

1. LATAR BELAKANG

Ada banyak hal yang menunjukkan keunggulan dari animasi dalam menyampaikan sebuah cerita dengan baik. Animasi sendiri itu penting agar kita dapat bercerita dan menyampaikan emosi dan ide dengan cara yang unik dan mudah dipahami oleh anak kecil dan orang dewasa (Dylan, 2019). Animasi juga terkadang mampu menyampaikan sebuah pesan yang diinginkan, dimana film *live-action* tidak bisa. Awalnya karya-karya animasi baik itu kartun maupun *anime*, banyak sekali menggunakan teknik animasi tradisional secara 2D. Tetapi hal tersebut menimbulkan berbagai kendala, seperti banyaknya waktu dan besarnya investasi sumber daya manusia (SDM) untuk menggambar dan menganimasikannya. Namun dengan kemajuan teknologi zaman sekarang ini, para animator dapat memproduksi animasi dengan lebih cepat dan efisien. Penggunaan teknik animasi 3D mampu mempermudah para animator dalam proses animasi, dan sudah menjadi hal yang umum pada zaman ini.

Salah satu aspek yang paling penting dari karya-karya animasi apapun adalah para tokohnya. Tokoh sendiri menjadi faktor penting dalam berjalannya sebuah alur cerita, dimana para penonton dapat berkesan kepada tokohnya dan mendukung keberhasilan mereka untuk mencapai tujuannya. Hingga sampai zaman modern pun, dengan adanya industri perfilman maupun animasi juga memerlukan tokoh dalam menyampaikan sebuah cerita secara visual maupun audio. Untuk menciptakan sebuah karya seperti film, animasi, buku maupun *video games*, semua itu harus memiliki tokoh-tokoh yang memerankannya. Agar dapat menciptakan tokoh yang *memorable* dan *iconic*, maka dibutuhkan *character design*. Bancroft (2006), Sebelum menggambar sebuah tokoh, sangat penting menentukan bagaimana tampak atau wujud dari tokoh tersebut. *Character design* dapat didefinisikan sebagai proses melakukan *brainstorming*, *sketching*, dan menggambar sebuah tokoh fiksi, baik manusia maupun makhluk lainnya. Biasanya gambaran tersebut dibuat mulai dari awal ide tokohnya, yang tersusun dalam pikiran sang perancang. Dalam proses pembuatan sebuah *character design*, biasanya sebuah tokoh tersebut diberikan *characteristic* serta kepribadian yang

unik, sehingga dapat diidentifikasi dengan jelas oleh siapa pun yang melihat tokoh tersebut.

Film animasi *hybrid* bisa merupakan penggabungan dari kreasi film dan animasi dalam bentuk apa pun, atau penggabungan antara animasi 2D dengan 3D. Dari hasil penggabungan atau eksperimen tersebut yang menghasilkan banyak sekali film animasi *hybrid* yang unik dan juga kreatif dalam menunjukkan kreasinya. Berbagai pertimbangan yang harus disesuaikan dalam proses penggabungan tersebut, dalam hal ini ketika ingin menggabungkan *character design* pada film animasi *hybrid*. Hal-hal yang harus diperhatikan seperti panjang rambutnya, pakaiannya, bentuk tubuhnya harus dicocokkan antara tokoh dalam animasi maupun dengan tokoh pemeran *live action*. Berbagai detail tersebut akan berpengaruh bagi penonton agar tahu ketika melihat tokoh yang sama dalam animasi yang mengalami perubahan atau transisi ke dalam film yang menggunakan pemeran *live action*.

Topik yang dipilih kali ini oleh Penulis sebagai bahan penelitian berupa proses perancangan *character design* dari sang tokoh utama bernama Olivia yang memiliki *characteristic* tersendiri dan akan berperan dalam produk akhirnya yang berupa karya film animasi *hybrid* yang berjudul “Better Tomorrow”. Dalam penelitian ini Penulis juga akan memperlihatkan tahap-tahap yang dilakukan dan menguji kreativitas dalam memvisualisasikan tokoh dalam cerita tersebut, sehingga dapat menghasilkan karya yang merupakan gabungan dari film *live-action* dan juga animasi 2D & 3D. Selain itu Penulis ingin menunjukkan pentingnya perbedaan wujud, sikap serta perilaku Olivia *child* dengan Olivia *teen*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan di atas, Penulis merancang sebuah rumusan masalah yaitu:

Bagaimana perancangan tokoh utama untuk menunjukkan perbedaan masa pada film animasi *hybrid* “Better Tomorrow”?

Untuk memfokuskan pembahasan, Penulis membatasi masalah menjadi sebagai berikut :

1. Tokoh yang dibahas hanya sang tokoh utama (Olivia), namun menunjukkan dua versi yaitu saat Olivia masih anak-anak dan remaja.
2. Aspek yang dibahas adalah dari sisi *3-dimensional character*, proporsi dan fitur wajah, kostum dan properti.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Menemukan proses perancangan *character design* tokoh utama untuk menunjukkan perbedaan masa pada film animasi *hybrid "Better Tomorrow"*, yang mampu menjadi gagasan penting agar dapat menciptakan sebuah cerita yang utuh. Dalam hal ini Penulis akan fokus pada aspek *3-dimensional character*, *character design*, proporsi dan fitur wajah, kostum dan properti, serta sifat dan perilaku Olivia sejak kecil hingga remaja.

2. STUDI LITERATUR

Berikut adalah hal-hal yang akan diteliti oleh Penulis serta teori dan referensi literatur yang terkait dengan laporan tersebut.

2.1. 3-DIMENSIONAL CHARACTER

Ketika membuat sebuah karya, baik film, animasi, maupun hybrid, diperlukan tokoh-tokoh tergambar secara matang. Hal tersebut mampu membuat sebuah tokoh menjadi kompleks dan unik sehingga memiliki kesan sebagai manusia yang nyata. Semakin nyata tokoh tersebut, maka penonton akan semakin peduli dengan apa yang terjadi pada mereka (Douglas, 2017).

Agar penonton bisa memiliki rasa attachment kepada tokoh tersebut, maka diperlukannya pembentukan sifat dan ciri-ciri yang hal tersebut dapat dikaitkan pada teori-teori yang dikemukakan dalam buku dari Karen S. Wiesner (2017), yang berjudul "Bring Your Fiction to Life: Crafting Three-Dimensional Stories