



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

Animasi merupakan salah satu media dalam menciptakan cerita melalui gambar yang bergerak menjadi sebuah film. Dewasa ini film animasi banyak digemari oleh berbagai kalangan baik dewasa maupun anak-anak. Pada awal perkembangannya animasi hanya berupa gambar tangan yang diputar dan direkam seolah-olah menjadi bergerak. Pada perkembangannya film animasi sekarang sudah menjadi industri yang luas. Animasi sekarang dibagi menjadi beberapa tipe yakni animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi dan animasi stopmotion. Dalam animasi terdapat banyak aspek yang membuatnya menjadi menarik untuk ditonton, karena menampilkan bentukan nirmana yang menyerupai dunia asli namun banyak mengandung unsur fantasi didalamnya.

Salah satu aspek yang membuat film animasi menjadi menarik adalah tokoh. Dalam animasi tokoh bisa dibuat semenarik mungkin. Berbeda dengan film sungguhan yang mencari aktor atau *talent* yang akan berperan memerankan tokoh, dalam dunia animasi sang pembuat sendiri yang menciptakan tokoh itu dan sekaligus memberikan jiwa didalamnya. Tokoh animasi dapat dibuat berbeda dengan manusia pada umumnya, misalnya berbentuk naga namun mempunyai kepala manusia ataupun berbentuk kucing gendut yang bisa berdiri dan berbicara.

Tokoh bisa dibuat seunik dan semenarik mungkin agar membuat penonton menjadi tertarik dengan film tersebut setelah melihat karakternya.

Warna merupakan aspek yang mempengaruhi karakter animasi. Selain bentuk, warna juga sangat menentukan tokoh yang diciptakan bahkan tidak jarang sang pembuat memiliki beberapa contoh warna yang akan digunakan pada tokoh. Pemberian warna pada tokoh dimaksudkan untuk lebih menimbulkan emosi yang dimiliki oleh tokoh. Sebagai contoh warna merah digunakan untuk tokoh yang jahat ataupun emosional, warna biru biasa digunakan untuk tokoh yang bijak ataupun tenang. Seperti pada film *Inside Out* dimana warna tokoh berhubungan erat dengan emosi dari tokoh itu sendiri.

Pada pembuatan skripsi ini penulis, akan merancang tokoh yang didasari dari psikologi warna tokoh tersebut, dan akan diaplikasikan kedalam film animasi “STORY OF COLOUR’S”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh berdasarkan psikologi warnanya?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada skripsi ini melingkupi

Perancangan tri-dimensional tokoh utama yakni kuning, merah, dan biru yang didasari oleh psikologi warna yang sesuai bagi masing-masing tokoh tersebut.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah merancang tokoh Kuning, merah, dan biru berdasarkan psikologi warna yang dimiliki oleh masing-masing tokoh tersebut, yang kemudian akan diaplikasikan kedalam film animasi 2d “STORY OF COLOUR’S”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis adalah, penulis dapat merancang tokoh yang berlandaskan psikologi warna tokoh dalam proyek tugas akhir penulis.
2. Manfaat bagi orang lain adalah, dapat membantu menjadikan referensi, dalam perancangan tokoh yang menggunakan psikologi warnanya.
3. Manfaat bagi Universitas adalah, membantu menyediakan sumber-sumber referensi bagi para mahasiswa/siswinya baik untuk individu maupun kelompok.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA