



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

Dizaman yang serba moderen dengan teknologi yang ada animasi berupa film pendek maupun iklan semakin dikenal dan lekat dengan masyarakat. Hal ini juga membuat animasi semakin mudah dijangkau kalangan luas sehingga industri animasi dapat semakin berkembang. Saat ini kita dapat menemui animasi dalam bentuk apapun di mana pun. Wells (2009) mengatakan bahwa animasi ada di mana-mana. Seperti di *multiplex*, televisi, web, papan iklan, gawai, permainan komputer, galeri museum, desain arsitektur, *medical imaging*, dan multimedia juga pameran. Kita dapat dengan mudah menemukan film animasi dalam bentuk apapun di manapun.

Membuat film animasi membutuhkan proses yang panjang dan tidak mudah. Banyak faktor yang harus diperhitungkan dalam membuat animasi yang baik. Seperti kata Beiman (2013) resep sebuah cerita bergantung pada ‘kesegaran’ dari bahan-bahannya, kualitas dari persiapan yang dilakukan, dan skill dari sang pembuat. Dua bahan utama yakni tokoh dan konflik harus terus berkembang. Keduanya harus ditentukan sejak awal cerita dan, seperti judul berita yang baik, mereka segera menangkap perhatian penonton.

Maka dari itu tokoh memainkan peran penting dalam sebuah animasi. Selain bertugas sebagai penggerak cerita, juga dapat menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan sebuah film animasi. Bahkan menjadi *staple piece*

dari sebuah film animasi, Seperti beberapa tokoh animasi terkenal ini; Doraemon dalam animasi 'Doraemon', Pikachu dalam animasi 'Pokemon', Elsa dalam animasi 'Frozen' dan masih banyak lainnya. tokoh menjadi hal yang sangat vital dalam sebuah animasi selain sebagai pemanis visual saja. Selby (2013) mengatakan bahwa tokoh memainkan peran penting dalam sebuah animasi. Mereka harus didesain untuk berbagai kepentingan, sebagai kunci untuk menjelaskan plot yang berjalan, hingga penampilan yang mudah dikenali dan dibedakan yang dapat membuat penonton terikat secara emosional. Tokoh bahkan memiliki tugas sebagai *brand ambassador* dari film, seri televisi maupun produk yang diiklankan, seperti tokoh Homer Simpson dalam seri animasi 'The Simpson'.

Selain itu desain tokoh juga memiliki sejarah yang cukup panjang. Menurut penjelasan dari Su dan Zhiao (2012) dalam bukunya, sejarah desain tokoh dimulai dengan terciptanya tokoh "the yellow kid" pada 1894. Lalu munculnya "michellin man" yang meraih kesuksesannya pada 1898, desainnya yang sederhana mudah diterima oleh masyarakat. Disusul dengan munculnya "gertie the dinosaur" pada 1914 dan "felix the cat" pada tahun 1917. Juga munculnya film kartun bergerak pertama dari studio Disney berjudul "steamboat willie", serta film panjang pertamanya yang berjudul "Snow White" pada 1937. Hingga munculnya Alfred E. Neuman dari majalah "MAD" pada 1955 sebagai maskot dari majalah tersebut. Semakin memperkuat pentingnya desain tokoh di mata masyarakat.

Dalam animasi ini penulis ingin mengangkat isu sosial mengenai *stereotype* perempuan di masyarakat. Animasi ini bercerita mengenai seorang

Gadis tomboi yang tinggal berdua bersama ayahnya setelah ibunya meninggal. Ayahnya adalah seseorang yang dominan, dan tidak setuju dengan sikap tomboi anaknya serta keikutsertaannya dalam lomba taekwondo.

Penulis berharap dengan film ini orang dapat menyadari bahwa kita harus berani menjadi diri kita sendiri. Berani untuk mengatakan keinginan dan kehendak kita kepada orang tua atau keluarga. Maka dari itu penulis memutuskan untuk meneliti dan merancang tokoh yang dapat menjadi penggerak cerita dan sebagai visualisasi Gadis sebagai wanita tomboi yang berkonflik dengan ayahnya yang dominan dalam animasi 2D berjudul "*Berbeda*".

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari skripsi ini adalah bagaimana merancang visual tokoh dalam animasi 2d "*Berbeda*" ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan di bahas pada skripsi adalah sebagai berikut:

1. tokoh yang akan dirancang adalah tokoh utama anak perempuan tomboi bernama Gadis
2. tokoh yang akan dirancang adalah orang tua tunggal yang merupakan ayah yang dominan bernama Basuki
3. Aspek visual yang akan dirancang bersarkan bentuk, tipe bentuk badan, proporsi, gender, dan usia

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk merancang visual tokoh Gadis yang merupakan wanita tomboi dan Basuki yang merupakan ayah Gadis yang dominan dalam animasi pendek 2D “*Berbeda*”

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi penulis:

- a. Memperdalam wawasan penulis mengenai tokoh dan pengaplikasi-annya dalam animasi
- b. Untuk mengetahui bagaimana merancang tokoh yang baik dan dapat menunjukkan 3 dimensional tokohnya
- c. Mendukung terciptanya film animasi 2D “*Berbeda*”

2. bagi orang lain:

- a. Menyebarkan wawasan mengenai pentingnya tokoh dalam sebuah film animasi
- b. Untuk menyampaikan informasi mengenai stereotype di masyarakat yang membatasi seseorang

3. Bagi universitas:

Menjadi referensi bagi mahasiswa UMN dalam perancangan tokoh untuk film animasi 2D