

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan media film yang terdiri dari banyak gambar yang disusun sedemikian rupa untuk menyampaikan sebuah cerita. Menurut Wells di dalam Mohamed animasi merupakan kemampuan sebuah gambar untuk berubah menjadi gambar yang lain (Mohamed, 2020). Melalui perubahan gambar tersebut sebuah cerita dapat di sampaikan, untuk dapat menyampaikan cerita tersebut terdapat beberapa bagian dari gambar tersebut yang harus ada di dalam film tersebut seperti tokoh, alur dan latar.

Tokoh merupakan penggerak cerita di dalam film, oleh karena itu desain dan watak tokoh merupakan bagian penting dalam penciptaan suatu film. Niemen menyatakan bahwa pada intinya desain tokoh merupakan perancangan tokoh untuk keperluan media, Maka tokoh harus di desain sedemikian rupa agar para penonton dapat memiliki hubungan dengan tokoh tersebut (Niemen, 2020). Salah satu aspek yang dapat membuat tokoh merupakan psikologi tokoh, dengan mengeksplorasi psikologi tokoh suatu film dapat menyampaikan pesanya dengan lebih efektif. Ballon di dalam Niemen juga menyatakan bahwa sebuah tokoh tidak berdiri sendiri melain merupakan bagian dari sebuah narasi yang besar dengan watak dan penokohan yang mendorong Tokoh tersebut. Salah satu aspek psikologis yang dapat dieksplorasi adalah Nostalgia.

Nostalgia merupakan bagian perasaan rindu kepada masa yang telah berlalu. Konsep awal nostalgia dicetuskan pada tahun 1688 oleh Hofer, dengan kata *Heimweh* yang berarti luka batin yang disebabkan oleh terpisahnya dari lingkungan sosial (Diego dan Ots , 2014). Asal usul dari kata nostalgia berasal dari bahasa Yunani, *Nostoc* yang berarti untuk pulang ke rumah dan *algos* yang berarti pedih, maka itu Nostalgia memiliki arti rasa rindu (Li et all, 2023).

Film animasi pendek “Line of memories” yang bertema nostalgia menceritakan tentang Chandra, seorang pekerja yang muak dengan kondisi hidupnya, yang bertemu dengan seorang hantu yang merupakan kawan SMA-nya, Gilang. Mereka berdua pun menaiki sebuah kereta misterius, di mana mereka

menjelajahi kenangan Chandra yang dipegang secara erat, tetapi tidak sesuai dengan peristiwa aslinya.. Maka itu sang penulis akan merancang tokoh Chandra dan Gilang dengan menerapkan konsep nostalgia ke dalam desain tokoh mereka dengan menggunakan bentuk, postur, kostum dan warna.

### **RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; Bagaimana merancang tokoh hantu dan manusia dengan menerapkan konsep nostalgia di dalam film “*Lines of Memories*”?

### **BATASAN MASALAH**

Rumusan masalah tersebut memiliki beberapa batasan, yaitu;

- 1.Tokoh Chandra versi dewasa sebagai tokoh manusia dan Gilang versi hantu sebagai tokoh hantu
- 2.Tokoh manusia dan tokoh hantu akan dirancang berdasarkan *three-dimensional character*, pengaplikasian bentuk, postur, kostum dan warna pada rancangan tokoh.

### **1.1.TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan konsep nostalgia dalam perancangan desain tokoh hantu dan manusia dalam animasi pendek 2D “*Line of Memories*”. Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.Untuk Penulis: Mendalami perancangan tokoh hantu dan manusia yang menerapkan konsep nostalgia.
- 2.Untuk Pembaca: Menambah gagasan terhadap perancangan tokoh hantu dan manusia yang menerapkan konsep nostalgia
3. Untuk Universitas: Menjadi bahan referensi untuk keperluan penelitian berikutnya