

1. LATAR BELAKANG

Film animasi merupakan sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa gambar bergerak dan biasanya sebuah film animasi menggunakan tokoh berupa makhluk hidup atau objek yang “dibuat hidup” untuk menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penonton. Sebuah tokoh dalam animasi tentu harus mampu mewakili suatu aspek dalam kehidupan manusia.

Tokoh adalah penggerak dalam sebuah cerita. Cerita tidak akan dapat berjalan tanpa adanya tokoh. Tokoh dalam sebuah film tentu harus dirancang sedemikian rupa supaya sesuai dengan cerita dan pesan yang ingin disampaikan oleh *filmmaker*. Apapun bentuk tokoh, semua kepribadian mereka harus dibuat “seperti” manusia.

Character design merupakan suatu proses pembuatan tokoh dalam yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu. Tokoh dibuat bukan hanya untuk kebutuhan film atau animasi tetapi juga dapat digunakan untuk media lain seperti *game*, novel, komik, dan sebagainya. Menurut Egri (2011), Tokoh yang baik tidak hanya dibuat secara visual atau secara fisik (fisiologi) saja, tetapi juga harus dibuat aspek kepribadian (psikologi) dan latar belakang sosialnya (sosiologis). Jika ketiga aspek ini ada dalam suatu tokoh, maka tokoh tersebut sudah memenuhi syarat dari prinsip *3 Dimensional Character*.

Film animasi pendek 3 Dimensi berjudul “Mimpi Putih Abu-Abu” merupakan karya Fivengers Animation yang mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama Arvin yang tidak dapat melanjutkan pendidikannya dikarenakan keterbatasan ekonomi keluarganya, padahal ia tergolong anak yang cerdas. Arvin yang cerdas memiliki cara berpikir yang cukup unik dalam mengingat dan memahami setiap pelajaran yang pernah ia pelajari, sehingga terkadang orang memandangnya cukup aneh. Arvin memiliki dunia imajinasi berbentuk perpustakaan yang di dalamnya terdapat buku-buku yang berisi rumus serta materi

pembelajaran yang pernah ia pelajari. Dalam cerita ini perjuangan Arvin untuk kembali bersekolah dibantu oleh seorang tokoh perempuan bernama Helena.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas di atas, maka hal yang menjadi pokok permasalahan di dalam penulisan ini yaitu: Bagaimana perancangan tokoh Arvin dan Helena dalam film animasi pendek 3D “Mimpi Putih Abu-Abu”?

Adapun batasan masalah yang dipilih dalam penulisan ini sebagai berikut: membahas perancangan tokoh Arvin yang pendiam dan Helena yang periang dalam film animasi pendek 3D “Mimpi Putih Abu-Abu” berdasarkan prinsip *3 Dimensional Character* yang difokuskan pada bentuk, warna, dan kostum serta *accessories*.

Skripsi ini ditulis dengan tujuan untuk menciptakan tokoh animasi yang baik sesuai dengan prinsip *3 Dimensional Character*. Ada tiga manfaat dari skripsi ini, yaitu manfaat bagi penulis, pembaca, dan universitas, berikut penjelasannya:

1. Bagi penulis, penulis dapat merancang tokoh dalam film animasi yang baik sesuai dengan prinsip *3 Dimensional Character*.
2. Bagi pembaca, pembaca dapat menambah wawasan tentang perancangan tokoh animasi yang baik sesuai dengan prinsip *3 Dimensional Character*.
3. Bagi universitas, skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran untuk mahasiswa dan dosen tentang perancangan tokoh animasi.

2. STUDI LITERATUR

Animasi

Menurut Williams (2001) animasi merupakan sebuah karya yang sangat bergantung dengan ruang dan waktu yang menampilkan sebuah pergerakan. Animasi merupakan sekumpulan gambar diam yang disusun sedemikian rupa sehingga terlihat bergerak. Beane (2012) menyebutkan bahwa animasi 3D merupakan semua