



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

Hutan Indonesia begitu kaya akan sumber daya alam dan merupakan jantung alam serta tempat para makhluk hidup menggantungkan hidupnya. Menurut data FAO tahun 2010, Hutan Indonesia menempati peringkat tertinggi di dunia mengenai keunikan dan keanekaragaman hayati berdasarkan sumber http://www.wwf.or.id/tentang_wwf/upaya_kami/forest_spesies/tentang_forest_spesies/kehutanan/ . Maka, tak heran apabila Hutan Indonesia memiliki banyak fungsi dan sumber daya alam melimpah bagi semua makhluk hidup. Namun ironisnya, sejak tahun 1997 hingga sekarang, kerusakan dan penggundulan hutan kian meningkat dan membuat kondisi Hutan Indonesia kian memburuk. Salah satu penyebab utama dari kerusakan hutan adalah penebangan liar (*illegal logging*) yang masih terus berlangsung.

Oleh karena itu, berdasarkan dari fenomena yang tengah terjadi saat ini, animasi menjadi pilihan penulis sebagai media penyampai informasi dalam bentuk visual supaya masyarakat dapat mengetahui fenomena di Indonesia yang tengah terjadi saat ini. Menurut data berita yang diambil dari <http://www1.jabarprov.go.id/index.php/news/8787/2014/05/02/KBB-Miliki-Studio-Animasi> , Ketua Bandung Barat Creative Community (BBCC), Aceng Kodar menyatakan ‘*Animasi selain sebagai bentuk kreativitas, juga menjadi media penyampai informasi serta memiliki nilai ekonomis,*’. Selain itu, melalui

data yang diunduh dari <http://www.beritasatu.com/kesehatan/301403-bangun-kesadaran-masyarakat-terhadap-diabetes-melalui-video-animasi.html> . Presiden Direktur Sanofi Group Indonesia, Benoit Martineau, pada jumpa pers Animasi Manis di Jakarta, Senin (24/8) menyatakan bahwa "*Animasi merupakan medium yang atraktif dan masyarakat lebih mudah mencerna pesannya.*".

Animasi sebenarnya bukanlah sesuatu yang baru ditemukan dimasa modern ini (hlm.11), melainkan sudah ditemukan sejak 35.000 tahun yang lalu menurut pernyataan Williams (2001) dan Blair (1994) juga menyatakan bahwa animasi adalah sebuah proses menggambar dan mengambil potret karakter objek berupa manusia, binatang, ataupun benda mati yang kemudian objek tersebut tampak seperti hidup dan nyata. Hal ini merupakan tugas *Animator* untuk membuat karakter yang diciptakan dalam animasi seolah hidup dan memiliki emosi yang ingin disampaikan kepada *audience* melalui *Body Language* atau bahasa tubuh.

Berdasarkan data berita yang diunduh dari <http://www.t3.com/news/kubo-and-the-two-strings-how-laika-made-the-most-technically-impressive-stop-motion-animation-ever> . Direktur dari film animasi *Kubo and the Two Strings*, Travis Knight pada acara sesi Tanya jawab (9/9) mengatakan bahwa "*..., where you can't really communicate any emotion with the face, which is kind of an analogue to what we do in animation, because all of the expression and all of the emotion comes out through the body language.*". Bahasa tubuh memiliki pemahaman sebagai alat komunikasi non- *verbal* yang sifatnya *universal* dan memiliki emosi yang dapat dilihat dan dirasakan oleh penonton, bahkan sebelum

sang karakter tersebut berbicara dan bahasa tubuh juga lebih terhubung dengan gravitasi daripada ekspresi (McCloud,2006,hlm. 102-103).

Dari uraian diatas, maka dapat dijelaskan bahwa bahasa tubuh merupakan unsur penting sebagai media penyampaian emosi dari karakter terhadap penonton. Oleh sebab itu, penulis akan membahas dan mempelajari unsur- unsur yang berkaitan dengan bahasa tubuh pada karakter robot, yang nantinya akan diterapkan kedalam film animasi tiga dimensi yang berjudul 'BOT' sebagai karya Tugas Akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana menerapkan Bahasa Tubuh yang sesuai pada karakter robot dalam film animasi tiga dimensi berjudul 'BOT' ?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan menjadi terarah, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Fokus pembahasan adalah pada pergerakan bahasa tubuh, yaitu *gesture* dan *posture* pada karakter robot.
2. Penulis tidak membahas *rigging*, *skinning*, serta ekspresi pada karakter.
3. Penulis membahas 5 adegan pergerakan BOT yang terdapat dalam 4 *scene*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis dalam laporan ini agar penulis mampu menerapkan bahasa tubuh pada karakter robot yang sesuai pada film animasi 3D pendek yang berjudul 'BOT', tanpa adanya dialog namun informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada penonton. Selain itu, tujuan lain dari Tugas Akhir ini agar penulis mampu menerapkan bahasa tubuh pada karakter robot serta menerapkan 2 karakter personaliti pada satu karakter yang sama.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan pada proses pembuatan karya Tugas Akhir berjudul 'BOT.', proses pengumpulan data yang akan dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka

Metode ini akan digunakan untuk membantu penulis mendapatkan informasi tentang cara penerapan bahasa tubuh robotika yang akan diaplikasikan kepada karakter 3D secara baik. Metode pengumpulan data ini berasal dari buku, *ebooks*, internet, dan/ jurnal ilmiah.

2. Metode observasi

Metode observasi ini akan dilakukan penulis dengan cara mengamati video referensi pergerakan manusia asli dan juga gambar.

3. Eksperimen

Eksperimen yang akan dilakukan penulis untuk mencapai bahasa tubuh yang baik adalah dengan melakukan pembuatan video referensi, yaitu dengan cara penulis akan melakukan *acting* ataupun mengambil video yang disesuaikan dengan adegan film. Selanjutnya, kumpulan dari video referensi tersebut yang akan menjadi dasar dan acuan dari pergerakan bahasa tubuh sang karakter.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed. It consists of a circular emblem containing a stylized building or tower structure, with the acronym 'UMMN' written in large, bold, blue capital letters directly below the emblem.