



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

Perancangan tokoh merupakan topik yang umum dalam dunia animasi dan *game*. Uniknya, walaupun topik perancangan tokoh terkesan sudah biasa, tetapi jika kita membahasnya lebih dalam, kita akan tetap menemukan kompleksitas dan keunikan yang menghidupkan tokoh tersebut. Katherine Ibister (2005) menerangkan bahwa setiap tokoh akan memiliki kedalaman, kompleksitas, konsistensi dan misteri dan daya tarik. Unsur-unsur tersebut dapat menjadi jiwa yang menghidupkan karakter tersebut.

Untuk merancang tokoh yang terkesan hidup, berbagai aspek perlu diperhatikan lebih dalam, seperti aspek lingkungan, sosial dan psikologi. Beberapa aspek sangat berhubungan seperti penampilan tokoh dan latar cerita. Untuk itu diperlukan analisis terhadap beberapa karya yang telah ada sebagai acuan dalam perancangan tokoh.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mengambil topik perancangan tokoh sebagai tugas akhir penulis. Penulis akan membuat perancangan tokoh menggunakan unsur *steampunk* dalam sebuah film animasi 2D berjudul “Perpetua”. “Perpetua” memiliki latar sub *genre* fantasi *steampunk* yang menceritakan tentang seorang pria yang kehilangan istrinya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh menggunakan unsur *steampunk* untuk mendukung latar film animasi pendek berjudul “Perpetua”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk perancangan tokoh dalam film animasi pendek “Perpetua” penulis membatasi masalah pada:

- Perancangan tiga tokoh yaitu Louis, Agatha dan Clara
- Perancangan meliputi bentuk tubuh dan pakaian berdasarkan *three dimensional character* meliputi dimensi fisiologis, sosiologis dan psikologis.
- Kostum dengan unsur *steampunk* untuk mendukung latar cerita.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan tugas akhir ini untuk merancang tokoh yang mendukung latar *steampunk* dalam film animasi pendek berjudul “Perpetua”.

1.5. Manfaat Skripsi

Ada pun manfaat dari penulisan Skripsi Penciptaan ini adalah:

- Bagi penulis penulisan skripsi ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan mempraktikkannya.
- Bagi orang lain, skripsi ini dapat menjadi acuan dan tambahan wawasan.
- Bagi universitas dapat memperkaya ilmu pengetahuan.