



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

Di era modern ini, penikmat film animasi tidak lagi terbatas hanya pada anak-anak saja. Ini dapat di artikan bahwa animasi tidak lagi dipandang hanya sebagai hiburan semata. Produksi animasi sudah mulai mengembangkan genre yang lebih luas sehingga dapat diterima oleh orang dewasa sekalipun. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek, masyarakat dari berbagai umur sudah bisa menilai mana animasi yang berkualitas.

Kualitas animasi pada saat ini tentunya sudah sangat maju dibandingkan era sebelumnya. Mulai dari teknik, warna, *style*, dan musiknya sudah jauh berkembang. Cara penyampaian cerita juga menjadi satu poin yang penting dalam sebuah animasi. Bagaimana cerita berjalan dikontrol oleh satu bagian di dalamnya. Aspek penting itu adalah tokoh yang berada di dalam cerita.

Mengapa tokoh begitu penting untuk sebuah cerita naratif? Jawaban itu sangat dekat dengan kita. Jika disadari, semua makhluk hidup di dunia ini adalah tokoh dalam cerita yang disebut dengan kehidupan. Bahkan, diri kita sendiri adalah tokoh utama dalam cerita kehidupan kita sendiri. Begitu dekat nya aspek tokoh dengan kehidupan sehari-hari membuat pembahasan tentang tokoh ini begitu menarik untuk didalami.

“A good character is one that is right for the story.” (Sullivan, Schumer, & Alexander. 2008). Maksudnya yaitu jika akan membuat sebuah tokoh, maka

buatlah ia berdasarkan apa yang terjadi dalam cerita itu. Buatlah tokoh itu menyatu dengan cerita seperti keduanya tidak akan dapat dipisahkan sama sekali.

Inspirasi untuk sebuah tokoh dapat datang dari mana saja. Penting untuk diingat bahwa calon penonton adalah orang yang akan melihat tokoh, dan mengingatnya. Untuk itu sebaiknya tokoh memiliki unsur yang dekat dengan kehidupan penonton. Dalam penciptaan tokoh, diperlukan tokoh yang menarik. Sehingga penulis mendapatkan ide untuk menciptakan tokoh yang memiliki hal yang sama dengan penonton, yaitu Shio.

Zaman dahulu Shio digunakan sebagai penanda akan pergantian tahun. Dalam legenda dikatakan simbolisasi Shio adalah 12 hewan yang pertama kali menyebrangi sungai dan mendapatkan kemuliaan dari dewa dengan menjadi simbol dari kalender setiap tahun. Dalam hal popularitas, sistem zodiak dengan perhitungan bulan lebih di kenal banyak kalangan daripada shio. Setiap tahun baru China diadakan perayaan yang besar namun kebanyakan belum tahu apa saja perbedaan antara Shio tersebut dan keterkaitannya satu sama lain.

Dalam kebudayaan China, shio sangat mempengaruhi keputusan-keputusan yang akan diambil. Kepercayaan ini bahkan mempengaruhi apakah kapan pasangan akan memiliki anak karena memperhitungkan peruntungan anaknya nanti. Menurut Williams (2006), penting bagi seseorang untuk mengetahui Shio kelahirannya agar dia tahu bagaimana ia harus bertindak dan apa yang harus dihindari.

Dengan dasar pemikiran ini penulis tertarik untuk mendesain tokoh dengan Astrologi China atau lebih dikenal dengan Shio sebagai konsep dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat visual tokoh berdasarkan Shio untuk diterapkan dalam sebuah animasi?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam skripsi ini tidak keluar dari pemikiran-pemikiran dan bahasan yang dimaksud, maka penulis membatasi masalah yang akan dikaji yaitu:

1. Perancangan tokoh hanya dibatasi sebanyak 4 tokoh yang berperan besar dalam cerita, yaitu tokoh dengan kepribadian dari Shio anjing, Shio kelinci, Shio tikus, dan Shio naga.
2. Animasi ditujukan untuk kalangan remaja berusia 16 tahun ke atas dan *main focus* ke penonton wanita.

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk mengetahui bagaimana membuat visual tokoh dengan tridimensional tokoh berdasarkan Shio untuk diterapkan dalam opening film animasi.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Sebagai sarana untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah penulis dapatkan selama menjalani masa pendidikan ke dalam karya yang akan diciptakan.
2. Sebagai acuan untuk tambahan pengetahuan ataupun referensi bagi akademisi lain di masa mendatang.
3. Sebagai bentuk kontribusi untuk Universitas sebagai akademisi.