



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Pada era globalisasi teknologi saat ini, penyebaran berita dan informasi dilakukan melalui banyak media digital. Begitu pula halnya dengan industri perfilman yang mulai menggunakan media digital dalam membuat karya. Salah satunya adalah dengan membuat karya animasi. Salah satu jenis karya animasi yang sering digunakan pada saat ini adalah animasi 3D.

Dalam sebuah karya Animasi, karakter memiliki peranan yang sangat penting. Karakter yang dibuat dengan desain yang matang dapat memperjelas sebuah cerita. Di dalam sebuah cerita, karakter adalah unsur penentu sekaligus penggerak cerita.

Dibutuhkan beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam perancangan sebuah karakter. Teori Egri (1994) tentang 3 Dimensional karakter yang menjelaskan tentang aspek fisiologis, psikologis dan sosiologis karakter dapat digunakan untuk membuat konsep sebuah karakter.

Di dalam 12 prinsip animasi yang disebutkan oleh Disney (1930) terdapat salah satu teori yang menjelaskan tentang daya tarik sebuah karakter atau *Appeal*. Teori *appeal* berkaitan dengan keseluruhan tampak atau gaya visual dalam animasi. *Appeal* menjadi prinsip yang sangat penting karena dapat membuat karakter yang dibuat menjadi lebih menarik dan dapat menunjukkan sifat-sifat karakter tersebut dalam bentuk visual.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh yang memiliki *appeal* untuk dapat diterapkan dalam karya animasi *The Spirit of Ansel* ?

1.3. Batasan Masalah

Fokus penulisan akan ditujukan pada :

1. Pembuatan konsep dua tokoh dalam karya animasi “*The Spirit of Ansel*“ yaitu Marcis dan Ansel dengan penekanan terhadap *appeal*.
2. Hasil akhir berupa visualisasi 3 dimensi kedua karakter.

1.4. Tujuan Penelitian

Merancang tokoh yang memiliki *appeal* untuk dapat diterapkan dalam karya animasi “*The Spirit of Ansel*” yang digambarkan melalui bentuk tubuh, wajah dan pakaian dari kedua karakter, yaitu Marcis yang berprofesi sebagai pandai besi dan sesosok arwah anak kecil bernama Ansel yang hidup di Eropa pada abad pertengahan.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Penulis

Melalui penelitian ini penulis dapat belajar dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh.

2. Orang Lain

Melalui penelitian ini, pembaca dapat mengetahui cara dan proses merancang

karakter khususnya untuk penekanan di bagian *appeal*.

3. Universitas

Menambah referensi karya mahasiswa sebagai contoh bagi mahasiswa lainnya.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan dengan melakukan studi pustaka. Penulis akan menggunakan data dari buku-buku dan referensi berupa film dan *game* yang sesuai untuk menunjang pengetahuan dan teori, serta bereksperimen langsung untuk mendapatkan laporan dan hasil data.

