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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi sekarang ini merupakan salah satu hal yang populer di kalangan masyarakat, baik sebagai media hiburan maupun sebagai media komunikasi. Hal ini dapat dilihat dari maraknya penggunaan animasi di dalam iklan, acara televisi, film-film bioskop, dan sebagainya.

Film-film yang akhir-akhir ini ditayangkan dengan menggunakan animasi dan menarik masyarakat untuk menonton salah satunya adalah *Despicable me*. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil pemutaran yang meraup Rp. 447 miliyar (detiknews, 15 Juli;14 September 2013). Dalam animasi *Despicble me* 2 tersebut gerakan Minions dengan suara yang lucu dapat menghibur karena pesan humornya dapat tersampaikan dengan baik melalui gerakan dalam setiap aksinya (merdeka.com, 1 November; 14 September 2013)

Pergerakan yang baik dalam animasi dibutuhkan adanya animator yang handal. Animator yang handal dapat membuat animasi yang memiliki karakter sehingga diperlukan pemahaman dalam berbagai bidang, salah satunya bahasa tubuh dan akting. Hal tersebut didukung dengan adanya penulisan yang menyatakan banyak gerakan karakter dalam kartun yang merupakan hasil refleksi dari gerakan nyata. Animator yang memahami gerakan tersebut akan menimbulkan koneksi antara animatornya dengan karakter yang ada.

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

Perkembangan animasi di Indonesia yang berjalan dengan baik ini membuat penulis memutuskan menggunakan animasi untuk pembuatan film *Daddy's Girl*. Penulis menujukkan bahwa animasi Indonesia terus berkembang hingga memiliki kemampuan yang sudah layak untuk memasuki pasar internasional. Penulis juga melihat animasi sekarang ini dapat menarik perhatian penonton.

Brad Bird, seorang sutradara *'The Incredibles'* dan *'Ratatouille'* mengatakan, animasi bukanlah sebuah genre. Animasi hanyalah sebuah media untuk menyampaikan sebuah cerita detiknews (14 Oktober; 24 Juli 2013). Penulis melihat animasi sebagai salah satu media penyampaian cerita yang mudah dicerna. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan media animasi untuk penyampaian pesan dalam cerita *Daddy's Girl*. *Daddy's Girl* merupakan sebuah film animasi pendek yang mengambil konsep tentang orang tua tunggal yang kurang memahami bahwa anaknya sedang dalam masa perkembangan.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain gerakan karakter yang dapat menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata?

1.3. Batasan Masalah

1. Jumlah karakter 2 buah. Karakter yang dikerjakan: karakter ayah (John) dan Mary.
2. Penulis hanya membahas *scene* yang menyangkut hubungan karakter Mary dan ayah. Hal tersebut adalah hubungan yang kurang baik Mary dan ayah, sifat protektif ayah, dan ayah dan Mary berbaikan.

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

3. Animasi *Daddy's Girl* ini tidak memakai dialog.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Pesan yang ada dalam cerita *Daddy's Girl* dapat tersampaikan

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Memberikan wawasan akan peran prinsip-prinsip animasi dalam gerakan.
2. Membantu pembaca untuk memahami gerakan dalam membuat animasi.
3. Sebagai bahan referensi untuk pembuatan animasi 3d

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA