

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah salah satu jenis film yang dibuat dalam bentuk gambar bergerak, dimana gambar bergerak tersebut dibuat secara *frame by frame*, animasi dengan gaya nya yang berbeda dari film, disebut juga sebagai eksperimental karena menghadirkan hal yang baru dalam dunia perfilman. Animasi juga terbagi menjadi berbagai banyak jenis, yang dimana jenis-jenis tersebut digunakan untuk keperluan dari apa yang mau disampaikan dari animasi. Salah satu jenis dari animasi tersebut adalah animasi *Hybrid*.

Animasi *hybrid* adalah salah satu jenis dari animasi yang ada, yang dimana jenis animasi tersebut menggunakan perpaduan dari aspek 2D dan 3D. Aspek 2D dari animasi *hybrid* bisa berupa animasi tokoh ataupun aset, oleh karena itu, jenis animasi seperti ini juga dipertimbangkan, untuk membantu penyampaian imajinasi dari sang *animator*.

Merancang tokoh adalah hal yang dilakukan untuk memberi kepribadian, bahkan kehidupan ke sebuah karya fiksi. Sebuah tokoh dirancang dengan mempertimbangkan imajinasi dari sang desainer, begitu juga dengan kecocokan dengan karya fiksi dimana tokoh tersebut akan ditempatkan. Berbagai aspek lain juga perlu dipertimbangkan, seperti pakaian, warna, dan juga paras dari tokoh tersebut. Dan juga, merancang tokoh adalah tugas dari seorang *character designer* ataupun desainer tokoh.

Bancroft (2006) dalam bukunya yang berjudul “Creating Characters with Personality” memberi gagasan bahwa perancangan tokoh tidak hanya digunakan untuk manusia saja, tetapi juga bisa digunakan kepada tokoh non-manusia yang bersifat imajinatif, bahkan juga beberapa film yang membintangkan manusia asli. Seorang *character designer* juga bekerja dalam *video game* ataupun buku komik, *character designer* muncul di berbagai tempat, seperti internet, buku anak bergambar, dan berbagai tempat lainnya.

Film animasi “Play and Pay” adalah film animasi pendek *hybrid* yang menceritakan tentang seorang anak remaja dari seorang toko sembako yang bernama Bima yang hobi bermain *video game* menggunakan hobinya untuk

mencari uang dalam guna membiayai perawatan ayahnya yang mengalami kecelakaan. Metode yang digunakan Bima dalam mencari uang disebut dengan metode “joki”. Film animasi pendek ini merepresentasikan drama keluarga dan eksternal dimana Bima harus menghadapi ibunya yang tidak setuju akan metodenya dan tantangan Bima sendiri dalam melakukan proses jokinnya. Animasi *hybrid* ini dibuat oleh tim produksi Qapibara Creatives yang dibentuk untuk melaksanakan tugas akhir dari perminatan animasi prodi film di Universitas Multimedia Nusantara dalam guna memenuhi syarat kelulusan dari universitas tersebut.

Dari keterangan animasi *hybrid* “Play and Pay” diatas, penulis adalah *character designer* dari Qapibara Creatives, dan bertugas untuk merancang tokoh untuk keperluan animasi *hybrid* diatas, oleh karena itu, penulis merancang tokoh yang bernama “Bima” dan “Budi” sebagai tokoh dari animasi pendek *hybrid* tersebut. Bima adalah tokoh utama dari cerita ini, sedangkan Budi adalah sosok ayah dari Bima yang merupakan tokoh pendukung, dan penulis dalam penelitian ini akan membahas bagaimana tokoh Bima dan Budi dirancang untuk keperluan animasi pendek “Play & Pay”.

1.1. RUMUSAN MASALAH

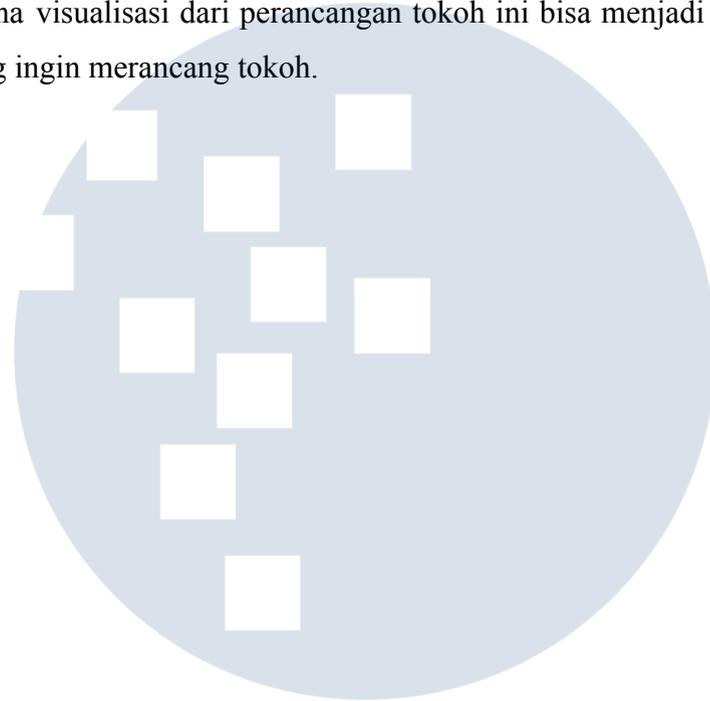
Bagaimanakah perancangan tokoh Bima dan Budi pada film animasi *hybrid* Pendek "Play and Pay"?

1.2. BATASAN MASALAH

Untuk membatasi permasalahan agar penulis bisa lebih memfokuskan kepada bidang tertentu, penulis memberikan batasan dalam masalah dimana penulis hanya akan membahas proses perancangan tokoh Bima utamanya untuk versi biasa dan sedikit versi imajinasi, dan Budi dari segi penampilan, terutama bentuk, gaya berpakaian, dan warna berdasarkan karakteristik *Three Dimensional Character*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan perancangan proses perancangan tokoh Bima dan Budi pada karya animasi *hybrid* pendek “Play and Pay”. Dimana visualisasi dari perancangan tokoh ini bisa menjadi berguna untuk peneliti yang ingin merancang tokoh.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA