



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 dunia animasi yang semakin pesat membuat para animator juga semakin kreatif membuat film animasi dengan teknik-teknik yang kreatif pula. Teknik-teknik tersebut juga berkembang mulai dari teknik 2D (dua dimensi), 3D (tiga dimensi), *stop-motion*, dan teknik-teknik lainnya ataupun kombinasi dari teknik teknik tersebut. Salah satu teknik animasi yang cukup tua dan mulai terkenal lagi dalam dunia perfilman animasi adalah *stop-motion*.

Stop-motion adalah teknik animasi yang membuat objek diam (statis) menjadi hidup di layar dengan cara di foto *frame by frame*. Objek tersebut dapat berupa 2D (flat), 3D (*puppet* / boneka) ataupun kombinasi dari keduanya. Sebagai contohnya James and The Giant Peaches, Shawn and The Sheep, Wallace and Gornit, Fantastic Mr. Fox, Kubo and Two String, dan lain sebagainya merupakan animasi *stop-motion* yang menggunakan *puppet* atau boneka. Dari contoh animasi *stop-motion* tersebut, baik tokoh utama atau pendukungnya adalah binatang.

Tidak banyak animasi *stop-motion* yang tokoh utamanya berupa serangga. Wladislaw Starewicz adalah animator asal Rusia yang memproduksi animasi *stop-motion* dengan *puppet* dari serangga yang telah diawetkan. Sebagian besar karya – karyanya didominasi dengan *puppet* serangga. Oleh karena itu, penulis

memutuskan untuk membuat animasi *stop-motion* dengan tokoh utamanya berupa serangga khususnya kecoa.

Penulis memilih kecoa karena banyak orang yang menganggap kecoa adalah binatang yang menakutkan, mengerikan, dan menjijikkan. Baik itu karena faktor warna tubuhnya, kaki serangganya yang banyak dan ditambah lagi saat kecoa itu sendiri bisa terbang. Berdasarkan hal tersebut, penulis berusaha mengolah menakutkan, mengerikan dan menjijikkan tersebut menjadi sesuatu yang lucu dengan penyampaian berupa *animasi stop-motion* bergenre komedi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalahnya adalah merancang *armature* (tulang) untuk tokoh Coro dalam animasi *stop-motion* “Toilet”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar bahasan yang akan dibahas tidak keluar dari topik permasalahan yaitu perancangan *armature*. Oleh karena itu, masalah yang dibahas dalam laporan tugas akhir ini sebatas pada sebagai berikut :

1. Desain *armature* dengan bahan yang sederhana
2. Pembahasan tokoh Coro hanya berupa bentuk, warna, dan kepribadian.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah merancang *armature* tokoh Coro dalam animasi *stop-motion*..

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dengan laporan tugas akhir ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri ataupun bagi orang lain.

1. Bagi penulis, tugas akhir ini bermanfaat menambah wawasan dan pengalaman penulis mengenai proses pembuatan *puppet* melalui eksperimen – eksperimen yang telah dilakukan.
2. Bagi mahasiswa atau mahasiswi, penulis berharap laporan tugas akhir ini mampu memberikan informasi tentang proses pembuatan *puppet* dan acuan keberhasilan mereka apabila mengambil topik yang sama.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, laporan tugas akhir ini mampu menjadi sumber dan media informasi khususnya bagi mahasiswa – mahasiswi animasi.