



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Dewasa ini sering bermunculan karya anak bangsa yang mengangkat tema berdasarkan budaya Indonesia. Budaya yang diangkat bisa dari cerita rakyat, atau kisah pewayangan. Karya-karya tersebut bisa dalam bentuk komik, tarian atau film. Tema pewayangan sendiri sudah beberapa kali diadaptasi ke dalam sebuah komik. Saat ini komik yang sedang ramai dibicarakan adalah komik “*Grand Legend Ramayana*” dan “*Garudayana*” karya Is Yuniarto yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa asing. Hal ini mengingatkan kepada komik karya R.A. Kosasih yang menceritakan kisah Ramayana. Komik karya R.A. Kosasih tersebut diterbitkan pada tahun 1957 silam.

Mengikuti perkembangan jaman, di mana anak-anak kini mudah mengakses video melalui *gadget*, kegemaran membaca pada anak usia sekolah dasar pun mulai menurun. Hal ini berpengaruh terhadap pengenalan budaya Indonesia kepada anak-anak. Budaya wayang sendiri sudah masuk sebagai *Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity* oleh Unesco pada tahun 2008 silam..

### 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diangkat melalui laporan ini adalah:

Bagaimana perancangan tokoh dalam animasi pendek berjudul “*Rescuing Sinta*”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar penulisan laporan tidak menyimpang dari tujuan semula, maka penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Cerita diadaptasi dari komik “Ramayana: Hanoman, Pendekar Pantjawati” karya R.A. Kosasih.
2. Jumlah tokoh yang akan dibahas adalah tiga tokoh yaitu Hanoman, Rahwana dan Sinta.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tugas akhir ini bertujuan untuk perancangan tokoh pada animasi pendek berjudul “*Rescuing Sinta*” yang diadaptasi dari komik karya R.A. Kosasih.

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Laporan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis : Membantu penulis dalam perancangan tokoh pada animasi pendek “*Rescuing Sinta*”.
2. Bagi orang lain : Membantu pembaca dalam memahami langkah-langkah perancangan tokoh dalam animasi.
3. Bagi universitas : Sebagai rujukan akademis dalam perancangan tokoh dalam animasi pendek sejenis..