



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

Menurut Su dan Zhao (2011), perancangan tokoh tidak hanya ditemukan dalam film, tetapi juga media lainnya seperti komik, *game*, *branding*, dll. Saat ini, umumnya film animasi dan *video game* dibuat dengan animasi 3D. Hal tersebut dikarenakan salah satu keunggulan dari animasi 3D yaitu dapat mencapai kesan visual yang lebih nyata, gerakan yang lebih halus, serta proses animasi yang lebih fleksibel. Animasi 3D digunakan dalam menyampaikan cerita dalam animasi untuk dapat mencapai kesan yang lebih nyata.

Tokoh merupakan elemen yang penting dalam suatu cerita, sebab tindakan tokoh tersebut dapat memengaruhi alur cerita. Su dan Zhao (2011) mengatakan bahwa seorang perancang tokoh yang baik dapat membuat tokoh mekanik menjadi hidup. Untuk menemukan kepribadian tokoh yang sesuai, Frank Thomas dan Ollie Johnson (1981) mengatakan bahwa salah satu sumber terbesarnya adalah orang-orang di sekitar kita. Setiap orang memiliki reaksi yang berbeda-beda dan gestur yang unik walaupun mereka sedang berada dalam situasi yang sama. Selain itu, Tillman (2011) mengatakan bahwa untuk membuat suatu tokoh yang baik perlu mempertimbangkan *archetype* yang menjadi inti penentu kepribadian si tokoh. Hal kedua yang terpenting bagi perancangan tokoh adalah cerita yang menjadi latar belakang si tokoh. Faktor-faktor tersebut yang akan memperkuat kepribadian suatu tokoh.

Maka, agar suatu tokoh robot memiliki kepribadian yang unik untuk dapat menyampaikan cerita dengan baik penting bagi penulis untuk mengangkat topik mengenai perancangan tokoh. Penerapan anatomi ulat sagu sebagai hewan yang memiliki hubungan erat dengan budaya suku Asmat dalam tokoh robot diharapkan memberi hubungan antara kesan teknologi dan kebudayaan. Selain itu, penerapan warna dan bentuk dalam perancangan tokoh akan mempertimbangkan efek-efek psikologis dari warna dan bentuk sesuai pesan atau kesan yang akan disampaikan melalui tokoh tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk dapat menciptakan suatu perancangan tokoh yang dapat menyampaikan pesan atau cerita dengan baik kepada audiens, maka rumusan masalah yang ada adalah sebagai berikut; bagaimana merancang tokoh robot dalam film animasi 3D yang berjudul “Omen”?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar pembahasan tidak terlalu luas adalah:

1. Tokoh yang akan dibahas adalah tokoh robot bernama Ryfi dan tokoh robot bernama Mantis.
2. Perancangan tokoh yang akan dibahas meliputi perancangan tokoh Ryfi, Mantis, dan bentuk transformasi tokoh Mantis.

1.4. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang tokoh robot baik bernama Ryfi dan tokoh robot jahat bernama Mantis dalam film animasi 3D berjudul “Omen”.

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis:

Menambah pengetahuan terhadap perancangan perancangan tokoh untuk animasi, khususnya tokoh robot.

Sebagai prasyarat kelulusan Tugas Akhir.

2. Bagi Pembaca:

Menambah pengetahuan terhadap perancangan perancangan tokoh robot untuk animasi.

3. Bagi universitas:

Sebagai referensi ilmu mengenai perancangan perancangan tokoh robot.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA