



### **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

Dalam era modern ini animasi sudah semakin menjadi media penting bagi manusia. Ferguson (2010) mengatakan bahwa, animasi telah menjadi media penting dalam berbagai aspek komunikasi dan teknologi, baik sebagai media komunikasi maupun sebagai hiburan, dan dapat ditemui di nyaris semua media yang ada dewasa ini (hlm.7).

Dalam sebuah film animasi baik 2D maupun 3D tidak akan lepas dari sebuah *character*. Untuk menciptakan karakter Bancroft (2006) memberikan beberapa pertanyaan acuan yang kemudian dapat dikembangkan menjadi sebuah teori *three dimension character* yang dijabarkan oleh Egri (1946) menjadi sosilogis, fisiologis dan psikologis (hlm. 33). Beane (2012) kemudian melanjutkan, setelah semua itu ditentukan *concept artist* langsung membuat *concept art* untuk memvisualisasikan karakter berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut (hlm. 30).

Menurut Mattesi (2008) fisiologis seseorang dapat memperlihatkan kultur, adat istiadat dan lainnya (hlm. 97). Namun animasi yang banyak berjalan di Indonesia masih minim yang menggunakan karakter asli Indonesia, tutur Mari Elka Pangestu dalam wawancara dengan Liputan6 pada tanggal 8 agustus 2014 yang dimuat dalam artikel berjudul “animator diminta bangun karakter anak lewat kartun lokal”. Ia menambahkan bahwa film animasi yang banyak ditonton oleh anak-anak adalah animasi dari luar negeri, yang dapat mengubah pola

pandang dan kebiasaan anak-anak menjadi seperti budaya dalam film animasi tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis akan membahas mengenai perancangan karakter pada animasi berjudul “*Nusanroid*”. Karakter-karakter yang akan penulis rancang akan menggabungkan konten-konten lokal dan *science-fiction* dalam hal ini adalah sebuah robot naga, sebagai bentuk jawaban dari masalah yang penulis telah paparkan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan karakter robot naga dalam animasi singkat berjudul “*Nusanroid*”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah untuk proposal berikut ini adalah

1. Konsep desain tokoh Komodroid, Gedunairoid, dan Garudragon dalam animasi “*Nusanroid*”.
2. Penerapan target usia dalam konsep desain tokoh animasi Nusanroid
3. Perancangan sendi-sendi pada tokoh Komodroid, Gedunairoid dan Garudragon.

### **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Merancang karakter karakter Komodroid, Gedunairoid, dan Garudragon pada animasi “*Nusanroid*”.
2. Menerapkan rancangan persendian pada karakter Komodroid, Gedunairoid, dan Garudragon.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Data untuk Tugas Akhir ini dikumpulkan melalui:

1. Studi pustaka
2. Pengamatan pada animasi bertema naga atau robot
3. Pengamatan pada film dokumenter mengenai Komodo

