

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Hannigan (2015), dalam bukunya menyampaikan bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari 3 wilayah perbedaan waktu yaitu wilayah Indonesia bagian barat, wilayah Indonesia bagian timur dan wilayah Indonesia bagian tengah. Wilayah ini memiliki berbagai macam etnis dan suku bangsa. Orang Indonesia terdiri dari etnis yang dapat dibagi menjadi grup etnik yaitu Melayu mongoloid, Melanesia dan etnis keturunan dari luar Indonesia. *Ethnic group* yang pertama kali ada dan hidup di Indonesia adalah Melayu-Polynesia.

Hannigan (2015) berpendapat bahwa keragaman etnis yang dimiliki oleh Indonesia merupakan hasil dari sebuah fenomena. Fenomena ini terjadi karena Indonesia terletak di sebuah posisi strategis untuk jalur yang ramai dengan lintas budaya. Jalur ini dipakai sebagai jalur perdagangan yang mengundang banyak bangsa seperti Eropa, Arab, India dan Cina. Bangsa tersebut berdatangan dan beberapa di antara mereka tinggal menetap dan menikahi perempuan lokal. Hal ini terus berlanjut dan akhirnya menciptakan Indonesia yang diketahui sekarang (hlm.25-27). Oleh sebab itu Indonesia memiliki slogan *Bhineka Tunggal Ika* yang diambil dari kitab *Sutasoma* hasil tulisan oleh Mpu Tantular. Tulisan ini memiliki arti “berbeda-beda itu satu itu” yang kemudian dipakai sebagai ide dalam proklamasi (Latra, 2018).

Menurut (Dobson, 2010), Animasi 3D adalah salah satu bentuk animasi yang memiliki kemampuan visual dalam menghidupkan berbagai macam bentuk tokoh seperti manusia, hewan dan bahkan benda. Kemampuan visual ini membuat penulis tertarik untuk membuat karya animasi pendek dalam bentuk animasi 3D. Animasi 3D yang dibuat oleh penulis dengan judul “Mengejar Layangan” menceritakan tentang pertemanan anak-anak Indonesia yang terlahir dari suatu mainan tradisional. Tokoh anak-anak ini akan memperlihatkan keragaman etnis yang sesuai dengan slogan Indonesia.

Etnis yang akan digunakan dalam film ini adalah Jawa, Batak, Tionghoa dan Arab. Etnis Jawa dipilih sebagai representatif utama etnis di Indonesia. Lalu, etnis Batak dipilih sebagai etnis yang berasal dari daerah diluar pulau Jawa. Etnis Tionghoa dan Arab dipilih karena dapat memberikan visualisasi yang berbeda dari etnis Jawa dan Batak. Selain itu kedua etnis ini dapat merepresentasikan keturunan campuran di luar dari Indonesia. Melalui keempat etnis ini, penulis ingin membuat tokoh dengan bentuk visual yang dapat memperlihatkan kebhinekaan tersebut. Agar hal itu dapat tercapai, penulis akan merancang 4 tokoh terinspirasi dari ras dan etnik yang sudah disebutkan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diutarakan, maka rumusan masalah yang akan dipertanyakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Bagaimana penerapan keragaman etnik di Indonesia pada perancangan tokoh dalam film animasi 3d “Mengejar Layangan” ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pembahasan dibatasi dengan 4 perancangan tokoh yang muncul dalam film animasi pendek “Mengejar Layangan” yaitu Yudi, Kevin, Agam dan Mahdi.
2. Implementasi *three-dimensional character* terhadap perancangan tokoh dalam film animasi pendek “Mengejar Layangan” yang terdiri dari fisiologis, sosiologis dan psikologis.
3. Pembahasan visual tokoh berdasarkan gaya gambar, proporsi tubuh, bentuk tubuh, fitur wajah, warna kulit, rambut, dan kostum.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dalam perancangan tugas akhir ini adalah untuk menerapkan keragaman etnis pada tokoh, merancang *three-dimensional character* dan mengimplementasikan desain visual tokoh berdasarkan gaya gambar, proporsi tubuh, bentuk tubuh, fitur wajah, warna kulit, rambut, dan kostum.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Pembuatan tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Bagi penulis

Manfaat tugas akhir ini bagi penulis adalah untuk meningkatkan kreativitas penulis dalam merancang visual serta sifat dan kepribadian pada tokoh. Tak hanya itu saja, penulis dapat memahami proses perancangan tokoh dengan keragaman etnis di Indonesia.

### 2. Bagi orang lain

Manfaat tugas akhir ini bagi orang lain adalah dapat dijadikan referensi dan juga pembelajaran mengenai perancangan tokoh dengan penerapan keragaman etnis di Indonesia.

### 3. Bagi universitas

Manfaat tugas akhir ini bagi universitas adalah sebagai referensi untuk penelitian sejenis kedepannya agar dapat menjadi hasil yang lebih baik.