

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Karakter animasi merupakan salah satu unsur paling penting dalam sebuah film animasi. Karakter animasi ini sangat berkaitan erat dengan cerita dalam film. Sebuah karakter animasi yang bagus tidak hanya karakter yang bisa menyatu dengan film animasinya atau menjadi bagian dari cerita, tetapi juga mempunyai ciri khas atau keunikan dalam konsep dan desain sebuah karakter animasi (Kerlow, 2009:318). Tidak hanya itu, menurut Lucas S. dari Frameorder Studio Utrecht di Belanda (2015), sebuah karakter animasi harus bisa menunjukkan emosi dan memunculkan budaya yang dibuat dalam cerita sebuah film.

Beberapa hal terpenting dalam perancangan karakter animasi yang perlu diperhatikan. Investasi desain dengan penampilan hidup adalah kunci arti dari pengembangan karakter. Menurut John Vasallo (2015), dalam merancang karakter animasi agar terkesan nyata, paling terpenting adalah melakukan observasi, studi literatur dan membuat latar belakang cerita mengenai karakter yang akan dirancang. Menurut Martin Japeth (2014) dalam artikel jurnal yang ditulisnya, kita perlu mempertimbangkan ilmu di balik pengertian arti karakter dan mengerti bagaimana menafsirkan ini ke dalam bahasa. Dengan mengandalkan ilmu semiotika untuk menganalisis tanda – tanda budaya tertentu dan bagaimana makna dapat diproduksi dalam konteks budaya tertentu. Seperti kata – kata, suara dan objek. Sehingga apabila kita memahami konteks tanda yang dirancang pada sebuah karakter, maka karakter akan tercipta seperti sungguhan.

Disney sebagai contoh, studio ini telah membuat animasi sejak tahun 1920-an. Waktu itu, hal ini adalah gebrakan di dunia seni. Karena Disney telah membuat sebuah karakter yang pada waktu itu dianggap tidak lazim, *out of the box*. Karakter animasi pada waktu itu adalah Mickey Mouse. Mickey Mouse adalah tikus yang berdiri dengan dua kaki, menyetir kapal sambil bersiul, memakai celana dan bokongnya menari. Kesan tikus yang menggelikan berubah menjadi sosok yang

lucu dan menarik. Orang – orang dibuat percaya dengan karakter ini (Kerlow 2009:4).

Setelah Mickey Mouse, seiring perkembangan teknologi, dari teknologi animasi tradisional hingga teknologi digital, Disney terus merancang karakter animasi yang tidak hanya menarik, namun penonton dibuat percaya akan adanya karakter tersebut (Kerlow 2009:5). Lee Artz (2015) dalam jurnalnya menuliskan, Disney kemudian menciptakan karakter – karakter seperti, Snow White, Pinocchio, Dumbo, Robin Hood, Princess Ariel, Princess Cinderella, Mulan, Tarzan, Simba, Mufasa, Aladdin, Aladar, Woody, Buzz Lightyear, Lightning McQueen, Princess Elsa, Hiro Hamada, Joy dan lainnya. Sebagian besar karakter – karakter ini tidak orisinal secara penokohan dan ceritanya. Karakter maupun ceritanya adalah sebuah adaptasi. Adaptasi itu kemudian dikembangkan dan dibuat menjadi khas Disney.

Dalam pengembangan karakter baru, karya-karya karakter animasi Walt Disney Animation juga sangat memperhatikan *backstory* atau latar belakang cerita setiap karakter. Disney menganggap bahwa masalah personal atau identitas setiap karakter penting sekali. Hal ini untuk menunjang para animator dalam merancang karakter animasi. Seperti misalnya, ciri fisik, gestur, ekspresi dan emosi.

Berawalkan ide dari mendengar isu mengenai Jakarta akan tenggelam dalam beberapa dekade mendatang berubah menjadi kota mengapung dan bawah air. Kemudian penulis membuat cerita mengenai Jakarta membutuhkan transportasi alternatif lain selain kapal selam dan kapal biasa dengan bahan bakar baru yang bukan minyak. Karena bahan bakar minyak sudah hampir habis, sedangkan sumber energi lain seperti *solar* (matahari) kurang efektif. Dengan demikian, pemerintah dan lembaga penelitian LIPI sedang berusaha untuk merancang kendaraan dan bahan bakar baru. Pemerintah dan lembaga dunia lain membantu Jakarta untuk menjadi kota mengapung dan bawah air. Suasana Jakarta yang baru tidak jauh berbeda dengan yang sekarang, kota metropolitan yang multikultural, hanya saja ada dengan beberapa sentuhan futuristik.

Pada proses implementasi ide untuk menciptakan karakter pada cerita tersebut, berkembanglah beberapa penokohan, dengan tokoh utama mengangkat seorang pemuda yang bernama Banyu dengan kepribadiannya yang plegmatis. Disinilah konflik dan penokohan muncul. Penulis merancang karakter utama yang bernama Banyu, mulai dari konsep, sketsa hingga menjadi 3D animasi. Karakter Banyu, sebagai karakter utama, ia adalah seorang ilmuwan teknik industri yang mempunyai ide untuk merancang kendaraan baru tersebut, dengan bantuan rekannya yaitu karakter yang bernama Tika. Namun ada karakter Pak Bono yang licik, karakter ini adalah atasan dari mereka berdua, ia yang mensabotase rancangan Banyu dan Tika sehingga pada saat presentasi untuk memamerkan rancangannya, seolah – olah rancangan tersebut adalah milik Pak Bono. Walau pun akhirnya, Pak Bono ketahuan menipu, kemudian Banyu dan Tika mendapat apresiasi mengenai rancangan kendaraannya dan kendaraan tersebut direalisasikan.

Pemilihan karakter dengan kepribadian yang plegmatis dengan pemikiran bahwa tokoh sentral atau utama tidak senantiasa berasal dari tokoh yang heroik, kuat, penuh percaya diri. Namun penulis mencoba mengangkat tokoh yang plegmatis. Menurut teori, kepribadian yang plegmatis adalah kepribadian dengan ciri – ciri seperti kurang percaya diri, cuek akan penampilan, tidak bisa memotivasi diri sendiri, sedikit pemalas, ramah namun tidak terlalu suka bersosialisasi dan sensitif.

Dengan latar belakang ini, penulis akan merancang karakter animasi yang sesuai dengan kepribadiannya atau *traits*, serta dirancang sesuai proses perancangan, seperti studi karakter, *visual development* dan *backstory*-nya.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

- a. Perlunya merancang karakter animasi yang sesuai dengan kepribadiannya atau *traits* karakter yang plegmatis
- b. Pentingnya karakter animasi dirancang sesuai proses perancangan, seperti studi karakter, *visual development* dan *backstory*-nya.

## **I.3 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana merancang karakter Banyu yang sesuai dengan kepribadiannya yang plegmatis dan sesuai dengan latar belakang ceritanya?

- b. Bagaimana proses merancang karakter animasi dengan melakukan studi karakter, *visual development* dan membuat kepribadian atau *traits* sang karakter.

#### **I.4 Ruang Lingkup**

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas, berikut adalah ruang lingkup yang telah disusun dalam *5W+1H* untuk memperjelas kembali:

- a. Perancangan karakter animasi yang sesuai dengan kepribadiannya dan latar belakang cerita sang karakter.
- b. Perancangan karakter animasi yang berciri khas, menyatu dengan cerita serta budaya yang dibuat dalam film animasi
- c. Perancangan karakter animasi ini menargetkan penonton anak muda Indonesia, laki – laki dan perempuan, dengan usia 13 – 20 tahun yang mayoritas berprofesi sebagai pelajar atau *fresh graduate*
- d. Wawancara untuk penelitian dan perancangan karakter animasi ini dilakukan tanggal 27 September 2014 – 1 Desember 2015 dengan John Vassallo *ex-animator* dari Walt Disney Animations Studio (sekarang kepala pimpinan animasi di Blue Sky Studios) melalui *email*, dengan Lucas S. dari Frameorder Studio di Utrecht, Belanda dan dengan Ibu Gera Rosa seorang psikolog di Chevron Jakarta melalui Skype dan *email* mengenai psikologi kepribadian. Sedangkan observasi dilakukan mulai dari April 2015 – November 2015 dengan menonton film animasi Big Hero 6, Cloudy with a Chance of Meatballs dan Paperman. Serta melakukan observasi ke LIPI Bandung dan studio animasi Frameorder Utrecht, Belanda.
- e. Hasil rancangan karakter animasi dapat memperlihatkan kepribadiannya dan dapat menceritakan kepada penonton.
- f. Melalui proses perancangan karakter animasi yang dirancang dengan desain dan konsep budaya orang Indonesia, khususnya orang Jakarta.

#### **I.5 Tujuan Perancangan**

- a. Merancang karakter Banyuyang sesuai dengan kepribadiannya yang plegmatis dan sesuai dengan latar belakang ceritanya?

- b. Mengetahui dan melaksanakan proses merancang karakter animasi dengan melakukan studi karakter, *visual development* dan membuat kepribadian atau *traits* sang karakter.

## **I.6 Manfaat Perancangan**

- a. Dapat membuat karakter dengan ciri – ciri kepribadiannya, sesuai gesture dan ekspresi.
- b. Mengetahui dan melaksanakan proses merancang karakter animasi dengan melakukan studi karakter, *visual development* dan membuat kepribadian atau *traits* sang karakter.

## **I.7 Metodologi Perancangan**

Pada perancangan karakter animasi ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan adaptasi. Penulis melakukan pengumpulan data, analisis data dan proses perancangan untuk merancang karakter animasi.

Berikut adalah penjelasan mengenai metode perancangan yang dilakukan oleh penulis dalam merancang karakter animasi:

### **I.7.1 Metode Pengumpulan Data**

- a. Studi Literatur

Mengumpulkan data – data dari buku atau sumber literatur lainnya, baik untuk studi pustaka mau pun studi visual. Hal ini demikian untuk menjadi landasan teori dan perbandingan data penelitian dalam proses penelitian mau pun perancangan studi karakter animasi.

- b. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan menonton film Big Hero 6 untuk mendapatkan sumber – sumber visual dan cerita. Selain itu, penulis juga mendatangi lokasi – lokasi di Jakarta yang terdapat banyak gedung dengan desain yang futuristik mau pun konvensional dan melakukan observasi kepada salah satu peneliti di LIPI Jakarta untuk meneliti *gesture* dan kebiasaan sehari – hari untuk dapat diaplikasikan kepada karakter animasi. Selain itu, penulis juga mengunjungi ke sebuah studio animasi untuk melakukan observasi terhadap

proses produksi dan pra-produksi perancangan animasi, khususnya karakter animasi.

### c. Wawancara

Pada wawancara ini penulis menggunakan media email untuk mengakses info dari berbagai narasumber. Penulis melakukan wawancara terhadap dua animator, yang dimana *jobdesc* para animator tersebut adalah karakter animasi. Wawancara tersebut dengan:

- John Vasallo animator “Big Hero 6” dari Walt Disney Animation Studio. Wawancara dilakukan dengan *email*, pada bulan September hingga awal Desember 2015.
- Lucas S. animator dari studio animasi Frameorder di Utrecht, Belanda. Wawancara dilakukan secara langsung atau tatap muka, pada pertengahan bulan April 2015.

Penulis juga melakukan wawancara kepada ahli psikolog, peneliti dan *fashion designer* mengenai ciri – ciri untuk perancangan karakter.

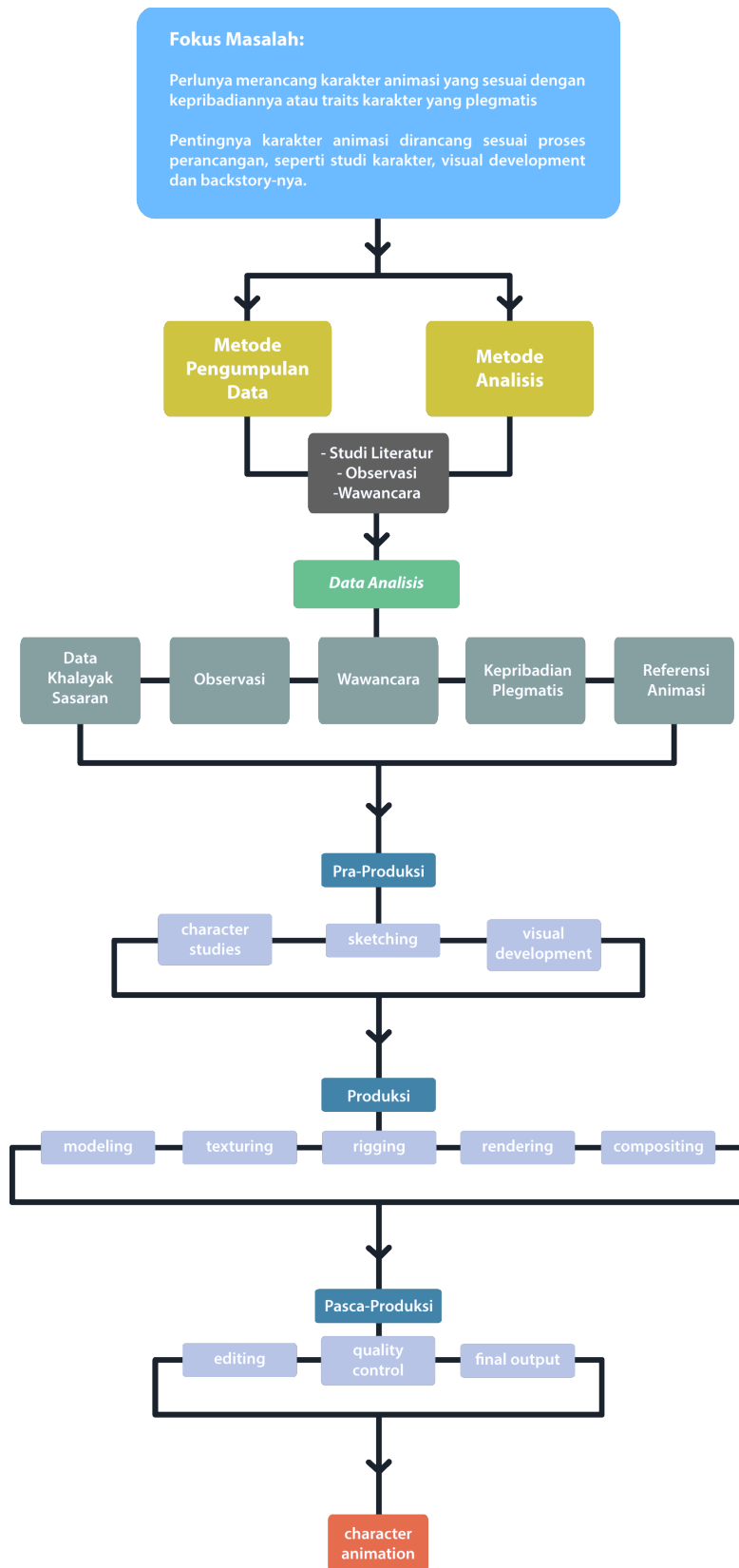
### **I.7.2 Metode Analisis Data**

Setelah melakukan metode pengumpulan data, penulis kemudian melakukan metode analisis data. Yaitu untuk menghasilkan kesimpulan dan pemahaman akan pembahasan dan perancangan karakter animasi.

### **I.7.3 Metode Perancangan**

Dalam proses perancangan ini, penulis melakukan studi visual, merancang sketsa konsep, merancang cerita dan merancang *concept art* sebagai penunjang dalam perancangan karakter animasi yang akan dibuat.

## I.8 Kerangka Perancangan



Gambar I.1 *Flowchart* kerangka berpikir

Sumber: Dok. Pribadi

## **I.9 Pembabakan**

Berikut adalah susunan sistematika penulisan:

a. **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menjabarkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi, dalam perancangan karakter animasi yang dibuat.

b. **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Berisi pembahasan secara rinci tentang perancangan karakter animasi beserta teori-teori dan kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini.

c. **BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Berisi pembahasan tentang data yang telah terkumpul beserta analisis masalah yang dihadapi dalam perancangan.

d. **BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisi tentang konsep perancangan karakter animasi, proses perancangan, dan hasil perancangan karakter.

e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dan saran.