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

Dalam ilmu kedokteran, banyak sekali macam-macam penyakit atau gangguan yang dapat diderita oleh manusia, diberbagai kalangan usia. Manusia mengalami cedera merupakan hal yang sangat wajar. Sakit ini sendiri dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu sakit fisik yang terlihat dan sakit mental yang tidak terlihat. Jika diamati secara seksama para penderita sakit fisik, cepat bagi mereka untuk mendapat pertolongan, karena lebih mudah untuk melihat bagian mana yang terluka dan langsung dapat ditangani. Sedangkan bagi para penderita gangguan mental, tidak semudah itu mendapatkan pengobatan atau *treatment*, dikarenakan hal itu tidak terlihat pada fisik secara jelas. Sebagian dari para penderita kebanyakan diremehkan oleh mereka yang tidak mengalami, karena tidak semua dapat merasakan atau menempatkan diri di pihak pasien yang mengalami gangguan jiwa.

Gangguan jiwa ini sendiri bergitu ragam macam dan jenisnya, seperti *mood disorder*, *anxiety*, *psychotic disorder*, *obsessive-compulsive disorder* (OCD) dan depresi. Tingkatan yang dialami penderita jugalah berbeda. Sama halnya dengan luka fisik, ada patah tulang ringan hingga infeksi pada tulang. Rasa sakit pada tulang, sendi, badan, atau apapun pada tubuh, tentu kita pernah beberapa kali mengalami dan dapat membayangkan bagaimana rasa sakit yang lebih daripada yang kita rasakan saat ini. Sebagai manusia yang tidak pernah merasakan atau

Perancangan Tokoh Yohan..., Maria Nonita, FSD UMN, 2018

menderita gangguan jiwa, tentu apa lah yang kita ketahui tentang penyakit-penyakit seperti itu, membayangkan saja belum tentu bisa. Seberapa mengganggunya, dan bagaimana dia bereaksi terhadap kondisi sekitar. Menurut *World Health Organization* (WHO), berikut adalah negara-negara yang memiliki gangguan baik dalam segi kejiwaan dan perilaku hasil peninjauan tahun 2014.

Tabel 1.1. Negara-negara yang memiliki gangguan kejiawaan dan perilaku tahun 2014

No	Overall	Depression	Anxiety	Alcohol & Drug Use
1	China	India	India	China
2	India	China	China	India
3	U.S	U.S	U.S	U.S
4	Russia	Indonesia	Brazil	Russia
5	Brazil	Brazil	Indonesia	Brazil
6	Indonesia	Russia	Pakistan	U.K
7	Pakistan	Pakistan	Bangladesh	Germany
8	Bangladesh	Bangladesh	Nigeria	Mexico
9	Nigeria	Nigeria	Turkey	Japan
10	Germany	Iran	Iran	France

Dari banyak macamnya penyakit atau gangguan mental, pada laporan tugas akhir ini penulis akan fokus pada gangguan mental yang bernama *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD) dalam perancangan tokoh. Gangguan ini sendiri adalah luka yang tidak terlihat dan kebanyakan penderitanya adalah veteran atau orang-orang yang telah mengalami pukulan besar dalam hidupnya. Orang biasa belum tentu akan mengalami gangguan ini jika tidak terkena pukulan yang cukup hebat. Hal-hal inilah yang akan membuat perancangan tokoh berbeda.

Selama ini banyak animator kreatif yang mencipatakan berbagai tokoh menarik dengan berbagai penampilan, guna untuk menggerakkan cerita pada sebuah film animasi. Sedangkan cerita itu sendiri akan mudah dilupakan oleh penonton jika

Perancangan Tokoh Yohan..., Maria Nonita, FSD UMN, 2018

tokohnya tidak dapat menarik perhatian atau simpati dari penonton. Intinya tokoh adalah bagian penting dalam sebuah cerita. Judul "Perancangan tokoh Yohan dalam film animasi berjudul Sangkar." dipilih karena selain penulis merasa tokoh adalah penggerak utama cerita. Penulis ingin menggambarkan tokoh yang dapat dimengerti dan dirasakan oleh penonton, tidak hanya dari gerak-geriknya namun juga dari penampilan luarnya. Terlebih tokoh yang akan didesain seakan tokoh tersebut menderita PTSD (*Post Traumatic Stress Disorder*), dimana tidak semua orang bisa merasakan atau menempatkan diri diposisi seorang yang menderita PTSD pada level tertentu.

Perancangan fisiologi tokoh ini akan dibuat dengan menggunakan teori-teori bentuk dasar seperti lingkaran, persegi dan segitiga. Gunanya adalah untuk menentukan tingkat keagresifan agar penerapan sisi psikologis lebih kuat dan mendukung. Secara teknis tokoh akan dibuat dalam bentuk 2 dimensi. Oleh karena itu desain tokoh akan diteliti dan dirancang sedemikian rupa agar dapat menggambarkan seberapa buruk apa yang dirasakan oleh penderita PTSD dengan membawa perasaan dan karakteristik itu kepenampilannya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh Yohan pada film animasi berjudul Sangkar?

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan tidak terlalu luas, perancangan tokoh fokus penulisan akan ditujukan pada:

Perancangan Tokoh Yohan..., Maria Nonita, FSD UMN, 2018

1. Perancangan tokoh satu adalah Yohan berumur 23 tahun, penderita PTSD melalui sudut pandang orang-orang yang melihatnya.
2. Perancangan tokoh dua adalah Yohan berumur 23 tahun, penderita PTSD melalui sudut pandang dirinya (Yohan melihat dirinya sendiri).

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk merancang tokoh Yohan dalam film animasi berjudul Sangkar sehingga dapat merepresentasikan dua sisi Yohan, yaitu sisi Yohan yang melihat dirinya sebagai penderita PTSD dan Yohan yang dilihat oleh orang lain.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat laporan tugas akhir ini antara lain adalah:

1. Bagi Penulis

   Penulis ingin membuat karya yang kuat untuk portofolio.

2. Bagi Masyarakat/ Pembaca

   Penonton ataupun pembaca dapat mengerti tahap-tahap dalam merancang sebuah tokoh dari awal sampai akhir.

3. Bagi Unversitas

   Tulisan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya di Universitas Multimedia Nusantara.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Yohan..., Maria Nonita, FSD UMN, 2018