



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

Perkembangan film animasi saat ini sudah semakin pesat dan digemari masyarakat, bahkan jumlah daftar film animasi yang sudah ditayangkan secara universal pada tahun 2012 berdasarkan situs about (2012) mencapai sedikitnya sepuluh judul film. Film-film tersebut merupakan produksi dari studio ternama seperti Disney, Pixar, Dreamworks. Namun, dari banyaknya film animasi tersebut, hanya dua yang merupakan film animasi *stop-motion*, yaitu Frankenweenie oleh Tim Burton dan ParaNorman. Film animasi *stop-motion* sebelumnya juga sudah pernah ditayangkan, yaitu film The Nightmare Before Christmas pada tahun 1993, ada pula film serial anak-anak seperti Shaun The Sheep dan Timmy Time. Film animasi *stop-motion*, menurut situs IMDb (2013), sejauh ini terdapat lebih dari 20 judul, belum termasuk yang telah disebutkan sebelumnya. Sebagian besar diantaranya merupakan film pendek. Meskipun beberapa film tersebut sudah cukup dikenal, teknik animasi *stop-motion* ini nampaknya kurang begitu digemari, karena pergerakan animasi *stop-motion* tidaklah sehalus film animasi dengan penggunaan komputer. Pembuatan film ini pun tidak bisa dianggap mudah, karena memerlukan kesabaran dan kemampuan untuk menggerakkan benda yang menjadi objek utamanya.

Saat ini teknik *stop-motion* semakin berkembang, dan dapat digunakan untuk membuat iklan beberapa produk, seperti yang digunakan dalam iklan bioskop 21. Iklan dapat ditempatkan pada siaran televisi dan media lain, ditujukan bagi segala golongan, dan untuk bisa membuat penonton tertarik iklan harus dibuat seunik mungkin. Dengan demikian salah satu caranya adalah membuat karakter utamanya memiliki kesan dan kepribadian yang unik pula. Barry Purves mengatakan arti *stop-motion* dalam bukunya, *Basic Animation* 04 *Stop-motion* adalah teknik membuat ilusi pergerakan dengan serangkaian *frame* yang dimanipulasi menggunakan benda-benda padat seperti orang atau boneka. Namun, *stop-motion* dengan menggunakan boneka akan sulit diterima untuk iklan karena membutuhkan waktu pengerjaan yang lama. Sebagian besar iklan *stop-motion* yang pernah dibuat menggunakan *talent*, tetapi berbeda dengan tindakan yang diambil oleh bioskop 21. Dengan menggunakan iklan *stop-motion* bertema humor untuk menginformasikan cara pengaksesan sistem terbaru mereka, penonton dapat dengan mudah mengingat dan memahami maksud yang disampaikan.

Penulis bermaksud untuk mendesain karakter yang dapat meningkatkan efektivitas sebuah iklan, khususnya dengan cerita humor dan karakter memiliki karakteristik yang kuat serta cocok untuk ditonton oleh semua usia. Penulis berharap dengan adanya perancangan karakter *stop-motion* ini, iklan animasi *stop-motion* dapat lebih diterima dan digemari. Penulis juga berharap perancangan desain karakter dapat berguna dalam meningkatkan wawasan desainer lain yang bermaksud untuk

membuat tokoh *stop-motion* yang berkarakter, tidak hanya secara teori tapi juga dapat mewujudkannya dalam bentuk yang sesungguhnya.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana desain *armature* karakter Joe pada animasi *stop-motion* “Dumb & Dumber”?

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan *armature* pada karakter animasi *stop-motion* ini diberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

- Karakter yang dibuat merupakan karakter berbentuk *simple deformed character*
- Terdapat tiga karakter yang hidup pada masa modern. Hanya satu dari tiga karakter tersebut yang di tampilkan dalam laporan sebagai hasil akhir *armature*.
- Aplikasi kerangka *ball and socket joints* dengan bahan sederhana
- Pemilihan warna dan jenis pakaian tidak dibahas

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Merancang *armature* pada karakter animasi *stop-motion*

2. Mengimplementasikan rancangan karakter “Dumb & Dumber” pada sebuah film pendek dengan tema humor dengan *personality* yang kuat dan cocok untuk ditonton oleh segala usia.

