



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

Semakin cepat waktu berjalan maju, zaman semakin berkembang dengan sangat pesat, terutama dari lahirnya ponsel pintar atau dikenal sebagai *smartphone* atau *gadget* yang menjadi kebutuhan hidup masyarakat seluruh dunia, yang parahnya menjadi sebuah ketergantungan. Ketergantungan inilah akan berujung pada resiko yang akan membahayakan nyawa diri sendiri hingga pada orang lain di dalam masyarakat. Menurut Divisi Humas Polri, 25% dari kecelakaan lalu lintas disebabkan oleh aktivitas tersebut, yang meliputi menulis SMS atau *texting*, melihat *Instagram*, dan menelepon (Muhardi, 2018).

Banyak sarana multimedia seperti film dalam bentuk *live-action* dipakai untuk media kampanye masyarakat atas pentingnya keselamatan lalu lintas. Walaupun begitu, animasi juga memegang peranan penting dalam penyampaian pesan masyarakat yang lebih berbeda dari video *live-action*. Teknik animasi yang diambil untuk menciptakan cerita narasi dengan pesan untuk menghindari kecelakaan adalah keistimewaan itu tersendiri. Animasi ini dibuat tidak hanya ditujukan untuk pengemudi mobil yang masih muda. Tapi ditujukan juga untuk anak-anak di atas 12 tahun dengan bimbingan orang tua kelak ketika mereka akan mengendarai mobil nantinya.

Tokoh-tokoh yang dirancang dalam animasi memiliki beraneka ragam bentuk fisik tubuh berdasarkan *personality* tokoh. Tokoh-tokoh bukan hanya

sekedar dirancang sebagai tokoh semata, melainkan mereka dirancang dengan berbagai metode pendekatan untuk rancangan tokoh, yaitu dari cerita-cerita dari diri tokoh yang membentuk menjadi penampilan (fisiologi) dan pembawaan (psikologi) diri tokoh itu sendiri. Tokoh juga dapat dikatakan memiliki ciri khas gaya gambar yang berbeda oleh setiap sineas animasi itu tersendiri dengan tujuan agar mudah dikenali oleh khalayak penonton yang menyimak gaya dari animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang dipaparkan akan dirumuskan ke dalam pertanyaan, yakni: Bagaimanakah perancangan tokoh dalam *limited animation* yang berjudul “*Techno-Faulty*”?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan tugas akhir ini, masalah akan dibatasi atas hal-hal sebagai berikut:

1. Tugas Akhir ini ditujukan untuk membahas perancangan dua tokoh dalam film “*Techno-Faulty*”, yaitu Adrian dan Laura, yang merupakan tokoh utama dalam film ini.
2. Perancangan tokoh difokuskan untuk menunjukkan tokoh yang merupakan pasangan kekasih dengan sifat kedua tokoh yang kurang lebih serupa, tetapi tidak sepenuhnya sama.
3. Penulis memfokuskan perancangan tokoh secara visual di film ini, yaitu meliputi *style* gambar, proporsi, bentuk, fitur wajah, ras, kostum dan warna tokoh.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir tersebut adalah untuk merancang tokoh berupa sepasang kekasih dengan sifat yang saling serupa antara sesama tokoh dalam *Limited Animation* berjudul “*Techno-Faulty*” berdasarkan *style* gambar, proporsi, bentuk dasar, fitur wajah, ras, kostum dan warna tokoh.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis

Adanya penciptaan karya Tugas Akhir bermanfaat untuk mengaplikasikan semua ilmu teori mengenai perancangan tokoh selama perkuliahan. Penciptaan karya ini juga bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas dalam perancangan karakter berdasarkan bentuk fisik tubuh tokoh, ras, warna, dan gaya gambar.

2. Bagi Mahasiswa

Penulisan Tugas Akhir ditujukan kepada mahasiswa UMN atau institusi film di Indonesia dengan manfaat bagi mahasiswa yang tertarik dalam menganalisis perancangan tokoh untuk sarana multimedia seperti *games*, komik, animasi, dan lain sebagainya.

3. Bagi Pembaca

Penulisan Tugas Akhir ini ditujukan kepada pembaca untuk dapat memahami bagaimana tokoh-tokoh dibentuk dengan sedemikian rupa hingga memiliki ciri khas mereka tersendiri yang membuat semua tokoh-tokoh yang ada di film-film itu berbeda sehingga mudah dipahami oleh pembaca atau penonton.