Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Karakter merupakan salah satu aspek utama dalam sebuah karya animasi. Seperti yang dituliskan oleh Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) ”*Stories are about people. The people (toys, monsters, fish, aliens, cars, robots, etc) are the characters through which the story is told. The story belongs to the character. Without a good character you don’t have a story*.” Untuk menghasilkan sebuah karakter yang menarik diperlukan pengetahuan tentang berbagai macam aspek seperti tiga dimensi karakter, yang terbagi menjadi fisiologis, psiokologis, dan sosiologis, selanjutnya desain kostum dan warna. Proses inilah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian.

Menurut Simon (2003), desain karakter biasanya dimulai dengan beberapa atau banyak sketsa sampai akhirnya bentuk yang didapat mulai berkembang sesuai dengan karakternya. Dalam melakukan proses ini akan dibutuhkan banyak eksplorasi yang menjadi tantangan tersendiri. Pengetahuan dalam tiga dimensi karakter menjadi sangat penting dalam menghasilkan sebuah karakter yang baik terutama dimensi fisiologis, ini dijelaskan lebih lanjut oleh Milhorn (2006) dalam bukunya, data fisiologis menjadi penting karena data fisologis menentukan bagaimana karakter melihat dirinya sendiri dan bagaimana mereka beraksi.

Dalam film animasi yang akan diproduksi, sang karakter utama adalah seorang keturunan suku Dayak. Suku Dayak adalah suku yang dekat dengan alam,

Perancangan Karakter...,Mufti Harits Aslin,FSD UMN,2017

berdasarkan jurnal Jessup dan Vayda sebagian besar suku Dayak bekerja sebagai petani beras dan juga berburu serta pengepul hasil hutan. Ini berarti diperlukan riset dalam pendesainan kostum yang sesuai. Kostum merupakan salah satu bagian penting dari sebuah karakter karena kostum dapat membuat sebuah karakter tampak lebih hidup, hal ini dijelaskan dalam buku *Costume Design Defining Character* (2014), *detail* kepribadian sebuah karakter dapat dikomunikasikan kepada penonton melalui kostumnya dan kostum membuat sebuah karakter menjadi sesuatu yang baru dan dapat dipercaya. Kostum membuat sebuah karakter menjadi lebih dekat dengan penontonnya dan dapat dipandang sebagai seseorang atau sesuatu yang benar-benar ada.

Aspek terakhir yaitu warna, Simon (2003) menuliskan, "*The final step in character design is color. Color design needs to work on the character as well as with the other characters and the backgrounds. When the script calls for dark shots, there will also be a set of night colors for each character*." Ini berarti pengetahuan tentang penggunaan warna juga penting untuk diketahui oleh sang desainer karakter. Penelitian ini akan membahas perancangan karakter utama untuk film animasi "ARA" agar mendapatkan desain karakter yang sesuai dengan tema yang diangkat dan tampak menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah, bagaimana perancangan karakter protagonis dan antagonis pada film animasi ARA?

Perancangan Karakter...,Mufti Harits Aslin,FSD UMN,2017

1.3. Batasan Masalah

- Tugas akhir ini akan membahas mengenai perancangan karakter protagonis dan antagonis pada film animasi ARA.
- Laporan ini membahas proses pendesainan karakter dalam tahap 2D.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Melalui Tugas Akhir ini, diharapkan penulis dapat menghasilkan sebuah desain karakter yang terlihat menarik, dan unik serta sesuai dengan cerita yang akan disampaikan.

Perancangan Karakter...,Mufti Harits Aslin,FSD UMN,2017