



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

Komedi merupakan salah satu hiburan yang disukai banyak orang, dari anak kecil sampai orang dewasa. Ross pada bukunya menyatakan bahwa komedi dapat menargetkan masyarakat, tradisi maupun unsur kepercayaan dari suatu agama (2005: hlm. 2).

Menurut Ross (2005) komedi selalu mengundang tawa. Manusia selalu mencari hal hal yang lucu dan menyenangkan pada komedi, hal ini tidak dapat terelakan dikarenakan unsur komedi telah melekat pada pribadi setiap manusia dan hal ini pula yang menyebabkan komedi menjadi salah satu hiburan utama bagi masyarakat pada beberapa bagian di muka bumi (hlm. 2).

Paparan Ross pada bukunya menjadi pedoman bagi penulis dan tim untuk mengangkat tema komedi pada karya tugas akhir kami, mengingat Indonesia merupakan salah satu negara dengan segmen komedi sebagai salah satu hiburan utama juga memperkuat minat penulis dan tim dalam mengemban tugas akhir ini.

Penulis dan tim ingin merealisasikan tema komedi ini menjadi karya berupa animasi dikarenakan pantauan penulis terhadap naiknya minat penonton animasi di Indonesia pada beberapa tahun belakangan ini. Meningkatnya popularitas karya animasi bertema komedi seperti Upin dan Ipin dapat dijadikan sebagai sebuah contoh, melihat perkembangan minat penonton terhadap dunia

animasi di Indonesia inilah yang memperteguh diri penulis untuk menciptakan karya berupa sebuah *film* animasi. Pendapat ini didukung oleh hasil riset Hidayat terhadap perkembangan minat terhadap industri kreatif di Indonesia. Hidayat (2015) mengemukakan atas risetnya bahwa pertumbuhan infrastruktur teknologi serta tingkat adopsi internet yang cukup tinggi di Indonesia membuka peluang meningkatnya industri kreatif berbasis *digital*. Terlebih, dengan populasi yang sangat besar, Indonesia berpotensi memimpin industri kreatif di kawasan Asia Tenggara (Hidayat, 2015, para. 1).

Karakter memiliki peran yang sama pentingnya dengan alur cerita, karakter dapat meningkatkan kualitas cerita melalui karakteristiknya yang unik. Setiap sifat unik yang ada pada karakter tersebut harus dibuat secara rasional sehingga penonton dapat mempercayai bahwa tindakan karakter merupakan hal yang mampu dilakukannya. Hal di atas merupakan fungsi karakter yang dijelaskan dalam buku *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (Robert McKee, 1997).

Berdasarkan fenomena yang ada, semakin disukainya sebuah karakter, semakin meningkat pula media yang menayangkan karakter tersebut, baik itu media drama panggung maupun ranah digital seperti animasi dan *film*. Mengangkat contoh pada fenomena *Big Hero Six*, dikutip dari liputan6.com pada artikel 'Baymax "Big Hero 6" Jadi Idola Baru Pecinta Film Animasi', Sanjungan dan pujian terhadap *film* animasi Big Hero 6 ini terlontar dari para penonton dan para artis yang menyaksikan film berdurasi 108 menit ini. Sebut saja Sandra Dewi

yang mengaku sangat terhibur dengan film Big Hero 6 dan menyukai karakter Baymax yang lucu nan menggemaskan sehingga merekomendasi film Big Hero 6 karena cocok ditonton semua umur. Prestasi Big Hero 6 hingga sempat menduduki puncak *Box Office* ini melanjutkan kesuksesan film animasi besutan Disney sebelumnya seperti Frozen dan Wreck-it Ralph. Terinspirasi dari karakter-karakter Marvel, film Big Hero 6 langsung menyedot perhatian masyarakat Indonesia, khususnya pecinta film animasi dan komik Marvel. Hal ini dapat menyimpulkan bahwa semakin disukainya desain karakter, semakin meningkatlah media yang menayangkannya, yang secara otomatis mengingatkan pentingnya desain karakter dan *impact* nya kepada publik.

Paparan-paparan yang ada di atas lah yang penulis yakini dapat menjadi latar belakang mengapa penulis membahas rancangan karakter pada karya animasi tiga dimensi *hybrid* berjudul '*Bruu Bruu*' bertema komedi ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan karakter yang akan diterapkan pada film pendek Bruu Bruu ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penulis ialah :

- 2 Karakter berupa alien dengan gaya visual komedi dengan output render yang realistis pada *hybrid animation* '*Bruu Bruu*'.

- Perancangan termasuk karakter berikut atribut yang digunakan yaitu senjata anti gravitasi (*levitation gun*).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini ialah untuk merancang karakter yang komikal berikut atributnya untuk animasi *hybrid* Bruu Bruu.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1.5.1. Penulis

Menambah kreatifitas dan pemahaman penulis dalam merealisasikan tokoh sesuai konsep yang sudah ada untuk film animasi, serta menambah portofolio penulis.

1.5.2. Orang lain

Menambah pemahaman orang lain dalam hal proses merealisasikan tokoh secara *detail* melalui konsep yang mendukung desain karakter.

1.5.3. Universitas

Menambah koleksi karya ilmiah dan film 3D animasi, sehingga dapat dijadikan referensi untuk mahasiswa lainnya.