

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu bentuk karya yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk cerita. Film yang didefinisikan sebagai media yang berupa sekuens gambar-gambar yang dibuat selah bergerak, animasi menjadi sebuah bentuk dari film yang dapat dibedakan melalui teknik pembuatannya (Furnis, 2014). Karya *Weeping Wings* dibuat dalam bentuk film animasi pendek yang menceritakan kisah seorang remaja yang baru mengalami pubertas, dan pengalamannya menghadapi kekerasan seksual di lingkungan sekitarnya.

Kasus kekerasan seksual di Indonesia sendiri di tahun 2024 mencapai 20.598 kasus, sesuai data yang dilaporkan oleh Komisi Nasional Anti Kekerasan Perempuan. Jumlah kasus yang terdaftar terus bertambah dari tahun ke tahun. Mayoritas dari kasus kekerasan seksual ini terjadi tidak jauh dari lingkungan sehari-hari korban, termasuk lingkungan seperti tempat bekerja ataupun sekolah (Anggoman, 2019). Karya *Weeping Wings* bertujuan untuk mengangkat kesadaran akan maraknya kasus kekerasan seksual. Selain itu, karya ini juga bertujuan merangkul korban yang merasa telah berada di posisi yang sama dengan para tokoh.

Dalam produksi film, tokoh menjadi suatu elemen yang penting. Baik tokoh yang membuat cerita berjalan ataupun tokoh yang terbawa dalam arus cerita. Dalam film, tokoh hadir sebagai media bagi penonton untuk mengalami cerita dalam film atau menempatkan diri dalam cerita (Smith, 2019). Selain penulisan tokoh dalam naskah, watak dan karakter dalam film dapat dilihat dari visual karakter. Pencerminkan sifat tokoh ke dalam bentuk visual ini disebut dengan rancangan tokoh.

Rancangan tokoh meliputi penggunaan elemen-elemen seperti bentuk, warna, dan aspek visual lain dalam karakter (Bishop et al., 2021). Dalam karya *Weeping Wings*, tokoh menyerupai anthropomorph kupu-kupu. Karena itu, penulis juga ingin menggunakan pola sayap sebagai media bercerita visual untuk menceritakan sebuah tokoh. Rancangan tokoh akan menggambarkan sifat dan watak tokoh, tetapi juga

menunjukkan jejak dari latar belakang mereka, maupun memberi bayangan mengenai masa depan yang akan dialami oleh tokoh dalam karya film ini.

Proses perancangan tokoh diawali dengan mengembangkan dan mengerti tokoh, dan posisinya dalam cerita. Untuk kebutuhan tersebut, archetype dapat menjadi Langkah awal untuk memahami karakter berdasarkan kategori tertentu yang paling tepat dengan tokoh tersebut (Tillman, 2019). Dalam karya ini, archetype tokoh diterapkan sebagai dasar dari rancangan tokoh, dan digambarkan melalui unsur-unsur seperti bentuk sebagai dasar utama dari perancangan tokoh, kostum sebagai penanda dunia tempat para tokoh hidup beserta cerminan kondisi psikologis tokoh. Archetype juga digambarkan melalui pola sayap pada tokoh, sebagai bagian fokus utama tokoh yang merupakan anthropomorph kupu-kupu.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sebelumnya, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan tokoh dalam menggambarkan *archetype* pada film animasi pendek *Weeping Wings*?

1.2. Batasan Masalah

Dalam meneliti rumusan masalah, penulis akan melakukan penelitian sesuai dengan batasan berikut:

1. Pembahasan akan dibatasi pada analisa desain tokoh Fefe sebagai kupu-kupu dewasa dan Rara sebagai kupu-kupu remaja.
2. Aspek desain tokoh yang dimaksud meliputi bentuk, kostum, dan pola sayap tokoh.

1.3. Tujuan Penelitian

Dengan ini, penulis menjalankan tugas akhir dengan tujuan untuk membuat rancangan desain tokoh Fefe dan Rara yang menggambarkan *archetype the innocent* dan *the caregiver* dalam film animasi pendek *Weeping Wings*.