

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, industri kreatif Indonesia sedang berkembang dengan pesat. Industri kreatif yang dimaksud adalah industri perfilman, komik, dan animasi. Hal ini dapat dilihat semakin banyaknya karya-karya lokal yang bermunculan, seperti banyak komik buatan lokal yang sudah diterbitkan di toko buku, ada beberapa tayangan serial animasi lokal yang sudah ditayangkan di televisi, seperti Didi Tikus dan Dufan Defender. Walaupun, dari segi kualitas belum dapat disandingkan dengan karya dari luar negeri yang sudah terkenal. Namun, ini adalah awal dari bangkitnya industri kreatif di Indonesia yang akan terus berkembang dan berkembang lagi. Hal ini

Hal tersebut tidak lepas dari perjuangan praktisi dalam bidang yang terkait mengenai bagaimana mereka men-develop-sebuah cerita sehingga layak ditampilkan dalam bentuk komik maupun film di televisi. Banyak hal yang diperhatikan dalam pengembangan sebuah ide menjadi cerita. Salah satu yang terpenting adalah desain tokoh. Tokoh memegang peranan penting dalam cerita di setiap media, terutama dalam sebuah film animasi. Tokoh adalah sesuatu yang merepresentasikan sebuah cerita. Dalam pengembangan sebuah tokoh banyak yang harus diperhatikan, seperti penampilan dan sifatnya. Desain penampilan untuk sebuah film animasi berbeda dengan desain sebuah film *live-action*. Hal ini, disebabkan tujuan dari pemembuatan kedua jenis film itu berbeda. Desain tokoh

dalam animasi tidak menonjolkan realisme sebuah film *live-action*. Dari latar belakang tersebut penulis ingin mendalami lebih lanjut mengenai desain tokoh dalam film animasi. Penulis ingin memahami seluk beluk pembuatan sebuah tokoh baik dari visual maupun non-visualnya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan tokoh untuk mendukung film animasi 3D pendek *Storiette D'un Diamant*?

1.3. Batasan Masalah

Proses yang dilakukan penulis dibatasi pada :

1. Penelitian ini membahas proses-proses dalam pembuatan elemen visual antara lain bentuk, proporsi, dan warna, serta elemen non-visual antara lain latar belakang dan sifat tokoh dalam film *Storiette D'un Diamant*.
2. Tokoh dalam penelitian ini dibatasi pada tokoh :
 - Ace (alien)
 - Nimble (alien)
 - Plummy (alien)
 - Luigi (Penjaga keamanan museum Louvre)
 - Louis (Penjaga keamanan museum Louvre)
3. Hasil akhir merupakan sebuah trailer dari film animasi 3D pendek *Storiette D'un Diamant*, sebagai representatif dari karya Tugas Akhir.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui Tugas Akhir ini adalah merancang tokoh- tokoh yang cocok untuk mendukung cerita film animasi 3D pendek yang berjudul *Storiette D'un Diamant*.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, penulis berhadap dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman mengenai seluk beluk dalam pembuatan sebuah tokoh kepada pembacanya.

1.6. Sistematika Penulisan

Bab 1. Pendahuluan :

Latar belakang beserta tujuan penulis tentang pembuatan tugas akhir.

Bab II. Telaah Literatur :

Teori mengenai cara pembuatan tahapan-tahapan design karakter serta ulasan mengenai segala hal yang berhubungan dengan desain karakter.

Selain itu, bab ini juga akan membahas tentang proses pembuatan sebuah tokoh untuk film animasi 3D pendek.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Bab III Metodologi Penelitian :

Memuat tentang laporan penelitian serta gambaran umum obyek penelitian dan teknik pengumpulan referensi dan data.

Bab IV Analisis dan Pembahasan :

Berupa analisis dan pembahasan mengenai pembuatan desain tokoh.

Bab V Penutup :

Kesimpulan dan saran

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA