

# UMN Libtii Film 1

## SKRIPSI\_KevinLivencent

 KEVIN LIVENCENT  
 2024 GANJIL - SKRIPSI (REGULER & MBKM) FILM  
 Universitas Multimedia Nusantara

---

### Document Details

**Submission ID**

trn:oid::1:3120915705

**Submission Date**

Dec 22, 2024, 7:20 PM GMT+7

**Download Date**

Dec 22, 2024, 7:22 PM GMT+7

**File Name**

BAB1-5\_SKRIPSI\_KevinLivencent\_00000034933\_7\_19122024.pdf

**File Size**

711.9 KB

**19 Pages****2,870 Words****17,880 Characters**




# 16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.




## Filtered from the Report

- Bibliography
  - Quoted Text
- 

## Top Sources

- 16%  Internet sources
  - 1%  Publications
  - 1%  Submitted works (Student Papers)
-

## Top Sources

- 16%  Internet sources
- 1%  Publications
- 1%  Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
kc.umn.ac.id		14%
2	Internet	
docplayer.info		1%
3	Internet	
afifglng.wordpress.com		0%
4	Internet	
www.labollatorium.com		0%

## 1. LATAR BELAKANG

Industri hiburan sudah menjadi bagian besar dari kehidupan masyarakat pada era digital ini. Perfilman semakin mudah untuk di distribusikan dan di akses melalui media online seperti *Netflix*, *Disney Plus*, *Youtube* dan *platform* lainnya. Melalui kemudahan akses ini, Perindustrian film semakin berkembang dan menerapkan berbagai teknologi untuk menciptakan film. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi dalam perfilman adalah film animasi. Menurut (Munir, 2012), Animasi 2D merupakan gambar yang disusun dengan kecepatan tertentu untuk menghasilkan gambar yang bergerak dan hidup. Hal ini membuat animasi 2D memiliki ciri khas unik dalam film mereka yakni kebebasan kreatif yang tidak dibatasi oleh faktor dari kehidupan nyata dengan menggunakan teknologi dan gambar. Dalam film khususnya animasi, desain tokoh menjadi salah satu faktor terpenting dalam pembuatan film tersebut. Menurut (Smardon, 1986), tokoh merupakan salah satu atribut atas ciri-ciri yang membuat sebuah objek dapat dibedakan menjadi sesuatu yang bersifat individu. Perkembangan tokoh menjadi alasan penting adanya cerita.

Lapah Pandora merupakan proyek film animasi yang menceritakan mengenai seorang anak berusia 5 tahun yang menderita tunarungu bernama Malia. Film ini menceritakan mengenai pengalaman dan hubungan Malia dengan keluarga dan lingkungan sekitarnya. Proyek film Lapah Pandora ini dibuat menggunakan Teknik animasi 2 dimensi dengan *style storybook*, *watercolor*, *whimsical* dan tema lainnya. Hal ini digunakan untuk membuat film Lapah Pandora dapat memperlihatkan pengalaman Malia secara visual dan memaparkan perasaan Malia agar dapat dimengerti oleh penonton. Lapah Pandora bertujuan untuk meningkatkan perhatian masyarakat mengenai disabilitas khususnya pada tunarungu sehingga desain tokoh Malia menjadi aspek yang penting dalam film animasi Lapah Pandora.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana proses perancangan tokoh pada proyek animasi “Lapah Pandora” pada masa pre-production?

### **1.2.BATASAN MASALAH**

Topik ini akan dibatasi pada perancangan desain karakter tokoh Malia dan Julia dalam aspek bentuk badan, proporsi, warna dan pakaian pada masa pre-production dalam proyek film animasi “Lapah Pandora”

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian dari perancangan desain tokoh dalam proyek film “Lapah Pandora” ini adalah:

1. Memaparkan proses desain tokoh dalam proyek film animasi “Lapah Pandora”
2. Menerapkan teori desain karakter melalui bentuk tubuh, proporsi, warna dan pakaian dalam desain tokoh



## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. TEORI ANIMASI

Menurut (Ivan, 2002), animasi merupakan serangkaian gambar diam yang dijalankan satu per satu, dari gambar diam pertama sampai terakhir. Sedangkan menurut (Binanto, 2010), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dari kedua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan proses menggerakkan serangkaian gambar statis menjadi cerita yang hidup. Animasi berkembang dan telah menjadi salah satu teknik utama untuk pembuatan film, selain itu juga animasi digunakan untuk iklan, hiburan, seni dan lain-lain. Animasi dapat dibagi menjadi berbagai macam yang didalamnya meliputi Animasi 2D dan Animasi 3D. Animasi 2D atau 2-dimensi merupakan teknik animasi yang dibuat dengan menggunakan serangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurut untuk menimbulkan ilusi cerita yang bergerak dan hidup. Sedangkan, Animasi 3D atau 3-dimensi menggunakan model 3-dimensi yang dibuat dan digerakkan seperti boneka untuk melaksanakan perannya sebagai tokoh dalam cerita.

### 2.2. TEORI DESAIN TOKOH

Menurut (Maestri, 2006), desain tokoh merupakan proses kreatif yang membutuhkan banyak direksi, tokoh yang baik memperlihatkan wataknya dan memiliki proporsi yang enak untuk dilihat. Menurut (Bancroft, 2012), *posing*, ekspresi dan *staging* merupakan hal penting untuk membuat karakter menjadi hidup. Menurut (Ekawardhani et al, 2020), tokoh dalam sebuah film bukan hanya sekedar visual objek namun juga memiliki peran yang didalamnya memiliki berbagai macam karakteristik yang berbeda beda. Dalam mendesain tokoh, beberapa elemen utama merupakan bentuk, silhouette dan warna.

Dalam karakter design, bentuk tubuh dari tokoh merupakan hal pertama yang kita perhatikan. Bentuk bulat menyerupai bola bisa menggambarkan hal yang ramah, menyenangkan dan lucu sedangkan bentuk segitiga bisa menggambarkan kecerdasan, bahaya dan kelicikan. Hal ini karena sifat manusia untuk mengaitkan

bentuk tersebut kepada benda lain, seperti bulat kepada bola, segitiga kepada pisau dan kotak ke batu bata. Salah satu contohnya merupakan karakter Jarwo yang memerankan karakter antagonis pada serial animasi “Adit Sopo Jarwo”. Jarwo memiliki karakter yang suka untuk membuat masalah demi uang dan berseteru dengan protagonis tetapi juga beberapa kali bekerja sama dengan protagonis dan bertobat pada akhir episode sehingga desain karakter Jarwo memiliki bentuk segitiga terbalik yang menyimbolkan bahaya dan licik tetapi juga memiliki bentuk kotak yang menyimbolkan prinsip.



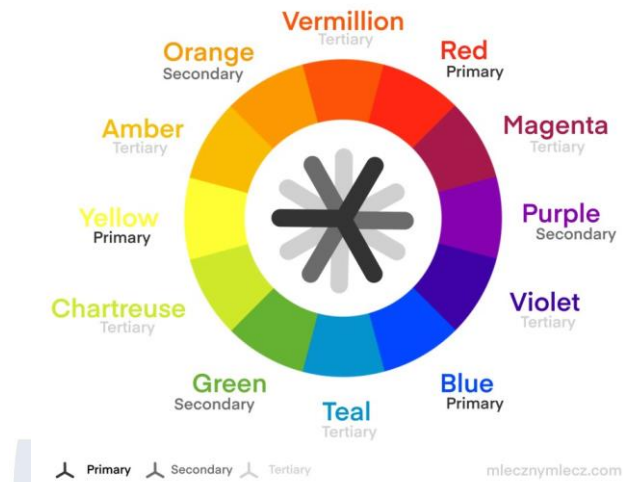
Gambar 2.1 Desain Bentuk Tubuh Jarwo

Sumber: (Ekawardhani et al, 2020)

### 2.2.2 TEORI WARNA

Menurut (Agoston, 2013), warna merupakan properti dari material dan cahaya yang memiliki banyak fungsi praktikal di kehidupan sehari-hari, khususnya untuk bertahan hidup. Karena hal ini, warna memiliki peran yang penting khususnya dalam bidang entertainment. Warna digunakan untuk menerapkan *feel* dan *mood* dalam scenes film dan juga dalam desain dan tema film untuk membuat cerita yang dapat menjerumuskan penonton kedalam dunia cerita tersebut. Dalam teori warna, terdapat 3 elemen yang mempengaruhi bagaimana warna dapat digunakan untuk merangsang emosi dan mood pada seseorang.

## COLOR WHEEL



Gambar 2.2 Color Hue

Sumber: (Mlecz, 2023)

Salah satu elemen tersebut merupakan *Color Hue*. Menurut (Mlecz, 2023), *Hue* adalah warna yang murni yang kita lihat tanpa adanya *brightness (value)* atau saturasi. Sedangkan, *value* atau *brightness* menentukan bagaimana terang atau gelap sebuah warna dan saturasi menentukan sebagaimana cerah sebuah warna tersebut. Warna merupakan penggabungan dari ketiga elemen ini dan menghasilkan karya yang dapat merangsang emosi dan perasaan dari para penonton.



### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Lapah Pandora merupakan proyek film animasi yang diciptakan oleh Ibu Siti Adlina Rahmiaty dalam Lab Virtuosity di bawah Universitas Multimedia Nusantara. Lapah Pandora merupakan film *2d digital animation* dengan *style whimsical* atau *storybook*. Film Lapah Pandora dibuat berdasarkan pengalaman asli dan memiliki genre drama. Lapah Pandora menceritakan mengenai pengalaman seorang gadis berusia 5 tahun bernama Malia yang menderita tunarungu sejak dini. Proyek film ini akan menceritakan mengenai sudut pandang Malia dalam dunianya yang sunyi dan bagaimana Malia berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya meskipun menderita dari tunarungu.

#### Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek berdasarkan pengalaman asli mengenai pengalaman gadis berusia 5 tahun yang menderita tunarungu sejak dini dalam berinteraksi dengan dunia sunyi disekitarnya.

Konsep Bentuk: 2D Digital Animaton (style whimsical dan storybook)

Konsep Penyajian Karya: Lapah Pandora disajikan dengan media 2D Digital Animation dengan style whimsical atau storybook untuk menarik perhatian semua kalangan umur terumata kaum muda.

## Tahapan Kerja

Pra produksi:

### 1. Ide atau gagasan

Lapah Pandora dibuat berdasarkan pengalaman anak kecil yang menderita tunarungu. Proyek film ini bertujuan untuk menambah perhatian dan pengetahuan masyarakat mengenai disabilitas khususnya tunarungu. Dalam konsep ini, beberapa gagasan desain tokoh diambil dari film-film animasi yang memiliki artstyle *whimsical* atau *storybook*, salah satunya merupakan tokoh *Little Prince* dari *The Little Prince*.



Gambar 3.1 Tokoh *Little Prince* dari *The Little Prince*

Sumber: Film *The Little Prince* (2015)

Tokoh *Little Prince* memiliki desain yang menggambarkan sifatnya yang polos seperti anak kecil, rasa penasarannya yang tinggi dan juga kemampuannya untuk beradaptasi dan berteman di lingkungan yang baru sehingga menjadi gagasan dari desain tokoh Malia yang memiliki sifat yang mirip.

### 2. Studi Pustaka

Dalam pre-produksi Lapah Pandora, metode studi Pustaka digunakan untuk mencari informasi mengenai berbagai macam hal meliputi kondisi tunarungu. Studi Pustaka ini meliputi ciri-ciri tunarungu, cara identifikasi dan penanganannya, berbagai macam dan jenis alat-alat bantu dengar, gambaran penderita disabilitas kepada masyarakat khususnya tunarungu dalam media

entertainment seperti film, berbagai macam fasilitas dan komunitas untuk tunarungu yang ada di Indonesia khususnya di daerah Jabodetabek dan juga berita dan artikel medikal dan penelitian mengenai tunarungu. Penelitian ini dilakukan untuk mendapat gambaran yang pasti untuk membuat karakter tunarungu yang akurat dan dapat menyampaikan pengalaman untuk hidup di dunai tanpa kehadiran suara dengan akurat.

Penulis melakukan riset dengan metode studi pustaka akan tunarungu meliputi berbagai macam hal yang terkait dengan tunarungu seperti ciri-ciri tunarungu dan cara penanganannya, berbagai macam tes yang dapat mengidentifikasi tunarungu serta cara merawatnya dan berbagai macam alat-alat bantu mendengar yang ada. Selain itu penulis juga melakukan riset mengenai komunitas tunarungu di Indonesia khususnya di daerah Jabodetabek dan juga kepada rumah sakit serta sekolah luar biasa yang menangani penderita tunarungu.

Penulis mendapat hasil riset melalui jurnal artikel dan berita, dokumentari dan buku mengenai penderita tunarungu. Kebanyakan informasi yang ditemukan berasal dari jurnal medical dan science yang membahas mengenai pengobatan dan penanganan tunarung. Dari studi ini dapat penulis bisa melihat hubungan antara bagaimana masyarakat luas melihat penderita tunarungu dan bagaimana penderita tunarungu menjalani hidup dengan kondisi mereka. Hasil riset terhadap tunarungu ini membantu secara signifikan atas proses desain karakter tokoh dalam "Lapah Pandora" terutama dalam desain tokoh Malia yang merupakan anak berusia 5 tahun yang menderita tunarungu. Dari riset ini penulis dapat mendapat gambaran luas atas rata-rata konflik yang sering dijumpai oleh penderita tunarungu, hubungan penderita tunarungu dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan bagaimana interaksi tersebut mempengaruhi proses pertumbuhan penderita tunarungu dalam membentuk personalitas mereka. Riset ini juga dilakukan untuk menulis cerita dan alur dari Lapah Pandora yang merupakan film untuk mevisualisasikan pengalaman anak yang menderita tunarungu sejak dini secara akurat dan dapat dipercaya.

## Kompilasi Penelitian tentang Tuli & Gangguan Pendengaran

Oleh Clarissa Shane & Kevin Livencent

### *Apa itu Kehilangan Pendengaran?*

Kehilangan total atau signifikan dari pendengaran. Hal ini dapat disebabkan oleh kerusakan telinga bagian dalam atau saraf yang dapat terjadi karena cacat bawaan, cedera, penyakit, obat tertentu, paparan suara keras, atau terkait usia. Hal ini dapat berakhir dengan kehilangan pendengaran atau ketulian.

Kehilangan pendengaran bukan hanya penurunan dalam volume yang didengar, tetapi juga mencakup bagaimana kita mendengar nada dengan tidak rata atau bagaimana kita memahami ucapan (kata-kata tertentu dengan suara yang mirip dapat terdengar sama). Kehilangan pendengaran merupakan masalah kompleks yang dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan seseorang.

Catatan: TED Talk oleh Juliëtte Sterkens membahas lebih lanjut (banyak TED Talk yang membahas tentang Kehilangan Pendengaran & Tuli)

[https://youtu.be/0vf1q\\_HgLpw?si=fyMOz5uD2o2eTEad](https://youtu.be/0vf1q_HgLpw?si=fyMOz5uD2o2eTEad)

### *Apa itu Alat Bantu Dengar?*

Alat bantu dengar adalah perangkat yang dirancang untuk meningkatkan pendengaran dengan membuat suara lebih terdengar bagi seseorang dengan kehilangan pendengaran. Alat bantu dengar memiliki tiga bagian dasar:

### Gambar 3.2 Kompilasi Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2024)

([https://docs.google.com/document/d/1pC7od3JQ5LaIb2Ni5NFV7g54\\_QrwVlpGkHq8y6n8zhA/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1pC7od3JQ5LaIb2Ni5NFV7g54_QrwVlpGkHq8y6n8zhA/edit?usp=sharing))

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3. Eksperimen dan Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dalam masa pre-produksi pembuatan Lapah Pandora, penulis bekerja untuk membuat beberapa desain untuk karakter yang muncul di film Lapah Pandora.

Karakter tersebut meliputi Malia yang merupakan protagonis dari Lapah Pandora, Julia yang berperan sebagai ibu Malia, Hensalie yang berperan sebagai ayah Malia, Rochmat yang berperan sebagai kakek Malia dan Zainuba yang berperan sebagai nenek Malia. Dalam perancangan ini, penulis membuat desain dan mengumpulkannya kepada Supervisor yang merevisi desain tersebut dan lalu penulis pun mengubah desain sesuai dengan revisi yang diberikan.

Keterangan Karakter	Malia Lutob Kecil (5)
Fisiologi	Tinggi 100cm. Wajah bulat, rambut hitam menggunakan poni, gelombang dan Panjang tidak sampai bahu.
Sociologi	Hubungan keluarga kuat dan kasih sayang orang tua terlihat jelas.
Psychology	Periang dan suka merangkai kata-kata unik karena hanta mendenga sepnggal-penggal. Sering tidak percaya diri dan terisolasi. Setelah memakai alat bantu dengar, Malia awalnya bingung dengan suara baru, tapi senang bisa menjelajahi dunia suara yang sebelumnya tidak dia kenal.

Tabel 3.1 Tabel 3d character Malia

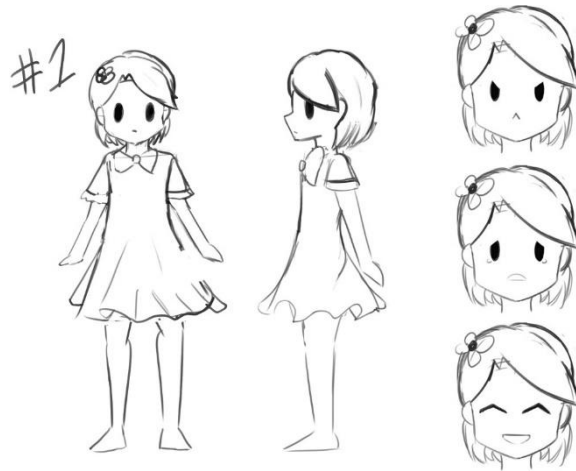
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Gambar 3.3 Sketsa desain karakter protagonis Lapah Pandora 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Berikut merupakan sketsa desain dari tokoh Malia yang merupakan tokoh protagonis dalam proyek film animasi “Lapah Pandora”. Penulis pertama mengajukan 3 desain gadis kecil dengan pakaian yang berbeda untuk menentukan gambaran karakter protagonis secara luar. Desain pertama mengajukan desain yang simple untuk menggambarkan sifat polos. Desain kedua memiliki desain yang lebih kompleks yang mengajukan watak yang pintar. Desain ketiga memiliki desain yang aktif dan mengarah ke watak yang aktif dan mudah bergaul dengan lingkungannya



Gambar 3.4 Sketsa desain karakter protagonis Lapah Pandora 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Setelah salah satu desain di-approve oleh supervisor, penulis melanjutkan rancangan dengan desain pilihan dan menambah warna dan aksesoris yang mengklompemen latar belakang dan watak Malia.



Gambar 3.5 Sketsa desain karakter protagonis Lapah Pandora 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

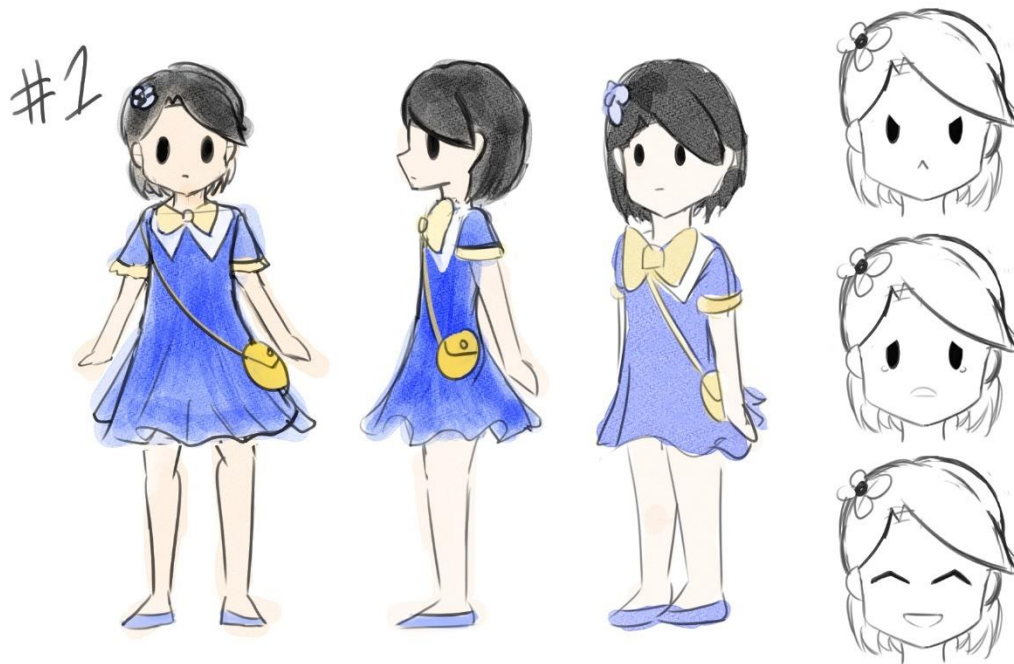
Berikut merupakan sketsa desain final tokoh Malia. Dipilih gaun biru simple dan aksesoris rambut lucu untuk menggambarkan sifat polos Malia seperti langit biru tanpa awan. Juga diberikan tas kuning kecil untuk memperkaya kesan polos Malia dan juga berfungsi agar Malia dapat menyimpan dan membawa barang yang dapat membantunya dalam sehari-hari seperti alat tulis, buku dan alat bantu dengar.



## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

#### 4.1.2 Desain Tokoh

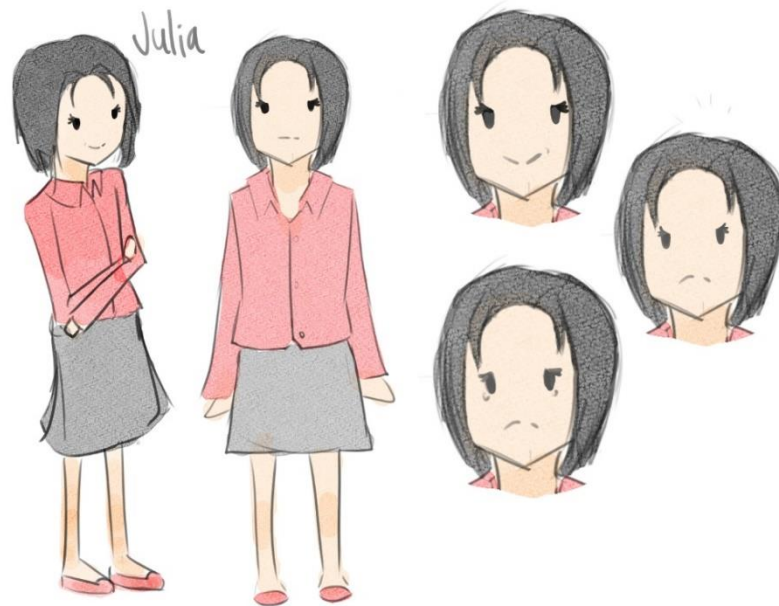


Gambar 4.1 Desain karakter protagonis Malia

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Berikut merupakan desain karakter Malia yang terpilih, Penulis membuat desain ini dibentuk dengan proporsi tubuh Malia yang kecil dan mungil untuk mengekspresikan Malia dengan gambaran Malia sebagai anak gadis 5 tahun. Desain ini diberi warna pastel biru untuk menggambarkan kepolosan Malia seperti langit biru dan juga memberi beberapa aksesoris seperti aksesoris jepit rambut untuk memperkuat gambaran tersebut dan juga tas kecil yang dapat berfungsi agar Malia dapat membawa barang-barang yang dapat membantunya dalam berinteraksi dengan kondisinya seperti buku, alat tulis dan alat bantu dengar.

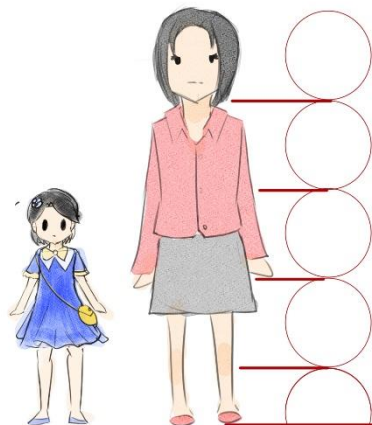




Gambar 4.2 Desain karakter pendamping Lapah Pandora Julia

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Penulis mendesain karakter Julia dengan rambut pendek dan skema warna merah dan hitam untuk menggambarkan deskripsi sifat watak karakternya yang pemberani, tegas dan cerdas, dengan imagenya sebagai wanita pekerja. Julia didesain dengan bentuk yang kurus dan tinggi untuk memperlihatkan sifatnya yang pemberani dan *independent*.



Gambar 4.3 Perbandingan tinggi karakter Malia dan Ibu dalam Lapah Pandora

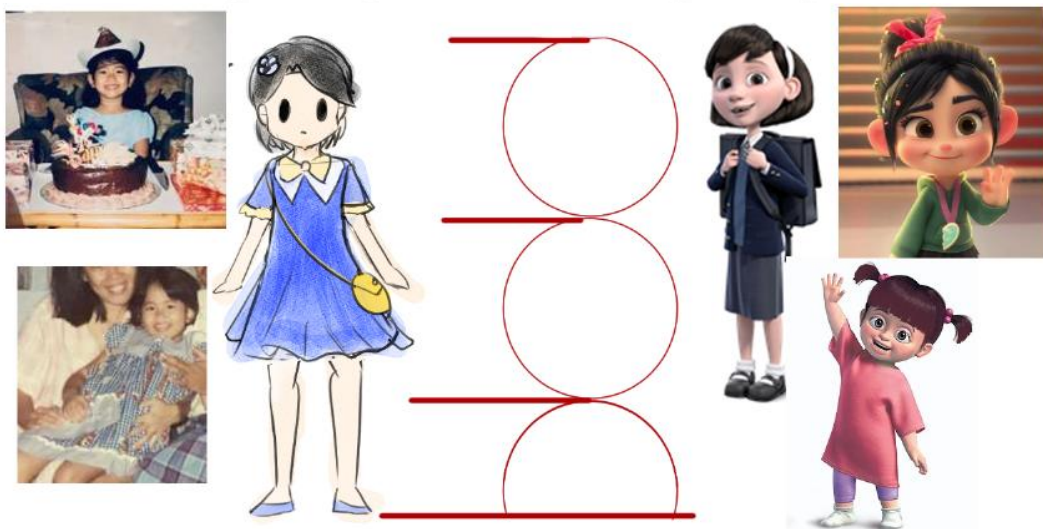
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

## 4.2. ANALISIS KARYA

### 4.2.1 Desain Tokoh Malia

#### a. Bentuk Badan dan Proporsi

Perancangan bentuk badan Malia dirancang dengan gambaran anak usia 5 tahun dengan *style chibi* dan *storybook*. Referensi dari desain Malia menggunakan inspirasi dari tokoh anak perempuan dari film animasi “The Little Prince” dari cara berpakaianya seperti kerah pakaiannya, Vanellope dari film “Wreck-it Ralph” dengan aksesoris yang ada di Malia dan Boo dari film “Monster inc.” dengan watak dan karakternya yang polos. Malia dirancang dengan bentuk badan yang kecil dan kotak seperti karakter anak kecil dengan proporsi badan 2.5 kepala. Menurut (Bancroft, 2012), bentuk kotak dalam karakter melambangkan sifat yang berjuang dan bertahan meskipun tantangan yang ada seperti tembok. Hal ini diaplikasikan kepada Malia dengan pengalaman Malia dalam berjuang untuk beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya meskipun kondisi tunarungunya.



Gambar 4.4 Referensi desain karakter Malia

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

#### b. Desain Warna

Desain Malia menggunakan warna biru langit untuk menggambarkan sifat Malia yang polos. Menurut (Agoston, 2013), warna biru melambangkan ketenangan, damai dan kepercayaan. Warna biru langit tersebut memberi Malia kesan yang stabil dan tenang tetapi juga seperti langit yang mudah berubah cuaca, sifat Malia dapat dipengaruhi dari lingkungannya dengan mudah. Secara keseluruhan, desain warna Malia meliputi warna pastel sebagai gambaran Malia yang masih polos dan kecil dengan watak yang optimis meskipun kekurangannya.

#### c. Pakaian dan Aksesoris

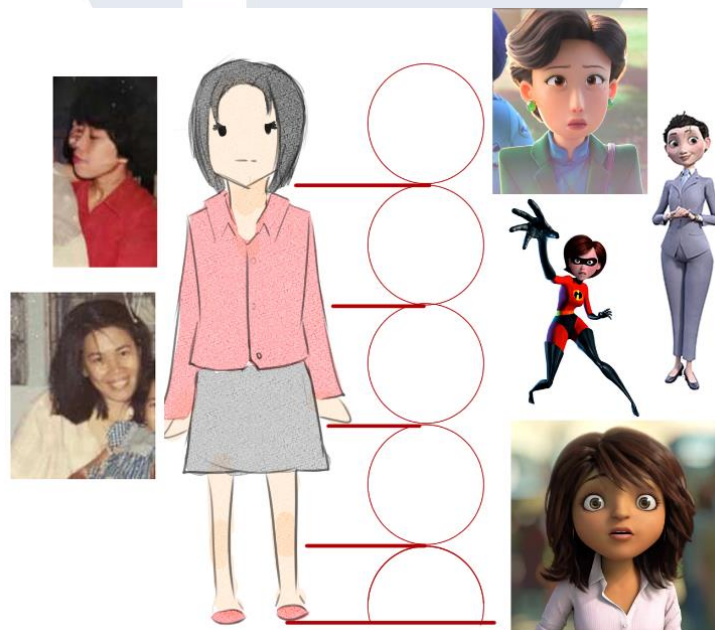
Malia memakai pakaian gaun yang lucu dan aksesoris rambut untuk membuat gambaran sebagai anak kecil berusia 5 tahun yang polos. Selain itu juga, Malia menggunakan alat bantu dengar dan membawa tas kecil untuk membantu kegiatan sehari-harinya dalam berkomunikasi akibat kondisinya. Perancangan pakaian ini dibuat untuk memperlihatkan watak Malia yang polos dan cerita namun juga terisolasi dari dunia sekitarnya karena kondisinya. Pakaian Malia memiliki elemen *fantasy* seperti putri untuk menggambarkan imajinasinya yang kuat, hubungan keluarganya yang kuat dan juga isolasi dan ketidakpercayaan dirinya didalam.

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

#### 4.2.2 Desain Tokoh Ibu

##### a. Bentuk Badan dan Proporsi

Untuk desain Julia yang merupakan ibu Malia, Julia memiliki bentuk badan yang tinggi dan ramping dengan proporsi tubuh 4.5 kepala menurut style animasi *chibi* dan *storybook*. Referensi desain karakter Julia diambil dari dalam berbagai film seperti karakter ibu dari film “The Little Prince” yang menerapkan sifat wanita karir dalam Julia, karakter Ming Lee dari “Turning Red” dan Elastigirl dari “The Incredibles” untuk sifat Julia yang mencintai keluarganya dan juga karakter Lucy dari “Home” dengan cara berpakaian. Menurut (Bancroft, 2012), bentuk badan ini melambangkan kecerdasan dan keberanian. Sifat ini cocok untuk Julia yang memiliki sifat yang berani dalam mengambil keputusan dan memiliki ambisi besar sehingga membentuk *image* wanita *independent*.



Gambar 4.5 Referensi desain karakter Julia

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

#### b. Desain Warna

Julia memiliki desain warna merah sebagai gambaran wanita yang memiliki ambisi. Warna merah menurut (Agoston, 2013), melambangkan semangat, keberanian dan keinginan yang tinggi. Desain warna Julia memiliki warna yang cerah dan menarik perhatian untuk menggambarkan sifat percaya dirinya dan ambisinya yang seperti merah api membara.

#### c. Pakaian dan Aksesoris

Julia mengenakan kemeja dan rok simple tetapi tidak terlalu rapi untuk memperlihatkan betapa banyak tanggung jawab yang Julia hadapi dan kondisi keluarganya yang tidak terlalu kaya ataupun miskin secara ekonomi. Julia juga tidak memiliki banyak aksesoris untuk memperlihatkan sifatnya yang bekerja keras demi kebaikan Malia dan juga memenuhi tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang wanita karir sekaligus ibu rumah tangga.



## 5. KESIMPULAN

Penulis berperan sebagai 2d Generalist dalam proyek film animasi Lapah Pandora. Selama masa pre-produksi pembuatan film animasi Lapah Pandora, penulis pertama membantu merancang proyek film animasi “Lapah Pandora” pada masa pre-produksinya dengan melakukan banyak riset mengenai tunarungu. Penulis mengadakan studi pustaka mengenai artikel, jurnal dan buku-buku yang membahas mengenai tunarungu dari macam-macam, ciri khas, cara membedakannya, cara perawatan dan penanganannya juga alat-alat bantu yang digunakan untuk merawat penderita tunarungu. Selain itu juga penulis melakukan penelitian mengenai kondisi tunarungu di masyarakat dengan melihat komunitas-komunitas yang membantu dan menangani penderita tunarungu seperti rumah sakit, sekolah luar biasa dan komunitas masyarakat khusus tunarungu.

Selain itu, penulis juga bertugas untuk memberi beberapa desain karakter untuk proyek film animasi “Lapah Pandora”. Dengan menggunakan informasi dari penelitian sebelumnya, penulis mendesain beberapa karakter yang hadir di Lapah Pandora seperti Malia yang merupakan protagonis dari film Lapah Pandora dan 4 karakter pendamping Lapah Pandora yang merupakan keluarga Malia. Lapah Pandora menceritakan mengenai seorang gadis kecil bernama Malia yang menderita tunarungu sejak dini dan mevisualisasikan bagaimana Malia menghadapi kondisi tersebut dengan keluarganya. Desain Malia dibuat dengan mengutamakan sifat polos Malia dengan warna biru seperti langit dan beberapa aksesoris seperti tas kecil kuning yang memberi kesan lucu dan juga dapat berfungsi untuk membantu Malia membawa beberapa barang yang dapat membantunya sehari-hari seperti alat tulis, buku dan alat bantu dengar. Untuk desain Julia yang merupakan ibu Malia dibuat dengan mengutamakan sifat berani dan *independent*, Julia memiliki kesan wanita karir sehingga didesain mengenakan kemeja kantor dengan warna merah yang menyimbolkan sifat berani dan berambisi. Dengan ini, bisa disimpulkan bahwa banyak aspek yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan tokoh seperti bentuk tubuh, proporsi, warna dan pakaian dalam karakter yang dapat menggambarkan aspek dari karakter tersebut dari penampilannya.