



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

Film animasi *hybrid* pendek *Fate's Adversary* menceritakan perjuangan melawan takdir seekor lebah *drone* bernama Andy yang hendak bertahan hidup melawan takdir *mating* nya yang dapat merenggut nyawanya. Tokoh utama dalam film ini merupakan seekor lebah yang tentunya bukanlah manusia, melainkan hewan yang tidak memiliki emosi ataupun kehendak seperti manusia. Cerita di dalam film ini diciptakan berdasarkan beberapa jenis peran yang terdapat di dalam kehidupan lebah madu asli, yang telah didapatkan sejak lahir berdasarkan anatomi peran yang satu dengan yang lainnya tidak dapat dihindari di dalam kehidupan hewan serangga ini. Film ini lalu juga menggabungkan fenomena sehari-hari yang sering ditemui di dalam sebuah sistem kehidupan manusia yaitu bentrokan antar tujuan individu yang satu dengan peran individu tersebut.

Bentrokan ini digambarkan melalui tokoh utama film ini yaitu Andy, seekor lebah pejantan yang memiliki tujuan yang berbeda dari peran utamanya sebagai individu, yaitu ingin hidup bebas yang tentunya tidak sesuai dengan perannya di dalam sistem tersebut yaitu sebagai lebah pejantan yang memiliki tugas utama membuahi sang ratu lebah dan mati. Di sisi lain ratu lebah pun juga memiliki keinginan dan tujuan yang sejalan dengan perannya, yaitu ingin mempertahankan populasi dan keberhasilan

sarangnya sebagai ratu lebah yang kompeten. Dengan menggabungkan kedua unsur hewan dan manusia tersebut sesuai dengan teori *three dimensional character design*, penulis ingin membuat desain tokoh yang dapat menunjukkan peran masing-masing tokoh yang terdorong oleh tujuan tokoh itu sendiri. Hal ini penulis lakukan agar tokoh yang terdapat di dalam film ini diharapkan dapat menyampaikan makna dari film, yaitu segala hal memiliki tujuan yang berbeda, individu yang satu dan yang lainnya dapat memiliki peran dan tujuan yang saling bertentangan.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana perancangan desain tiga jenis tokoh lebah madu dalam animasi *hybrid* pendek *Fate's Adversary*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh berdasarkan peran lebah *Apis cerana* yang berbeda yaitu lebah pejantan, lebah pekerja, dan lebah ratu melalui tokoh Andy, Carla, dan lebah pekerja (sarang dan DCA).
2. Perancangan masing-masing tokoh menggunakan teori *three dimensional character design*.
3. Penggunaan teori *Anthropomorphism* untuk membedakan karakteristik tiga jenis tokoh lebah madu berdasarkan perannya.

4. Penggunaan teori proporsi dan bentuk guna mendefinisikan ciri-ciri peran masing-masing tokoh.
5. Perancangan tokoh berdasarkan atribut, kostum, dan warnanya guna menunjukkan peran masing-masing tokoh dengan lebih baik.

1.4. Tujuan skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah merancang tiga jenis tokoh animasi lebah madu yang memiliki perannya masing-masing sesuai dengan *three dimensional character design*.

1.5. Manfaat skripsi

Penulisan skripsi ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Skripsi Penciptaan akan bermanfaat bagi Penulis dalam menambah pengetahuan Penulis di bagian mendesain tokoh dengan mempelajari korelasi antar tokoh hewan dan manusia.
2. Skripsi Penciptaan akan bermanfaat bagi pembaca untuk memahami bagaimana pentingnya konsep dasar dalam mendesain sebuah tokoh dan juga pentingnya korelasi dunia nyata dengan tokoh itu sendiri.
3. Skripsi Penciptaan akan bermanfaat bagi masyarakat agar dapat memahami bagaimana cara mengaplikasikan berbagai teknik dasar mendesain sebuah tokoh guna menyampaikan peran yang berbeda antar tokoh yang juga terdapat di dalam sebuah masyarakat.