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

Industri animasi di Indonesia belum tumbuh sebesar seperti halnya negara-negara tetangga, ST dalam artikelnya yang berjudul "Tantangan Dunia Animasi Indonesia" mengatakan bahwa Indonesia sebenarnya memiliki banyak kinerja handal, namun sayang hanya sedikit orang yang mau memajukan industri animasi di Indonesia. Ada banyak jenis animasi yang sebenarnya dapat dikembangkan. Salah satu dari jenis animasi yang ada adalah animasi terbatas atau biasa disebut *limited animation.*

Limited animation merupakan jenis animasi dimana jumlah frame dalam gerakan dikurangi bahkan dihilangkan. Lamare (2009) dalam bukunya mengatakan bahwa tujuan dari *limited animation* ini sendiri sebenarnya adalah untuk memperlihatkan keindahan visual yang ada dalam sebuah film dan tidak memfokuskan pada gerakan dari karakter (hlm.184-185). Ada banyak elemen di dalam *limited animation*, salah satunya adalah karakter.

Di Indonesia sendiri sudah mulai banyak desainer yang mulai menciptakan karakter, dalam artikel "Kompetisi Karakter Lokal Gairahkan Animasi Indonesia" yang ditulis oleh Edward (2013), tertera adanya usaha peningkatan animasi di Indonesia melalui Kompetisi Penciptaan Karakter Lokal yang digagasi oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Senior animator Bambang Gunawan

Desain Karakter..., Steven Shan, FSD UMN, 2015

Santoso yang menjadi dewan juri dalam kompetisi ini mengatakan bahwa ia dan dewan juri lainnya sempat kebingungan di dalam pemilihin calon pemenang karena banyak karya peserta yang bagus. Bambang juga mengatakan bahwa ini merupakan sesuatu yang besar dalam industri animasi, ia melanjutkan katanya seperti negara Korea, karakter dibuat terlebih dahulu, lalu setelah itu barulah film animasi dibuat.

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah, penulis ingin membahas perancangan karakter dalam projek *limited 2D animation* yang berjudul "The Heaven's Fall".

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis bahas dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain karakter utama dalam film animasi berjudul "The Heaven's Fall"?
2. Bagaimana pengaplikasian kostum dan aksesoris lainnya terhadap karakter utama dalam film animasi “The Heaven’s Fall”?

Desain Karakter..., Steven Shan, FSD UMN, 2015

1.3. Batasan Masalah

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

1. Desain karakter yang dibahas hanya mencakup 4 karakter utama yaitu Jaka Tarub, Raja khayangan, Nawangwulan, dan Ki Agung dalam film animasi berjudul "The Heaven's Fall".
2. Desain karakter mencangkup aspek visual dan non-visual serta konsep dibalik setiap aspek visual karakter.
3. Pembahasan desain visual karakter dibatasi pada desain kostum dan aksesoris pelengkap saja, tidak membahas fisiologi.
4. *Style* ilustrasi yang digunakan dalam projek adalah realis.
5. Desain karakter dalam projek film akan disesuaikan untuk kaum berusia 14 – 25 tahun.

1.4. Tujuan Perancangan

Penulis akan mendesain karakter dan mengimplementasikan studi kostum ke tokoh utama dalam film *2D limited animation* yang berjudul "The Heaven's Fall".

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data yang dengan melakukan studi pustaka berupa buku, *e-book*, dan artikel pada jurnal/*website* dan mengaplikasikan teori yang ada ke dalam desain karakter dalam projek.

Desain Karakter..., Steven Shan, FSD UMN, 2015