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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan suatu industri kreatif yang selalu berkaitan erat dengan kehidupan manusia karena pada hakikatnya adalah proses memberikan kehidupan. Berdasarkan Withrow (2013), animasi sendiri berarti rangkaian lukisan atau gambar yang disusun berurutan sehingga ketika digerakkan akan menimbulkan fenomena tertentu yang dikenal sebagai *persistence of vision*. Proses penggerakan tersebut sudah berlangsung dari masa ke masa. Menurut William (1957) manusia selalu berusaha membuat animasi yang nyata dan menarik bagi audiens. Hal ini berhubungan dengan tujuan pembuatannya untuk memberikan kehidupan pada tokoh (hlm. 15).

Menurut Egri (1946), film animasi tidak dapat lepas dari desain tokoh karena merupakan penggerak sebuah cerita. Tokoh sendiri diartikan oleh Wright (2013) sebagai seseorang yang dapat membuat audiens bersimpati dengannya. Untuk membuat audiens dapat bersimpati dengan tokoh, tokoh harus bisa terlihat *believeable*. Membuat tokoh yang *believeable* berarti juga harus memperkuatnya dengan karakterisasi yang matang. Karakterisasi membuat seorang tokoh dapat lebih *relatable* bagi audiens.

Femme fatale menurut Doanne (2013) adalah sosok wanita yang unik, di mana karakteristiknya yang paling dikenal adalah tokoh ini tidak pernah menunjukkan sosoknya yang sebenarnya. Hanson dan O'Rawe (2010) dalam

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

bukunya memberikan kata kunci *'desirable but dangerous'* pada *femme fatale*. Kata kunci *desireable but dangerous* ini kemudian akan dikaitkan dengan karakteristik seorang tokoh perokok apatis.

Dalam Laporan Tugas Akhir ini, penulis ingin menunjukkan karakterisasi seorang perokok apatis dan asap rokok yang dihasilkan. Asap rokok sendiri akan dirancang menggunakan teori *femme fatale*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas penulis dalam Laporan Tugas Akhir yaitu:

> Bagaimana perancangan tokoh perokok apatis bernama Owen dan tokoh *femme fatale* bernama Olga yang akan diaplikasikan pada film animasi 2D "SMOKIN'!!!"?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan meluasnya pembahasan pada Tugas Akhir, penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Fokus perancangan tokoh pada perokok bernama Owen dan asap rokok bernama Olga.
2. Analisis pada Bab IV hanya dibatasi pada *three-dimenisonal character*, bentuk dan proporsi, serta kostum.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis adalah untuk:

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

1. Merancang tokoh Owen dan Olga yang akan diaplikasikan pada animasi “SMOKIN’!!!”.
2. Meneliti perancangan tokoh apatis dan perancangan tokoh *femme fatale*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang penulis dapatkan yakni mengasah kemampuan dalam mendesain dan merancang tokoh yang memiliki karakteristik kuat. Bagi universitas, laporan ini dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat seberapa paham penulis dalam merancang tokoh. Bagi pembaca, bermanfaat sebagai referensi yang membantu dalam proses perancangan tokoh.

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017