



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

Di dalam kehidupan sehari-hari manusia berkomunikasi melalui dua cara yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi pada umumnya, seperti berbicara maupun melalui tulisan. Komunikasi nonverbal adalah setiap informasi atau emosi yang dikomunikasikan tanpa menggunakan kata-kata. Mehrabian seperti yang dikutip oleh Pease&Pease (2004) menyebutkan bahwa di dalam penelitiannya ia menemukan 7% dari pernyataan perasaan manusia dilakukan melalui saluran verbal, 38% melalui hal yang berhubungan dengan suara (nada suara), dan 55% melalui nonverbal.

Dalam animasi, komunikasi nonverbal ini dikenal dengan istilah bahasa tubuh. Sama halnya dengan berkomunikasi pada umumnya, animasi juga dapat menjadi sarana untuk berkomunikasi yaitu antara pembuat animasi (animator) dengan para penonton. Komunikasi itu biasanya dibantu dengan adanya bahasa tubuh. Pada animasi, bahasa tubuh dapat mengindikasikan kondisi dari individu, seperti menjabarkan usia, kesehatan, emosi, dan *mood*. Sebagai animator, pengamatan bahasa tubuh dapat membantu dalam memperkaya pengetahuan tentang animasi dan dapat membantu dalam pembuatan karakter serta penggambaran emosi yang dapat dipercaya dan dikenal oleh penonton. Misalnya karakter yang selalu dengan pose tangan dilipat di depan dengan wajah cemberut. Maka penonton dapat mengenal karakter tersebut sedang marah, begitu pula sebaliknya karakter yang berjalan dengan tangan diayunkan sambil melompat

sesekali, maka dapat dikenali bahwa karakter tersebut sedang bahagia. Dari pernyataan di atas maka dapat diketahui bahwa bahasa tubuh adalah salah satu unsur penting dalam komunikasi antara animator dan penonton.

Untuk penyampaian informasi yang lebih akurat dan beragam, animator dapat menggunakan kepribadian sebagai acuan untuk merancang bahasa tubuh. Kepribadian dibagi atas empat tipe yaitu *sanguine*, *choleric*, *phlegmatic*, dan *melancholy*. Keempat kepribadian ini memiliki ciri khasnya masing-masing dalam menghadapi suatu hal yang dapat mempengaruhi perancangan bahasa tubuh, misalnya dalam hal penyampaian emosi.

Animasi terus berkembang dari tahun ke tahun. Tidak hanya teknologi saja, animasi pun juga turut berkembang. Animasi terdiri dari dua jenis dimensi yaitu dua dimensi (2d) dan tiga dimensi (3d). 2d akan memiliki bidang datar sedangkan 3d akan memiliki sebuah kedalaman. Dari dua jenis animasi tersebut mulai muncul jenis animasi lainnya, seperti *silhouette animation*. Secara tradisional animasi ini dikerjakan dengan menggunakan teknik *cut out* lalu digerakkan secara manual serta penggambaran bentuk dengan menggunakan bantuan cahaya. Tetapi dengan perkembangan zaman, sekarang teknik ini telah dapat diterapkan dalam digital. Karakter *silhouette animation* biasanya berupa bayangan hitam yang bergerak, yang terlihat hanyalah bayangan dari karakter tersebut.

Dengan karakteristik *silhouette animation* yang sedemikian rupa, penulis akan menunjukkan peranan bahasa tubuh dalam penyampaian informasi berupa

emosi yang disesuaikan dengan kepribadian tertentu untuk membantu penyampaian cerita.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diketahui bahwa rumusan masalah dari laporan tugas akhir mengenai “Perancangan Bahasa Tubuh dalam Animasi Pendek Berbasis *Silhouette Animation*” adalah :

1. Bagaimana perancangan gerakan bahasa tubuh yang disesuaikan dengan kepribadian karakter Seruni dalam penyampaian emosi melalui animasi pendek berbasis *silhouette animation*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis telah membatasi hal-hal yang akan dibahas pada penulisan laporan tugas akhir ini agar mempermudah pencarian dan pemfokusan data, di sisi lain untuk mempertajam bahasan. Batasan masalah pada laporan tugas akhir ini adalah:

1. Perancangan akan difokuskan kepada gerakan bahasa tubuh karakter Seruni
2. Gerakan yang akan dibahas pada karakter Seruni berupa emosi senang pada *scene* 2, takut pada *scene* 3, dan sedih pada *scene* 4 yang akan disesuaikan dengan kepribadian Seruni.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk menunjukkan peranan bahasa tubuh dalam menghidupkan sebuah karakter dengan menampilkan emosi yang disesuaikan dengan kepribadian, pada sebuah animasi pendek dengan *style silhouette animation*.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data akan dilakukan dengan :

1. Studi literatur dengan mencari data-data yang dibutuhkan melalui buku-buku referensi yang berhubungan dengan bahasa tubuh, *silhouette animation*, kepribadian, dan emosi.
2. Melakukan pengamatan terhadap film animasi dan *live action*, berupa pergerakan dalam penyampaian emosi dengan kepribadian yang sama dengan karakter Seruni.
3. Melakukan survei dengan membagi kuesioner eksperimen gerakan yang telah dirancang.

UMMN