



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 Masalah

Film animasi akhi-akhir ini menjadi sangat populer dan sangat diminati masyarakat. Terbukti dari *survei* yang dilakukan *CinemaScore*, film animasi *The Lorax* berhasil mendapat *rating* A dari para penonton. Selain itu *The Lorax* juga menjadi film dengan debut tersebar di tahun 2012 sejauh ini (*Vivanews*, 2012). Hingga saat ini film animasi masih didominasi negara Amerika Serikat. Namun, di balik itu, ternyata ada campur tangan animator Indonesia. Contohnya dalam Rini Sugianto menjadi salah satu animator utama film animasi *The Adventures of Tintin* (2012). Berita ini disampaikan oleh Dhania Iman dalam situs resmi *VOA Indonesia*.

Mari Eka Pangestu selaku Menteri Perdagangan Indonesia berharap agar Indonesia mampu menandingi film animasi Amerika dengan menciptakan film animasi dari rumah-rumah produksi lokal (Kompas, 2010). Hingga akhirnya film animasi *Sing to the Dawn* yang selesai diproduksi oleh *Infinite Frameworks* pada tahun 2009, Batam, mampu *go international* dan membawa nama bangsa (Kompas, 2010).

Berdasarkan fenomena di atas, penulis berusaha membuat sebuah film animasi dengan teknik dua dimensi. Dalam membuat sebuah film, perlu adanya konsep yang kuat sehingga proses pembuatan film animasi dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan karya yang harmonis. Konsep tersebut dikenal dengan sebutan *Concept Art*. Beberapa tahun belakangan ini, film animasi yang dirilis

juga mengeluarkan buku *concept art* yang biasanya dijual hampir bersamaan dengan dirilisnya film tersebut. Maka dari itu dalam tugas akhir ini penulis akan membuat sebuah film animasi dua dimensi yang diwujudkan dalam sebuah *trailer* dan sebuah *concept art book* dari film tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis menemukan sebuah pertanyaan utama dalam perancangan tugas akhir ini, yaitu:

Bagaimana desain tokoh dalam film animasi *Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik* ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam laporan ini, penulis membatasi pembahasan tugas akhir ini sebagai berikut:

- 1.) Pembuatan desain tokoh dalam film animasi *Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik* mulai dari sketsa sampai *finishing* hasil akhirnya termasuk *coloring*.
- 2.) Tokoh utama yaitu Iys, kakek Kabat, paman Otto, dan Roja. Serta tokoh pendukung bernama Karia, Luri, Kuri, dan penduduk.
- 3.) Detail kostum dan aksesoris karakter.
- 4.) Gaya desain menerapkan tema fantasi yang terinspirasi dari budaya Bali.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan laporan tugas akhir ini adalah mendesain tokoh untuk film animasi *Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1.) Bagi Masyarakat

Agar masyarakat paham proses mendesain tokoh film animasi *Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik* secara mendetail.

2.) Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menambah ilmu pengetahuan dan contoh cara mendesain tokoh.

3.) Bagi Penulis

Meningkatkan kreatifitas dalam menghasilkan desain tokoh yang unik dan menarik, serta memunculkan sifat dan emosi karakter tersebut. Sekaligus sebagai *Portfolio* penulis sebelum memasuki dunia kerja.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan dari penelitian dan perancangan tokoh yang akan dilakukan oleh penulis. Dari permasalahan tersebut penulis memfokuskan ke dalam rumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan dan manfaatnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang mendasari penelitian dan perancangan tokoh. Mulai dari pengenalan mengenai film animasi, *concept art*,

teori warna, gaya gambar, penokohan, dimensi desain karakter, aplikasi budaya dalam desain, ornament Bali, serta target penonton untuk suatu film animasi.

BAB III

HASIL PENELITIAN

Diawali dari gambaran umum mengenai proyek tugas akhir penulis, bab ini berisi proses yang penulis lakukan selama melakukan perancangan tokoh. Dibagi menjadi tiga tahap, yakni tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Sehingga dapat menghasilkan suatu karya desain yang sedemikian rupa.

BAB IV

ANALISIS

Pada bab ini, penulis membahas tentang analisa penggunaan busana Bali untuk diterapkan ke dalam desain tokoh dengan teman fantasi. Selain itu terdapat bahasan mengenai konsep warna untuk kesinambungan desain dalam film. Serta pembahasan motif kain Bali yang disederhanakan untuk keperluan film animasi.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang penulis peroleh setelah melakukan penelitian dan perancangan tokoh. Serta memberikan beberapa saran untuk pembaca yang berhubungan dengan perancangan tokoh.