



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 perfilman animasi, baik yang berasal dari luar maupun dalam negeri saat ini telah menuai kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi yang ada telah meningkatkan produktivitas kerja pembuatan film animasi lebih daripada sebelumnya, serta menghasilkan berbagai film animasi dan efek visual yang berkualitas. Animasi selanjutnya berkembang sangat pesat dan mengglobal. NASSCOM animasi melaporkan bahwa sepanjang tahun 2000, total produksi animasi telah mencapai \$16-31.5 milyar. Pada tahun 2001 angka ini bertambah menjadi \$ 25-38 milyar (*exhibitmag.com*, 2013).

Indonesia sendiri tidak luput dari pengaruh animasi. Industri animasi terutama di Asia seperti Jepang, Korea, Malaysia, Singapura, India dan Indonesia telah menjadi trend pada tahun 2013 ini. Industri animasi ini sebagian besar masih berupa fasilitas yang berada di bawah perusahaan film asing terutama dari Amerika. Sekitar 90% film animasi yang ditayangkan di Amerika diproduksi di Asia termasuk Indonesia (*finance.yahoo.com*, 2013).

Indonesia pada saat ini telah memiliki animator-animator handal yang menghasilkan film animasi berskala Hollywood. Presiden Susilo Bambang Yudhoyono sendiri (*ideanimasi.com*, 2012) bahkan meminta para animator Indonesia muda untuk terus berkarya supaya semakin dikenal secara internasional.

Kesuksesan sebuah film animasi, tidak hanya bergantung pada segi visualisasinya saja. Dibalik sebuah pembuatan film animasi, penggarapan konsep yang kuat jauh lebih penting dibandingkan teknik dan teknologi yang digunakan. Salah satunya adalah penggarapan konsep pada karakter desain. Berbeda dengan pembuatan film *real action*, penggarapan karakter desain pada animasi lebih bervariasi. Penggarapan desain karakter pada film animasi 3D, tidak terbatas pada jenis *cartoon style*, contohnya *Monster Inc*, tapi bisa juga realistik seperti *Final Fantasy* ataupun gabungan keduanya, seperti *Tintin*.

Desain karakter animasi yang baik memerlukan sebuah proses riset dari segi karakterisasi, visualisasi dan sosiologi tokoh. Sebuah penggambaran karakterisasi didukung dengan visualisasi yang unik dan tepat sesuai kebutuhan konsep film yang dibuat akan mampu memukau, menarik simpati dan melekat dalam ingatan dan hati para penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis mendapatkan permasalahan baru berdasarkan dari latar belakang yang telah dibahas di atas. Permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain tokoh pada film animasi *3D Daddy's Girl*?
2. Bagaimana karakterisasi tokoh pada film animasi *3D Daddy's Girl*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan pada perancangan dan visualisasi karakter

1. Perancangan karakter dilakukan hanya pada 4 karakter yang ada di dalam film animasi *Daddy's Girl*
2. Hasil dari perancangan tokoh ini adalah aset 3D untuk film animasi 3D *Daddy's Girl*
3. Teknik riging dan animasi bukan menjadi pembahasan pada laporan TA ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan adalah menganalisis proses pembuatan desain karakter untuk membuat desain karakter yang sesuai dengan kebutuhan film animasi *Daddy's Girl*.

1. Merancang tokoh dalam film animasi *Daddy's Girl*.
2. Mengimplementasikan desain tokoh dalam film animasi *Daddy's Girl*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan pembelajaran mengenai desain karakter dan visualisasinya dalam bentuk animasi 3D.