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

Post apocalypse merupakan sub-genre dari film yang menggambarkan kejadian setelah suatu peristiwa yang menyebabkan kehancuran terjadi. Menurut jurnal berjudul "*Global Catastrophe in Motion Pictures as Meaning and Messages: The Function of Apocalyptic Cinema in America"* yang ditulis oleh Hamonic (2017), film dengan latar *post apocalypse* sudah mulai muncul sejak tahun 1953. Sejak saat itu jumlah film dengan latar *post apocalypse* mengalami peningkatan dari tahun 1950-an hingga 1980an. Terdapat 59 film *post apocalypse* yang diproduksi dari tahun 1980 hingga tahun 1990. Pada jangka waktu dari tahun 2000 hingga 2013, terdapat hampir 90 film *post apocalypse* yang diproduksi (hlm.1).

Dalam narasi bertema *post apocalypse* atau kehancuran, cerita akan berpaku kepada kisah tentang bagaimana manusia bertahan hidup setelah suatu peristiwa kehancuran yang telah menghancurkan sebagian besar komunitas manusia tersebut. Hamonic (2016), mengatakan bahwa dalam narasi *post apocalypse* manusia dipaksa bertahan hidup dan bertindak untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya di lingkungan yang sulit dan kejam. Manusia yang berhasil bertahan hidup sementara manusia lainnya tidak disebut sebagai penyintas. Tokoh penyintas merupakan tokoh yang membawa plot dalam cerita bertema *post apocalypse.*

Dalam animasi, tokoh menjadi unsur visual yang sangat penting dan menjadi pembawa cerita. Menurut Ardiyansah (2012), tokoh tidak hanya sebagai

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

“aktor”, tokoh dalam suatu cerita merupakan suatu representasi akan suatu ideologi atau gagasan dari pembuat animasi maupun komik. Tokoh yang baik adalah tokoh yang dapat menyampaikan pesan kepada audiens melalui bahasa visual tertentu. Hal itu ditentukan oleh seberapa dekat tokoh dengan audiens.

Dalam merancang tokoh yang dekat dengan audiens, tokoh sebelum didesain secara visual, akan dipikirkan mulai dari profil tokoh tersebut. Menurut buku berjudul “*Animation Writing and Development”* yang ditulis oleh Wright (2005), hal – hal yang harus dipikirkan dalam menciptakan profil suatu tokoh dimulai dari usia, penampilan, sifat, kepribadian, situasi, ras, keadaan sosial, motivasi, serta tempat tinggal. Hal – hal tersebut yang nantinya mempengaruhi visual serta pembawaan suatu tokoh (hlm. 62 – 65).

Berdasarkan hal tersebut, pembahasan mengenai perancangan tokoh penyintas dalam animasi 3d pendek“RAMPAG!” akan menjadi film tugas akhir bagi penulis. Penulis merancang tokoh yang memiliki ciri-ciri sebagai penyintas dilihat dari profil tokoh dan visual tokoh. Tokoh penyintas menjadi pembahasan penulis karena film tugas akhir penulis memiliki latar *post apocalypse* dan bertema *survival* atau perjuangan tokoh penyintas di dalam film.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana proses perancangan tokoh penyintas pada film animasi pendek 3D berjudul “RAMPAG!”?

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang akan dibatasi dalam pembahasan ini adalah :

1. Tokoh penyintas yang akan dibahas adalah tokoh utama penyintas pria bernama Roja dan tokoh utama penyintas wanita bernama Irna.
2. Pembahasan akan difokuskan kepada proporsi tokoh, fitur wajah, props, dan 3 dimensional tokoh.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah sebagai proses perancangan tokoh dan untuk menciptakan tokoh penyintas dalam film animasi pendek 3D “RAMPAG!”.

1.5. Manfaat Skripsi

Bagi penulis, skripsi ini bermanfaat sebagai pengaplikasian teori – teori mengenai perancangan tokoh. Bagi orang lain, skripsi ini bermanfaat sebagai acuan untuk penulisan skripsi serupa serta menambah wawasan mengenai topik yang sedang dibahas. Bagi universitas, skripsi ini bermanfaat sebagai rujukan akademis bagi perancangan sejenis serta untuk menambah data ilmiah dan penelitian yang dimiliki universitas.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018