



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

Desain Tokoh adalah unsur utama keberhasilan buku komik, novel grafis, atau fitur animasi. Kemajuan terbaru dalam teknologi multimedia digital telah memicu penciptaan, konsumsi, dan distribusi seni karakter digital dalam bentuk video, gambar, dan deskripsi teks. Tokoh diingat sebagian besar karena peran mereka dalam cerita, beberapa lapisan perincian visual digunakan untuk menghidupkan peran mereka. Dimulai dengan bentuk dan proporsi dasar, pencipta selanjutnya membuat warna kulit, gaya rambut, pakaian, aksesoris, postur kunci, gaya berjalan, energi aksi, tingkah laku dan ekspresi wajah (Golam, 2011).

Tahap penciptaan desain tokoh merupakan salah satu tahapan terpenting pra-produksi, yang lebih penting, siapa yang akan kita ikuti selama cerita dan berapa pun durasi dari film pendek atau series. Jika kita membuat pilihan yang buruk dalam tahap ini, akan dapat membahayakan keberhasilan karya film atau animasi karena jika penonton tidak mengidentifikasi dengan tokoh dan mereka tidak akan dapat membangun ikatan emosional dengan cerita. Inilah sebabnya mengapa penting untuk membuat desain tokoh yang psikologinya dapat terlihat langsung dari penampilannya supaya penonton bisa langsung masuk dan melihat psikologi tokoh serta menyaksikan perubahannya (Maia, 2016).

Dalam animasi, bagaimana cara tokoh memandang diri sendiri atau perspektif tokoh tentang diri sendiri dapat diwakili dengan ilusi penampilan diri sendirinya

yang berwujud lain, yang memiliki karakterisasi terkait dengan sisi psikologi atau perspektif lain dalam diri tokoh yang ditunjukkan. Teknik desain visual yang berbeda untuk satu tokoh sebagai penunjukan sisi psikologi atau kepribadian lain tokoh dapat ditemukan pada anime-anime Jepang seperti Ranma ½, Perfect Blue, Naruto, dan yang lain-lainnya. Bentuk visual tokoh yang berbeda dalam cerita dapat terjadi berbentuk harfiah ataupun halusinasi.

Dalam limited animation “Cermin” ini, cerita ini menceritakan tentang seseorang yang menderita psikologi *Low self-esteem* yang terkurung dalam perspektif bahwa dirinya sendiri terlihat jelek. Dalam perjalanannya, ia mengalami rintangan yang mewakili keadaan krisis psikologinya sendiri, dan pada akhir cerita, psikologinya perlahan mulai sembuh. Krisis psikologi tokoh ini diwakilkan dalam bentuk halusinasi visual diri sendirinya yang berbeda, yang dibuat oleh si pencipta melalui bentuk desain tokoh lainnya sebagai wakil dari psikologi tokoh. Tema dari animasi serta psikologi yang akan digambarkan ialah terkait dengan psikologi *Low self-esteem*, dan perubahan-perubahan yang terjadi sekitar keadaan psikologi tersebut.

Dalam membuat sebuah tokoh dengan psikologi tersebut dan penunjukkan perubahannya lewat visual, aspek yang paling harus diperhatikan ialah aspek desain. Oleh karena itu penulis akan meneliti bagaimana merancang desain-desain satu tokoh dengan psikologi *low self-esteem* dan penggambaran krisis perubahan psikologinya melalui warna, bentuk, fitur, ekspresi yang tepat. Pengarang harus bisa menciptakan rancangan tokoh yang menarik dan mampu membuat penonton bisa masuk dalam psikologi tokoh.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang perubahan visual tokoh sesuai dengan kondisi psikologis yang berbeda-beda?

1.3. Batasan Masalah

Batasan topik ini akan dibahas atau dikemukakan dalam penulisan laporan perancangan, dan berikut ini masalah yang akan dibatasi oleh penulis dalam Skripsi Penciptaan ini:

1. Tokoh yang dibahas adalah tokoh utama yang memiliki tiga desain sebagai visualisasi dari:
 - a. Estiawan dalam bentuk normal yang merupakan visualisasi kondisi psikologis *moderate self-esteem* tokoh.
 - b. Estiawan dalam wujud buruk rupa yang merupakan visualisasi kondisi psikologis *low self-esteem* tokoh.
 - c. Estiawan dalam wujud monster yang merupakan visualisasi kondisi psikologis *extreme low self-esteem* tokoh.
2. Bentuk Dasar didapat dari Three-Dimensional Tokoh yang disesuaikan dengan kondisi psikologis, sehingga persepsi mempengaruhi visual yang terlihat.
3. Somatotype & Postur divisualisasikan melalui bentuk tubuh yang diperoleh dari fisiologi tokoh.
4. Fisiognomi & Ekspresi divisualisasikan melalui atribut wajah yang diperoleh dari psikologi tokoh.

5. Warna sebagai pelengkap visual tokoh.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah merancang tokoh dengan kondisi psikologis yang berbeda-beda karena perubahan visual terjadi berdasarkan persepsi psikologis si tokoh terhadap dirinya, bukan kenyataan.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan Tugas Akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi untuk diri sendiri: Belajar tentang informasi dan pengetahuan yang lebih dalam tentang elemen-elemen desain serta psikologi dibalikinya.
2. Bagi sesama animator/ filmmaker: Menjadi referensi serta memperdalam ilmu tentang simbol psikologi dalam elemen-elemen desain tokoh.
3. Bagi universitas: Menambah bahan untuk penelitian tentang elemen-elemen desain dan impresi psikologi yang mewakilinya.