



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

Saat ini banyak sekali film animasi 3D baru yang bermunculan, seperti *The Good Dinosaur*, *Inside Out*, *Zootopia*, dan sebagainya. Di dalam negeri juga muncul beragam film animasi 3D lokal seperti *Adit Sapo Jarwo*, *Si Entong*, dan *Battle of Surabaya*, dan sebagainya. Animasi sendiri berasal dari bahasa latin, yaitu ‘anima’ yang berarti jiwa, hidup dan semangat.

Keberhasilan karya film tersebut untuk meraih kesuksesan tidak lepas dari tokoh/ karakter yang berperan dalam cerita tersebut. Cerita yang baik didukung oleh beberapa aspek, seperti pendapat Sullivan (2008) bahwa cerita yang baik adalah kombinasi yang baik dari karakter dengan cerita, yang didalamnya terdapat struktur, konflik, emosi, dan reaksi dari karakter. Keberhasilan sebuah karakter seperti *Spongeboob* dan *Doraemon*, bukan hanya karena bentuk visualnya yang menarik, namun juga karena kepribadian yang membentuk karakter tersebut.

Pentingnya perancangan sebuah karakter membuat penulis tertarik dalam mendesain karakter Galih dan Ratna pada film animasi 3D “*Loveograph*”, dimana karakter Galih dan Ratna memiliki kekurangan fisik/ kecacatan yang akan berpengaruh terhadap kepribadiannya. Oleh karena itu penulis akan merancang kedua karakter tersebut yang tidak hanya berdasarkan bentuk visualnya namun juga

aspek penting lainnya yaitu *three dimensional character* dan *archetype* pada karakter.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai topik yang akan diangkat di latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dibahas penelitian adalah bagaimana merancang karakter Galih dan Ratna dalam film animasi 3D “Loveograph”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

1. Pembahasan proses perancangan karakter Galih dan Ratna, pada film penekanan pada *three dimensional character & archetypes*.
2. Pembahasan berfokus pada penerapan visualisasi *lead character & simple* ke dalam karakter Galih dan Ratna.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir penulis adalah menerapkan perancangan karakter Galih dan Ratna yang difokuskan pada *three dimensional character & archetypes* dengan gaya visual *lead character & simple* dalam film animasi 3D “Loveograph”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Data untuk Tugas Akhir ini dikumpulkan melalui metode berikut.

1. Studi pustaka, yaitu dengan mencari buku-buku dan *e-book* yang dapat dijadikan referensi terkait dengan topik pembahasan.
2. Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap karakter-karakter pada film animasi dan film dokumenter mengenai pria pengamen dan seseorang wanita yang memiliki disabilitas (bisu).

1.6. Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan penulis lakukan dalam mendesain karakter bernama Galih dan Ratna adalah dengan melalui proses-proses yang diawali dari tahap *brainstorming*, *three dimensional character*, membuat sketsa sebagai percobaan, sampai karakter 3D Galih dan Ratna terbentuk dan dapat digunakan dalam film “Loveograph”.

1.7. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat pada banyak pihak, seperti berikut.

1. Manfaat untuk penulis yaitu sebagai penerapan teori dan keilmuan tentang animasi yang telah dipelajari sampai saat ini, selain itu juga sebagai pendalaman wawasan tentang animasi agar dapat semakin berkembang.

2. Manfaat untuk orang lain ataupun industri animasi Indonesia pada umumnya, diharapkan film animasi “Loveograph” dapat memperkaya judul animasi yang merupakan hasil dari animator- animator Indonesia, sekaligus agar animator – animator Indonesia semakin termotivasi untuk memajukan industri animasi di Indonesia.
3. Manfaat untuk kalangan akademis, film “Loveograph” diharapkan dapat dijadikan referensi tambahan dan masukan- masukan untuk melakukan kajian dan pengembangan karya secara mendalam dan lebih lanjut.

UMN

1.8. Skema Perancangan

Penulis menggunakan skema perancangan berikut sebagai acuan

