

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang memiliki kebudayaan yang beraneka ragam macamnya seperti adat istiadatnya. Termasuk cerita rakyat atau mitos unik disetiap daerahnya untuk memberi batasan dalam gerakan maupun sikap yang dilakukan dalam perilaku masyarakat indonesia. Dalam hal ini perancang mengadaptasi sebuah novel karya Motinggo Busye yang berjudul “ 7 Manusia Harimau “ berdasarkan cerita rakyat yang berasal dari Sumatera selatan provinsi Jambi.

Perancang mengadaptasi novel tersebut dan merancang hanya karakternya saja karena perancang merasa tokoh fiksi, khususnya di animasi, masyarakat indonesia lebih mengenal karakter animasi dari luar indonesia, perancang merasa remaja indonesia khususnya remaja yang menyukai karakter ilustrasi perlu mengenal, mengetahui atau mungkin menyenangi karakter fiksi dari indonesia. Dari situlah perancang mengambil fenomena tersebut dan mengangkatnya menjadi sebuah rancangan desain karakter yang difokuskan dibidang animasi, mengetahui minat remaja indonesia sekarang sedang menggemari atau menyukai karakter ilustrasi fiksi.

Animasi di indonesia mulai menunjukkan beberapa titik terangnya, tidak hanya sebatas sebagai gambar gerak yang bercerita tetapi juga dapat digunakan dalam kegunaan lainnya seperti periklanan, wahana hiburan dan bahkan untuk kebutuhan edukasi. Beberapa dari animasi *indie* karya anak bangsa sudah mulai mengangkat cerita atau karakter yang bertemakan kearifan lokal, tetapi sepertinya masyarakat indonesia kurang mengetahuinya, mungkin karena karakter yang dibuat hanya lah sekedar karakter yang dibuat dan mungkin tidak terkonsepkan dengan baik sehingga membuat penontonnya tidak merasa tertarik melihatnya. Karena itu lah sebuah karakter sangatlah harus dibuat dan terkonsepkan dengan baik, bila memang sesuai dengan kebutuhannya, tetapi setidaknya karakter didesain dengan baik. Anggaphlah karakter itu sebuah kreasi yang hidup, seperti teman sendiri atau mungkin seperti anak sendiri. Maka dari

itu menurut perancang sebuah karakter sangat harus diciptakan dengan sebaiknya.

Literatur wujud manusia harimau masih kurang terbayang di kalangan penikmat ilustrasi karena kurangnya informasi dan kebenaran karena memang warga sumatera khususnya sumatera selatan, jambi, sungkan untuk menceritakan kebenaran asal usul manusia harimau ini. Di sumatera sendiri sebutan untuk makhluk supranatural ini berbeda, jika di sumatera barat padang makhluk ini disebut Inyik, di sumatera selatan disebut manusia harimau. Yang menarik adalah beberapa mengatakan cindaku merupakan mitos atau makhluk yang berbeda dari manusia harimau.

Karena perancang berasal dari daerah sumatera selatan jambi, perancang merasa bagaimana jika membuat sebuah desain karakter yang bertemakan cerita rakyat dari kampungnya sendiri, tidak hanya untuk kepuasan tersendiri juga untuk menunjukkan ke orang-orang lain bahwa sumatera selatan itu juga memiliki cerita uniknya tersendiri dan tidak kalah menariknya dengan cerita-cerita dari daerah lain. Dengan bantuan literasi yang lumayan banyak, perancang merasa teringankan beban pencarian data wujud fisik yang diadaptasi dari novel karya motinggo busye seperti serial televisi dan bahkan film mengangkat literatur yang sama.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis oleh perancang diatas inilah identifikasi masalah yang dapat diambil yang akan dijadikan acuan perancang, masalah-masalah itu adalah sebagai berikut :

- Masyarakat Indonesia lebih banyak mengenal dan mengetahui karakter dari sebuah animasi Negara lain
- di Indonesia khususnya animasi lebih banyak menawarkan dan menyajikan dari Negara lain
- kurangnya karakter fiksi khususnya di animasi yang menunjukkan identitas Indonesia
- wujud literasi manusia harimau masih kurang terbayang di masyarakat Indonesia, khususnya untuk karakter animasi

- kurangnya adaptasi cerita rakyat atau mitos untuk animasi di Indonesia

### **1.3 Ruang Lingkup**

#### 1.3.1 Apa

Merancang sebuah rancangan karakter untuk keperluan film animasi dari adaptasi novel yang menceritakan cerita rakyat Indonesia, khususnya jambi

#### 1.3.2 Kenapa

Karena masih sedikitnya karakter animasi yang diadaptasi dari cerita rakyat Indonesia, khususnya cerita rakyat dari jambi

#### 1.3.3 Bagaimana

Perancang mendesain karakter untuk kebutuhan animasi

#### 1.3.4 Siapa

*Target Audiance* yang dituju adalah para remaja yang menyukai karakter ilustrasi.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berikut merupakan rumusan masalah yang telah diidentifikasi oleh perancang :

- Bagaimana mengadaptasi novel berdasarkan data dan analisis dari “ 7 MANUSIA HARIMAU “ karya MOTINGGO BUSYE.
- Bagaimana perancangan karakter animasi 2d menggunakan teori desain karakter berdasarkan adaptasi dari novel “ 7 MANUSIA HARIMAU “ karya MOTINGGO BUSYE.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

- Untuk merancang sebuah desain Karakter Animasi yang dapat disenangi oleh remaja-remaja indonesia, khususnya remaja yang menyukai karakter ilustrasi yang bersifat fiksi dan mampu mengembangkan minat remaja indonesia untuk menciptakan rancangan ilustrasi karakter yang memiliki sifat kearifan lokal.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini bagi penulis ingin menunjukkan bahwa Sumatera Selatan khususnya Jambi memiliki cerita rakyat yang dapat diadaptasi dan dijadikan sebuah hasil desain yang menarik khususnya di animasi dan memperkenalkan ke Indonesia bahwa cerita lokal Indonesia dapat bersaing dengan cerita-cerita luar negeri lainnya.

## 1.7 Metodologi Perancangan

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

#### A. Kajian Pustaka

Perancang menggunakan metode karena karena pengumpulan data dalam sebuah karya sastra tidak memerlukan wawancara, kenapa perancang tidak melakukan wawancara karena minimnya sumber informasi tentang manusia harimau, serta perancang juga tidak menggunakan observasi karena novel karya Motinggo Busye yang berjudul “7 manusia harimau” pernah diangkat dalam karya film dan dapat dijadikan referensi dalam melakukan merancang desain karakter.

#### B. Metode *Selective Encoding*

Perancang menggunakan metode ini untuk mencari data pada novel yang digunakan, metode ini mem-*breakdown* novel perhalaman dan mencari kata kunci disetiap paragraf yang akan dijadikan beberapa bagian poin.

Pada metode ini setelah perancang mendapatkan hasil *breakdown* perancang dapat menganalisis makna dari setiap kata kunci yang terdapat pada paragraf-paragraf yang telah dijadikan poin tersebut, sehingga menghasilkan apa yang disebut Intrinsik dan Ensintrik yang terdapat pada cerita dan karakter, karena perancang mengadaptasi dan mewujudkan visualisasi karakter yang terdapat pada cerita pada novel tersebut, perancang hanya memerlukan

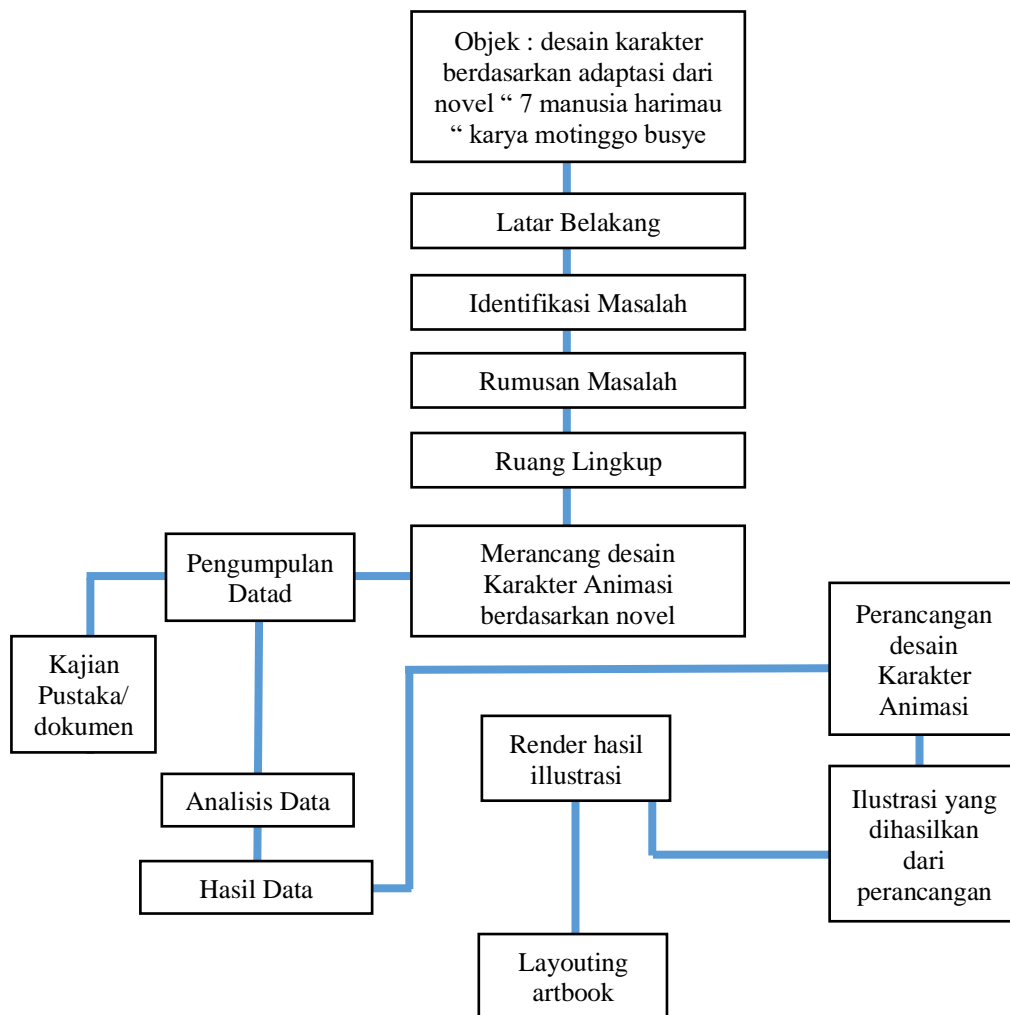
analisis paragraf yang menunjukkan pembawaan karakter sehingga dapat memperlihatkan sifat atau tingkah perilaku karakter yang dapat digunakan sebagai dasar pembentukan visual karakter.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

#### A. Teori Adaptasi

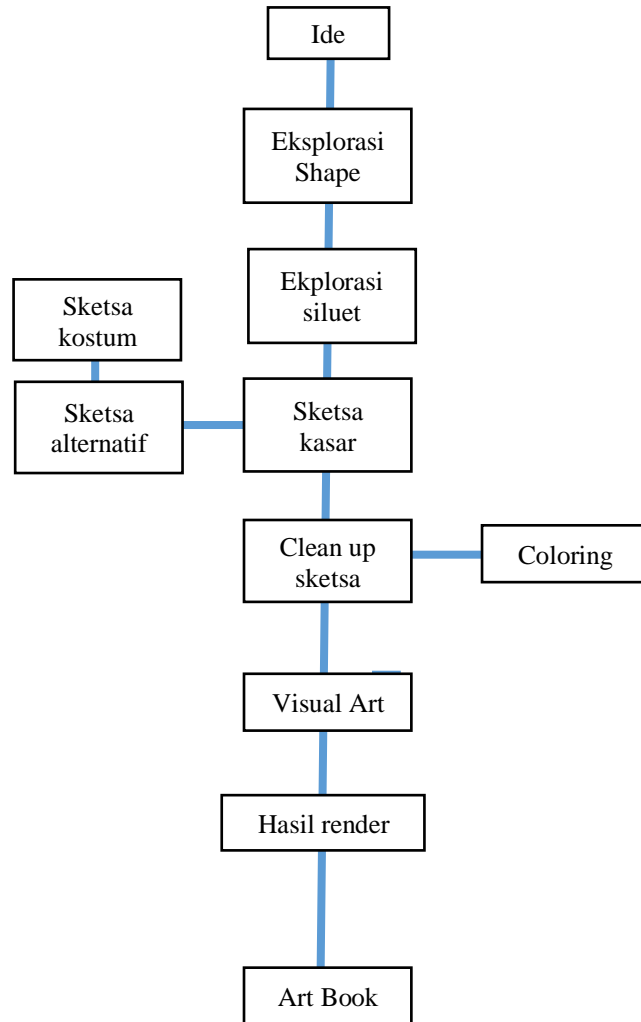
Perancang menggunakan adaptasi terhadap novel sebagai data utama. Perancang menganalisis ciri-ciri karakter yang ada di dalam novel dan menganalisisnya

### 1.8 Kerangka urutan kerja perancang



Bagan 1.1

## 1.9 Kerangka urutan desain Karakter Animasi



*Bagan 1.2*

## 1.10 Pembabakan

### BAB I PENDAHULUAN

Didalamnya terdiri dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan, pendekatan serta metode perancangan yang akan menjadi acuan-acuan ketika merancang.

### BAB II LANDASAN TEORI

Didalamnya terdiri dari dasar pemahaman yang akan digunakan dalam melakukan perancangan untuk merancang desain karakter, isinya adalah teori objektif, teori *jobdescription* dan teori landasan perancangan.

### BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Didalamnya terdiri dari hasil proses pengumpulan data yang telah didapatkan dari hasil, observasi, wawancara, survey dan analisis karya sejenis, sebagai dasar perancangan merancang desain karakter.

### BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Didalamnya terdiri dari penjabaran konsep karya yang akan di desain oleh perancang, dimulai dari ide, persiapan perancangan, proses perancangan sampai hasil dari perancangan yang dibuat.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Di isi dengan penjelasan yang didapat dari rangkuman keseluruhan perancangan untuk *Consep art environment* dan pemberian pendapat dari perancang untuk saran.