



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

Animator adalah pekerja di salah satu divisi produksi film animasi yang bertugas menggerakkan karakter berupa gambar 2 dimensi atau 3 dimensi agar terlihat hidup. Hal ini diperjelas oleh Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) bahwa tugas animator adalah membuat suasana menjadi hidup melalui karakter yang mereka gerakkan. Sullivan, Schumer dan Alexander juga menjelaskan bahwa seorang animator juga merupakan seorang aktor. Animator harus bisa merasakan apa yang karakter rasakan melalui gerakan dan ekspresi.

Berdasarkan pernyataan diatas mengenai tugas seorang animator, maka perlu adanya studi gerak. Hal ini diperjelas oleh Webster (2012) bahwa cara terbaik untuk membuat animasi adalah dengan memperdalam pemahaman tentang studi gerak. Seorang animator harus sering mengamati gerakan-gerakan tertentu di kehidupan nyata sehingga mereka dapat mengembangkannya melalui animasi yang akan mereka buat. Salah satu contoh referensi gerakan yang bisa digunakan adalah dengan menjadi aktor. Webster (2012) mengatakan bahwa *acting* dalam animasi melibatkan pikiran dan perasaan seorang karakter. Terdapat serangkaian emosi yang mendasari gerakan atau aksi yang baik dalam animasi, seperti tingkat kemarahan yang berbeda-beda.

Dalam proses pembuatan karakter, terdapat aspek *3 dimensional character* yang harus diperhatikan. Animator harus bisa menyesuaikan aspek fisiologis,

sosiologis, dan psikologis kedalam gerakan karakter sehingga penonton mengetahui latar belakang karakter. (Sullivan, Schumer, Alexander, 2008: hlm. 69) mengatakan, *“In animation, it’s all about getting the audience to feel a certain way. We do this in every department, through music, lighting, color, and line.”*. Di dalam film animasi yang diproduksi oleh penulis dan kelompok, terdapat adegan dimana karakter utama sedang berimajinasi. Dalam dunia nyata, seseorang dapat berimajinasi berada di dunia manapun yang mereka mau. Hal ini diaplikasikan dalam pembuatan film animasi penulis dan kelompok. Karakter 3D seolah sedang berada di dunia mimpi. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk meneliti gerakan karakter utama untuk menyampaikan emosi ke penonton secara jelas dan menciptakan gerakan yang terlihat hidup.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- Bagaimana perancangan gerakan seorang karakter dalam film animasi 3D “Ara” untuk menyampaikan emosi secara jelas?

1.3. Batasan Masalah

- Gerakan karakter yang dibahas adalah gerak tubuh dan ekspresi wajah.
- Gerakan karakter yang akan diteliti adalah tipe gerakan seorang karakter anak laki-laki penakut tetapi di dalam mimpinya ia harus bertarung untuk bertahan hidup.

- Penulis meneliti gerakan interaksi Ara saat bertarung melawan monster yang bernama Kambe
- Rincian adegan yang dibahas oleh penulis adalah *scene 2 shot 14*, *scene 4 shot 3*, *scene 4 shot 6*, *scene 4 shot 12*, *scene 5 shot 4*, *scene 6 shot 20*, *scene 6 shot 66*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir yang diteliti oleh penulis adalah untuk menyampaikan emosi karakter secara jelas melalui studi gerak dan bahasa tubuh.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian tugas akhir, penulis menggunakan beberapa panduan sebagai sumber data dan sumber informasi berupa literatur mengenai analisis gerak dan buku yang membahas tentang perancangan karakter. Data yang lainnya diperoleh dari internet berupa *e-book*.

UMMN