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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi tanpa elemen desain karakter yang baik hanya terlihat seperti film *live action* yang pucat atau seperti terlihat tidak hidup, dalam film animasi sebuah desain karakter yang baik tidak hanya berfungsi sebagai sesuatu yang membuat sebuah produk untuk terlihat lebih menarik, namun karakter juga bisa berfungsi untuk menciptakan sebuah *franchise* yang besar, dan bisa membangun perushaan menjadi semakin baik kedepannya. Desain karakter yang baik memastikan bahwa penonton akan mampu mengingat karakter tersebut setelah melihatnya, (http://www.arena-multimedia.com/blog/index.php/why-character-design-can-make-an-animation-or-kill-it/).

Leah Hoyer, seorang mantan direktur pengembangan *Disney Television animation* berpendapat bahwa cerita tidak selalu tentang plot namun tentang karakter itu sendiri, karena karakter tersebutlah yang akan menceritakan dan menyelesaikan cerita dari film animasi yang akan dibuat, lalu bagaimana karakter berinteraksi pada film animasi juga merupakan hal yang penting, (http://www.arena-multimedia.com/blog/index.php/why-character-design-can-make-an-animation-or-kill-it/).

Amat sangat penting untuk mempertimbangkan penampilan karakter dan berbagai faktor yang mempengaruhinya demi kesuksesan karakter tersebut, sebagai contoh penulis mengambil gambaran karakter Mickey Mouse yaitu karakter yang dibuat oleh Walt Disney, tentu mayoritas dari penonton sudah

Perancangan Karakter..., Enrico Giyan, FSD UMN, 2015

sangat mengetahui Mickey Mouse dan apabila hanya diperlihatkan siluet dari karakter tersebut maka penonton akan sangat mudah untuk mengenali bahwa gambar tersebut adalah Mickey Mouse, hal itu disebabkan karena Mickey Mouse mempunyai ciri khas yang mudah diingat seperti telinganya yang besar dan wajahnya yang bulat, (http://www.designlessbetter.com/blogless/posts/the-power-of-profiles).

Oleh karena itu, penulis ingin merancang sebuah karakter yang mempunyai nilai fungsi sebagai pembawa cerita dan dapat menampilkan imej dari cerita tersebut, hal ini menjadi dasar pembuatan karakter utama animasi Hamburger yang merupakan tugas akhir penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat merumuskan masalah berupa pertanyaan yaitu bagaimana membuat sebuah karakter utama yang dapat menampilkan imej yang sesuai dengan skenario dan mempunyai nilai fungsional sebagai pembawa cerita?

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam upaya memenuhi kriteria rumusan masalah di atas, penulis memperhatikan aspek-aspek apa saja yang harus ada, guna mendapatkan karakter yang diinginkan.

Pembatasan perancangan ini dibatasi sebagai berikut :

1. Perancangan ini melingkupi *Concept Art* karakter.

Perancangan Karakter..., Enrico Giyan, FSD UMN, 2015

2. Perancangan ini melingkupi *Model Sheet* karakter.
3. Perancangan ini melingkupi tone warna yang digunakan pada karakter.
4. Perancangan ini melingkupi *Facial Expression* karakter.
5. Perancangan ini melingkupi hingga bentuk *Patung* dari desain. karakter.

1.4. Tujuan Perancangan

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis, yaitu :

1. Membuat karakter yang mudah diingat oleh penonton lewat ciri khas dari karakter yang akan dibuat.
2. Membuat karakter yang dapat memperlihatkan imej lucu kepada penonton.
3. Membuat karakter yang mempunyai nilai fungsi seperti dapat menyampaikan pesan serta moral yang terkandung pada film animasi Hamburger.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi terhadap karakter-karakter terkenal dan dengan menggunakan referensi dari film animasi yang sesuai dengan genre projek tugas akhir penulis atau objek-objek yang berhubungan dengan film hamburger.

Perancangan Karakter..., Enrico Giyan, FSD UMN, 2015