

1. LATAR BELAKANG

Menurut Wells (2006), dalam bukunya “The Fundamentals of Animation”, seni animasi 2D adalah seni dimana beberapa rangkaian gambar yang berbeda disusun dengan antar satu sama lain di dalam ruang dua dimensi yang menghasilkan ilusi adanya gerakan untuk penonton. Animasi adalah suatu karya seni yang dapat menyampaikan berbagai macam hal seperti cerita, informasi dan banyak hal lainnya. Dengan perkembangan zaman Animasi sekarang digunakan dalam hampir semua infografis yang dapat ditemukan di banyak tempat sehari-harinya, namun animasi juga masih ramai digunakan untuk menjadi bahan pengantar cerita dalam bentuk 2D maupun 3D.

Character Design adalah sebuah proses dalam pembuatan sebuah tokoh yang akan digunakan dengan tujuan untuk menceritakan sebuah cerita. Proses ini melingkup pembuatan tokoh dalam aspek estetika, sifat, dan juga tampak fisik dari sebuah tokoh. Dalam proses *character design*, semua hal yang dipilih untuk tokoh tersebut memiliki makna tersendiri yang dipilih dengan secara sengaja, seperti palet warna, model rambut, busana dan juga bentuk dari tokoh tersebut untuk menciptakan tokoh yang ‘cocok’ dalam memerankan tokoh yang ditulis. Setiap hal detail yang diberikan kepada tokoh biasanya diberikan dengan tujuan untuk mendorong atau memberikan *support* kepada sifat/tujuan tokoh tersebut. Oleh karena itu sebelum adanya penciptaan film animasi, proses *character design* bertujuan untuk menciptakan tokoh sempurna yang akan dijadikan tokoh dalam film tersebut.

‘*Lost Steps*’ adalah sebuah karya film animasi 2D dengan cerita yang didasari dengan kepercayaan tionghoa dimana ketika adanya keluarga yang telah meninggal dunia, ada kemungkinan mereka akan kembali ke rumah yang dahulu ditempatinya dalam bentuk serangga, dengan tujuan untuk menjenguk dan memastikan bahwa kondisi keluarga yang ditinggalkan baik, setelah beberapa hari serangga tersebut akan mati di dalam rumah yang mengartikan bahwa arwah keluarga yang telah meninggal sudah keluar dari rumah.

Film Animasi 2D ini memiliki dua tokoh utama yang sangat penting dan di dalam tulisan ini, penulis akan menjelaskan proses perancangan kedua tokoh tersebut dan semua keputusan yang dipilih oleh penulis yang bertujuan untuk membuat penonton lebih mengenal tokoh di dalam film animasi 2D *'Lost Steps'* saat pembuatan kedua tokoh tersebut.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Penulis merumuskan rumusan masalah untuk penelitian ini, yaitu: Bagaimana perancangan tokoh untuk menggambarkan kedekatan hubungan antara cucu dan nenek dalam film animasi 2D *'Lost Steps'*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penulisan ini akan dibatasi dalam lingkup batasan sebagai berikut:

1. Proses Perancangan tokoh akan difokuskan kepada kedua tokoh utama yaitu, Rahel dan Nenek (*Wang Yuming*)
2. Proses perancangan kedua tokoh untuk menggambarkan kedekatan hubungan secara genetik dan non-genetik
3. Proses pembuatan tokoh yang akan dibahas oleh penulis adalah *Three-Dimensional Character*, warna, kostum, fitur wajah dan bentuk.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan rancangan kedua tokoh utama dalam film animasi 2D *'Lost Steps'*. Penulis berharap penulisan ini dapat memberikan informasi dan *insight* kepada pembaca dalam proses perancangan tokoh dalam kedekatan hubungan untuk film animasi 2D dan memberikan inspirasi terhadap pembaca dan mahasiswa lain kedepannya untuk membuat karya.