

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada awalnya istilah etnis hanya digunakan untuk suku-suku tertentu yang dianggap bukan asli Indonesia, namun telah lama bermukim dan berbaur dalam masyarakat, serta tetap mempertahankan identitas mereka melalui cara-cara khas mereka yang dikerjakan, dan atau karena secara fisik mereka benar-benar khas.

Mengutip dari Herusatoto (2011) bahwa, dalam lingkup kebudayaan masing-masing pada tiap bangsa, pasti semua memiliki tata dan aturan hidup yang ada dalam kebudayaan itu. Maka tradisi inilah yang disebut sebagai kebiasaan yang dianut oleh suatu kaum, atau kelompok suku bangsa atau masyarakat yang bersangkutan berpuluh-puluh tahun lamanya. (Hlm.4)

Etnis Jawa sendiri dikenal sebagai salah satu etnis di Indonesia yang memiliki berbagai macam bentuk tradisi budaya yang kental hingga sampai saat ini. Jika membahas mengenai etnis Jawa, terdapat nilai kearifan lokal yang mengandung dari beberapa aspek, salah satunya adalah dirasakan dan dialami oleh manusia meliputi perilaku masyarakat, tingkah laku, dan adat.

Di sisi lain, tokoh juga memegang peranan penting dalam sebuah film maupun film *Live action*, ataupun film animasi. Dalam film animasi, tokoh yang menarik adalah dimana tokoh tersebut memiliki ciri khas dan keunikan yang dimilikinya.

Budaya juga merupakan sebuah peninggalan bangsa manusia yang sangat kentara, dimana budaya pasti meninggalkan sebuah jejak yang dapat dilihat secara nyata, walau tidak bisa diraba atau memiliki suatu bentuk tertentu yang dapat memberikan kesan inderawi. Namun kebudayaan juga dapat dikatakan sebagai sebuah sistem masyarakat. Hal inilah yang membuat penulis ingin mencari tahu lebih lanjut dan menganalisa mengenai kedua tokoh, yaitu Anjana dan Gita yang mencirikan aspek-aspek kultur Jawa yang ditampilkan ke dalam animasi 2D “Katresnan” ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana Perancangan dua tokoh etnis Jawa dalam film animasi 2D “Katresnan”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam kajian ilmiah ini berupa :

1. Perancangan Tokoh Anak perempuan bernama Gita yang merupakan seorang mahasiswi dengan etnis Jawa yang berkuliah di Jakarta, dengan dua versi penampilan.
 - a. Saat di rumah (Daster batik)
 - b. Saat pulang wisuda (Kebaya)
2. Perancangan tokoh Ayah bernama Anjana yang merupakan seorang preman miskin etnis Jawa yang menetap di Jakarta Bersama anaknya. Dalam tokoh ini hanya membahas satu penampilan kesehariannya menjadi preman yang memperlihatkan sisi kejawaanya.

3. Perancangan kedua tokoh meliputi tridimensional tokoh, bentuk wajah, gaya gambar, gaya rambut, busana, dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan skripsi ini, yakni untuk merancang dua tokoh keluarga dengan etnis Jawa yang tinggal menetap di Jakarta. Yaitu, anaknya yang seorang mahasiswi dan ayahnya yang seorang preman berdasarkan teori budaya Jawa meliputi bentuk tubuh, proporsi wajah, busana, dan usia.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Untuk Penulis

Tujuan untuk penulis, memberikan penulis tambahan wawasan lebih banyak mengenai perancangan dua tokoh manusia , yaitu ayah dan anak yang merupakan etnis Jawa.

2. Untuk Pembaca

Tujuan untuk pembaca, adalah agar pembaca dapat mengetahui lebih dalam proses perancangan tokoh dalam animasi “Katresnan”.

3. Untuk Universitas Multimedia Nusantara

Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi sumber referensi skripsi terutama dalam perancangan tokoh etnis Jawa.