

1. LATAR BELAKANG

Setiap orang akan mengalami apa yang dinamakan dengan *grief* sebagai reaksi terhadap rasa kehilangan karena kematian orang terdekatnya. Hal ini tidak hanya terjadi pada remaja atau orang dewasa, tetapi juga pada anak kecil. Selain itu, karena sifatnya yang unik, *grief* dapat hadir dalam bentuk yang berbeda-beda pada tiap individu (Gross, 2018). Namun sangat disayangkan, hal ini kadang tidak disadari oleh orang dewasa. Dyregrov (2008b) mengatakan bahwa anak kecil sekalipun akan mengalami berbagai macam rasa kehilangan, termasuk karena kematian.

Berkaitan dengan itu, penulis ingin memberikan informasi atau bercerita mengenai reaksi anak terhadap *grief*-nya melalui animasi; sebagai medianya. Hal ini dilatarbelakangi oleh peran gambar, sebagai salah satu elemen penting dalam animasi, yang telah menjadi alat bagi manusia untuk berkomunikasi atau bercerita secara visual. Krum (2014) mengatakan bahwa informasi yang disajikan secara visual akan lebih efektif untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Hal ini berkaitan dengan sifat manusia yang mempersepsikan dunia di sekitarnya melalui salah satu indera utama yang dimilikinya, yaitu indera penglihatan.

Dalam perkembangannya, animasi kemudian banyak diaplikasikan dalam berbagai media audio-visual, salah satunya adalah video animasi infografis. Freeman (2015) mengatakan bahwa dengan menggunakan animasi infografis, rangkaian-rangkaian informasi yang kompleks dapat dikomunikasikan dengan lebih mudah kepada banyak orang. Dari segi visualnya, animasi infografis hadir dengan berbagai gaya visual, di mana saat ini sebagian besarnya menggunakan gaya visual *flat design*. Kepopuleran *flat design* sebagai sebuah gaya visual, meningkat pesat dan banyak digunakan karena tampilannya yang sederhana, namun impresif (Pratas, 2014, hal. 5).

Untuk itu, melalui video *motion graphic*, atau lebih tepatnya animasi infografis, penulis ingin menyampaikan informasi mengenai reaksi anak terhadap rasa kehilangan karena kematian. Berkaitan dengan itu, penulis mengangkat topik perancangan tokoh dalam Skripsi Penciptaan yang berjudul “Perancangan Tokoh

Anak Perempuan Bergaya Visual *Flat Design* dalam *Motion Graphic* Berjudul ‘Cara Anak Berduka’”. Pengangkatan topik mengenai perancangan tokoh ini dilatarbelakangi dengan Wyatt (2010) yang mengatakan bahwa tokoh merupakan sarana utama di mana sebuah kisah akan diceritakan (hal. 40).

Dengan pengangkatan topik ‘perancangan tokoh’ dalam Skripsi Penciptaan ini, penulis berangkat dari rumusan masalah “Bagaimana merancang tokoh anak perempuan dengan penerapan gaya visual *flat design* dalam *motion graphic* ‘Cara Anak Berduka’?”. Berkaitan dengan itu, perancangan tokoh anak perempuan, bernama Ema, kemudian akan dibatasi pada:

1. Penerapan gaya visual *flat design* pada perancangan tokoh.
2. Teori ‘*3-dimensional character*’ sebagai latar belakang desain atau rancangan tokoh Ema yang mengalami *grief*.
3. Beberapa konsep dasar seperti: bentuk, proporsi, dan warna; sebagai sarana dalam perancangan tokoh (secara visual).
4. Perancangan tokoh untuk menggambarkan proses *grief* pada tokoh, dan reaksinya.

Dari rumusan dan batasan masalah tersebut, maka kemudian melalui Skripsi Penciptaan ini, penulis bertujuan untuk dapat merancang tokoh anak perempuan dengan menerapkan gaya visual *flat design* dalam *motion graphic* ‘Cara Anak Berduka’.

2. STUDI LITERATUR

Animasi (*Motion Graphic*)

Berasal dari bahasa Latin ‘*animare*’, animasi diartikan sebagai proses pemberian napas kehidupan, atau dengan kata lain ilusi gerak, ke dalam gambar tidak bergerak (Selby, 2013, hal. 9). Ilusi gerak dalam animasi tersebut, pada dasarnya, berkaitan dengan prinsip ‘*Persistence of Vision*’ yang ditemukan (kembali) oleh Peter Mark pada tahun 1842. Prinsip ini berangkat dari fakta bahwa setiap gambar yang terlihat akan membekas atau tersimpan sementara oleh mata manusia (Williams, 2009, hal.