

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu media untuk menceritakan sebuah kejadian, cerita fiksi, maupun sejarah manusia. Sama halnya dengan film, sebuah karya animasi menggunakan unsur – unsur cerita seperti tema ,tokoh ,alur, latar, sudut pandang, watak. Ken Anderson mengatakan "Pantomim merupakan seni dasar dalam animasi. bahasa tubuh adalah akar dan kegunaanya universal" (Williams, 2001, hlm 324). Segala pergerakan karakter itu akan menjelaskan *scene* dalam cerita, sehingga dibutuhkan bahasa tubuh yang benar untuk karakter animasi terlihat nyata. Bahasa tubuh manusia adalah salah satu komunikasi ekspresif yang diterapkan ke dalam pergerakan karakter dalam film animasi.

Bentuk komunikasi manusia dengan satu sama lain tidaklah hanya berbicara melalui komunikasi verbal, tetapi juga pergerakan bahasa tubuh manusia yaitu komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal merupakan bentuk penyampaian informasi dengan segala panca indera dan gerakan tubuh manusia tanpa menggunakan verbal. Di kehidupan sehari – hari manusia melakukan 2 bentuk komunikasi ini. Dalam penelitian Birdwhistell (1970) menyimpulkan bahwa 65% komunikasi tatap muka yang dilakukan orang dengan satu sama lain adalah nonverbal. Mehrabian (1970) juga menyimpulkan 93% komunikasi tatap muka yang mengandung makna sosial didapatkan dari isyarat-isyarat nonverbal. (Nurmala, Maulana, Prasetio. 2016, hal 802)

Animasi adalah karya yang mengrealisasikan imajinasi, buah ide dan isi pikiran pembuatnya ke dalam seni bergerak yang di tangkap dengan gambar. Untuk bisa menghidupkan animasi di mata penikmatnya dibutuhkan karakter yang dapat membawa cerita menjadi lebih nyata. Tertulis pada buku *Illusion of Life* oleh Thomas and Johnston (1994) menyatakan bahwa karakter yang mereka ciptakan tampak berpikir, dan dapat membuat keputusan atas kemauan mereka sendiri. (Oore, Terzopoulous & Geoffrey, 2002) juga menambahkan bahwa *animator* memegang peran sebagai pemain atau aktor ketika karakter yang dibuat merupakan boneka.

Dalam merancang gerakan karakter dalam film animasi, diperlukan untuk mengetahui aspek – aspek yang membentuk sebuah karakter. Karakter yang utuh terbentuk dari 3 aspek yaitu psikologi, fisiologi, dan sosiologi. Hal kecil yang biasa manusia lakukan dalam kehidupan sehari – hari secara tidak sadar adalah bahasa tubuh. Penggunaan bahasa tubuh ini diterapkan oleh *animator* sebagai ciri khas pergerakan karakter. Bahasa tubuh karakter perlu disesuaikan dengan psikologi atau juga kepribadian karakter sehingga terlihat lebih ekspresif dan juga unik. Perancangan gerakan tokoh pada film *Our Treasure* ini, penulis menerapkan bahasa tubuh tokoh dengan kepribadian yang percaya diri dan juga penakut untuk mendapatkan hasil pergerakan tokoh animasi yang baik dan sesuai Tridimensional karakter tokoh Gibran dan Juna.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan pergerakan tokoh berdasarkan kepribadian tokoh yang percaya diri dan juga penakut pada film animasi 3D “Our Treasure” ?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah pada laporan Tugas Akhir ini agar pembahasan lebih terfokus dan spesifik, diuraikan sebagai berikut :

1. Penelitian terfokus pada 2 tokoh yaitu Gibran dan Juna dalam film *Our Treasure*.
2. Penelitian terfokus pada perancangan gerakan postur tokoh Gibran dan Juna pada shot 38 ketika sedang berjalan untuk menunjukkan kepribadian percaya diri dan Penakut.
3. Penelitian terfokus kepada perancangan gerakan bahasa tubuh tokoh Gibran dan Juna pada shot 45, 46, 51 ketika ingin melompati batu untuk menunjukkan reaksi kepribadian percaya diri Gibran dan penakut Juna ketika dihadapkan dengan keadaan berbahaya.
4. Penelitian terfokus pada postur dan gestur tubuh, prinsip animasi *timing* untuk menunjukkan kepribadian percaya diri dan Penakut dalam pergerakan tokoh Gibran dan Juna

1.4 Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah membantu penulis dalam merancang pergerakan tokoh animasi dalam film “*Our Treasure*” pada shot 38 dan

shot 45, 46, 51 yang disesuaikan dengan personalitas karakter, sehingga karakter akan terasa lebih hidup dan juga dapat menyampaikan informasi yang diinginkan dengan tepat.

1.5 Manfaat Skripsi

Harapan penulis dari hasil penelitian laporan tugas akhir ini:

1. Penulis:

Mendapat pengetahuan lebih untuk membantu penulis dalam menghasilkan karya film animasi yang jauh lebih baik, lalu mampu menyempurnakan ketrampilan dalam menciptakan gerak karakter animasi.

2. Pembaca:

Penulis berharap penelitian ini dapat menambah wawasan dan juga ilmu bagi para pembaca tentang pengetahuan seputar animasi, lalu dapat mengetahui proses perancangan pergerakan karakter dalam film animasi.

3. Universitas Multimedia Nusantara:

Dengan riset ini penulis berharap dapat menjadi acuan bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara ketika mengerjakan topik yang sama.