



### **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

Dalam kutipan Babbitt oleh Williams (1957, hlm. 114), “*The animation medium is very unusual. We can accomplish actions no humans could possibly do. And make it look convincing!*” Animasi adalah sebuah media penceritaan yang luar biasa, di mana kita bisa menggambarkan hal yang tidak mungkin dilakukan manusia, tetapi dapat terlihat meyakinkan sekaligus. Teknik *hand-drawn* dua dimensi sendiri memberikan fleksibilitas serta kemudahan pembentukan *exaggeration* dari sikap sebuah karakter yang tidak dapat dicapai oleh animasi 3D atau *stop-motion*, seperti yang dikatakan oleh Jones dan Oliff (2007, hlm. vi).

Pada gangguan mental, kita berinteraksi dengan suatu hal ‘kasat mata’ yang gejalanya tidak bisa dilihat secara langsung dan seringkali di-salah-diagnosakan, atau bahkan tidak dianggap sebagai sebuah gangguan mental, apalagi jika terjadi pada anak berusia dini (Widjaya, 2016). Dengan menceritakan mengenai gangguan mental tersebut, terutama *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dan *obsessive-compulsive disorder* (OCD), penulis memvisualisasikan suatu hal ‘kasat mata’, dalam hal ini untuk desain karakter, sehingga penonton dapat merasakan hal yang dialami oleh penderita, dengan bantuan visual.

Perancangan karakter merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah film animasi. Hal ini merupakan proses berpikir bagaimana karakter berinteraksi dengan dunia nyata, korelasinya dalam sikap dan perilaku yang berbasis logika dan realita, serta kemudahan desainnya untuk ditangkap oleh penonton (Su, 2011). Oleh karena itu, pintu utama sebuah film animasi kepada penonton terletak dalam karakter yang akan menjadi “mata” selama penonton berada di sebuah dunia fiksional.

Perancangan karakter yang baik adalah perancangan karakter yang secara substil dan efisien mampu mendeskripsikan dengan jelas karakterisasi sikap dan perilaku dari karakter tersebut tanpa perlu melihat dari sinopsis cerita (Arrelano et al, 2014, hlm. 81). Hal ini akan menjadi kunci utama dalam perancangan desain karakter yang dapat mengkomunikasikan secara implisit dan non-verbal tentang psikologi dari sebuah karakter yang mengidap gangguan mental.

Eder (2010), menyebutkan, terdapat empat (4) pendekatan dalam teori pembuatan karakter dalam media populer, yaitu secara hermeneutik—karakter dilihat sebagai representasi akan kondisi historis, sosiologis, dan kultural manusia; secara psikoanalisa—karakter dilihat sebagai layaknya manusia yang memiliki respon emosi tersendiri; secara struktural dan semiotika—karakter dilihat sebagai tanda akan sesuatu yang memiliki makna lebih dalam dengan representasi secara tekstual, visual, maupun audio; dan secara kognitif, dimana karakter dilihat sebagai konstruksi atas cara berpikir manusia (hlm. 5). Dalam film pendek ini, perancangan karakter akan dibuat berdasarkan tanda-tanda representasi visual gangguan mental yang diidap olehnya.

Oleh karena itu, perancangan karakter akan dibuat melalui pendekatan secara struktural dan semiotika.

Dalam topik Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN KARAKTER BERDASARKAN SEMIOTIKA DARI GANGGUAN MENTAL OCD DAN PTSD DALAM FILM ANIMASI DUA DIMENSI” ini, penulis mengajak masyarakat Indonesia untuk turut berempati terhadap penderita gangguan jiwa, dengan menunjukkan visual penyakit tersebut melalui desain karakter. Diharapkan dengan dibuatnya film animasi ini, penulis dapat memberikan kesadaran bagi masyarakat kelas menengah di Indonesia untuk lebih memberikan perhatian kepada orang-orang dengan penyakit mental, dengan cara membawa penonton untuk melihat melalui “mata” karakter-karakter dalam film.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Desain karakter seperti apakah yang dapat mengkomunikasikan gangguan mental OCD dan PTSD dari karakter yang dilihat dalam bahasa semiotika sehingga dapat tersampaikan kepada penonton?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam perancangan mengenai desain karakter, masalah akan dibatasi kepada perancangan desain karakter yang merupakan manifestasi psikologis dari dua gangguan mental, yaitu: *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dan *obsessive-*

*compulsive disorder* (OCD). Dalam ruang lingkup desain karakter sendiri, penulis akan membatasi analisa komponen visual dari bentuk, semiotika, serta warna.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Merancang desain karakter yang secara visual dapat mengkomunikasikan secara implisit dan non-verbal melalui bahasa semiotika tentang karakter yang mengidap gangguan mental OCD dan PTSD.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis untuk mengembangkan diri dan memperdalam ilmu sebagai seorang desainer karakter. Tugas Akhir ini juga dapat bermanfaat bagi orang lain untuk melihat bagaimana desain karakter dapat merepresentasikan hal yang kita inginkan. Tugas Akhir ini juga akan bermanfaat bagi mahasiswa-mahasiswa lainnya yang juga ingin memperdalam ilmu sebagai seorang desainer karakter.

UMMN