



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

Meitasari (2017) menjelaskan bahwa orang desa yang melanjutkan pendidikan di kota, tidak berniat untuk kembali ke desa. Desa kekurangan tenaga kerja terpelajar. Akibatnya, desa hanya dihuni oleh orang-orang tua karena para pemudanya memilih untuk merantau ke kota, sehingga desa menjadi kurang produktif (hlm. 37). Melihat keadaan desa yang tidak produktif, hal ini menjadi peluang bagi para pengusaha untuk membeli lahan persawahan desa untuk dijadikan kawasan industri. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat cerita tentang pengalihfungsian lahan persawahan menjadi kawasan industri.

Menurut Hidajat (2014), tokoh menjadi sangat penting dalam suatu film karena tokohnya yang menyampaikan alur cerita. Penggambaran tokoh dapat menentukan genre suatu film baik itu komedi, drama, maupun horror (hlm. 1-2). Dari konsep cerita yang ada, maka telah ditentukan perancangan tokoh utama yaitu seorang mahasiswa *fresh graduate* jurusan pertanian bernama Dipta. Dipta kembali ke desanya setelah mengenyam pendidikan di kota, karena ia ingin bertemu dengan kedua sahabatnya juga kakeknya. Dipta juga lebih menyukai tinggal di alam yang asri dan jauh dari polusi. Lalu muncul tokoh Mr. Vincent, seorang pengusaha gula yang ingin membeli lahan persawahan desa Dipta untuk dijadikan pabrik gula.

Tokoh Dipta tidak terima jika desanya ingin diubah menjadi pabrik. Maka Dipta menawarkan keuntungan yang lebih besar kepada Mr. Vincent apabila Mr. Vincent setuju untuk menghentikan pembangunan pabrik gula di desanya. Melihat tindakan Dipta, Mr. Vincent mengurungkan niatnya untuk mengubah area persawahan menjadi pabrik karena ia teringat dengan masa lalunya, dimana dirinya tidak bisa melakukan apapun untuk memberdayakan desanya. Sehingga Mr. Vincent mau memberikan kesempatan pada Dipta untuk membangun desa wisata. Perancangan tokoh pemuda adalah untuk menginformasikan bahwa desa membutuhkan pemuda-pemuda sebagai generasi penerus yang dapat memajukan kesejahteraan desa.

Seperti dikutip dari idseducation.com, sekarang ini film animasi 2D mulai tergantikan oleh animasi 3D karena perkembangan teknologi yang semakin maju. Lalu, menurut Powerhouse Animation (2014) dalam Hudiono (2015), animasi 2D lebih bebas untuk dieksplorasi secara visual. Animasi 2D dipilih karena melalui animasi 2D, animator lebih dibebaskan untuk menggambar sesuai dengan *style-nya* sendiri. Selain itu, animasi 2D juga tidak menuntut untuk membuat visual yang sangat realistis seperti objek pada animasi 3D yang memiliki kedalaman atau memiliki tekstur yang terlihat sangat jelas (hlm. 2-3). Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini penulis ingin membahas perancangan tokoh dalam film pendek animasi 2D *"Village of Hope"*.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, telah ditemukan rumusan masalah, yakni:

Bagaimana perancangan tokoh Dipta dan Mr. Vincent dalam film pendek animasi 2D “*Village of Hope*”?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan tokoh ada dua, yakni:

1. Tokoh Dipta, seorang mahasiswa *fresh graduate* jurusan pertanian yang berusaha menyelamatkan desanya dari pembangunan pabrik gula.
2. Tokoh Mr. Vincent, seorang pengusaha gula yang ingin membeli lahan persawahan desa Dipta untuk dijadikan kompleks pabrik gula.
3. Perancangan kedua tokoh meliputi usia dan proporsi tubuh, bentuk dasar dan bentuk tubuh, fitur wajah, ras, kostum dan psikologi warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulisan skripsi ini memiliki tujuan, yakni untuk merancang tokoh pemuda pecinta alam dan pengusaha gula berdasarkan teori perancangan tokoh meliputi usia dan proporsi tubuh, bentuk dasar dan bentuk tubuh, fitur wajah, ras, kostum dan psikologi warna.

1.5. Manfaat Skripsi

Penelitian ini memiliki berbagai manfaat, yakni:

1. Bagi penulis

Kesempatan untuk berkarya dan menambah wawasan dalam merancang tokoh manusia yaitu seorang pemuda pecinta alam dan pengusaha gula dalam film animasi 2D.

2. Bagi orang lain

Menambah wawasan mengenai perancangan tokoh manusia sesuai dengan teori-teori perancangan tokoh yang benar.

3. Bagi universitas

Sebagai rujukan akademis perancangan tokoh manusia yaitu seorang pemuda pecinta alam dan pengusaha gula dalam film animasi 2D dan perancangan sejenis lainnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA