



### **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**

Sejarah merupakan sebuah perjalanan dari kebudayaan yang diawali dengan adanya suatu ketertarikan yang dialami lalu dilakukan secara rutin. Dengan itu, sejarah sebagai sebuah perjalanan dari budaya merupakan indikator penting yang membuat suatu negara dapat bertahan dan berkembang. Hal ini dikarenakan sebuah negara yang mampu maju adalah sebuah negara yang dapat terus maju sambil memahami dan memperhatikan masa lalunya. Apabila hal ini tidak dilakukan, suatu negara tidak mampu bertahan dikarenakan tidak ada suatu dasar kesatuan yang menjadi landasan masyarakatnya (Flippin, 1923, hlm.49-50). Namun di Indonesia, minat dan pemahaman sejarah Indonesia sudah mulai pudar di kalangan masyarakatnya. Sejarah yang didarkan tidak diadaptasikan berkala dan hanya terbatas pada Pendidikan dasar yang tidak mendalam. Sehingga sulit untuk dipahami dan diminati baik dari usia tua ataupun muda (Kurniawan, 2017, hlm.55). Maka dari itu, pemilihan topik sejarah ini menjadi penting untuk menambah materi pembelajaran sejarah.

Penulis mengangkat sebuah karya berupa animasi 2d dengan genre *History*. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan animasi 2d, karya ini dapat dimaksimalkan kreativitas gerakannya serta dapat dikerjakan dengan sendiri. Visual pada animasi 2d pun dapat menarik kalangan anak untuk menonton sejarah. Tak hanya itu saja, karya ini lebih mudah dipahami dengan pemberian visualisasi

pada kisah sejarah yang diangkat. Sehingga tidak hanya menghibur, animasi ini mampu memberikan edukasi yang dapat dinikmati di waktu senggang.

Animasi ini mengambil kisah yang berdasarkan isi dari buku berjudul *Takdir: Riwayat Pangeran Diponegoro, 1785 – 1855* (Carey, Peter. 2014) pada bagian detik-detik sebelum terjadinya perang Diponegoro. Hal ini dikarenakan oleh perlunya pemahaman masyarakat akan mengapa dan rencana dari seorang Diponegoro untuk mengalahkan Belanda yang menjajah Jawa saat itu. Tak hanya itu saja, animasi ini mampu menunjukkan bagaimana seseorang mempertahankan jati dirinya sebagai seorang yang cinta akan bangsanya sendiri.

Untuk pembuatannya, penulis berfokus pada bagaimana desain tokoh setiap tokoh sebagai poin utama dari animasi ini. Hal ini dikarenakan banyak aspek-aspek yang bisa ditonjolkan dari desain tokoh yang diciptakan. Aspek ini dapat meliputi pandangan, kondisi bahkan perilaku masyarakat pada zaman tersebut. Sehingga dengan memfokuskan pada desain tokohnya, semua informasi dapat disampaikan dengan visualisasi tokoh-tokoh yang ada.

Berdasarkan Tillman (2011), setiap tokoh memiliki peran yang berbeda-beda. Setiap tokoh yang terbagi memiliki perannya atau *character archetype* yang sesuai dengan motifnya. Tak hanya dengan motifnya saja, *character archetype* dapat mencerminkan psikologi serta pandangannya atas kisahnya (hlm 4). Sehingga setiap tokoh lebih terarah apa yang menjadi fungsinya di cerita yang ada. Maka dari itu penulis melakukan penelitian berupa ‘Perancangan Tokoh Berdasarkan Archetype Pada Animasi 2d *Dalem*’.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam penciptaannya, penulis merumuskan titik permasalahan dari skripsi sebagai berikut:

Bagaimana perancangan tokoh berdasarkan *archetype* dalam film animasi 2d *Dalem?*

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk membuat karya ini, perancangan tokoh difokuskan pada batasan sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh Diponegoro dengan *archetype hero* yang meliputi aspek fisik dan non fisik tokoh
2. Perancangan tokoh Ratu Ageng dengan *archetype* yang meliputi aspek fisik dan non fisik tokoh

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari perancangan tokoh ini adalah menciptakan sebuah tokoh yang mampu memberikan penggambaran visual yang didasarkan pada kelas-kelas pada *archetype*. Hal ini dikarenakan *archetype* sebagai suatu pengelompokan berdasarkan aspek *three dimensional character*, menjadi sebuah dasar untuk menggambarkan seorang tokoh sesuai dengan kelasnya. Dengan menggunakan *archetype* tersebut, penulis dapat memberikan penggambaran visual tentang tokoh. Penggambaran visual tokoh tersebut didasarkan pada bentuk, kostum, proporsi dan warna yang digunakan.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

### **1. Bagi penulis:**

Dengan dibuatnya karya ini, penulis akan lebih dalam pemahamannya terhadap kebudayaan Indonesia dan mampu menyebarkanluaskannya kepada orang lain. Tak hanya itu saja, karya ini juga bermanfaat untuk proyek kedepan penulis setelah lulus dari perkuliahan.

### **2. Bagi orang lain:**

Dengan dibuatnya karya ini, wawasan dari orang yang membaca akan karya ini akan kebudayaan Indonesia semakin luas. Serta karya ini mampu dijadikan referensi untuk penulisan karya skripsinya.

### **3. Bagi universitas**

Dengan karya terciptanya karya ini, mahasiswa universitas ini akan terbantu dengan adanya referensi yang sesuai dengannya.