



### **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

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat film animasi 3D mengalami kemajuan yang luar biasa. Film animasi 3D dalam penyampaian ceritanya, dinilai dapat memberikan visual yang luar biasa. Hal ini dapat dibuktikan dengan respon audiens pada kemunculan film-film 3D, khususnya yang muncul belakangan ini seperti *Coco* (2017), *Moana* (2016), dan *Frozen* (2013). Film-film tersebut terus mengalami pembaharuan sejak film animasi 3D pertama, yaitu *Toy Story* (1995). Walaupun dapat memberikan visual yang luar biasa, sebuah film animasi 3D tetap membutuhkan tokoh dan cerita yang baik.

Tokoh dinilai sangat penting dalam penyampaian sebuah cerita pada film. Menurut Sullivan, Alexander, dan Schumer (2008), hal ini disebabkan karena tokoh bertugas untuk membuat audiens mengerti plot dan pesan dari film. Tokoh yang berkesan merupakan tokoh yang menarik secara visual dan kepribadian. Lewat tokoh, audiens juga dapat mengerti tema apa yang ingin disampaikan dalam film.

Sullivan, Alexander, dan Schumer menjelaskan bahwa suatu cerita biasanya didasari oleh sebuah ide besar yang disebut tema. Sebuah tema mengandung makna akan yang ingin disampaikan dalam film (h.9). Marx (2007) juga menambahkan bahwa film animasi harus lebih fokus pada tema yang terkandung di dalamnya, bukan pada plotnya. Tema yang jelas juga merupakan

inti dari pembuatan sebuah film animasi. Tema yang digunakan harus sederhana namun tetap memiliki fokus yang kuat seperti pentingnya kekeluargaan ataupun tentang cinta (h.46).

Hubungan ayah dan anak perempuan merupakan salah satu hubungan yang banyak ditampilkan dalam film bertema kekeluargaan. Hal ini terbukti dari beberapa contoh film yang dibahas oleh Wynns dan Rosenfeld (2009) lewat jurnalnya. Beberapa contoh film tersebut adalah: *The Little Mermaid* (1989), *Pocahontas* (1995), *Aladdin* (1992), dan *Beauty and the Beast* (1991). Film-film tersebut menampilkan bagaimana hubungan ayah dan anak perempuan dalam sebuah keluarga tanpa kehadiran seorang ibu. Namun, dalam film-film tersebut belum memfokuskan pembahasan konflik yang ditimbulkan karena adanya perbedaan tokoh antara ayah dan anak perempuannya.

Tugas akhir ini akan berfokus dalam merancang desain visual tokoh sebagai pemusik yang memiliki perbedaan karakteristik. Perbedaan tersebut nantinya akan mempengaruhi tridimensional dan visual dari tokoh serta menjadi konflik utama dari film ini. Lewat tugas akhir ini, juga ingin disampaikan pentingnya komunikasi untuk mengatasi konflik tersebut.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan tokoh ayah dan anak sebagai pemusik yang memiliki perbedaan karakteristik pada film animasi 3D pendek *Cadenza*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ada pada tugas akhir ini adalah:

1. Perancangan dibatasi oleh dua tokoh, Alva seorang ayah dan seorang pemusik klasik serta Elise, seorang anak yang menyukai musik *rock*.
2. Karakteristik pemusik didasarkan pada teori musik klasik dan *rock*.
3. Karakteristik pemusik diaplikasikan pada perancangan tridimensional tokoh.
4. Karakteristik pemusik dalam tridimensional tokoh akan divisualisasikan lewat aspek fisiologis tokoh.
5. Aspek fisiologis yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik pemusik tokoh meliputi kostum, pemilihan warna dan gaya rambut.

#### **1.4 Tujuan Skripsi**

Tujuan tugas akhir ini adalah menciptakan tokoh ayah dan anak sebagai pemusik yang memiliki perbedaan karakteristik dalam film animasi 3D pendek Cadenza.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Manfaat bagi penulis yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses mendesain tokoh. Selain itu, lewat tugas akhir ini, ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan juga dapat digunakan.
2. Manfaat bagi orang lain yaitu tugas akhir ini dapat digunakan sebagai referensi perancangan tokoh khususnya yang dipengaruhi oleh genre bermusik.
3. Manfaat bagi universitas yaitu tugas akhir ini dapat menjadi sumber bahan referensi di masa mendatang untuk perancangan serupa.