

1.LATAR BELAKANG

Dalam melakukan proses desain tokoh, banyak hal yang harus dipertimbangkan dan dipikirkan dengan matang. Dimulai dari aspek pakaian, bentuk, warna, dan latar belakang dari tokoh yang digambarkan. Desain tokoh yang baik adalah desain tokoh yang mempertimbangkan aspek-aspek tersebut. Film animasi “52 Hz” merupakan film yang dibuat berdasarkan kisah-kisah pengungsi yang berasal dari daerah Timur Tengah. Pengungsi- pengungsi ini mengikuti salah satu *workshop* animasi yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Di dalam *workshop* ini, pengungsi diminta menceritakan tentang pengalaman mereka selama tinggal di Timur Tengah, pengungsi dan mahasiswa juga diharuskan untuk bekerja sama untuk membuat sebuah perancangan animasi berdasarkan kisah mereka selama berada di Timur Tengah.

Tentu saja *workshop* ini memiliki hubungan dengan desain tokoh. Melalui *workshop* ini penulis dapat mengamati secara langsung perawakan dari orang-orang yang tinggal di daerah Timur Tengah dan mengaplikasikannya ke dalam tokoh. Penulis mampu mengamati secara langsung gaya berpakaian mereka, tingkah laku mereka, dan cerita-cerita yang mereka ceritakan ke dalam tokoh yang berasal dari Afghanistan. Film ini bercerita tentang dua anak perempuan tunarungu yang berbeda asal usul dan latar belakangnya, mereka bertemu dalam dunia bawah laut karena buku cerita mereka saling terhubung sama lain. Mereka saling bertukar cerita tentang kehidupan mereka masing-masing hingga suatu saat terjadi permasalahan di tempat tinggal salah satu dari mereka. Pengamatan terhadap orang-orang Afghanistan ini penulis masukan ke dalam tokoh Afghanistan yang bernama Farah. Selain itu melalui *workshop* ini penulis juga dapat mengamati bagaimana orang Indonesia di pandang oleh orang Afghanistan dan bagaimana mereka berinteraksi serta bagaimana hubungan mereka untuk dituliskan ke dalam tokoh Aina yang berasal dari Indonesia. Kedua tokoh ini merupakan inti dari film “52Hz” dan interaksi serta penggambaran mereka menjadi sangat penting. Oleh karena itu penggambaran mereka secara tepat dan sangat diperlukan.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh pada film animasi 2D “52hz” dilakukan ?

Agar lebih berfokus dalam mendalami dan mempersempit rumusan masalah maka penulis memberikan juga batasan masalah. Perancangan tokoh berfokus kepada bentuk dasar, fitur wajah, proporsi, dan kostum sebagai elemen penting untuk menggambarkan kedua tokoh yaitu Aina dan Farah ke dalam film “52Hz”. Penulis memilih elemen-elemen tersebut dikarenakan penulis merasa bahwa elemen-elemen tersebut merupakan elemen yang penting untuk menggambarkan sebuah tokoh dan paling dapat menggambarkan tokoh Aina dan Farah

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan proses perancangan desain tokoh Farah dan Aina dalam film animasi “52Hz”.

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**