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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Reinkarnasi menurut M.O'C. Walshe dan Willy Liu merupakan istilah yang dipercaya bahwa suatu entitas nyata (sebuah "jiwa"). Ada perpindahan pada satu kehidupan ke kehidupan selanjutnya, menepati tubuh yang berganti-ganti. Hal tersebut disebut sebagai manidestasi dalam tubuh "daging" dan manusia tidak (2010, hlm 33). Menurut Fatimah (2015) menyatakan bahwa proses reinkarnasi digambarkan sebagai roda berputar. Perputaran roda tersebut dipengaruhi hukum karma. Karma merupakan perbuatan manusia yang menghasilkan sebab dan akibat ketika hidup di dunia. Karma sangat mempengaruhi kehidupan manusia, misalnya karmanya buruk atau perilakunya yang jahat pada saat hidup sebagai manusia maka, menentukan jenis penjelmaannya apakah menjadi manusia yang cacat atau binatang pada kehidupan mendatangnya. Proses reinkarnasi juga merupakan hal yang sangat panjang melalui kelahiran kembali yang berulang kali. Banyak orang yang menyepelekan betapa sulit bereinkarnasi menjadi manusia. Karena itu kelahiran berulang-ulang juga memberi kesempatan kepada manusia untuk dapat merubah sifat yang buruk menjadi yang baik.

Thomas Lamare (2009) menyatakan bahwa perancangan sebuah tokoh untuk *limited animation* berbeda dengan animasi pendek dan animasi panjang. Dalam animasi pendek dan panjang mengenali karakteristik sebuah tokoh melalui sebuah gerak tubuh atau *body language.* Dalam limited animation mengenali

psikologi sebuah tokoh menggunakan pose gesture tubuh dan sebuah dialog. Hal tersebut dapat menghemat waktu pengerjaan film, gambar menjadi lebih detail dan membuat penonton mengerti psikologi tokoh dalam film secara singkat tersebut (hlm 184-185).

Menurut penjelasan diatas untuk mengangkat topik karma pada reinkarnasi maka penulis menggunakan teknik *Limited animation.* Untuk penghematan waktu dari membuat in between dan dengan menggunakan teknik *limited animation* juga berfokus pada visual dan key frame. Sehingga dengan menggunakan teknik *limited animation* dapat membuat cerita ini tersampaikan melalui visual.

Dalam limited animation juga merancang tokoh yang berperan penting dalam cerita. Pertama, perancangan tokoh yang dibuat oleh penulis adalah tokoh pengemis. Penulis perlu mengetahui lebih dalam pengemis di Indonesia yang sedang terjadi hingga perlunya proses wawancara dan observasi di daerah Tanah abang atau terjun langsung kelapangan. Kedua, perancangan tokoh monyet menggunakan aksesoris yang sama yang digunakan oleh Andi, sehingga penonton dapat menegerti tentang pengemis di Indonesia dan reinkarnasi pada film “Karma” yang menggunakan teknik *Limited animation.*

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tertulis di atas, penulis telah merumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut: Bagaimana perancangan tokoh pengemis dan monyet dalam *Limited animation* 2D “KARMA”?

1.3. Batasan Masalah

Agar menghindari topik pembahas menjadi luas pada topik yang akan dibahas, penulis mempersempit permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh berfokus pada tokoh utama, yaitu seorang pengemis yang menujukan perubahan reinkarnasi menjadi seekor monyet dalam film *limited animation* 2D “KARMA”.
2. Pembahasan skripsi tugas akhir ini lebih mendalam pada *perancangan tokoh berdasarkan pada three dimensional character* khususnya bentuk dasar tokoh, proposi, warna, kostum dan fitur wajah.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang ingin disampaikan penulis adalah memvisualisasikan perancangan tokoh yang mengalami reinkarnasi pada film *limited animation* 2D “KARMA”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulis skripsi ini dalam tugas akhir sebagai Tugas akhir ini menjadi sebuah kesempatan penulis untuk belajar lebih dalam sebuah perancangan tokoh dari perkuliahan, Tugas akhir ini meningkatkan pemahaman penulis dalam mevisualisasikan tokoh yang berenkarnasi dan Tugas akhir ini membantu penulis untuk membuat sebuah portofolio penulis.

Manfaat dari penulis skripsi ini untuk orang lain sebagai dapat mempelajari dan mengetahui perancangan tokoh di film *Limited Animation 2D*, dapat menjadi sebuah refrensi penulis-penulis yang berminat untuk membahas topik yang sama

dan dapat menjadi panduan bagi yang ingin mempelajari lebih dalam perancangan tokoh.

Manfaat dari penulis skripsi ini untuk universitas sebagai Menambah koleksi karya ilmiah dan animasi 2D sehingga diharapkan dapat menjadi bagi mahasiswa lain, penulis dapat menerapkan ilmu yang sudah diterapkan di masa perkulihannya dan sebagai refrensi untuk mahasiswa yang sedang membuat skripsi yang membahas topik yang sama.