

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Thomas dan Johnston (1912), dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life Disney Animation*, mengatakan bahwa manusia selalu memiliki keinginan untuk menggambarkan apa yang dilihat disekitar dirinya. Diawali dengan mengukir di dinding hingga menciptakan barang-barang yang dapat menunjukkan gambar bergerak seperti *zoetrope* dan lainnya. Seiring berjalannya waktu para artis yang dulunya melukis mulai mencari media-media atau medium lain, mencari sebuah inovasi yang dapat membuat mereka lebih ekspresif lagi dalam menunjukkan seninya.

Sebuah cerita tidak akan bisa bergerak tanpa tokoh yang sesuai dan mendukung cerita tersebut. Oleh karena itu, diperlukan tokoh yang menarik dan mampu menggerakkan sebuah cerita agar alur dan makna cerita dapat disampaikan. Agar dapat menciptakan sebuah tokoh yang menarik kita perlu memperhatikan pola-pola dasar untuk membantu proses perancangan tokoh. Menurut Tillman (2011) dalam bukunya yang berjudul “*Creative Character Design*”, sebuah tokoh dirancang untuk mengembangkan cerita dengan latar belakang tiap tokoh. Tokoh yang telah dirancang berperan untuk menggerakkan cerita yang telah dibuat. Pentingnya juga membuat tokoh yang berbeda satu sama lain dengan menentukan arketipe tokoh untuk mendapatkan ciri-ciri kepribadian yang nyata atau identik dengan manusia (hlm. 2-4).

Dalam Tugas Akhir ini penulis akan membahas lebih lanjut tokoh yang akan menggerakkan cerita dari animasi 2D pendek berjudul “Later”, yang mengusung cerita mengenai seorang mahasiswa di bidang kreatif yaitu animasi dan menghadapi salah satu kebiasaannya yaitu prokrastinasi atau kegiatan mengundur-undur suatu kegiatan. Tujuan dari pembahasan tokoh Dharma yang merupakan seorang mahasiswa animasi prokrastinator adalah untuk lebih mengulik lebih dalam lagi bagaimana tepatnya merancang tokoh yang melakukan prokrastinasi. Media yang digunakan untuk menyelesaikan animasi ini 2D dikarenakan inginnya memvisualisasikan tokoh lebih mendalam dan lebih menarik dengan memainkan bentuk juga warna yang dapat mendukung desain tokoh.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana perancangan tokoh Dharma yang merupakan seorang mahasiswa prokrastinator pada animasi 2D berjudul “Later”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah akan fokus kepada:

1. Perancangan akan difokuskan pada tokoh Dharma dalam animasi 2D “Later” yang bernama Dharma.
2. Pembahasan Dharma yang terdiri dari tiga macam versi yaitu sebelum dia melakukan kegiatan prokrastinasi, saat ia melakukan prokrastinasi dan saat ia

mengejar penyelesaian tugasnya. Maka dari itu, pembahasan akan difokuskan pada perbedaan visual tokoh Dharma.

3. Perancangan tokoh Dharma akan berlandaskan pada tri dimensional tokoh, bentuk dasar dan proporsi. Untuk perubahan pada visual Dharma akan dilakukan dengan landasan kostum, warna, dan perubahan penampilan fisik pada wajah dan kulit.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari perancangan skripsi ini adalah untuk merancang tokoh Dharma pada film animasi dua dimensi “Later” berdasarkan tri dimensional tokoh, proporsi, bentuk dasar, warna, dan kostum.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan penulis sebagai pembelajaran dalam merancang desain tokoh sesuai dengan teori yang telah ada dan juga melihat ketakutan dan keinginan yang akan berpengaruh besar pada tokoh Dharma yang akan diciptakan.

2. Bagi Masyarakat

Menambah pengetahuan dan bahan pembelajaran dalam perancangan tokoh.

3. Bagi Universitas

Menjadi referensi, aset dan riset yang dapat berguna untuk mahasiswa, serta menambah pembelajaran untuk mahasiswa lain yang mengambil topik pembahasan yang sama.