

## LATAR BELAKANG

Kontak antara individu dengan beragam budaya sudah terdokumentasi sejak sejarah mulai dicatat. Namun rintangan interpersonal dan juga sosio-politik sering terbentuk dalam aktivitas tersebut. Pada dunia kontemporer, pergerakan Internasional semakin berkembang dengan pertumbuhan faktor seperti akses transportasi jet, globalisasi industri, pertukaran pelajar, turisme dan juga pergerakan pekerja asing. *Sojourn*, adalah sebuah istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan mahasiswa yang pergi ke negeri lain dalam rana 6 bulan sampai 5 tahun untuk menempuh pendidikannya. Beradaptasi dengan budaya baru adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh *sojourners* agar mereka dapat beraktivitas dan beroperasi dengan efektif di lingkungan baru tersebut (Ward et al., 2005).

Minat pelajar Indonesia dalam meneruskan pendidikan di luar negeri tetap berkembang setiap tahunnya. Bukti perkembangan tersebut dapat dilihat dari data pemberian beasiswa yang dilakukan oleh Lembaga Pengelolaan Dana Pendidikan (LPDP) lewat program *Indonesian International Student Mobility Awards* (IISMA). Berdasarkan Siaran Pers Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 1.565 mahasiswa Indonesia diberikan kesempatan untuk belajar di 27 negara lewat program IISMA tahun 2022. Laporan tahunan LPDP 2021 juga menyatakan bahwa pada akhir Desember 2021, total penerima beasiswa dari LPDP yang masih menempuh pendidikan di luar negeri berjumlah 1.869 orang. (Kemedikbud, 2022)

Furnham dan Treszie (1981, seperti dikutip dalam Ward et al., 2005) juga menyatakan bahwa kemampuan dan kemauan mahasiswa asing dalam beradaptasi bergantung terhadap jarak budaya mereka. Pernyataan tersebut juga dibuktikan dengan riset yang dilakukan oleh Redmond dan Bunyi (1993) dimana hasil riset menunjukkan bahwa mahasiswa yang berasal dari Inggris, Eropa dan Amerika Latin lebih mudah untuk menjalin hubungan dengan mahasiswa lokal dibanding mahasiswa yang berasal dari Korea, Taiwan dan Asia Tenggara.

Film animasi 3D pendek “Ayu” menceritakan bagaimana Ayu, seorang mahasiswi pertukaran pelajar dari Bali, membangun kepercayaan dirinya lagi dengan bantuan Linda di lingkungan New York yang sangat asing bagi Ayu.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Laporan ini dirancang oleh penulis untuk menjawab sebuah rumusan masalah:

Bagaimana perancangan tokoh Ayu dan Linda pada film animasi *Ayu (Adjektiva)*?

Penelitian akan dibatasi pada desain tokoh Ayu dan Linda berdasarkan fitur etnis dan kostum. Perancangan fitur etnis akan membahas struktur kepala, warna kulit dan tinggi badan. Perancangan kostum akan meliputi komunikasi warna, komunikasi bentuk dan konteks budaya. Penelitian mencakup proses perancangan tokoh dari desain 2D hingga model 3D.

### **1.2.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjadi landasan dalam merancang tokoh Ayu dan Linda dengan merancang fitur etnis dan kostum yang mendukung narasi cerita.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. DESAIN KARAKTER**

#### **2.1.1. TRIDIMENSIONAL CHARACTER**

Menurut Egri (1960), karakter manusia dapat dinilai dari tiga dimensi yang mencakup fisiologi, sosiologi dan psikologi. Egri menjelaskan bahwa fisiologi seorang tokoh dapat berdampak dalam perkembangan mentalnya dan membentuk pola pikir berdasarkan karakteristik fisik yang dimiliki. Egri juga menyatakan bahwa sosiologi menentukan reaksi tokoh terhadap sebuah situasi berdasarkan faktor-faktor sosial seperti kelas sosial, pekerjaan, edukasi, ras dan hirarki sosial dalam komunitas. Egri lalu menjelaskan bahwa Psikologi adalah dimensi ketiga dari manusia yang terbentuk dari kedua dimensi sebelumnya. Pengaruh dari dimensi fisiologi dan sosiologi mendorong ambisi, kefrustrasian, emosi dan perilaku.