



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

Indonesia merupakan negara yang sedang berkembang dalam berbagai bidang, di antaranya adalah bidang Teknologi Informasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, banyak generasi muda Indonesia atau yang lebih dikenal dengan kaum milenial, banyak menghabiskan waktu di dunia maya, sehingga banyak dari mereka yang mulai terpengaruh akan hal-hal viral yang kurang penting dan juga terkadang mempengaruhi pola pikir mereka dalam kehidupan sehari-hari. Seperti contohnya pada acara Pesbuker terdapat adegan dimana bintang tamu wanita bertingkah kurang sopan yakni menggoyangkan bagian dadanya sambil menawarkan kopi di antara kerumunan pria, aksi tersebut langsung ditindak keras oleh pihak KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) dikutip dari (Dian Reinis Kumampung, 2019). Pesbuker merupakan salah satu contoh dari acara TV yang kurang mendidik, padahal terdapat banyak masyarakat yang menonton acara tersebut baik orang dewasa maupun anak-anak. Dampak yang paling tidak diinginkan adalah dari anak-anak yang menonton acara tersebut dan terpengaruh ke dalam pemikiran-pemikiran kotor serta dampak paling buruknya adalah mereka meniru adegan tersebut, padahal pada kenyataannya apa yang diajarkan di TV tidak sepenuhnya benar. Banyak acara TV yang katanya benar tetapi pada kenyataannya hanyalah *settingan* dan banyak masyarakat yang percaya. Dari kasus Persbuker, penulis menyadari bahwa terdapat pengaruh-pengaruh negatif

dari dunia hiburan maupun dunia maya, oleh karena itu penulis membuat sebuah animasi 2D pendek yang bisa menyadarkan masyarakat tentang fakta dibalik hal-hal viral.

Fenomena berita viral yang berdampak negatif terhadap pengguna media sosial menarik untuk diangkat menjadi sebuah film animasi yang dikemas dalam bentuk *talk show* dan dibawakan dengan genre komedi. Film animasi *talk show* yang diangkat dari fenomena viral sangat menarik untuk dibuat karena ide yang diangkat sangat dekat dengan masyarakat dan juga secara tidak langsung memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari fenomena tersebut. Pemakaian media animasi lebih dipilih dibandingkan *live action* karena banyak orang menganggap animasi merupakan media yang dipandang sebagai pembelajaran interaktif dan identik dengan anak-anak, maka banyak orang dari segala umur bisa menikmati dan memahami pesan terselubung dalam film animasi.

Film animasi yang mengangkat fenomena viral di masyarakat ini dikemas dalam format *talk show* yang tidak memerlukan banyak pergerakan kamera yang *extreme*, oleh karena itu film animasi ini dibawakan dengan teknik animasi 2D. Dalam *talk show* pergerakan kamera yang digunakan adalah *still camera*, sedangkan jika memakai teknik 3D maka akan kurang maksimal penggunaannya, maka dari itu teknik 2D dipilih karena animasi 2D itu terlihat *flat* dan cocok untuk pergerakan kamera yang sederhana dan tidak memerlukan volume obyek yang realistis.

Dalam mengangkat fenomena dampak berita viral kedalam animasi 2D diperlukan perancangan tokoh dalam film yang bisa menyampaikan jalan cerita melalui masing-masing *personality* tokoh. Dalam *talk show* animasi ini juga terdapat tokoh-tokoh yang memiliki tokoh yang unik. Jadi karenanya tokoh yang muncul dalam *talk show* tersebut harus benar-benar dirancang secara matang dan berdasarkan banyak riset yang mengacu tentang kaum milenial masa kini, maka penulis memilih topik tentang perancangan desain tokoh yang mengacu pada kaum milenial.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, maka masalah yang dirumuskan penulis dalam penulisan ini sebagai berikut: Bagaimana perancangan tokoh berdasarkan *public figure* dalam film animasi 2D berjudul “Midnight Show”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Tokoh yang dibahas dalam penulisan ini ada 2 yakni Daniel Putra dan Roy Kimoch, berdasarkan *public figure* Uya Kuya dan Roy Kiyoshi.
2. Perancangan tokoh digunakan untuk pembuatan animasi komedi sehingga ada perbedaan dari *public figure* asli.
3. Perancangan yang dibahas meliputi perancangan proporsi, bentuk, fitur wajah, gaya berpakaian dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan ini adalah merancang tokoh Daniel Putra dan Roy Kimoch yang mengacu pada teori karikatur dan *public figure* melalui proporsi, bentuk, fitur wajah, gaya berpakaian dan warna tokoh dalam animasi 2D berjudul “Kepo Maksimal”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan ini sebagai berikut:

1. Penulis

Penulisan tugas akhir ini memperluas pengetahuan dan mengasah kreativitas penulis dalam hal merancang tokoh dalam suatu film. Dalam proses perancangan penampakan fisik tokoh, penulis bisa mendapatkan pengalaman baik dari segi riset, pencarian teori terkait dan juga pemakaian unsur desain untuk membuat suatu tokoh yang sesuai dengan rancangan. Hasil rancangan tokoh yang dibuat juga bisa menjadi salah satu portofolio bagi penulis.

2. Orang lain

Penulisan tugas akhir ini bisa memberikan penggambaran dan pengetahuan lebih tentang proses perancangan suatu tokoh dalam film, selain itu juga bisa menjadi referensi orang lain dalam membahas topik desain tokoh.

3. Universitas

Memperkaya koleksi karya ilmiah yang berkaitan tentang tokoh animasi 2D dan juga sebagai penilaian terhadap penulis mengenai pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan.