



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

Character designer memegang peranan penting dalam sebuah proses pembuatan animasi, karena dalam sebuah film animasi, karakter merupakan salah satu media penyampaian cerita atau pesan film. Karakter Mickey Mouse yang dibuat oleh Walt Disney pada tahun 1928 merupakan contoh kesuksesan sebuah karakter dalam animasi selain cerita, kualitas gerakan, *voice acting*, efek, dan musik. Contoh lainnya adalah karakter film *Snow White* yang dikenal karena kecantikannya. (Su dan Zhao, 2012).

Membuat sketsa figur karakter di atas kertas atau *scribbling*, dan gambaran figur karakter di pikiran seseorang yang muncul secara tiba-tiba, dapat disebut sebagai *character design*. Akan tetapi semua ini tidak dapat diklasifikasikan sebagai pekerjaan profesional. Seorang profesional pun belum tentu mengerti dengan baik esensi dari *character design* (Su dan Zhao, 2012).

Ada sebuah permasalahan mengenai gaya gambar *anime* dan kartun dimana penggemar keduanya saling beradu pendapat tentang mana yang lebih baik. Adu pendapat ini bahkan mulai merambah ke grup di media sosial (Facebook), forum, dan blog, dan lain-lain, yang menyatakan dengan jelas bahwa mereka adalah penggemar *anime* yang tidak menyukai kartun.

Dengan penulisan tugas akhir ini, penulis selaku mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual dengan peminatan animasi berharap dapat mendesain sebuah karakter untuk film animasi bergaya *anime* yang konseptual dan solid.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan karakter Miho dan Bartholomew dalam animasi pendek Concordia?
2. Bagaimana pengaplikasian unsur budaya Jepang dan Eropa pada karakter Miho dan pengaplikasian unsur budaya Eropa pada karakter Bartholomew?

1.3. Batasan Masalah

Pada penulisan dan pembahasan tugas akhir ini, penulis memberikan batasan terhadap topik penulisan, yaitu sebagai berikut:

1. Karakter Miho Shichirobei dan Bartholomew Igarashi.
2. Perancangan aspek visual karakter Miho dan Bartholomew.
3. Perancangan emosi dan kepribadian Miho dan Bartholomew.
4. Aplikasi budaya Jepang dan Eropa pada pakaian yang digunakan Miho dan Bartholomew.

Sedangkan hal-hal berikut, tidak termasuk dalam pembahasan tugas akhir, yaitu:

1. Karakter Concordia selain Miho dan Bartholomew,
2. Gaya kartun Amerika dalam Concordia,
3. *Artbook* yang dibuat penulis sebagai *output* pribadi selain *trailer*.
4. Animasi,
5. *Background/environment design*,
6. *Compositing*,

7. *Editing,*
8. *Storyboard,*
9. *Visual effect animation,*
10. *Sound design.*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Membuat desain karakter dalam film animasi pendek "Concordia".
2. Membuat desain karakter yang bergaya *anime* yang relevan dengan cerita, dan lingkungan Concordia.
3. Membuat desain karakter yang memiliki kedalaman emosi, sosial, dan psikologi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Memberikan wawasan tentang bagaimana mendesain karakter untuk *anime*.
2. Memberikan wawasan bagaimana menghidupkan suatu film animasi dengan desain karakter, terutama film animasi bergaya Jepang (*anime*).

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA