

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selain pakaian dan rumah tinggal, makanan merupakan kebutuhan dasar manusia. Tanpa makanan dan nutrisi yang cukup, tidak ada makhluk hidup yang dapat bertahan. Karena perannya yang begitu krusial, banyak orang yang menyangkutkan makan bersama sebagai momen yang istimewa. Banyak budaya yang memperingati momen-momen penting dengan mengadakan makan bersama. Mulai dari perayaan ulang tahun, pernikahan, kumpul keluarga, reuni antar sahabat dan peristiwa lainnya seringkali diakhiri dengan makan bersama.

Makan bersama juga sering digunakan untuk menunjukkan emosi tertentu dalam film. Sutradara sering menggunakan adegan ini sebagai sarana membangun cerita. Plot penting dapat ditempatkan ketika banyak tokoh sedang makan bersama, mendiskusikan hal yang penting bagi mereka. Suasana yang tadinya keruh dapat perlahan cair ketika dua orang yang bermusuhan duduk bersama untuk makan. Dua orang sahabat yang telah lama tidak bertemu akan bernostalgia dengan menyantap makanan yang memiliki arti penting bagi persahabatan mereka.

Tidak hanya sebagai sarana mendapatkan nutrisi, makanan seringkali mengandung kualitas emosional bagi sebagian orang. Memori masa lalu dapat merekat pada hidangan tertentu. Contohnya permen gulali warna-warni yang cenderung mengingatkan penulis pada masa kecil.

Banyak *animator* yang kurang memahami *gesture* dan ekspresi. Akting yang kurang alami tidak akan menyampaikan pesan secara efektif. Hal ini tentu berpengaruh terhadap penyampaian cerita dalam film secara keseluruhan. Khususnya dalam film animasi yang dapat menciptakan pergerakan *exaggerate*. Apabila *animator* tidak mengerti betul mengenai *gesture*, maka *exageration* yang diciptakan bisa jadi kurang tepat dan merusak alur cerita.

Sebuah film animasi akan dapat lebih mudah dipahami apabila animasi karakternya jelas dan merepresentasikan kondisi mental dan emosi karakter tersebut. Pada film animasi, emosi karakter dapat disampaikan dengan menggunakan berbagai cara, salah satunya adalah melalui bahasa tubuh dan raut wajah.

Melalui bahasa tubuh saja, penonton mendapatkan banyak informasi mengenai karakter tersebut. Kondisi mentalnya pada saat itu, pandangannya terhadap dunia, kedudukannya diantara tokoh lain dalam scene tersebut, seberapa dominan dia dibanding tokoh lain, dan banyak lagi. Hal ini menjadi mungkin karena hampir semua komunikasi yang manusia lakukan adalah melalui gerakan tubuhnya.

Selain dari gerakan tubuhnya, penokohan pada film animasi sangatlah penting dan merupakan salah satu fokus utama yang dapat menghubungkan penonton dengan cerita. Dalam bukunya yang berjudul *The Animator's Survival Kit* Richard Williams pernah mengatakan "*Gesture are stronger than word*" (Williams, 2002). Kata-kata tersebut ia tuliskan pada bagian yang membahas *gesture* dan *acting* dalam dunia animasi. Penyampaian informasi melalui bahasa tubuh dan

gerak visual akan menghasilkan kesan yang lebih kuat dibandingkan menggunakan dialog. Oleh karena itu penulis berniat untuk fokus membahas penokohan Tedjo.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang telah penulis sampaikan, rumusan masalah yang menjadi fokus utama dari tugas akhir ini adalah perancangan gerakan memasak tokoh Tedjo pada film animasi pendek “Sepiring”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian pada perancangan gerakan memasak tokoh Tedjo pada film animasi pendek “Sepiring”. Berdasarkan pernyataan tersebut, masalah yang akan penulis bahas dapat dikerucutkan menjadi perancangan gerakan memasak tokoh Tedjo pada masa tua pada *scene 3 shot 4-5* dan *scene 6 shot 6*.

Scene 3 shot 4-5 menampilkan adegan memotong sayuran, *scene 6 shot 6* menampilkan teknik *food tossing*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Penulis membuat tugas akhir ini bukan tanpa alasan. Beberapa tujuan yang hendak dicapai penulis adalah merancang pergerakan memasak tokoh Tedjo pada film animasi pendek “Sepiring” khususnya pada *scene 3 shot 4-5* dan *scene 6 shot 6*.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulis berharap karya tugas akhir ini akan bermanfaat bagi orang lain. Baik karya tulis ini sendiri maupun karya film yang penulis dan tim hasilkan. Manfaat yang akan didapatkan dari penulisan ini di antara lain adalah:

1. Bagi penulis: Proses penulisan tugas akhir ini membuka wawasan yang baru bagi penulis. Penulis dapat lebih memahami pergerakan manusia pada saat berkegiatan dan dapat mengaplikasikan hal tersebut pada kehidupan sehari-hari maupun pada karya selanjutnya.
2. Bagi pembaca umum: Pembaca akan dapat mengidentifikasi pengaplikasian pergerakan tubuh manusia dalam film animasi ataupun karya seni lain serta dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.
3. Bagi universitas: Karya tulis dan film ini dapat dijadikan rujukan penulisan skripsi atau tugas akhir mahasiswa angkatan selanjutnya yang tertarik terhadap topik yang sejenis.