

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah media tontonan yang berisi berbagai macam cerita dengan menggunakan gambar bergerak. Semakin canggihnya teknologi, maka pembuatan animasi juga berubah yang awalnya dari menggambar diatas kertas menjadi digital. Implikasi dari pergeseran ini membuat proses pembuatan film jadi lebih efisien, aman, dan lebih murah untuk membuat kondisi cerita. Tahap pembuatan sebuah film biasa dimulai dari membuat naskah cerita, pembuatan animasi produksinya, hingga distribusi dan semuanya dilakukan secara digital. Selain itu, internet membantu pembuat film baik amatir dan profesional untuk menjangkau audiens lebih luas sambil mengurangi biaya distribusi serta pameran film karena ditampilkan secara *online* lewat platform digital seperti Youtube, Netflix, atau Vimeo, dan sebagainya (Ricciardelli, Shanahan, dan Young, 2020, hlm. 128).

Salah satu unsur dari isi sebuah cerita dibawa oleh tokoh yang berperan dalam cerita tersebut. Menurut Crossley (2014), gambar tokoh yang dibuat dari monster dan alien, bajak laut dan robot, peri dan penyihir hingga diri sendiri dan keluarga, semua dapat dimasukkan ke dalam cerita. Semua cerita memiliki tokoh, baik itu film, *game*, buku, atau komik dengan desainnya masing-masing yang unik. Dalam sebuah cerita, tokoh diciptakan dengan drama kecil yang liar dan inovatif dari imajinasi pembuatnya dan biasanya disertai oleh efek suara dan gerakan. Penting bagi kreator animasi untuk dapat menciptakan tokoh yang sesuai dan kompleks agar terlihat hidup saat dimasukkan dalam cerita. Kompleks yang dimaksud ini tentu bukan perilaku/ karakteristik yang tidak pernah ditemui melainkan tokoh yang tidak hanya memiliki satu sifat. Tokoh yang perannya tidak hanya untuk senyum atau sedih saja tapi tokoh yang bisa tertawa, menangis, marah, dan berbagai macam perasaan lainnya.

Penulis tertarik dengan bagaimana desain tokoh dapat menceritakan sifat tokoh dalam sebuah cerita. Penulis suka menonton animasi 2D dan sering mendapatkan banyak inspirasi dari beberapa tontonan tersebut. Contohnya seperti

animasi *Star vs The Forces Of Evil*, dimana desain tokohnya simpel namun mudah diingat dan khas. Tokoh utama dalam animasi ini bernama Star Butterfly. Tokoh ini khas dengan pipinya yang memiliki simbol hati, aksesoris bando berbentuk tanduk yang menunjukkan sifatnya yang *troublemaker* dan terkadang *mischievous*, dan warnanya yang *balance* antara *warm* dan *cold colour* yang menunjukkan walaupun tokoh ini *playful* dan suka membuat onar namun dia juga memiliki momen serius dan dewasanya. Walaupun tokoh ini memakai baju yang berbeda, rambut dimodelkan berbeda, ataupun berada diantara banyak tokoh sampingan, Star tetap menonjol. Karena ketertarikan tersebut, penulis ingin membuat animasi dengan tokoh yang simpel tapi berkesan dan bisa terlihat karakteristiknya melalui desain kepada penonton.

Film 2D animasi berjudul *Lara's Day* menceritakan mengenai pengalaman Lara, gadis kecil Jerman yang pergi ke Indonesia bersama keluarganya untuk bertemu dengan keluarga Ibunya yang merupakan orang Indonesia. Selama disana, Lara terkena *culture shock*. Ia menemukan bahwa Jerman dan Indonesia terlihat berbeda, dari bahasanya, makanannya, dan lingkungannya. Penulis tertarik untuk membahas korelasi antara *Three Dimensional Character* Lara dengan *cultural shock* di dalam cerita animasi *Lara's Day*. Alasan penulis tidak memasukkan tokoh lain dalam analisa ini, karena hanya tokoh Lara yang ditunjukkan terkena *cultural shock* dalam animasi *Lara's Day* sehingga hanya tokoh Lara yang akan relevan terhadap analisa ini.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah;

Bagaimana perasaan *culture shock* dapat divisualisasikan dalam desain tokoh Lara menggunakan *3 Dimensional Character* pada animasi *Lara's Day*?

Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Tokoh yang dianalisa adalah tokoh utama dari animasi *Lara's Day*, yaitu Lara Becker, gadis berumur 6 tahun yang berasal dari Jerman, merupakan keturunan dari keluarga Jerman-Indonesia.
2. Hubungan *cultural shock* dengan perancangan visual desain tokoh yang akan dibatasi pada *Three Dimensional Character Physical Appearance, Psychology, dan Sociology*
3. Aspek *Psychology* akan dibatasi pada perasaan *cultural shock* yang diterima untuk merancang sifat tokoh.
4. Aspek *Sociology* akan dibatasi pada beberapa budaya Jerman yang pernah Lara terima untuk menguatkan rancangan psikologi nya.
5. Aspek *Physical Appearance* akan dibatasi pada bentuk fisik, simbolisasi warna serta pakaian.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini untuk memahami relasi visual desain tokoh Lara terhadap tema cerita, yaitu *cultural shock* menggunakan *Three Dimensional Character*.

