



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Kata *Animate* dalam bahasa Inggris, merupakan sebuah cara untuk memberikan kehidupan di dunia nyata (Webster dalam Bendazzi, 2016). Kata ini yang merupakan kata dasar dari animasi yaitu *animation*. Kekuatan dari pemberian kehidupan pada sebuah gambar dapat memberikan kepuasan terhadap para penontonnya sehingga bentuk animasi ini dapat menjadi produk penjualan, edukasi, ataupun hiburan. Secara psikologis, beliau mengatakan bahwa animasi merupakan sebuah bentuk sebuah mimpi yang dapat diciptakan dan dirasakan oleh manusia. Hal itu dapat terjadi berkat kemampuan animasi untuk tidak mengikuti logika dalam kehidupan nyata.

Dalam sebuah animasi, diperlukan sebuah perancangan tokoh untuk membawakan cerita yang disampaikan oleh pembuat (White, 2012). Berdasarkan kebutuhan cerita, sebuah visualisasi karakter dapat mendukung *storytelling* cerita tersebut. Kejadian yang sering terjadi dalam animasi, terutama di industri produksi animasi besar seperti Hollywood dan Disney, adalah pengulangan bentuk karakter yang stereotipe sehingga jarang terjadi inovasi dalam pembentukan tokoh. Sebuah contoh yang keluar dari pembuatan tokoh sesuai stereotipe yang diberikan beliau adalah *Shrek* (2001). *Shrek* merupakan tokoh utama seorang pahlawan dengan penampilan yang buruk. Hal ini berlawanan dengan stereotip Hollywood ataupun Disney di mana tokoh pahlawan digambarkan dengan wajah yang tampan.

Dalam skripsi ini, dilakukan sebuah perancangan tokoh dengan menggunakan unsur budaya Indonesia sebagai latar belakang. Perancangan tokoh juga akan disesuaikan dengan *3 dimensional character* yang dimiliki. Sebagai contoh, film *Klaus* (2019) memiliki sebuah karakter anak kecil yang berasal dari suku Sami, salah satu suku penduduk asli Eropa, bernama Márqu. Tokoh tersebut bukan merupakan tokoh utama dalam film *Klaus*, tapi dia memiliki sebuah daya tarik tersendiri dalam menarik perhatian penonton serta menunjukkan keberadaan suku penduduk asli Eropa secara halus.

Lalu bagaimana dengan Indonesia? Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan dengan berbagai jenis budaya dan peninggalan historis yang unik dari prasasti, bahasa, literasi, pertunjukkan seni, hingga mitologi. Seiring berkembangnya zaman, budaya tradisional mulai ditinggalkan oleh masyarakat modern. Terdapat beberapa budaya tradisional maupun kepercayaan dahulu yang masih melekat dalam rutinitas masyarakat modern. Salah satunya yang dibahas dalam skripsi ini masih memiliki ketenaran tersendiri dalam masyarakat Indonesia modern, hal ini ialah keberadaan dukun.

Oleh Sianipar et al. (1996), dukun digambarkan sebagai seseorang yang memfokuskan dirinya sebagai seorang penyembuh yang menggantikan keberadaan dokter. Beliau menjelaskan bahwa seorang dukun berfungsi sebagai penjelas masalah yang sedang dialami oleh seseorang. Masalah tersebut bersifat kultural dan dapat dijelaskan kepada sesama masyarakat suatu daerah. Masalah kultural dapat berbentuk sebuah penyakit ataupun masalah sosial yang tengah dihadapi. Sebagai contoh kasus, beliau menuliskan sebuah kasus di mana dukun dapat memberikan

jawaban kepada seseorang yang sedang curiga atas ketidaksetiaan pasangan mereka.

Dalam animasi 2 dimensi *romance comedy*, *Mantra Cinta* mempunyai seorang tokoh utama perempuan dengan *obsessive love disorder* yang memakai bantuan dari tokoh dukun dalam menyelesaikan masalah cinta yang dia miliki. Dari sini tokoh perempuan obsesif dirancang dengan fondasi berupa *3 dimensional character* dari tokoh perempuan tersebut. Sementara perancangan tokoh dukun dirancang dengan fondasi *3 dimensional character* serta sebagai pemecah masalah alternatif yang masih ada di masyarakat modern. Kedua perancangan visualisasi tokoh diharapkan dapat membantu penceritaan animasi *Mantra Cinta* sehingga terjadi penceritaan yang jelas di mata penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh perempuan obsesif dan tokoh dukun sehingga kedua tokoh dapat mendukung penceritaan animasi berjudul *Mantra Cinta*?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan perlu dilakukan untuk memfokuskan perancangan tulisan, sebagai berikut:

1. Tokoh yang dibahas hanya berfokus pada 2 tokoh animasi pendek *Mantra Cinta* yaitu sang tokoh perempuan obsesif, Shelly dan tokoh Dukun.

2. Perancangan visualisasi bentuk badan, fitur wajah, rambut, kostum, dan warna pada tokoh Shelly dan tokoh Dukun berdasarkan *3 dimensional character*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari pembuatan skripsi ialah untuk merancang tokoh perempuan obsesif dan tokoh dukun dalam bentuk badan, fitur wajah, rambut, kosutum, dan warna sesuai dengan *3 dimensional character* dalam mewujudkan penceritaan animasi 2 dimensi *romance comedy* berjudul *Mantra Cinta*.

1.5. Manfaat Skripsi

Berikut manfaat yang dapat diambil dari penulisan skripsi

1. Bagi pribadi, penulisan skripsi dapat membantu dalam membangun keahlian yang diperlukan dalam merancang konsep dan fondasi dari suatu tokoh animasi sehingga dapat digunakan saat berada dalam industri animasi.
2. Bagi orang lain yang membaca, pengetahuan baru dapat diambil mengenai bagaimana cara merancang sebuah tokoh animasi 2d berdasarkan informasi yang ada mengenai tokoh tersebut.
3. Bagi universitas, skripsi dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mahasiswa/i lainnya sekiranya jika mereka tertarik untuk merancang skripsi dengan topik serupa.