



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

Film dan serial animasi merupakan bentuk hiburan yang sering ditonton oleh anak-anak dan remaja di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Film dan serial animasi sukses menghibur berbagai kalangan masyarakat dengan penyajian berbagai cerita yang menarik. Film dan serial animasi terkenal dengan plot-nya yang seringkali unik, pembangunan dunia yang detail serta visual menarik dengan karakter yang mendukung plot. Untuk menyampaikan film dengan plot yang menarik lewat visual, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh pencipta. Salah satu hal tersebut adalah desain tokoh.

Tokoh merupakan salah satu elemen yang paling penting dalam setiap cerita, tidak terkecuali juga dalam industri film animasi (Haglund, 2012). Tokoh adalah satu-satunya elemen atau subjek hidup dalam film animasi tersebut dan memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai penggerak dari plot cerita, kemudian sebagai kacamata penonton dikarenakan sebuah tokoh dapat membuat koneksi yang kuat dan emosional dengan penonton, dan juga sebagai daya jual bagi penonton untuk tertarik pada film. Agar dapat menerapkan berbagai fungsi tersebut, maka tokoh harus didesain dengan baik untuk menjadi salah satu faktor kuat yang menjadi daya tarik di pasaran agar membuat para penonton tertarik untuk menonton film dan serial animasi tersebut. Perancangan tokoh karakter yang baik adalah perancangan tokoh yang substil dan efisien mampu

mendeskripsikan dengan jelas karakterisasi sikap dan perilaku tokoh tersebut kepada penonton tanpa perlu melihat sinopsis cerita. Hal itu akan menjadi kunci utama bagi perancangan desain tokoh yang dapat mengkomunikasikan secara implisit dan non-verbal tentang psikologi tokoh.

Demikian pula dalam film animasi yang berjudul “Image”, plot dalam cerita ini berjalan berdasarkan aksi yang dilakukan oleh tokoh utama dalam cerita ini, oleh karena itu pengarang harus bisa menciptakan rancangan tokoh yang baik, menarik, dan mampu membuat animasi pendek penonton fokus dengan cerita. Film animasi “Image” sendiri mengangkat cerita seseorang yang ingin merusak citra orang lain dengan menyebarkan keburukan orang tersebut.

Dalam membuat sebuah tokoh, ada banyak aspek yang perlu diperhatikan oleh sang pendesain baik dari segi psikologi maupun fisik tokoh. Oleh karena itu penulis akan meneliti tentang bagaimana merancang tokoh terutama tokoh utama melalui bentuk, warna, dan juga ekspresi dari karakter itu dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh dalam film animasi yang berjudul "Image"?

1.3. Batasan Masalah

Batasan topik atau pengertian yang akan dibahas atau dikemukakan dalam penulisan laporan perancangan. Berikut ini masalah yang akan dibatasi oleh penulis dalam laporan Tugas Akhir yang berupa skripsi penciptaan ini agar pembahasan dapat lebih spesifik:

1. Tokoh yang akan dibahas ada dua orang, yaitu Maya dan Novi.
2. Gaya visual semi realis pada tokoh
3. Bentuk dan proporsi tokoh untuk membuat fisik atau tampilan luar tokoh.
4. Warna dan gabungan warna yang dipakai dalam desain tokoh.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan tugas akhir adalah merancang tokoh karakter yang secara visual dapat berkomunikasi secara implisit dan eksplisit kepada penonton dengan baik dalam animasi pendek "Image".

1.5. Manfaat Skripsi

Skripsi penciptaan ini memiliki berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat untuk diri sendiri: mengembangkan kemampuan penulis dengan mempelajari lebih dalam ilmu tentang pembuatan karakter sebagai seorang desainer karakter.
2. Manfaat untuk mahasiswa lain jurusan FTV animasi: Dapat menjadi referensi visual, bentuk, dan warna bagi mahasiswa lain serta memperdalam ilmu para mahasiswa tersebut sebagai seorang desainer karakter.
3. Manfaat untuk universitas: Menambah bahan untuk menjadi tambahan referensi yang informatif bagi peneliti selanjutnya.