



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 adalah salah satu media penyampaian cerita yang memungkinkan pembuatnya untuk memiliki kendali penuh atas wujud dari segala hal yang ingin ditampilkan. (Blazer, 2015). Detail-detail yang terdapat dalam sebuah film animasi pada umumnya dirancang untuk tujuan tertentu. Animator dapat memiliki kendali penuh dalam merancang elemen-elemen pada film animasinya agar dapat menyampaikan pesan dari cerita pada penonton.

Dalam film yang menggunakan tokoh sebagai penggerak jalannya cerita, perancangan desain tokoh menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Seringkali dalam kehidupan nyata seseorang mampu mendapatkan gambaran mengenai sifat dan latar belakang seseorang dari penampilan dan karakteristik fisiknya. Apabila sebuah film menggunakan animasi sebagai medianya, maka pembuat film dapat merancang karakteristik fisik dan penampilan karakter di dalamnya dengan lebih leluasa untuk menyampaikan pesan dalam cerita dibandingkan dengan film yang sepenuhnya berbentuk *live action*.

Proyek tugas akhir yang akan dibuat oleh penulis berupa film animasi pendek 2D yang berjudul “Junk Food”. Dalam penulisan cerita film ini penulis terinspirasi oleh cerita-cerita rakyat tentang duyung yang bersifat penyembuh, penjaga lautan serta kehidupan laut, adanya banyak penyu pemakan ubur-ubur yang mati karena memakan plastik di lautan saat ini. Cerita dari film tugas akhir

penulis adalah tentang dua tokoh yaitu seorang duyung yang melindungi serta bersahabat dengan hewan laut dan manusia yang mengotori laut dengan sampah.

Penulis akan membuat proyek tugas akhir berupa film animasi pendek 2D. Bentuk animasi ini dipilih karena dalam film animasi segala elemen yang ditampilkan pada layar dapat diatur sepenuhnya oleh animator (Blazer, 2015) sehingga sesuai dengan topik bahasan yang dipilih penulis yaitu perancangan tokoh. Dalam proyek tugas akhir ini penulis akan membahas perancangan tokoh yang dapat memvisualisasikan perbedaan sifat dari tokoh-tokoh dalam proyek tugas akhir yang akan dibuat. Mengingat keterbatasan durasi dari film animasi 2D yang akan dibuat, maka penting untuk menunjukkan perbedaan karakter tokoh melalui desainnya. Hal ini bertujuan untuk membuat penonton dapat menangkap pesan yang hendak disampaikan secara tepat.

Proses perancangan desain tokoh dalam film animasi 3D dan 2D memiliki kesamaan dan perbedaan. Keduanya menggunakan teori-teori yang serupa dalam awal proses perancangannya, namun dalam animasi 3D akan memiliki proses-proses lebih lanjut sebelum mencapai tahap akhir. Animasi 2D yang dalam proses desain karakternya relatif lebih singkat dibandingkan animasi 3D dipilih untuk mengerjakan proyek film Tugas Akhir sebab penulis ingin berfokus pada perancangan desain karakter yang sesuai dengan perannya dalam cerita.

Film animasi 2D yang akan dibuat oleh penulis menggunakan tokoh-tokoh di dalamnya sebagai penggerak alur cerita. Perancangan desain tokoh yang baik diperlukan untuk memudahkan penonton memahami sifat dan latar belakang

mereka. Oleh karena itu perancangan desain tokoh menjadi hal yang penting dalam proses pembuatan film animasi ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh pada film animasi 2D “*Junk Food*” ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Membahas perancangan tokoh untuk memvisualkan *3-dimensional character* tokoh.
2. Perancangan *3-dimensional character* tokoh menggunakan teori *archetype* oleh Caroline Myss.
3. Pembahasan berfokus pada satu tokoh protagonis yang berupa duyung dan satu wujud manusia dari tokoh antagonis.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah untuk merancang tokoh menggunakan bentuk dan warna untuk memvisualisasikan *3-dimensional character* dari tokoh protagonis dan antagonis.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat penulisan laporan ini bagi penulis adalah membantu pemahaman tentang proses perancangan tokoh dalam pembuatan tugas akhir.
2. Manfaat bagi pembaca adalah menambah wawasan tentang proses perancangan tokoh dalam film animasi.
3. Manfaat bagi universitas adalah menambah koleksi karya ilmiah tentang perancangan tokoh sehingga dapat dijadikan referensi di waktu mendatang.