



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 kreatif, khususnya animasi dan film merupakan salah satu sektor industri yang berkembang pesat di dunia dewasa ini sebagaimana diungkapkan dan dimuat dalam harian *kompas.com* tanggal 5 Maret 2012. Salah satu negara yang menikmati hasil dari kemajuan industri animasi dan film adalah Amerika Serikat (AS). Studio animasi terkemuka di Amerika Serikat, Pixar, melalui filmnya *The Incredibles* bisa meraup keuntungan sekitar 631.442.092 dollar AS atau hampir Rp 6 triliun. Padahal biaya produksinya hanya 92 juta dollar AS atau kurang dari Rp 1 triliun. Film lainnya antara lain *Ice Age 2* dengan keuntungan mencapai US\$ 1.066.179.725, *Ratatouille* sebesar US\$672 juta, *Wall E* mendapatkan US\$63 juta pada hari pertama pembukaanya dan berhasil menempati urutan pertama box office (*kompas.2012.2013*).

Fred Deakin menganggap bahwa selama lima tahun terakhir terjadi evolusi dunia animasi, khususnya di Inggris. Animasi sudah tidak dianggap sebagai hiburan untuk anak-anak namun justru industri yang bisa dinikmati oleh semua kalangan (*kompas.2012.2013*). Di Indonesia sendiri animasi sedang berkembang dan berkaitan dengan bidang jasa maupun konten yang dibuat sendiri. Namun menurut Wahyu Aditya, Presiden Direktur Hello Motion dalam wawancara oleh *kompas.com* yang dipublikasikan pada tanggal 4 februari 2012, masih belum banyak di Indonesia yang menciptakan konten sendiri misalkan seperti film

pokemon di Jepang yang mampu menciptakan pendapatan pasif bagi penciptanya hingga sebesar seratus dua puluh trilyun rupiah per tahun. Walaupun di Indonesia perkembangan animasi masih sangatlah berkembang, namun Indonesia telah melihat peluang besar dalam industri tersebut. Untuk ikut andil dalam industri tersebut dan memproduksi film animasi terlepas dari konten sendiri atau bukan, *creator* tidak bisa mengabaikan elemen-elemen yang terdapat di dalamnya salah satunya adalah tokoh/karakter.

Salah satu tahapan penting dalam proses pembuatan film dan cerita animasi adalah tahap pembuatan tokoh yang dilakukan oleh seorang *character Designer*. Dalam proses pembuatan tokoh, sang *character designer* perlu memiliki pemahaman yang kuat terhadap berbagai dimensi untuk menciptakan tokoh yang memiliki karakter yang kuat dan mampu menarik hati pemirsa. Tokoh-tokoh seperti Son Goku dalam *Dragon Ball*, Spiderman dalam *The Amazing Spiderman*, Doraemon dalam *Doraemon*, Tintin dalam *The Adventure of Tintin*, dan Spongebob dalam *Spongebob Squarepants* merupakan contoh tokoh yang mampu meninggalkan kesan khusus dan kemudian mudah diingat oleh pemirsa. Kadangkala ada tokoh yang benar-benar di desain dengan sangat unik sehingga menjadi tokoh yang ikonik, salah satunya adalah Pikachu dalam Pokemon. Karakter ikonik lainnya adalah *Minions* dalam film *Despicable Me* yang padahal merupakan karakter pembantu namun lebih dikenal daripada karakter utamanya.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis akan membahas secara khusus proses pembuatan tokoh yang akan diaplikasikan dalam trailer film animasi 3D. Topik ini penulis anggap penting sehingga perlu dibahas karena desain tokoh

berpengaruh besar pada animasi yang akan dihasilkan. Hal ini mengakibatkan perlunya pemahaman dan perhitungan yang tepat dan menyeluruh dalam proses pembuatan tokoh dari berbagai dimensi yang akan dijelaskan kemudian.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ingin disampaikan antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana desain tokoh pada film Wild Wild West ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Jumlah Tokoh yang akan dibahas disini adalah 2 (dua) tokoh manusia, Koboï dan Indian.
2. Laporan tugas akhir ini hanya akan membahas visualisasi tokoh sampai pada tahap elemen-elemen yang membangun tokoh seperti warna, bentuk, ukuran, dan sifat. *Rigging*, *morphing*, *skinning*, ekspresi, dan gestur tidak menjadi pembahasan dalam tugas akhir ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah:

1. Mendesain tokoh untuk film Wild Wild West
2. Mengimplementasikan desain tokoh dalam film Wild Wild West



UMN