



### **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

Animasi merupakan ekstensi dari menggambar dan *puppetry* (William, 2001). Animasi dibuat dengan memperhitungkan berat, tempo, dan empati yang ditunjukkan lewat gerakan. Dengan mengelolah keempat hal tersebut kita dapat menunjukkan ekspresi, menyampaikan pesan, dan bercerita. Hasil olahannya adalah kumpulan gambar dalam sequence yang menunjukkan gerakan. Oleh sebab itu gerakan adalah elemen yang sangat penting dalam animasi.

Bercerita dengan media animasi memerlukan tokoh yang bergerak untuk menciptakan kesan hidup dan nyata. Agar gerakan yang diperlihatkan terlihat nyata maka diperlukan pemahaman lebih mengenai mekanisme pergerakan tubuh dari tokoh dalam cerita. Pemahaman yang dimaksud adalah batasan-batasan pada gerak tubuh karena sistem rangka yang dimiliki oleh tokoh (Diana Puspita, Iip Rohima 2009). Setelah memahami mekanisme gerak tubuh, gerak yang dirancang dalam animasi harus dimanipulasi agar memiliki kesan *exaggerate*. Hal ini diperlukan untuk menyampaikan pesan yang lebih jelas kepada penonton animasi.

Pada animasi “Light Up”, shot didominasi oleh gerakan tarian Garuda Nuswantara yang dipertunjukkan oleh tokoh Aruna. Untuk dapat membuat gerak tari yang sesuai dan dapat diimplementasikan pada animasi 3D maka penulis mempelajari mekanisme gerak tubuh, prinsip animasi, dan tari Garuda Nuswantara. Mekanisme gerak tubuh diperlukan untuk mengetahui batasan gerak

dari kerangka tubuh tokoh Aruna. Kemudian prinsip animasi diimplementasikan untuk mengubah gerak realistik menjadi gerakan dalam animasi 3D. Lalu tari Garuda Nuswantara dipelajari untuk merancang koreografi yang sesuai.

Tokoh Aruna dalam animasi “Light Up” memiliki rangka tubuh manusia yang tidak lengkap. Aruna tidak memiliki lengan kiri sehingga mekanisme gerak tubuhnya tidak sama dengan manusia pada umumnya. Pada proses perancangannya, penulis akan menggunakan referensi video sebagai acuan gerak yang tidak bisa diperoleh dari literatur. Penulis juga mempelajari lebih lanjut mengenai bagaimana mengimplementasi mekanisme gerak tubuh, prinsip animasi, dan tarian Garuda Nuswantara pada perancangan gerak tubuh Aruna agar cerita animasi “Light Up” dapat tersampaikan ke penonton.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

Bagaimana perancangan gerak putar tubuh tokoh Aruna berdasarkan tarian Garuda Nuswantara pada animasi pendek 3D “Light Up”

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 1.3. Batasan Masalah

1. Penulis memfokuskan pada perancangan gerakan berputar tokoh Aruna yang menari Tarian Garuda Nuswantara, untuk menunjukkan perbandingan menari dengan lengan dan tanpa lengan.
2. *Scene 7 shot 41* dimana tokoh Aruna menari dengan lengan
3. *Scene 10 shot 58* dimana tokoh Aruna menari tanpa lengan.

### 1.4. Tujuan Skripsi

Merancang gerak putar tubuh berdasarkan tarian Garuda Nuswantara pada animasi pendek 3D “Light Up” untuk menunjukkan perbandingan menari dengan lengan dan tanpa lengan.

### 1.5. Manfaat Skripsi

Penelitian ini bermanfaat untuk beberapa pihak sebagai berikut :

1. Penulis : Menambah kemampuan penganimasian dengan riset terlebih dahulu untuk menghasilkan gerakan yang dapat dipersepsikan dengan benar oleh penonton.
2. Orang lain : Menunjukkan kepada pembaca bagaimana merancang gerak berputar berdasarkan tari Garuda Nuswantara dengan dan tanpa lengan dalam animasi 3D.
3. Universitas : Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A