



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

Perkembangan animasi dunia tengah mengarah kearah yang positif. Kini animasi telah dipahami bukan hanya untuk anak-anak namun juga untuk orang dewasa. Animasi telah menjadi fenomena bahkan tren dunia, hal ini terbukti dari banyaknya animasi yang menjadi *box office* dan dipakai dalam iklan (UMY, 2010).

Jika membandingkan dengan negara yang dianggap sebagai kiblat animasi seperti Amerika dan Jepang, animasi Indonesia masih mengalami ketertinggalan (Wanashita, 2013).

Menghadapi ketertinggalan di era multimedia ini Indonesia masih mungkin untuk mengejar ketertinggalan yang ada (Medan Bisnis, 2013). Sebenarnya Indonesia telah memiliki animator-animator yang cukup handal. Namun, untuk menunjukkan kualitasnya pada dunia, animasi Indonesia harus didukung cerita yang menarik (Maullana, 2012).

Agar cerita dan pesan dapat tersampaikan, akting tokoh haruslah mendukung cerita. Akting tokoh juga merupakan satu-satunya sarana bagi animator menyampaikan pesan. Maullana (2012) memberikan contoh serial animasi “Upin Ipin” buatan Malaysia mampu merebut hati anak-anak Indonesia karena karakter yang unik, sesuai dengan cerita dengan plot yang kuat serta tema – tema sederhana.

Melihat data dan informasi yang disebutkan diatas, penulis menjadi memahami situasi yang sedang dialami industri animasi di Indonesia. Menjadikan informasi tersebut sebagai bahan pertimbangan, penulis tertarik untuk membuat laporan dan karya khususnya yang mendalami tentang penyampaian pesan dalam cerita melalui tokoh.

Penulis yang berperan sebagai animator, bekerjasama dengan beberapa mahasiswa UMN lain yang masing-masing memiliki spesialisasi dalam bidangnya, membuat sebuah karya film pendek animasi berjudul “Train of Thought” sebagai karya tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan pesan dalam cerita melalui tokoh?
2. Bagaimana penggambaran tokoh lanjut usia yang mendukung cerita pada film pendek animasi 3D berjudul “Train of Thought” melalui animasi?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi bahasan pada :

1. Penulis membahas 1 karakter, yakni seorang pria lanjut usia bernama Hendrik yang memiliki sifat dasar melankolis.
2. Pembahasan tentang penyampaian pesan melalui tokoh difokuskan dari segi postur, gestur dan ekspresi tokoh.

3. Penulis memilih 3 adegan untuk dibahas, yakni adegan kesepian Hendrik sambil menggerutu, kemarahan pada penjaga stasiun serta kebahagiaan Hendrik mendapatkan jamnya kembali.
4. Karya animasi dibuat tanpa adanya dialog, hanya suara-suara tanpa bahasa yang berguna untuk mengekspresikan emosi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Menghasilkan postur, gestur dan ekspresi karakter yang mendukung penyampaian pesan pada cerita.
2. Menghasilkan penggambaran karakter lanjut usia yang bersifat dasar melankolis pada film 3D “Train of Thought”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Menambah wawasan dibidang penyampaian pesan melalui tokoh yang bisa diterapkan dalam penganimasian karya sehingga dapat memaksimalkan cerita yang diangkat dalam karya tersebut.
2. Mengenalkan beberapa proses dalam penganimasian serta cara menerapkan karakter yang sesuai dengan cerita.