



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

Menurut tulisan pada artikel 'ITS Bakar Semangat Dunia Animasi Indonesia' yang dimuat di okezone.com pada tanggal 9 Februari 2013 lalu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempermudah manusia dalam membuat karya atau berkreasi di bidang industri kreatif, salah satunya adalah bidang animasi. Hampir semua kalangan dapat membuat animasi.

Dalam animasi 2d, salah satu faktor penting yang dapat membuat animasi tersebut terlihat hidup adalah kealamian gerakannya, yang mana menurut buku *Timing For Animation* yang ditulis oleh Harold Whitaker pada halaman 2, ditentukan oleh *timing* dan *spacing* yang sesuai. Semakin banyak teknik dan cara untuk membuat animasi, terutama animasi 2D, agar gerakannya semakin natural dengan *timing* dan *spacing* sesuai seperti pada animasi pendek berjudul *Seedling* pada situs Vimeo. "*Timing is part of animation which gives meaning to movement*" Demikian disebutkan dalam buku *Timing For Animation* pada bab pertama.

Namun untuk menggugah emosi penonton dan membuat suatu imersi pada penonton terhadap suatu animasi, seorang animator juga harus mempertimbangkan bagaimana gestur dan ekspresi pada suatu karakter untuk memperkuat koneksi atau hubungan emosi antara si karakter dengan penonton,

maka seorang animator juga perlu memahami bahwa gerakan yang detail menjadi sangat penting. Seperti misalnya pada game *Monster Hunter*, karakter ras *Felyne* merupakan karakter fiksi yang berdasar pada kucing, gerakan dan proporsinya pun dibuat menyerupai kucing. Pada penerapannya dalam game tersebut gestur yang sering ditampilkan adalah gestur alamiah seekor kucing walau mereka berjalan menggunakan 2 kaki seperti manusia. Begitu juga dengan animasi klasik yang dibuat oleh Disney pada tahun 1970 berjudul *Aristocats* yang bercerita tentang kehidupan keluarga kucing yang tinggal di rumah elit lalu mendadak dibuang dan harus hidup seperti kucing jalanan. Pada animasi *Aristocats* tersebut di perlihatkan bahwa ketika Thomas O' Malley dan teman-temannya menyanyikan lagu "*Everybody Wants To Be a Cat*", beberapa teman Thomas berjalan dan berlaku seperti manusia yang sedang bermain musik namun.

Bila animasi *Aristocats* dibandingkan dengan animasi 2d yang pernah dibuat oleh *RedRocket Studio Indonesia* sekitar tahun 1990-an, contohnya yang berjudul 'Timun Mas' (1993), *movement* dan *timing* yang dihasilkan oleh 'Timun Mas' masih kaku secara visual dan kurang terkesan hidup. Padahal teknologi yang digunakan saat itu kurang lebih sama.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis akan membahas tentang penganimasian karakter dalam animasi pendek 2d berjudul "Dimana Kunang-kunang", yang mana sebelumnya akan di teliti dan dipelajari terlebih dahulu melalui proyek animasi tugas akhir penulis. Pembahasan ini penting untuk di bahas karena jiwa dalam sebuah animasi 2d terletak pada bagaimana menganimasikan ekspresi

melalui *body language* yang meliputi ekspresi dan gestur, dan *timing&spacing* pada karakternya.

Untuk proyek tugas akhir, penulis membuat animasi 2d yang berjudul *Dimana Kunang-Kunang* yang berkisah tentang seorang anak kecil yang sangat menyukai serangga namun belum pernah melihat kunang-kunang secara langsung, akhirnya ia bisa melihat kunang-kunang sekaligus ‘sang penjaga kunang-kunang’ yang berwujud kucing yang berjalan dengan 2 kaki walau hanya dalam mimpi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan animasi pada film pendek 2d berjudul “Dimana Kunang-Kunang” dengan mengutamakan *body language* dan *timing and spacing*?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan mengenai penganimasian karakter dibatasi sampai:

- 1) Pembahasan *timing and spacing* sebatas *timing* pada shot ke 11, 23 dan ke 24 saja.
- 2) Pembahasan *body language* meliputi ekspresi kecewa dan kagum pada karakter anak kecil saja

Karakter Kakek, konsep perilaku karakter (fisiologis dan morfologis) sebagai dasar bagaimana kedua karakter saling berinteraksi, pemilihan warna, konsep cerita dan konsep *background*, tidak akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini.

1.4. Tujuan Perancangan

- 1) Merancang animasi 2d yang dapat menyampaikan kesan tentang seorang anak yang kagum dan baahagia karena melihat kunang2 untuk pertama kalinya dan juga kesan kecewa karena tidak bisa melihat kunang-kunang didesa.
- 2) Merancang gerakan karakter kucing yang mengesankan kebahagiaan dan keceriaan

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dari segi teknis, penulis mengumpulkan data dengan menonton referensi video animasi pendek dari vimeo.com berjudul *Seedling*, dan dari youtube.com berjudul *Cloud*. Dari segi penganimasian, penulis menonton beberapa film animasi seperti *Aristocat* dari Disney, *My Neighbor Totoro* dan *Only Yesterday* dari Ghibli, film pendek *Meet Meline* karya Sebastian Laban & Virginie Goyons, menonton beberapa cutscene dari *video game Monster Hunter Mobile Felyne Village*, membuat video referensi sendiri, mengumpulkan video referensi dari situs youtube dan vimeo, dan mengumpulkan beberapa teori dari literatur dan beberapa seminar yang berhubungan dengan animasi 2d.