

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi, Industri animasi terus mengalami peningkatan standar. Selain itu, beberapa animator Indonesia sebetulnya sudah memiliki kemampuan yang cukup dan siap bersaing dengan animator dari berbagai negara. Pada 8 Agustus 2015, CNN Indonesia dalam websitenya memberitakan adanya animator Indonesia yang turut mambantu proses pembuatan animasi *blockbuster* di Hollywood. Dengan adanya animator Indonesia berkemampuan handal, sayangnya karya mereka masih banyak yang belum mengemuka (CNN Indonesia, 2015). Seperti yang dituliskan International Design School (2014), murah nya harga beli animasi oleh sebuah stasiun televisi, belum adanya investor serta kalangan perbankan yang belum percaya dalam industri animasi menjadi kendala utama. Selain itu, produk animasi masih banyak yang dikerjakan oleh suatu kelompok animator serabutan dengan kemampuan anggotanya yang serba bisa. Kondisi ini melupakan prinsip kerja pembuatan film ,dimana film adalah sebuah karya kolektif dengan masing-masing personal membidangi serta bertanggung jawab sesuai profesinya.

Salah satu bidang yang terdapat pada proses pembuatan animasi adalah perancangan tokoh. Sullivan (2008), mengatakan untuk membuat cerita yang baik maka dibutuhkan perancangan tokoh yang baik pula. Dalam perancangan tokoh, sangat dibutuhkan pemahaman terhadap bagaimana tokoh tersebut akan dibuat.

Pemahaman tersebut sangat diperlukan untuk menentukan reaksi yang akan dilakukan oleh tokoh tersebut. Untuk memahami tokoh dengan baik, maka diperlukan 3 aspek dimensi yaitu fisiologis, sosiologis dan psikologis. Ketika ketiga aspek ini terpenuhi, maka tokoh dapat berdiri dengan sendirinya (Egri, 2009).

Pentingnya perancangan tokoh pada suatu cerita, membuat penulis berniat untuk merancang tokoh yang sesuai dengan kebutuhan animasi “Sepiring”. Tokoh akan dirancang sesuai dengan nuansa Indonesia era tahun 1945 serta 1980. Penulis dalam perancangan tokoh, akan mempertimbangkan berbagai unsur seperti sosiologis, psikologis dan fisiologis kedua tokoh yang memiliki perbedaan latar belakang. Diharapkan dengan adanya segala pertimbangan tersebut, tokoh yang terdapat dalam “Sepiring” akan menampilkan gambaran yang sesuai dengan nuansa Indonesia di eranya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan dipertanyakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Bagaimana rancangan tokoh dalam film animasi pendek “Sepiring” dapat memvisualkan perubahan usia tokoh?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan tokoh animasi pendek “Sepiring” , adalah berikut :

1. Perancangan tokoh terfokus kepada empat tokoh yaitu Tedjo muda, Tedjo tua, Rudolph muda dan Rudolph tua.
2. Perancangan tokoh ditujukan agar dapat menampilkan visual yang sesuai dengan proses penuaan manusia.
3. Perancangan tokoh akan meliputi perancangan *three-dimensional character*, bentuk, proporsi tubuh, kostum, dan pewarnaan hingga menghasilkan *model sheet*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan tokoh untuk animasi 3D “Sepiring”.
2. Perancangan tokoh dapat memvisualisasikan penuaan masing masing tokoh.
3. Perancangan tokoh dengan menggunakan teori *three-dimensional character*, bentuk, proporsi, kostum, dan pewarnaan untuk mencapai target perancangan yang sesuai.

1.5. Manfaat Skripsi

Pembuatan skripsi ini bertujuan untuk memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah untuk mengaplikasikan teknik perancangan tokoh kedalam tokoh Tedjo dan Rudolf yang mengalami perubahan usia.

2. Bagi orang lain

Manfaat bagi orang lain diharapkan agar skripsi ini dapat dijadikan pembelajaran ataupun referensi perancangan tokoh yang mengalami perubahan usia pada suatu cerita.

3. Bagi universitas

Manfaat universitas agar dapat dijadikan rujukan akademis untuk perancangan sejenis.