



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

Perkembangan film *stop motion* diawali pada tahun 1896 oleh Goerge Melies dimana secara tidak sengaja, ia menemukan cara menampilkan efek pada jaman tersebut karena kamera yang rusak pada saat proses syuting. Cara tersebut kemudian disebut *stop action* karena berhenti sesaat pada saat kamera rusak dan lanjut untuk bergerak. Seiring berkembangnya waktu, *stop motion* menjadi salah satu *genre* film pada industri hiburan. Film *stop motion* yang populer dikalangan anak-anak salah satunya ialah serial televisi *Shaun The Sheep*, yang mengisahkan tentang kisah keseharian di peternakan dengan penokohan karakter yang simpel dan menarik.

Pada tanggal 18 Februari 2015 *Shaun The Sheep* serentak masuk ke layar lebar di bioskop seluruh Indonesia. Staf Humas *Summarecon Mall Serpong* Cristina Hutahuruk mengemukakan membuat promo besar-besaran menyambut *premiere* film *Shaun The Sheep* yang tayang lebih dahulu pada 14 Februari 2015. Banyaknya antusias dari anak-anak yang menyaksikan film ini membuat film animasi *stop motion* menjadi terangkat kembali, dikarenakan orang akan mulai mengingat karakter yang unik dari film tersebut dan mempertanyakan cara apa yang digunakan untuk membuat film tersebut (<http://www.tempo.co/read/news/2015/02/15/083642650/Rayakan-Imlek-Bioskop-Putar-Shaun-The-Sheep>, 10 Maret 2015).

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan penulis tersebut, dimana film animasi *stop motion* mulai terangkat ke jangkauan yang lebih luas yaitu layar lebar. Penulis ingin merancang sebuah film *stop motion* “Runrun”. Film *stop motion* ini bercerita tentang anak bernama Arundaya dengan nama panggilan Runrun yang berasal dari desa dan tinggal di kota bersama pamannya, ia ingin kembali ke desanya saat liburan tiba. Penulis bekerja dalam sebuah tim untuk membuat film *stop motion* ini dengan dua orang lainnya.

Seperti produksi film pada umumnya, film *stop motion* terbagi atas pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra-produksi adalah proses perencanaan ide, persiapan cerita, dan *concept art*. Produksi ialah proses pengambilan gambar dan menggerakkan karakter yang sudah dibuat *frame by frame*. Pasca produksi sendiri meliputi pengumpulan data untuk *editing* dan proses *editing* itu sendiri. Perancangan desain karakter yang dibahas oleh penulis masuk ke dalam *sub bagian concept art* pada bagian pra-produksi. Atas dasar hal tersebut penulis mengajukan desain karakter sebagai tugas akhir karena memegang salah satu peran penting dalam kesuksesan sebuah film. Karakter yang menarik menjadi unsur penting dalam penentu apakah suatu film akan menarik atau tidak saat ditonton meskipun film tersebut berbudget mahal dan visualnya memanjakan mata (<http://hot.detik.com/movie/read/2013/07/11/214740/2300050/229/joko-anwar-berbagi-tips-menulis-skenario>, 3 Maret 2015). Karakter desain juga merupakan langkah utama dalam menentukan visual dari sebuah film (Tom Bancroft, 2006).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang karakter Runrun dalam film *stop motion* Runrun?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diberikan dari rumusan masalah di atas adalah:

1. Perancangan karakter Runrun pada film *stop motion* Runrun.
2. Perancangan *armature* untuk karakter Runrun pada film *stop motion* Runrun.
3. Perancangan *puppet* untuk karakter Runrun pada film *stop motion* Runrun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang satu karakter utama dalam film *stop motion* Runrun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini bermanfaat untuk:

1. Menambah pengetahuan penulis tentang desain karakter film *stop motion*.
2. Menambah wawasan tentang desain karakter film *stop motion* bagi pembaca laporan tugas akhir ini.
3. Menambah laporan tugas akhir tentang desain karakter film *stop motion* bagi Universitas Multimedia Nusantara.