belum seimbang dengan perkembangan dari suku Betawi sendiri. Selain adat dan tradisi yang semakin luntur, masyarakat Betawi yang tidak dapat mengikuti pesatnya perkembangan tersebut pun perlahan mulai tergesur dan terpinggirkan dengan pendatang yang menetap di Jakarta.

Sugiarti (dalam Megawanti, 2015) menjelaskan bahwa hal tersebut mengakibatkan masyarakat Betawi harus hidup berdampingan dengan pendatang sehingga disebut pluralistik. Hal ini berdampak terhadap kebudayaan Betawi yang

semakin tergerus seiring berkembangnya zaman sehingga, penting bagi masyarakat khususnya generasi muda untuk paham dan ikut melestarikan budaya sebelum pada akhirnya benar-benar punah. Pesan mengenai kebudayaan tersebut dapat disampaikan melalui berbagai media, salah satunya melalui film.

Menurut Dewi (2012), keadaan maupun karakteristik masyarakat dalam sebuah bangsa dapat digambarkan melalui film. Film sebagai sebuah media yang diminati oleh masyarakat menjadi salah satu cara untuk menyampaikan pesan dari sebuah kebudayaan melalui visualnya. Wells (2013) mengatakan bahwa animasi dianggap fleksibel dalam menggambarkan imajinasi sang pembuat film sehingga menyebabkan animasi menjadi salah satu medium yang mudah dipahami berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga remaja. Hal ini menunjukkan bahwa dengan animasi, pembuat film dapat lebih berekspresi dan menyampaikan pesannya secara imajinatif baik melalui cerita maupun elemen-elemen lain di dalamnya.

Salah satu elemen yang penting dalam sebuah animasi adalah tokoh. Maestri (2006) mengatakan, penting untuk membuat tokoh yang dekat dengan masyarakat atau penontonnya. Menurut beliau, hal ini kemudian membuat tokoh tersebut mudah diterima oleh penontonnya sehingga dapat disebut sebagai pengantar pesan cerita yang baik. Tokoh yang bagus adalah tokoh yang mudah diingat dan dikenali baik dari bentuk maupun karakteristik tokoh tersebut. Perancangan tokoh dengan unsur Betawi dalam film “Ondel” perlu, untuk meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya generasi muda agar lebih menghargai kesenian budaya

sebelum kebudayaan tersebut semakin luntur, sekaligus memperkenalkan unsur budaya Betawi melalui perancangan tokoh dalam animasi pendek “Ondel”.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana perancangan tokoh dengan menggunakan unsur Betawi dalam film animasi 3D “Ondel”?

1.3. Batasan masalah

1. Tokoh Zaki, seorang anak berumur 11 tahun yang merupakan keturunan suku Betawi berwatak penakut.
2. Tokoh Caling, sesosok ondel-ondel bercaling yang berumur 28 tahun dan sudah kurang dihargai oleh masyarakat setempat.
3. Penerapan unsur Betawi ditunjukkan melalui bentuk, kostum, dan warna dari tokoh Zaki dan Caling.

1.4. Tujuan skripsi

Merancang tokoh dalam film animasi “Ondel” dengan mengaplikasikan budaya Betawi yang ditunjukkan melalui bentuk, kostum, dan warna pada tokoh.

1.5. Manfaat skripsi

1. Bagi penulis, hasil penulisan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta kreativitas penulis dalam mengaplikasikan unsur kebudayaan khususnya Betawi ke dalam perancangan tokoh. Serta lebih memahami mengenai kebudayaan Betawi tersebut.
2. Bagi masyarakat, hasil penulisan ini bermanfaat sebagai pengenalan terhadap budaya Betawi melalui media visual dengan harapan dapat lebih menghargai dan mengapresiasi budaya tersebut.

3. Bagi universitas, hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai rujukan akademis.