



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 adalah hal yang sangat penting sebuah film animasi. Banyak tokoh-tokoh yang sangat terkenal melalui film-film animasi yang hadir bersamanya. Hasil keuntungan dari sebuah tokoh seringkali sangatlah besar. Menurut Vichi dalam situs Kincir, tokoh Minion dari film *Despicable Me* bisa menghasilkan 267 juta dolar atau sekitar 367 miliar rupiah dari penjualan *merchandise*. Bisa dibayangkan, *Despicable Me* jadi waralaba paling menguntungkan dari Universal sepanjang tahun. Saking menguntungkan, tokoh Minion dianggap seperti Mickey Mouse versi Universal (Vichi, 2018). Namun apabila desain tokoh tidak dilakukan dengan benar atau tidak sesuai dengan fundamental, maka desain tokoh dianggap sebagai kegagalan.

Desain tokoh sangat penting dalam proses pembuatan animasi agar pembangunan tokoh terasa hidup dan tidak kaku. Desain tokoh juga merupakan identitas untuk menceritakan jalan hidup mereka. Agar cerita hidup tokoh bisa berjalan dengan baik ada dua jalan, desain unik yang bisa mengikatkan perasaan penonton dan desain yang sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari penonton. Namun desain tokoh tidaklah semudah dibuat lewat gambar saja, dibutuhkan juga fundamental-fundamental penting untuk membawa penonton ke dalam ceritanya. Beberapa fundamental yang terpenting adalah visual seperti warna dan bentuk, ada yang tidak bisa dideskripsikan oleh visual yaitu sifat tokoh itu sendiri.

Visual dan sifat tokoh sangat berkaitan satu sama lain, salah satunya adalah warna. Warna merupakan bagian yang sangat krusial dalam pembuatan desain tokoh karena merupakan refleksi dari tokoh yang akan dipakai. Salah satunya adalah *color temperature* atau suhu warna yang terbagi menjadi dua, *warm color* dan *cool color*.

Dua suhu warna inilah yang akan identifikasikan menjadi ekstrovert dan introvert. Perbedaan ekstrovert dan introvert adalah bagaimana mereka bersosialisasi dalam lingkungan sekitar, introvert lebih menyukai menghabiskan waktu sendiri dan ekstrovert lebih suka berinteraksi sehingga yang membuat tidak bisa bersatu layaknya api dan air. Tapi menurut Kahnweiler (2016), dua arah berlawanan ini bisa bekerja satu sama lain apabila mereka menghilangkan ketidaksukaan mereka dan menerima perbedaan satu sama lain. Hanya saja, tidak mengerti permasalahan masing-masing yang berujung ketidakpercayaan dan konflik yang tidak terselesaikan.

Kepercayaan merupakan kekuatan untuk memuaskan kebutuhan sesama manusia yang tidak sepenuhnya untuk keserakahan diri sendiri. Kepercayaan itu dibutuhkan mengambil resiko dan keluar dari zona aman. Perlu diketahui bahwa manusia merupakan manusia sosial dimana sangat membutuhkan bantuan dari manusia lain. Maka percaya kepada orang lain bisa menyelesaikan masalah yang tidak bisa diselesaikan diri sendiri (DeSteno, 2014).

Makan penulis mengaplikasikan visual ini lewat *limited animation* agar bisa menghemat waktu dan budget dengan membatasi *in-between* dan

menggunakan bagian-bagian badan penting saja, seperti tangan dan mulut. Jadi *limited animation* bisa difokuskan pada visual dan warna yang digunakan.

Topik kepercayaan pada ekstrovert dan introvert ini dipilih agar penulis bisa menerapkan secara visualisasi warna dan bentuk. Penerapan yang akan dijelaskan secara detail lewat suhu warna dan psikologis warna secara keseluruhan untuk membuat tridimensional tokoh dalam animasi 2D.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai judul dan latar belakang, bagaimana perancangan tokoh dari sisi warna dan bentuk dalam 2D *animation* “TrustCake”?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan topik bisa lebih spesifik dan tidak meluas, maka penulis menuliskan batasan-batasan masalah yang menjadi topik penting dalam pembuatan skripsi, yaitu:

1. Membatasi dua tokoh yaitu Ayu yang merupakan seorang mahasiswi kuliner dan Zachary seorang barista muda.
2. Membahas desain tokoh secara visual dari warna dan bentuk.
3. Menghubungkan warna termasuk unsur-unsur psikologi warna dan bentuk visual pada tokoh Zachary dan Ayu.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi yang ditulis adalah mengaplikasikan desain tokoh dari sisi warna dan bentuk dalam tokoh.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat skripsi bisa ditujukan untuk:

1. Penulis

Penulis mendapatkan ilmu-ilmu yang sudah didapat untuk menerapkan dalam skripsi ini dengan memahami desain tokoh dengan sifat yang sudah ditentukan melalui proses-proses yang dilakukan untuk menyempurnakan tokoh agar sampai ke penonton.

2. Pembaca

Mendapat pengetahuan dari ilmu-ilmu yang sudah disampaikan dimana untuk dipahami dan menjadi referensi dominan dalam pembuatan karya ilmiah.

3. Universitas

Sebagai karya akademis untuk menjadi penilaian bagaimana mahasiswa bisa benar-benar menerapkan teori yang diajarkan.