



### **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**

Seni merupakan salah satu cara manusia untuk meluapkan suatu perasaan secara simbolik. Fromm (1996) berpendapat bahwa seni merupakan media yang sangat tepat untuk meluapkan pengalaman dalam diri manusia. Langer menambahkan bahwa melalui seni, manusia dapat melakukan visualisasi perasaan pribadinya seperti apa yang dirasakan, sentuhan fisik, penderitaan, rasa suka cita, gairah, ketenangan, tekanan, hingga emosi yang rumit. Bentuk visualisasi perasaan pribadi ini dikenal sebagai bentuk berekspresi.

Bascom (1969) mengatakan bahwa bentuk berekspresi secara kreatif berbeda antara kasta sosial, periode, pembuatnya, maupun alirannya. Adanya perbandingan di antara perbedaan ini mendorong terciptanya berbagai medium manusia untuk berekspresi. Bahkan seiring berkembangnya teknologi, medium penyampaian ekspresi menjadi saling bergantung satu sama lain dan beradaptasi. Medium seperti film, televisi, pertunjukan teater, hingga sastra dan musik dari industri rekaman telah bersatu menjadi suatu medium yang populer untuk menyampaikan cerita dan hiburan (Arnheim, 1997)

Film sebagai salah satu medium populer memiliki karakteristik yang menyerupai medium lukisan, musik, literasi, hingga tarian. Film hadir menjadi sebuah medium yang sangat memungkinkan untuk menghasilkan seni yang artistik dan berekspresi. Kehadiran medium film di tengah majunya teknologi

menuntun eksistensinya terus berkembang menjadi medium lainnya, salah satunya animasi secara digital.

Sebagai contoh bentuk ekspresi yang disampaikan melalui medium animasi adalah sebuah animasi dari serial *Love, Death, Robot* berjudul *The Witness* (2018) yang menggunakan goresan-goresan lukisan ekspresionisme yang kasar dan warna yang berani pada teksturnya untuk memberi kesan ketidakberaturan emosi dari adegan yang dialami tokoh. Selain itu terdapat pula animasi *Loving Vincent* (2017) yang tersusun dari puluhan ribu lukisan berdasarkan lukisan Vincent van Gogh, sebagai sebuah representasi dari pengalaman baik dan buruk hidupnya.

Kehadiran *The Witness* (2018) ataupun *Loving Vincent* (2017) menginspirasi penulis untuk membuat sebuah film dokumenter yang dapat mengekspresikan kecemasan yang dirasakan oleh narasumber. Wujud ekspresi dari kecemasan ini akan beracuan dengan gaya ekspresionisme yang membuat seseorang melebih-lebihkan efek emosional seperti ekspresi ketakutan, kegelisahan, pengasingan, ataupun cinta dan kerohanian. Jadi, penulis akan merancang tekstur dengan gaya ekspresionisme pada film animasi dokumenter berjudul “Ambulance”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Ketika akan merancang sebuah hal baru untuk menerapkan gaya baru pada sebuah medium, maka akan muncul pertanyaan. Dengan perancangan tekstur

berkarakteristik gaya ekspresionisme sebagai fokus utama, maka permasalahan di dalam laporan tugas akhir ini akan dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana proses perancangan tekstur dengan gaya ekspresionisme pada film animasi dokumenter “Ambulance”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, batasan masalah yang diaplikasikan dalam laporan perancangan tugas akhir ini tersusun sebagai berikut:

1. Proses perancangan tekstur akan dibahas pada tokoh figuran dan properti mobil.
2. Proses pengerjaan dalam perancangan tekstur berupa penerjemahan karakteristik gaya ekspresionisme pada lukisan Ernst Ludwig Kirchner; pemilihan penggunaan kuas atau *brushstrokes* yang mendekati gaya ekspresionisme mulai dari jenis kuas, teknik, serta warna yang digunakan; pembuatan tekstur; hingga pengaplikasian tekstur yang dirancang.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah merancang tekstur dengan gaya ekspresionisme pada film animasi dokumenter “Ambulance”. Perancangan ini nantinya dapat mendukung komponen *visual* yang memiliki kolerasi dengan penyampaian emosi dari narasumber, yaitu kecemasan.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Terlepas dari tujuan di atas, penulis memiliki beberapa manfaat yang diharapkan.

Manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat yang penulis harapkan bagi diri penulis adalah laporan perancangan tugas akhir ini dapat menjadi wadah untuk mengasah kemampuan berliterasi. Penulis juga mengharapkan laporan perancangan tugas akhir ini dapat menjadi media pembatas dan mempermudah penulis dalam melakukan perancangan.
2. Diharapkan juga laporan perancangan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada orang lain khususnya para penggiat animasi. Penulis harapkan, penggiat animasi dapat memahami proses perancangan tekstur dengan karakteristik beserta makna pengaplikasian seni lukis terdahulu pada karya. Pemahaman ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan dasar pengembangan perancangan lain mendatang.
3. Manfaat yang ketiga dalam ranah akademis atau universitas yang penulis harapkan adalah laporan perancangan tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai rujukan akademis dalam perancangan lainnya seputar pengimplementasian perancangan tekstur dan seni lukis dengan tekstur itu sendiri.