

1. LATAR BELAKANG

Pada film animasi, perancangan tokoh merupakan sebuah tahapan untuk menceritakan narasi pada film dengan baik, oleh sebab itu, pada perancangan tokoh diperlukan pertimbangan yang matang terhadap tampilan dari tokoh yang akan digambarkan pada film. Film animasi “Toba” merupakan sebuah film yang menceritakan ulang cerita rakyat berjudul “Asal Usul Danau Toba.” Indonesia sendiri merupakan negara yang kaya akan cerita rakyat dan cerita lisan menurut Astika dan Yasa (2014). Menurut Cahyani, dkk (2021) cerita rakyat merupakan warisan kebudayaan berupa cerita lisan yang menggambarkan secara keseluruhan pola kehidupan masyarakat di suatu daerah. Cerita rakyat dapat menggambarkan corak-corak kebudayaan pada daerah tertentu dan dianggap akan menjadi media yang dikonsumsi oleh orang-orang pada daerah masing-masing. Namun, cerita rakyat sendiri sebagai warisan budaya dari Indonesia kurang diminati oleh generasi muda. Gusnawaty (2019) berpendapat bahwa pada generasi muda saat ini minat dan kepedulian terhadap cerita rakyat masih terbilang kurang walaupun cerita rakyat adalah bentuk dari warisan budaya Indonesia yang harus diteruskan dan harus dilestarikan. Menurut Wiratami, dkk (Karena literasi digital yang semakin marak pada kalangan generasi muda, terutama gen Z dan hal yang dikonsumsi adalah dengan menggunakan media video, maka dari itu, penulis akan memproduksi film pendek yang mengadaptasi salah satu cerita rakyat di Indonesia, yaitu “Asal Usul Danau Toba” dan merancang desain film tersebut dengan tujuan untuk melestarikan warisan budaya Indonesia.

Cerita rakyat ini sendiri akan bercerita tentang seorang petani yang bernama Toba. Toba menemukan seekor ikan yang berubah menjadi seorang manusia dengan nama Putri dan berakhir menikahinya, mereka memiliki seorang anak yang kelak dinamakan Samosir. Putri meminta Toba untuk merahasiakan fakta bahwa ternyata ia adalah seekor ikan dari Samosir, namun Toba mengingkari janjinya dan hal tersebut membuat Tuhan menurunkan bencana berbentuk hujan badai yang dahsyat sehingga akhirnya Danau Toba terbentuk. Sebagai cerita rakyat yang beredar di sekitar Danau Toba, desain tokoh-tokoh pada film ini akan didasari dengan budaya Batak, terutama budaya batak yang berkembang di Danau Toba atau bisa disebut Batak Toba.

Maka dari itu, penggambaran yang tepat adalah hal yang signifikan untuk menyajikan film ini dengan baik dan benar. Terutama ketiga tokoh pada film ini merupakan peran penting di cerita dan juga representasi budaya Batak Toba. Oleh karena itu, riset akan dilakukan untuk mengetahui budaya Batak Toba sehingga warna, pola serta bentuk-bentuk yang diimplementasikan pada tokoh dapat dipertimbangkan dengan baik dan sesuai dengan cerita pada film ini.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh film animasi pendek bertemakan suku Batak Toba berjudul “Toba”?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada perancangan tokoh-tokoh di film ini akan difokuskan pada 3 tokoh. Tokoh-tokoh tersebut adalah Toba, Putri dan Samosir. Desain ketiga tokoh ini akan dirancang dengan memperhatikan aspek seperti fitur wajah, kostum, *shape*, proporsi, warna, gaya visual dan *three-dimensional character* yang tentunya akan menggambarkan hal yang berkaitan dengan relevansi latar belakang tokoh. Aspek-aspek tersebut telah dipilih oleh penulis karena penulis yakin aspek-aspek ini merupakan hal yang sangat penting untuk menggambarkan tokoh-tokoh tersebut dengan baik di film ini.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan yang dimiliki penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses perancangan tokoh-tokoh pada film animasi pendek “Toba” agar dapat menjadi visualisasi yang sesuai dengan tema Batak Toba.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A