

## 1. LATAR BELAKANG

Film animasi merupakan jenis karya seni yang terus berkembang. Dengan banyaknya platform untuk memamerkan karya animasi seperti *YouTube* dan kesediaan jenis karya seni tersebut di masyarakat baik di *Netflix*, *iFlix*, *Disney+*, dan lainnya hanya sejauh mengetuk layar ponsel, animasi menjadi sarana *storytelling* yang semakin populer.

Dalam *storytelling* tersebut, terdapat banyak unsur seperti tema, alur/plot, pesan moral, hingga tokoh. Di industri animasi, hal yang krusial dan menjadi impresi pertama penonton agar dapat tertarik dengan karya adalah visual dari film tersebut. Dengan demikian, diperlukan basis visual yang sangat kuat dan cocok untuk target penonton agar cerita dan *value* yang dibawa oleh tayangan animasi tersebut terdukung dengan maksimal.

Tujuan penulis membuat film pendek animasi “Sayangku, Lasmaya” adalah memberi pengalaman baru bagi penonton dengan visual yang menarik. Oleh karena itu, penulis merasa tokoh yang menarik dan merepresentasikan sikap tokoh adalah hal yang sangat dibutuhkan untuk proyek tugas akhir animasi ini demi mencapai tokoh yang sesuai dengan kebutuhan film. Selain itu, penting untuk penonton dapat merasakan bahwa mereka tidak hanya sedang menonton film di layar mereka, melainkan ikut masuk dalam cerita dan merasakan lalu mengerti apa yang tokoh film tersebut rasakan.

Hal yang membuat penulis sangat tertarik membuat laporan perancangan desain tokoh sosok ibu dalam film animasi pendek “Sayangku, Lasmaya” adalah keperluan untuk mengetahui lebih dalam serta merefleksikan semua pengetahuan yang didapat maupun akan didapat saat perancangan tokoh terjadi. Penulis juga ingin mengetahui lebih mengenai kekuatan suatu desain tokoh yang dapat membuatnya terasa realistis. Apalagi jika dapat membuat penonton teringat akan seorang sosok yang pernah hadir di hidup penonton.

Selain itu, penulis yakin bahwa yang perlu digaris bawahi dalam artikel ini adalah bagaimana seorang tokoh dalam film animasi singkat dapat divisualisasikan

sejalan dengan perubahan kondisi kehidupan tokoh yang drastis. Dan bagaimana perubahan dari aspek visual tersebut dapat terlihat dan terasa bertalian dengan aspek emosional tokoh.

Dalam film “Sayangku, Lasmaya”, kesan yang ingin dibawakan adalah dramatis, haru, dan sedih. Film ini bertema besar mengenai belajar mengikhhlaskan (seorang ibu kehilangan anak) dan menghargai apa yang masih ada atau dimiliki. Oleh karena itu, diperlukan *time span* yang cukup luas sehingga cerita realistis. Dengan begitu, terdapat banyak perubahan watak dan sifat tokoh yang perlu diperlihatkan, dan memperlihatkan perubahan drastis tersebut bertalian erat dengan perubahan visual tokoh dari masa berkabungnya hingga saat dimana ia sudah siap untuk melanjutkan kehidupannya tanpa kehadiran Lasmaya (anaknya) di dunia.

Dengan demikian, penulis memerlukan desain tokoh yang kuat dalam merepresentasikan tiga kondisi emosional ibu, yaitu sebelum kejadian, saat berkabung, dan ketika ia sudah bisa bahagia kembali agar visual desain tokoh juga dapat selaras dengan tujuan emosi yang ingin dibawakan oleh film animasi singkat untuk tugas akhir yaitu “Sayangku, Lasmaya”

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan visual tokoh Mia dalam Film “Sayangku, Lasmaya?”

Adapun batasan masalah yang akan dibahas berfokus pada konsep 2D visual tokoh Mia dalam transisi pakaian Mia, bentuk fisik tubuh, dan pemilihan warna tokoh.

### **1.2.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perancangan visual tokoh Mia dalam Film “Sayangku, Lasmaya.”