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

Cepatnya arus perkembangan teknologi pada generasi sekarang ini membawa dampak positif bagi perkembangan dunia hiburan bagi masyarakat, salah satunya film animasi. Berbagai jenis film animasi sudah berkembang mengikuti arus teknologi yang semakin maju, termasuk animasi 2D. Menurut Usman (2016), film animasi 2D masih tetap digemari, hal ini dikarenakan film animasi 2D masih dianggap sebagai dasar dari segala animasi dan memiliki biaya yang jauh lebih sedikit dalam proses produksi.

Tokoh dalam film animasi menjadi kunci utama mengapa animasi menjadi media hiburan yang unik (Maestri, 2006). Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti hidup, jiwa dan semangat (Wells, 2013). Sedangkan objek nyata berupa manusia, hewan atau makhluk hidup lain yang diterapkan dalam bentuk gambar 2D atau 3D disebut tokoh. Oleh karena itu tokoh dalam film animasi merupakan wujud dari gambar bergerak yang membuat objek tertentu seolah-olah menjadi hidup. Tokoh dalam animasi memiliki wujud yang tidak terbatas, karena animasi merupakan bentuk tumpahan imajinasi seseorang yang tidak bisa ia wujudkan dalam dunia nyata.

Dengan begitu, perancangan tokoh berdasarkan imajinasi dan keinginan untuk menciptakan sesuatu yang tidak ada di lingkungan sekitar merupakan salah satu hal yang ingin dicapai dari penyusunan laporan ini. Penggambaran tokoh

Perancangan Tokoh Dalam..., Ivonne Febriani, FSD UMN, 2018

yang kuat juga akan disampaikan lewat perancangan tokoh untuk animasi "Snowy Patchouli". Selain itu, hasil dari perancangan diharapkan dapat membuat siapapun yang melihat rancangan tokoh tersebut mampu menebak tokoh mereka lewat penampilannya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh dalam film pendek animasi 2D berjudul "Snowy Patchouli"?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari Skripsi ini adalah :

Perancangan tokoh yang dibatasi pada tokoh utama Viola sebagai penderita tuna rungu, serta tokoh Remus sebagai personifikasi dari anjing jenis *Pembroke Welsh Corgi*

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan Skripsi ini adalah :

Merancang dua tokoh utama dalam film pendek animasi 2D "Snowy Patchouli"

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat Skripsi bagi penulis :

1. Memahami secara mendalam tentang tokoh yang diciptakan

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2. Membangun *visual storytelling* dalam animasi "Snowy Patchouli" berdasarkan tokoh yang diciptakan

Manfaat Skripsi bagi orang lain :

Sebagai media belajar tentang bagaimana cara memvisualisasikan tokoh untuk kebutuhan film animasi

Manfaat Skripsi bagi universitas :

Menjadi sumber referensi tentang pengaplikasian teori dalam perancangan tokoh untuk kebutuhan film animasi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA