

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

merancang desain tokoh. Teori tersebut dapat mencakup teori bentuk tokoh, teori warna, dan yang terakhir adalah teori bentuk tubuh.

3. Film animasi pendek “*MONO*” memiliki tema *bullying*. Maka dari itu, terdapat sosok *bully* serta orang yang tertindas dalam film tersebut. Tindakan penindasan sering terjadi di lingkungan sekolah. *School bullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara berulang oleh seorang atau sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan terhadap siswa yang lebih lemah dengan tujuan untuk menyakiti orang tersebut (Riauskina, dkk., 2005). Untuk merancang tokoh dalam film animasi bertema *bullying* maka harus mengerti terlebih dahulu apa itu *bully* dan mengapa seseorang dapat menjadi penindas dan ditindas.

2.2. 3 DIMENSIONAL CHARACTER

Dalam sebuah tokoh juga terdapat yang namanya deskripsi karakter 3 dimensi. Yang dimaksud adalah pembentukan karakter berdasarkan sosiologi, fisiologi, dan psikologi tokoh. Menurut Johann Auguste Comte, sifat sosiologi adalah hubungan seseorang terhadap lingkungan sekitarnya. Artinya, pembentukan tokoh dalam cerita tersebut bergantung pada hubungan yang ia miliki dengan tokoh lain di sekitarnya, seperti keluarga dan temannya. Dari segi fisiologi adalah bentuk fisik dari tokoh tersebut seperti bentuk tubuh, jenis kelamin, pakaian, dan lainnya. Yang terakhir adalah psikologi tokoh yaitu kepribadian tokoh secara keseluruhan. Ketiga aspek tersebut sangat penting ketika membuat suatu tokoh dalam cerita.

2.3. TEORI BENTUK

Salah satu hal yang dapat terlihat jelas pada sebuah tokoh adalah bentuk tubuh dari tokoh tersebut. Bentuk pada tokoh memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap bagaimana seseorang memandang tokoh tersebut (Asch, 1946). Pergerakan, bentuk dan postur tubuh memiliki nilai yang lebih besar terhadap sebuah tokoh dibandingkan dengan aspek lain seperti ekspresi (Naghdi, 2023). Terdapat tiga bentuk utama dalam teori bentuk pada tokoh. Yang pertama adalah lingkaran. Tokoh yang memiliki bentuk seperti lingkaran cenderung memiliki

pembawaan yang lebih natural. Tokoh dengan bentuk lingkaran pada umumnya digunakan kepada tokoh yang memiliki sifat baik atau protagonis dalam cerita. Yang kedua adalah tokoh dengan bentuk persegi. Tokoh dengan bentuk tersebut memberikan kesan bahwa tokoh tersebut merupakan sosok yang kuat, maka dari itu, sering digunakan kepada tokoh-tokoh pahlawan. Yang terakhir adalah bentuk segitiga. Segitiga memiliki ujung yang tajam, hal tersebut dapat digunakan untuk menggambarkan sisi agresif dan menakutkan pada sebuah tokoh. Maka dari itu, bentuk tubuh pada tokoh antagonis memanfaatkan bentuk segitiga.

2.4. TEORI WARNA

Hal berikutnya adalah pemilihan warna. Warna adalah estetika yang digunakan untuk membedakan berbagai objek dan memperlihatkan keindahannya (Brewster, 1831). Setiap warna memiliki kesan dan pengaruh terhadap emosi seseorang, baik kesan positif maupun negatif (Goethe, 1970). Dalam pembuatan tokoh, teori psikologi warna sering digunakan sebagai patokan sifat yang akan dimiliki oleh tokoh tersebut. Contohnya seperti warna merah yang memiliki arti penuh semangat, warna kuning yang memberi kesan ramah dan ceria. Ataupun warna biru yang memberikan rasa kenyamanan dan warna ungu yang menonjolkan sifat bijak pada tokoh.

2.5. BULLYING

Bullying atau penindasan merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan secara sengaja oleh satu orang atau kelompok yang memiliki kekuatan lebih dari orang lain yang dilakukan secara terus menerus untuk menyakiti orang tersebut (Mardiastuti, 2022). Tindakan penindasan sering terjadi di lingkungan sekolah dimana pengawasan terhadap anak kurang dijaga. Faktor yang menyebabkan adanya tindakan penindasan biasanya terjadi karena adanya senioritas atau perbedaan kelas, keluarga yang tidak rukun, dan lingkungan sekolah yang tidak harmonis (Astuti, 2008). Penindasan dilakukan karena pelaku melihat metode tersebut sebagai cara yang efektif untuk mendapatkan hal yang diinginkannya. Sebagai korban penindasan tentu akan mengalami banyak kerugian, seperti luka

batin dan fisik, mental yang mudah jatuh. Korban dari tindakan penindasan pada umumnya merupakan seseorang yang memiliki kepercayaan diri dan penghargaan diri yang rendah (Yusuf, Fahrudin., 2012).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“*MONO*” merupakan film animasi pendek fiksi yang menceritakan kisah kerja keras seorang anak laki-laki untuk menciptakan sesuatu yang dapat membantu memudahkan hidupnya bersama ibunya meski ia sendiri mengalami penindasan dari anak-anak lainnya. Film animasi pendek ini memiliki durasi selama 4 menit dan format produksi merupakan animasi *frame by frame*.

Konsep Karya

Film animasi pendek “*MONO*” mengambil inspirasi dari film *Meet the Robinsons*, film animasi dari tahun 2007. Mono, tokoh utama dalam film tersebut ingin mengikuti lomba sains (*science fair*) namun dihalangi oleh 2 tokoh *bully* yaitu Ryan dan Steve. *Background* pada film mengambil inspirasi dari *PowerPuff Girls* dimana mayoritas memanfaatkan gaya yang sederhana dan pewarnaan yang cerah. Tokoh-tokoh dalam film “*MONO*” mengambil inspirasi dari *game* berjudul *Hi-Fi Rush* yang memanfaatkan teori bentuk tubuh untuk memberikan karakteristik lebih kepada tokoh. Film animasi “*MONO*” ingin menyampaikan mengenai kisah seorang anak laki-laki cerdas yang ditindas oleh kedua murid lainnya namun tetap bekerja keras untuk mencapai apa yang ia inginkan.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi
 - a. Analisis Cerita

Cerita ini mengambil inspirasi dari kasus *bullying* yang sering terjadi di dunia nyata, khususnya yang terjadi dalam lingkungan sekolah. Untuk memperlihatkan hal tersebut, maka film animasi ini memiliki latar di