



### **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

Sejak dulu masyarakat Indonesia khususnya anak-anak dihibur dengan banyak film animasi dari televisi atau bioskop. Sebut saja film animasi keluaran Disney yaitu *Toy Story* yang sudah sukses dan memiliki 3 sequel. John Lasseter sutradara *Toy Story* pernah menjawab pertanyaan ‘Film animasi akan menjadi seperti apa 50 tahun mendatang?’. John mengatakan semua orang ingin melihat apa yang akan ia dan tim buat di masa depan secara teknis. 50 tahun kedepan teknologi akan berkembang akan tetapi dalam membuat sebuah film, itu semua tentang menceritakan cerita yang bagus dengan karakter yang tak terlupakan dimana bisa menghibur penonton. Karakter yang dapat menyentuh hati, karakter yang bisa menggerakkan diri penonton. Itulah film animasi yang bagus.

Pada wawancara tersebut Lasseter sangat mementingkan sebuah cerita dan karakter dalam sebuah film. Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) juga pernah membahas bahwa semua cerita itu tentang karakter, tanpa karakter yang baik tidak akan ada cerita yang baik pula. Banyak cara membuat karakter yang baik, salah satunya dengan menonjolkan kepribadian dan cerita hidupnya.

Salah satu poin yang bisa ditonjolkan dari cerita hidup karakter yaitu profesinya karena karakter akan bekerja dan menghabiskan waktu dalam hidupnya untuk bekerja. Salah satu cara untuk menonjolkan ciri-ciri pekerjaan yaitu dengan pakaian yang ia kenakan, selain itu bisa juga dari ciri-ciri fisik lainnya.

Dari beberapa fakta dan informasi diatas bisa disimpulkan bahwa karakter mempunyai peran penting dalam sebuah film. Untuk merancang karakter yang dibutuhkan pada film tentunya tidak instan. Diperlukan riset dan observasi agar karakter bisa menyukseskan film. Karena dengan adanya riset banyak informasi dan fakta baru yang bisa membantu mengembangkan karakter utama. Dalam film tugas akhir ini penulis menggambarkan seorang tokoh arkeolog yang mencuri untuk mengenang mendiang istrinya, dengan cara mencuri barang-barang yang berharga untuk diberikan kepada istrinya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang karakter yang berprofesi sebagai arkeolog yang melakukan pencurian pada animasi pendek 3D "*Rick the Scavenger*"?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas penulis yaitu memfokuskan pada perancang karakter yang berfokus pada tridimensional karakter dan kostum pada animasi pendek 3D "*Rick the Scavenger*".

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan tugas akhir untuk merancang tokoh utama pada animasi pendek 3D "*Rick the Scavenger*".

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Penulis: Menambah pengetahuan dan kreatifitas mendesain tokoh pada film animasi, serta menambah portofolio penulis.

2. Orang lain: Menambah koleksi karya ilmiah tentang perancangan karakter, sehingga dapat dijadikan ilmu baru dan referensi untuk orang lain.

### **1.6. Metodologi Penelitian**

Metode-metode yang dipilih untuk pengumpulan data antara lain :

1. Melakukan studi pustaka dengan memahami dasar teori yang berhubungan dengan penelitian..
2. Wawancara ahli.
3. Pembedahan dan observasi film animasi.

UMMN