

1. LATAR BELAKANG

Krisis moneter di Indonesia pada tahun 1997 hingga 1998 memecahkan kerusuhan yang memakan korban pada Mei 1998. Tragedi ini sangat membekas di dalam tiap keluarga yang terdampak. Kerusuhan yang terjadi pada Mei 1998 menargetkan warga berketurunan Tionghoa, terutama mereka yang perempuan. Pembicaraan mengenai tragedi ini rentan dinilai tabu oleh masyarakat, dan seringkali dibungkam (Himawan et al., 2022). Dalam artikel yang sama, dijabarkan pula bahwa generasi muda lah yang biasanya dapat terbuka dengan pembicaraan mengenai tragedi tersebut. Polaria Studio, termasuk penulis, ingin menebarkan kesadaran dan membantu masyarakat mengingat mengenai tragedi yang terjadi pada Mei 1998 melalui film pendek *Pahit Legit*. *Pahit Legit* menunjukkan dampak dari kerusuhan 1998 terhadap sebuah keluarga kecil yang berlatar di Jakarta, di tahun 2001. *Pahit Legit* menceritakan bagaimana duka menyelimuti anggota keluarga yang terdampak oleh tragedi tersebut, dan bagaimana mereka harus tetap menjalani kehidupan tanpa melupakan, dan memekarkan bunga harapan bagi mereka yang telah mendahului kita.

Dalam pembuatan film ini, kami mengambil referensi film dari *Yue Bing* (2021) oleh Shania Sutrisno, *Hide n' Run* (2020) oleh Excel Dermawan, dan *Ang* (2020) oleh Michaela Clarissa L. *Ang* bercerita mengenai kenangan akan anggota keluarga yang pergi meninggalkan kita, *Hide 'n Run* bercerita mengenai Tragedi 1998 melalui lensa seorang anak kecil, dan *Yue Bing* menceritakan mengenai kisah kebersamaan keluarga pemilik toko kue bulan di hari besar untuk keluarga bersuku Tionghoa. *Pahit Legit* memiliki kemiripan dengan referensi yang digunakan oleh penulis dan tim, namun tidak serupa. *Pahit Legit* menceritakan mengenai Nanda yang ingin membuka lagi toko kue Rania, ibunya, yang meninggal di Tragedi 1998. Berbeda dengan karya-karya sebelumnya, kami mencoba untuk mengeksplor lebih dalam konsep dari cerita kami. Tragedi 1998 sebagai latar dari cerita tokoh kami memberikan sentuhan yang lebih personal, mulai dari saat tragedi tersebut berlangsung, hingga pada dampaknya kepada keluarga yang ditinggalkan.

Penulis dan tim memilih animasi 2D sebagai media untuk menceritakan Pahit Legit, karena animasi dapat membantu kami untuk menampilkan dan mengeksplor warna dan ekspresi tokoh/latar dengan lebih luas (Kusumawardhani & Daulay, 2020). Penulis memiliki peran sebagai desainer tokoh yang bertanggungjawab dalam menghasilkan desain yang mampu mendorong jalannya cerita. Penulis juga diharapkan untuk dapat menunjukkan perubahan sifat dengan baik melalui elemen visual ke dalam desain tokoh. Allport dalam Feist et al., (2018) menyatakan bahwa sifat manusia dapat dikategorikan ke dalam tiga golongan, salah satunya ialah sifat sekunder. Sifat sekunder adalah sifat yang dinamis, dan dapat berubah-ubah dalam hidupnya, menyesuaikan kejadian di sekitarnya. Dalam film animasi, sang tokoh dapat mengalami perubahan sifat dan fisik seiring berjalannya cerita. Perubahan ini nantinya akan membantu cerita untuk berjalan dan membuat sang tokoh berkembang dengan baik (McKee, 2021). Warna dan bentuk sebagai bentuk visual mampu menunjukkan beberapa perubahan yang telah dilalui oleh tokoh di sepanjang ataupun di beberapa kejadian dalam cerita. Elemen-elemen visual ini tidak hanya memperkuat penokohan, tetapi juga membantu menyampaikan emosi dan tema yang ingin disampaikan kepada penonton. Dengan demikian, perubahan warna dan bentuk dapat menjadi sarana naratif yang efektif dalam memperkuat perjalanan tokoh sepanjang cerita.

Setelah kepergian Rania, Yunus, Ayah Nanda, sangat terpukul dan berduka. Di saat yang bersamaan, Yunus harus membayar biaya kuliah Nanda di luar negeri. Toko milik mending Rania terancam untuk dijual, dan Nanda kembali ke Indonesia untuk membuktikan kepada ayahnya bahwa Nanda mampu mewarisi dan menyelamatkan kenangan terindah milik Ibunya. Yunus dan Nanda memiliki pandangan yang berbeda dalam menyikapi kedukaan dan sifat yang berbeda pula setelah kepergian Rania. Karena terdapat perbedaan dari sifat kedua tokoh yang juga ditampilkan dalam warna dan bentuk tokoh, maka penulis tertarik untuk melakukan rancangan warna dan bentuk sesuai dengan perubahan sifat yang tertera dalam naratif dan *three-dimensional character* masing-masing tokoh.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perubahan sifat divisualisasikan ke dalam desain tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang dalam film animasi pendek Pahit Legit?

1.2. BATASAN MASALAH

Untuk memberi fokus pada pembahasan yang akan diberikan, maka peneliti memberikan beberapa batasan dalam penelitian ini:

1. Perubahan desain tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang yang mengalami perubahan sifat sebelum dan sesudah meninggalnya Rania Tanuwijaya dari animasi pendek Pahit Legit.
2. Unsur *three-dimensional character*, elemen desain, dan pakaian dari tokoh tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang dari animasi pendek Pahit Legit.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Menunjukkan perubahan sifat tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang lewat elemen visual dan kostum tokoh dalam film animasi pendek Pahit Legit.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Animasi adalah salah satu dari berbagai jenis media gambar bergerak yang biasa dijumpai oleh masyarakat. Hal yang membedakan animasi dengan media gambar bergerak lainnya adalah animasi dibuat dengan menggunakan efek untuk menciptakan rangkaian gambar yang hidup dan bergerak (Susanto dalam Aroisi, 2022). Animasi biasa kita jumpai dalam berbagai bentuk, baik melalui film animasi, iklan, maupun efek visual dalam film *live-action* (Kusumawardhani & Daulay, 2020). Tak jarang orang merasa tertarik untuk menonton film animasi karena melihat sesuatu yang familiar dengan dirinya secara fisiologi, maupun pengalaman, ataupun perasaan yang dialami oleh tokoh dari film yang ditontonnya. Keberhasilan animasi dalam menciptakan keterikatan emosional ini tidak terlepas dari desain