



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

Media bercerita terus bertambah dan berubah dari waktu ke waktu. Dari yang awalnya cerita disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut, hari ini sudah terdapat banyak macam media yang beredar. Beberapa contoh media bercerita, antara lain penampilan teater, novel, komik, lagu, *audiobook*, patung, dan salah satu yang sedang berkembang, film. Seperti data yang dipaparkan Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif) (2018), pada tahun 2016, subsektor film, animasi, dan video dalam sektor ekonomi kreatif mengalami pertumbuhan kedua tertinggi (setelah subsektor TV dan radio), yaitu sebanyak 10,09% dalam hal kontribusi PDB kepada Indonesia. Meskipun proses produksi sebuah film (baik film *live action* maupun film animasi) tergolong tidak gampang dan cepat, data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada jumlah produksi sebuah film atau video di Indonesia.

Proses pembuatan sebuah film animasi, baik itu 2D maupun 3D, film pendek maupun panjang, selalu mencakup tiga tahap besar, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam animasi 3D, ketiga tahapan tersebut dapat dibagi lagi menjadi beberapa proses yang lebih kecil. Tahapan pra-produksi mencakup proses riset dan desain. Tahapan produksi mencakup proses *modeling*, *texturing*, *rigging*, animasi (*animating*), penerapan visual efek,

pencapaian, dan *rendering*. Terakhir, tahapan pasca produksi mencakup proses *compositing* dan penyuntingan.

Proses animasi (*animating*) menjadi salah satu proses penting dalam pembuatan film animasi karena proses ini dibutuhkan untuk menciptakan gerakan tokoh yang dapat dipercaya. Blair (1994) menyatakan bahwa proses animasi (*animating*) adalah proses memberi kesan hidup pada gerakan sebuah tokoh lewat rangkaian gambar, baik itu tokoh manusia, hewan, maupun benda mati (hlm. 6). Proses animasi tidak bertujuan untuk menghasilkan gerakan realistis, melainkan untuk menghasilkan gerakan yang dapat dipercaya. Blair menambahkan, animasi bertujuan untuk mencapai tokoh yang hidup, yang berpikiran serta berperasaan. Jika hal tersebut tercapai, penonton akan percaya terhadap eksistensi tokoh dalam film dan mampu bersimpati terhadap tokoh tersebut.

Konsep proses animasi yang mampu menciptakan tokoh yang terkesan hidup tersebut menjadi motivasi penulisan skripsi ini. Lewat tokoh yang berperasaan dan terkesan hidup, penonton mampu bersimpati terhadap cerita, sehingga penonton dapat menikmati cerita dalam film. Penulis ingin mencapai hal tersebut lewat proses perancangan pergerakan menunggu tokoh kelinci dalam film pendek animasi Yue Bing. Lewat proses perancangan gerakan ini, penulis ingin menerapkan teori bahasa tubuh, prinsip animasi *secondary action*, dan *timing* untuk menciptakan gerakan tokoh kelinci yang dapat menunjukkan emosi bahagia/antusias dan sedih/putus asa dalam adegan menunggu tersebut. Melalui hal tersebut, pesan dan cerita dalam film dapat disampaikan kepada penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut: bagaimana perancangan gerakan menunggu tokoh kelinci dalam film pendek animasi Yue Bing?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Perancangan gerakan dibatasi pada tokoh antropomorfik hewan kelinci Dede.
2. Perancangan gerakan menunggu dalam film pendek Yue Bing dibatasi pada dua adegan:
 - a. *scene 06 shot 01*: adegan Dede berlari ke luar rumah, lalu berdiri menunggu Papa Kelinci dengan perasaan bahagia dan antusias.
 - b. *scene 09 shot 02-shot 03* dan *shot 05-shot 07*: adegan Dede menunggu Papa Kelinci di depan meja makan dengan perasaan sedih dan putus asa.
- 3 Perancangan gerakan dibatasi pada perancangan bahasa tubuh, prinsip animasi *secondary action*, dan *timing*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan skripsi ini adalah merancang gerakan menunggu tokoh antropomorfik hewan kelinci Dede pada *scene 06 shot 01* serta *scene 09 shot 02-shot 03* dan *shot 05-shot 07* dalam film pendek animasi Yue Bing, melalui perancangan bahasa tubuh, prinsip animasi *secondary action*, dan *timing*.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis: mengasah kemampuan dan pengetahuan dengan menerapkan hasil riset dalam proses merancang *acting* tokoh antropomorfik hewan kelinci dalam film animasi, sehingga emosi tokoh kelinci tampak nyata dan dapat dipercaya oleh penonton.
2. Bagi orang lain: memperluas wawasan dan menjadi referensi dalam proses perancangan *acting* tokoh, terutama tokoh antropomorfik hewan kelinci, dalam pembuatan sebuah film animasi.
3. Bagi universitas: sebagai bahan bacaan untuk menambah sumber informasi atau referensi tentang proses perancangan *acting* tokoh, terutama tokoh antropomorfik hewan kelinci, dalam pembuatan sebuah film animasi.