

1. LATAR BELAKANG

Animasi 2D adalah seni menyusun beberapa rangkaian gambar yang berbeda dengan satu sama yang lain dalam ruang dua dimensi, sehingga menimbulkan ilusi gerakan di mata penonton (Wells, 2006). Animasi dapat menyampaikan berbagai macam bentuk informasi, seperti cerita, naskah, game, iklan, dan masih banyak lagi. Ramainya penggunaannya sebagai sarana penyampaian informasi membuat animasi 2D menjadi salah satu budaya pop culture yang paling populer sepanjang masa.

Perancangan tokoh adalah proses membuat visual tokoh yang memenuhi dan cocok untuk kebutuhan *script*, *scene*, *game*, dan cerita (Bancroft, 2006). Tahap ini seperti proses *casting* pada film *live-action*, namun dari pada melakukan *casting* pada calon aktor, seorang perancang tokoh harus membayangkan tokoh, lalu memasukan “jiwa” kepada tokoh tersebut agar terlihat hidup dalam animasi.

Dalam pembuatan animasi, terdapat 12 prinsip animasi yang menjadi paduan membuat segala jenis animasi yang dicetuskan oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation*. Salah satu prinsip yang penting untuk diikuti adalah *appeal*. Tokoh animasi wajib menarik perhatian penonton. Menarik bisa jadi memiliki desain yang menarik dan kepribadian yang kuat. Untuk mendapatkan ini, pada animasi tokoh diciptakan melalui proses perancangan tokoh. Proses ini dilakukan pada tahap pra-produksi.

Animasi *Tak Lelo Ledung* menceritakan tentang seorang anak perempuan berusia 10 tahun bernama Ayu, yang ibunya, Tari, belum lama meninggal. Karena keadaan, Ayu diharuskan untuk tinggal bersama budenya, Wulan. Walaupun Wulan sudah berupaya merangkul Ayu di lingkungan baru, Ayu selalu enggan untuk membuka diri. Hal ini kemudian menimbulkan konflik, yang kemudian mengharuskan Ayu untuk berusaha menerima dan belajar menjalani dunia tanpa ibunya. Dalam animasi *Tak Lelo Ledung*, terdapat tiga tokoh utama yang memiliki latar belakang bersuku Jawa, yaitu Ayu, Wulan, dan Tari. Tiga karakter tersebut merupakan karakter kunci dalam cerita, sehingga dalam perancangannya harus

memiliki rancangan yang menarik bagi penonton. Rancangan karakter yang menarik tentunya dapat membuat penonton lebih mengenal karakter, identitas, sifat, dan latar belakangnya, sehingga penonton juga dapat meresapi cerita yang dibawakan dalam animasi tersebut.

Berdasarkan paparan diatas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk menemukan rancangan tokoh dalam animasi *2D Tak Lelo Ledung*. Tokoh yang akan dirancang adalah Ayu, Wulan, dan Tari. Hasil rancangan tersebut akan digunakan sebagai tokoh yang akan dianimasikan pada animasi *Tak Lelo Ledung*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Dari penjabaran yang ada di latar belakang, penulis merumuskan rumusan masalah untuk penelitian ini, yaitu: Bagaimana perancangan tokoh pada animasi *2D Tak Lelo Ledung*?

Penelitian ini akan dibatasi dalam lingkup batasan sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh akan difokuskan pada tiga tokoh utama dalam cerita, yaitu Ayu, Tari, dan Wulan.
2. Masing-masing perancangan tokoh akan memperhatikan sisi *three-dimensional character*, bentuk, warna, fitur wajah orang bersuku Jawa, dan kostum.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan rancangan tiga tokoh utama yang sesuai untuk kebutuhan animasi *2D Tak Lelo Ledung*. Penulis berharap penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai tahapan perancangan tokoh, dan menginspirasi mahasiswa yang ingin merancang tokoh untuk animasi 2D.