



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

Animator merupakan bagian utama dari proses produksi sebuah animasi. Tugas seorang *animator* adalah untuk membuat rangkaian gambar yang kemudian dimainkan satu per satu secara berurutan untuk membuat sebuah ilusi pergerakan. Williams (2009) menyatakan dalam bukunya bahwa gerakan tokoh dalam animasi dikendalikan sepenuhnya oleh *animator*. Ini adalah perbedaan utama animasi dengan film *live action* yang dibuat dengan merekam gerakan benda nyata. Tokoh di dalam animasi sama sekali tidak dipengaruhi oleh kekuatan fisik, gravitasi, usia, keahlian, jenis kelamin, ataupun hukum fisika.

Meskipun demikian, sebuah animasi tidak akan diminati oleh penonton apabila gerakan dari tokohnya tidak terlihat hidup. Apa yang ingin dicapai dalam animasi bukanlah realisme, namun membuat penonton percaya bahwa setiap tokoh merupakan sesuatu yang *real* (Williams, 2009, hlm. 34). Untuk mencapai hal tersebut, seorang animator harus mendasarkan karyanya atas prinsip animasi. Tak hanya itu, untuk membuat animasi gerakan hewan yang *believable*, animator juga harus melakukan studi gerak dengan menganalisa dan mengobservasi gerakan hewan secara rinci.

Di dalam animasi yang diproduksi oleh penulis serta kelompok, terdapat dua tokoh bernama Surya dan Indra. Saat bermain kelereng, kedua tokoh menggunakan jurus andalan mereka yang akan direpresentasikan dengan hewan

fantasi. Dalam tugas akhir ini penulis akan membahas mengenai perancangan gerak tokoh hewan fantasi berupa ular api dan burung es dalam animasi 2D “I Remember When”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah seperti :

Bagaimana cara merancang gerakan hewan fantasi dalam adegan bermain kelereng pada film animasi 2D “I Remember When”?

1.3. Batasan Masalah

Demikian pula supaya pembahasan dalam penelitian ini memiliki tujuan dan arahan yang jelas, maka penulis akan memberikan batasan penelitian berupa :

1. Pembahasan gerakan dibatasi pada *scene 3 shot 4 - 6* untuk ular api dan *scene 7 shot 9 - 11* untuk burung es.
2. Pembahasan akan didasarkan pada 3 aspek, yaitu gerakan hewan, prinsip animasi, dan gerakan elemen.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dengan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang gerakan ular api dan burung es pada animasi 2D “I Remember When”.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Bagi Peneliti

Mendapatkan referensi penggambaran gerakan hewan untuk karya - karya penulis ke depannya. Selain itu, menambah pengalaman dan pemahaman bagi penulis dalam merancang gerakan tokoh dalam animasi.

1.5.2. Bagi Masyarakat

Sebagai referensi tulisan serta pengetahuan tambahan, terutama di bidang animasi. Selain itu, pembaca dapat mengaplikasikan pergerakan tubuh hewan dalam bidang animasi ataupun karya seni lain.

1.5.3. Bagi Universitas

Dapat dijadikan sebagai acuan bagi penulisan skripsi atau tugas akhir mahasiswa angkatan mendatang yang tertarik untuk membahas topik sejenis.