

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pergerakan sebuah cerita di dalam animasi fiksi naratif salah satunya dilakukan oleh tokoh. Bagaimana pun, tokoh adalah elemen utama yang memicu terjadinya sebuah peristiwa yang berasal dari interaksinya dengan sekitar. Interaksi tersebut dapat berupa interaksi dengan karakter lain, atau dengan lingkungan yang tidak hidup, juga interaksi dengan batin sendiri. Sifatnya sama dengan sebab-akibat. Kemudian sebab-akibat akan mengantarkan *audiens* pada pesan utama yang ingin disampaikan di dalam cerita secara utuh. Dalam prosesnya, interaksi pun dipengaruhi oleh karakterisasi dari sang tokoh. Menurut KBBI, karakterisasi adalah perwatakan yang bersifat khas.

Oleh karenanya, penting bagi perancang untuk memperdalam karakterisasi mengenai tokoh di dalam animasi. Dalam hal ini, perancang lebih fokus pada pendekatan karakterisasi psikologis tokoh yang tercermin melalui sifat karakter dan bagaimana ia bereaksi. Menurut Hurlock (2016: 239) sifat adalah buatan dari bagaimana seseorang menyerap sebuah kondisi menjadi sebuah ekspresi diri yang tergabung dengan kepribadian bawaan. Hal tersebut menjadi sebuah pertimbangan karena naskah "*The 5th Log*" mengangkat tema kondisi psikis karakter dalam menghadapi keseharian di kehidupan nyata. Terutama bagi sang karakter utama yang mengalami stres berat akibat tekanan yang dipaksakan oleh ibunya.

Sang tokoh adalah seorang perempuan berusia lima belas tahun, bersekolah di sebuah SMA swasta bergengsi, tetapi dalam lingkungan keluarga ia tidak mendapatkan kasih sayang sesungguhnya oleh orangtua, terutama oleh sang ibu. Sang tokoh utama terbilang kurang percaya diri akibat didikan otoriter yang diterapkan oleh sang ibu. Sang ibu, berdasarkan sudut pandangnya sendiri, menentukan apa yang terbaik untuk anaknya dengan cara memaksa dan melalui kekerasan psikologis. Ia tidak mengerti bahwa setiap anak memiliki potensi berbeda-beda, contohnya ketika mendapati anaknya memiliki hobi menggambar. Bagi sang ibu, hobi tersebut tidak akan menjamin masa depan tokoh utama, padahal sang tokoh utama bercita-cita menjadi seorang komikus.

Penolakan sang ibu dengan sifat arogannya menjadi sebuah amarah yang didesak pada tokoh utama. Tekanan batin yang dialami tokoh utama sangat parah, bahkan ia sering kali mendapatkan mimpi buruk tentang ibunya yang berubah menjadi sosok hantu

mengerikan. Sosok tersebut secara tidak sadar merupakan interpretasi kreatif bawah sadar sang anak terhadap ibunya. Kemudian, dengan basis ia gemar menulis cerita, ia selalu menuliskan mimpi-mimpi yang ia ingat ke dalam buku harian.

Pengalaman hidup sang tokoh utama menyebabkan terjadi penghambatan dalam tumbuh berkembang. Padahal ia memiliki keinginan tinggi untuk mengeksplorasi tetapi sang ibu tidak memberikan ruang. 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. Desakan-desakan oleh ibunya seperti mempertahankan nilai sempurna di sekolah justru semakin memperburuk keadaan. Akhirnya sang anak tidak mampu memenuhi keinginan orangtua, juga meraih cita-cita.

Bagaimana ide besar tersebut tersampaikan melalui desain karakter adalah dengan menggambarkan bagaimana ia berekspresi dan bersikap terhadap situasi tertentu. Ekspresi seperti ketika ia dimarahi ibunya, ketika ia menyimpan perasaan sedih, kaget, dan benci, bagaimana ia ketakutan ketika sosok mengerikan hampir mencelakainya, hingga amarah yang menumpuk dan akhirnya membludak ia lampiaskan kepada sang ibu.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana peran karakter sebagai penggerak cerita dalam animasi fiksi naratif.
2. Perlu mengetahui kebutuhan menggambarkan karakterisasi antara pelaku pola asuh otoriter dengan korban pola asuh otoriter melalui sifat dan caranya bereaksi dengan pendekatan psikologis.
3. Kebutuhan perancangan visual desain karakter untuk animasi "*The 5th Log*".

## 1.4 Ruang Lingkup

1. Apa: membahas fenomena pola asuh otoriter dan akibatnya terhadap anak untuk kebutuhan perancangan desain karakterisasi tokoh.
2. Siapa: target *audiens* perancangan karakter adalah usia R-BO untuk peraturan KPI, dan PG-13 untuk peraturan MPAA.
3. Bagaimana: perancangan hanya akan berfokus pada pencarian kebutuhan menggambarkan karakterisasi tokoh.
4. Tempat: tidak wajib terkait dengan tempat spesifik.

5. Waktu: pelaksanaan perolehan data dimulai dari akhir bulan Agustus hingga September tahun 2018. Sementara perancangan dimulai dari bulan September 2018 hingga akhir Juni 2019.

### **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengetahui kebutuhan menggambarkan karakterisasi pelaku pola asuh otoriter dan korban pola asuh otoriter melalui sifat dan caranya bereaksi dengan pendekatan psikologis dalam naskah film pendek animasi 2D “*The 5th Log*”?
2. Bagaimana perancangan visual desain karakter untuk film pendek animasi 2D “*The 5th Log*”?

### **1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan**

#### **1. Tujuan**

- Untuk mengetahui kebutuhan menggambarkan karakterisasi pelaku pola asuh otoriter dan korban pola asuh otoriter melalui sifat dan caranya bereaksi dengan pendekatan psikologis dalam naskah film pendek animasi 2D “*The 5th Log*”.
- Untuk perancangan visual desain karakter untuk film pendek animasi 2D “*The 5th Log*”.

#### **2. Manfaat**

- Manfaat Teoritis  
Turut berpartisipasi dalam mengembangkan ilmu Desain Komunikasi Visual.
- Manfaat Praktis
  - a. Bagi Perancang  
Memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai pola asuh otoriter dan desain karakter.
  - b. Bagi Masyarakat  
Memberikan kesadaran mengenai dampak negatif dari pola asuh otoriter dalam pendidikan karakter anak kepada target *audiens*.

### **1.6 Metode Perancangan**

Metode penelitian kualitatif mementingkan makna daripada generalisasi. Dalam eksekusinya, metode penelitian kualitatif dapat disebut sebagai metode penelitian naturalistik ataupun etnografi. Sejarahnya, metode penelitian kualitatif digunakan untuk

kepentingan kaji budaya antropologi yang mana kondisinya wajib alamiah. Objek tidak boleh dibuat kesan buat-buat, harus apa adanya (Saebani, 2017: 121).

Data bersifat konkret, apa adanya, dan untuk mendapatkan data pasti tersebut dibutuhkan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Saat melakukan analisis pun peneliti tidak menggunakan landasan teori, tetapi mengumpulkan sebanyak-banyaknya fakta ketika penelitian. Metode ini berguna untuk mendapatkan data yang mendalam dan memiliki makna (Saebani, 2017: 122).

Dalam metode penelitian kualitatif laporan ini, perancang menggunakan pendekatan fenomenologi dan *sampling* non-probabilitas. Fenomena adalah penjabaran pengalaman yang terjadi oleh partisipan, sebuah peristiwa yang terjadi sebagaimana adanya (Saebani, 2017: 142), sementara kata “*logi*” dalam kata fenomenologi berarti ilmu yang mempelajari tentang fenomena. Dalam pengaplikasiannya di lapangan, perancang menggunakan teknik observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara berguna untuk memahami lebih spesifik mengenai fenomena yang terjadi.

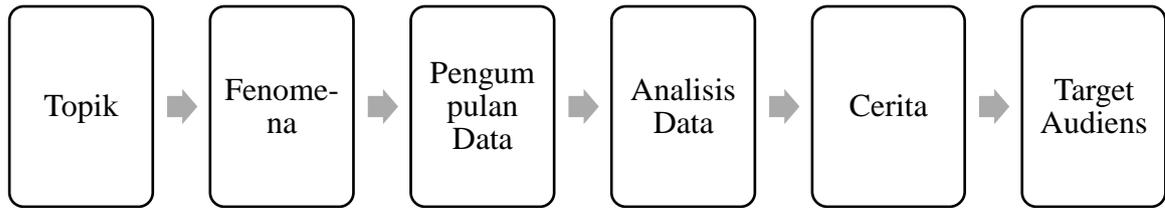
Sementara *sampling* non-probabilitas digunakan sebagai pertimbangan lebih membutuhkan data mengenai keunikan dan kekompleksan masing-masing sampel yang didapatkan. Meskipun namanya adalah *sampling*, pendekatan ini adalah pendekatan kualitatif karena tidak perlu pengukuran dan memahami secara mendalam sifat populasi induk (Ratna, 2016: 213). Kemudian, di dalam *sampling* non-probabilitas terdapat berbagai macam teknik. Di antara seluruhnya, perancang menggunakan salah satu teknik yaitu *purposif*.

Teknik *purposif* adalah teknik *sampling* kepada beberapa narasumber yang dianggap sudah relevan (Ratna, 2016: 214-215). Perancang sudah memahami para narasumber di sebuah populasi sehingga dapat langsung melakukan wawancara. Pemilihan sampel ini sudah dianggap menjelaskan suatu permasalahan yang akan diangkat (Ratna, 2016: 216). Teknik ini digunakan untuk pengambilan data tentang sebuah populasi remaja hingga dewasa muda yang pernah mengalami didikan otoriter oleh orangtuanya.

## **1.7. Kerangka Perancangan**

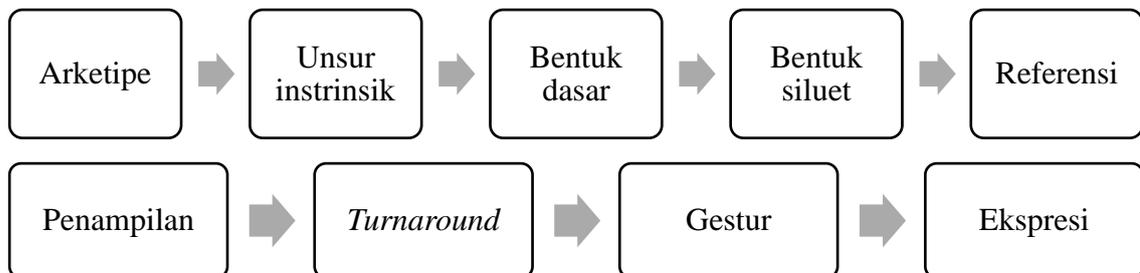
Berikut ini adalah kerangka perancangan untuk desain karakter:

1. Perancangan Konsep Keseluruhan



Perancang pertama kali menentukan karya melalui topik mengenai hubungan anak dan ibu. Kemudian dari sanalah pencarian fenomena mengenai pola asuh otoriter ditemukan. Terutama fenomena yang terjadi di sekitar perancang. Setelah itu perancang mulai melakukan pengumpulan data, dimulai dari pengalaman-pengalaman yang terjadi di sekitar melalui observasi, lalu mencari tahu dari buku, dan setelah memahami cukup baik dari informasi yang didapatkan, perancang melanjutkan pada kegiatan wawancara pada psikolog serta narasumber yang mengalami pola asuh otoriter. Sesudah seluruh data terkumpul, perancang mulai melakukan analisis data, ditambah dengan karya sejenis yang mendekati permasalahan baik itu dari segi cerita maupun segi kemiripan karakter yang akan diciptakan. Sementara target *audiens* ditentukan terakhir karena perancang tidak mengikat hasil karya pada *audiens*.

## 2. Perancangan Konsep Karakter



Referensi perancangan konsep karakter berasal dari buku Bryan Tillman berjudul *Creative Character Design*. Namun perancang memodifikasi sesuai dengan pengalaman perancang sendiri, dan menambah yang menurut perancang diperlukan.

Bagian pertama adalah arketipe. Arketipe adalah penentuan paling dasar untuk menentukan peran karakter sebagai protagonis atau antagonis. Barulah dari sana perancang dapat menentukan unsur intrinsik dari karakter tersebut. Di dalam unsur intrinsik terdapat hal seperti latar belakang karakter, aspek psikologis, fisiologis, dan

sosiologis. Berikutnya, perancang dapat menentukan bentuk dasar apa yang cocok untuk menggambarkan peran masing-masing karakter. Setelah dari bentuk dasar perancang pun menentukan bentuk siluet. Siluet ini bisa dikaitkan dengan referensi karya sejenis, atau referensi lainnya, juga dari aspek penampilan sesuai estetika karakter. Sesudahnya perancang membuat *turnaround*, gestur, dan ekspresi karakter untuk memperdalam karakterisasi serta kejelasan visual dari berbagai sisi.

## **1.7 Pembabakan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan karya, menentukan topik dan masalah konten karya, memberikan rencana tujuan dan manfaat dari karya, serta memperlihatkan metode perancangan karya.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan-landasan teori yang digunakan untuk membuat konten animasi dan teknik pembuatan animasi.

### **3. BAB III ANALISIS DATA**

Bab ini membahas lebih lanjut mengenai data yang diperoleh kemudian dianalisis.

### **4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang perancangan konsep karya khusus di bagian desain karakter.