



### **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**

Film merupakan sumber hiburan yang sangat digemari masyarakat banyak sebagai pelepas stress. Film sendiri memiliki banyak genre dan beberapa genre yang terkenal ialah horor, komedi, romance, thriller, action dan drama. Media hiburan bergenre komedi supranatural sangat banyak digunakan di masyarakat Indonesia. Film-film Indonesia bergenre komedi horor juga sudah banyak dirilis sejak dulu, seperti 3 Pocong Idiot, Pocong Juga Pocong, Pocong Minta Kawin, dan masih banyak lagi. Di tahun 2018, Andi Boediman yang merupakan Managing Partner Ideosource Film Fund (IFF) menyatakan bahwa genre film yang paling diminati ialah komedi, drama horor, dan drama muslim. Dimana genre komedi menduduki peringkat pertama, drama di peringkat kedua dan horor ada di peringkat ketiga (Hasibuan, 2018).

Contoh lainnya ialah banyaknya YouTuber Indonesia yang berlomba-lomba membuat konten horor yang digabungkan dengan genre komedi. Mulai dari orang yang melakukan uji nyali sambal mengganggu makhluk halus dengan gaya komedi hingga animasi horor yang juga memiliki konten komedi di dalamnya. Beberapa akun YouTube yang menawarkan konten animasi 2d horor komedi Indonesia adalah antara lain Rizky Riply dengan 5 juta subscribers, lalu ada Warganet Life Official dengan 2 juta subscriber, dan juga mawarosa 80 dengan 1 juta subscriber. Ketiga akun YouTuber ini menyampaikan cerita animasi 2d

bergenre komedi dengan menampilkan beberapa tokoh hantu Indonesia yang terkenal. Dan jika dilihat, seluruh isi di video mereka merupakan bagaimana kisah tokoh-tokoh hantu Indonesia ini hidup seperti manusia biasa. Mulai dari hantu kebanjiran, bermain TikTok, menjadi selebgram, dan lainnya. Mereka membuat seolah-olah hantu berperilaku dan beraktivitas layaknya manusia biasa dan disitulah yang membuat adanya sisi komedi dibalik kisah horor mengenai hantu-hantu Indonesia.

Maka dari itu tokoh-tokoh hantu atau makhluk halus yang ada di media hiburan horor Indonesia merupakan penentu akan bagaimana cerita akan berjalan dan juga dari tingkah laku serta bentuknya akan menentukan genre dari cerita tersebut. Jika tokoh hantu cenderung menyakiti dan menakuti orang lain maka genre menjadi horor

Penulis memilih animasi 2d sebagai media penyampai cerita adalah karena penulis melihat kurang diakuinya animasi 2d dalam dunia perfilman, salah satunya Indonesia. Seperti yang dikatakan White (2013) Hollywood lebih memilih animasi 3d dengan cerita biasa dibandingkan film inovatif seperti karya animasi 2d Hayao Miyazaki (hlm xiv) Sejak Disney, Dreamworks, dan studio animasi terkenal lainnya mulai memproduksi animasi 3d, animasi 2d perlahan-lahan kehilangan tempat sebagai film animasi yang tayang di bioskop. Bahkan acara anak-anak di TV Indonesia saja seperti Upin-Ipin, Adit & Sopo Jarwo, dan Kiko sudah menggunakan teknik animasi 3d. Penulis ingin membangkitkan kembali

animasi 2d agar penonton bisa melihat bahwa animasi 2d tidak kalah secara visual dengan animasi 3d yang ada.

Desain tokoh merupakan salah satu unsur visual animasi 2d yang penting. Tokoh dibutuhkan untuk menggerakkan cerita dan agar dapat menarik perhatian penonton dari segi visual seperti yang diucapkan Tillman (2011) ada variasi arketipe tokoh di setiap cerita yang membuat satu tokoh dan tokoh lain memiliki karakteristik dan cerita yang berbeda (hlm 4-5). Penulis mengangkat cerita mengenai koruptor yang meninggal akibat kecelakaan pesawat dan meminta tolong kepada dukun agar ia bisa dibebaskan dari neraka. Pentingnya desain tokoh di dalam animasi 2d “Repentance” ini agar dapat membedakan tokoh dari segi *3 Dimensional Character*. Maka dari itu penulis akan melakukan riset dan membahas mengenai perancangan desain tokoh sesuai dengan teori dan metode yang tepat untuk animasi 2d berjudul ”Repentance”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana perancangan tokoh hantu lokal pada film animasi 2d komedi horor berjudul “Repentance”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Pembahasan masalah akan dibatasi pada perancangan desain tokoh “Sugiono” sang koruptor yang berubah menjadi pocong dan “Apta” yang merupakan tuyul dalam animasi 2d “Repentance” berdasarkan *3 Dimensional Character*, bentuk, proporsi, kostum, dan warna.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulis membuat skripsi ialah agar dapat merancang 3 dimensional tokoh, bentuk, proporsi, kostum, dan warna dari tokoh hantu lokal yang menyesuaikan dengan genre komedi horor.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat belajar dan menambah pengalaman membuat tokoh yang berbeda-beda berdasarkan teori *3 Dimensional Character*, bentuk, proporsi, kostum, dan warna.

2. Bagi Pembaca/Masyarakat

Pembaca/Masyarakat dapat mempelajari mengenai tokoh lebih dalam dan penulis berharap skripsi dapat menjadi inspirasi dan acuan dalam menciptakan tokoh khususnya untuk animasi 2d.

3. Universitas

Skripsi bisa menjadi referensi atau inspirasi bagi mahasiswa setelah penulis dan juga dapat menambah koleksi karya ilmiah yang ada di Universitas Multimedia yang bertujuan menambah wawasan mengenai perancangan tokoh di dalam animasi 2d.