

1. LATAR BELAKANG

Film animasi merupakan sebuah ilusi yang diciptakan dari garis-garis dan bentuk-bentuk yang dibuat seolah-olah menjadi bergerak (Wells, 2013). Gambar bergerak tersebut bisa berupa manusia, hewan, dll. Animasi biasanya dibuat dan ditujukan kepada anak-anak tetapi tidak jarang ada animasi yang ditujukan untuk remaja dan orang dewasa. Selain untuk media film, animasi juga dapat digunakan dalam game dan juga untuk keperluan bisnis seperti iklan.

Perancangan tokoh merupakan suatu metode untuk merancang tokoh yang menarik dan sesuai dengan cerita yang ingin diangkat. Untuk membuat suatu tokoh, harus bisa menunjukkan sifat tokoh, latar belakang tokoh, dan lainnya agar dapat menghasilkan tokoh yang sesuai dan nyata (Purwaningsih, 2017). Perancangan tokoh juga bisa membuat cerita menjadi lebih hidup dan menarik dengan memberikan jiwa kepada tokoh tersebut. Perancangan tokoh yang baik dapat membuat penonton yang melihat tokoh tersebut langsung bisa mengenal sifat dan sikap tokoh tersebut.

‘A Light in the Dark’ merupakan film animasi 2D pendek yang bercerita tentang seorang anak kecil bernama Mei yang suka berimajinasi dan sangat suka dengan laut bagian atas, namun Mei tidak suka dengan laut bagian bawah dan hal-hal menyeramkan, gelap, dan misterius. Mei dipertemukan dengan Sträin yang tiba-tiba masuk ke dalam hidupnya yang membuat Mei lebih menutup diri dan menjauhi Sträin. Hingga suatu ketika, Mei harus menghadapi ketakutannya yang nantinya dibantu oleh Sträin dan membuat Mei membuka diri kepada Sträin.

Tokoh Sträin merupakan seorang pendatang asing yang masuk ke dalam hidup Mei. Tokoh Sträin dibuat menjadi makhluk asing untuk menunjukkan *POV* dari tokoh Mei yang merasa asing kepada tokoh Sträin karena baru pertama kali bertemu dan sebagai tanda penolakan. Tokoh Sträin juga dibuat memakai scuba *suit* karena biasanya diasosiasikan dengan laut dalam yang gelap dan misterius yang tidak disukai oleh tokoh Mei serta digambarkan tidak memperlihatkan mukanya

untuk menunjukkan bahwa hubungan antara tokoh Mei dan tokoh Sträin belum dekat.

Tujuan dari penelitian paper ini adalah untuk merancang tokoh Mei dan tokoh Sträin yang dapat memperlihatkan hubungan antartokoh yang terjadi di dalam film animasi ‘A Light in the Dark’.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana merancang tokoh untuk menunjukkan hubungan antartokoh pada animasi pendek ‘A Light in the Dark’?

Hubungan antartokoh yang dimaksud adalah hubungan antara tokoh Mei dan tokoh Sträin dari yang belum akrab hingga tokoh Mei yang mulai membuka diri kepada tokoh Sträin.

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian akan dibatasi hanya berfokus pada:

1. Perancangan tokoh berfokus pada tokoh utama dalam film animasi ‘A Light in the Dark’ yaitu Mei dan Sträin.
2. Perancangan tokoh Sträin hanya berfokus pada saat Sträin memakai kostum scuba.
3. Aspek desain yang akan dibahas meliputi *three-dimensional character*, bentuk, warna, kostum, dan simbolisme.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk merancang tokoh utama pada animasi pendek ‘A Light in the Dark’ yaitu Mei dan Sträin. Perancangan tokoh bertujuan untuk membuat tokoh yang sesuai dengan *three-dimensional character*, bentuk, warna, kostum, dan simbolisme pada film animasi pendek ‘A Light in the Dark’.