



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

Tokoh merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah cerita. Cerita yang baik adalah cerita yang didorong oleh tokoh yang mengambil tindakan dengan cara unik milik sebuah tokoh tersebut. Glebas (2009) mengatakan bahwa, penting bagi sebuah cerita untuk memiliki tokoh dengan suatu tujuan ataupun keinginan yang kuat. Hal tersebut membuat tokoh menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan cerita. Beliau juga mengemukakan bahwa tokoh yang baik adalah tokoh yang dapat dipercaya serta memiliki ciri kepribadian kuat yang dapat diidentifikasi oleh penonton. Sebuah tokoh yang baik akan melibatkan penonton untuk terus mendukung perjalanannya sepanjang film berlangsung dan tetap mengikuti jalannya suatu cerita. (Sullivan, Alexander, Mintz, Besen, 2013, hlm. 116)

Selain kepribadian kuat yang dapat bercerita, sebuah tokoh dalam film animasi tentunya perlu memiliki perancangan visual yang mendukung. Aspek visual dalam sebuah tokoh ialah daya tarik yang mendukung kepribadian dan cerita dari tokoh. Johnston dan Thomas (seperti dikutip dalam Sullivan, Alexander, Mintz, Besen, 2013, hlm. 115) mengemukakan bahwa tokoh dengan visual yang memiliki daya tarik membuat mata penonton tertuju pada tokoh tersebut. Penonton akan menghargai dan akan dengan mudah mengidentifikasikan diri dengan tokoh, bagaimanapun rupanya. Sebuah tokoh yang memiliki daya

tarik akan membuat penonton ingin melihat dan mengikutinya. Perancangan tokoh yang baik ialah tokoh dengan bentuk dan siluet yang mudah dikenali serta dapat merefleksikan kepribadiannya. Penting juga untuk memiliki atribut fisik yang mendukung konten cerita serta dapat melakukan gerakan atau aksi yang sesuai dengan skrip cerita. (Sullivan, Alexander, Mintz, Besen, 2013)

Film animasi *hybrid* “HILANG” mengisahkan tentang perjuangan seseorang untuk bertahan hidup (*survival*) di tengah laut lepas. Dalam kondisi *survival* yang panjang, tokoh akan dihadapkan oleh berbagai situasi kritis yang perlahan akan membuatnya kehilangan semangat hidup. Hal ini mengakibatkan terjadinya perubahan fisik yang sesuai dengan keadaannya pada saat itu. Kondisi tokoh dengan berbagai limitasi fisiknya menjadi krusial untuk dibahas agar penonton dapat mengidentifikasikan dirinya dengan keadaan tokoh. Penting juga bagi kondisi tersebut untuk ditekankan kepada penonton demi tersampainya pesan and tema utama dari film.

Melalui penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bagi kebutuhan cerita, kondisi tokoh penting untuk disampaikan melalui perancangan visualnya dalam film animasi *hybrid* “HILANG”. Melalui topik bahasan ini, penulis ingin agar penonton dapat ikut berempati dengan kondisi tokoh dalam cerita. Film animasi ini juga dibuat dengan harapan agar penonton dapat memperoleh dorongan untuk tetap semangat dalam menempuh persoalan hidup.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

Bagaimana perancangan perubahan visual tokoh berdasarkan kondisi *survival* di laut dalam film animasi *hybrid* “HILANG”?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar dan menjadi fokus dalam penjabarannya, penulis membatasi bahasan perancangan menjadi:

1. Tokoh yang dibahas adalah tokoh David selaku tokoh utama dalam film “HILANG”.
2. Perancangan akan difokuskan pada perubahan visual tokoh David berdasarkan keadaan tokoh pada kondisi *survival* di laut yang dibagi menjadi 3 tahap yaitu pada hari ke-15, ke-19, dan ke-41, yang juga mencakup 3 aspek yaitu, bentuk tubuh, busana, serta penampilan fisik yang meliputi kulit dan rambut.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk merancang tokoh David serta perubahan visualnya dalam 3 aspek yaitu, bentuk tubuh, busana, serta penampilan fisik yang meliputi kulit dan rambut, berdasarkan kondisi *survival* di laut.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang dapat diperoleh dari skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat bagi penulis sebagai sarana untuk memperdalam ilmu mengenai perancangan tokoh untuk film animasi.

2. Bagi universitas

Skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat bagi universitas sebagai rujukan akademis dalam perancangan yang sejenis.

3. Bagi orang lain

Skripsi penciptaan ini juga dapat bermanfaat bagi orang lain yang juga ingin memperdalam ilmu dan kemampuan dalam merancang tokoh.