

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah kumpulan gambar yang disusun untuk menciptakan ilusi bergerak. Pada masa ini, animasi telah berkembang dan telah memiliki berbagai macam kegunaan. Animasi di Indonesia seringkali digunakan dalam film, iklan, media pembelajaran sekolah dan ilmiah. Pada umumnya, masyarakat mengenal animasi melalui film-film animasi. Film animasi dapat dinikmati melalui layar bioskop, televisi, *smartphone*, bahkan dengan menggunakan media *projection mapping*.

Projection mapping merupakan salah satu cara untuk mempertunjukkan karya seni digital menggunakan alat proyeksi. Indonesia pernah menggunakan teknik *projection mapping* untuk mempertunjukkan seni atraksi dalam menyambut *Asian Games 2018* yang diproyeksikan di Monumen Nasional, Jakarta. Restoran internasional yang sudah hadir di Indonesia bernama *Le Petit Chef* juga menggunakan *projection mapping* untuk pertunjukkan animasi dalam proses *fine dining*. Teknik *projection mapping* ini juga akan digunakan oleh Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara dalam proyek *Projection Mapping Fine Dining*, yaitu proyek pertunjukkan film animasi pendek menggunakan proyektor.

Dalam film animasi, tokoh merupakan salah satu aspek penting di dalamnya. Tokoh dalam film animasi perlu dirancang terlebih dahulu pada tahap *pre-production*. Pada tahap ini, konsep dari karakter tokoh mulai dirancang menggunakan teori *3-dimensional character*. Menurut Tillman (2011), tokoh berperan penting dalam jalannya cerita, maka dari itu visual dari tokoh pada film juga mempengaruhi ketertarikan penonton dalam mengikuti jalannya cerita. Berdasarkan teori Lajos Egri (2004), dalam mendesain karakter terdapat 3 aspek yang harus diperhatikan, yaitu fisiologi, psikologi, dan sosiologi (hlm. 37).

Adanya ketiga aspek tersebut dapat membantu dalam proses visualisasi desain fisik karakter. Dalam membuat desain fisik karakter, terdapat berbagai teori lainnya yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan. Beberapa teori yang dapat digunakan dalam mendesain karakter adalah teori *shape language* dan teori *color symbolism*. Pertimbangan dalam mendesain bentuk dan warna tokoh harus

selaras dengan aspek *3-dimensional character* tokoh dalam pembuatan film animasi.

Dalam membuat tokoh yang merupakan adaptasi dari kebudayaan dari suatu daerah perlu untuk memperhatikan aspek sejarah dan makna tokoh dari kebudayaan yang digunakan. Dalam penulisan ini, terdapat dua tokoh dari proyek *Projection Mapping Fine Dining* yang akan menjadi bahan pembahasan, yaitu “Barong” dan “Rangda”. Kedua tokoh tersebut diciptakan berdasarkan tokoh yang diangkat dari kebudayaan di Indonesia. Parameter penelitian dalam pembahasan ini adalah bentuk, warna, fitur wajah, dan proporsi. Perancangan dua karakter tersebut perlu mempertimbangkan aspek fisiologi, psikologi, sosiologi, sejarah dan aspek kebudayaan dari “Barong” di Indonesia. Mengingat Barong dan Rangda merupakan bagian dari kebudayaan Bali, maka pemilihan warna sebagai segi visual tokoh tersebut juga harus melalui pertimbangan dari pemaknaan warna dalam kebudayaan Bali. Pembuatan desain karakter “Barong” dan “Rangda” juga perlu menyesuaikan dengan tema cerita dan target audiens dari film yang akan dibuat.

Dari latar belakang yang telah dibahas, terdapat rumusan masalah yaitu: Bagaimana aspek *3-dimensional character* mempengaruhi desain visual tokoh Barong dan Rangda dari *Projection Mapping Fine Dining* berdasarkan warna, bentuk, fitur wajah, dan proporsi.

