



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Film naratif secara universal memiliki fungsi yang sangat penting dalam bidang sosial (Turner, 1999). Menurut Turner, terdapat relasi antara film dan budaya di mana film dapat mencerminkan kondisi masyarakat, politik, dan budaya massa. Beliau berpendapat bahwa film naratif sebagai representasi sebuah makna, dapat menampilkan kontradiksi sosial yang terjadi akibat ketidaksetaraan kelompok, kelas, atau gender. Selain itu, Maland (seperti yang dikutip dalam Doles, 2015) mengatakan bahwa sebuah permasalahan sosial biasanya muncul karena sikap atau kebiasaan dari seseorang. Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa sikap atau perilaku buruk masyarakat di Indonesia dapat diangkat melalui media film naratif.

Di Indonesia, terdapat satu idiom yang seolah-olah sudah melekat pada karakteristik masyarakat pada umumnya: “Jam karet” (Karimi, 2012, hlm. 105). Menurut Karimi, kebiasaan untuk bertindak secara “dadakan” terus-menerus dipupuk oleh masyarakat sehingga menciptakan suatu budaya yang tidak disiplin. Bahkan, sebuah buku karangan Bacon dan Collins yang berjudul *Culture Shock! Jakarta: A Survival Guide to Customs and Etiquette*, memuat fenomena sosial ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa budaya “jam karet” sudah menjadi fenomena yang berskala internasional. Permasalahan ini sangat memprihatinkan karena

negara Indonesia tidak dapat berkembang maju dengan pesat apabila masyarakatnya tidak menghargai ketepatan waktu.

Sebutan “jam karet” menjadi acuan dalam membuat animasi karakter yang memiliki gerak tubuh seperti karet. Karakter yang memiliki gerak tubuh seperti karet ialah orang-orang di sekitar karakter utama yang “ngaret”. Sedangkan, karakter utama merupakan orang yang selalu tepat waktu, di mana ia bergerak dengan sangat tangkas. Hal ini menyebabkan karakter utama tidak dapat bergerak terlalu elastis dan “ngaret” seperti masyarakat di sekitarnya yang meremehkan ketepatan waktu. Komedi berfungsi sebagai kontras dari dua hal yang berbeda jauh, namun kedua hal tersebut dipertemukan secara tidak terduga (Wright, 2005).

Menurut Wells dan Moore (2016), animasi dapat memberikan representasi realita yang berbeda dari dunia nyata. Animasi dapat menciptakan sebuah kesenian dari sesuatu yang mustahil (hlm. 8). Terlebih lagi, Whitaker, Halas, dan Sito (2009) berpendapat bahwa perancangan *timing* pada animasi yang dlebih-lebihkan dapat menekankan suatu hal yang berbeda antara dua subjek atau lebih. Pergerakan dari suatu objek atau subjek dapat memberikan informasi yang jelas mengenai objek atau subjek tersebut (hlm. 27). Oleh karena itu, penulis berfokus kepada perancangan gerakan dengan prinsip *staging*, *exaggeration*, dan *timing*, karena prinsip tersebut dibutuhkan untuk memvisualisasikan perbedaan karaktertistik dari tokoh utama dan masyarakat di sekitarnya. Kelompok penulis memilih medium 3D dengan mempertimbangkan estetika visual dan efisiensi waktu produksi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang gerakan tokoh WKWKers yang mengentengkan ketepatan waktu dalam animasi 3D komedi “WKWK Land”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis hanya akan berfokus kepada perancangan bahasa tubuh tokoh WKWKers untuk memenuhi kebutuhan shot yang lebih mengutamakan gestur tubuh daripada ekspresi wajah. Berikut pembatasan masalah pada dua shot tersebut:

1. Perancangan gerakan, khususnya bahasa tubuh seorang tokoh WKWKers pada shot 4, di mana tokoh tersebut menunda pekerjaannya dalam mencetak dokumen.
2. Perancangan gerakan, khususnya bahasa tubuh seorang tokoh WKWKers pada shot 28, di mana tokoh tersebut terlambat saat mengejar bus yang akan berangkat.
3. Penulis membatasi masalah dengan mengutamakan tiga prinsip animasi sebagai parameter utama, yang dapat membantu dalam perancangan gerakan. Tiga prinsip animasi tersebut yaitu *staging*, *exaggeration*, dan *timing*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dalam penulisan skripsi untuk merancang bahasa tubuh tokoh WKWKers yang mengentengkan ketepatan waktu.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diharapkan dari penulis terhadap laporan tugas akhir ini adalah:

1. Menjadi sarana eksplorasi dan pengembangan gerakan animasi bagi penulis.
2. Menjadi acuan referensi dalam pembuatan gerakan animasi yang sesuai dengan 12 prinsip animasi bagi orang lain.
3. Menjadi rujukan akademis dalam perancangan gerakan animasi yang khas dan menarik bagi universitas.

