1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah suatu kumpulan gambar yang dijadikan satu secara *frame by frame* menciptakan ilusi seakan gambar tersebut bergerak secara berurutan. Animasi juga merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya dan dapat terbagi menjadi beberapa jenis seperti animasi dua dimensi, tiga dimensi, stopmotion, maupun hybrid animation (Williams, 2012). Dalam dunia animasi, perancangan desain tokoh tidak hanya sekedar menciptakan visual menarik. Sebaliknya, hal itu juga memegang peranan kunci dalam membangun narasi yang kuat. Setiap desain tokoh yang diciptakan memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri, karena setiap tokoh di dalamnya memiliki sifat-sifat yang berbeda. Dengan demikian, desain tokoh bukanlah sekedar elemen tambahan, melainkan merupakan fondasi yang tak terpisahkan dari cerita yang ingin disampaikan karena setiap tokoh memiliki ceritanya masing masing, dengan begitu sifat dari tokoh dapat mempengaruhi sebagian besar pada perancangan desain tokoh.

Menurut Bryan Tillman (2011) Tokoh merupakan bagian yang penting dalam penyampaian cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana desain tokoh berpengaruh dalam elemen pendukung narasi cerita. Analisis yang disajikan akan menjelajahi studi tentang bentuk geometris dan konsep warna yang diterapkan pada desain tokoh serta *Three Dimentional Character* tokoh. Bentuk geometris itu akan menciptakan visual yang disesuaikan dengan karakteristik psikologis tokoh. Selain itu, aspek-aspek seperti gaya busana yang berbeda juga menjadi ciri khas yang membedakan satu tokoh dengan yang lainnya, mulai dari desain bentuk pakaian hingga penggunaan warna yang menunjang aspek psikologis tokoh tersebut.

Animasi pendek *Sayangi LambungMu* memiliki visual elemen yang unik yang mendukung cerita bergenre komedi, animasi pendek *Sayangi LambungMu* ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang dapat *relate* pada kehidupan masyarakat tanpa adanya dialog dan bergantung kepada penyampaian pesan secara visual. Maka dari itu secara visual animasi ini dibuat simple namun tetap memiliki

unsur komedi supaya dapat dicerna oleh penonton dengan mudah, dengan begitu design tokoh memiliki pengaruh untuk dapat menyampaikan sikap dan alur cerita lewat visual tokoh. Film Animasi pendek *Sayangi LambungMu* ini menceritakan tentang kehidupan Tokoh Utama yang bernama Kevin, seorang mahasiswa yang sedang merantau. Cerita di mulai dengan Kevin yang hendak pergi membeli sarapan pagi tetapi ia mendapatkan sebuah notifikasi tentang tokoh favoritnya yang akan meluncurkan merch limited edition, sebagai mahasiswa rantau dengan bekal yang pas-pasan, Kevin memutuskan untuk berhemat dan ide-nya tersebut ditolak oleh tokoh lainnya yaitu lambungnya. Pada akhirnya Kevin tetap memilih untuk makan hemat dan tidak mempedulikan lambungnya, hingga ia memilih untuk memakan ayam geprek yang membuat lambungnya sakit dan Kevin berakhir lemas di toilet.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh untuk menunjukkan visual komedi dalam film animasi *Sayangi LambungMu* ?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah.

1. Tokoh yang dibahas merupakan tokoh utama Kevin dan tokoh pendukung Si Lambung
2. Batasan penelitian ini akan difokuskan pada bentuk dasar, proporsi, fitur wajah dan *three dimensional character* untuk menunjukkan komedi secara visual.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain tokoh pada film animasi *Sayangi LambungMu*. Penulis ingin membuat desain yang menarik secara visual yang dapat menunjukkan unsur komedi melalui desain dari tokoh supaya mendukung alur cerita animasi secara visual.