



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

## 1. LATAR BELAKANG

Di zaman yang makin modern ini, banyak hal terus berkembang seiringnya waktu, salah satu yang telah menjadi bagian penting bagi hidup masyarakat adalah perkembangan teknologi. Baik dalam hal kebutuhan sehari-hari sampai hiburan yang bisa dinikmati dari semua kalangan umur. Salah satu perkembangan dalam teknologi bagian hiburan adalah perfilman terutama animasi. Di Indonesia sendiri animasi berkembang dengan banyak jenisnya seperti animasi *2D animation*, *3D animation*, *hybrid animation*, sampai menggunakan *computer generated imagery*.

Namun dalam sebuah pembuatan cerita, salah satu faktor penting adalah sebuah tokoh, dan tokoh dalam sebuah cerita bisa dalam berbagai macam seperti manusia, binatang, dan lain-lain. Karena animasi mengandalkan visualisasi yang bisa dilihat penonton, maka visual tokoh bisa menjadi alur dalam menceritakan apa yang terjadi dalam sebuah cerita lewat tokoh yang ada. Sesuai dengan apa yang dikatakan Bancroft (2006) mengenai tokoh adalah sebuah bentuk visual dari *game*, film dan bentuk visual lainnya.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk membahas mengenai desain tokoh pada film yang dapat membantu memvisualkan cerita dengan membahas tokoh secara lengkap. Dimulai dari bentuk dan postur tubuh sesuai dengan teori dari Leeuwe (2019) dan Silver (2017), kemudian warna hingga pakaian yang digunakan dan pilihan motif batik Jambi yang akan dipilih untuk kostum dari tokoh film “Adiwarna”. Pemilihan topik ini juga dipilih penulis agar sesuai dengan tri-dimensional karakter yang telah ditetapkan.

### 1.1. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah dalam laporan ini adalah:

Bagaimana perancangan tokoh Nia dan Angsa untuk film animasi pendek “Adiwarna”?

Penelitian ini akan dibatasi pada penggambaran tokoh secara visual atau yang terlihat, dari bentuk dan proporsi tubuh, hingga warna untuk tokoh Nia dan Angsa di film pendek animasi “Adiwarna”.

## **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penulis dalam memilih topik tersebut adalah untuk memahami tahap perancangan tokoh dalam proses pra produksi, produksi sampai pasca produksi. Penulis juga berharap agar topik pembahasan ini dapat berguna bagi penulis sendiri, institusi maupun pembaca mengenai bagaimana cara merancang sebuah tokoh secara bertahap sampai hasil akhir perancangan tokoh dalam film animasi pendek “Adiwarna”.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' with a grid pattern inside, followed by the letters 'M', 'M', and 'N' in a bold, rounded font.

# UMMN

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A