

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Animasi adalah sebuah gambar mati yang dapat menjadi seolah-olah hidup. Artinya, sebuah sekuens gambar ditunjukkan secara cepat untuk membentuk sebuah ilusi gerak yang dinamakan animasi. Gerakan cepat tersebut memiliki sebutan *FPS (Frame per Second)*, di mana sebuah sekuens gambar yang ditunjukkan pada satu detik tersebut, dari situlah sebuah ilusi gerakan yang dibuat oleh sebuah gambar muncul. Animasi adalah sebuah media yang dapat dibentuk semau penciptanya, oleh karena itu, sangat banyak sekali medium yang menggunakan animasi sebagai cara pembuatannya. Media animasi yang paling mudah ditemui di masyarakat adalah animasi sebagai media penghibur, mau dalam bentuk film ataupun TV series, yang sering dapat ditemui di TV ataupun layar kaca.

Perkembangan animasi di Indonesia memang sudah membaik. Banyak animator handal yang dapat membuat animasi 2d dan juga 3d, namun jarang sekali terjadinya penayangan animasi yang dibuat oleh Indonesia di layar kaca. Kurnianto, (2015), mengatakan bahwa, animasi adalah sebuah medium yang sulit dan mahal untuk dibuat, itu menyebabkan perkembangan animasi di Indonesia kalau dilihat dari konteks global, masih sangat lambat. Walaupun Indonesia sudah mulai masuk Kembali ke dalam momentum untuk menelusuri animasi lebih dalam lagi, Indonesia sudah 10 tahun terlambat dalam perkembangan animasi dalam konteks global ujar beliau.

Banyak sekali aspek yang harus dilihat dalam pembentukan animasi. Salah satunya adalah pembuatan tokoh (*Character Design*). Pembuatan tokoh menjadi salah satu aspek yang penting, karena tokoh adalah penggerak dari cerita yang ingin disampaikan kepada penonton. Oleh karena itu, tokoh harus memiliki karakteristik yang unik dan menarik agar penonton dapat tertarik oleh karisma sang tokoh. Menurut Mattesi (2008), sebuah tokoh, baik maupun jahat, harus memiliki sebuah cerita yang dapat disampaikan melalui tokoh tersebut, jadi sebuah tokoh harus dapat dengan mudah menyampaikan sebuah ide tentang tokoh tersebut kepada penonton. Dari situ, tokoh tidak boleh hambar, namun harus memiliki karakteristik yang dapat dilihat dengan mudah, baik secara visual maupun psikologis.

Dapat dilihat dari banyak film-film ternama, film tersebut memiliki tokoh yang unik dan mengikat. Tokoh yang sangat mudah untuk disukai dan digemari oleh banyak orang. Ada banyak tipe tipe karakteristik yang tokoh dapat miliki, salah satu yang sering membuat penonton terkejut adalah *unlikely hero* atau *unwanted hero*, yang di mana tokoh kelihatan tidak mungkin dapat menyelesaikan masalah tetapi pada akhirnya tokoh tersebut menjadi pahlawan dari cerita tersebut. Karakteristik ini, walaupun pada awalnya sangat jauh dari *hero archetype*, namun ada sebuah proses pengasahan yang membentuk tokoh tersebut menjadi seorang pahlawan. Sebagai contoh, Frodo Baggins pada film *Lord of the Rings* atau Hiccup dalam film *How to Train Your Dragon*. Keduanya adalah contoh yang sangat baik dalam menunjukkan karakteristik *unlikely hero* atau *unwanted hero*, tubuh yang kecil, pengalaman yang kurang dalam perkelahian atau peperangan dsb.

Perancangan tokoh yang baik, sebuah film dapat menjadi lebih menarik bagi penonton. Perancangan tokoh utama pada animasi 3D pendek “Tilako” akan menggunakan *hero archetype* agar tokoh dapat mengikat penonton. Penggunaan *hero archetype* juga didampingi dengan tampang tokoh sebagai *unlikely hero*, untuk menambahkan kejutan pada penonton. Perancangan tokoh dapat diasah lebih lanjut untuk menghasilkan tokoh yang dapat membawa animasi 3D pendek “Tilako”. Untuk menghasilkan perancangan tokoh yang baik, banyaknya referensi yang harus dicari dan digunakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana penerapan *hero archetype (unlikely hero)* dapat ditunjukkan dalam tokoh ramli pada animasi 3D pendek berjudul “Tilako”?

1.3. Batasan masalah

- a. Penulisan ini dibatasi oleh tokoh Ramli seorang anak SD yang ingin memenangkan pertandingan Tilako dan robotnya sebagai visualisasi imajinasi Ramli.
- b. Topik pembahasan Ramli dan robot miliknya meliputi *archetype*, bentuk, proporsi tubuh dan psikologi warna.

1.4. Tujuan skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menerapkan karakteristik *hero archetype (unlikely hero)* pada tokoh Ramli di animasi hybrid pendek “Tilako”.

1.5. Manfaat skripsi

1. Manfaat skripsi bagi mahasiswa adalah agar dapat mengetahui lebih dalam mengenai karakteristik *hero archetype (unlikely hero)*.
2. Manfaat skripsi untuk pembaca adalah sebagai penambah wawasan ilmu dalam pembuatan tokoh dalam film.
3. Manfaat bagi universitas adalah bacaan ini dapat menjadi penambahan wawasan dalam pembentukan tokoh berdasarkan karakteristik *hero archetype (unlikely hero)*.