



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

Animasi pada saat ini sudah berkembang pesat. Dengan teknologi yang selalu diperbaharui, dari semula yang hanya berbentuk 2 dimensi, animasi berkembang menjadi 3 dimensi. Dengan keunikannya di dalam bidang seni sebagai objek yang bergerak, animasi memiliki daya tarik sendiri. Walaupun animasi identik dengan anak-anak, dalam kenyataannya, penikmat animasi sangatlah luas, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa.

Bukan hanya Amerika yang memproduksi film animasi 3D, negara-negara lain juga mulai memproduksi animasi 3D melihat perkembangan dan masa depan dari lahan bisnis yang menjanjikan. Negara itu termasuk Malaysia dan Indonesia. Walaupun peminat animasi Malaysia dan Indonesia belum dapat menyaingi jumlah peminat animasi Amerika, kualitas animasi Malaysia dan Indonesia terus berkembang.

Tidak sedikit dari animator Indonesia yang mampu menembus tingkat internasional. Salah satunya ialah Rini Sugianto, yang ikut terlibat dalam produksi animasi “*The Adventures of Tintin*” karya Steven Spielberg. Pada wawancaranya dengan Kompas.com yang dipublikasikan tanggal 15 Desember 2011, Rini menyampaikan pengamatannya akan animasi Indonesia dan melihat adanya perkembangan dan perbaikan kualitas dari animasi yang dihasilkan Indonesia.

Dalam pengaplikasiannya, animasi seringkali digunakan sebagai salah satu media dalam penyampaian informasi. Penyampaian informasi tersebut, dapat dilakukan dalam beberapa hal, diantaranya adalah dalam segi naskah/cerita, konsep seni dari animasi tersebut, penokohan ataupun bahasa tubuh dari karakter.

Untuk menghasilkan animasi yang menarik dan berkualitas, seorang animator harus dapat menjelaskan maksud dan tujuan dari setiap gerakan yang dilakukan oleh karakter. Dengan menganalisa, penelitian karakterisasi dengan ditambah imajinasi yang kemudian diterapkan dalam gerakan, animator dapat menyampaikan sifat-sifat kejiwaan dari karakter tersebut. Tanpa penelitian terlebih dahulu, animasi akan terkesan tidak menarik karena kaku dan tidak hidup.

Tugas akhir “Bedtime Story” bercerita tentang seorang anak perempuan yang meminta ibunya untuk menceritakan sebuah dongeng. Ketika ibunya menceritakan tipikal cerita dongeng tentang putri yang terkurung diatas menara dan sang pangeran ingin menyelamatkannya dari seekor naga, si anak perempuan merasa hal itu tidak adil karena ceritanya selalu seperti itu, ia meminta agar peran putri dan pangeran ditukar sehingga sang putri juga mengalami petualangan sama seperti pangeran pada umumnya. Cerita ini memiliki 5 karakter, yaitu anak perempuan, ibu, putri, pangeran dan naga.

Penulis melalui “Bedtime Story” ingin membuat animasi pendek yang memiliki kekuatan bukan dari segi ceritanya melainkan dari segi animasi visualnya. Animasi film pendek “Bedtime Story” diharapkan menimbulkan kesan

menarik karena memiliki pergerakan yang menunjukkan sifat-sifat kejiwaan unik yang berbeda-beda pada tiap tokohnya..

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan karakterisasi melalui bahasa tubuh karakter dalam animasi film pendek “Bedtime Story”?
2. Bagaimana penerapan karakterisasi dalam animasi film pendek “Bedtime Story”?

1.3. Batasan Masalah

1. Penulis tidak membahas jalan cerita dari animasi film pendek “Bedtime Story” karena penulisan ini terfokus pada penyampaian karakterisasi melalui bahasa tubuh karakter dalam animasi pendek “Bedtime Story”.
2. Untuk memperdalam bahasan dalam penyampaian karakterisasi, penulis menggunakan 1 karakter utama dalam animasi film pendek “Bedtime Story” yaitu karakter putri. Pembahasan akan mencakup penyampaian karakterisasi dalam dua karakteristik putri yang berbeda, yaitu penakut dan pemberani.

1.4. Tujuan tugas Akhir/Skripsi

1. Menghasilkan film animasi 3 dimensi pendek yang menarik dalam segi animasinya, ditunjukkan dalam bahasa tubuh tokoh dalam film animasi pendek “Bedtime Story”.
2. Karakterisasi yang ditunjukkan dapat menunjukkan sifat-sifat yang unik dan khas dari satu karakter terhadap karakter lainnya.

1.5. Manfaat Tugas Akhir/Skripsi

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan informasi dan inspirasi pada pembaca mengenai pengaplikasian karakterisasi melalui bahasa tubuh dalam animasi film pendek “Bedtime Story”.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I / PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan, tujuan dan manfaat dari tugas akhir.

BAB II / TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori dari hasil studi pustaka mengenai animasi, karakterisasi dan bahasa tubuh yang akan digunakan dalam proses pembuatan tugas akhir.

BAB III / METODOLOGI TUGAS AKHIR

Dalam bab ini dituliskan hasil dari metodologi penelitian yang dilakukan, yaitu observasi dan eksperimen dalam pembuatan proyek “Bedtime Story”

BAB IV / ANALISIS

Bab ini berisikan analisa yang dilakukan dalam pengaplikasian hasil dari tinjauan pustaka, observasi dan eksperimen ke dalam karakter Putri dalam “Bedtime Story”.

BAB V / PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapat dalam proses pembuatan Bedtime Story”.