

1. LATAR BELAKANG

Perancangan tokoh merupakan salah satu tahap *visual development* dalam pra-produksi pembuatan film animasi. Untuk menciptakan tokoh yang ‘hidup’ memerlukan perhatian penuh dalam setiap pemilihan desainnya. Dimulai dengan riset latar belakang, kepribadian dan perilaku seperti apakah tokoh tersebut perlu ditetapkan sedemikian rupa sebelum memulai pembuatan sketsa tokoh.

Masa kecil merupakan bagian dari kehidupan yang membekas hingga dewasa. Bagaimana seorang anak diperlakukan di masa kecilnya akan mempunyai pengaruh besar terhadap kepribadian dan prinsipnya untuk bertahan hidup. Sehingga ketika seseorang memiliki trauma di masa kecilnya yang belum terselesaikan, hal ini akan berdampak pada cara mereka menghadapi diri sendiri dan orang lain. Penulis banyak menemui dan mengobservasi perilaku orang-orang di lingkungan sekitar yang mengalami kesulitan dalam mempercayai dan terbuka pada orang lain. Hal ini menarik minat penulis terutama dalam merancang tokoh dan menceritakan tokoh yang memiliki kisah unik.

Film pendek animasi *hybrid* “OUTREACH” sendiri menceritakan perjalanan seorang gadis yang bernama Meave mengatasi trauma masa kecilnya. Tokoh Meave memiliki *attachment issues* atau kondisi psikologis dimana seseorang sulit mempunyai keterikatan emosional dengan orang lain. Terdapat 4 jenis *attachment issue*, dan salah satunya adalah *avoidant attachment issue*, yaitu kondisi dimana seseorang cenderung menghindari dan sulit terbuka secara emosional kepada orang lain. Ada beberapa penyebab seseorang mempunyai *avoidant attachment issue*, salah satunya adalah karena *absent parenting* pada masa kanak-kanak.

Peran penulis adalah untuk menunjukkan kondisi dan kepribadian Meave yang perlu ditunjukkan secara tidak langsung melalui perancangan tokoh. Perubahan kepribadian Meave kecil dan Meave dewasa juga membawa perubahan terhadap rancangan tokohnya. Oleh karena itu, penulis merancang tokoh Meave

berdasarkan teori *three-dimensional character*, *character arc*, warna, bentuk, dan kostum. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan psikolog Fiona Valentina Damanik, M.Psi. untuk mempelajari lebih lanjut mengenai *avoidant attachment issues* dan memperkuat dasar dari perancangan tokoh Meave dalam film pendek animasi *hybrid* “OUTREACH”.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh Meave dalam film pendek animasi *hybrid* “Outreach”?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada perancangan tokoh Meave ketika berusia 8 tahun (anak-anak) dan tokoh Meave ketika berusia 28 tahun (dewasa). Penulis juga membatasi fokus penelitian dari tokoh Meave ketika berusia 8 tahun dan 28 tahun berdasarkan *character arc*, *three-dimensional character*, bentuk, warna, dan kostumnya.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang tokoh Meave dalam film pendek animasi *hybrid* “Outreach”. Penulis berharap hasil tulisan dari penelitian ini dapat memperluas wawasan pembaca terkait perancangan suatu tokoh. Penulis juga berharap tulisan ini dapat menginspirasi mahasiswa lain yang ingin merancang satu tokoh yang sama dengan usia yang berbeda.

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