



### **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

Perkembangan teknologi di Indonesia membuat animasi menjadi salah satu industri yang sangat diminati (Ishadi, 2018). Perkembangan minat dalam industri animasi di Indonesia dapat dilihat dari banyaknya sekolah-sekolah animasi yang didirikan untuk mengikuti minat industri animasi yang semakin berkembang.

Menurut Plasmanto (2019) Meskipun potensi pertumbuhan animasi di Indonesia memiliki potensi pasar yang besar kontribusi terhadap industri kreatif masih terbilang kecil. Indonesia sudah menghasilkan beberapa animasi yang cukup diakui sebagai animasi terbaik Indonesia seperti “Meraih Mimpi”, “Tendangan Halilintar”, “Pada Suatu Ketika”, “*Knight Kris*”, “*Battle of Surabaya*”, dan animasi lainnya (Wongosari, 2019). Namun, dari banyak animasi tersebut tidak ada animasi yang bertemakan horor komedi. Animasi dengan tema horor komedi buatan anak bangsa Indonesia biasanya dapat ditemukan pada media seperti *youtube* yang dibuat oleh animator *independent*.

Animasi merupakan susunan gambar-gambar yang diperlihatkan secara berkelanjutan untuk menimbulkan ilusi pergerakan pada gambar yang diperlihatkan. Sebagai media hiburan animasi digunakan untuk membantu penyampaian cerita. Dalam membantu penyampaian cerita dilakukan visualisasi pada latar belakang tempat dan tokoh yang digunakan dalam cerita.

Rancangan tokoh dalam animasi harus dapat menceritakan identitas dari tokoh yang digunakan seperti okupasi, stus ekonomi, sifat, dan latar belakang tokoh lainnya dalam wujud visual seperi yang dikatakan Sullivan *“An appealing design is complemented by a captivating personality. A good character is embedded with personality traits that an audience can identify with ones that are strong and recognizable.”*.

Dalam proyek tugas akhir ini penulis akan merancang tokoh protagonis dan antagonis dari animasi 2D “Pembasmi Hantu”. “Pembasmi Hantu” merupakan cerita bertema horor komedi yang menceritakan tentang seorang penjaga sekolah bernama Pinot yang menemukan murid-murid sekolah yang melakukan ritual satanic dan tidak sengaja memanggil setan sungguhan. Pinot sebagai penjaga sekolah harus menjagga sekolah dan murid-murid dari setan yang mengejar mereka sambil menghancurkan sekolah. Dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis akan menjelaskan langkah-langkah perancangan desain dari tokoh Pinot dan Setan yang akan disesuaikan dengan tema dan kebutuhan dari cerita “Pembasmi Hantu”. Perancangan tokoh harus dapat memberikan visualisasi dari latar belakang tokoh yang akan digunakan untuk memberikan kedalaman dari tokoh tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan membahas perancangan dari tokoh Pinot dan Setan yang akan disesuaikan dengan tema cerita dari animasi 2D “Pembasmi Hantu”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas masalah yang dirumuskan penulis pada penulisan tugas akhir ini adalah “Perancangan tokoh dalam animasi 2D “Pembasmi Hantu”.

## **1.3. Batasan Masalah**

Pada pembahasan ini penulis membatasi masalah terkait dengan perancangan desain tokoh, yakni sebagai berikut:

1. Penulis akan membahas proses perancangan visual dari dua tokoh dalam animasi 2D ”Pembasmi Hantu” yakni protagonist seorang satpam bernama Pinot dan antagonis Setan yang mengacu pada penggambaran setan dalam agama kristen.
2. Pembahasan dari perancangan tokoh akan meliputi *three-dimensional*, bentuk, warna, dan kostum dari tokoh pada film animasi “Pembasmi Hantu”.

## **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari pembahasan ini adalah:

Untuk merancang tokoh Pinot si penjaga sekolah dan Setan yang meliputi bentuk, warna, *three dimensional character*, dan kostum dari tokoh.

## **1.5. Manfaat**

Manfaat dari pembahasan ini adalah:

1. Bagi penulis: Sebagai tambahan portofolio untuk penulis
2. Bagi orang lain: Sebagai tambahan ilmu mengenai perancangan tokoh animasi.
3. Bagi Universitas: Sebagai rujukan akademis dalam perancangan tokoh animasi.