

1. LATAR BELAKANG

Dalam hidup, kita sering menemukan kasus kriminalitas, yang dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan dapat terlibat dengan siapa saja. Kriminalitas dapat berupa penyeludupan, pembunuhan, pemerkosaan, pencurian, penculikan, perampokan, dan lain sebagainya (Paternoster, 2000). Menurut catatan Badan Pusat Statistik (BPS), banyaknya kriminalitas di Indonesia yang dilaporkan pada tahun 2020 adalah 247.218 kasus (Dzulfaroh, 2022). Meskipun sudah ada badan yang memiliki tugas dalam mencegah kasus kriminalitas, masyarakat juga mampu memberikan *awareness* kepada khalayak. Film bisa berperan menjadi salah satu media yang digunakan untuk membangun *awareness* tersebut, seperti kata Bordwell dan Thompson (2017), film mampu menjadi sarana dan media dalam menyampaikan pesan. Tidak hanya film biasa, film animasi juga mampu dibuat untuk memberikan *awareness* dan pesan yang bermakna bagi penontonnya.

Film animasi merupakan gambar atau objek yang dimanipulasi agar yang awalnya diam menjadi bergerak. Menurut Wells (1998), animasi adalah proses membangun kondisi menjadi lebih dipenuhi oleh kehidupan. Unsur animasi mengimitasi kehidupan nyata agar mampu membuat elemen di dalamnya terlihat mudah dipahami dan dipercaya oleh penontonnya. Meskipun demikian, animasi tidak sepenuhnya dibuat sama dengan apa yang terjadi di dunia nyata untuk membuat penonton percaya, namun dengan melalui elemen cerita, tokoh, latar, dan pergerakan tokoh yang mampu membuat penonton merasa *relate* dengan animasi ini. Salah satu elemen yang akan dibahas pada analisis ini ialah bentuk tokoh.

Bentuk tokoh atau berdasarkan yang sering disebut sebagai desain tokoh adalah proses di mana tokoh baru yang *original* dibuat untuk buku, film, serial TV, animasi, *video game*, komik, dan media lainnya (Nieminen, 2017). Unsur-unsur dalam desain tokoh perlu disesuaikan dengan kepribadian dan kondisi kehidupan dari tokoh tersebut. Apabila latar dan kepribadian tokoh didapat berdasarkan dunia

nyata, maka penonton tidak merasa bingung karena mereka tahu bahwa tokoh tersebut “hidup”. Pemilihan desain tokoh penting karena kesan penonton terhadap tokoh memengaruhi nilai pada animasi tersebut.

Pada film “Night in the Alley”, Virena menjadi tokoh utama dalam cerita, di mana ia sedang dalam perjalanan pulang setelah bekerja dan tidak sengaja bertemu dengan seorang bapak-bapak paruh baya yang sedang mabuk. Virena yang dikejar oleh bapak mabuk ini dibantu oleh Lulu, seorang hantu penasaran yang berkeliaran di sekitar sana. Penulis akan merancang mengenai bagaimana tokoh Virena dan Lulu didesain sesuai dengan karakteristik mereka.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas sebelumnya, penelitian ini memiliki rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana perancangan tokoh manusia dan hantu dalam film animasi 3D “Night in the Alley”?

Rumusan masalah tersebut memiliki beberapa batasan, yaitu:

1. Tokoh Virena dan Lulu sebagai tokoh manusia dan hantu;
2. Perancangan tokoh berdasarkan *three-dimensional character*, bentuk dasar, proporsi, dan kostum;
3. Perbedaan manusia dan hantu berdasarkan wujud dan kemampuan mereka.

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan perancangan tokoh manusia dan hantu dalam animasi 3D pendek “Night in the Alley” melalui aspek *three-dimensional character*, bentuk dasar, proporsi, dan kostum serta properti tokoh.