

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Makanan menjadi kebutuhan primer manusia yang dapat menggambarkan tentang latar belakang kekayaan budaya tradisi dan cita rasa. Oleh karena itu, perkembangan bisnis kuliner sangat tergantung kepada *chef* sebagai tokoh dibalik keberhasilan usaha tersebut. Salah satu kuliner yang menjadi favorit dan banyak diminati di Indonesia adalah mie. Beragam pilihan mie yang diolah baik dengan bermacam-macam campuran bumbu nusantara mampu menghasilkan berbagai varian cita rasa. Namun demikian dalam dunia nyata, banyak cerita sukses dari para juru masak terkenal yang tidak semuanya memiliki jenjang pendidikan setara. Untuk itu dalam penelitian ini, penulis mencoba memvisualkan bagaimana melakukan pemilihan secara adil melalui kompetisi untuk mengidentifikasi karakter yang merefleksikan kecakapan dan ketrampilan sebagai tokoh dibalik keberhasilan usaha kuliner.

Sebuah perbedaan signifikan yang memisahkan antara dunia film *live action* dengan animasi adalah pembuatan desain karakter tokoh utama cerita. Dalam dunia animasi, seorang animator akan memodifikasi warna, kostum, bentuk, dan psikologis karakter, agar mempermudah penonton mengidentifikasi latar belakang dan sifat karakter hanya dengan melihat visualnya saja. Tidak berhenti dari visual sebuah karakter, animator juga kemudian harus memikirkan, apa saja kebiasaan seorang *chef*

dan *trait* unik yang hanya dimiliki karakter tersebut. Hal ini bertujuan agar desain karakter dan *environment* berkesinambungan satu sama lain.

Menurut Hanna Ekström dalam jurnalnya *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape* tahun 2013, sebuah karakter dapat dilihat kepribadiannya hanya dari bentuk. Hanna sangat menekankan dua bentuk yang mendasari desain karakter protagonis dan antagonis. Lingkaran bisa diasumsikan dengan protagonis, atau karakter yang bersifat baik. Karena kesan jinak dan tenang yang ia berikan pada penonton. Sementara bentuk-bentuk geometri yang memiliki ujung runcing, biasa diasumsikan dengan karakter antagonis karena terlihat lebih agresif, dan mengintimidasi. Dalam penelitian ini, penulis mencoba menggambarkan karakter Sari sebagai protagonis dan Rara yang antagonis.

Terinspirasi dari serial animasi *Nichijou* dan *Forever 12*, tim Lawaspop berusaha untuk membuat desain karakter penuh ekspresi namun tetap dijaga kesederhanaan *style* menggambarinya demi mengejar waktu pembuatan karya. *Style* pewarnaan minim bayangan dan tanpa *blending* akan memudahkan *animator* untuk membuat *motion* yang lebih luwes, serta tidak memakan waktu pengerjaan yang lama. Karena itu, penulis, sebagai pemegang *storyboard*, bertanggung jawab untuk membuat semua karakter dalam film *Noodle's Rivalry* sesederhana mungkin, namun tetap mengutamakan prinsip-prinsip desain karakter di atas.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Mengacu pada uraian latar belakang penelitian ini, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut berikut: Bagaimana perancangan tokoh Sari (protagonis) dan Rara (antagonis) dalam film animasi 2D *Noodle's Rivalry*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini akan difokuskan dalam lingkup batasan masalah seagai berikut:

1. Perancangan tokoh protagonis tokoh Sari dengan memperhatikan kostum, bentuk, warna, dan sifat psikologisnya.
2. Perancangan tokoh antagonis tokoh Rara dengan memperhatikan rancangan kostum, bentuk, warna, dan psikologisnya.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan pembuatan skripsi ini untuk merancang membuat dua tokoh yang berbeda melalui penggunaan bentuk, warna, kostum,dan psikologis dari tokoh Sari dan Rara yang menggambarkan tokoh protagonis dan antagonis dalam film *Noodle's Rivalry*.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi:

1. Bagi penulis, agar skripsi ini sebagai pembelajaran dan menjadi referensi yang dapat digunakan nantinya ke depan.
2. Bagi pembaca, agar skripsi ini dapat memberi perspektif baru, dan inspirasi bagi yang kesulitan menciptakan karakter sesuai kriteria tertentu.
3. Bagi Universitas, agar skripsi ini dapat digunakan bagi mahasiswa-mahasiswi baru lainnya.