



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

Bullying merupakan sebuah kata dari bahasa Inggris yang artinya mengganggu. Menurut Susanti (2006) kata-kata *bullying* belum terlalu awam bagi masyarakat Indonesia, karena belum adanya perkataan yang tepat untuk bahasa Indonesia. Istilah *bullying* di Indonesia sering kali digambarkan seperti penindasan, perpeloncoan, penggencetan, pengucilan pemalakan atau intimidasi Susanti (2006).

Terdapatnya kasus *bullying* juga yang terjadi pada seekor kucing dan anjing. Bahwasannya seekor anjing yang bernama MadBull sedang memalak kucing betina yang bernama Katy. MadBull berlaku sebagai seekor anjing preman yang sering kali memalak terhadap kaum yang lebih lemah darinya. Pada kasus tersebut berkaitan dengan kejadian di dunia, karena kerap sekali ditemukan kasus *bullying* yang lebih kuat menindas yang lebih lemah.

Untuk mengangkat kasus *bullying* ini, penulis membuat animasi 2D dengan kasus *bullying* yang didalamnya digabung dengan percintaan. Menurut Chris Lie (2016) bahwa animasi di Indonesia memiliki potensi yang tinggi untuk dapat lebih berkembang. Banyaknya film animasi buatan Indonesia yang tidak kalah jauh dari negara-negara lain. Dengan adanya teknologi juga teknik yang baru, film animasi 2D yang muncul di layar kaca maupun layar lebar terlihat lebih maju dibanding dengan animasi 2D beberapa tahun yang lalu. Berbagai teknologi

dan Teknik baru tersebut yang membuat animasi 2D lebih berkembang dengan baik.

Animasi 2D yang bagus tidak hanya dilihat dari segi tema saja. Melainkan juga dari faktor-faktor yang mendukung animasi tersebut seperti, latar, penggerak, cerita, dan desain tokoh. Desain tokoh merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan film animasi 2D. Oleh karena itu penulis ingin merancang 2 tokoh pada film animasi 2D yang berjudul “Petualangan si Bubu”. Penulis melakukan penelitian dalam langkah-langkah serta cara yang baik dalam merancang tokoh pada film animasi 2D yang berjudul “Petualangan si Bubu”. Sehingga tokoh tersebut sesuai dengan genre *action* dan *romance* dari segi psikologi, sosiologi, dan fisiologi pada tokoh tersebut

Merancang tokoh merupakan perencanaan pembuatan objek yang akan diperankan pada suatu subjek. Pada film Animasi desain karakter terdiri dari penampilan, kepribadian dan peran yang akan dimasukkan kedalam karakter agar objek dapat hidup dengan apa yang sudah diperankannya.

Pada Tugas Akhir ini penulis akan merancang desain karakter Bubu yang adalah seekor kucing yang diambil dari cerita yang sudah dibuat. Kucing adalah hewan yang sudah umum menjadi teman bagi kehidupan manusia, dengan dimasukkannya karakteristik manusia. Di sini penulis akan membuat desain karakter Bubu serta film animasi 2D yang sesuai dengan sinopsis yang merupakan tahap awal dari pembuatan film animasi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh Bubu dan MadBull pada film animasi 2D “Petualangan si Bubu”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka penulis membatasi focus pembahasan pada hal-hal berikut.

1. Perancangan tokoh Bubu yaitu seekor kucing remaja yang lemah dan pemalu namun berani membela kebenaran.
2. Perancangan tokoh MadBull yaitu seekor anjing preman yang kasar dan bertubuh besar.
3. Perancangan kostum Bubu dan MadBull disesuaikan dengan peran tokoh sesuai pada setting tahun yang digunakan.
4. Perancangan difokuskan pada perancangan tokoh dari sisi anthropomorphism, warna dan bentuk.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan dan batasan masalah diatas penulis memiliki tujuan dari tugas akhir sebagai mengetahui bagaimana cara merancang tokoh hewan yang mengambil sifat dan bentuk manusia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis:

Menambah wawasan dan dan melatih dalam menerapkan perancangan desain karakter animasi 2D.

2. Bagi Orang Lain:

Memberikan edukasi dan hiburan tentang cerita yang diterapkan, terutama bagi anak-anak.

3. Bagi Universitas:

Memberikan sumbangan yang berarti bagi program studi animasi sebagai bentuk contoh perancangan karakter desain.