

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi telah menjadi salah satu media seni yang digunakan dengan tujuan untuk menyalurkan sebuah cerita dan maknanya. Kata “*animate*” dalam *animation* dapat diterjemahkan sebagai sesuatu yang menggerakkan dan memberikan sebuah kehidupan. Chaudhuri, Karla, Banerjee (2007) mendefinisikan animasi tersebut sebagai proses dalam membuat sebuah objek atau makhluk dan menggerakkannya agar dapat memberikan kesan ilusi kehidupan (hlm. 1).

Tokoh disebut sebagai aspek yang penting dalam animasi. Eksistensi sebuah tokoh berperan penting karena animasi tidak akan tercipta jika tidak ada satu tokoh di dalamnya. Smith (2007) menjelaskan terciptanya tokoh melalui cerita atau sebaliknya. Beliau menyebutkan bahwa penulis tidak dapat menulis ceritanya tanpa memiliki gambaran tokoh dalam benaknya. Dengan demikian, sebuah desain tokoh dapat menjadi panduan utama dalam merangkai dan menjalankan sebuah cerita dalam animasi (hlm. 19).

Tillman (2011) menjelaskan bahwa tokoh yang hidup adalah tokoh yang mampu memberikan kesan terhadap penontonnya. Dengan demikian, tokoh harus memiliki sifat dan karakteristik yang diambil dari realita. Kepribadian merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan supaya tokoh tersebut terkesan hidup.

Dalam animasi “Rhythm of Angklung”, penulis beserta dengan tim kelompok penulis ingin mengangkat cerita seorang anak muda beserta kedua temannya yang ingin mempersiapkan sebuah pertunjukan musik. Namun, terdapat hal yang menyebabkan sang anak muda merasa trauma dalam melakukan pertunjukan musiknya. Di sisi lain, kakek dari anak tersebut merasa sulit untuk berkomunikasi dengan cucunya. Melalui animasi ini, penulis berharap semua orang dapat mengetahui dan menyadari bahwa sebuah setiap manusia memiliki rasa ketakutannya akan sesuatu. Namun, rasa tersebut tidak dapat berhasil jika ia tidak berusaha. Melalui ini, penulis merancang desain tokoh yang dapat mendukung cerita dalam animasi hybrid “Rhythm of Angklung”.

## **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana rancangan tokoh dalam menampilkan kepribadian pada film animasi 2D “Rhythm of Angklung”?

Batasan masalah yang akan dibahas pada skripsi yakni:

1. Tokoh yang akan dibahas adalah tokoh Bayu dan kakeknya dengan panggilan Aki dari film animasi 2D “Rhythm of Angklung”
2. Kepribadian tokoh akan menggunakan dasar teori enam belas kepribadian (MBTI)
3. Rancangan tokoh yang akan dibahas meliputi tridimensional tokoh, bentuk, warna, dan kostum.

## **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan supaya baik penulis dan pembaca dapat memahami kegunaan sebuah desain tokoh sebagai representasi ragam kepribadian dan sifat yang berbeda dan proses perancangannya. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan terapan tridimensional tokoh, 16 Kepribadian (MBTI), bentuk, dan warna pada desain tokoh Bayu dan Aki dalam animasi hybrid “Rhythm of Angklung”.

