

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Negara Indonesia mempunyai keberagaman budaya yang tersebar luas. Salah satu keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia adalah Etnis (etnik). Menurut Christian (2017), etnis Tionghoa yang merupakan bagian dari banyaknya etnis di negara Indonesia dan termasuk bagian dari kelompok minoritas. Etnis Tionghoa memiliki beberapa sub kelompok, salah satunya menurut daerah atau wilayah, yaitu Tionghoa-Benteng atau Cina-Benteng yang berasal dari daerah Tangerang.

Dalam film animasi, suku bangsa (etnis) pun memiliki peran. Salah satunya adalah film animasi *Disney* “Mulan” (1998), tokoh utama di film tersebut merupakan keturunan Tionghoa. Berdasarkan hal tersebut, maka perancangan tokoh Fa Mulan sendiri berpatokan dengan karakteristik dari penduduk asli negara Tiongkok atau Cina yang juga menjadi *setting* tempat dari film ini.

Seiring teknologi berkembang, banyak hal positif dan negatif yang diberikan. Sisi positif yang diberikan tentunya munculnya berbagai macam perangkat keras atau lunak yang membantu kehidupan sehari-hari dan bisnis menjadi lebih efisien, namun sisi negatifnya dapat menimbulkan ketergantungan. Berdasarkan Suhana dalam jurnal *Influence of Gadget Usage on Children's Sosial-Emotion Development* (2018), dengan fokus pada anak-anak disebabkan karena mereka lebih cepat beradaptasi dalam perkembangan teknologi ini.

Kemampuan beradaptasi anak-anak yang cepat membuat mereka jauh lebih mudah mengikuti segala *trend* baru yang diakibatkan teknologi, salah satunya adalah kemunculan *game console* yang masuk dalam kategori perangkat keras atau '*gadget*'. *Game console* merupakan perangkat keras (*gadget*) yang digemari anak-anak, karena dapat mereka gunakan untuk memainkan bermacam-macam *game* dan mudah dibawa kemana-mana. Kemunculan *game console* mempengaruhi perkembangan psikologi seorang anak. Mereka yang sangat fokus hingga terobsesi cenderung menunjukkan sikap *introvert*, kebalikannya dengan mereka yang lebih memilih berinteraksi dengan sebayanya cenderung bersikap *extrovert*.

Suatu 'karakter' atau 'tokoh' berhubungan dengan kemampuan manusia yang merepresentasikan sifat serta sikap aslinya juga (Eder, 2008, hlm. 6). Berdasarkan Selby (2013) dalam bukunya yang berjudul *Animation Portofolio* tokoh mempunyai peran yang amat penting dalam animasi, maka dari itu perancangan dari tokoh tersebut penting karena berpotensi besar menjadi ikon dari animasi tersebut (hal.91).

Perancangan tokoh tidak dapat dilakukan dengan begitu saja dikarenakan alasan tersebut, maka dari itu perancangan dimulai dari cerita beserta *three-dimensional character* kemudian visualisasi yang ingin dicapai. Sehingga penulis bertujuan untuk merancang tokoh etnis Tionghoa, yaitu bernama Aubrey dan Alvin berdasarkan kepribadian mereka. Bentuk dasar, fitur wajah, proporsi, kostum, warna kulit, dan kepribadian (*introvert* dan *extrovert*) digunakan untuk merancang kedua tokoh tersebut dalam film animasi 2D yang berjudul 'Maén'.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya perumusan masalah yang dapat ditarik, yaitu bagaimana merancang tokoh etnis Tionghoa berdasarkan kepribadian pada film animasi 2D berjudul ‘Maén’?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan fokus pada tokoh Aubrey dan Alvin.
2. Perancangan kepribadian tokoh Aubrey yang *introvert* dan tokoh Alvin yang *extrovert*.
3. Perancangan tokoh Aubrey dan Alvin berdasarkan bentuk dasar, fitur wajah, proporsi, kostum, dan warna kulit.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Bertujuan untuk merancang tokoh Aubrey dan Alvin yang beretnis Tionghoa berdasarkan kepribadian (*introvert* dan *extrovert*), bentuk dasar, proporsi, fitur wajah, kostum, dan warna kulit.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Manfaat bagi Penulis

Manfaat yang didapatkan oleh penulis ialah pengetahuan bagaimana merancang tokoh lebih dalam beserta teori-teori yang mendukung

perancangan tersebut. Serta menerapkan segala pembelajaran yang telah didapatkan selama masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat bagi Orang lain

Penulis mengharapkan penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi serta inspirasi kepada orang lain dalam merancang sebuah tokoh animasi.

3. Manfaat bagi Universitas

Penulis mengharapkan penulisan skripsi ini dapat menjadi referensi untuk para mahasiswa lain yang akan merancang tokoh animasi.