



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

Bisnis film animasi di Indonesia merupakan salah satu peluang besar yang belum dikembangkan, dalam sebuah artikel berjudul "Ngiri Sama 'Upin Ipin', Pemerintah Ingin Punya Industri Animasi", yang diunggah di situs finance detik, Feby (2012) mengutip beberapa kata dari Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Mari Elka Pangestu menyatakan bahwa 90 persen tayang film animasi di TV masih impor, hal ini terlihat dari beberapa film dari luar yang disiarkan di televisi lokal, sedangkan jarang ada animasi lokal yang disiarkan. Bisnis industri animasi memiliki peluang untuk mendapatkan prospek besar, Tim (2011) dalam artikel yang berjudul "Study: 'The Simpsons' has made \$1B in profits", yang diunggah di situs Today, menyatakan bahwa film "The Simpson" diproyeksikan akan menghasilkan sekitar 28 miliar dolar dari acara melalui musim 23.

Animasi adalah sebuah ilusi pergerakan yang diciptakan melalui pergantian antar gambar, Nelmes (2003) dalam bukunya "An introduction to Film Studies" menyatakan bahwa animasi merupakan film yang dibuat dengan per *frame* yang tidak direkam secara langsung dan menciptakan ilusi gerakan (hlm. 214). Tony (1986) dalam bukunya yang berjudul "The Animation Workbook" berpendapat bahwa animasi yang sukses menuntut pendekatan yang kreatif,

dimana masing-masing individu, tidak peduli seberapa berbakat, harus menelaraskan dan berkomunikasi dengan orang lain untuk memperoleh ekspresi yang penuh pada layar (hlm. 9).

Ada dua faktor yang mempengaruhi pergerakan makhluk hidup atau tokoh, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal mempengaruhi bagaimana makhluk hidup menerima segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Michael (2010) dalam artikel "What Functions of Living Systems Underlie Behavior ?" yang diunggah dari situs nature.com, berpendapat bahwa potensi dalam sebuah aksi, adalah bagaimana sinyal listrik yang membawa informasi dari organ indra ke otak melalui sistem syaraf, segala fitur yang ada disetiap lingkungan menjadi subjek pada persepsi, meskipun tidak seragam setiap makhluk. Faktor internal mempengaruhi hal yang ada di dalam diri makhluk hidup, dalam artikel yang berjudul " Perilaku Manusia dan Berbagai Faktor yang Mempengaruhinya" (n.d.) yang diunggah di situs anneahira.com menjelaskan bahwa faktor genetik atau disebut juga faktor endogen, merupakan faktor internal yang telah dibawa sejak seseorang lahir di dunia ini dan tidak bisa di ubah, faktor genetik meliputi Ras, jenis kelamin, keadaan fisik, kepribadian, bakat bawaan, dan intelegensi.

Penulis dan tim untuk membuat film animasi yang berkualitas, yaitu dengan menciptakan sebuah pergerakan tokoh dalam film animasi yang terlihat natural seakan tokoh memiliki kehidupan, untuk meraih hal tersebut, penulis mempelajari melalui observasi di kehidupan nyata dan faktor yang mempengaruhi aksi pada makhluk hidup. Peluang bisnis animasi lokal akan dapat meningkat dengan adanya prospek yang menarik perhatian para investor dan pemerintah

untuk mendukung perkembangan animasi di Indonesia, yaitu kualitas animasi pada film.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan watak dalam gerakan tokoh di film 3D Animasi “The Walking Bat”?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik yang dibahas tidak terlalu luas sehingga tidak fokus, maka dibuat beberapa batasan masalah yaitu:

1. Pada tokoh “Bat” akan diterapkan sifat dan perilaku manusia.
2. Pada tokoh “Cat” akan diterapkan perilaku sebagaimana binatang tersebut, yaitu kucing.
3. Pada pembahasan sifat manusia pada kelelawar akan dibahas pada adegan "Berlatih terbang".
4. Pada pembahasan sifat kucing yang akan dibahas adalah adegan "Bermain dengan kunang - kunang".
5. Pada adegan, aspek yang akan dibahas adalah atas dasar prinsip animasi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah menghasilkan animasi yang dapat menyalurkan emosi para tokoh, dengan perilaku yang natural dengan pergerakan yang menarik.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Proses animasi tokoh pada film animasi 3D “The Walking Bat” bermanfaat bagi penulis sebagai landasan awal untuk menjadi seorang animator profesional.

Bagi pembaca semoga laporan ini dapat menambah wawasan tentang bagaimana penganimasian yang sesuai dengan prinsip dan teori yang benar agar dapat membuat sebuah film animasi yang lebih baik lagi ke depannya, juga mendapat pengetahuan lebih tentang bagaimana sifat dan pergerakan seekor kucing dan kelelawar untuk penerapan pada animasi karakter.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya pengumpulan data yang akan membantu dalam pengerjaan tugas akhir, penulis menggunakan metode studi pustaka/literatur, yaitu dengan mencari informasi melewati beberapa buku, *e-book*, dan media internet yang dapat mendukung pembuatan animasi dalam film 3D Animasi “The WalkingBat”.

Penulis akan melakukan observasi yaitu dengan mengamati referensi video yang berasal dari internet maupun video rekaman yang dibuat oleh penulis. Dengan ini penulis akan mendapatkan sebuah referensi yang akan menjadi patokan untuk pembuatan animasi dari gerakan badan dan juga ekspresi tokoh.

U
M
N