

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi 3D merupakan salah satu bagian dari tipe-tipe animasi. Animasi 3D di era modern ini, menjadi sebuah bagian penting dalam industri perfilman, game, dan iklan, menggunakan aplikasi dan grafik komputer untuk dapat menghasilkan visual dan animasi yang bagus dan efisien. Untuk dapat membuat animasi 3D, beberapa posisi pekerjaan seperti desain tokoh, desain *environment*, diperlukan. Tokoh merupakan salah satu komponen utama dalam sebuah animasi 3D, melalui tokoh tersebut cerita dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Widiastomo, Y. (2016), desain tokoh yang baik harus memiliki keunikan, dan berbeda dengan film *live-action*, yang menonjolkan realisme.

Industri animasi dalam perkembangannya, mengalami berbagai macam perubahan gaya. Perubahan gaya terus dilakukan untuk menciptakan karya visual yang menarik. Selama puluhan tahun, gaya visual dalam animasi 3D berusaha untuk nampak realis dalam media kartun, seperti yang dapat dilihat dalam animasi karya Pixar. Menurut Heydari, N., gaya *photo-surrealism* membatasi kemampuannya untuk lebih berekspresi, terpaku pada detail dan realisme, dan menunjukkan esensi seni dalam sebuah karya animasi, sedangkan gaya animasi *stylized* memberikan ruang lebih untuk animator menunjukkan ketidaksempurnaan, sentuhan manusia, berpesta dengan variasi warna, dan kesempatan untuk merevolusi animasi ke tahap berikutnya.

Dalam sebuah film animasi, tokoh menjadi salah satu komponen utama yang menjadi kriteria kesuksesan film animasi tersebut. Menurut Purwaningsih, D. (2016), sebuah tokoh harus dirancang dengan baik untuk dapat memberikan kesan yang baik bagi penonton. Sebuah tokoh yang dirancang dengan baik, dapat diingat penonton dengan mudah, dan meningkatkan kesempatan film animasi tersebut untuk mencapai *box office*, *merchandising*, dan mendapatkan sponsor dari brand ternama. Untuk dapat menghidupkan sebuah tokoh, seorang *character designer* harus dapat mengaitkan cerita di balik tokoh tersebut, melalui bentuk fisiknya, kostum dan propertinya.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat perancangan desain tokoh yang unik dan saling berkaitan dengan cerita yang ingin disampaikan. Dengan latar cerita yang tidak umum dan penggunaan gaya animasi *stylized*, penulis berharap dapat merancang desain tokoh yang unik dan dapat menarik perhatian audiens, dan dapat menginspirasi mahasiswa yang lain.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam laporan ini, yaitu:

Bagaimana merancang desain tokoh *stylized* dalam animasi 3D “Take Away”?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Desain tokoh yang akan dibahas dibatasi untuk dua tokoh, yaitu Samuel yang sedang mencari jati dirinya dan The Owner yang bersifat misterius namun bijak.
2. Penulis membatasi bahasan masalah pada fitur wajah, kostum dan properti yang dipengaruhi oleh sifat dan kondisi psikologis, sebagai aspek penting dalam penekanan desain tokoh.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian adalah untuk dapat merancang desain tokoh *stylized*, yaitu Samuel dan The Owner, melalui desain tokoh, fitur wajah, kostum, properti yang dipengaruhi sifat dan kondisi psikologis.

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