



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

Bianca Van Dam (2014) mengatakan bahwa Disney adalah salah satu produsen film yang kerap mengeluarkan seri – seri dengan teman *Princess* yang selalu memakai suatu dongeng ataupun cerita yang berbasis dengan tema suatu kebudayaan dan negara, salah satu contohnya ada pada tahun 2012, muncul sebuah film yang diproduksi oleh Pixar dan Walt Disney Pictures, berjudul Brave. Seperti film – film sebelumnya, Brave adalah film buatan Disney yang mempunyai sebuah konsep budaya yang sangat kuat, dan budaya tersebut tidak hanya dilihat dari segi environment nya saja, namun juga dapat dilihat dari segi *fashion apperance* yang melekat di setiap karakternya. (hlm.5)

Brave adalah salah satu contoh film yang mempunyai sebuah keunikan di mana sifat karakter dan cara ia berpakaian saling berintegrasi satu sama lain. Contoh di mana Merida sebagai karakter utama dalam Film Brave adalah seorang putri dengan sifat yang tomboy, aktif, pemberani, dan suka mengeksplor hutan, didesain menggunakan pakaian yang dapat membuat ia bergerak secara bebas, bahkan hingga pakaian tersebut pun harus bisa dipakai untuk ia menunggang kuda. (Trimble, 2012)

Swain (2008) mengatakan bahwa *appearance* ataupun *fashion attire* dan sifat memang adalah hal yang sangat berkaitan satu sama lain, karena dua hal itu adalah sesuatu yang penting untuk memberikan semacam label kepada sebuah

karakter, sehingga penonton dapat mengingat baik sifat ataupun *appearance* sang karakter tersebut. Namun selain penampilan karakter juga didukung oleh gesture yang dapat melambangkan diri dan sifatnya. (hlm.22)

Dari hal – hal yang dikemukakan oleh Swain dan Van Dam, hal tersebut membuat penulis tertarik untuk membuat karakter utama, dalam film animasi pendek RANA. Dua karakter utama ini sendiri adalah karakter yang di dalam film animasi pendek RANA, berasal dari dua zaman yang berbeda dan juga mempunyai *3 Dimensional Character* yang berbeda. Dari zaman yang berbeda, maka fashion appearance dan cara berperilaku dua remaja pun akan berbeda satu sama lainnya. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat karakter yang dimana *fashion appearance* nya berintegrasi dengan unsur *3 Dimensional Character* terutama di unsur psikologis.

1.2. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah penulis di atas, rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis adalah:

Bagaimana penulis dapat menciptakan dua tokoh utama yang mempunyai *fashion appearance* yang berbeda, sekaligus mendesain gesture yang sesuai dengan emosi dan karakteristik karakter pada film animasi pendek Rana ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam pembuatan desain karakter di film animasi pendek 'RANA' adalah sebagai berikut :

1. Perancangan dibatasi dua tokoh dalam film animasi pendek 'Rana' yaitu seorang wanita yang hidup di sebuah kota dan jaman yang terinspirasi oleh kota New York di tahun 1950 an dan seorang pria yang hidup di sebuah kota di Indonesia pada tahun 2015.
2. Fokus utama *visual design* pada karakter perempuan adalah *1950's American Fashion*
3. Fokus utama *visual design* pada karakter laki – laki adalah pencampuran antara *subculture fashion* dari *punk fashion*, yaitu : *emo fashion*
4. Aspek *3 Dimensional Character* yang dikaitkan oleh penulis dengan *appearance* karakter adalah aspek Psikologi dalam *3Dimensional Character*.
5. Gesture yang dibahas hanyalah gesture – gesture utama yang ada di Film seperti *closed body gesture, combative, dan fugitive*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Untuk menciptakan karakter yang berasal dari dua zaman berbeda dan memiliki tipe *fashion appearance* yang berbeda , yaitu *1950's American Fashion* dan *Emo*

Subculture, serta merancang gesture yang sesuai dengan emosi dan karakteristik karakter.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengenakan studi pustaka dan studi *existing*, seperti referensi foto, film, serta film animasi pendek lainnya. Pengerjaan film pendek juga akan dikerjakan sesuai dengan timeline seperti berikut



U
M
N

Tahap	Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pre Production	Briefing	■																															
	Story Planning		■	■	■	■																											
	Script Writing					■																											
	Character & Environment Planning					■	■	■	■	■																							
	Modeling										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
	Story Board					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
	Animated Storyboard										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Production	Character Concept									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■													
	Environment Concept									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
	Rigging																■	■	■	■	■	■											
	Previs 1																				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
	Animating																				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
	Render + Lighting																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Pre Production	VFX + Compositing																											■					

