



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

Dari sebuah buku karya Efendi, Duval dan Logan yang merupakan ahli sosiologi menjelaskan arti dari sebuah keluarga. Menurut Duval dan Logan (1986), keluarga merupakan kumpulan orang yang mempunyai ikatan. Ikatan yang dimaksud adalah perkawinan, kelahiran, dan adopsi. Ikatan tersebut memiliki tujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya, serta meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, serta sosial dari setiap anggotanya. Keluarga memiliki peranan yang besar terhadap tiap individu, sehingga penting untuk menjaga hubungan keluarga. Tidak hanya hubungan suami istri, atau orang tua dan anak, peranan kakek nenek terhadap cucunya juga penting untuk dijaga.

Dari website livescience.com, Gholipour (2013) menjelaskan bahwa kakek dan nenek memiliki peranan penting dalam menjaga kesehatan mental cucunya. Dari penelitian yang telah dilakukan, mereka menyimpulkan bahwa hubungan kakek/nenek dengan cucunya yang memiliki hubungan yang sangat dekat memiliki tingkat depresi yang kecil. Di dalam artikel yang dibuat Gholipour, juga melibatkan seorang ahli sosiologi bernama Sara Moorman. Moorman menjelaskan banyak manfaat yang didapatkan dari hubungan timbal balik antara cucu dan kakek/neneknya. Hubungan yang erat antar cucu dan kakek/neneknya dapat memberikan kesehatan mental terhadap cucu, cucu merasa lebih disayangi, dapat membentuk karakter cucu menjadi lebih ceria karena banyak yang

menyayanginya. Hubungan timbal balik ini lebih menguntungkan untuk mental kakek/nenek. Kakek/nenek menjadi lebih mandiri dan mengurangi tingkat stress mengingat usia mereka yang sudah sangat tua.

Menurut White (2006) animasi adalah suatu tindakan dihasilkan dengan memproyeksikan serangkaian posisi yang berbeda dalam presentasi yang cepat dan saling berhubungan untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan, dimana gerakan itu dapat digambar dengan tangan, dibentuk dengan tanah liat, atau dihasilkan oleh komputer. White mendefinisikan animasi sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mengangkat sebuah peristiwa/ kejadian/ fenomena yang dapat ditonton oleh banyak orang. Sehingga penulis menggunakan media animasi untuk menunjukkan fenomena di atas. White (2006) menambahkan, mengungkapkan bahwa tokoh memiliki peran yang sangat besar dalam mewakili sebuah cerita. Tokoh dalam sebuah cerita yang membawa kemana arah cerita tersebut berjalan. Hal ini menjadi alasan utama bagi penulis untuk memilih pembahasan rancangan tokoh.

Tiap tokoh yang akan bermain dalam cerita tentunya memiliki watak. Dari managementstudyguide.com, Juneja (2008) mengungkapkan watak atau karakter merupakan gabungan dari kualitas yang dimiliki individu yang membuat individu itu berbeda dengan yang lainnya. Watak adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu sejak dilahirkan dan mengalami perubahan yang jarang terjadi dan seiring dengan perilakunya. Setiap tokoh memiliki watak seperti ceria, pemaarah, pendiam dan watak-watak tersebut sudah terpendam dalam diri sebuah tokoh sejak dilahirkan. Watak membedakan tokoh satu dengan yang lainnya.

Merancang watak sebuah tokoh dapat ditunjukkan melalui visual. Ekstrom (2013) menjelaskan bahwa sebuah tokoh perlu persepsi visual untuk menjelaskan watak sebuah tokoh. Watak sebuah tokoh juga akan menceritakan posisi tokoh dalam sebuah cerita. Ekstrom (2013) menambahkan persepsi visual tokoh seperti pada aspek visual bentuk dan warna dapat menjelaskan peranan dan watak tokoh. Dengan menciptakan visual dan watak yang beragam membuat sebuah tokoh lebih terlihat unik dan menarik sehingga dapat meninggalkan kesan yang lebih besar kepada penonton (hlm 12).

Berdasarkan jabaran diatas, perbedaan watak setiap tokoh penting untuk dibahas agar penulis dapat memperkuat pendalaman watak yang ingin ditunjukkan dalam sebuah cerita. Pendalaman watak juga bertujuan untuk memperlihatkan tokoh agar terlihat lebih *believable* oleh penonton. Sehingga, penulis ingin merancang tokoh untuk menunjukkan perbedaan watak seorang anak dan kakek.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan untuk bahasan skripsi ini adalah bagaimana merancang tokoh untuk menunjukkan perbedaan watak dalam film animasi berjudul “Rahasia Kakek”?

1.3. Batasan Masalah

Bahasan skripsi ini memiliki batasan masalah, meliputi:

1. Perancangan tokoh April dan kakek difokuskan untuk menunjukkan perbedaan watak.
2. Perancangan tokoh April menunjukkan perbedaan watak melalui aspek visual. Aspek visual yang dimaksud adalah bentuk, kostum, fitur wajah, warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini dibuat untuk merancang tokoh untuk menunjukkan perbedaan watak yang difokuskan pada tokoh kakek dan April dengan aspek visual. Aspek Visual yang dimaksud adalah kostum, warna, fitur wajah, dan proporsi dalam film animasi berjudul “Rahasia Kakek”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang akan didapat dari skripsi ini antara lain:

- a. Semoga dengan adanya pembuatan skripsi ini, dapat meningkatkan ilmu dan wawasan penulis selama berada di bangku kuliah
- b. Skripsi ini dibuat untuk memberikan inspirasi kepada pembacanya mengenai perancangan karakter dalam sebuah animasi *hybrid* dan dapat dijadikan referensi untuk sebuah karya

- c. Penulis berharap agar skripsi ini dapat menjadi rujukan akademis dan menjadi referensi bagi mahasiswa/i lain untuk tahun - tahun mendatang.