



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

Animasi merupakan media bercerita yang sangat luas dan fleksibel. Dengan membuat film animasi, penulis mengeksplor sebuah karakter lebih dalam dibandingkan film *live-action*. Penulis dapat menggambarkan psikologi sebuah tokoh dari tata warna, desain kostum dan bentuk karakter.

Perancangan tokoh merupakan proses yang vital terhadap film. perancangan sebuah tokoh adalah proses *filmmaker* untuk berfikir bagaimana sebuah tokoh bisa berinteraksi secara realistis dan logis. Perancangan tokoh tidak berarti perancang hanya berfokus kepada bentuk sebuah tokoh. Untuk merancang sebuah tokoh, *filmmaker* harus mengerti pola berfikir seorang individu. Perancangan tokoh harus bisa mendeskripsikan dengan jelas karakteristik sebuah tokoh secara visual dan implisit tentang psikologi sebuah tokoh.

Sebuah tokoh akan terasa lebih manusiawi jika bisa merespon secara emosional yang dibangun dari kondisi sosiologis sebuah tokoh. Tokoh juga bisa terlihat sebagai sesuatu yang memiliki makna lebih dalam dengan memiliki nilai semiotika visual dan audio. Tokoh bisa menjadi sebuah simbol cara berfikir manusia terhadap sebuah masalah.

Dalam topik Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Tokoh Astronaut dan Alien dalam Film Animasi Dirgantara, penulis akan merancang tokoh astronaut dan alien

yang akan didasarkan dengan teori bentuk dan warna. Penulis berharap melalui film animasi ini penonton dapat melihat bahwa berteman tidak di lihat dari fisik namun dari hati.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penulis akan merancang tokoh *astronaut* dan alien yang akan diwujudkan dalam bentuk animasi 3d.

1.3. Batasan Masalah

Tokoh yang dibahas adalah tokoh yang bernama Alifa menggunakan teori *astronaut* dan Umbelan menggunakan teori *ekstraterrestrial*. Pembahasan tokoh juga akan menggunakan teori umum yaitu teori *three-dimensional character*, warna dan bentuk

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk mengerti bagaimana merancang tokoh astronaut dan alien dalam film sci-fi

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat bagi penulis : Untuk memahami lebih dalam perancangan tokoh astronaut dan alien.

Manfaat bagi orang lain : menjadi refrensi dan acuan perancangan tokoh astronaut maupun alien.

Manfaat bagi universitas : Tugas akhir ini juga bermanfaat untuk para mahasiswa yang ingin mengerti lebih dalam tentang perancangan tokoh astronaut dan alien secara visual.