



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

Animasi merupakan pengembangan dari ilusi gambar yang dihasilkan melalui teknik menampilkan gambar yang diurutkan sedemikian rupa sehingga penonton merasakan ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan (Thalmann, 2012). Seperti yang dinyatakan Walt Disney (seperti yang ditulis dalam Chong, 2008, hlm. 137), animasi merupakan media bercerita dan hiburan visual yang dapat memberikan kegembiraan dan informasi kepada semua orang dengan berbagai jenjang usia di seluruh dunia. Sebagai media cerita, tentunya dibutuhkan tokoh yang hidup sehingga proses penyampaian cerita dapat berlangsung dengan baik.

Dalam penerapannya tokoh dapat digunakan untuk berbagai keperluan media salah satunya sebagai maskot. Pada acara olahraga seperti olimpiade, maskot merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan. Maskot dapat berupa hewan yang hanya dapat ditemukan di daerah tertentu (endemik) ataupun tokoh antropomorfik yang menjunjung nilai dan konsep yang ingin sampaikan dari *host-country* ke seluruh dunia. Menurut Freeman (2007) maskot juga dianggap sebagai lambang pembawa keberuntungan. Tahun 2018, Indonesia mendapat kesempatan sebagai tuan rumah dari 18th Asian Games Jakarta Palembang 2018 dan Indonesia 2018 Asian Para Games. Tentunya kedua event besar ini memiliki maskot yang dapat merepresentasikan Indonesia dan mempromosikannya ke seluruh dunia.

Maskot Asian Games terdiri atas tiga tokoh, yaitu Bhin Bhin, Atung dan Kaka. Masing-masing tokoh maskot ini dibuat berdasarkan hewan yang hanya dapat ditemukan di Indonesia. Bhin Bhin terinspirasi dari burung cendrawasih, sedangkan Atung terinspirasi dari rusa Bawean, dan Kaka merupakan badak Jawa.

Seperti yang dilansir dalam laman Tempo.co pada sebuah artikel yang berjudul “Boneka Maskot Asian Games Ludes di Sejumlah Gerai di Jakarta”, *official merchandise* Asian Games 2018 di FX Senayan ludes tak lama setelah pembukaan Asian Games 2018. Kesuksesan penjualannya tentu berhubungan dengan desain dari maskot Asian Games 2018. Berdasarkan fenomena ini, penulis tertarik untuk mengkaji proses apa yang dilakukan dalam merancang ketiga maskot Asian Games 2018.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana analisa perancangan tokoh terhadap tiga maskot Asian Games 2018?

1.3. Batasan Masalah

Penulis memfokuskan pembahasan pada penerapan prinsip dan teori rancangan tokoh dalam perancangan tokoh maskot Asian Games 2018 yaitu Bhin Bhin, Atung, dan Kaka. Prinsip dan teori yang dibahas adalah teori bentuk, proporsi dan rasio, teori warna serta maskot dan hubungannya dengan olimpiade.

1.4. Tujuan Skripsi

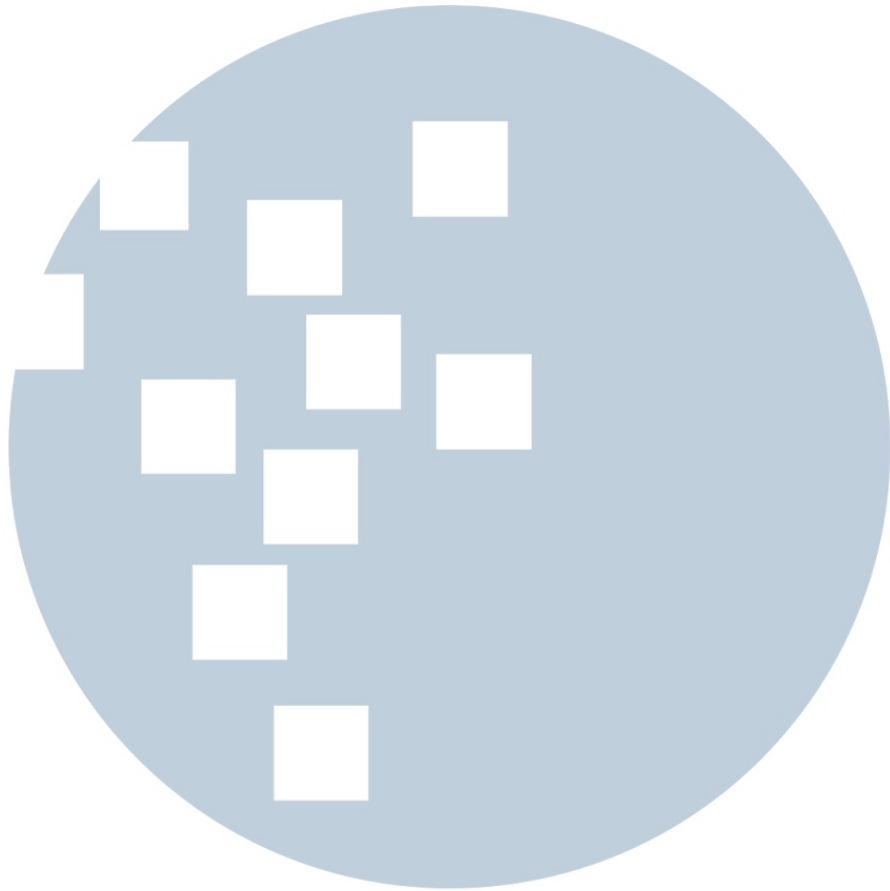
Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menganalisis prinsip dan teori rancangan tokoh yang diterapkan dalam perancangan tokoh maskot Asian Games 2018 yaitu Bhin Bhin, Atung, dan Kaka.

1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penulis menggunakan studi pustaka dengan mengumpulkan literatur terkait dengan teori perancangan tokoh. Studi pustaka dilakukan sebagai dasar acuan perancangan tokoh. Selain itu penulis juga melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 27 Maret 2019 kepada perancang tokoh maskot Asian Games 2018. Maskot Asian Games 2018 dirancang oleh Jefferson Edri dari Feat Studio.

1.6. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini penulis mendapatkan manfaat yaitu pembelajaran dalam proses perancangan sebuah tokoh, serta menambah pengetahuan selain sebagai jalan untuk meraih gelar Sarjana Desain. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa yang membacanya, juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang akan menjalankan Tugas Akhir sejenis.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA