



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

Saat ini animasi sudah menjadi salah satu media yang digunakan sebagai alat menyampaikan sebuah informasi maupun pesan. Dengan animasi, penyampaian pesan dapat lebih menarik ditambah dengan hiburan serta visualnya dimata segala kalangan masyarakat. Animasi juga dapat mewujudkan sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata. Hal inilah yang menjadikan animasi dapat memungkinkan seorang kreator bebas berimajinasi dalam menciptakan sebuah animasi. Pada animasi, cerita akan bergerak dengan adanya tokoh di dalam cerita.

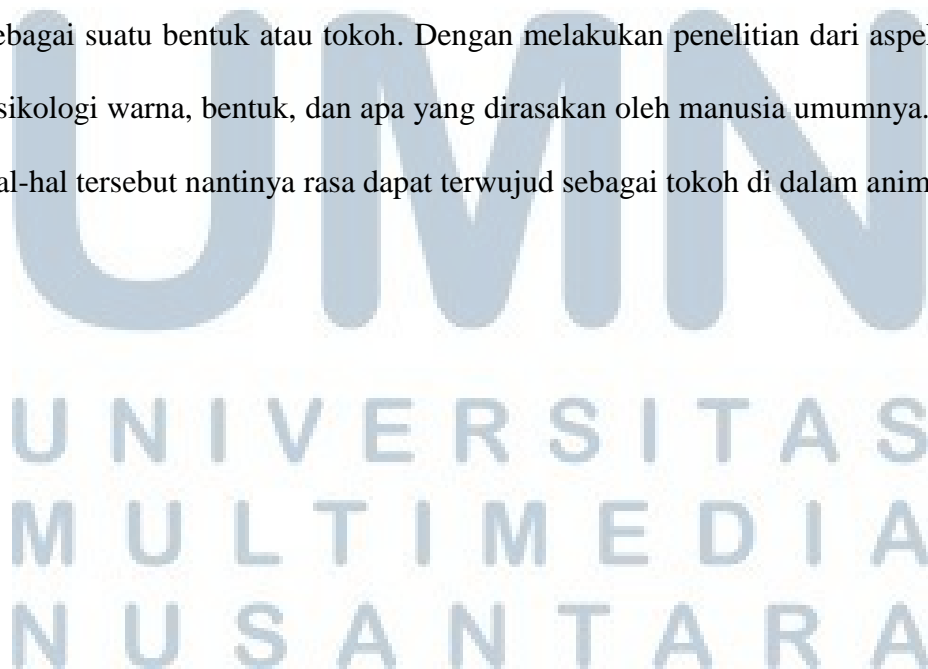
Tokoh berperan penting dalam menggerakkan cerita, karena tokoh membuat suatu cerita berjalan dan memberikan tujuan utama dalam film atau animasi. Layaknya animasi, tokoh dapat diwujudkan dari hal yang tidak nyata dan sebenarnya tidak ada. Hal ini memberikan kesempatan pada '*character designer*' untuk menciptakan tokoh yang unik dan menarik. Misalnya hal yang tidak dapat dilihat tapi dapat dirasakan oleh manusia seperti perasaan, kondisi psikologi, mental, rasa, bau dan masih banyak lainnya. Bahkan rasa dan emosi yang selalu dirasakan oleh manusia setiap hari bisa divisualisasikan menjadi suatu tokoh.

Menurut Pubmed (2012) rasa adalah sekumpulan sensasi yang dirasakan oleh manusia dan selalu kita alami dalam kehidupan sehari-hari. Kumpulan sensasi tersebut bisa didapat dari indera pengecap. Rasa yang dihasilkan oleh lidah, dipengaruhi oleh bagaimana temperatur makanan, jenis makanan, dan

percampuran dari makanan yang akhirnya menghasilkan percampuran rasa. Selain itu rasa sendiri terbagi menjadi manis, asin, pahit, asam. (Ikeda, 1909).

Keempat rasa tersebut selalu dirasakan oleh manusia setiap hari sewaktu menyantap makanan. Rasa juga sering digunakan sebagai suatu pribahasa dalam hidup, contohnya seperti “Betapa pahitnya hidup”. Hubungan inilah yang menarik untuk diteliti dan bagaimana perwujudan rasa apabila diteliti lebih jauh sebagai ilmu dan informasi yang dikembangkan. Dikarenakan setiap orang memiliki persepsi tentang rasa yang berbeda, sehingga menarik untuk menelitinya. Hal ini juga dialami oleh penulis dalam kehidupan sehari-hari, saat menyantap makanan dengan variasi rasa berbeda.

Alasan penulis ingin mengangkat topik tentang rasa, dikarenakan keingintahuan penulis tentang bagaimana jika rasa divisualisasikan sebagai sebuah tokoh. Dimana rasa sebagai sesuatu yang tidak terlihat dapat terwujud sebagai suatu bentuk atau tokoh. Dengan melakukan penelitian dari aspek seperti psikologi warna, bentuk, dan apa yang dirasakan oleh manusia umumnya. Melalui hal-hal tersebut nantinya rasa dapat terwujud sebagai tokoh di dalam animasi 2D.



1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan penulis bahas dalam tugas akhir adalah sebagai berikut:

Bagaimana desain visual tokoh berdasarkan empat rasa utama yakni Manis, Asin, Pahit, dan Asam?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembahasan desain tokoh dalam animasi "*Taste*" dibatasi dalam lingkup rasa dari indera pengecap yakni lidah.
2. Desain tokoh yang dibahas mencakup empat tokoh utama dari rasa utama, yaitu: Manis, Asin, Pahit, dan Asam.
3. Pembahasan desain tokoh dibatasi penerapan karakteristik visual berdasarkan warna, bentuk, dan ciri khas yang sesuai dengan setiap rasa.

1.4. Tujuan Skripsi

Dapat memvisualisasikan keempat rasa menjadi tokoh yang memiliki ciri khasnya masing-masing, sesuai dengan hasil penelitian dengan menggunakan hubungan psikologis antara rasa dengan aspek visualnya.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis:

Memperoleh hasil desain tokoh dalam animasi "Taste" yang sesuai dengan ciri khas karakteristik setiap rasa dan menyelesaikan syarat kelulusan.

2. Manfaat bagi orang lain:

Memberikan penggambaran informasi tentang rasa dengan cara yang menarik.

3. Manfaat bagi universitas:

Sebagai acuan atau panduan bagi mahasiswa yang akan mengambil tugas akhir dengan topik yang serupa.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA