



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

Sibling rivalry adalah sesuatu yang sangat sering dialami oleh banyak keluarga, kelahiran seorang adik bisa menjadi salah satu pemicu timbulnya sikap cemburu dari seorang kakak. Menurut Herdian (2013) *sibling rivalry* adalah persaingan antar saudara kandung yang dapat berakhir dengan pertengkaran. Perbandingan usia yang tidak begitu jauh serta memiliki gender yang sama juga memperbesar kemungkinan terjadinya *sibling rivalry*. Perilaku dari *sibling rivalry* sendiri bisa berupa hal sepele seperti merengek hingga tindakan yang cukup ekstrim seperti menyakiti satu sama lain (Purbo, 2004). Sigmund Freud mengatakan bahwa pada beberapa anak butuh bertahun-tahun untuk menerima saudara mereka, dan akan merasakan kebencian terhadap saudaranya pada tahun-tahun awal. Salah satu cara untuk mengatasi terjadinya *sibling rivalry* adalah dengan memberikan edukasi dini terhadap anak yang dapat dilakukan melalui film.

Film pada masa ini dikenal sebagai medium komunikasi yang memiliki pengaruh cukup besar, adanya film mampu merubah perilaku masyarakat melalui tayangan-tayangan yang diberikan. Apabila film dapat dikatakan sebagai medium komunikasi maka film harus dapat menyampaikan pesan dan perasaan tertentu secara jelas (Thomas & Johnston, 1981). Hal ini kemudian menuntut film untuk dapat menyampaikan pesan melalui narasi yang ada.

Film dapat dikatakan memiliki narasi yang baik ketika mampu menyusun kejadian demi kejadian hingga membentuk sebuah cerita yang utuh. Salah satu cara untuk menceritakan narasi tersebut adalah melalui tokoh yang dijadikan sebagai penggerak cerita.

Tokoh sebagai penggerak cerita kemudian harus mendapatkan empati dan memainkan emosi penonton. Hal ini kemudian menuntut karakter yang dirancang dapat terasa nyata dan memiliki tujuan yang jelas sehingga penonton dapat merasakan emosi dari karakter. Biasanya *filmmakers* merancang karakter mereka berdasarkan stereotip yang ada agar terasa dekat dengan penonton.

Berdasarkan penjelasan diatas maka tokoh berperan penting dalam menyampaikan pesan terhadap sebuah film. Menurut Corbett (2013) tokoh merupakan salah satu unsur dalam cerita yang dapat mengeksplorasi kehidupan manusia. Dalam animasi *hybrid* "Crayon" terdapat tiga tokoh yaitu, tokoh kakak laki-laki berumur 11 tahun, seorang adik laki-laki berumur 6 tahun, dan monster dalam imajinasi Alvin yang menggambarkan bentuk kemarahan Alvin terhadap Delwyn. Pada penelitian ini penulis memilih untuk merancang tokoh Alvin dan monster karena karakteristik yang unik yaitu merupakan sebuah penggambaran dari emosi, dimana tokoh dengan karakteristik seperti itu jarang dirancang di dalam film.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh Monster dapat menggambarkan emosi kemarahan tokoh Alvin dalam animasi *hybrid* “Crayon”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Merancang tokoh utama Alvin seorang anak laki-laki yang kemudian di pertengahan film emosinya memuncak menyebabkan munculnya sesosok monster akibat kemarahan tersebut.
- b. Visualisasi Monster berdasarkan emosi *restrained anger* sampai *rage* melalui bentuk, siluet, dan warna.
- c. Emosi yang dibahas dibatasi pada bentuk emosi *anger* (kemarahan).
- d. Perancangan hanya akan dibahas sampai rancangan akhir belum memasuki *3D Modelling*.
- e. Perancangan tokoh Monster pada *scene 1 shot 40* untuk menunjukkan emosi dari Alvin saat hampir meledak.
- f. Perancangan tokoh Monster pada *scene 2 shot 45* untuk menunjukkan emosi dari Alvin saat sedang marah.

1.4. Tujuan Skripsi

Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang dan memvisualisasikan tokoh seorang kakak, yaitu Alvin dan penggambaran dari emosi Alvin yaitu sesosok monster bernama Monomono yang akan difokuskan kepada tridimensional, bentuk dan warna.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis, membantu dalam perancangan tokoh terutama pada dunia imajinasi anak dalam animasi *hybrid* “*Crayon*”.
2. Bagi universitas, skripsi dapat digunakan sebagai rujukan akademis, terutama dalam perancangan tokoh.
3. Bagi orang lain, skripsi dapat digunakan sebagai referensi dan menambah pengetahuan mengenai *character design*.