



### **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**

Dalam membuat animasi, Webster (2005) membagi gerakan ke dalam 4 kategori untuk dapat mengerti gerakan animasi secara keseluruhan. Kategori tersebut mencakup antara lain, aktifitas, aksi, animasi, dan akting. Dari keempat kategori yang dijabarkan Chris Webster tersebut, kategori dengan tingkat pencapaian yang tertinggi ialah akting.

Akting menjelaskan tingkat tertinggi dari gerakan animasi. Bukan hanya gerakan subjek menurut hukum alam dengan rute pergerakan yang datang dari niat subjek untuk bergerak, tetapi karena ada alasan psikologis untuk gerakan tersebut yang disebut performa. Dalam tipe gerakan ini kita merasakan apa yang dirasakan subjek dalam animasi. Tidak hanya melihat apa yang karakter lakukan, tetapi memahami apa yang mereka pikirkan dan rasakan. Untuk mencapai hal tersebut yang harus dilakukan adalah memberi karakter dan kepribadian pada animasi kita. Karakterisasi tidak dilihat dari penampilan fisik, tetapi apa yang ada di dalamnya. Untuk dapat melakukan hal itu, kita harus mengerti karakter yang ingin kita ciptakan, mengenalinya lebih dalam, dan menjadi karakter itu sendiri.

Oleh karena itu, penulis disini mencoba mempelajari dan menelusuri lebih dalam mengenai seorang samurai, untuk dapat diterapkan koreografinya pada karakter yang akan penulis ciptakan. Hal ini dilakukan agar dapat tercipta akting yang baik dalam animasi yang akan dibuat oleh penulis.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dalam proyek Tugas Akhir ini, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana penerapan koreografi samurai dalam animasi pada *trailer* film 2D berjudul “Silent Sword”?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan koreografi samurai digunakan hanya pada satu karakter, yaitu karakter utama Kyle.
2. Koreografi samurai yang diterapkan fokus hanya pada koreografi samurai ketika melakukan serangan saja.

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam proyek Tugas Akhir ini adalah untuk membuat sebuah *trailer* film 2D yang menarik, dan menciptakan karakterisasi yang baik melalui koreografi yang ditunjukkan di dalamnya.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

### 1. Bagi Penulis

Tugas Akhir ini diharapkan mampu menambah pengetahuan penulis mengenai seorang samurai, baik dari sisi sejarah hingga karakteristik dari seorang samurai, agar dalam mengerjakan proyek ini penulis dapat menunjukkan koreografi seorang samurai dengan baik dan benar. Selain itu, penulis berharap

agar dapat lebih memahami bagaimana cara menerapkan koreografi seorang samurai dalam animasi.

## 2. Bagi Pembaca

Lebih lanjut penulis juga berharap agar Tugas Akhir ini dapat menampilkan *trailer* film animasi 2D yang menarik dan dapat dinikmati dengan baik, melalui karakteristik seorang samurai sebagai daya tariknya.

## 3. Bagi Universitas

Terakhir, penulis berharap agar Tugas Akhir ini mampu memberikan sebuah karya yang diharapkan dapat berguna dan dapat dijadikan acuan sebagai bahan pembelajaran bagi universitas serta mahasiswa yang membutuhkan.

UMMN