



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

Industri animasi Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup pesat pada beberapa tahun terakhir ini. Pertumbuhan tersebut terlihat dari meningkatnya jumlah animasi lokal yang ditayangkan di televisi, seperti Keluarga Somat, Adit & Sopo Jarwo, dan Si Entong. Selain itu, sudah terdapat beberapa animasi lokal yang juga mendapatkan penghargaan internasional, yaitu *The Escape* dan *Battle of Surabaya*. Namun, sebenarnya animasi bukan hanya dapat digunakan untuk membuat film kartun saja. Fred (2012) menyatakan bahwa sekarang animasi juga dapat digunakan dalam segala industri. Contoh industri lain yang dapat menerapkan animasi adalah iklan, layar lebar, ataupun video musik.

Penggabungan musik dengan animasi untuk menghasilkan sebuah video musik sudah bukan merupakan hal yang asing lagi. Banyak *band* atau musisi yang sudah menggunakan animasi dalam video musik mereka. Salah satu contoh dari hal tersebut adalah munculnya band animasi pertama di dunia yaitu *Gorillaz* yang berhasil mencuri perhatian dunia. Penggunaan animasi untuk video musik juga sudah mulai diterapkan di Indonesia, misalnya dalam video musik band *The Changcuters* dalam lagu “Hijrah ke London”. Menurut MTV (1981) seperti dikutip oleh Giovane (2014), animasi memiliki dua kegunaan penting dalam video musik. Pertama, penggunaan animasi dapat menghemat biaya produksi yang perlu

dikeluarkan (hlm 1). Selain itu, animasi juga berguna untuk menyampaikan pesan atau cerita yang ada pada musik secara visual. (Riantrisnanto, 2014)

Untuk menyampaikan pesan dengan tepat secara visual, terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan, salah satunya adalah desain tokoh. Hal ini disebabkan karena tokoh adalah satu-satunya subjek yang hidup dalam suatu animasi. Artinya ia merupakan jiwa dari sebuah animasi. Oleh karena itu, tokoh merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam suatu animasi, karena ia adalah subjek hidup yang berfungsi sebagai penggerak cerita. Dalam pembuatan sebuah tokoh, banyak aspek yang perlu diperhatikan dari segi sifat maupun penampilan.

Desain penampilan tokoh untuk sebuah video musik atau animasi pendek berbeda dengan desain untuk sebuah animasi panjang. Hal ini disebabkan karena durasi dari kedua film tersebut berbeda. Dalam animasi panjang, penonton memiliki durasi yang panjang untuk mengenali karakteristik dari suatu tokoh, namun dalam video musik atau animasi pendek tidak begitu. Desain tokoh dalam video musik atau animasi pendek harus didesain dengan sangat jelas agar penonton dapat menangkap informasi mengenai tokoh tersebut secara keseluruhan dalam waktu yang singkat. Hal ini dilakukan agar penonton tidak membuang waktu untuk menganalisa tokoh dan dapat lebih fokus untuk menghayati cerita. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara memperlihatkan perbedaan yang kontras dalam perancangan tokoh yang dibuat. Pada animasi ini objek yang kontras adalah status sosial.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, maka pada tugas akhir ini akan digunakan faktor perbedaan status sosial untuk merancang tokoh, sehingga dapat memudahkan penonton untuk mengenali tokoh yang dibuat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana perancangan tokoh agar mampu menunjukkan status sosial dalam video musik animasi 2D “Thank You”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan pada topik yang dibahas atau dikemukakan, penulis mempersempit masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Perancangan dibatasi dua tokoh, yaitu Pandu seorang pemulung miskin Tangerang dan Angelica seorang anak dengan status sosial kelas atas di Tangerang dalam video musik animasi 2D “Thank You”.
2. Pembahasan dalam laporan tugas akhir ini meliputi proporsi, kostum, dan warna untuk mewakili status sosial, sedangkan bentuk dan fitur wajah, dirancang untuk mewakili sifat dari dua tokoh tersebut.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah merancang tokoh Pandu dan Angelica berdasarkan status sosial dan sifat yang digambarkan melalui proporsi,

fitur wajah, kostum, dan warna dari tokoh dalam video musik animasi 2D “Thank You”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Penulis

- Proyek ini merupakan suatu kesempatan bagi penulis untuk menerapkan teori-teori dan ilmu yang penulis dapat dari perkuliahan.
- Proyek ini juga berguna untuk melatih kreativitas penulis dan meningkatkan pemahaman penulis dalam mendesain tokoh sesuai dengan status sosial dan kepribadiannya melalui penampilan dan perawakan tokoh.
- Proyek ini membantu penulis untuk mengetahui proses yang dibutuhkan dalam mendesain suatu tokoh, juga membantu menambah portofolio penulis.

2. Masyarakat/ Pembaca

- Menambah pemahaman orang lain dalam hal mendesain tokoh secara detail melalui konsep yang mendukung desain tokoh.
- Menjadi pedoman atau referensi bagi penulis-penulis lain yang berminat untuk membahas topik serupa dengan topik yang penulis kaji.

3. Universitas

- Memperkaya koleksi karya ilmiah dan karya animasi 2D, sehingga diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin membuat karya serupa di masa yang akan datang.
- Melihat sejauh mana penulis dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat dari perkuliahan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA