

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi memiliki keunikan tersendiri dalam proses pembuatannya. Animasi dapat membangun sebuah cerita yang unik baik dari cerita yang dihadirkan seperti cerita rakyat, cerita dongeng atau yang lainnya yang mampu membuat cerita tersebut semakin dinikmati atau terlihat kesan atau pesan yang disampaikan dalam sebuah karya animasi itu sendiri (Hidayatullah dkk, 2011 :63).

Animasi sebagai media yang interaktif dan banyak diminati masyarakat di era milenial saat ini. Baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa sekalipun dan dengan genre yang disukai oleh masing-masing individu. Sesungguhnya animasi juga merupakan sebuah pertunjukan gerak yang menghadirkan ekspresi-ekspresi senang, sedih, gembira, tertawa atau perilaku yang lain (Hidayatullah dkk, 2011 :63).

Animasi Project F1 (Faith) ini diambil dari latar belakang karakter sebuah game yang tenar pada masa 2010-2018 akhir. Dalam cerita tersebut dijelaskan bahwa ada seorang pemuda yang berjuang melatih dirinya untuk menjadi kuat. Akan tetapi ia selalu diremehkan karena memang ia memiliki postur yang kecil, kurus dan jauh dari kata kuat. Setiap hari dia mencoba dan melakukan semua yang dia pikir akan bisa mengubah hidupnya. Akan tetapi ia lagi-lagi tidak bisa melakukan itu karena memang sudah melampaui batas tubuhnya. Pemuda itu terus menginginkan kekuatan lebih agar tidak ditindas oleh teman-temannya.

Sekilas cerita ini diambil dari kisah Romawi kuno yang mengisahkan seorang Dewi Altea (Althaea) yang sedang tidur, kemudian ia bermimpi buruk yang berisi noda kegelapan yang perlahan menyerap ke dalam hati para pahlawannya. Satu pahlawan secara khusus berjuang melawan seruan jahat yang menggoda, mengumpulkan semua kekuatannya untuk mengalahkan kegelapan yang tumbuh dalam jiwanya. Karena hanya kemenangan yang epik kejahatan bisa dibangun sebagai Pembalasan Kegelapan (Adaptasi Game).

Dalam cerita aslinya Althaea adalah putri Raja Thestius dan Eurythemis dan memiliki putra bernama Meleager dari pernikahannya dengan Oeneus. Ketika Meleager lahir, seisi istana mencoba menyanyikan takdirnya: Clotho berkata bahwa dia akan menjadi mulia, Lachesis berkata bahwa dia akan menjadi pemberani, tetapi Atropos melihat merek yang terbakar di perapian, “Dia akan hidup hanya selama merek ini tetap tidak dikonsumsi”. Mendengar hal itu Althaea mengambil merek itu lalu menguburnya dalam-dalam agar tidak dihancurkan oleh api. Dari kedua cerita terakhirlah yang diambil dalam cerita ini. Karena pada kenyataannya kegelapan merasuki Althea melalui mimpinya yang menyebabkan jatuhnya Meleager anaknya tersebut, dan menjadikan kisah dari awal ia ingin menjadi lebih dari saudara-saudaranya yang lain.

Rancangan animasi Project F1 (Faith) yang saya buat sebagai Tugas Akhir yaitu mengambil adaptasi cerita game yang tenar pada masa 2010-2018 akhir yang bertema MOORPG yang bernama Dragon Nest Indonesia dan salah satu karakternya yang bernama Dark Avenger. Kemudian saya akan membuat 8 media pendukung yaitu Poster, Gantungan Kunci, Pin, Sticker, Mug, Topi, Baju dan Totebag.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan animasi ini dibuat dengan latar belakang adaptasi dari game tersebut?
2. Bagaimana rancangan karya animasi yang melengkapi sebagai media pendukung dan mampu menjadi daya tarik penonton?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah tentang cerita yang diadaptasi dan menggabungkan dengan cerita aslinya yang sedikit berbeda. Karya yang akan diciptakan oleh penulis adalah sebuah karakter animasi yang terbentuk di dalam cerita adaptasi game yang sudah ada. Penulis sangat tertarik dengan alur cerita dan menyukai karakter itu sendiri. Masalah ini dibatasi dengan Rancangan 3D animasi Project F1 (Faith) “Fall” dengan 8 media pendukung

yaitu poster, gantungan kunci, pin, stiker, mug, topi, baju dan totebag.

1.4 Tujuan Perancangan

Menjadikan rancangan animasi tersebut sebagai media hiburan animasi yang mampu menjadi daya tarik serta media-media yang menyertainya. Kemudian secara umum membuat animasi ini menjadi daya tarik semua kalangan yang menyukai dan secara khusus memberikan pengalaman nostalgia kembali bagi pemain lama.

1.5 Sasaran Perancangan

Perancangan animasi ini dikhususkan untuk para pemain game lama tersebut dan sekaligus kepada orang-orang yang baru mengenalnya.

Perancangan ini pun dibuat untuk para penggemar game yang mengandung histori-histori yang sangat kuat sehingga menarik untuk ditonton.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa yaitu meningkatkan kemampuan dan kreativitas dalam merancang animasi.
2. Bagi Lembaga mendapatkan hasil data yang telah dibuat sebagai tinjauan proses berkarya.
3. Memberikan edukasi bagi masyarakat tentang animasi.

