

## ABSTRAK

**Arabella Namarina.** 2019. Perancangan Desain Karakter dalam Film Pendek Animasi 2D “*The 5<sup>th</sup> Log*”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Umumnya, karakter setiap individu pertama kali terbentuk dari sebuah keluarga. Seorang individu tentunya lahir dari kedua orangtua, turut menjadi anggota keluarga, dibesarkan dengan pengalaman yang dimiliki orangtua berdasarkan latar belakang mereka. Baik secara langsung maupun tidak langsung, anak tersebut diajarkan cara berbahasa—verbal ataupun non-verbal, cara memahami lingkungannya, berperilaku, menentukan moral dan pendidikan dasar, hingga tumbuh berkembang dan dapat memutuskan keputusan sendiri secara otomatis begitu kemandirian tumbuh di dalam dirinya, biasanya terjadi ketika usia sudah mencapai remaja. Namun, sering di dalam hubungan antara anak dan orangtua peraturan “hormat kepada orangtua” disalahartikan sebagai anak harus mengikuti segala perintah orangtua, tidak bebas berpendapat ketika situasi yang dialami oleh sang anak berbeda dengan situasi pemahaman orangtua. Sehingga anak sering kali tidak sadar bahwa ia sudah ditekan, dan segala sesuatu yang ia lakukan terasa kurang untuk memuaskan mereka. Hal tersebut kemudian menjadi sebuah masalah dalam tumbuh berkembang. Secara psikologis ia akan merasa tidak percaya diri untuk mengungkapkan apa pun yang ia pikirkan, mematikan kreasi dan akhirnya hanya akan menjadi orang biasa di tengah orang-orang hebat. Dalam hal ini penulis akan merancang desain karakter anak yang hidup dalam lingkungan pola asuh otoriter berlebihan yang akan digunakan untuk film pendek animasi 2D. Penulis akan merancang karakter dengan tokoh remaja yang memiliki daya kreasi tinggi, tetapi kepribadian tersebut dikekang oleh orangtuanya yang menolak bidang kreatif sehingga ia cenderung menyimpan agresivitasnya secara terpaksa.

Kata kunci: otoriter, anak, orangtua, keluarga, kekerasan, psikologis, bawah sadar, karakter, animasi 2D.