

1. LATAR BELAKANG

Desain tokoh adalah salah satu hal paling penting dalam proyek animasi. Desain tokoh dapat membantu penonton mengetahui lebih banyak tentang suatu tokoh lewat visual. Karena itu desain tokoh harus mempunyai basis dari realita yang membuat penonton dapat percaya bahwa suatu tokoh tersebut merupakan orang yang benar-benar hidup (Bancroft, 2006). Semua aspek dari desain suatu tokoh harus mempunyai arti dan alasan. Pada dasarnya desain tokoh akan dimulai dengan bentuk, setiap bentuk memiliki arti berbeda terhadap tokoh tersebut. Ada juga pemakaian referensi, yaitu mengambil aspek dari tokoh lain, dapat diambil jika ada kemiripan pada tokoh (Moss et al., 2017).

Desain tokoh juga dapat memperlihatkan progresi cerita suatu tokoh melalui visual, suatu tokoh bisa mempunyai desain yang berbeda pada akhir suatu film dari desainnya pada awal film tersebut. Perbedaan itu memperlihatkan semua pengalaman, lorong waktu, dan kesusahan yang dilewati oleh suatu tokoh.

Pada cerita film “Memory Isle,” tokoh utama yaitu Morgan Cognac diperlihatkan pada dua masa yang berbeda. Pada awal cerita diperlihatkan Morgan yang sudah tua dengan umur 60 tahun, berduka (depresif), keras kepala, dan penuh penyesalan. Di sisi yang lain, pada adegan *flashback* diperlihatkan tokoh Morgan pada saat muda berumur 30 tahun, penuh dengan harapan, berjiwa petualangan, dan masih pada masa jayanya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana Rancangan Tokoh Morgan Cognac dalam Animasi 2D “Memory Isle”?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang tokoh dengan memakai teori-teori desain tokoh dan referensi dari karya lain, dan menuakan desain tokoh tersebut dengan pemakaian teori penuaan dan sejarah asli, agar progresi tokoh dalam cerita fiksi agar cerita tetap mempunyai aspek realistis.

1.3 BATASAN PENELITIAN

Penelitian ini akan fokus dalam perancangan tokoh Morgan Cognac:

- Pada versi muda, berumur 34 tahun dengan memakai teori *three dimensional character*, Teori Bentuk, referensi dari karya lain dan subyek manusia.
- Pada versi tua, berumur 60 tahun tokoh tersebut dirancang dengan *three dimensional character*, Teori Bentuk dan penggunaan referensi, dan menuakannya dengan cara mengubah desain mudanya dan menuakan desain tersebut berdasarkan teori proses penuaan manusia dan pengaruh lingkungan laut pada manusia dari abad ke-19.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA