



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

Animasi merupakan sekumpulan gambar diam yang menciptakan ilusi pergerakan jika disusun secara berangakai (Williams, 2001). Animasi dapat menciptakan ilusi pergerakan melalui *frame-by-frame* serta dimensi baru yang menentang realita (Wells, 2013). Pengelompokan animasi diklasifikasikan menjadi dua berdasarkan dimensinya, yaitu animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D). Animasi dikenal sebagai salah satu media teknologi yang sedang berkembang pesat pada zaman sekarang. Menurut Pasek dan Adynyana (2018), penggunaan perkembangan teknologi dapat mendorong generasi muda dalam ikut serta melestarikan kebudayaan yang memudar. Pasek dan Adynyana (2018) juga menyebutkan secara spesifik bahwa animasi merupakan media yang dapat menginspirasi masyarakat untuk melestarikan kebudayaan yang memudar (Pasek & Adnyana, 2018). Oleh karena itu, penulis menggunakan media animasi dalam merepresentasikan kultur perayaan Cap Go Meh.

Cap Go Meh adalah perayaan penutupan tahun baru imlek yang jatuh pada hari ke-15 bulan pertama kalender imlek (Rizkiyah, Nursiana, & Ingkadijaya, 2018). Perayaan ini mencakup kumpul keluarga, pawai naga dan barongsai, dan lainnya. Namun perayaan Cap Go Meh mulai jarang terlihat di lingkungan masyarakat Indonesia. Kultur perayaan Cap Go Meh semakin memudar dari kehidupan masyarakat Indonesia. Beberapa daerah di Indonesia sudah tidak merayakan Cap Go Meh dengan meriah. Salah satu daerah yang masih merayakan

Cap Go Meh sekaligus menjadikannya sebagai objek pariwisata adalah Pontianak, Kalimantan Barat. Pontianak menjadi kota yang dipilih karena representasi kultur perayaan Cap Go Meh yang masih kental. Salah satu kultur Cap Go Meh di Pontianak yang menjadikannya keunikan dalam perayaan tersebut adalah kepercayaan mencabut janggut boneka naga yang dipawaikan. Masyarakat Pontianak percaya bahwa dengan memiliki janggut naga yang dipawaikan akan membawakan keberuntungan. Kultur kepercayaan Cap Go Meh dari masyarakat Pontianak menarik perhatian sehingga penulis menjadikan kepercayaan mencabut janggut naga sebagai tema dalam perancangan film animasi “The Beard of Dragon”.

Tokoh adalah salah satu elemen yang penting dalam film animasi. Cerita dalam film animasi dibagi menjadi dua, yaitu *plot-driven* dan *character-driven* (Garfinkel, 2007). *Character-driven* merupakan alur cerita yang terbentuk akibat pengaruh dari tokoh. Sebuah cerita dapat memiliki alur yang berbeda tergantung pada karakter tokoh (Beiman, 2017). Sehingga tokoh menjadi elemen penggerak cerita. Seorang tokoh dapat memberikan naratif dalam sebuah kejadian berdasarkan karakteristik dari tokoh tersebut. Oleh karena itu, Garfinkel (2007) menyatakan bahwa tokoh mendapatkan posisinya pada tengah cerita. Tanpa adanya tokoh, maka sebuah kejadian tidak akan memiliki narasi yang terpengaruh oleh karakteristik tokoh. Sehingga tokoh menjadi kunci dari terbentuknya cerita.

Film animasi “The Beard of Dragon” merupakan film animasi pendek 2D. Fokus penggunaan media animasi 2D dalam perancangan ini agar tujuan untuk merepresentasikan, melestarikan dan menggambarkan kultur kepercayaan yang

terbentuk secara imajinatif dalam perayaan Cap Go Meh dapat tercapai sehingga penonton dapat merasakan visual yang imajinatif. Film ini menceritakan mengenai seorang anak laki-laki yatim piatu berumur 9 tahun dan bernama Xiao Di/ Ethan yang mengejar Arwah Naga agar bisa mendapatkan janggut Arwah Naga tersebut. Ia percaya bahwa janggut Arwah Naga dapat mengabulkan permintaannya. Arwah Naga merupakan sosok spiritual kepercayaan masyarakat Pontianak yang memasuki *puppet* naga dan “dikunci” menggunakan kertas Hu. Maka dari itu, penulis melakukan serta membahas perancangan tokoh dalam film pendek animasi “The Beard of Dragon” dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1.2. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang, penulis merumuskan permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

Bagaimana perancangan tokoh dalam memvisualisasikan perayaan Cap Go Meh pada film pendek animasi “The Beard of Dragon”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis menentukan dua poin batasan masalah agar pembahasan yang terlalu luas dapat dihindari. Cakupan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan memfokuskan pada dua tokoh, yaitu Xiao Di/Ethan yang merupakan seorang anak laki-laki yatim piatu keturunan Tionghoa dan Arwah Naga yang merupakan sosok spiritual berdasarkan mitologi Cina.

2. Perancangan tokoh berdasarkan dari *three dimensional character*, hirarki tokoh, bentuk, proporsi, dan warna.
3. Perancangan tokoh disesuaikan dengan budaya perayaan Cap Go Meh.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang tokoh Xiao Di/ Ethan dan Arwah Naga berdasarkan *three dimensional character*, hirarki tokoh, bentuk, proporsi, dan warna agar dapat memvisualisasikan budaya perayaan Cap Go Meh pada film pendek animasi yang berjudul “The Beard of Dragon”.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi penulis, meningkatkan wawasan serta kreativitas dalam pembentukan tokoh pada film animasi. Selain itu, menjadi wadah bagi penulis mengaplikasikan wawasan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
2. Bagi masyarakat, menambah wawasan mengenai proses pembentukan tokoh dalam film animasi. Selain itu, menginspirasi masyarakat untuk melestarikan kebudayaan Indonesia yang mulai memudar.
3. Bagi Universitas, sebagai bahan rujukan akademis dan referensi bagi mahasiswa yang melakukan perancangan serupa.