

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semua film animasi bisa ditonton oleh masyarakat karena mereka memiliki perwakilan untuk menjalankan alur cerita yaitu seorang tokoh. Perancangan tokoh adalah hal yang paling dibutuhkan dalam semua film, dimana tokoh tersebut memiliki peranan penting sehingga dapat menjalankan cerita dari awal sampai akhir. Menurut Colman (2013) sebagai perancang tokoh sebaiknya menggabungkan sifat fisik dengan narasi dan berlaku juga untuk sebaliknya sehingga penonton mudah mengetahui identitas dari tokohnya.

Perancangan tokoh dalam suatu cerita tidak dibuat secara sembarangan. Sebagai perancang tokoh diharapkan fokus pada pembuatan tokoh saja. Untuk membuat tokoh yang baik ada beberapa atribut yang diperlukan untuk tokoh tertentu dalam sebuah cerita. Sebagai seorang perancang tokoh, yang harus dilakukan pertama adalah meriset tentang anatomi, kostum, sejarah, style, dan beberapa referensi yang diperlukan untuk menciptakan tokoh sesuai projek yang sedang dikerjakan.

Cara membuat tokoh yang baik dengan kepribadian dan kehidupan adalah dengan memasukan dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis yang dikenal dengan *three dimentional character*. Dimensi fisiologis seorang karakter meliputi aspek fisik tokoh seperti jenis kelamin, usia, dan penampilan fisik. Dimensi psikologis suatu karakter berkaitan dengan, antara lain, ambisi, perilaku, dan

perasaan karakter. Sementara itu, dimensi sosiologis mencakup kontribusi masyarakat atau lingkungan sekitar karakter. Ketiga dimensi karakter tersebut membantu penulis menyampaikan kualitas karakter sehingga khalayak dapat memvisualisasikan karakter dalam pikiran mereka (Mulyawan, 2015, hal. 8).

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka perancangan tokoh adalah proses yang paling diutamakan dan penting dalam pembuatan projek tugas akhir ini karena cerita ini memiliki perwakilan untuk menjalankan cerita yaitu seorang tokoh. Hal ini akhirnya memutuskan penulis untuk merancang tokoh Bako dan Atharwa pada film animasi 3D “Bako”. Tokoh-tokoh tersebut tidak hanya memberikan tampilan visual, namun dapat merepresentasikan secara realita sehingga penonton dapat merasakan kepribadian dan kehidupan tokoh, yakni *three dimentional character*nya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh dalam film animasi 3D “Bako”?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik yang dibahas tidak terlalu luas, maka dibuat batasan masalah yaitu:

- Perancangan dua tokoh, yaitu Bako sebagai pemusik introvert dan Atharwa sebagai kepala desa Ndana.
- Perancangan tokoh berdasarkan teori *three dimentional character*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan tugas akhir ini untuk merancang tokoh Bako sebagai pemusik introvert dan Atharwa sebagai kepala desa Ndana dalam film animasi 3D “Bako” dan merancang tokoh berdasarkan *three dimentional character*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan visualisasi pembuatan proses perancangan tokoh dalam film animasi 3D “Bako”.

2. Bagi Mahasiswa

Dapat memberikan ajaran tentang pembahasan perancangan tokoh dan dapat memperlihatkan proses pembuatannya.

3. Bagi Penulis

Memahami pembelajaran terhadap perancangan tokoh dan untuk mengerjakan projek tugas akhir berupa film animasi 3D berjudul “Bako”.