

1. LATAR BELAKANG

Di era yang semakin maju, banyak sekali media yang dapat digunakan untuk menyampaikan cerita. Salah satunya adalah melalui film animasi. Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek berupa gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Silitonga & Rosyida, 2015). Sebuah cerita tentunya memiliki pesan moral yang ingin disampaikan. Maka dari itu, film animasi menjadi salah satu media yang tepat untuk menyampaikan pesan atau cerita kepada anak-anak dan remaja. Salah satu faktor pendukung yang membuat anak-anak dan remaja tertarik pada film animasi adalah tokoh dalam cerita tersebut. Khususnya pada anak-anak, mereka akan lebih tertarik pada sebuah cerita ketika terdapat tokoh yang memiliki desain yang dapat menarik perhatian mereka dengan mudah.

Salah satu langkah yang dilakukan ketika membuat sebuah cerita untuk film animasi adalah perancangan tokoh dalam cerita. Tokoh adalah pelaku atau pelaksana peristiwa dalam sebuah cerita (Aminudin dalam Siswanto, 2002). Agar tokoh dalam cerita dapat terwujud maka dibutuhkan seseorang yang memahami mengenai aspek-aspek perancangan tokoh dalam cerita. *Character designer* adalah seseorang yang bertugas untuk merancang tokoh dalam cerita. *Character designer* secara spesifik merupakan seseorang yang merancang tokoh, dimulai dari penyusunan konsep, penggambaran fisik tokoh, hingga sifat tokoh yang dapat mempengaruhi jalan cerita (Su dan Zhao, 2012).

Karya film animasi pendek berjudul “*MONO*”, memanfaatkan desain tokoh yang sederhana untuk menarik penonton usia anak-anak dan remaja. Banyak hal yang perlu dipertimbangkan ketika merancang sebuah tokoh. Jika tidak dipikirkan secara matang-matang, maka tokoh dengan cerita tidak dapat bersatu dan akan merusak film animasi tersebut.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam karya tulis ini yaitu, bagaimana proses perancangan tokoh pada film animasi 2D bertema *bullying* berjudul “*MONO*”?

Dibutuhkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan ketika merancang 2 tokoh bernama Mono dan Ryan pada film 2D bertema *bullying* berjudul “*MONO*” seperti bentuk tubuh pada tokoh, kostum atau gaya berpakaian, fitur wajah pada tokoh, dan yang terakhir adalah penggunaan warna pada tokoh tersebut.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan penelitian yang ditentukan yaitu untuk menemukan rancangan desain tokoh dalam film animasi pendek 2D bertema *bullying* berjudul “*MONO*” menggunakan aspek-aspek seperti bentuk tubuh tokoh, kostum, fitur wajah, dan warna pada tokoh.

2. STUDI LITERATUR

Dalam karya tulis ini, terdapat beberapa teori yang membantu memperjelas topik pembahasan yang telah ditentukan. Teori-teori tersebut berguna untuk memperkuat pembahasan mengenai pengaruh desain tokoh dalam sebuah cerita.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan sebuah cerita. Salah satu tahap yang mempengaruhi pembuatan tokoh adalah tahap pra-produksi. Untuk dapat membuat tokoh pada tahap pra-produksi, maka *character designer* harus terlebih dahulu memahami apa itu tokoh. Tokoh adalah pelaku atau pelaksana peristiwa dalam sebuah cerita agar cerita dapat sampai pada titik akhir (Aminudin, 2002).

2. Banyak riset dan observasi yang perlu dilakukan sebelum merancang sebuah tokoh. Oleh karena itu, terdapat beberapa teori pendukung yang akan berfokus dalam pembahasan mengenai kebutuhan dalam perancangan sebuah tokoh. Teori-teori ini akan berfokus membahas mengenai unsur-unsur yang diperlukan ketika