



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

Krisis yang membuat masyarakat masuk ke dalam *Great Depression* pada tahun 1930-an membangkitkan ide-ide untuk menghibur orang-orang dengan alasan memberikan ‘topeng’ penghiburan di saat mereka harus menghadapi krisis ekonomi dan krisis lainnya. Ide penghiburan tersebut sampai kepada *film maker* untuk menghasilkan film-film yang menarik perhatian masyarakat untuk menontonnya. Hal ini dibahas oleh Dickstein (2009) yang mengungkap era *Great Depression* adalah era dimana kuatnya pengaruh film-film Hollywood dan genre film hebat yang salah satunya kartun animasi. Genre tersebut menjadi besar, mendominasi produksi film mulai dari Amerika sampai ke seluruh dunia.

Di era modern ini, genre film makin diperluas sesuai dengan selera masyarakat. Ide-ide baru harus muncul ke permukaan untuk menghasilkan karya baru dengan tujuan yang sama yaitu menghibur audiens. Dalam film animasi, shot terhadap suatu adegan, gerakan tokoh adalah salah satu hal krusial dalam menarik perhatian penonton. Gerakan tokoh memiliki faktor-faktor seperti bahasa tubuh (*body language*), perubahan ekspresi tokoh untuk menampilkan emosi yang berdampak langsung kepada audiens. Namun dalam animasi, gerakan tokoh umumnya berbeda dibandingkan film, tokoh melebih-lebihkan gerakannya (*exaggeration*). Oleh karenanya, penulis ingin meneliti perancangan gerakan

seperti apa yang perlu ditampilkan untuk menyampaikan emosi tokoh kepada audiens.

Film animasi 2D pendek “Work Over Woe” mengisahkan seorang pekerja kantoran yang kaku dan anti-sosial bernama Eko, mengalami insiden kecil namun pikirannya membuat masalah tersebut terlihat besar di matanya. Dikarenakannya, penulis membuat penelitian mengenai perancangan gerakan tokoh Eko terhadap masalah yang dihadapinya.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah yang sudah penulis paparkan, maka rumusan masalah skripsi pencitaan ini: Bagaimana perancangan gerakan yang dapat menyampaikan karakteristik *anxiety* untuk tokoh Eko dalam animasi 2D “Work Over Woe”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari melebarnya pembahasan maka batasan masalah meliputi:

1. Perancangan gerakan tokoh Eko saat Eko merasa frustrasi kehilangan *flashdisknya* pada scene 1 shot 11 dikarenakan terlalu fokus pada perasaan *anxiousnya* terhadap Arya.
2. Perancangan gerakan tokoh Eko dimana Eko mulai menemukan ketenangan pada scene 3 shot 5 ketika akhirnya Eko menyadari bahwa hal negative yang terjadi hanya dalam pemikirannya saja.

3. Perancangan gerakan akan mengacu pada *body language*, ekspresi, emosi, *body posture*, *acting* dan *anxiety*.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulis memiliki tujuan yang ingin dicapai dengan dibuatnya tugas akhir ini yaitu membuat rancangan gerakan *anxiety* atau *anxious* tokoh Eko untuk menyampaikan rasa *anxiousnya* melalui bahasa tubuh dan ekspresinya.

1.5. Manfaat Skripsi

Tugas akhir ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Penulis

Dalam tugas akhir yang penulis ciptakan ini, diharap penulis dapat menjelaskan secara ilmiah dan konkret mengenai animasi yang penulis sukai sesuai dengan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan. Tugas akhir ini juga ingin penulis jadikan sebagai pemahaman lebih dalam mengenai cara membangun cerita yang dapat mengkaitkan emosi dan antusiasme target audiens, agar dalam karya penciptaan penulis berikutnya dapat menerapkan konsep tersebut.

2. Pembaca

Dengan adanya karya tulis ilmiah ini, diharapkan pembaca dapat menjadikan sebagai acuan untuk memahami salah satu konsep membangun hubungan emosi dengan audiens. Kemudian karya tulis ini diharapkan pula

dapat dijadikan referensi bagi penulis yang ingin mengangkat konsep menyerupai yang sudah penulis buat.

3. Universitas

Karya tulis yang telah diciptakan dapat menjadi bahan pembelajaran bagi para penulis lain maupun mahasiswa yang memiliki minat serupa dengan apa yang sudah penulis paparkan. Karya ini dapat menjadi tolak ukur atas ilmu-ilmu dari universitas yang bisa penulis terapkan dan memberikan contoh bagi mahasiswa lain yang membutuhkan referensi pembahasan.