



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Beane (2012) menjelaskan animasi 3D telah menjadi fondasi penting pada film, televisi, dan *video game*. Animasi 3D berperan banyak pada industri film, yang terbagi menjadi dua: *fully animated films* dan *visual effects films*. *Fully animated films* memproduksi film dengan aset yang secara keseluruhan dirancang pada *software* animasi 3D (hlm. 2). *Pipeline* pada produksi film animasi 3D meliputi *preproduction*, *production*, dan *postproduction*. Pada bagian *production*, pergerakan menjadi bagian signifikan untuk menghasilkan animasi yang dapat dipercaya dan dinikmati oleh penonton (hlm. 22-23).

Beane mengatakan bahwa dengan komposisi *lighting* dan model karakter 3D berkualitas tinggi disertai pergerakan animasi yang tidak realistis dan terhalang oleh gerakan kaku membuat penonton fokus pada kesalahan yang dihasilkan oleh *animator* dan merusak keseluruhan animasi yang telah dibentuk. Penting dalam sebuah kelompok untuk memiliki *animator* yang kompeten (hlm. 41). *Motion* pada animasi 3D kemudian mengikuti standar animasi dengan dasar *Twelve Basic Principle of Animations* yang dibuat oleh *Disney's nine Old men*.

Bagi Jardim (2013) karakter antropomorfik merupakan satu tatanan terpisah dari manusia yang mengharuskan karakter untuk memiliki kapabilitas untuk imitasi atau mimik akan karakter manusia untuk berhasil. Pergerakan karakter tidak bergantung pada gerak asli anatomi hewan ataupun benda, tapi pada

elastisitas dan gaya gerak tertentu untuk mengreplikasi gerak manusia (hlm. 36-37). Penulis ingin menjelaskan gerak tokoh ayam yang dapat memperlihatkan atribut manusia di saat tertentu dan tetap mempertahankan sifat hewan miliknya.

Menunjukkan hal yang *believable* bagi Thomas (1981) kembali kepada hal yang dianggap penonton sebagai ‘nyata’, dikarenakan hewan asli tidak dapat bergerak atau memberikan ekspresi yang leluasa seperti kebutuhan animator. Semakin banyak seorang animator menggunakan *caricature* kepada hewan, lebih mudah bagi animator tersebut untuk mendapatkan esensi dari hewan tersebut. Apabila film *Bambi* digambarkan dengan rusa asli akan terdapat sedikit sekali potensi akting sehingga tidak ada yang akan percaya rusa tersebut muncul sebagai karakter. Tapi karena digambarkan berdasarkan imajinasi banyak orang akan sebuah rusa, dengan personalitas yang sesuai, penonton menerima gambar tersebut sebagai sesuatu yang asli (hlm. 333).

Caricature menurut Merriam-Webster adalah eksagarasi dengan tujuan umumnya untuk melebih-lebihkan distorsi dari bagian atau karakteristik suatu hal. Dapat disimpulkan bahwa penting bagi animator untuk menunjukkan karakteristik unik kepada hewan dalam sebuah cerita, dengan tujuan membuat sebuah tokoh hewan yang nyata bagi penonton. Eksagarasi gerak manusia mendukung perkembangan tokoh hewan dalam narasi yang dibentuk.

Film animasi pendek 3D *CYBERCOCK* menceritakan pertarungan dua ayam Jono dan Miguel, dalam tinju ayam dengan *exoskeleton* yang sangat diminati masyarakat di masa depan. Penulis kemudian ingin merancang sebuah gerakan

tertentu yang terlihat umum oleh manusia dan diaplikasikan dalam tokoh hewan berupa ayam. Secara tidak langsung menunjukkan perkembangan tokoh melalui gerakan yang dihasilkan oleh ayam dan memberikan relasi empati kepada penonton. Dalam sebuah kultur tinju ayam yang sangat beragam terutama di era modern ini membuat penulis tertarik untuk menyatukan kultur tinju ayam dengan dunia *Sci-fi* yang ada di masa depan dalam proyek film pendek animasi 3D *CYBERCOCK*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *anthropomorphism* tokoh ayam agar dapat menunjukkan gerak manusia dalam film pendek animasi 3D *CYBERCOCK*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Terfokus pada tokoh *anthropomorphism* dan penerapan *posture* juga *gesture* sesuai kebutuhan narasi film.
2. Perancangan tidak meliputi ekspresi muka.
3. Penggunaan prinsip *squash and stretch*, *anticipation*, *arc*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, dan *pose to pose*.
4. Penelitian pada tiga *shot* yaitu *shot* 147 tokoh Miguel menabrak dinding; *shot* 174 *gesture* kemenangan tokoh Miguel; *shot* 205 tendangan salto tokoh Jono.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi adalah merancang *anthropomorphism* untuk menunjukkan gerak manusia melalui tokoh ayam pada film *CYBERCOCK*.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Skripsi Penciptaan akan bermanfaat bagi penulis dalam menambah pengetahuan dalam melakukan animasi dan pergerakan karakter ayam dengan unsur tinju ayam.
2. Skripsi Penciptaan ini akan bermanfaat bagi orang lain untuk memahami fungsi sebagian *Twelve basic Principle of Animations*, *gesture*, dan *posture*, dan *anthropomorphism* ke dalam film pendek dengan unsur tinju ayam.
3. Skripsi Penciptaan ini juga akan bermanfaat bagi mahasiswa – mahasiswa lainnya yang ingin mempelajari pergerakan animasi ayam dalam film pendek 3D animasi.