



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 adalah salah satu bentuk seni yang digunakan sebagai alat medium untuk bercerita dan terus berkembang seiring jaman. Animasi yang terbuat dari gabungan rangkaian gambar yang bergerak serta efek-efek suara telah digunakan menjadi alat komunikasi kepada penontonnya. Awal dari animasi adalah beberapa gambar yang digerak seperti di beberapa mainan ilusi mata seperti *phenakistiscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, atau *flip book*. Sekarang menjadi suatu bentuk seni mendongeng, yang digunakan sebagai alat medium komunikasi di perfilman, seri televisi, atau iklan. Tentu di dunia industri animasi tidak hanya sampai titik itu saja, animasi juga dikembangkan menjadi alat medium situs web online dan bahkan permainan mobile atau permainan konsol. Menurut Selby (2013), “Lompatan teknis semacam itu telah menciptakan perubahan dalam kondisi sosial dan ekonomi global dan telah mendorong meningkatnya minat terhadap subjek animasi – sebuah minat yang akan cenderung tumbuh dan menyebar selama tahun-tahun kedepan” (p.6). Dengan pesatnya perkembangan teknologi dalam animasi, hal ini juga dapat meningkatkan peminatnya kepada animasi.

Dalam animasi, suatu rancangan tokoh dibutuhkan untuk memperkuat dan melengkapi ceritanya. Komponen penting membantu dalam membangun fondasi dari cerita animasi. Tillman (2011) mengatakan, “Tokoh selalu melayani cerita” (p.5). Dengan mengembangkan latar belakang serta ciri khas tokoh dalam cerita,

akan membuat tokoh menjadi lebih baik dan kuat. Dalam perancangan tokoh, karakterisasi juga membantu memperkuat tokoh. Karakterisasi tokoh pertama kali muncul di film animasi pendek *Gertie the Dinosaur* oleh *Winsor Mckay* pada tahun 1913. Dari situ, karakterisasi tokoh mulai muncul dan ditambahkan berbagai sifat dan sikap. Prinsip dalam perancangan karakterisasi tokoh memiliki sejumlah teori yang berbeda-beda, maka itu penulis melakukan riset dari berbagai referensi untuk menggunakan teori dan metode yang menurut penulis penting dalam perancangan suatu tokoh.

Dari latar belakang tersebut, penulis hendak merancang tokoh serta meneliti sesuai dengan judul tugas akhir penulis yaitu merancang tokoh dalam film animasi penulis berjudul *Astraphobic*. Dimana dalam film tersebut terdapat tiga tokoh yaitu satu tokoh gadis kecil berusia 7 tahun, satu tokoh anjing jenis chihuahua berusia 1 tahun dan satu tokoh kelinci berusia 2 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulis dapat merumuskan masalah-masalah dengan pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimana merancang 3 tokoh original binatang anjing chihuahua, tokoh gadis kaukasia kecil serta tokoh kelinci untuk film animasi pendek 2D berjudul “*Astraphobic*”?

1.3. Batasan Masalah

Agar memenuhi kriteria dalam rumusan masalah di atas, pembatasan masalah dalam perancangan ini dibatasi dengan sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh binatang anjing berjenis chihuahua bernama Copper sebagai tokoh utama
2. Perancangan tokoh gadis kaukasia kecil bernama Hazel sebagai tokoh pendukung
3. Perancangan tokoh binatang kelinci bernama Pip sebagai tokoh pendukung

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini dirangkup sebagai berikut:

Merancang tokoh original anjing chihuahua sebagai peran utama, tokoh gadis kecil dan tokoh binatang kelinci sebagai peran pendukung untuk film animasi pendek 2D berjudul Astraphobic.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari proyek tugas akhir ini adalah:

1. Penulis memahami proses merancang tokoh manusia dan tokoh binatang dalam film animasi penulis sendiri.

2. Pembaca dapat memahami proses perancangan tokoh yang menggunakan pengetahuan teoritikal serta referensi visual.
3. Universitas Multimedia Nusantara memperoleh ilmu pengetahuan mengenai perancangan tokoh kepada seluruh mahasiswa UMN.

