



### **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**

Animasi berasal dari bahasa latin *animare* yang merupakan menghidupkan atau memberi nafas (Wright, 2005). Animasi sendiri adalah media bercerita yang sangat fleksibel karena kita dapat menggambarkan hal-hal yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Di dalam animasi sendiri, ada beberapa faktor yang mempengaruhi bagaimana cerita disampaikan, salah satunya adalah tokoh. Tokoh di dalam animasi adalah faktor yang dapat menghidupkan cerita. Setiap tokoh memiliki peranan dan sifatnya masing-masing dan hal tersebut dapat menciptakan konflik pada suatu cerita. Setiap tokoh di dalam cerita harus memiliki perannya masing-masing atau mereka tidak ada di dalam cerita.

Perancangan tokoh adalah hal yang penting dalam proses pembuatan film animasi. Setiap tokoh yang dibuat di dalam cerita harus memiliki peran masing-masing dalam membangun sebuah cerita. Dalam merancang tokoh juga harus diperhatikan tiga faktor yang mempengaruhi tokoh, yaitu fisiologi, psikologi, dan sosiologi (Egri, 1946). Fisiologi adalah bagaimana tokoh tersebut digambarkan secara fisik, seperti bentuk tubuh, pakaian, dan sebagainya. Psikologi adalah sifat tokoh dan bagaimana tokoh tersebut mengatasi masalah yang ia hadapi. Sosiologi adalah seperti apa lingkungan yang tokoh tersebut tempati.

Penulis tertarik untuk membuat perancangan tokoh sebagai topik tugas akhir yang akan dibahas dalam tulisan yang berjudul “Perancangan Tokoh Ayah dan Anak Berdasarkan Tipe Keluarga Dengan Pola Pengasuhan Otoriter Dalam Film Animasi 2d "Angan"” karena penulis ingin membuat karakter ayah dan anak yang didasari dengan keluarga yang otoriter. Film ini akan menceritakan tentang seorang siswa SMP yang tinggal bersama ayahnya. Sang ayah memiliki sifat yang keras dan selalu menuntut lebih kepada anaknya hingga suatu hari, ia mendapatkan mimpi mengerikan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut

Bagaimana perancangan tokoh Ayah dan Anak berdasarkan tipe keluarga dengan pola pengasuhan otoriter dalam film animasi 2D "Angan"?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam proses perancangan tokoh, masalah akan dibatasi pada aspek penggambaran sosok ayah dan anak berdasarkan sifatnya. Tokoh ayah memiliki sifat yang keras dan otoriter sedangkan tokoh anak yang cenderung tertutup. Aspek analisis perancangan akan dibatasi pada bentuk, rasio tubuh, warna, dan kostum.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulis membuat tugas akhir ini untuk mengetahui bagaimana proses perancangan tokoh Ayah dan Anak berdasarkan tipe keluarga dengan pola pengasuhan otoriter dalam film animasi 2d "Angan".

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

Adapun manfaat penulisan tugas akhir sebagai berikut

### **1. Untuk Penulis**

Diharapkan tulisan ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan penulis dalam proses perancangan karakter dan dapat diterapkan kembali dalam proses perancangan karakter yang lainnya.

### **2. Untuk Universitas**

Penulis berharap tulisan ini dapat menambah sumber referensi di Universitas Multimedia Nusantara dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penulisan di tahun mendatang.

### 3. Untuk Orang lain

Tulisan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang dunia animasi dan dapat diterapkan untuk membuat karya khususnya tentang perancangan tokoh.