

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 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 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 tokoh melalui bentuk tubuh, proporsi, warna dan pakaian dalam desain tokoh

