



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Beberapa tahun terakhir, perkembangan film animasi *stop-motion* mulai nampak dan mendapat respon yang baik dari penonton. Hal ini ditandai dari melejitnya serial TV Shaun the Sheep. Film garapan studio *Aardman Animations* ini, telah diproduksi hingga 130 episode dan disiarkan ke 180 negara (Suara.com, 2015).

Dari layar televisi merambah ke layar lebar. Hal ini membuat film animasi *stop-motion* layar lebar pun mulai bermunculan. Pada 2012 silam, serial *Spongebob Squarepants* diangkat ke layar lebar menjadi film animasi *stop-motion* dengan judul “It’s a Spongebob Christmas”. Tidak berhenti di situ, pada 2015 ini, *Shaun the Sheep* juga akan diangkat ke layar lebar dengan judul “*Shaun the Sheep Movie*” (Suara.com, 2015).

Beberapa film animasi *stop-motion* juga mendapat banyak penghargaan. Salah satunya adalah “*The Boxtrolls*” yang dirilis pada 26 September 2014, masuk menjadi nominasi 4 kategori penghargaan, dan berhasil meraih 2 kategori penghargaan dalam *Annie Awards 2014* (Merdeka.com, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa film *stop-motion* juga tidak kalah menarik dibandingkan dengan film-film animasi 3D dan 2D lainnya.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan, penulis akan membuat film pendek animasi menggunakan teknik *stop-motion*. Selain fenomena di atas, fenomena yang membuat penulis tertarik untuk membahas tentang topik ini adalah pendapat seorang sutradara, Sam Levine (2015), dari serial animasi Disney

TV yang mengemukakan bahwa terlepas dari cerita yang menarik, mereka lebih menyukai untuk mengembangkan karakter lebih dalam karena akan selalu ada dunia karakter yang lucu, menyenangkan dan menakjubkan yang dapat dikaji dan dipahami. Tak hanya pergi ke dunia mereka yang berbeda tetapi juga mencari tahu siapa dan bagaimana karakter dapat bekerja bersama-sama dengan karakter lain (Animationmagazines.com, 2015).

Berdasarkan fenomena kedua, dapat dilihat bahwa karakter juga memiliki pengaruh yang besar dalam film selain cerita yang menarik. Melalui karakter yang dibangun dengan baik, penonton dapat merasakan bahwa karakter tersebut benar-benar hidup, benar-benar nyata dan ada serta karakter tersebut hidup di dalam dunianya. Dan hal yang paling sering diingat dalam sebuah film adalah karakter dalam film tersebut, bagaimana karakter tersebut dapat menyampaikan cerita dengan baik. Oleh karena itu, penulis meneliti dan merancang karakter untuk film animasi pendek *stop-motion A* sebagai Tugas Akhir.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut.

Bagaimana perancangan karakter dalam film animasi *stop-motion "A"*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, maka penulis membatasi pembahasan tugas akhir sebagai berikut:

- Karakter yang dibahas adalah desain karakter berwujud seperti buah apel yaitu Rusmini, Delli dan Uji.
- Desain *armature* dalam pembuatan karakter.

#### 1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan penulis dalam perancangan karakter yang sesuai untuk film animasi “A” adalah sebagai berikut:

1. Mendesain karakter untuk proyek animasi *stop-motion*.
2. Mengimplementasikan desain karakter ke dalam film animasi “A”.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis :
  - Mengeksplorasi dan melakukan penelitian lebih dalam selain menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari.
  - Disiplin waktu dalam proyek yang dikerjakan sambil menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama ini.
2. Manfaat bagi orang lain :
  - Menambah wawasan untuk pembaca.
  - Dapat dijadikan referensi dalam penelitian atau perancangan karakter *stop-motion* selanjutnya.

3. Manfaat bagi universitas:

- Sebagai arsip perpustakaan agar dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa lainnya.

