



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

Pasaran animasi pada saat ini sudah semakin besar dan luas semenjak para penggemar animasi menginginkan suatu animasi yang lebih realistis, yaitu dengan animasi 3D (Lee Yeunsook, *Aging Friendly Technology for Health and Independence*. 2010). Sehingga saat ini semakin banyak tercipta film-film animasi 3D yang menampilkan kualitas visual 3D yang sangat tinggi. Penggemar film animasi 3D terus-menerus bertambah dan menjadi marak di pasaran.

Selain menampilkan visualisasi yang realis dan menarik, di dalam animasi 3D juga terdapat karakter yang sangat berperan penting dalam memperkuat cerita serta membuat animasi 3D tersebut semakin digemari. Karakter yang memiliki ciri khas dapat membuat suatu film menjadi mudah di ingat oleh masyarakat.

Sedangkan menurut pengamatan penulis, film animasi 3D yang lebih menonjolkan sisi pesan atau cerita yang terdapat di dalam film animasi tersebut biasanya dibuat dalam bentuk *short animation* atau animasi pendek, karena dengan film animasi pendek para penonton akan lebih terfokus terhadap alur ceritanya daripada hanya semata-mata menampilkan kualitas visual yang tinggi. Meskipun demikian, film animasi pendek juga dapat menampilkan visual yang menarik jika dikemas dengan gerak animasi yang baik dan kreatifitas yang tinggi

Berdasarkan kedua hal diatas, Penulis menyadari untuk menghasilkan suatu film animasi pendek yang menarik dibutuhkan karakter yang unik di dalam film tersebut. Untuk menciptakan suatu karakter yang unik, tidak hanya

bergantung dari tampilan fisik karakternya saja, akan tetapi karakter juga harus memiliki watak dan sifat yang khas dan salah satu penunjangnya adalah dari gerakan karakter tersebut. Oleh karena itu penulis akan membuat laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan Gerakan Pada Karakter Dalam Film Animasi “Hunter and Dragon”.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bahasa tubuh apa yang sesuai dengan adegan pada tokoh utama dalam short animasi “Hunter and Dragon”?
2. Bagaimana bahasa tubuh dari tokoh tersebut di aplikasikan ke dalam animasi agar tercipta emosi dan gerakan yang sesuai dengan yang dialami oleh tokoh utama yaitu Hunter.

1.3. Batasan Masalah

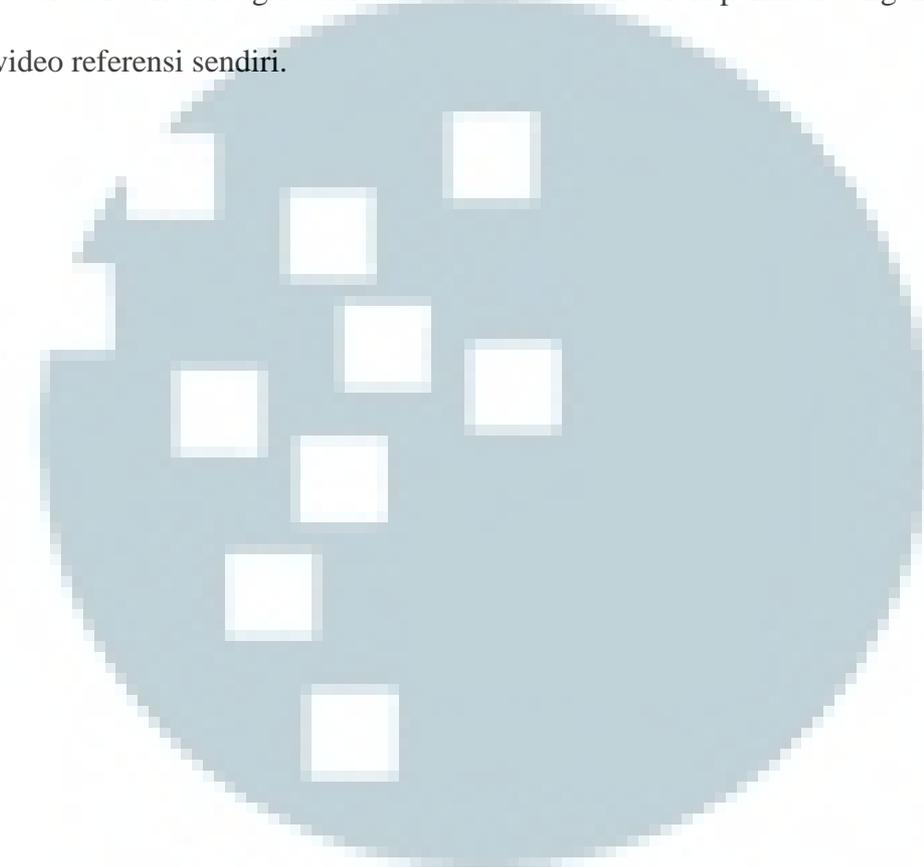
1. Penulis hanya membahas animasi dari tokoh utama yaitu Hunter.
2. Pembahasan gerakan pada tokoh utama hanya meliputi akting dan bahasa tubuh dari karakter utama.
3. Penulis akan memfokuskan penjelasan animasi hanya pada adegan yang menonjolkan gerakan si karakter utama.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari rancangan ini dilakukan adalah untuk menghasilkan gerakan dengan menggunakan bahasa tubuh yang tepat dan sesuai dengan adegan dari karakter utama yaitu Hunter.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi pustaka melalui buku, dan observasi dari berbagai referensi video kemudian bereksperimen dengan membuat video referensi sendiri.



UMN