



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

Merantau adalah sebuah kegiatan yang umum terjadi di Indonesia, di mana seseorang pergi ke suatu tempat lain untuk mencari penghidupan yang lebih baik (Prasetyo, 2017). Ketika seseorang merantau sendirian, maka orang tersebut meninggalkan kampung halaman serta keluarganya. Ada kalanya, perantau adalah orang tua yang pergi ke tempat yang jauh sehingga meninggalkan anak bersama anggota keluarga yang lain. Apabila hal ini dilakukan oleh masyarakat dengan tingkat ekonomi golongan menengah ke bawah, maka akan timbul batasan ekonomi dan jarak di mana orang tua akan sulit bertemu dengan anaknya di kampung halaman. Tiap keluarga memiliki kisahnya masing-masing, dan kisah-kisah tersebut dapat menjadi sebuah cerita yang menarik apabila diterapkan ke dalam media film animasi yang memiliki kemampuan menyampaikan cerita melalui visual dan audio.

Animasi merupakan salah satu dari media interaktif yang dapat dinikmati oleh semua usia terutama anak-anak. Animasi 2D memiliki kelebihan dibanding animasi 3D karena menggunakan teknik goresan tangan yang dapat membuat animasi menjadi lebih hidup, alami, dan organik. Animasi 2D juga merupakan cara terbaik untuk memahami inti utama dari prinsip animasi (White, 2007). Karena dalam animasi 2D, animator belajar memahami proses pergerakan dari *frame* ke

frame. Setelah proses menggambar berkali-kali, animator akan mampu mengingat prinsip-prinsip tersebut.

Stanchfield (2013), dalam *Drawn to Life*, menyatakan bahwa melalui sebuah gambar, gambar tersebut harus dapat menyampaikan emosi serta pengalaman dari tokoh. Sebuah gambar akhirnya menjadi kumpulan *sequence* yang menunjukkan sebuah pergerakan. Dari cara berjalan sebuah tokoh, penonton dapat memahami sifat ataupun kondisi psikis orang tersebut. Langkah dan ayunan tangan yang mantap, dada yang sedikit dibusungkan, dapat menunjukkan tokoh tersebut adalah seseorang yang percaya diri. Sehingga dalam animasi, bahasa tubuh diperkuat melalui dua belas prinsip animasi oleh Frank Thomas. Dua belas prinsip tersebut adalah *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal* (Thomas & Johnston, 1982).

Setiap makhluk hidup, memiliki sebuah cara berkomunikasi alami yang dilakukan melalui gerakan yang disebut bahasa tubuh. Melalui bahasa tubuhnya, manusia mampu menyampaikan informasi kepada orang lain, hanya dari tampilan fisik tanpa memerlukan suara. Bahkan bahasa tubuh dapat terjadi begitu alami sehingga terkadang manusia melakukannya tanpa sadar (Pease&Pease, 2004, hlm. 32). Bahasa tubuh dapat ditunjukkan melalui empat cara, yaitu gestur, gerakan kepala dan postur, ekspresi wajah, dan kontak mata. Menurut pengertian dari David McNeill (2008), gestur adalah gerakan, baik disengaja maupun tidak, yang memberikan sebuah informasi (disadur dari Lhommet dan Marcella, 2014).

Informasi yang diungkapkan oleh gestur tidak hanya informasi yang bersifat ilmu pengetahuan, namun juga dapat berupa emosi, kepribadian, atau kondisi seseorang.

Peter Andersen (1999), mengatakan terdapat tiga macam gestur. *Adaptor* adalah gestur yang memiliki informasi tambahan dan dilakukan tanpa sadar, dan biasanya dilakukan ketika seseorang berada dalam kondisi yang dirasa tidak nyaman atau negatif. Seperti seseorang yang memainkan pena atau menggaruk-garuk kepala ketika dalam kondisi gugup. *Emblems*, adalah gestur yang muncul karena sebuah persetujuan tertentu dan biasanya dipengaruhi oleh budaya tertentu. Sehingga *emblems* memiliki makna yang berbeda tergantung pemahaman dari tiap budaya. Sedangkan *illustrator* adalah gerakan yang mengikuti perkataan, dan biasa digunakan secara sadar untuk meyakinkan pendengar. Di antara ketiga gestur tersebut, gestur *adaptor* akan dibahas secara khusus.

Di dalam animasi “Abi”, cerita akan berpusat pada seorang anak laki-laki berusia sepuluh tahun bernama Abi. Sedangkan pembahasan akan berfokus pada gestur Abi untuk menyampaikan kepribadian tokoh. Tokoh anak-anak memiliki keunikan dan tantangan tersendiri baik dalam desain tokoh ataupun gerakan animasi. Alasan utama penulis membahas tokoh anak-anak, adalah karena penulis memiliki ketertarikan dalam membuat tokoh anak-anak yang hidup dalam animasi. Dalam film animasi karya Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, Mamoru Hosoda, dan Hiroyasu Ishida, tokoh anak-anak terlihat unik, hidup, dan memiliki *appeal*. Alasan kedua adalah karena gestur merupakan elemen yang sangat penting dalam animasi, terutama animasi bisu. Dalam animasi yang minim menampilkan suara, penonton akan berfokus pada visual. Menurut Stanchfield (2013), melalui gesturlah seorang

animator dapat menunjukkan kepribadian dan emosi dari tokoh. Bahkan, Stanchfield (2013) juga mengatakan bahwa gestur bagi animator sama pentingnya dengan akting bagi aktor atau pemeran. Penulis berharap penonton mampu memahami emosi tokoh Abi melalui bahasa tubuhnya dalam animasi ini. Karena itu, penulis merasa perlu untuk membahas dan mempelajari bahasa tubuh secara lebih mendalam untuk mendukung animasi ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat sebuah rumusan masalah mengenai bagaimana perancangan bahasa tubuh anak-anak untuk menunjukkan perasaan sedih pada tokoh utama dalam film animasi “Abi”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari topik yang akan dibahas oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan seputar bahasa tubuh anak-anak dibatasi pada tokoh Abi, seorang anak laki-laki di bawah usia 12 tahun.
2. Pembahasan bahasa tubuh dibatasi hanya dalam bentuk gestur, postur, dan ekspresi wajah yang timbul akibat emosi sedih tokoh Abi ketika berusia lima tahun dalam *scene 1 shot 3* yang menunjukkan adegan ketika Bapak berpelukan dengan Abi, *scene 1 shot 4* yang menunjukkan adegan Bapak berpisah dengan Abi, dan Abi yang berusia sepuluh tahun dalam *scene 11*, adegan ketika kiriman kartu pos dari Bapak terhenti.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi penciptaan ini adalah merancang bahasa tubuh anak-anak agar dapat menunjukkan kesedihan tokoh utama dalam film animasi 2D.

1.5. Manfaat Skripsi

Berikut adalah manfaat dari Skripsi ini:

1. Penulis dapat memperdalam dan menerapkan pengetahuan mengenai gestur dan animasi ke dalam sebuah karya tugas akhir.
2. Penulis ingin menyampaikan pentingnya gestur bagi sebuah tokoh, terutama bagi para animator. Selain itu menambah wawasan penonton terhadap pentingnya makna yang terkandung dalam gestur ketika berkomunikasi.
3. Penulis juga berharap skripsi penciptaan ini dapat menjadi rujukan akademis dalam perancangan karya tulis lain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA