



### **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

Kesuksesan film *Hollywood* seperti *Avatar*, yang penuh dengan konten digital animasi dan visual efeknya menggunakan tenaga kerja sekitar 7000 orang tidak termasuk tenaga kontrak. Dalam film *Lord of The Ring* menyerap tambahan 800 pekerja untuk masa kerja 3-4 tahun.

Melihat animasi luar negeri yang cukup populer dan berkembang, industri animasi dalam negeri sendiri belum terlalu signifikan dibandingkan dengan industri animasi luar negeri. Namun ada beberapa animator serta ilustrator muda dalam negeri sekarang yang ikut terlibat dalam pembuatan suatu film animasi dan hasil karya mereka pun tidak kalah bagusnya dengan para animator maupun ilustrator dari luar negeri. Pada tanggal 24 April 2015, *kompas.com* memberitakan 2 (dua) animator Indonesia yaitu Rini Sugianto dan Ronny Gani merupakan salah satu animator Indonesia yang terlibat dalam film *Hollywood* yang berjudul *Avenger : Age of Ultron*, Tidak hanya terlibat dalam film *Avenger : Age of Ultron* mereka juga pernah terlibat dalam pembuatan film *Ted 2*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* dan lain – lain.

Keberhasilan dalam pembuatan film animasi, tidak bergantung pada segi visualnya saja. Dalam pembuatannya film animasi harus memiliki konsep kuat yang jauh lebih matang dibandingkan dengan teknologi dan teknik yang digunakan dalam pembuatannya. Animasi *battle of Surabaya* merupakan animasi

2D yang menjadi buah bibir di masyarakat, namun sangat disayangkan animasi tersebut sangat kental dengan gaya gambar animasi Jepang (Manga).

Oleh karena itu Penulis ingin membuat desain karakter dengan menambahkan unsur budaya Indonesia melalui cerita yang sudah ada. Yang memiliki karakteristik juga didukung visualisasi yang unik, yang mampu menarik simpati dan melekat dalam ingatan penikmatnya, melestarikan kebudayaan bangsa serta dapat berguna sebagai referensi untuk mahasiswa lain kedepannya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang sudah dikemukakan maka dapat penulis simpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana desain karakter dalam film animasi pendek INSIGNIA ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam pembuatan desain karakter, sebagai berikut :

1. Desain karakter terbatas pada dua karakter yakni Sura Sahasika dan Atmaj Hermanta.
2. Desain yang digunakan bertema fantasi yang terinspirasi dari kebudayaan Reog Ponorogo.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan yang akan dicapai dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain karakter untuk animasi 3D : Insignia.
2. Mengimplentasikan desain karakter kedalam bentuk 3d model.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan untuk pembelajaran tentang desain karakter dengan memvisualisasikannya dalam bentuk animasi 3D.



UMN