



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

Di dalam sebuah cerita pasti mengandung salah satu elemen yang terpenting, yaitu elemen tokoh. Tanpa adanya tokoh, cerita, pesan, dan kesan tidak akan terwujud dan tersampaikan kepada penonton. Seperti yang dikatakan Nurgiyantoro (2009) bahwa “tokoh cerita menempati posisi yang strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat dan moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada penonton” (hlm. 167) Fungsi lainnya dari tokoh adalah untuk membangun hubungan atau ikatan dengan penonton, hubungan atau ikatan itu dikatakan berhasil jika penonton memberikan reaksi emotif (simpati, empati, benci, antipasti, dan lain-lain). (Su & Zhao, 2011, hlm. 12).

Perancangan tokoh yang baik dan benar terlebih dahulu harus menjalani tahap perancangan, bermula dari penerapan proporsi yang benar dan sesuai serta postur tubuh yang mendukungnya. (Su & Zhao, 2011, hlm. 12). Tokoh dalam sebuah film animasi tidak berhenti dengan perancangan proporsi yang benar dan sesuai, tokoh juga harus didukung dengan penarapan bentuk pada tokoh. Bentuk yang dapat diterapkan pada tokoh berupa bentuk dasar dan bentuk dasar yang telah dikombinasi. Bentuk dasar tersebut terdiri dari bentuk kotak, segitiga, dan bulat. (Tillman, 2011, hlm. 67-72) Bentuk dasar yang telah dikombinasi terdiri dari bentuk tetesan air, kacang, silinder, bohlam atau buah pir dan sebagainya. (Cohen,

2006, hlm. 4-6). Tahapan selanjutnya adalah penerapan siluet. Siluet pada tokoh digunakan untuk menunjukkan perpaduan bentuk, *pose*, dan *angle* serta perbedaan atau gambaran khas masing-masing tokoh tanpa harus melihat detail dan warna.

Setelah tahapan-tahapan dasar, kemudian ditambahkan lagi tahapan ekstra, seperti penambahan fitur wajah, detail-detail yang mendukung, seperti kostum, aksesoris, dan warna. Jika semua tahap perancangan diatas tidak memiliki kepribadian atau tridimensional tokoh maka tokoh itu akan dangkal atau tidak hidup. Nick Orsi, seorang *visual development artist* yang berada dalam tim produksi Zootopia menyetujui perkataan itu, dimana ketika kita merancang sebuah tokoh, kita juga memikirkan kepribadian dari tokoh tersebut, bagaimana emosi tokoh tersebut terbentuk dan akan bertindak. (Zootopia, 2016, hlm. 30)

Penulis memilih perancangan tokoh kelinci yang memiliki kepribadian manusia atau Antropomorfik kelinci untuk pembahasan tugas akhir karena sadar akan pentingnya perancangan kepada sebuah tokoh yang berupa hewan tetapi memiliki kepribadian manusia. Keberhasilan sebuah perancangan tokoh hewan yang memiliki kepribadian manusia tidak hanya didukung oleh *visual* (penerapan proporsi yang benar dan sesuai, penerapan bentuk, dan siluet) tetapi tokoh juga harus didukung dengan kepribadian, dan latar belakang atau tridimensional tokoh.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh kelinci yang antropomorfik pada film pendek animasi 3D Yue Bing?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh mencakup tokoh Mama, Papa, dan Dede.
2. Perancangan tokoh akan dibatasi pada pembahasan kelinci yang antropomorfik.
3. Perancangan antropomorfik tokoh akan dibatasi pada perancangan tridimensional tokoh yang mempengaruhi bentuk, siluet, proporsi, kostum, dan warna.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir adalah untuk merancang tokoh kelinci yang antropomorfik.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis
Menambah wawasan yang lebih luas mengenai perancangan tokoh kelinci yang antropomorfik.
2. Manfaat bagi orang lain
Memberi informasi mengenai perancangan tokoh kelinci yang antropomorfik. Dan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perancangan tokoh yang lebih baik kedepannya.
3. Manfaat bagi Universitas
Menjadi tambahan referensi dan informasi bagi peneliti selanjutnya.