



### **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

Menurut *Dercksen* (2015), genre adalah jenis cerita yang memiliki daya tarik mendalam bagi penontonnya. Di antara semua genre di dunia salah satunya yang menarik adalah komedi. Dalam buku "*A Companion to Film Comedy*" *Horton dan Rapf* (2013) menuliskan kata-kata dari *Allen Klein* (1989: xx) yaitu humor membantu kita mengatasi stres karena humor dengan instan menghilangkan rasa sakit kita.

Adapun jenis-jenis komedi salah satunya adalah komedi *slapstick*. Komedi *slapstick* ini digemari orang-orang karena dalam animasi tahun 90-an seperti *Looney Toons*, *Tom and Jerry*, *Road Runner*, *Pink Panther* dan animasi-animasi sekarang seperti *gumball* menerapkan komedi *slapstick*. Tak hanya kelakuan dari tokoh tersebut yang menjadi unsur yang mendukung *slapstick* namun desain tokoh juga, bahkan desain tokoh pun akan diingat oleh para penonton karena adanya daya tarik tersendiri pada tokoh tersebut.

Tokoh mempunyai peranan penting dalam sebuah animasi karena tokoh merupakan sebuah objek yang mewakili sebuah cerita. Dalam merancang sebuah tokoh, ada hal yang harus di perhatikan yaitu sifatnya, bentuk, proporsi, warna dan pakaiannya. Di dalam membuat animasi bergenre komedi, aspek penting di dalamnya adalah tokoh yang dapat membangun karakteristik komedi itu sendiri

yang dapat dilihat dari desain tokohnya. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membahas perancangan tokoh komedi Chang dan Nikky pada animasi 3D berjudul "*kind of love*"

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang tokoh dalam animasi 3D bergenre komedi yang berjudul "*Kind of Love*"?

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk membatasi topik permasalahan, penulis hanya akan membahas tentang:

1. 2 tokoh utama yaitu Chang dan Nikky.
2. Penulis hanya membahas tentang *tri-dimensional* tokoh, bentuk, proporsi, warna dan pakaian Chang dan Nikky.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dibuatnya laporan skripsi penciptaan ini adalah untuk merancang tokoh dalam animasi 3D bergenre komedi dengan menerapkan teori-teori yang mendukung *tri-dimensional*, bentuk dan proporsi, serta warna, dan pakaian Chang dan Nikky.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Untuk Orang lain :

Agar orang lain dapat mengetahui bagaimana cara membuat tokoh dalam animasi 3D bergenre komedi.

2. Untuk Penulis :

Agar penulis dapat belajar bagaimana cara merancang sebuah tokoh agar karakter terlihat menarik dan dapat meninggalkan sebuah memori pada orang yang melihat karakter tersebut.

3. Untuk Universitas :

Dapat membantu perpustakaan dalam menyediakan sumber-sumber referensi bagi mahasiswa yang mencari untuk keperluan individu maupun kelompok terutama pada topik perancangan tokoh.

