



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 artikelnya, Sopov (2013) mengatakan bahwa keberadaan sebuah karakter dalam suatu cerita sudah menjadi sesuatu hal yang disukai sejak masih kecil dan bahkan dapat dikenang hingga dewasa. Padahal karakter tersebut hanya merupakan sesuatu yang liar, tidak dapat diprediksi, dan tidak realis. Namun, pada kenyataannya, karakter tersebut selalu teringat di dalam hati dan tidak dapat dilupakan dengan mudah.

Pembentukan karakter-karakter ini sudah ada sejak beberapa ratus tahun yang lalu, di mana terbukti banyaknya lukisan-lukisan di dalam goa (Wright, 2005). Lukisan-lukisan itu kebanyakan berupa lukisan hewan berkaki empat. Dari lukisan inilah, awal mula terbentuknya karakter berupa hewan ini berkembang menjadi urutan gambar-gambar yang menggambarkan suatu pergerakan. Pergerakan tersebut kemudian menjadi referensi awal untuk pembentukan animasi.

Kemudian, perkembangan animasi ini terus berkembang mulai dari gambar-gambar yang bergerak tanpa cerita, hingga menjadi sebuah urutan gambar yang memiliki alur cerita. Pada saat yang bersamaan, perkembangan karakter juga semakin meningkat. Awalnya karakter hanya digambar tanpa adanya kepribadian. Akan tetapi, pada 1914, The American Winsor McCay membuat sebuah animasi singkat berjudul “Gertie the Dinosaur”. Animasi tersebut menceritakan tentang Gertie, seekor dinosaurus yang memiliki kepribadian, sehingga karakter itu tampak hidup (Wright, 2005). Berawal dari itulah, hingga kini sudah banyak karakter yang memiliki kepribadian, seperti Mickey Mouse, Pinocchio, dan lain sebagainya.

Selain itu, menurut Brunelle (2006), sebuah karakter dapat mempengaruhi alur cerita atau dipengaruhi oleh cerita. Akan tetapi, cerita tidak dapat berjalan tanpa adanya sebuah karakter, sedangkan karakter itu sendiri dapat terbentuk tanpa adanya cerita. Oleh karena itu, karakter menjadi salah satu faktor yang penting agar sebuah cerita dapat berjalan. Perancangan sebuah karakter harus menarik, unik, dan memiliki kepribadian khusus, sehingga karakter tersebut dapat diingat oleh penontonnya.

Dengan latar belakang seperti itulah, penulis memutuskan untuk mengambil karakter desain sebagai tema dalam laporan Tugas Akhirnya yang berjudul “Desain Karakter Dalam Animasi “Spring Forth””.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan Tugas Akhir ini adalah bagaimana perancangan karakter untuk animasi “Spring Forth”?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan laporan Tugas Akhir ini menjadi terarah, penulis memberikan batasan masalah, antara lain sebagai berikut.

1. Konsep karakter yang diterapkan terdiri dari dewi bunga (Yihua), dewi matahari (Taiyang), dan dewa angin (Tian Feng).
2. Konsep yang dibahas tersebut terbatas pada bentuk fisik dari karakter (dimensi fisiologis) yang terdiri dari proporsi karakter, penggunaan warna, dan pakaian yang dikenakan tiap karakter.
3. Gaya visual yang digunakan adalah *stylized character* yang mengarah pada proporsi karakter *chibi*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan desain karakter ini adalah untuk:

1. Mendesain karakter yang sesuai dengan alur cerita dalam animasi “Spring Forth”
2. Mengimplementasikan desain karakter yang telah dirancang ke dalam animasi “Spring Forth”.

1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam laporan Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan metode studi pustaka dan studi *existing*, seperti referensi foto atau film yang sudah ada.

UMN