

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Merancang tokoh berdasarkan referensi di sekitar kita, melalui observasi, mendengar, melihat, dan memperhatikan lingkungan kita. (Tillman, 2011) Referensi dapat diperoleh contohnya dari film, buku, aktivitas sehari-hari dan kegiatan lain yang dapat memberikan inspirasi atau ide sebagai konsep dasar perancangan tokoh atau karakter.

Untuk merancang tokoh, diperlukan riset dan gambar berulang kali, tetapi keraguan menyebabkan penghambatan proses pembuatan karakter yang diinginkan. Namun berdasarkan dari kutipan seorang desainer grafis, kesalahan adalah jalan anda bisa berkembang, anda harus melakukan kesalahan jika ingin menjadi lebih baik. Mendesain karakter bisa dikembangkan dari kesalahan atau kekurangan, mengembangkan dari kritik atau masukan, yang nantinya akan membantu menjadikan suatu hasil yang sukses sesuai ekspektasi dan memuaskan.

Saat merancang jenis tridimensional tokoh, penulis memutuskan merancang seorang laki-laki dan perempuan berumur sekitar 17-tahunan yang duduk di bangku SMA. Untuk laki-laki bertubuh gemuk bulat dan perempuan memiliki tubuh ideal berkulit sawo matang. Dua tokoh memiliki persamaan sifat tidak percaya diri kepada diri sendiri, namun film animasi “*Incomplete Sets*” menunjukkan perkembangan dua tokoh ini dengan menunjukkan persahabatan dalam perjalanan Maria Lestari dan Gumelar. Persahabatan yang tidak memperdulikan fisik dan *gender*-nya satu sama lain, jika saling membantu maka kekuatan persahabatan semakin erat.

Penulis menulis proses perubahan tokoh Gumelar dan Maria Lestari di film pendek “*Incomplete Sets*” dari awal hingga akhir karena penulis ingin menunjukkan

bagaimana penulis merancang tokoh yang tidak percaya diri berdasarkan dari teori dalam skripsi ini dari sketsa sampai hasil akhir.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana merancang visual tokoh tidak percaya diri dalam animasi 2D “Incomplete Sets.”

1.3. Batasan masalah

Skripsi ini dibatasi:

1. Proses merancang tokoh Gumelar mulai dari bentuk dasar, tubuh dan warna.
2. Proses merancang tokoh Maria Lestari mulai dari bentuk dasar, tubuh, dan warna.

1.4. Tujuan skripsi

Tujuan menulis skripsi ini adalah menjelaskan merancang tokoh tidak percaya diri yaitu Gumelar dan Maria Lestari dalam animasi “Incomplete Sets”.

1.5. Manfaat skripsi

1. Bagi penulis skripsi ini sebagai manfaat menulis rancangan tokoh.
2. Bagi orang lain membaca skripsi ini akan mengerti proses merancang tokoh penulis.
3. Bagi Universitas, terutama mahasiswa angkatan bawah akan belajar cara merancang tokoh yang baik dan benar.