

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan suatu media yang digunakan untuk bercerita kepada orang. Menurut Paul Wells (1998), bahwa animasi berbeda dengan *live-action*, animasi bisa menunjukkan sesuatu yang di luar logika dan tidak bisa ditampilkan dengan *live-action*. Salah satu cara untuk menyampaikan pesan dan maksud dari cerita di animasi yaitu melalui tokohnya sehingga desain dari sebuah tokoh merupakan faktor yang penting. Desain tokoh juga bisa digunakan untuk menggambarkan sifat, latar belakang, dan relasi yang dimiliki tokoh tersebut.

Dalam mendesain tokoh perlu dipertimbangkan apa yang ingin ditunjukkan dari tokoh itu. Penonton harus bisa mendapat gambaran akan sifat dan sejarah tokoh jika melihat desain tokohnya (Stevina & Purwaningsih, 2018). Oleh karena itu, penting bagi penulis untuk sebelumnya menganalisis *three-dimensional character*. Sifat dan latar belakang tokoh tersebut lalu dibuat dalam bentuk visual. Berdasarkan Achin (2021), seseorang bisa mengetahui banyak hal hanya dari bentuk keseluruhan tokoh, beserta dengan warna dari tokoh tersebut. Ia melanjutkan bahwa terdapat 3 bentuk utama, yaitu bulat, kotak, dan segitiga. Hal ini juga didukung oleh Ruswandi dan Purwaningsih (2021), yang mengatakan bahwa penggunaan bentuk dapat membuat tokoh lebih menarik dan bisa membantu untuk membedakan satu tokoh dengan yang lain. Tidak hanya untuk membedakan, tampilan visual tokoh juga bisa memperlihatkan hubungan tokoh-tokoh yang ada, misalnya hubungan anak dan ibu.

Film Animasi *Rumah* menceritakan tentang seorang anak yang melihat bayangan ibunya yang sudah meninggal akibat kanker otak karena belum bisa menerima kenyataan. Terdapat 3 tokoh yang menjadi fokus utama di film ini, yaitu tokoh Anak bernama Prita, tokoh Ibu yang bernama Hanna, dan tokoh Ayah bernama Daryata. Tokoh-tokoh ini merupakan satu keluarga, sehingga tokoh anak memiliki kemiripan dengan orang tuanya. Tokoh Hanna dan Prita selaku tokoh ibu dan anak yang difokuskan kemiripan penampilannya karena tokoh Prita lebih dekat dengan tokoh Hanna ketimbang dengan ayahnya. Kemiripan tokoh Hanna dan Prita ditampilkan melalui psikologi dan fisiologinya. Menurut Nadeau (1995),

bahwa hubungan ibu dan anak sangat penting dalam membentuk identitas anaknya. Topik yang dibahas oleh penulis meliputi bagaimana hubungan tokoh ibu dan anak di film animasi *Rumah* bisa ditampilkan dari desain tokoh mereka. Selain itu, dari desain juga bisa menunjukkan sifat dan latar belakang mereka berdasarkan *three-dimensional character* masing-masing.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas di atas, penulis merumuskan masalah yang dibahas yaitu, bagaimana merancang tokoh ibu dan anak untuk menunjukkan kedekatan pada film animasi pendek *Rumah*?

1.2. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tetap terfokus kepada masalah yang ada, berikut masalah yang difokuskan:

1. Tokoh yang difokuskan hanyalah 2 tokoh utama yaitu Hanna (ibu), dan Prita (anak). Dari 3 desain tokoh Hanna, desain yang difokuskan adalah desain pertama ketika Hanna masih sehat
2. Unsur yang difokuskan adalah bentuk, warna, fitur wajah, dan kostum yang membentuk tokoh tersebut secara *three-dimensional character*.
3. Kemiripan tokoh ibu dan anak secara genetik fisiologi (fitur wajah) maupun psikologi (kostum) yang dipengaruhi oleh kedekatan hubungan mereka.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan tokoh ibu dan anak untuk film animasi pendek *Rumah*. Tokoh yang dihasilkan juga dapat memperlihatkan masing-masing latar belakang dan kepribadian mereka berdasarkan bentuk, warna, fitur wajah, dan kostum yang mereka gunakan. Desain tokoh yang dibuat juga diharapkan bisa menampilkan kemiripan antara ibu dan anak. Selain itu, penelitian ini juga untuk membantu orang yang membaca lebih mengerti proses dari tokoh yang dibuat dalam film tersebut.