



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.

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan film animasi dalam industri film dunia sangat berkembang pesat. Hal tersebut terbukti banyaknya film yang menggunakan teknik animasi menempati posisi tinggi di daftar box office. Salah satunya adalah film animasi "Descipable me 2", yang menempati daftar box office Amerika dan International selama 2 pekan berturut-turut sejak kemunculannya pertama kali. Hal tersebut seperti yang dilansir hollywood.com (diakses pada 23 Juli 2013 pukul 14:00). Hal ini menunjukan bahwa film animasi sangat diminati oleh seluruh kalangan di dunia.

Dalam setiap film animasi pasti memiliki karakter didalamnya dan menurut Steven Withrow di bukunya yang berjudul *Secrets of Digital Animation* sebuah karakter dapat menjadi alat *storytelling* yang baik dan dapat membuat cerita lebih menarik dengan menggunakan berbagai disiplin artistik secara bersamaan, termasukanatomi, estetika, kinetika (fisika gerak), dan ekspresi dramatis (Withrow, 2009).

Salah satu karakter yang unik dan menarik adalah *creature* (mahluk imajinasi) pada film Animasi 3d Avatar (2009) yang berupa percampuran beberapa spesies binatang menjadi spesies baru. *Creature* tersebut sangat unik dan menarik serta mengundang penonton dan mendapat pemasukan sebesar \$ 761 M dari tayang perdananya seperti yang di lansir imdb.com. Sama halnya seperti yang dikatakan oleh Paul Dergarabedian, Presiden Divisi Pemantau *Box Office* di

Hollywood.com tentang film *Despicable Me 2* bahwa "Film ini menjadi film yang harus dikalahkan bulan Juli ini. Ada sesuatu yang penonton sukai dari para Minion, yang merupakan sebuah *creature* lucu di dalam film *Despicable Me 2*"

Berangkat dari sini, penulis berkinginan mendalami cara untuk dapat merancang sebuah *creature* yang baik dengan memahami bentuk/anatomi serta fungsi tubuh dari *creature* tersebut. Sehingga penulis dapat merancang beberapa *creature* yang unik dan menarik serta sesuai dengan film animasi 3d yang berjudul "The Gift" yang bertemakan fantasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mendapat rumusan masalah mengenai:

- 1. Bagaimana membuat suatu *creature* denganfisiologi, psikologi dan sosiologi yang sesuai dengan konsep fantasi dalam film pendek animasi 3d "The Gift"?
- 2. Bagaimana rancangan desain *creature*imajinasidalam film pendek animasi 3d"The Gift"?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan-rumusan masalah yang sudah diuraikan, pembahasan masalah akan dipersempit pada pembahasan:

- 1. Pembahasan arti *creature* hanya pada mahluk imajinasi pada film pendek animasi 3d "The Gift"
- 2. Jumlah *creature* yang akan dibahas sebanyak 3 jenis creature.

 Penulis akan membahas desain *creature* dari segi Fisiologi, Psikologi, dan Sosiologi.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dibuat tugas akhir ini:

- 1. Merancang*creature*fantasi di dalam film pendek animasi 3d "The Gift" yang bertemakan fantasi.
- 2. Merancang *creature* dengan morfologi, fisiologi, dan psikologi sesuai dengan cerita di dalam film pendek animasi 3d "The Gift".

1.5. Metode Pengumpulan Data

Menurut Perancangan tentang desain creature yang dilakukan tidak terlepas dari beberapa metode yangdilakukan. Metode ini digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkanbeberapa sumber yang diperlukan yang akan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis masalah yang ada, dan menjawabpermasalahan yang ada. Berikut beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkansejumlah data yang dibutuhkan:

1. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan dari berbagai macam sumber yang memiliki unsur *creature* ataupun desain *creature* di dalamnya. Sumber-sumber tersebut akan mendukung hasil dari penelitian yang akan dilakukan. Sumber dapat berupa refrensi-refrensi dari film 3d animasi, 3d game, tutorial, dan forum

animasi yang telah ada. Hasil dari penelitian itu akan dikaji lebih mendalam agar dapat menjadi acuan untuk perancangan desain creature selanjutnya.

2. Eksperimen

Metode eksperimen yaitu mencoba-coba untuk mendapatkan perancangan yang seusuai dengan konsep serta dengan acuan dari hasil yang telah di dapatkan dengan metode observasi.

