



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

Kepopuleran film animasi 3d belakangan ini semakin meningkat. Tak hanya anak-anak saja, bahkan orang dewasa pun menjadi konsumen film animasi 3D. Beberapa film animasi 3d yang terkenal seperti “Monster University” dan “Despicable Me 2” produksi Universal Picture ini, terbilang yang paling diminati. Dalam artikel “Daftar 10 Film Box Office Amerika, Jawaranya Film Animasi Despicable Me 2” yang diunggah di situs Tribunews.com, Daniel (2013) mencatat bahwa film produksi Universal Picture “Despicable Me 2” bertengger di urutan pertama *box office* selama 2 minggu berturut-turut dengan pendapatan sekitar 55,5 juta dollar mengalahkan pesaingnya “Pacific Rim” yang berada di urutan kedua. Hal ini membuktikan bahwa semakin meningkatnya peminat film animasi 3d.

Sebuah animasi yang baik harus terdapat unsur-unsur yang saling mendukung satu sama lain diantaranya adalah karakter, cerita, dan yang terakhir adalah visual. Karakter dan cerita memiliki keterikatan hubungan yang tidak dapat dipisahkan. Karakter dalam sebuah animasi juga harus mudah diingat dan menjadi ikonik. Sebut saja film “Despicable Me”, karakter minion yang lucu dalam film tersebut mampu menjadi sebuah ikon dari film tersebut. Hestya dalam situs tempo.co menyebutkan bahwa demam karakter minion tersebut masi terus berlanjut. Berdasarkan penelitian di Amerika Serikat, penjualan barang-barang berbau Despicable Me 2, terutama Minion, meraih US\$ 22 miliar diakhir tahun

2013. Bahkan pada bulan Juli lalu, ribuan orang, tua dan muda, mengantri di McDonald East Coast Park, Singapura, untuk mendapatkan mainan gratis dari pembelian *Happy Meal*. Hal ini semakin menguatkan bahwa desain karakter pada sebuah film animasi sangat berpengaruh terhadap karakteristik film tersebut.

Tak kalah dengan produksi luar, Indonesia kini juga membuat animasi 3D yang berjudul “Binekon” dengan karakter khas Indonesia. Dalam artikel “BINEKON Film Animasi Dengan Karakter Khas Indonesia” (2013) yang diberitakan di situs unipost.com, film animasi karya pemuda Indonesia bernama Mardoko dan Haryadhi ini menampilkan 5 karakter lucu yang masing-masing mewakili 5 pulau besar di Indonesia yaitu PAPU (Papua), SULA (Sulawesi), KALE (Kalimantan), JABO (Jawa) dan SUMI (Sumatera). Karakter dan namanya yang khas sangat menunjukkan identitas film animasi tersebut dimana film itu ingin menceritakan tentang Indonesia. Namun sayangnya perkembangan animasi di Indonesia masih kurang berkembang. Artikel “Perkembangan Film Animasi Indonesia Kurang Signifikan” dalam situs republika.com, Khumaesi mengungkapkan bahwa film animasi sebagai salah satu cabang dalam film, kurang berkembang meskipun Indonesia memiliki banyak 3D artist handal. Kemudian dalam situs newsmusik.co, Yose memberitakan bahwa baru-baru ini dirilis film animasi besutan anak SMK yang berjudul “Petualangan si Adi”.

Namun sayang, segi visual yang minim serta karakter yang kurang menonjol menyebabkan film ini tak laku di pasar lokal. Berdasarkan hal tersebut, Penulis berupaya untuk membantu mengoptimalkan perancangan desain karakter yang ada di Indonesia melalui film animasi 3D “The Walking Bat”. Short Film dengan genre

komedi romansa ini, akan di tampilkan dengan cerita dan karakter yang unik yang mampu menarik perhatian penonton. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi CGI atau computer-generated image saat ini telah berkembang dengan pesat, khususnya di bidang 3D CGI. Saat ini, teknologi 3D CGI diterapkan dalam video game, animasi, visual effect bahkan film dan media interaktif. Software atau perangkat lunak untuk 3D CGI pun sekarang ini sudah sangat bervariasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari Tugas Akhir ini adalah:

Bagaimana desain dan visualisasi tokoh pada Animasi 3D “The Walking Bat” ?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik yang dibahas tidak terlalu luas sehingga tidak fokus, maka dibuat beberapa batasan masalah yaitu :

1. Desain karakter menggunakan gaya kartun.
2. Desain pada karakter hewan berupa kucing, kelelawar, dan anjing.
3. Tokoh kelelawar memiliki karakteristik pemalas dan berorientasi pada tujuan.
4. Tokoh anjing berjenis Doberman dengan karakteristik pelindung dan galak.
5. Tokoh kucing memiliki sifat *perfectionist*
6. Ekspresi dan pose tidak menjadi bahasan penulis

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendesain tokoh yang sesuai dan mendukung untuk film animasi 3D “The Walking Bat”.
2. Mengimplementasikan desain tokoh Bat, Kucing dan Anjing pada film animasi 3D “The Walking Bat”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dapat menciptakan karakter dan *environment* yang harmonis dan mendukung untuk film animasi 3D “The Walking Bat” sangatlah bermanfaat bagi penulis. Hal tersebut menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tersendiri bagi penulis, dan juga yang tidak terlupakan adalah pengalaman yang baru didapat akan menjadi bekal untuk terjun ke dunia kerja nanti.

Bagi pembaca semoga laporan ini bisa dipelajari dan kemudian menguasai teknik penciptaan karakter dan *environment* yang baik agar kedepannya tercipta sebuah desain 3D yang tidak asal-asalan sehingga akan membawa perubahan positif dalam perfilman Indonesia terutama animasi 3d.

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, semoga laporan ini bisa menjadi catatan tersendiri dan bermanfaat untuk penelitian atau survey tertentu. Dan juga semoga bisa bermanfaat bagi angkatan-angkatan muda calon sarjana yang ingin mencari referensi dalam perihal desain karakter dan *environment*.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam upaya pengumpulan data yang akan membantu dalam pengerjaan tugas akhir adalah metode studi pustaka/literatur, dimana penulis akan mencari berbagai teori yang akan menunjang dan membantu dalam pengerjaan, pencarian teori melalui beberapa buku dan karya-karya ilmiah lainnya yang mendukung proses pembuatan karakter dalam film 3D Animasi “The Walking Bat”.

Adapun penulis juga melakukan suatu observasi yang sebagian besar akan dilakukan melalui surfing jejaring sosial dan melihat beberapa video 3d animasi dan konsep-konsep karakter dari berbagai ilustrator dan sebuah game sebagai referensi, maupun beberapa video walkthrough mengenai proses pembuatan karakter dalam animasi 3d.

Dan yang ketiga, penulis melakukan suatu eksperimen berdasarkan teori dan referensi yang didapat, yang kemudian diambil hasil terbaik dari beberapa eksperimen yang dilakukan.

UMN