

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Goodall.J (2002), pantomim merupakan seniman panggung yang melakukan seni gerakan yang tidak bersuara, memimik *object* baik berupa manusia maupun hewan hingga benda mati. Dalam berpantomim, pantomim tidak mengeluarkan sepele suara dan harus menggunakan gestur tubuh dalam berkomunikasi dengan penontonnya. Hal ini bertujuan untuk menghibur atau membuat penonton menebak gerakan gestur yang ingin disampaikan oleh pantomime.

Penulis memiliki inspirasi dalam membuat film animasi ber-*genre* komedi berdasarkan tokoh pantomim. Pantomim banyak digunakan sebagai referensi tokoh film animasi komedi ternama contohnya seperti *Mr. Bean: The Animated Series* (2002), dan *Tom and Jerry* (1967). Kedua film ternama ini menceritakan alur cerita berdasarkan gerakan gestur tubuh yang memiliki ciri khas tersendiri. Sehingga tokoh-tokoh tersebut menjadi menonjol dalam cerita.

Pantomim pada umumnya mengenakan rias wajah make up berwarna putih, lipstik merah dan memakai busana berpola garis hitam dan putih. Menurut Pastoureau.M (2003) menjelaskan busana yang berpola garis-garis ialah melambangkan iblis tertulis dalam surat di alkitab. Dahulunya orang yang mengenakan pola garis hitam dan putih tidak nyaman dilihat oleh masyarakat sekitar.

Tokoh pantomim yang dipakai penulis dalam film animasi “Express-o” merupakan tokoh antagonis yang artinya tokoh yang menimbulkan konflik dalam cerita sehingga menimbulkan empati terhadap tokoh *protagonist* pedagang kaki lima. Sehingga gambaran yang terdapat dalam tokoh pantonim merupakan tokoh yang memiliki sifat yang buruk dan negatif. Hal ini menjadi poin plus terhadap tokoh pantomim memiliki daya tarik (*Appeal*) dalam cerita dikarenakan sikap jahil dan usilnya terhadap tokoh pedagang kopi keliling yang merupakan tokoh.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh Anton selaku Pantomim dan Bobby selaku Pedagang Kopi Keliling pada animasi pendek “Express-o”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penulis akan merancang visual tokoh berdasarkan *existing character reference, threedimensional character, archetypes, shapes, color, and costumes.*
2. Penulis merancang visual tokoh Anton sebagai Pantomim dan Bobby sebagai Pedagang kaki lima.

1.4. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan dari tugas akhir yang ingin dicapai oleh penulis:

1. Merancang visual tokoh Anton dan Bobby dalam pembuatan film animasi pendek “Express-o”
2. Mengimplementasikan teori-teori tokoh pada Anton dan Bobby dalam pembuatan film animasi pendek “Express-o”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis: untuk menambah wawasan bagi penulis, agar penulis punya pondasi dasar dalam merancang tokoh Anton dan Bobby pada animasi pendek “Express-o”.
2. Bagi Universitas: penulisan ini berguna untuk kebutuhan *survey* dan mencari acuan atau referensi bagi mahasiswa yang mengambil topik pembahasan merancang tokoh untuk tugas akhir nanti.
3. Bagi orang lain: untuk menambah pengetahuan masyarakat dalam merancang tokoh.