

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Etika sebagai sistem dasar yang mengatur hubungan Masyarakat dengan lingkungannya menjadi fundamental penting dalam pelestarian warisan budaya. Di Dalam era globalisasi, pemahaman mengenai etika dalam berinteraksi dengan ruang sakral semakin berkurang, khususnya pada generasi muda. Menurut Asril (2022) generasi muda tidak berminat mempelajari Sejarah dikarenakan terkesan membosankan ataupun merasa tidak terikat dengan kehidupan mereka. Hal hal seperti ini terjadi dikarenakan kurang efektifnya format pembelajaran yang dinilai terlalu formal dan kaku. Sehingga ini memberikan urgensi mengenai mencari media edukasi yang efektif dalam menyampaikan nilai nilai etika terhadap generasi muda.

Di Dalam konteks budaya Cirebon, Sistem etika ini digambarkan melalui konsep “Pamali” yaitu larangan yang bertugas sebagai penghormatan terhadap ruang sakral. Menurut Sriwati (2022) Pamali menjadi simbol untuk mengisyaratkan baik atau tidaknya sifat seseorang terutama dalam menaati norma norma yang berlaku. Di Dalam Gua Sunyaragi, Pamali berbentuk menjadi aturan aturan khusus seperti larangan mengenai mencuri ataupun merusak situs budaya serta kewajiban dalam menjaga etika dalam situs budaya. Menurut wawancara dengan Bapak Dedi Suryadi, Masyarakat lokal masih memegang teguh aturan tersebut namun dilanggar oleh sebagian pengunjung muda dengan konsekuensi beberapa dari mereka mengalami kejadian mistis ataupun gejala kesurupan.

Hubungan antara konsep Pamali dengan perancangan tokoh terletak pada bagaimana respons tokoh terhadap aturan aturan yang berlaku. Dua tokoh utama yaitu Didit dan Irwan memiliki representasi visual ataupun sikap generasi muda terhadap sistem etika. Didit yang merepresentasikan sikap taat terhadap norma norma yang berlaku serta penggunaan desain visual yang menggunakan bentuk dasar lingkaran merefleksikan rasa takut akan konsekuensi tersebut sedangkan Irwan dirancang untuk mewakili sikap skeptis terhadap pamali. Melalui kedua interaksi tokoh, penonton diimbau mengenai pentingnya menjaga nilai nilai etika dalam ruang sakral.

Menurut Setiawan (2021) animasi 2D merupakan salah satu media yang relevan dalam membantu pemahaman generasi muda. Maka penulis memutuskan untuk memilih format animasi 2D untuk memperkenalkan unsur budaya dalam bentuk narasi dan visual yang menarik.

Dalam Proyek Penciptaan ini, penulis berperan sebagai perancang tokoh pada animasi “Sunyaragi”. Tugas utama perancang tokoh adalah mendesain tokoh Irwan maupun Didit yang menjadi peran penting dalam menyampaikan pentingnya etika serta konsep dari pamali itu sendiri. Perancang tokoh tidak hanya merancang visual melainkan sifat karakteristik dari tokoh yang juga menjadi elemen penting dalam narasi.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Bagaimana perancangan tokoh dalam animasi “Sunyaragi”?

Penelitian ini akan membahas proses perancangan tokoh dengan menampilkan *3 Dimensional Characters ,Shape language ,archetypes* dan warna. Lebih spesifiknya, penelitian ini akan fokus terhadap tokoh Irwan dan Didit.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan karakter Didit dan Irwan dalam film animasi 2D “Sunyaragi”. Penelitian ini membantu penulis dalam mengasah kemampuan dalam merancang desain karakter dalam animasi 2D. Penelitian ini dapat menjadi referensi terutama bagi penelitian yang mengangkat isu yang serupa