



### **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**

Zaman sekarang ini fenomena mencari popularitas disosial media tentunya sudah tidak asing lagi ditelinga kita, khususnya oleh para kaum muda. Banyak kaum muda yang menghabiskan waktu mereka untuk berswafoto dan mempostingnya di akun sosial media untuk mencari ketenaran. Hal ini disebabkan seseorang dapat mengukur popularitas mereka dari jumlah suka dan komentar-komentar yang didapat dari postingan mereka. Banyak dampak yang diakibatkan oleh fenomena ini, salah satunya adalah banyak anak muda yang menjadi merasa kurang percaya diri akan diri mereka dikarenakan kurang merasa populer, ditengah-tengah banyak anak muda sebayanya yang menjadi populer dan dikenal banyak orang melalui sosial media.

Umumnya rasa kepercayaan diri seseorang akan berkembang sesuai dengan usia manusia tersebut, namun setiap orang memiliki perkembangan yang berbeda-beda dalam kepercayaan diri mereka. Salah satu faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri adalah lingkungan dimana orang tersebut berada. Kepercayaan diri seseorang bisa dilihat dari cara berpenampilan, dimana orang yang percaya diri cenderung lebih ekspresif dalam berpenampilan dibandingkan yang kurang percaya diri Erickson (1989). Itu sebabnya penampilan adalah salah satu faktor penting untuk memperlihatkan kepercayaan diri seseorang.

Salah satu sarana untuk menyampaikan fenomena ini adalah melalui film animasi. Berbicara soal animasi, animasi tidak terlepas dengan adanya peranan dari seorang tokoh. Tokoh dalam animasi berfungsi sebagai penggerak dari cerita Glebas (2009). Tokoh juga dalam sebuah film tidak muncul begitu saja dibutuhkan perancangan agar tokoh dapat berjalan sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Dalam kasus seperti diatas tentunya tokoh harus dirancang bersinggungan dengan fenomena yang akan diangkat. Dimana tokoh yang sama akan memiliki dua tampilan yang berbeda. Hal ini untuk menunjukan ketidak percayaan diri tokoh, sehingga perbedaan tampilan akan menjadi pembeda dari sifat dan karakteristik tokoh.

Film animasi “Phase” akan bercerita tentang fase dimana seorang gadis bernama Lucy yang tidak percaya diri akan dirinya. Ia ingin menjadi seperti temannya yang memiliki popularitas di sosial media dengan banyak jumlah suka dan komentar – komentar yang memuji. Hingga pada akhirnya Lucy dapat melihat dirinya sendiri dengan gaya dan tampilan seperti yang diharapkannya. Namun hal itu yang membuat Lucy tersadarkan bahwa apa yang ia inginkan belum tentu sama seperti apa yang diharapkannya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang sudah disebutkan diatas, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan perbedaan tokoh Lucy yang berada di luar dan di dalam cermin pada film animasi 3D “Phase”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak terlalu luas, maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada laporan ini sebagai berikut:

1. Perancangan berfokus pada perbedaan dua tokoh Lucy, yaitu Lucy yang berada di luar cermin dan Lucy yang berada di dalam cermin.
2. Pembahasan dalam laporan ini akan meliputi tridimensional karakter yang berfokus pada bentuk dasar proporsi tubuh, fitur wajah, kostum, warna.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan akhir penulisan karya tulis ini adalah untuk merancang perbedaan tokoh Lucy di luar dan di dalam cermin pada film animasi “Phase”

## **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Penulis : menambah kreatifitas dan pengetahuan penulis dalam mendesain tokoh dalam animasi serta menambah porto folio penulisan penulis.
2. Orang lain : membagikan pengetahuan kepada orang lain tentang perancangan karakter dalam film animasi.