



### **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

Karakter memiliki peran yang sama pentingnya dengan alur cerita, karena karakter memberikan kualitas cerita melalui sifatnya yang unik. Setiap sifat unik yang ada pada karakter tersebut harus dibuat secara rasional sehingga penonton dapat mempercayai bahwa tindakan karakter merupakan hal yang mampu dilakukannya. Hal di atas merupakan fungsi karakter yang dijelaskan dalam buku *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (Robert McKee, 1997).

Peran dari karakter utama yang begitu penting dalam sebuah cerita membuat karakter tersebut harus dirancang dengan baik sehingga fungsinya dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu karakter dalam film animasi 3D yang memiliki kriteria di atas adalah Upin & Ipin. Film animasi 3D Upin & Ipin merupakan film buatan Malaysia yang cukup terkenal di dunia, termasuk di Indonesia. Menurut situs [liputan6.com](http://liputan6.com) (Upin Ipin Ngetop Luar Biasa, Sang Pencipta Kartun Kini Kaya Raya, 2013) Upin & Ipin telah memiliki 600 ribu *follower* termasuk dari penduduk Indonesia. Kepopuleran dari karakter ini juga mendatangkan keuntungan secara finansial kepada pembuatnya.

Indonesia yang memiliki potensi besar dalam dunia animasi diharapkan dapat menandingi kesuksesan dari serial animasi 3D Upin & Ipin. Berita yang dikutip dari situs [finance.detik.com](http://finance.detik.com), (Bisakah Produk Animasi RI Sukses Seperti

Upin Ipin?, 2014) menjelaskan bahwa Wahyu Aditya pendiri PT Hellomotion mendukung pernyataan tersebut. Selain itu, ia menjelaskan para animator Indonesia yang berkarya mengikuti Hollywood tidak akan dapat menandingi Upin & Ipin yang merupakan jenis karya diluar Hollywood.

Langkah positif berupa usaha pembuatan desain karakter dengan konten lokal yang menarik mulai dilakukan oleh Indonesia melalui sebuah lomba yang dijelaskan oleh situs Liputan6.com (Kompetisi Karakter Lokal Gairahkan Dunia Animasi Indonesia, 2013). Pada lomba tersebut banyak para animator asal Indonesia yang turut berpartisipasi. Bambang Gunawan Santoso, seorang animator senior yang menjadi juri dari acara tersebut mengatakan bahwa desain karakter merupakan tahap awal untuk membuat sebuah film animasi yang bagus.

Dari pemaparan fakta di atas maka karakter harus dapat mendukung sebuah cerita dalam film animasi dan peran seorang desainer karakter sangat dibutuhkan untuk membuat karakter yang unik. Potensi dunia animasi yang mulai dirintis kearah positif mengharuskan kita untuk dapat berkompetisi dengan film animasi kelas dunia. Pembuatan desain karakter diharapkan dapat memberikan kualitas yang berbeda dan dapat mendukung cerita dalam film animasi, khususnya film animasi 3D “Train of Thought”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas berdasarkan latar belakang yang ada adalah Bagaimana perancangan tokoh utama dalam film animasi 3D “Train of Thought”?

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Perancangan dibatasi satu karakter tokoh utama untuk film animasi 3D “Train of Thought”.
2. Perancangan visual berdasarkan umur dari tokoh utama.
3. Pembahasan dalam laporan tugas akhir ini meliputi konsep desain, *texturing*, visualisasi 3D.

### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Untuk menciptakan tokoh utama yang memiliki karakteristik gerak dan emosi yang digambarkan melalui bentuk tubuh dan wajah dari tokoh dalam film animasi 3D “Train of Thought”.

1. Merancang tokoh utama dalam film animasi 3D “Train of Thought”.
2. Mengimplementasikan konsep desain ke dalam visualisasi 3D.

### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

Penulis

Menambah kreatifitas dan pemahaman penulis dalam mendesain tokoh yang memiliki karakteristik untuk film animasi, serta menambah portofolio penulis.

Orang lain

Menambah pemahaman orang lain dalam hal proses mendesain tokoh secara *detail* melalui konsep yang mendukung desain karakter.

Universitas

Menambah koleksi karya ilmiah dan film 3D animasi, sehingga dapat dijadikan referensi untuk mahasiswa lainnya.

