**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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Risak, atau lebih dikenal dengan kata *Bullying* adalah tindakan mengintimidasi dan memaksa seorang individu atau kelompok yang lebih lemah untuk melakukan sesuatu di luar kehendak mereka. *Bullying* sering terjadi di lingkungan sekolah, termasuk di sekolah menengah atas atau SMA. Biasanya pelaku melakukan *bullying* karena mencari perhatian dari teman sebaya dan orang tua mereka, atau juga karena merasa penting dan merasa memegang kendali.

Di sisi lain, penulis melihat tidak sedikit biasanya orang-orang lingkungan korban *bullying* yang mengetahui terjadinya *bullying* tetapi tidak melakukan apapun atau tidak melapor. Berbagai macam alasan mengapa hal tersebut terjadi, entah mereka juga takut dengan sang pelaku *bullying*, tidak mau terkena *bullying* juga jika terlibat dengan korban *bullying*, ataupun merasa bahwa yang terjadi pada korban *bullying* bukan urusan mereka. Alhasil untuk mereka yang melihat kejadian *bullying* itu mencari jalan aman dengan cara diam saja. Karena itu penulis merasa topik ini penting untuk diangkat, karena hal ini sering sekali dikesampingkan terkait dengan *bullying*.

Untuk mengangkat topik *bullying* ini, penulis menggunakan media *limited animation*. Karena selain menghemat waktu dari membuat *in-between* yang lengkap, *limited animation* jadi lebih menekan animator untuk fokus terhadap



Perancangan Tokoh Pada..., Rani Dwinda Fadilah, FSD UMN, 2018

visual dan *key-frame*. Dengan itu *limited animation* yang terbatas dapat membuat cerita dengan topik ini dapat lebih tersampaikan melalui visualnya.

Sama seperti proses *fully animated animation*, *limited animation* tetap memiliki proses perancangan desain tokoh yang berperan penting. Menarik atau tidaknya, cocok atau tidaknya desain pada sebuah tokoh sangat berpengaruh terhadap topik ceritanya. Jika desain tokoh tidak sesuai dengan latar dan cerita, apa yang ingin disampaikan ke penonton tidak akan berhasil.

Selain itu pakaian pada tiap desain tokoh dalam sebuah film animasi disesuaikan dengan latar belakang. Seperti misalnya, film animasi yang bertemakan keseharian memperlihatkan tokoh tersebut memakai pakaian sekolah. Desain seragam yang dipakai oleh tokoh mungkin berbeda dengan yang penonton pada umumnya pakai di kehidupan nyata, tetapi penonton akan tetap merasakan nostalgia suasana sekolah yang ada di dalam animasi tersebut. Contohnya, Nishimiya Shoko pada film animasi Jepang yang berjudul *Koe no Katachi (A Silent Voice)*. Karena temanya adalah keseharian dengan *background* tokoh anak Sekolah Menengah Atas, desain pada tokoh banyak memperlihatkan sedang memakai seragam sekolah. Dengan desain tokoh dengan *setting* sekolah, penonton yang masih berada di bangku sekolah atau pernah duduk di bangku sekolah akan merasa simpatik terhadap tokoh. Hal-hal inilah yang membuat penulis sadar akan pentingnya desain tokoh yang mendekati kehidupan sehari-hari.

Penulis memutuskan untuk mengambil topik bullying akan menggunakan latar sekolah, karena bullying yang marak di sekolah. Selain desain seragam pada



Perancangan Tokoh Pada..., Rani Dwinda Fadilah, FSD UMN, 2018

tokoh yang memperlihatkan statusnya sebagai siswa, latar belakang serta lingkungan tokoh penting, karena akan mempengaruhi bagaimana penonton melihat tokoh tersebut. Karena itu penulis memutuskan untuk menyusun skripsi penciptaan yang berjudul, Perancangan Tokoh Pada 2D Limited Animation *"Silence"*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh pada 2D Limited Animation "*Silence*" agar dapat merepresentasikan sifat tokoh melalui desain karakter?

## 1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan pada tugas akhir, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Tokoh yang akan dibahas dua orang, yaitu Nadine dan Risa.
2. Cerita ini mempunyai latar di sebuah SMA di Jakarta sekitar tahun 2015-an.
3. Desain tokoh dibuat untuk merepresentasikan kepribadian tokoh.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis adalah merancang tokoh Nadine dan Risa, untuk merepresentasikan kepribadian mereka. Didukung dengan latar yang akan dibuat untuk film animasi "*Silence"*, yaitu di sebuah SMA di Jakarta sekitar tahun 2015-an.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat yang didapat dari skripsi ini adalah:

1. **Manfaat bagi Penulis**



Perancangan Tokoh Pada..., Rani Dwinda Fadilah, FSD UMN, 2018

Penulis akan semakin paham mengenai perancangan sebuah tokoh, dari segi perancangan tokoh hingga hasil akhir tokoh.

**2. Manfaat bagi Pembaca**

Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau orang lain yang sedang mengerjakan tugas akhir atau sebagai ilmu mengenai perancangan tokoh.

**3. Manfaat bagi Universitas**

Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi arsip akademik yang bermanfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara sehingga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswa yang membutuhkannya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA