



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

Tokoh dalam film animasi merupakan unsur yang sangat penting karena tanpa adanya tokoh maka jalan cerita dalam animasi akan sulit disampaikan. Seperti yang dikatakan Selby (2013), tokoh merupakan peran penting dalam produksi animasi, di mana tokoh perlu dirancang sedemikian rupa sebagai pembawa cerita/plot agar penonton dapat merasakan emosi dan respon terhadap kejadian yang ada. Walt Disney misalnya, beliau dapat membuat sebuah tokoh yang berperilaku menyerupai manusia meskipun dalam bentuk binatang. Kunci sukses pada Walt Disney berada pada tokoh yang memiliki ciri khas unik, tidak mudah terlupakan, dan penonton merasakan kesamaan dengan tokoh tersebut.

Dalam pembuatan tokoh, seorang *character designer* perlu melakukan banyak riset untuk mencapai tokoh yang diinginkan. Bukan hanya tokoh yang biasa saja, namun tokoh yang memiliki kepribadian dan karakteristik unik. Seperti yang dikatakan Ekstrom (2013), *character designer* jangan hanya berfokus pada bentuk tokoh itu, tapi juga harus mementingkan unsur lain yang dapat menunjukkan perbedaan tokoh yang akan dibuat dengan tokoh lain yang sudah ada. Maka untuk mencapai tokoh yang berkesan, seorang *character designer* perlu memahami lebih dalam tokoh yang akan dibuat dan kemudian diaplikasikan dalam bentuk desain final (hlm. 4).

Penulis berfokus pada perancangan tokoh dengan menerapkan ciri fisik Jawa dan Tionghoa untuk tokoh utama bernama Kevin Tanudjaya dan Kakeknya. Sebagai *character designer*, penulis harus dapat merancang tokoh yang memiliki karakteristik dalam bentuk fisik, sosial, dan psikis. Hal ini dapat ditampilkan dalam bentuk penampilan, perilaku, dan pergerakan tokoh.

Selain itu penulis juga terinspirasi oleh Festival Qing Ming atau yang biasa orang-orang kenal dengan Cheng Beng, yaitu salah satu upacara adat yang menjadi budaya masyarakat keturunan Tionghoa di Indonesia. Upacara ini dilaksanakan dalam rangka memperingati para arwah, di mana orang-orang yang melaksanakan upacara ini mendatangi makam keluarga atau kerabat dekat dan memberikan penghormatan kepada mereka (para arwah). Di wilayah Jawa Tengah, upacara ini masih sering dilaksanakan oleh masyarakat keturunan Tionghoa, terutama yang menganut agama Buddha atau Kong Hu Chu. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membahas perancangan tokoh dengan menerapkan ciri fisik Jawa-Tionghoa pada tokoh Kevin dan Kakek dalam film animasi 2D “Qing Ming” yang merupakan projek film animasi tugas akhir penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh dengan menerapkan ciri fisik Jawa-Tionghoa pada tokoh Kevin dan Kakek dalam film animasi 2D berjudul “QING MING” ?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan ciri fisik pada tokoh Kevin dan Kakek dalam film animasi 2D berjudul “QING MING” meliputi:

1. Merancang tokoh Kevin dan Kakek berdasarkan *style*, warna, proporsi tubuh, dan *3 dimensional character*.
2. Menerapkan ciri fisik Jawa-Tionghoa pada tokoh Kevin dan Kakek.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang dan memvisualisasikan tokoh Kevin dan Kakek sebagai pembawa cerita dengan menerapkan ciri fisik Jawa-Tionghoa untuk produksi film animasi 2D berjudul “QING MING”.

1.5. Manfaat Skripsi

Melalui tugas akhir ini penulis mendapatkan manfaat yang ingin penulis bagikan untuk pembaca selama proses pengerjaan tugas akhir, sebagai berikut:

1. Bagi penulis, mendapatkan wawasan dan memahami lebih dalam mengenai pentingnya dalam perancangan tokoh, terutama dalam segi keunikan fisik untuk produksi film animasi.
2. Bagi orang lain, dapat dijadikan referensi mengenai perancangan tokoh dengan menerapkan ciri fisik suatu ras.
3. Bagi universitas, dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan menambah wawasan bagi mahasiswa dan pembaca lainnya.