



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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fenomena ketidakdisiplinan dalam antri menjadi hal yang sering dijumpai di masyarakat Indonesia. Salah satu keributan yang pernah terjadi ialah saat pembagian zakat di Pasuruan tahun 2009. Keributan terjadi sehingga menyebabkan korban jiwa. Sikap masyarakat Indonesia ini bertolak belakang dengan masyarakat Jepang yang tertib mengantri saat pembagian pangan paca gempa di Fukushima. Cerminan sikap masyarakat Indonesia tersebut tidak hanya dari kalangan miskin, melainkan dari seluruh lapisan dari menengah ke bawah hingga menengah ke atas (Annisa, 2015).

Fenomena sosial dapat disampaikan melalui film. Film tersebut dapat hadir dalam film *live action* maupun animasi. Animasi sendiri merupakan salah satu aspek yang menonjol dalam budaya yang ada di seluruh dunia (Wells, 2006). Wells mengatakan bahwa animasi ada dimana-mana. Tidak hanya dalam tampil dalam produksi film tradisional seperti Disney, animasi juga muncul dalam seluruh aspek visual kehidupan sehari-hari. Dunia medis, penelitian, arsitektur, jurnalis, industry *games*, dan dunia periklanan telah dirambah oleh animasi.

Untuk orang kreatif, animasi adalah bentuk ekspresi yang paling dinamis. Animasi telah melampaui batas disiplin dari seni. Segala imajinasi dan hal yang tak mungkin dapat disajikan di dalam animasi. Dalam buku berjudul *The Fundamental of Animation*, Wells mengatakan bahwa banyak animator

kontemporer telah menemukan berbagai akses baru melalui *software* dalam pembuatan animasi. Salah satu animasi saat ini adalah animasi 2D dan 3D.

Dalam buku "*The Animator's Survival Kit*" (2001), Ken Anderson mengatakan bahwa pantomim merupakan seni dasar dari sebuah animasi. Ia mengatakan bahwa bahasa tubuh adalah dasar dari animasi dan untungnya bahasa tubuh adalah bahasa yang *universal* (hlm.324). Misalnya jika ada seseorang yang menganggukkan kepalanya. Orang pada umumnya akan menangkap makna bahwa orang tersebut setuju karena ia menganggukkan kepalanya. Tanpa adanya suara atau komunikasi kata antar tokoh, sebuah film animasi dapat bercerita melalui bahasa tubuh tokoh.

Anderson (2001) mengatakan bahwa bahasa tubuh adalah dasar animasi. *Slapstick* merupakan substansi umum untuk animator menyampaikan ceritanya dengan mengutamakan gerak dan ekspresi (Harun, 2010). Melalui kedua hal yang saling terkait tersebut penulis menyimpulkan bahwa film animasi dan *slapstick* menjadi perpaduan yang menarik sekaligus menghibur.

Maka dari itu penulis akan mengangkat fenomena kedisiplinan antri yang dituangkan dengan unsur komedi *slapstick*. Penulis akan membahas topik tentang perancangan gerak yang akan dituangkan dalam film tugas akhir animasi dua dimensi *slapstick* yang berjudul "Antri".

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan gerak pada film animasi 2D *slapstick* berjudul "Antri"?

1.3. Batasan Masalah

Dalam laporan tugas akhir ini penulis akan fokus terhadap beberapa bahasan, sebagai berikut :

1. Pembahasan hanya pada gerak tubuh tanpa melibatkan ekspresi karakter.
2. Pembahasan difokuskan pada tokoh Bejo.
3. Pembahasan terbatas pada gerak tubuh dalam adegan Bejo memotong antrian, menendang tas, dan saat Bejo memungut koin. Adegan ini dipilih karena gerakan-gerakan tersebut mengandung derita sesuai dengan konsep *slapstick*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan tugas akhir adalah mengimplementasikan gerakan ke karakter dalam film dua dimensi *slapstick* agar makna gerak tubuh karakter dapat tersampaikan dengan jelas dan dimengerti penonton.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Lewat tugas akhir ini penulis dapat menambah pengetahuan tentang berbagai perbedaan antara gerak normal dan gerak *slapstick* dalam film animasi, serta menambah pemahaman tentang perancangan gerak untuk media hiburan komedi.

Dengan adanya penelitian tentang rancangan gerak dan ekspresi *slapstick* ini diharapkan mampu menambah pengetahuan ke orang lain melalui riset dan penerapannya. Untuk universitas melalui laporan dan karya tugas akhir ini dapat menjadi aset riset dan karya mahasiswa yang bermanfaat untuk *civitas* kampus.