



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Latar belakang penulis dan kelompok membuat film animasi pendek *Hifa the Mushroom Shepherd* berangkat dari fenomena penggundulan hutan yang terjadi di Kalimantan. Menurut data satelit, Hutan Indonesia masih tetap terancam selama 6 tahun setelah kebijakan moratorium (WRI, 2017). Penulis dan kelompoknya membuat sebuah film animasi dengan latar bertema hutan untuk meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya wilayah hijau dengan tokoh yang berukuran kecil sebagai simbol dari ketidakberdayaan lingkungan melawan manusia.

Medium animasi yang tengah penulis pelajari di masa perkuliahan dipilih sebagai media untuk menyampaikan pesan karena fleksibilitasnya. Animasi mampu menarik perhatian dan dinikmati oleh semua umur. Melalui medium animasi penulis mampu dengan lebih bebas merealisasikan berbagai ide yang memiliki kendala teknis yang sulit dicapai dalam *life action*, kendala dalam film yang penulis buat adalah penggunaan tokoh fantasi yang memiliki ukuran kecil.

Oleh dikarenakan perkembangan karakter tokoh yang menjadi poin utama dalam cerita yang ingin disampaikan, penulis memutuskan untuk membahas desain tokoh sebagai topik pembahasan skripsi untuk dapat membuat tokoh yang mampu menjadi sorotan utama. Selain dari penampilan, watak atau penokohan juga mengambil bagian penting. Desain tokoh yang unik mampu membuat film menjadi lebih menarik untuk ditonton.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka penulis menarik rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana cara merancang tokoh elf dalam film animasi 3D *Hifa the Mushroom Shepherd?*”

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi perancangan yang dibahas dalam skripsi ini, penulis menentukan batasan - batasan sebagai berikut:

1. Tokoh yang dibahas meliputi dua *elf* yaitu, “Hifa” dan “Emma”, yang merupakan tokoh fiksi yang dibuat oleh penulis dalam film pendek animasi 3D bertema fantasi yang berjudul “*Hifa the Mushroom Shepherd*”.
2. Perancangan dibatasi pada perubahan bentuk tubuh (bentuk kepala dan proporsi), bentuk kostum, dan warna (kostum dan rambut) dengan fokus perubahan usia pada tokoh Hifa dan Emma.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulis membuat Skripsi ini adalah untuk menjelaskan proses perancangan tokoh “Hifa” dan “Emma” dua tokoh fantasi yang dirancang berdasarkan perbedaan usia. Penulis menjabarkan metode yang dapat digunakan dalam proses perancangan tokoh dengan tujuan untuk menciptakan konsep yang

dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang perubahan suatu tokoh dalam kelompok umur tertentu.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat Skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Skripsi ini menjadi manfaat bagi penulis untuk menerapkan berbagai ilmu dan teori yang diperoleh dalam proses perkuliahan di universitas, selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara penulis mempelajari berbagai teori dan ilmu untuk memperkaya teknik mengolah rasa. Penulisan karya ilmiah ini juga bermanfaat untuk mengembangkan wawasan serta proses berpikir terutama dalam perancangan tokoh secara teoritis.
2. Bagi masyarakat atau pembaca, Skripsi ini mampu menambahkan pemahaman dalam proses perancangan tokoh terutama dalam perancangan tokoh yang mengalami perubahan usia. selain itu Skripsi ini juga dapat menjadi referensi atau kajian dalam penulisan karya tulis ilmiah yang memiliki topik serupa untuk di kemudian waktu.
3. Skripsi ini mampu bermanfaat untuk universitas sebagai bubuhan karya tulis ilmiah dan referensi bagi mahasiswa lain yang ingin membahas permasalahan serupa di kemudian waktu.