

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film animasi adalah medium bercerita melalui serangkaian gambar (*visual*) yang seolah bergerak (Bendazzi, 2016). Dalam bercerita dengan *visual*, dibutuhkan beberapa elemen penting agar cerita dapat tersampaikan ke penonton dengan baik, salah satunya adalah elemen karakter. Tokoh, karakter utama ataupun karakter samping, berfungsi sebagai perantara antara jalan cerita dengan penonton, serta menjadi pandangan utama dalam cerita yang ingin disampaikan (Mandel Communications, 2015). Maka, penting bagi seorang pembuat film animasi untuk merancang karakter sesuai dengan cerita. Karakter bisa dirancang dari aspek visual (*desain*) dan internal.

Manusia dengan otomatis akan menilai dan memberi kesan pertama pada apapun yang mempunyai bentuk (Nieminen, 2017), maka tak heran jika kebanyakan orang pertama kali menilai film animasi (dari poster atau trailer) dari bagaimana karakternya terlihat dan apakah desain tersebut sesuai dengan selera atau tidak. Aspek visual dan desain unik membuat suatu karakter film/animasi mempunyai daya tariknya tersendiri, dan aspek tersebut bisa menjadi faktor yang membuat suatu karakter sukses karena telah mendapatkan banyak perhatian dari penonton.

Sebelum membuat suatu desain karakter, sangat dibutuhkan kumpulan referensi untuk perancangan aspek internal. Hal tersebut bisa berupa sifat, kepercayaan, peran, dan mungkin bahan untuk dijadikan *backstory* untuk si tokoh karakter. Penting bagi seorang *character designer* untuk menyesuaikan desain dengan hasil riset jika ingin menghasilkan karakter yang terlihat nyata dan kuat (Bancroft, 2006). Salah satu contoh riset pembuatan tokoh karakter adalah menerapkan *three dimensional character*, seperti biologisnya, kehidupan sosialnya, dan cara berfikirnya. Jika ketiga hal tersebut diriset dan diterapkan ke tokoh dengan baik, penonton secara bertahap akan melupakan kesan pertama mereka tentang suatu tokoh karakter, dan seiring film berjalan akan lebih memperhatikan kepribadian dan perjalanan cerita mereka.

Film animasi 2D pendek berjudul “Maafkan” menceritakan tentang dua sahabat remaja, Meuthia dan Fairuz, yang masing-masing memiliki keyakinan tersendiri dalam menjalani kehidupannya sebagai seorang Muslimah. Fairuz merupakan anak yang rajin beribadah, tetapi tidak untuk Meuthia. Seketika Fairuz meninggal dunia karena kecelakaan saat sedang bermain dengan Meuthia, dan dari hal tersebut, psikologis dan sosiologis dari mereka berdua dalam sisi agama Islam bisa ditonjolkan. Selain itu, dalam film animasi ini, banyak disisipkan ciri khas agama Islam dan negara Indonesia yang divisualisasikan dalam kostum dan warna.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan atribut agama Islam terhadap perancangan tokoh Meuthia dan Fairuz?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas penulis adalah:

1. Perancangan tokoh utama Meuthia yang dilihat dari tiga dimensi karakter, kostum, bentuk wajah, dan warna, yang akan dikaitkan dengan agama dan syariat Islam di Jawa Timur. Ia datang dari keluarga beragama Islam yang kurang religius. Sahabat baik Fairuz.
2. Perancangan tokoh pendukung Fairuz yang dilihat dari tiga dimensi karakter, kostum, bentuk wajah, dan warna, yang akan dikaitkan dengan agama dan syariat Islam di Jawa Timur. Ia datang dari keluarga beragama Islam yang religius.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini ditulis dengan tujuan mengeksplorasi dan mempelajari bagaimana cara merancang karakter beragama Islam disertai penerapan *3 dimensional character*-nya.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat bagi penulis adalah untuk dapat mendalami metode dan teori dalam pembuatan tokoh karakter animasi di segi penokohan, dan menerapkannya pada animasi yang akan dibuat.

Manfaat bagi pembaca adalah untuk memahami karakter tiga dimensi dari dua tokoh yang mempunyai latar belakang persahabatan, dan bagaimana salah satu dari mereka menghadapi keikhlasan dari konflik yang terjadi diantaranya.