



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

Naratif merupakan serangkaian yang dihubungkan dengan kaidah sebab-akibat yang berlangsung dalam suatu ruang dan waktu. Naratif juga merupakan sebuah cara yang paling dasar bagi manusia untuk memahami dunia. Naratif itu sendiri terdiri dari beberapa elemen, seperti 1. Karakter atau tokoh, 2. Kausalitas (sebab-akibat), 3. Plot dan *story*, 4. *Setting*, 5. *Curiosity, anticipation, surprise* dan *suspense*, 6. *Opening development* dan *closing*. Karakter atau tokoh memiliki peranan penting dalam suatu cerita karna karakter adalah penggerak naratif. Karakter merupakan sebuah entitas yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan dan lainnya. Suatu karakter juga dapat berupa antropomopisme, artinya memberikan sifar-sifat bahkan emosi dari manusia kepada suatu yang bukan manusia.

Shelby (2013) mengatakan bahwa dalam produksi animasi karakter memiliki peranan penting dimana karakter harus didesain memiliki berbagai kegunaan, mulai dari sebagai kunci dalam menjelaskan perkembangan plot sampai mudah dikenali oleh penonton dan memiliki ikatan emosional untuk diespon. Karakter harus mudah dikenali yang dapat diidentifikasi dari tampilan, suara, kemampuan dan aksi, serta mampu membawakan cerita kepada penonton secara jelas.

Dalam membuat suatu karakter, Novakovich (2011) mengatakan jika sudah membuat karakter yang meyakinkan, semua hal lain akan lebih mudah mengikuti. Beliau mengutip pendapat dari F. Scott Fitzgerald, “*Character is plot, plot is character*”. Pendapat ini menjadi salah satu alasan eksistensi karakter dalam suatu cerita, serta dapat dijadikan dasar dalam perancangan karakter. Karakter yang baik merupakan karakter yang dapat dipercaya dan mudah diingat. Tanpa karakter maka tidak ada sebuah cerita (Sullivan, Schumer, dan Alexander, 2008, hlm, 98). Pendapat ahli-ahli ini menjadi alasan mengapa penulis ingin merancang karakter dalam karya berjudul “*HELP OTHER*” ini.

Negara Indonesia memegang semboyan “*Bhinneka Tunggal Ika*” yang berasal dari bahasa Jawa kuno yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu. Masyarakat Indonesia sendiri berasal dari beragam suku, adat istiadat, budaya, bahasa, agama dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan ini dapat dikenali dari ciri fisik, perilaku, dan bahasa. Penulis menggunakan perbedaan fisik untuk menunjukkan perbedaan etnis antara tokoh Devin dan Bayu. Penulis berfokus pada warna kulit dan fitur wajah. Tokoh yang penulis rancang berasal dari etnis Tionghoa dan etnis Jawa. Sekarang ini, desain tokoh-tokoh animasi sudah mengaplikasikan ciri-ciri etnis tertentu. Misal, tokoh-tokoh pada animasi *Coco* (2018) karya *Disney Pixar* mengaplikasikan budaya, kultur, ciri fisik, cara berpakaian dan sebagainya dari Negara Mexico.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana merancang tokoh Devin dan Bayu berdasarkan bentuk, fitur wajah, kostum dan etnis untuk menunjukkan perbedaan etnis dalam film animasi 2D berjudul “*HELP OTHER*”?

1.3. Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dalam penulisan ini:

1. Merancang tokoh Devin yang merupakan anak berumur 8 tahun beretnis Tionghoa, berdasarkan bentuk, fitur wajah, kostum dan etnis.
2. Merancang tokoh Bayu yang merupakan anak berumur 8 tahun beretnis Jawa, berdasarkan bentuk, fitur wajah, kostum dan etnis.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulisan ini bertujuan untuk merancang visual tokoh Devin dan Bayu yang memiliki perbedaan etnis berdasarkan bentuk, fitur wajah, kostum dan etnis.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat penulisan laporan tugas akhir yang akan didapatkan adalah:

1. Penulis: Penulisan ini membantu penulis mendalami pengetahuan dan kemampuan dalam merancang tokoh.
2. Orang lain: Laporan tugas akhir ini dapat menjadi referensi atau rujukan untuk penulisan berikutnya.
3. Universitas: Menambah informasi mengenai perancangan tokoh.

