



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Isu - isu penggusuran wilayah perkampungan selalu hangat di telinga masyarakat Indonesia saat ini, namun penggusuran wilayah perkampungan tentu sudah ada dari era kepemimpinan presiden Soekarno. Menurut Sejarahhi.com penggusuran pada era kepemimpinan presiden Soekarno dimulai dari terpilihnya Indonesia sebagai tuan rumah Asian Games IV tahun 1962, sehingga diputuskan untuk melakukan pembangunan Gelora Bung Karno. Pada masa itu Senayan merupakan wilayah yang terbilang padat penduduk. Setidaknya ada empat wilayah perkampungan dibawah Gelora Bung Karno, yakni Bendungan Udik, Pejompongan, Kampung Senayan, dan Petunduan. Warga Betawi disana mayoritas memiliki mata pencaharian sebagai petani buah, wirausaha menengah kebawah, dan pedagang kaki lima. Singkat cerita warga Senayan dipindahkan ke wilayah Tebet (pada saat itu Tebet boleh dikatakan masih kampung). Dewasa ini, penggusuran wilayah perkampungan terus terjadi karena pembangunan kota, *real estate*, jalan, dsb.

Untuk mengangkat isu penggusuran ini, penulis menggunakan media animasi 2D, karena penulis ingin memvisualisasikan dampak psikologis dari warga yang wilayahnya digusur, namun dengan kemasan yang “*innocent*” dan tidak menyinggung pihak – pihak yang bersangkutan dalam proses penggusuran.

Menurut *idseducation.com* perkembangan industri animasi di Indonesia semakin maju dan bertambahnya animator dari Indonesia yang semakin ahli dalam menciptakan karya film animasi. Perkembangannya pun berlangsung sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Kebutuhannya berupa industri periklanan maupun dalam industri perfilman.

Menurut Artistry (2013), semakin baik visual dari suatu tokoh pada suatu film animasi maka akan banyak pula peminatnya, karena penonton pasti akan memiliki impresi pertama terhadap *visual* dari animasinya terutama desain tokohnya, sebagus apapun ceritanya. Salah satu faktor terciptanya tokoh animasi yang menarik ialah, memiliki *background story* sendiri, karena sifat dari tokoh bukanlah hal *non-visual* yang harus diperhatikan dalam pembuatan tokoh animasi, sebab dengan adanya *background story*, eksplorasi terhadap suatu tokoh dalam suatu animasi akan lebih dalam dan dapat dikembangkan sesuai keinginan dan kebutuhannya (Artistry, 2013). Oleh karena itu penulis ingin mengeksplor lebih dalam mengenai perancangan tokoh Rojak dan kontraktor yang bernama Roy dalam film animasi 2D berjudul “Sebelum Kota” dari segi fisiologinya, yakni dari segi hierarki tokoh, bentuk, umur, kostum, dan warna..

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh Rojak dan Kontraktor dalam animasi 2D berjudul “Sebelum Kota”?

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian & pembahasan laporan TA ini, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Tokoh yang akan dibahas berjumlah 2 tokoh, yaitu Rojak dan Kontraktor yang bernama Roy.
2. Perancangan tokoh dimulai dari pembuatan *three dimensional character* tokoh, namun berfokus pada segi fisiologi tokoh yakni: proporsi, umur, bentuk, kostum, dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk merancang tokoh Rojak dan Roy dari segi *three dimensional*, proporsi dan umur, bentuk, kostum, warna dalam animasi 2D berjudul “Sebelum Kota”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi Penulis

Manfaat yang didapat ialah penulis akan semakin memahami perancangan sebuah tokoh, terutama dalam film animasi 2D dari segi perancangan tokoh hingga hasil akhir tokoh.

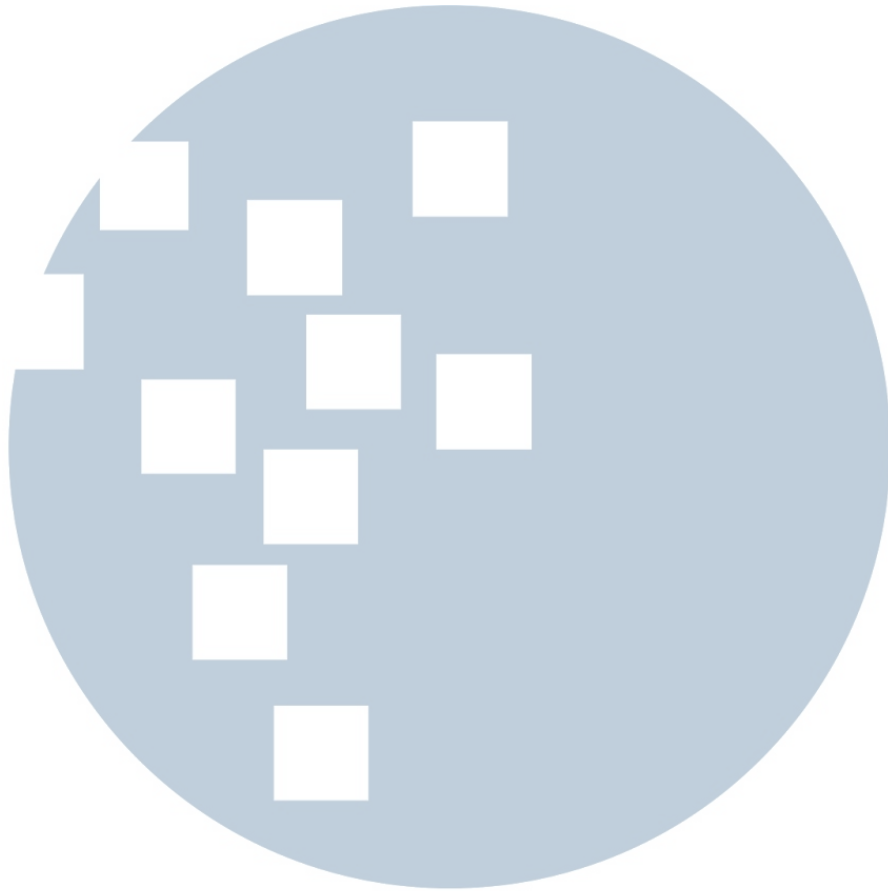
2. Manfaat bagi Orang Lain

Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang sedang melakukan Tugas Akhir atau orang lain sebagai ilmu mengenai perancangan tokoh pada film animasi 2D.

3. Manfaat bagi Universitas

Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademis yang bermanfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara sehingga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa – mahasiswa yang membutuhkannya.





UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA