



### **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

Karakter pada film animasi dapat menjadi tonggak penilai kesuksesan dari film tersebut. Film animasi yang menarik, pastinya memiliki karakter yang dapat diingat dan dibicarakan oleh penonton setelah film tersebut berakhir. Pada film animasi *Wreck-it Ralph* misalnya, seperti dilansir Lough (2012) pada <http://www.tor.com/blogs/2012/11/wreck-it-ralph-is-the-best-pixar-movie-that-never-was> yang diakses pada tanggal 20 September 2014. Karakter Ralph menjadi buah bibir selama cerita, karena secara tak langsung ia sebagai tokoh utama bertugas untuk membawa alur cerita dan menghidupkan cerita tersebut. Cerita tentang *game retro* dikemas secara menarik, dengan desain karakter yang sesuai. Ralph yang memiliki desain karakter yang unik, proporsi yang tidak realis, namun dapat mengundang penonton untuk bersimpati kepadanya sepanjang cerita. Hal tersebut karena penonton merasa memiliki kemiripan dengan Ralph, masalah yang dihadapinya, dan kondisinya di dalam cerita berdurasi 120 menit tersebut.

Pada dunia film, karakter merupakan sosok yang penting dan memegang kunci untuk membawa alur cerita dari film tersebut. Hahn (2008) menyatakan bahwa desainer karakter mempunyai peran penting untuk menghidupkan karakter, agar karakter dapat menampilkan karakteristiknya dalam sebuah cerita. Karakter tersebut harus bisa menarik di mata penonton, bukan hanya sekedar karakter cantik atau tampan. Hal tersebut dapat tercipta apabila karakter dibuat dari dalam

keluar, yang dapat diartikan dengan memahami kepribadiannya untuk kemudian menyusun tampilan luarnya (hlm.33).

Namun, dalam pembuatan desain untuk karakter 2D, perlu diperhatikan tingkat kedetailan karakter. Karena nantinya hal tersebut akan mempengaruhi proses penganimasian karakter. Desain karakter yang dibuat harus terlihat sederhana, namun tetap memiliki daya tarik tersendiri agar penonton tetap mengenali dan menyadari keberadaannya. Desain karakter juga harus dibuat sedemikian rupa, agar sesuai dengan sikap, *gesture*, dan tingkah laku karakter pada saat dianimasi.

Selain itu, hubungan antara *3 dimensional character* (Fisiologis, Psikologis, Sosiologis) dan desain karakter sangat penting untuk menampilkan jenis karakter dan karakteristik dari tokoh. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin membahas mengenai perancangan *3 dimensional character* dan visualisasi desain karakter 2D untuk karakter bernama Uwi, dalam film animasi pendek “IYATNA” yang akan menjadi film untuk tugas akhir penulis.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan dan visualisasi karakter 2D Uwi dalam film animasi “IYATNA” bergenre *adventure* ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Laporan tugas akhir ini akan difokuskan pada

1. *3 dimensional character* dari Uwi dalam film animasi “IYATNA”, secara Fisiologis, Psikologis dan Sosiologis.

2. Pengaplikasian *3 dimensional character* terhadap visualisasi desain karakter Uwi dalam film animasi “IYATNA”, meliputi tampak karakter Uwi dan properti yang melekat/akan digunakan oleh Uwi, yaitu pakaian, tas, kalung, dan senjata.
3. Implementasi dari budaya suku Baduy untuk asal karakter dan penggunaan kain tenun Baduy untuk pakaian Uwi.
4. Visualisasi karakter pada film “IYATNA” berupa *gesture* yang meliputi *gesture* saat menyerang/marah, menolong dan mengobati Odi, yang diwakilkan dalam film.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Merancang *3 dimensional character* dan memvisualisasikan desain karakter 2D Uwi dalam film animasi “IYATNA”.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

1. Penulis dapat merancang karakter sesuai dengan teori-teori mengenai desain karakter yang tepat, dan menggunakan *step by step* dalam perancangan, sesuai prosedur perancangan yang baik dan benar.
2. Penulis dapat membagikan hasil perancangan dan teori yang penulis gunakan kepada orang lain yang membaca laporan penulis, dengan harapan dapat membantu memberikan solusi mengenai masalah yang serupa.
3. Penulis dapat mengapresiasi hasil pembelajaran selama 3 tahun di Universitas Multimedia Nusantara, dan menambahkan laporan literatur untuk almamater.