



### **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**

Kepercayaan diri pada manusia terbentuk seiring bertambahnya umur dan pengalaman yang dilalui oleh tiap manusia dalam hidupnya. dengan memiliki karakter yang berbeda-beda juga membawa seseorang kepada lingkungan yang berbeda-beda juga dan setiap orang akan menghadapinya dengan caranya masing-masing. Kepercayaan diri seseorang dapat terukur dari gerak-gerik tubuhnya apakah orang tersebut terbuka atau tertutup dengan lingkungannya, atau dia hanya berpura-pura agar diterima dengan lingkungannya. Maka dari itu, gerak tubuh seseorang adalah suatu hal yang penting untuk mengekspresikan sesuatu yang dapat mencerminkan kepercayaan diri seseorang, bahkan pergerakan juga penting dalam dunia perfilman terutama animasi.

Di era ini semakin banyak terciptanya jenis-jenis film animasi yang dapat diterima tidak hanya oleh anak-anak tetapi juga dengan kalangan remaja maupun dewasa. Animasi umumnya dapat disajikan dalam bentuk naratif ataupun non-naratif yang digunakan sebagai media hiburan. Dalam pembuatan sebuah film naratif, di dalam ide cerita tersebut pasti memiliki pesan moral yang bermakna untuk disampaikan. Terkadang ide yang timbul bersifat sangat fantasi dan untuk membuatnya secara *live action* akan sangat terbatas untuk divisualisasikan, dengan begitu animasi

mampu memuat segala imajinasi sejauh apapun yang manusia bisa bayangkan dan dapat dituangkan menjadi kisah yang lebih hidup (Wright, 2005).

Bluth (2004) menyatakan bahwa setelah ide cerita dibutuhkan juga elemen lain untuk mencapai kesuksesan sebuah film animasi, salah satu elemen tersebut adalah gerakan. Gerak tubuh suatu tokoh dalam film adalah salah satu hal yang penting untuk menyampaikan pesan terselubung kepada audiens, begitu juga dalam film animasi. Manning (2013) berpendapat bahwa menggerakkan tokoh dalam animasi bukan hanya sekedar menggerakkan tokoh, tetapi gerakan harus didalami dengan karakteristik tokoh itu sendiri. Animasi juga membutuhkan banyak tenaga dan penelitian untuk dapat mendalami tokoh yang akan di buat dalam film animasi tersebut dan dapat terlihat hidup. Seorang animator yang bekerja menggerakkan sebuah tokoh akan membayangkan tiap gerakan yang ia buat dengan teliti. Maka dari itu dibutuhkan juga pemahaman mengenai *gesture* berdasarkan karakteristik tokoh. Karena, penerapan *gesture* yang baik akan dengan mudah membawa penonton untuk merasakan apa yang tokoh rasakan dan menerima pesan yang tersirat dari film itu.

Berdasarkan latar belakang yang telah tertulis diatas, penulis bertujuan untuk membuat perancangan gerakan untuk memvisualkan kepercayaan diri tokoh utama yang didasari oleh *three-dimensional* tokoh dalam film animasi tiga dimensi berjudul "PHASE". Percangan yang dilakukan dihubungkan dengan dua prinsip animasi yaitu *secondary action* dan *exaggeration*. *Secondary action* digunakan untuk mendukung aksi utama yang terjadi dalam sebuah adegan untuk memberikan kesan dimensi yang

lebih pada karakter dan objek yang ada (Thomas & Johnston, 1995). Sebagai animator pasti ingin memberikan hasil animasi yang sangat realis, tetapi dalam animasi hasil yang terlalu realis akan membuat animasi terlihat membosankan, jadi disitu lah prinsip *exaggeration* dibutuhkan (Chopine, 2011). Dengan adanya prinsip animasi dalam perancangan gerak tubuh tokoh ini, penulis berharap dapat memperlihatkan dan menyampaikan pesan yang terdapat dalam film ini kepada penonton sesuai dengan ekspektasi penulis, sehingga diharapkan dengan adanya reaksi penonton yang sesuai.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan diatas, rumusan masalah sebagai berikut:  
Bagaimana perancangan gerakan tubuh tokoh utama yang dapat memvisualkan kepercayaan diri tokoh utama dalam film pendek animasi tiga dimensi berjudul “Phase”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk membatasi masalah agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis akan fokus terhadap batasan-batasan masalah pada laporan ini sebagai berikut:

1. Perancangan gerakan tubuh yang dibuat akan dibahas dan difokuskan pada tokoh utama Lucy dalam film pendek tiga dimensi berjudul “Phase”.

2. Perancangan gerakan dibatasi dengan gerakan Lucy (tidak percaya diri) selfie dengan ekspresi kaku pada scene 2 shot 2 dan Lucy (percaya diri) dalam dunia refleksi memutar balikkan badannya dengan anggun pada scene 4 shot 5.
3. Perancangan gerakan tubuh tokoh utama hanya dibatasi pada *gesture*, ekspresi, dan beberapa prinsip animasi seperti *Exaggeration* dan *Secondary Action* yang akan membantu memperlihatkan kepercayaan diri tokoh utama.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan yang ingin di capai dari penulisan skripsi penciptaan karya tugas akhir ini adalah untuk merancang gerakan tubuh tokoh Lucy yang dapat memvisualkan kepercayaan diri tokoh utama dalam film animasi tiga dimensi berjudul “Phase”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini antara lain:

1. Penulis: Untuk memperluas wawasan, pemahaman dan mengasah kemampuan kreativitas penulis dalam menciptakan film animasi 3D dan menekankan penerapan ilmu animasi yang telah dipelajari. kemudian dapat menjadi sebuah kesempatan untuk menumpahkan segala ide kreatif serta untuk portfolio penulis saat bekerja dikemudian hari.

2. Pembaca: Menjadikan skripsi ini sebagai referensi dan inspirasi dalam perancangan gerak tubuh yang di buat penulis untuk memvisualkan kepercayaan diri tokoh utama dalam film, juga mendalami pengetahuan mengenai *animate* dalam film.
3. Universitas: Untuk menjadikan skripsi ini sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa lain yang akan mengambil topik yang hampir serupa di kemudian hari.