



### **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 merupakan salah satu bentuk dari *storytelling* (Maestri, 2006). Melalui animasi, seseorang dapat membagikan imajinasi yang tampak mustahil. Sebut saja karya-karya seperti Tom and Jerry yang menggunakan tokoh utama hewan yang dapat bergerak dan berinteraksi seperti manusia atau Toy Story yang menceritakan mainan-mainan di dalam rumah bergerak dan berbicara. Melihat hewan atau benda mati bergerak, berbicara, dan memiliki jiwa seperti manusia bukan hal yang aneh lagi dalam dunia animasi. Tokoh-tokoh imajinatif yang belum pernah ada sebelumnya pun dapat diwujudkan secara visual, tidak hanya berada dalam pemikiran seseorang saja. Sebut saja animasi Monster Inc yang menggunakan monster-monster dengan ragam bentuk dan ukuran sebagai tokoh dalam cerita.



Gambar 1.1. Animasi Membuat Imajinasi Tampak Nyata  
(Toy Story, 1995)

Hal yang membuat hewan, benda mati, maupun tokoh imajinatif menjadi tampak nyata bukan hanya bentuk secara visual melainkan ketika mereka mampu bergerak dan berinteraksi seperti manusia. Dalam proses ini dibutuhkan peran animator. Tugas para animator untuk membuat para tokoh dalam cerita bergerak dan berinteraksi satu sama lain.

Maestri menambahkan bahwa menganimasi tokoh lebih dari sekedar memberi ekspresi agar terlihat hidup. Emosi dan jiwa tersebut harus mampu dirasakan oleh penonton hanya dengan melihat gerak dan ekspresi tokoh. Sama halnya dengan ketika mendengar seminar atau pidato, gerak-gerik yang menarik dan melibatkan emosi pembicara dapat membuat penonton ikut terlibat secara emosional dan lebih memahami pesan yang ingin disampaikan.

Hal penting yang dilakukan untuk memunculkan emosi dan jiwa tokoh adalah dengan memberi kepribadian pada tokoh tersebut. Melalui pemahaman akan kepribadian yang dimiliki tokoh, animator dapat mengetahui respon seperti apa yang akan ditimbulkan ketika tokoh menghadapi situasi tertentu. Kestabilan respon dan sikap tokoh juga tetap terjaga walaupun proses animasi dikerjakan oleh lebih dari satu animator.

Animator harus benar-benar memahami siapa tokoh yang berperan dalam cerita. Banyak faktor yang mempengaruhi perbedaan gerak-gerik mulai dari pengaruh fisik hingga psikis. Gerak jalan seorang wanita lebih lembut dibanding pria. Gerak pria muda lebih gagah dan ringan dibanding pria lanjut usia. Sama halnya pria dengan kepribadian yang ceria akan berjalan lebih ringan dan cepat

dibanding pria pemurung. Hal-hal ini harus dikenal dan dipahami oleh animator sebagai pemberi kehidupan pada tokoh.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis mengangkat tema “Pemahaman Kepribadian Tokoh dan Penerapannya Dalam Gerak Animasi” berdasarkan animasi singkat “De Rode Draad”. Animasi berdurasi kurang lebih lima menit ini menggunakan bahasa tubuh sebagai media komunikasi utama. Interaksi antar tokoh serta pesan yang ingin disampaikan kepada penonton disampaikan melalui ekspresi dan gerak tubuh. Melalui gerak-gerik yang dilakukan tokoh, diharapkan penonton dapat memahami kepribadian tokoh serta alasan dari setiap interaksi yang dilakukan tokoh di dalam cerita.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Pentingnya pemahaman animator terhadap kepribadian tokoh menimbulkan pertanyaan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, yaitu bagaimana menerapkan kepribadian tokoh dalam gerakan agar dipahami oleh penonton.

### **1.3. Batasan Masalah**

Tugas akhir animasi “De Rode Draad” akan dibatasi dalam tinjauan animasi pendek dengan pembahasan sebagai berikut

1. Perbandingan ekspresi wajah orang yang berkepribadian introvert dengan ekstrovert ketika mereka dalam kondisi senang dan netral.
2. Pengaruh kepribadian terhadap cara tokoh berkomunikasi melalui interaksi yang diperlihatkan dalam *scene* 1 dan *scene* 2.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini agar animator dapat mengenalkan penonton kepada kepribadian tokoh melalui bahasa tubuh yang digunakan.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Melalui tugas akhir, penulis dapat lebih mendalami dan menerapkan secara langsung ilmu yang selama ini sudah dipelajari. Karya tugas akhir menjadi rangkuman sekaligus gambaran dari kemampuan penulis. Penonton juga dapat menilai sejauh mana kemampuan penulis melalui karya tersebut.

Karya “De Rode Draad” diharap dapat memberi manfaat bukan hanya kepada penulis tetapi juga kepada orang-orang yang menonton. Penulis ingin menyampaikan pentingnya memahami kepribadian tokoh, terutama kepada orang-orang yang sedang belajar di bidang animasi. Gerak-gerik tokoh dalam cerita diharap dapat menambah wawasan penonton terhadap perbedaan respon dan sikap yang diberikan dari pribadi yang bertentangan.

Sebagai mahasiswa yang mendalami ilmu animasi di Universitas Multimedia Nusantara, penulis berharap karya ini dapat berguna bagi universitas. Karya yang dihasilkan dapat menjadi penilaian orang lain terhadap ilmu yang diajarkan kepada para mahasiswa. Penulis berharap karya tugas akhir ini dapat dibanggakan oleh pihak universitas sebagai salah satu pencapaian yang diraih oleh salah satu mahasiswa yang telah menyelesaikan masa belajarnya.