



### **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

Meningkatnya minat masyarakat terhadap animasi sebagai hiburan di zaman modern ini telah menyebabkan perubahan yang besar di bidang industri animasi. Dimulai dari animasi 2d, stop-motion, lalu animasi 3d yang sekarang sedang populer. Artikel yang dimuat di Gnomonschool.com memberitakan kepopuleran animasi 3d yang dimulai oleh Pixar setelah mengeluarkan Toy Story pada tahun 1995. Sejak saat itu Pixar terus mengeluarkan animasi-animasi mengesankan yang mengubah persepsi masyarakat dan memberikan tempat tersendiri bagi animasi 3D di Hollywood. Hal ini tidak lepas dari perkembangan teknologi revolusioner oleh Pixar yang meningkatkan kemampuan komputer untuk membuat animasi yang lebih bagus lagi. Kesuksesan Pixar disusul oleh Dreamworks yang kualitas animasinya perlahan meningkat, hal itu terlihat dari rating 87% dan 98% yang diraih oleh Kung Fu Panda dan How to Train Your Dragon.

Menilik animasi luar negeri yang sudah populer, perkembangan animasi dalam negeri sendiri belum cukup signifikan. Apalagi dibandingkan dengan perkembangan yang di luar negeri, namun beberapa animator muda dalam negeri sekarang sudah memiliki kemampuan yang tidak kalah dari dari animator luar negeri. Pada tanggal 15 Desember 2011, kompas.com memberitakan keterlibatan

salah satu animator Indonesia, yaitu Rini Sugianto dalam film animasi 3D "The Adventures of Tintin".

Keberhasilan karya 3D meraih popularitas tidak lepas dari karakter-karakter di dalamnya yang berhasil menarik minat dan perhatian masyarakat. Sangat penting bagi sebuah karya untuk memiliki desain karakter yang bagus, bila tidak akibatnya akan seperti game Assasins Creed III yang karakter utamanya dianggap tidak berhasil memenuhi harapan dan membuat pemain merasa tertarik. Digibytes.me memberitakan kegagalan karakter tersebut berintegrasi dengan dunianya dan dengan pemain pada 19 April 2013.

Setelah mencermati fenomena dan kasus yang ada, maka saya memutuskan untuk mencoba membuat desain karakter animasi 3D yang baik dan dapat berintegrasi dengan dunianya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan karakter pada animasi pendek Companion?

## **1.3. Batasan Masalah**

1. Desain karakter hanya dibuat 2, anak kecil dan hewan.
2. Setting cerita sekitar tahun 1900-an untuk memunculkan kesan klasik.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Menciptakan karakter yang dapat berintegrasi dengan baik dalam dunianya dan menarik minat penonton.

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

Dapat menunjukkan dan memberi contoh tentang desain karakter yang baik dan dapat berintegrasi dalam dunianya dengan baik.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Data yang diperlukan untuk pembuatan animasi diperoleh melalui buku, baik buku fisik maupun buku elektronik dalam bentuk pdf; website resmi negara Swiss, dan artikel dari website berita.

A large, stylized graphic consisting of the letters 'UMMN' in a bold, blue, sans-serif font. The letters are set against a circular background that features a grid of white squares on a blue field, resembling a stylized face or a digital pattern.