



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

“Stop-motion could be generally defined as creating the ilusion of movement or performance recorded over successive exposed frames of film by manipulating, usually by hand, some solid object or puppet or cut-out image in a spatial physical setting.” (Purves, 2010)

Secara umum, *stop-motion* dapat dijelaskan sebagai penciptaan suatu ilusi gerak yang direkam melalui *frame* yang berurutan, yang biasanya dimanipulasi dengan menggunakan tangan, dan objek yang digerakkan pun dapat berupa objek padat atau *puppet* atau gambar *cut-out* dalam suatu *setting* atau lingkungan fisik yang dibuat.

Stop-motion terkadang kurang diperhitungkan keberadaannya. Padahal *stop-motion* ini merupakan akar awal dari keberadaan animasi. Dan di Indonesia pun tidak banyak animator yang mengangkat *stop-motion* untuk dijadikan karyanya. Apalagi dengan kecanggihan teknologi yang ada sekarang ini. Membuat animasi bisa dilakukan secara mudah dengan bermunculannya *software-software* canggih.

Puppet animation adalah salah satu teknik dari *stop-motion*, dimana ada suatu *puppet figure* sebagai objeknya dan berinteraksi dengan suatu lingkungan buatan. Banyak karya-karya besar yang dibuat dengan menggunakan teknik ini, di antaranya *Nightmare Before Christmas*, *Corpse Bride*, dan yang terbaru *Shaun the Sheep*.

Puppet figure pada suatu karya *puppet animation* pastilah sangat penting keberadaannya. Melalui *puppet figure* itulah maka cerita dapat tersampaikan maksud dan tujuannya. Menurut Kit Laybourne dalam bukunya yang berjudul *The Animation Book*, *puppet figure* merupakan “bintang” dari cerita. *Puppet figure* juga merupakan suatu objek representatif dalam suatu cerita, yang artinya adalah bagaimana keadaan *puppet figure* tersebut secara fisik dan apakah bisa menggambarkan keadaan di dalam cerita. Oleh karena posisi *crucial* dari *puppet figure* tersebut, maka membuat *puppet figure* yang sesuai dan representatif itu dirasa sangat penting.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *puppet figure* karakter Edmund dan Mike dalam *storyline Conserver*?

1.3 Batasan Masalah

Penulis akan membatasi pembahasan mengenai perancangan *puppet figure* yang dibatasi hanya dua karakter saja, yakni karakter Edmund dan Mike, serta berdasarkan *storyline Conserver*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini merujuk pada rumusan dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, yakni membuat *puppet figure* yang tepat, yang dapat merepresentasikan karakter Edmund dan Mike.

Agar menjadi *puppet figure* yang tepat, maka diperlukan juga pemilihan bahan yang tepat, baik untuk *armature* maupun pelapis pembentuk *puppet figure*, serta dimensi, ukuran, dan skala yang sesuai untuk karakter tersebut. Tidak kalah pentingnya juga pemilihan warna yang tepat agar dapat merepresentasikan ciri khas dan sifat dari *puppet figure* tersebut, apakah karakternya protagonis ataupun antagonis. Sehingga *puppet figure* tersebut menjadi objek yang representatif dari setiap karakternya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tugas Akhir ini memiliki beberapa manfaat, antara lain.

1.) Bagi pembaca:

Memberikan informasi dan pengetahuan terhadap teman-teman mahasiswa serta masyarakat umum mengenai perancangan dan pembuatan *puppet figure* karakter Edmund dan Mike.

2.) Bagi penulis:

Mempelajari lebih dalam mengenai perancangan *puppet figure* karakter Edmund dan Mike, antara lain pembelajaran berupa pemilihan bahan yang tepat, baik untuk *armature* maupun pelapis pembentuk karakter, serta skala, dan yang tidak kalah pentingnya, yakni warna sebagai ciri khas karakter sehingga dapat merepresentasikan sifat dari karakter tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat pembahasan mengenai masalah yang melatarbelakangi Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis. Kemudian dari situ dapat ditemukan pula rumusan permasalahan Tugas Akhir ini, sehingga batasan, tujuan, dan manfaat dari Tugas Akhir pun dapat ditentukan.

BAB II: TELAAH LITERATUR

Bab ini berisi teori yang mendasari proyek ini. Dasar teori ini bersumber dari studi pustaka. Kemudian teori-teori yang didapat, lalu dikumpulkan, dan kemudian digunakan sebagai dasar Tugas Akhir ini.

BAB III: HASIL PENELITIAN

Pada bab ini dibahas mengenai objek dari Tugas Akhir ini yaitu perancangan dan pembuatan *puppet figure* karakter Edmund dan Mike. Disertai juga pada bab ini, yakni proses produksi hingga pasca produksi dalam pembuatan kedua *puppet figure* tersebut.

BAB IV: ANALISIS

Pada bab ini berisi tentang analisis rancangan dan konsep visual karakter Edmund dan Mike. Analisis ini berdasarkan telaah literatur yang penulis temukan dan kumpulkan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang merupakan jawaban atas masalah Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis, dan dalam bab ini penulis juga menuliskan kritik dan saran untuk kemajuan pembuatan *puppet figure* di Indonesia.



UMN