



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

1. LATAR BELAKANG

Tahap perkembangan individu dalam melewati masa remaja dan memasuki masa pendewasaan disebut sebagai *Emerging Adulthood*. Masa transisi dialami oleh individu yang berusia 18-29 tahun. *Emerging adulthood* diketahui melibatkan sebagian anak muda untuk melalui masa mempelajari dan mengeksplorasi diri dalam hidup mereka. Ada tiga bagian yang difokuskan untuk mengeksplorasi diri dalam masa *emerging adults* yaitu, cinta, pekerjaan, dan pandangan dunia (Arnett, 2013).

Dalam hubungan percintaan, individu yang melewati masa ini akan belajar untuk mengeksplorasi potensi emosional dan kedekatan sensual. Dalam bidang pekerjaan, seorang individu belajar mempersiapkan diri lebih mendalam terhadap pekerjaan orang dewasa, bidang ini memiliki keterkaitan dalam bidang pendidikan, karena seorang individu yang berumur awal dua puluhan dan pertengahan dua puluhan akan mencoba berbagai kemampuannya untuk siap memasuki berbagai jenis pekerjaan di masa depan. Dalam pandangan dunia, kategori ini menjelaskan bahwa seorang individu akan mempertanyakan pandangan dunia yang akan dibawa ke masa yang akan datang dari tahap pendidikan mereka. Masa ini dialami pada masa akhir perkuliahan yang akan memberikan nilai komitmen kepada setiap individu terhadap pilihannya dalam memandang dunia.

Arnett (2013) menjelaskan bahwa meskipun tahap *emerging adults* bisa memberikan hidup dimasa dewasa yang penuh intens, tetapi masa ini bisa dilalui dengan masa yang tidak menyenangkan. Eksplorasi dalam percintaan dapat membuahkan rasa kekecewaan dan penolakan. Eksplorasi dalam pekerjaan, mengakibatkan kegagalan dalam meraih tujuan atau ketidakmampuan mendapatkan pekerjaan yang diinginkan. Eksplorasi dalam pandangan dunia mampu mengarah kepercayaan yang bertolakbelakang pada saat masa kanak-kanak.

Didalam jurnal yang berjudul "Stress and Psychological Distress in Emerging Adulthood: A Gender Analysis" dan ditulis oleh Pilar Matud, dkk, (2020) *emotional coping style* atau respon emosional individu terhadap situasi stress,

mempunyai angka persentasi yang tinggi dan menjadi respon utama yang dialami oleh perempuan dan laki laki, dibandingkan respon tekanan psikologis, stres kronis, minor daily hassles, harga diri dan dukungan sosial.

Penulis menggunakan animasi 2D untuk mengangkat tema *emerging adults*. Dalam membuat animasi, proses perancangan desain tokoh karakter mempunyai peran yang penting untuk menyesuaikan tokoh dengan latar dan cerita agar sebuah animasi dapat tersampaikan dengan baik. Penulis akan merancang segi visual tokoh karakter sesuai dengan tema cerita dari film animasi “Mejikuhibiniu”. Penulis akan merancang ekspresi emosi tokoh karakter dengan menyesuaikan segi personalitas nilai visual.

Hal ini menjadi alasan penulis untuk membawa tema cerita film animasi “Mejikuhibiniu” dengan *emerging adulthood* sesuai tiga bagian masa eksplorasi diri dan tiga respon emosi karakter yaitu *Sadness* atau sedih, *Anger* atau Amarah, dan *Joy* atau cinta. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menyusun skripsi penciptaan perancangan tokoh “Nala” menyampaikan perbedaan emosi melalui postur tubuh dan ekspresi sesuai tema emosi menghadapi tahap *emerging adulthood* dalam animasi 2D “Mejikuhibiniu”.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan pertanyaan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan animasi tokoh Nala menunjukkan perbedaan emosi pada film “Mejikuhibiniu”?

Penulis akan membatasi masalah dengan :

1. Pembahasan mengenai perancangan tokoh animasi Nala dengan 3 versi emosi yaitu emosi sedih, amarah, dan cinta.
2. Pembahasan mengenai animasi tokoh dengan menunjukkan emosi melalui postur tubuh dan ekspresi mimik wajah.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah karakter Nala dalam animasi “Mejikuhibiniu” untuk menunjukkan pengaruh persepsi karakter terhadap perbedaan emosi yang dialami yaitu sedih, amarah, dan cinta melalui ekspresi wajah dan gestur tubuh.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Animasi

Menurut Wells (2016) animasi berasal dari bahasa latin “animare” yang berarti memberikan kehidupan, dengan ini animasi mempunyai peran untuk menunjukkan visual yang hidup melalui gerakan garis dan bentuk. Animasi juga didefinisikan sebagai film yang dibuat dengan tangan secara *frame by frame*, dan ilusi gerakan yang tidak menggunakan alat fotografi perfilman secara langsung. Kini, animasi telah berkembang dan difasilitasi dengan teknologi yang mampu menciptakan jenis animasi baru.

Wells (2016) menjelaskan bahwa terdapat beberapa teknik pengaplikasian animasi berdasarkan perkembangannya yaitu *drawn cell animation* yang dibuat dengan teknik lukis pada lembaran seluloid untuk mewarnai desain desain tiap *frame* didalam animasi tersebut, *3D stop motion* atau *clay* yang menggerakkan animasi dengan menggunakan suatu objek atau benda *clay* lainnya di setiap *framennya*, lalu terdapat *digital animation* yang menggunakan teknologi grafik pada komputer untuk menciptakan gerakan yang lebih statis, dan *alternative experimental animation* adalah kombinasi dari beberapa teknik animasi untuk menciptakan inovasi teknik dan inovasi baru seperti *fine art* dengan animasi, *drawn animation* dengan teknik arang, dan lainnya

2.2 Perancangan Tokoh

Syd Field (2005) mengemukakan bahwa karakter merupakan sebuah kesatuan dengan kejadian pada cerita, dan karakter mempunyai tujuan untuk memberikan koneksi atau merepresentasikan penonton berada didalam cerita sebuah film.