

## 1. LATAR BELAKANG

Pada dunia perfilman khususnya pada film animasi, tokoh merupakan sebuah instrumen yang paling berpengaruh pada jalannya cerita. Tanpa adanya tokoh, cerita tidak dapat berjalan karena tokoh merupakan roda yang menggerakkan alur cerita. Selain menjadi faktor utama yang menggerakkan alur cerita, tokoh bisa juga menjadi sarana untuk menyampaikan suatu pesan yang lebih personal atau simbolis. Menurut Purwaningsih (2016), proses perancangan tokoh memerlukan persiapan yang matang dengan pertimbangan elemen-elemen yang selain estetika juga harus logis dan fungsional, juga tidak menyimpang dari jalan cerita. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan *three-dimensional character* yang jelas untuk membantu proses perancangan visual tokoh. Egri (1946) menyatakan dalam tulisannya bahwa tokoh harus dibuat selayaknya manusia dengan cara menghadirkan tiga dimensi, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis.

*Three-dimensional character* dalam desain tokoh sangat penting untuk memberi fondasi pada tokoh. Hubungan dari ketiga dimensi (fisiologis, sosiologis, dan psikologis) merupakan landasan atas pembuatan visual tokoh dapat mempengaruhi pembentukan tokoh dan visual tokoh. Tugas dari *character designer* adalah untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui desain tokoh, menuntut kreatifitas desainer tokoh untuk menciptakan tokoh yang berdampak dan tetap menarik. Seperti dinyatakan oleh Hahn (2008), *character designer* berperan untuk menghidupkan tokoh supaya dapat menampilkan karakterstiknya dan terlihat menarik di mata penonton, bukan dengan rupanya, namun dengan kedalaman kepribadiannya.

Film animasi 2D "*A Conversation with Time*" menceritakan tentang seorang anak pembuat jam bernama Luis yang telah kehilangan ayahnya. Semasa ayahnya masih hidup, Luis bukanlah anak yang berbakti pada ayahnya, sehingga sepeninggal ayahnya, Luis merasakan penyesalan yang mendalam. Luis kini meneruskan toko jam ayahnya untuk menebus rasa penyesalan yang ia alami sembari menghadapi rasa duka yang ia alami. Penulis berfokus pada visualisasi

tokoh Luis di tiap tahap pertumbuhan yang akan menunjukkan perubahan psikis Luis yang juga dipengaruhi rasa duka dan rasa bersalah yang ia alami.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana perancangan tokoh Luis dalam film animasi pendek '*A Conversation with Time*'?

Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Pengaplikasian *three-dimensional character* pada visual tokoh Luis.
2. Membahas tiga versi dari sang tokoh Luis dengan penerapan *dimensional* yang berbeda pula, yaitu saat dia masih anak-anak (10), remaja (17), dan dewasa (27).
3. Membahas visual yang meliputi kostum, postur dan proporsi tubuh, hingga warna dalam desain tokoh Luis.

### **1.2.TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang tokoh pada film animasi 2D singkat '*A Conversation with Time*,' khususnya pada perancangan tokoh Luis yang akan terpecah menjadi tiga versi, yaitu versi anak-anak, remaja, dan dewasa. Dari penelitian ini, penulis berharap untuk membagikan hasil rancangan tokoh yang telah melalui tahapan-tahapan desain tokoh yang mendalam dan memberikan pemahaman lebih dalam penggunaan *three-dimensional character* pada proses pembuatan tokoh.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A