



### **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

Dalam film animasi peranan tokoh cukup krusial, perancangan sebuah tokoh animasi secara visual menjadi daya tarik sendiri bagi film. Kegagalan rancangan tokoh bisa membuat film gagal di pasaran seperti pada film *Sonic the Hedgehog* yang banyak di protes penggemarnya karena perancangannya yang berbeda jauh dari *game* sehingga Studio *Paramount Pictures* harus merubah rancangan *Sonic* dan memundurkan jadwal rilis filmnya.

Perancangan tokoh harus terlihat unik, berciri khas dan menarik agar memikat dan diingat oleh penonton. Maka dari itu penulis memilih untuk mengambil bagian dalam perancangan tokoh karena penulis ingin mengasah kemampuan dalam merancang sebuah tokoh dan untuk melatih diri dalam menggambar 2 dimensi.

Menurut Komikus Alex Irzaqi saat talkshow di Popcon Asia (2015), pasar animasi di Indonesia tidak hanya anak-anak, tetapi kalangan yang lebih luas. Pernyataan ini juga mendorong penulis untuk mencoba memvisualkan tokoh yang dapat dinikmati orang dewasa.

Saat menentukan gender tokoh, diputuskan untuk membuat tokoh ayah dan anak perempuan. Dari riset tentang interaksi ayah dan anak berdasarkan gender oleh peneliti Jennifer Mascaro dari universitas Emory, seorang ayah lebih

cepat tanggap ketika mendengar anak perempuannya menangis dibanding anak laki-lakinya. Ayah cenderung lebih leluasa memperlihatkan emosinya secara vokal ataupun interaksi langsung terhadap anak perempuannya dibanding dengan anak laki-laki (Clark, 2017). Lalu dengan adanya fenomena saling sindir antar generasi dengan istilah '*boomer*' penulis mendapat inspirasi untuk melakukan perancangan tokoh yang berselisih pendapat yang kemudian diterapkan pada tokoh dalam film animasi yang penulis buat.

Dengan latar belakang ini, penulis ingin merancang tokoh yang dapat lebih menarik simpati dan membekas dalam ingatan penonton dan agar emosi dan isu yang ditampilkan dalam film "Jakarta Terakhir" dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan ini adalah bagaimana perancangan tokoh ayah dan anak dalam film animasi pendek "Jakarta Terakhir"?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan ini menjadi terarah, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh ayah bernama Aji dengan 2 versi penampilan:
  - a. Versi kostum yang kotor
  - b. Versi kostum yang bersih dan mewah

2. Perancangan tokoh anak perempuan bernama Kirana dengan 2 versi penampilan:
  - a. Versi kostum yang kotor
  - b. Versi kostum yang bersih dan kasual
3. Perancangan akan difokuskan pada tampilan fisik tokoh yaitu proporsi tubuh dan fisik wajah, serta pakaian serta warna yang akan diaplikasikan pada tokoh dengan memperhatikan tridimensional tokoh.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Merancang tokoh ayah dan anak dalam film animasi pendek 3D “Jakarta Terakhir” dari tampilan fisik, pakaian dan warna yang diaplikasikan didalamnya.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat penulisan skripsi bagi:

##### 1. Penulis

Mengasah kemampuan menganalisis dan kreativitas dalam merancang konsep tokoh.

##### 2. Universitas Multimedia Nusantara

Skripsi ini dapat menjadi rujukan akademis dalam perancangan serupa dan memperkaya koleksi skripsi dalam bidang perancangan tokoh.

##### 3. Orang lain

Mengetahui proses pembuatan konsep tokoh dalam animasi “Jakarta Terakhir”.