



### **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 animasi, karakter memiliki peranan yang sangat penting. Sebuah karakter dapat menjadi *icon* daripada sebuah animasi. Hal itu menjadi salah satu penarik hati penonton karena *icon* menjadi sesuatu yang dapat selalu diingat oleh penonton.

Seperti dalam film animasi Disney, Frozen. Film animasi ini sangatlah mendunia. Apabila orang-orang membicarakan Frozen, yang langsung terpikirkan ialah karakter dari film animasi ini, yaitu Elsa – salah satu karakter utama dari Frozen, seorang karakter Raju Salju yang cantik. Ezra (2014) menyebutkan bahwa nama Elsa masuk ke posisi 88 nama terpopuler untuk bayi perempuan. Barrett (seperti dikutip dalam Ezra, 2014) menambahkan walaupun protagonis yang populer bernama Anna, tetapi Elsa menawarkan nama yang unik dan memberikan sosok wanita yang peka, kuat, dan percaya diri.

Karakter dapat berupa seorang manusia, seekor hewan, ataupun sebuah benda yang berperilaku layaknya seorang manusia. Sebuah karakter dapat mengenakan kostum dan juga memiliki benda-benda yang dapat mendukung karakter tersebut di dalam sebuah animasi.

Pembentukan sebuah karakter, terutama pada animasi 3D, dari awal dengan membuat konsep karakter desain, *modeling* karakter, hingga *texturing*.

Desain dan visualisasi aset yang baik dapat terwujud dengan memperhatikan segi sosiologis, fisiologis, dan psikologis daripada karakter tersebut. Sheldon (2004) menyatakan bahwa sebuah karakter tidak hanya memperhatikan bentuk fisik saja, tetapi seorang karakter desainer juga harus memperhatikan karakteristik, lingkungan ia tinggal, dan pandangan karakter tersebut pada lingkungan.

Karakter-karakter pada animasi Indonesia kurang memperhatikan desain dan visualisasi. Berdasarkan hal tersebut, penulis membuat Tugas Akhir mengenai desain dan visualisasi aset.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan dan visualisasi pada karakter Odi dalam film animasi Iyatna?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis membatasi bahasan masalah pada desain, *modeling*, *texturing* dan material pada karakter utama 3D dalam animasi Iyatna. Target usia untuk animasi ini ialah dari umur 16-27 tahun. Animasi Iyatna akan berdurasi 5 menit. Penulis akan menggunakan gaya visual kartun.

## **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan yang ingin penulis capai ialah merancang dan memvisualisasikan pada karakter Odi dalam film animasi Iyatna.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang penulis gunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan menggunakan literatur, observasi, dan juga studi eksisten.

