



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

Pesatnya pertumbuhan teknologi dan komunikasi dewasa ini berpengaruh besar pada perkembangan industri animasi yang semakin hari semakin berkembang. Dilihat dari munculnya berbagai konten animasi dalam film, iklan, atau pun layar lebar, menunjukkan bahwa industri animasi semakin diminati. Situs IMDB (2013) mencatat 189 film layar lebar animasi dunia yang ditayangkan sejak Desember 1950 hingga 2013, 44 di antaranya dirilis pada tiga tahun terakhir (2010-2013), dan satu di antaranya merupakan karya dalam negeri, yakni *Sing to the Dawn* atau yang dikenal dengan *Meraih Mimpi*. Hal ini membuktikan tingginya minat penonton akan film animasi luar, sementara kiprah animasi dalam negeri masih minim karena masih kurangnya segi aspek dari animasi tersebut, salah satunya yaitu tokoh.

Steven Withrow (2009, hal.10) pada bukunya yang berjudul *Secrets of Digital Animation* mengatakan bahwa desain tokoh bukan hanya sekedar “aktor”, tetapi sekaligus merupakan representasi ideologis yang dirancang agar mampu berkomunikasi lebih intim pada *audience* melalui bahasa visual tertentu. Keberhasilan suatu film atau animasi sering kali ditentukan oleh tokohnya. Namun desain tokoh dalam film animasi Indonesia masih terbatas pada teknis yang sering kali dangkal dan mudah terlupakan karena “kurang hidup”. Melalui film pendek “*The Gift*”, penulis berharap dengan menampilkan rancangan tokoh yang sesuai maka pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Penulis juga akan membahas kajian

mendalam mengenai desain tokoh dengan pengkayaan pada aspek visual dan non visual dalam menemukan formula perancangan sebuah tokoh yang “hidup”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, timbul pertanyaan dalam pembuatan film pendek animasi 3d “The Gift”, yaitu:

1. Bagaimana perancangan tokoh *humanoid* pada sesuai dengan konsep film pendek animasi 3d “The Gift”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka penulis akan membatasi pembahasan tugas akhir dengan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembuatan rancangan dibatasi pada tiga tokoh *humanoid* dari sisi fisiologi, psikologi, dan sosiologi.
2. Perancangan tokoh *humanoid* mulai dari sketsa sampai *finishing* hasil akhir dalam bentuk tiga dimensi.
3. *Rigging* bukan menjadi bahasan penulis

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan tokoh ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat desain tokoh *humanoid* dalam film pendek 3d animasi “The Gift” yang bergaya fantasi.
2. Membuat desain tokoh *humanoid* yang unik dan sesuai untuk konsep film pendek 3d animasi “The Gift”.