



### **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

Dalam artikel “Industri Kreatif Perkuat Sistem Inovasi Nasional” yang dimuat di kompas.com pada tanggal 5 Maret 2012, dikatakan bahwa industri kreatif – terutama animasi dan film merupakan salah satu sektor industri yang berkembang pesat di dunia dewasa ini. Salah satu negara yang menikmati hasil dari kemajuan industri animasi dan film adalah Amerika Serikat (AS). Studio animasi terkemuka di AS, Pixar, melalui filmnya *The Incredibles* bisa meraup keuntungan sekitar 631.442.092 dollar AS atau hampir Rp 6 triliun, padahal biaya produksinya hanya 92 juta dollar AS atau kurang dari Rp 1 triliun.

Salah satu tahapan penting dalam proses pembuatan animasi adalah tahap pembuatan tokoh, yang dilakukan oleh seorang *character designer*. Dalam proses pembuatan tokoh, sang *character designer* perlu memiliki pemahaman yang kuat terhadap berbagai dimensi tokoh manusia untuk menciptakan tokoh yang memiliki tokoh yang kuat, berkembang seiring berjalannya film, dan mampu menarik hati pemirsa. Tokoh-tokoh seperti Yoda dalam *Star Wars*, Shrek dalam *Shrek*, Son Goku dalam *Dragon Ball*, atau Carl Fredricksen dalam *Up* merupakan contoh tokoh yang mampu meninggalkan impresi khusus dan kemudian mudah diingat oleh para pemirsa, dan dengan demikian merupakan contoh tokoh yang telah didesain dengan baik.

Kadangkala, ada tokoh yang benar-benar didesain dengan sangat baik sehingga menjadi sangat ikonik. Contohnya adalah Yoda dan Darth Vader dari *Star Wars*, yang seringkali lebih dikenal daripada Luke Skywalker, tokoh utamanya sendiri. Salah satu contoh desain tokoh menarik lainnya adalah Zuko dari *Avatar: The Last Airbender* yang merupakan antagonis di awal cerita, lama kelamaan berubah dan justru menjadi salah satu rekan tokoh protagonis di akhir cerita. Perubahan beberapa hal pada desain tokoh yang sudah ada pun mampu menghasilkan film yang sangat berbeda, misalnya pada *Snow White & The Huntsman* serta *Alice in Wonderland* versi Tim Burton.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis akan membahas secara khusus dalam proses pembuatan tokoh yang akan diaplikasikan dalam film animasi 3D. Topik ini penulis anggap penting sehingga perlu dibahas karena 2 alasan: satu, bahwa proses pembuatan tokoh merupakan proses yang sangat panjang dan detail, dan dua, karena desain tokoh berpengaruh besar pada animasi yang akan dihasilkan, terutama dalam proses penyampaian pesan pada penonton. Hal ini mengakibatkan perlunya pemahaman dan perhitungan yang tepat dan menyeluruh dalam proses pembuatan tokoh dari berbagai dimensi yang akan dijelaskan kemudian.

Dalam proyek Tugas Akhir ini, penulis beserta 2 rekan penulis akan membuat sebuah film animasi 3D berjudul *Bedtime Story*. Ceritanya adalah seorang anak yang minta dibacakan suatu cerita dongeng pengantar tidur tentang putri yang diselamatkan oleh pangeran, dan kemudian meminta agar posisinya ditukar, yakni putri yang menyelamatkan pangeran.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibahas di atas, maka masalah yang ada adalah:

1. bagaimana konsep tokoh pada film “*Bedtime Story*”?
2. bagaimana visualisasi tokoh dalam film “*Bedtime Story*”?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. jumlah tokoh yang akan dibahas di sini hanyalah sebanyak 4 (empat) buah, yaitu ibu, anak, pangeran, dan putri.
2. penulis hanya akan membahas visualisasi tokoh sampai pada tahap *texturing*.

## 1.4. Definisi Istilah

1. *3D Modeling* (akan disingkat menjadi *modeling* di bab-bab berikutnya): adalah proses pembuatan suatu benda dalam lingkungan 3 dimensi dengan media perangkat lunak tertentu.
2. *Texturing* adalah proses pemberian detail, permukaan (*surface*), atau warna tertentu pada suatu model 3D untuk membuat model tersebut terkesan terbuat dari material tertentu seperti kaca, kayu, atau marmer.
3. *Vertex*, istilah untuk titik dalam dunia 3D.
4. *Edge*, istilah untuk rusuk dalam dunia 3D.
5. *Face/polygon*, istilah untuk sisi dalam dunia 3D.

6. *Specular highlight* adalah titik terang (*bright spot*) yang terlihat pada permukaan yang halus dan *shiny*.
7. *Render*, merupakan proses akhir kerja dalam *software* 3D atau *editing* video yang akan menghasilkan *file* siap pakai, dapat berupa gambar atau video.

### **1.5. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. pembuatan film animasi 3D pendek “*Bedtime Story*”
2. membuat desain tokoh yang cocok untuk diterapkan di film animasi 3D pendek “*Bedtime Story*”, dan
3. visualisasi tokoh tersebut dalam media 3D.

### **1.6. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari tugas akhir ini adalah: masing-masing tokoh yang ada dalam film “*Bedtime Story*” dapat dipahami dan diidentifikasi karakteristiknya oleh pemirsa.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Laporan Tugas Akhir ini akan dijabarkan dalam 5 (lima) buah bab, yang terdiri dari:

1. Bab I, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Definisi Istilah, Tujuan Tugas Akhir, Manfaat Tugas Akhir, Sistematika Penulisan, dan Metodologi.
2. Bab II, berisi pengenalan tentang desain tokoh, pembuatan tokoh dari segi penokohan, hirarki tokoh, pemilihan elemen visual dasar, keterangan mengenai tokoh-tokoh khusus, teori warna, *style*, pembuatan *draft* melalui *character sheet*, serta implementasinya dalam media 3D.
3. Bab III, berisi gambaran umum penelitian, serta hasil penelitian penulis pada masing-masing tokoh.
4. Bab IV, berisi proses pembuatan masing-masing tokoh secara visual berdasarkan data secara teoritis yang telah dibahas di bab II dan hasil penelitian yang dikemukakan di bab III.
5. Bab V, berisi kesimpulan dan saran.

## 1.8. Metodologi

Metodologi yang akan digunakan oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Pemahaman terhadap sumber-sumber literatur,
2. Pencarian referensi tokoh yang dianggap sesuai dan mendukung dengan konsep tokoh yang diinginkan.