

1. LATAR BELAKANG

Legenda adalah cerita rakyat yang terdiri atas narasi yang menampilkan perbuatan-perbuatan manusia yang terkait dengan peristiwa nyata (Danandjaja, 1986). Narasi dalam legenda ini menunjukkan nilai-nilai manusia positif yang berfungsi untuk mengajar. Cerita rakyat diturunkan secara verbal dari generasi ke generasi sehingga sulit untuk menentukan kebenaran dari cerita. Untuk melindungi identitas Indonesia sangat penting untuk melestarikan cerita-cerita rakyat kepada generasi muda.

Pemodernan sastra adalah proyek animasi yang dilaksanakan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra (Pusbanglin). Pusbanglin merupakan unit organisasi dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang memiliki tujuan untuk menyelenggarakan proyek-proyek di bidang bahasa dan sastra (Spirit Pusbanglin, 2024). Proyek ini dilaksanakan pada Juni 2022 diawali dengan tahap *pre-production*. Pada tahap *pre-production* banyak hal yang harus ditetapkan yaitu script, set design, *props*, dan *character design*.

Proyek animasi cerita rakyat berjudul “Teduhnya Bukit Kelam” merupakan adaptasi dari Legenda Bukit Kelam dari Kalimantan Barat. Film animasi ini ditujukan untuk penonton anak-anak di bawah 12 tahun dengan genre komedi/*slapstick*. Cerita ini tentang Beji, penangkap ikan yang iri terhadap pesaingnya, Marubai. Beji melakukan segala bentuk kecurangan yang merugikan diri sendiri dan lingkungannya dan ia terperangkap oleh ulahnya sendiri. Beji kemudian ditolong oleh Marubai dan diajarkan cara membuat bubu penangkap ikan yang lebih efektif.

Sebagai tokoh dari cerita rakyat, sangat penting untuk mendesain tokoh yang menarik dan konsisten dengan tokoh orisinal. Tokoh Marubai dan Beji adalah tokoh utama dari film pendek “Teduhnya Bukit Kelam” hingga butuh perhatian lebih dalam segi desain. Pada penelitian ini, penulis akan merinci proses *character design* dari aspek *three-dimensional character*, *basic shapes*, kostum, dan warna.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana perancangan tokoh utama proyek animasi cerita rakyat berjudul “Teduhnya Bukit Kelam” oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra?

1.2. BATASAN MASALAH

Beberapa batasan masalah ditetapkan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membahas perancangan kedua tokoh utama yaitu Marubai dan Beji.
2. Aspek desain tokoh yang akan dibahas adalah *three-dimensional character, basic shapes*, kostum, dan warna.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang tokoh Marubai dan Beji melalui aspek *three-dimensional character, basic shapes*, kostum, dan warna. Penulis juga ingin pembaca mendapat ilmu baru tentang *character design* dan aplikasi pada tokoh animasi.

U M M N
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