



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

Alonzo Martinez seorang desainer tokoh dari Pixar di dalam sebuah artikel yang ditulis Paragan (2016) mengatakan keindahan dari tokoh animasi adalah kita membuatnya nyata dan membuatnya berlebihan, ia berkata bahwa tokoh-tokoh di dalam "The Good Dinosaur" dengan sengaja dibuat *stylized* sesuai dengan pekerjaan yang dilakukan tiap tokohnya, sedangkan dalam desain tokoh "Up", setiap tokoh dibuat dengan menggambarkan sifatnya melalui simbolisasi bentuk yang diimplementasikan ke tubuh tokoh.

Dengan pernyataan tersebut, maka peran sebuah tokoh dapat digunakan untuk menyampaikan makna cerita sehingga penonton dapat tertarik dan menikmati animasi tersebut, salah satu caranya adalah dengan menciptakan tokoh yang informatif. Beiman (2013) berkata, desain tokoh yang baik tidak hanya memperhatikan hal-hal yang membuat tokoh menarik, desain tokoh harus memberikan informasi kepada penontonnya sehingga penonton dapat menangkap cerita yang diinterpretasikan.

Cara untuk dapat menyampaikan informasi secara tersirat adalah dengan perancangan tokoh animasi yang baik. Diperlukan kombinasi antara penggunaan warna, bentuk, ekspresi, bahkan gestur yang dipilih dan dikombinasikan hingga membentuk suatu tokoh yang sesuai dengan cerita. Namun, Perancangan tokoh yang baik tidak hanya berhenti disana, kita harus memperhatikan faktor lain selain

fisiologis, yaitu psikologis dan sosiologisnya (Misalnya: tempat tinggal, ras, umur dan sebagainya) agar tokoh yang kita ciptakan menjadi dinamis dan hidup sehingga penonton dapat berempati kepadanya. Oleh karena itu menentukan *Three Dimensional Character* menjadi penting dalam pembuatan tokoh. Penggunaannya dapat menjadi alur dan arahan bagi desainer dalam mendesain tokoh namun begitu juga sebaliknya, desain tokoh dapat pula menggambarkan *three dimensional character* dari seorang tokoh.

Hal itulah yang membuat penulis tertarik dalam menciptakan sebuah tokoh berdasarkan *three dimensional*-nya terutama dalam cerita "Panawa" dimana tokoh yang didesain akan berubah wujud namun tetap harus menggambarkan *three dimensional* dari pribadi yang sama melalui simbolisasi yang dapat dilakukan dalam desainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar uraian yang ada dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- Bagaimana merancang tokoh antagonis dan protagonis dalam film animasi tiga dimensi berjudul "Panawa" dapat menggambarkan *three dimensional character* yang sama baik dalam wujud manusia maupun wujud tikus?

1.3. Batasan Masalah

Agar tercapai hasil yang diinginkan maka diperlukan batasan masalah:

1. Desain tokoh yang dibuat untuk film "Panawa", antara lain Mbah Krempeng, tikus Krempeng, Bakso Buntel, dan tikus Bakso.

2. Pokok Bahasan difokuskan pada visual tokoh yang dapat merepresentasikan *three dimensional* tokoh

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini dilakukan bertujuan agar penulis menguasai proses perancangan desain tokoh dengan baik dan dapat menggambarkan sifat-sifat tokohnya sehingga tokoh yang tercipta dapat menyatu di dalam film animasi yang diciptakan.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Proses perancangan desain tokoh pada film animasi “Panawa” bermanfaat bagi penulis sebagai landasan untuk menguasai teknik desain tokoh dengan profesional. Perancangan tokoh ini dapat berguna bagi pembaca yang ingin mengetahui bagaimana cara merancang tokoh dengan sifat yang sama di tubuh yang berbeda.

UMMN