

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Masa remaja merupakan suatu waktu di kehidupan semua orang yang membawa banyak perubahan. Salah satunya adalah bagaimana seseorang menanggapi pandangan orang sekitar terhadap dirinya sendiri. Dalam masa ini, seseorang cenderung lebih memperhatikan citra diri mereka sendiri serta bagaimana persepsi orang lain terhadap dirinya agar mereka bisa merasa diterima dalam suatu komunitas. Rasa tidak percaya diri dipengaruhi dari penghakiman individu-individu lain di sekeliling (Alurmei et al., 2024).

Untuk bisa menghadapi segala dilema yang datang pada masa remaja, kehadiran seorang teman yang dekat menjadi sebuah hal yang penting. Dalam kehidupan seseorang, hubungan yang erat dengan orang lain memiliki peran yang vital karena hubungan tersebut membawa rasa diterima, stabilitas emosional, dan dukungan sosial (Angelova, 2025). Memiliki seseorang yang menemani dalam masa hidup yang tidak menentu tersebut, bisa menimbulkan rasa aman dan memberikan harapan untuk kedepannya.

Patching Up merupakan film animasi pendek 2D yang menceritakan tentang Lena, seorang gadis berumur 15 tahun dan perjalanannya dalam menemukan kembali cintanya terhadap kegemaran semasa kecilnya. Menurut Anggara (2024) animasi adalah sebuah cara untuk membuat gerakan dengan menyusun serangkaian gambar dengan cepat sehingga menampilkan ilusi gerakan. Animasi dipilih sebagai medium film ini untuk lebih menangkap rasa kegembiraan dan keajaiban yang dirasakan Lena saat bermain *game*. Animasi dikenal sebagai medium yang memiliki warna mencolok serta pewarnaan terang-terangan yang cocok untuk menarik perhatian audiens muda (Lionardi & Vincencia, 2025). Film animasi mudah dipahami yang bisa menyampaikan gagasannya kepada penonton, merupakan film animasi yang baik (Aulia & Aditya dalam Adiwijaya, 2023).

Penulis memiliki posisi sebagai seorang *character designer* dan memiliki kewajiban untuk merancang penampilan tokoh-tokoh yang hadir dalam sebuah animasi. Seorang *character designer* mempunyai tugas untuk memberi hidup kepada tokoh-tokoh tersebut karena tanpa hal itu, cerita tersebut akan menjadi

membosankan dan terkesan tidak memiliki kehidupan (Bishop, 2020). Tokoh merupakan komponen utama dalam sebuah film yang mendapat fokus utama dari audiens serta menggerakkan cerita. Karena tokoh merupakan bagian yang penting dari sebuah film, maka perancangannya patut mendapatkan perhatian yang khusus. Penampilan sebuah tokoh akan mempengaruhi pandangan audiens terhadap tokoh tersebut. Penulis tertarik membuat karya yang membahas perbedaan tokoh yang sungkan dalam mengekspresikan dirinya sendiri dan tokoh yang lebih terbuka dalam ekspresi diri.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh Lena dan Mei dapat menggambarkan perbedaan sifat melalui kostum, gestur, dan ekspresi dalam film animasi pendek *Patching Up*?

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Untuk merancang tokoh Lena yang bertentangan dari sifat tokoh Mei dengan menggunakan penggunaan kostum dan properti, gestur, serta ekspresi untuk memperlihatkan perbedaan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperlihatkan perbedaan tokoh yang tidak percaya diri dengan yang percaya diri serta memiliki manfaat untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah penulis dapatkan kepada suatu karya dan sebagai rujukan di masa depan untuk mahasiswa yang ingin menjalani proses tugas akhir.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Desain Tokoh dalam Animasi

Dengan medium berupa animasi, desain tokoh menjadi jauh lebih fleksibel dan bisa dilebih-lebihkan sesuai dengan kebutuhan cerita. Menurut Bishop (2020) sebuah *character design* yang baik, mencakupi semua hal yang mendasar, dari desain yang menarik hingga kepribadian, dan bisa memaksimalkan sebuah cerita. Untuk merancang desain tokoh dalam animasi, diperlukan beberapa komponen yang perlu diperhatikan dan penting untuk dipertimbangkan.