

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu aspek utama dalam budaya populer di seluruh dunia yang hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari film animasi klasik hingga sitkom televisi, serta digunakan secara luas dalam iklan, permainan, dan produksi independen. Sebagai bentuk ekspresi, animasi menjangkau berbagai bidang seni dan teknologi, memungkinkan pencipta untuk mewujudkan segala sesuatu yang mereka bayangkan. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, animasi yang semula hanya gambar 2 dimensi, sekarang sudah menjadi gambar-gambar 3 dimensi. Pada era ini, animasi 3D sudah menjadi salah satu inovasi paling mencolok dalam industri kreatif karena keberadaannya mengubah cara penonton berinteraksi dengan konten visual (Wells & Moore, 2017).

Dalam proses pembuatan animasi 3D, terdapat salah satu tahapan yang krusial dan itu adalah desain tokoh. Dalam dunia animasi, desain tokoh bukanlah membuat tokoh yang hanya sekedar bentuk visual, namun membuat jiwa yang menghidupkan cerita dan mampu membawa penonton ikut dalam petualangannya hingga film berakhir (Kuntjara & Almanfatulhi, 2021). Menurut Purwaningsih (2018), perancang tokoh memanfaatkan berbagai teknik, seperti dalam animasi 3D menggunakan metode tiga dimensi seperti *maquettes* dan pelacakan gerakan. Dalam beberapa tahun terakhir, minat terhadap bidang ini telah meningkat seiring dengan berkembangnya internet. Berawal dari hal ini, penulis ingin membuat desain tokoh baru sebagai visualisasi Ibu Kota Nusantara (IKN) futuristik, untuk merancang sebuah film animasi 3D dengan judul *State of The Art*.

Film animasi *State of The Art* ini berlatar belakang di Indonesia tahun 2040, tepatnya berlokasi di Nusantara, Kalimantan Timur, dengan tokoh D10 (Dio) dan Hazel sebagai tokoh utamanya. Diceritakan mengenai tokoh robot pembersih kaca yang bernama D10 (Dio), yang tertarik dengan karya *Latte Art* atau yang disebut juga dengan lukisan di atas kopi, milik seorang wanita muda bernama Hazel. Film ini mengambil genre drama, dengan mengangkat topik mengenai '*what it means to be human*'. Perancangan ini berfokus pada visualisasi dua tokoh utama D10 (Dio) dan Hazel untuk menggambarkan Ibu Kota Nusantara (IKN) futuristik.

## 1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka rumusan masalah dalam karya tulis adalah:

Bagaimana perancangan tokoh utama untuk memvisualisasikan Ibu Kota Nusantara (IKN) futuristik di film animasi 3D *State of The Art*?

## 1.2. BATASAN MASALAH

Pada perancangan desain karakter ini, batasan masalah akan difokuskan pada:

1. Membahas dua tokoh utama yang bernama D10 (Dio) dan Hazel.
2. Fokus perancangan tokoh meliputi *shape language*, warna, dan kostum untuk menggambarkan Ibu Kota Nusantara (IKN) futuristik dalam desain tokoh D10 (Dio) dan Hazel dengan acuan *three-dimensional character*.
3. Perancangan hanya terbatas sampai pembuatan *character sheet*.

## 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan rancangan tokoh D10 (Dio) dan Hazel sebagai dua tokoh utama dalam memvisualisasikan Ibu Kota Nusantara (IKN) futuristik dalam film animasi 3D *State of The Art*. Rancangan tersebut mencakup aspek-aspek seperti *shape language*, warna, dan kostum dengan acuan *three-dimensional character*. Dari penelitian ini, penulis berharap untuk membantu menambah wawasan yang lebih mendalam mengenai pembuatan tokoh animasi 3D serta peran penting elemen desain dalam membentuk tokoh yang memukau.

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