

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Sudah dari zaman dahulu kala manusia mencoba memberi kesan gerak pada suatu gambar karena hidup itu sendiri bergerak (Hanh, 2008). Animasi memiliki kemampuan untuk menciptakan apapun tanpa batas yang diinginkan manusia dalam bentuk gambar bergerak. Batasnya hanyalah manusia itu sendiri (Williams, 2012). Walaupun begitu, semua tetap memiliki dasar. Contoh dari dunia nyata yang ada untuk dipahami bentuk, gerak, dan maksudnya sebelum divisualisasikan ke dunia baru. Animasi 2D sendiri bisa digambarkan seperti lukisan yang bergerak dengan bentuk yang abstrak melawan realita.

Animator jugalah seorang aktor. Animator harus bisa menjadi karakter yang digerakkan dan menjiwainya dengan bantuan referensi, observasi, dan eksperimentasi. Sebelum dapat menjadi karakter tersebut, dibutuhkan pembangunan pada karakter tersebut yaitu *3-dimensional character* yang terdiri dari fisiologis, sosiologis, dan psikologis sehingga karakter tokoh tersebut dapat dikenali.

Ketika seseorang tersandung dan akan jatuh, ia akan bergerak secara spontan untuk tetap menjaga keseimbangan badan dan mencegah jatuh tersebut. Ekspresi yang dipampang juga akan berubah spontan karena kejadian tidak terduga tersebut. Tidak beda jauh dengan ketika jatuh dari ketinggian yang cukup

signifikan. Manusia akan tetap berusaha untuk mengembalikan keseimbangan tubuh walaupun pijakan tidak ada.

Manusia seringkali menyontoh gerakan sayap terbang dengan menggerakkan tangan ke atas dan ke bawah dalam posisi berdiri. Ada berbagai macam jenis burung dengan cara bentuk sayap yang berbeda-beda. Begitu juga dengan cara terbangnya. Burungpun belajar untuk terbang dengan cara jatuh terlebih dahulu, tentu dengan mengepakkan sayap. Manusia saat jatuh juga menggerakkan kedua tangannya. Penulis ingin mencoba menggabungkan kedua hal tersebut.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut rumusan masalah penulisan ini:

Bagaimana perancangan gerakan tokoh utama pada adegan jatuh dan terbang dalam film pendek animasi 2D berjudul “Sayap Kertas”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak terlalu luas, penulis memberi batasan terhadap topik sebagai berikut:

1. Hanya membahas *scene 2 shot 5* yaitu ketika jatuh dan *shot 14* ketika terbang.

2. Berfokus pada gerakan tubuh terutama kedua tangan ditambah dengan ekspresi, juga 12 prinsip animasi terutama *exaggeration* dan *timing&spacing*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Penulisan bertujuan untuk merancang gerakan tokoh utama ketika jatuh dan terbang di atas udara pada film pendek animasi 2D “Sayap Kertas” pada *scene 2* yaitu *shot 5* dan *shot 14* dengan 12 prinsip animasi terutama *exaggeration* dan *timing&spacing*.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan akhir ini yaitu agar penulis dapat memahami lebih dalam teori-teori yang mendukung gerakan dalam animasi, juga dapat melatih kemampuan menggambar *frame by frame* sebuah karakter. Selain itu juga dapat digunakan sebagai portofolio oleh penulis.

Pembaca dapat menambah informasi dan pemahaman terhadap proses animasi dan gerakan sesuai dengan cerita, juga menjadi referensi untuk penulis-penulis lain yang ingin membahas topik gerakan karakter pada tulisan selanjutnya.

Universitas dapat memperbanyak karya ilmiah dan proyek animasi untuk koleksi yang dapat dijadikan referensi untuk mahasiswa lain.