



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

Belakangan ini kondisi persepakbolaan di Indonesia semakin memburuk dari segi prestasi maupun pengelolaan. Menurut Hilman (2016), dengan adanya masalah dan konflik-konflik yang timbul dalam persepakbolaan Indonesia, perkembangan persepakbolaan di tanah air menjadi tidak jelas. Hal tersebut juga menjadikan masyarakat pesimis dan putus asa terhadap masa depan persepakbolaan Indonesia. Kondisi tersebut pastinya juga mempengaruhi keputusan orang tua kepada anaknya yang ingin menjadi pesepakbola Indonesia. Akibatnya pemain muda berbakat banyak yang takut untuk menjadi pesepakbola karena masa depannya yang tidak jelas. Padahal menurut Prawira dan Tribinuka (2016), jika ingin memiliki timnas, liga dan tim yang berkualitas, pembinaan pemain usia muda adalah jawaban yang tepat untuk persepakbolaan Indonesia.

Dalam permainan sepak bola menggiring bola adalah salah satu aspek yang paling penting dan harus bisa dikuasai oleh seorang pemain. Menurut Dooley & Titz (2010), seorang pemain sepak bola modern, harus bisa menguasai kemampuan olah bola, berbagai macam teknik, trik, dan gerakan menggiring bola.

Dalam animasi 2D, sebuah gerakan yang terlihat *believable* dan natural adalah salah satu faktor penting. Menurut Whitaker (1981) *timing* adalah salah satu faktor penting dalam sebuah gerakan di animasi. *Timing* juga dapat memberikan penyampaian pesan terhadap gerakan. Jika dikaitkan dengan

sepakbola, pada saat *timing* gerakan menyentuh bola dipercepat, hasilnya adalah gerakan menendang bola. Tetapi, jika *timing* diperlambat hasilnya akan seperti melakukan operan atau bahkan *dribbling*.

Berdasarkan hal yang telah disebutkan di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah film animasi pendek yang mengangkat perjalanan seorang anak kecil yang bermimpi menjadi pesepakbola dalam kondisi persepakbolaan Indonesia yang memprihatinkan. Karena yang diangkat adalah tema sepak bola, gerakan menggiring bola yang dilakukan karakter Firhan memiliki peran penting untuk mencapai mimpinya. Penulis, sebagai animator, merasa bahwa perancangan gerakan menggiring bola sangat diperlukan. Hal tersebut dikarenakan untuk menghasilkan gerakan menggiring bola yang baik dan *believable* pada film “Mencetak Mimpi”, penulis harus benar-benar memahami teknik menggiring bola. Oleh karena itu penulis memilih untuk membuat laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan Gerakan Menggiring Bola dalam Film Animasi 2D “Mencetak Mimpi.”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dari proyek tugas akhir ini adalah:

Bagaimana merancang gerakan animasi menggiring bola dalam film animasi 2D “Mencetak Mimpi”?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dan lebih terarah, maka penulis membatasi penelitian terhadap hal-hal sebagai berikut :

1. Perancangan gerakan menggiring bola pada *scene 13, shot 4-5, 6-7 dan 9* pada saat tokoh Firhan menggiring bola melewati 3 pemain untuk mencetak gol.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang gerakan animasi menggiring bola pada *scene 13 shot 4-5, 6-7 dan 9* untuk memahami fungsi dan mempelajari teknik *dribbling*, agar menghasilkan gerakan animasi tokoh Firhan menggiring bola yang akurat dan *believable*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari Laporan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menjadi sebuah sarana eksplorasi visual dari pergerakan animasi tokoh yang sedang menggiring bola.
2. Manfaat untuk kalangan akademisi baik mahasiswa ataupun pengamat animasi dapat dijadikan sebagai referensi untuk membantu pengembangan karya secara lebih dalam.
3. Manfaat untuk universitas adalah sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.