



### **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

Pembentukan karakter yang memiliki pengaruh paling besar adalah di keluarga. Karena saat kecil hingga beranjak remaja setiap orang pasti lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dan orangtua lah yang memiliki kontribusi terbesar dalam pembentukan karakter sang anak. Jika orangtua menunjukkan sisi ketidak harmonisan mereka. Hal ini akan sangat berpengaruh ke anak mereka kelak. Henny Eunike Wirawan (2016), mengatakan bahwa anak yang melihat pertengkaran orangtuanya akan meninggalkan rasa kehilangan akan kedamaian dan meragukan kedamaian akan sebuah ikatan ataupun hubungan. Selain itu anak akan kurang *respect* kepada orangtuanya. Efek lainnya anak akan cenderung tertutup dan menjadi kurang percaya diri sehingga memilih mengurung diri di kamar dan menjadi malas ketika berada di rumah.

Animasi di Indonesia sudah mulai dilirik oleh negara – negara lain. Sebagai salah satu contoh di Indonesia telah banyak masuk film – film animasi dari negara – negara maju. Masuknya film animasi sangat memengaruhi perkembangan industri animasi di Indonesia. Sudah banyak animator Indonesia mampu menghasilkan karya – karya yang tidak kalah bagus nya dengan negara – negara tetangga.

Andre Surya(2016) sebagai *founder* Enspire Studio mengatakan bahwa Industri animasi di Indonesia sudah mulai maju, buktinya banyak serial TV

animasi lokal yang sukses. Misalnya Adit Sopo Jarwo buatan MD Animation, Si Entong dari MNC. Banyaknya studio – studio lokal di berbagai kota merupakan indikasi majunya industri animasi. Menurutnya juga pemasaran industri animasi sangatlah mudah dalam segi pemasaran, akan tetapi permasalahannya datang dari pangsa pasar dalam negeri. Karena banyaknya perusahaan dalam negeri yang membutuhkan iklan lebih menggunakan jasa animator asing. Pasar Indonesia masih belum bisa percaya dengan kemampuan animator lokalnya.

Selain Cerita, tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah film. Tokoh dirancang untuk membawa suatu cerita dalam sebuah film agar dapat menunjukkan gerak dan emosinya. Doni Kusuma(2015) mengatakan bahwa karakter merupakan ciri, gaya ataupun karakteristik diri seseorang yang berasal dari bentukan ataupun tempaan yang ia dapatkan dari lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya karakter yang dimiliki setiap orang terbentuk melalui perjalanan yang panjang. Karakter terbentuk dari proses pembelajaran diberbagai tempat seperti di rumah, sekolah dan lingkungan tempat tinggal dan pihak yang terlibat adalah orangtua, guru maupun teman sebaya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, Penulis ingin membuat film pendek 2D. salah satu faktor yang menarik adalah tokoh pada film yang berjudul Re:Late. Maka dari itu penulis akan membahas perancangan desain tokoh dalam animasi 2D yang berjudul Re:Late.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang ditemukan adalah bagaimana mendesain tokoh dalam animasi 2D yang berjudul Re:Late?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan Masalah yang diberikan dari rumusan masalah di atas adalah:

Perancangan desain tokoh yang menggambarkan Tokoh Regra berumur 21 tahun dan Ega berumur 10 tahun berdasarkan 3 dimensional karakter.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulisan laporan tugas akhir adalah merancang tokoh Regra dan Ega dalam film 2D “Re:Late” berdasarkan 3 dimensional karakter.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat Perancangan

### **1. Bagi Penulis**

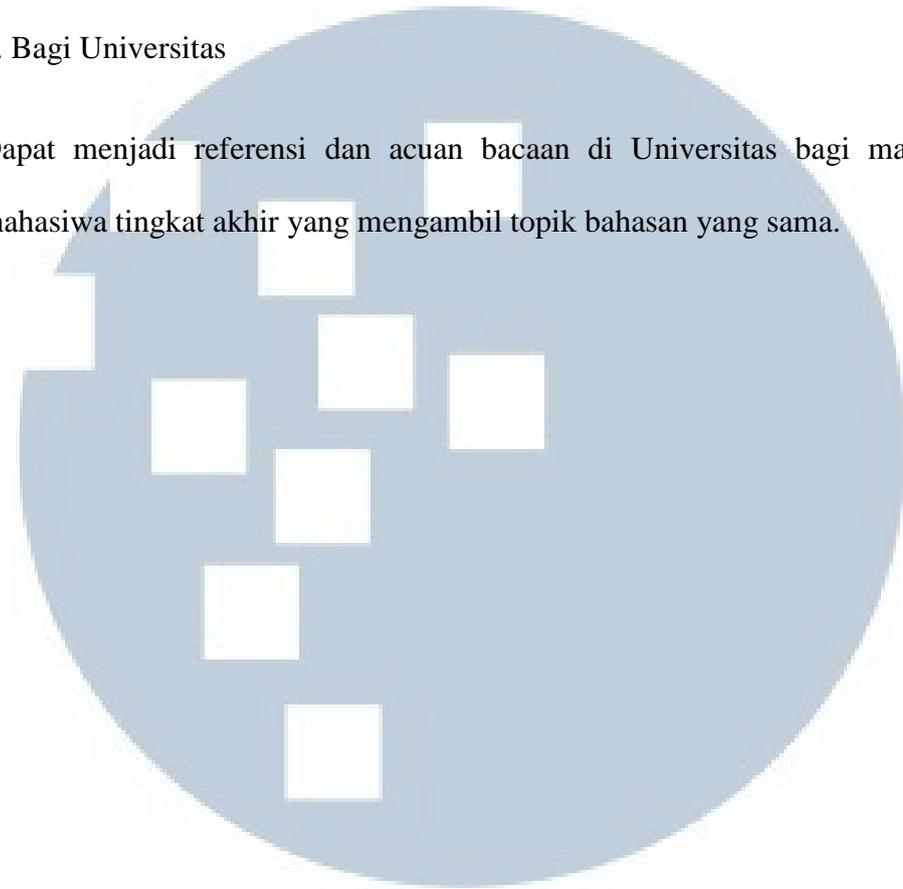
Menjadi sarana bagi penulis agar dapat menuangkan ide dan kreativitas dalam mendesain tokoh yang baik ke dalam bentuk laporan

### **2. Bagi Pembaca**

Dapat menyampaikan dan menambah pengetahuan pembaca mengenai tahapan – tahapan dalam perancangan sebuah tokoh.

### 3. Bagi Universitas

Dapat menjadi referensi dan acuan bacaan di Universitas bagi mahasiswa – mahasiswa tingkat akhir yang mengambil topik bahasan yang sama.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA