



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

Syreeta McFadden (2003) mengatakan bahwa fiksi distopia dengan *setting* negara totaliter merupakan cerminan kekhawatiran dan ketakutan masyarakat akan budaya kontemporeranya. Ia mencatat bahwa sastra dan film distopia semakin menarik minat para *audience* dan membuat mereka berimajinasi tentang hal terburuk yang ada di dalam diri mereka dan kaitannya dengan kenyataan sekarang, sehingga seringkali sulit dibedakan antara hiburan dan kenyataan. Itulah yang menjadi alasan utama mengapa cerita distopia mempunyai banyak sekali peminat yang ingin mendalami konsep distopia itu sendiri.

Moralitas menjadi bahasan umum yang hampir terdapat di setiap cerita fiksional bertema totalitarianisme. Masyarakat dalam negara totaliter muncul dalam banyak karya seni, terutama dalam cerita yang dibuat di masa depan. Totalitarianisme sering ditandai dengan hilangnya perikemanusiaan, pemerintahan totaliter, bencana lingkungan, atau karakteristik lain yang terkait dengan hilangnya moralitas di masyarakat.

Cerita berbasis masalah sosial bertema totalitarianisme dan pengawasan pemerintah merupakan konsep yang sangat menarik, dengan dibalut dengan *setting* tempat fiksional distopia ke dalamnya. Cerita tersebut akan memberikan kesan yang kuat bagi para *audience* (*Nineteen eighty-four*, *Logan's run*, dll). Desain karakter yang mampu merepresentasikan kondisi tersebut sangat

dibutuhkan karena dapat membuat latar belakang cerita yang menarik dan mampu diterima oleh masyarakat.

Untuk mengangkat tema totalitarisme ini, penulis menggunakan media animasi 2D dan menggabungkannya dengan *Live Action*. Sebagaimana dijelaskan oleh Chris Lie (2016) bahwa industri animasi di Indonesia berpotensi besar untuk dapat berkembang lebih jauh. Film animasi Indonesia banyak yang bermunculan dan tidak kalah kualitasnya dengan film - film animasi negara asing. Berbagai macam teknik dan teknologi baru yang bermunculan membuat animasi 2D berkembang dengan pesat dan lebih baik, terutama di Indonesia. Serta dengan menggunakan perpaduan antara animasi dengan *live action* akan menghasilkan suatu karya yang unik dan dapat menarik minat para *audience*. Karena *short film* dengan media animasi dan *live action* sangatlah jarang di Indonesia.

Penulis juga perlu merancang visual tokoh didalamnya. Penulis mengangkat cerita tentang pengawasan pemerintah yang terus menerus serta dipadukan dengan lingkungan yang imersif, desain karakter dan juga setting cerita yang unik agar masyarakat tertarik dengan cerita ini. Hasil riset yang telah dilakukan akan ditampilkan dan dibentuk menjadi *visual representative*.

Scafer (2006, hlm. vii.) mengatakan bahwa desain karakter yang digunakan dalam animasi harus memiliki kedalaman, kompleksitas serta konsistensi. Karakter tersebut akan terasa nyata untuk pembaca, pemain, ataupun penonton. Itu sangat membantu keseluruhan dunia dalam cerita tersebut agar terasa nyata, memungkinkan pemain atau penonton untuk mendapatkan sebuah

pengalaman yang tak terlupakan hanya dengan memainkan game atau menonton film tersebut.

Adapun tujuannya adalah untuk menyampaikan sebuah representasi visual dari sebuah ide, visual, serta *mood* yang umumnya digunakan dalam animasi, film, visual novel, grafik novel, serta *video game*. Dalam kasus ini perancangan yang dibuat oleh penulis berupa animasi pendek. Penulis akan membahas perancangan dengan memasukan dan mengembangkan unsur visual dan sosial kedalam konsep.

1.2. Rumusan Masalah

Menanggapi fenomena di atas, penulis perlu membahas tentang bagaimana merancang tokoh film animasi dua dimensi berjudul “*Blindlights*” .

1.3. Batasan Masalah

Agar penyusunan Tugas atau Proyek Akhir ini dapat dilaksanakan dengan baik serta mengingat luasnya ruang permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Perancangan tokoh dibatasi pada dua tokoh yaitu tokoh protagonis bernama Bliss dan tokoh antagonis bernama Mother.
2. Perancangan visual tokoh ‘*Mother*’ pada cerita yang merupakan personifikasi dari suatu kekuasaan negara yang totaliter.

1.4. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah untuk merancang tokoh Bliss dan Mother yang menjadi representasi konsep totalitarianisme dalam film animasi dua dimensi berjudul “*Blindlights*”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis

Manfaat skripsi bagi penulis adalah untuk memperdalam ilmu dalam mendesain tokoh dan mempelajari apa saja yang dibutuhkan untuk membuat suatu tokoh yang menarik bagi *audience*.

2. Bagi masyarakat

Tugas akhir ini juga bermanfaat bagi orang lain sebagai referensi untuk penelitian terkait, khususnya perancangan tokoh bersetting tempat negara totaliter.

3. Bagi universitas

Tugas akhir ini juga akan bermanfaat bagi mahasiswa-mahasiswa lainnya untuk mempelajari dan memperdalam ilmu untuk mendesain tokoh.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA