



### **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

Industri animasi pada zaman ini semakin berkembang pesat, terutama di Indonesia. Hal ini terbukti dari semakin banyaknya produksi animasi serta studio animasi yang bermunculan di Indonesia (Koran Sindo, 2016). Dengan berkembangnya dunia animasi, tidak hanya kartun ataupun film untuk anak-anak, animasi sudah digunakan untuk hal lain, contohnya iklan, seperti yang diungkapkan oleh Fred Deakin melalui artikel di situs Kompas. Fred menyatakan bahwa animasi adalah sebuah industri yang lebih besar lagi dari hanya sebuah kartun. Menurut Fred, animasi sudah tidak lagi dianggap sebagai hiburan untuk anak-anak saja, tetapi merupakan sebuah industri yang dapat dinikmati oleh semua kalangan (Kompas.com, 2012).

Melalui hal tersebut, tidak menutup kemungkinan animasi digunakan untuk hal lain, misalnya untuk *music video*. Banyak musisi yang sudah menggunakan animasi dalam *music video* mereka, contohnya lagu berjudul '*Burn the Witch*' yang dibawakan oleh band Radiohead, '*Clint Eastwood*' karya band Gorillaz, seperti yang ditulis oleh Ian Gassman (Pastemagazine.com, 2016). Animasi dalam *music video* kembali mendapatkan perhatian setelah munculnya *music video* '*Shelter*' yang diproduksi oleh A-1 Pictures pada tahun 2016. Penggunaan animasi dalam *music video* di Indonesia sudah terlebih dahulu dikenal lewat sebuah lagu berjudul '*Bayangkanlah*' yang dibawakan oleh band

Pada tahun 2001. Adanya animasi dalam *music video* berguna sebagai penunjang lagu yang dibuat musisi, seperti disampaikan oleh Ruly Riantrisnanto (Liputan6, 2014).

Oleh karena itu, dibutuhkanlah sebuah visual yang sesuai dan menarik untuk menggambarkan pesan yang ingin disampaikan penulis lagu. Namun, pesan tersebut tidak akan tersampaikan tanpa adanya gerakan dan ekspresi karakter yang sesuai dengan lagu dan cerita yang ingin disampaikan. Gerakan dan ekspresi karakter dalam sebuah animasi sangatlah penting karena melalui gerakan dan ekspresi karakter, penonton dapat merasakan emosi tokoh dalam film. Menurut Roberts (2011), bahasa tubuh adalah hal pertama yang harus diperhatikan oleh seorang *animator* untuk menghidupkan karakternya, selain itu penambahan ekspresi akan memperkuat peran karakter tersebut. Melalui sebuah animasi, gerakan karakter dapat digambarkan dengan lebih bebas dan ekspresif, yaitu dengan menggunakan prinsip *exaggeration* atau gerakan yang dilebih-lebihkan. Prinsip *exaggeration* inilah yang membedakan antara gerakan animasi dengan adegan nyata (Gibbs, 2009).

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini akan membahas tentang penerapan kepribadian introvert dan ekstrovert dalam perancangan gerakan untuk animasi *music video* berjudul 'Thank You'. Animasi ini akan dibuat dengan menggunakan teknik *2D animation*, yang bercerita tentang seorang anak yang mencari cara untuk membahagiakan orang lain.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam laporan ini adalah :

Bagaimana penerapan kepribadian introvert dan ekstrovert pada karakter Pandu dan Angelica dalam perancangan gerakan untuk animasi *music video* 'Thank You'?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan ini, penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas di dalam laporan adalah sebagai berikut :

1. Laporan ini hanya akan membahas gerakan karakter Pandu dan Angelica.
2. Pembahasan perancangan gerak karakter berdasarkan aspek *3 Dimensional character*.
3. Pembahasan tentang gerakan karakter Pandu dan Angelica dalam kondisi senang, sedih, dan marah.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah untuk menerapkan kepribadian introvert dan ekstrovert dalam merancang gerakan karakter untuk *music video* dengan menggunakan teknik *2D animation*.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan laporan ini dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Bagi penulis

Menambah pengetahuan dalam membuat gerakan karakter dalam animasi 2D. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan dan *portofolio* untuk memasuki dunia kerja.

2. Bagi masyarakat

Memberi wawasan bagi masyarakat tentang bagaimana gerakan tubuh dapat menggambarkan emosi seorang karakter.

3. Bagi Universitas

Menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang memiliki topik bahasan serupa.

