



### **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 Dr. Atika (2016) di website *Okezone.com*, orangtua cenderung khawatir dengan anaknya yang selalu berada di depan televisi, walaupun dengan menonton televisi dapat menjadi sumber wawasan bagi anak. Bagi Kus Anna (2017) dalam website *kompas.com*, kehadiran orang tua saat menonton televisi bersama anak sangat berpengaruh positif. Orang tua dapat mengawasi hal yang ditonton anak dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari anak tentang yang dia tonton.

Sebelum adanya buku dongeng dan film, dongeng di sampaikan dari mulut ke mulut oleh keluarga maupun teman. Cerita dongeng sebenarnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Menurut Efnie Indrianie (2012) dalam *talkshow Wall's Dreamy Creamy*, dongeng; mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan keterampilan berbahasa, meningkatkan minat baca anak, membangun kecerdasan emosional, dan membentuk anak yang mampu berempati.

Dongeng juga didominasi dengan fiksi. Menurut Jones (2002) dalam bukunya yang berjudul "The fairy tale: The Magic Mirror of the Imagination, dongeng memiliki elemen fantasi dan tokoh/ makhluk-mahkluk fiksi. Personifikasi terlihat sebagai alat untuk membuat tokoh-tokoh menjadi terlihat lebih hebat dan menarik.

Hal ini mendorong penulis untuk mengabungkan teknologi dan cerita dongeng dengan membuat film pendek animasi 3 dimensi. Agar penonton merasa diceritakan

dongeng dengan cara tradisional namun tidak ketinggalan zaman. Tradisional yang dimaksud merupakan narasi seperti dongeng awal yang diceritakan dari mulut ke mulut.

Bagi Tom Bancroft di bukunya yaitu *Creating Characters with Personality*, “*Character design is one of the first steps on the road to creating the visuals for most all form of entertainment,*” yang menjelaskan bahwa perancangan karakter merupakan langkah pertama dalam pembuatan visual segala bentuk hiburan. Karakter merupakan aspek yang membuat film menjadi lebih hidup dan menarik. Perancangan karakter dapat menunjukkan sifat karakter tersebut dan bagaimana lingkungan di sekelilingnya. Perancangan karakter juga dapat memberi tahu dimana film itu berlangsung.

Mengingat kembali bahwa tokoh-tokoh fiksi mendominasi cerita dongeng, dan personifikasi merupakan alat untuk membuat tokoh terlihat lebih kuat dan menarik, penulis membuat laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan tokoh Surya dan Purnama berdasarkan personifikasi matahari dan bulan dalam film *The Keepers*.”

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan tokoh Surya dan Purnama yang merupakan personifikasi dari matahari dan bulan dalam film animasi 3D *The Keepers*?

### **1.3. Batasan Masalah**

1. Tokoh yang dirancang berjumlah dua tokoh yaitu Surya dan Purnama.