



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

Animasi adalah media film sering kali digunakan untuk sarana pembelajaran anak hingga remaja. Tidak jarang anak-anak mengikuti gerakan, cara bicara, dan tingkah laku pada adegan dalam tayangan mereka (Arsita, Hasyim, dan Adha, 2014). Nama-nama tokoh seperti Doraemon, Naruto, Conan, SpongeBob dan sebagainya merupakan nama yang sudah cukup akrab didengar dikalangan anak hingga remaja. Beberapa animasi secara khusus berfungsi sebagai media edukasi yang interaktif, contohnya *The Magic School Bus* (1994), *Dora the Explorer* (1999), *Rain Drop: Water Adventure* (2001), dan sebagainya. Beberapa animasi menyampaikan nilai-nilai kehidupan melalui beberapa cerita dongeng dan cerita rakyat negara mereka seperti *Cinderella* (1950), *Spirited Away* (2001), *Snow White* (2013), *Coco* (2017), *Weathering with You* (2019) dan sebagainya.

Keunggulan sebuah film yang dibuat dalam medium animasi adalah kebebasan dalam berkarya dan kemampuannya untuk mendobrak batasan yang tidak dapat diraih oleh live action. (Hayao Miyazaki, 2005) di saat film live action memerlukan aktor, waktu dan lokasi syuting yang mendukung, animasi dapat diciptakan dimana pun selama memiliki medium yang tepat. Dalam animasi tokoh, set, properti, dan pengambilan *shot* dapat dibuat sesuai dengan keinginan dan keperluan animasi. Salah satu bagian yang penting dalam animasi adalah gerakan tokoh.

(Sung, 2015) Pada dasarnya gerakan merupakan cara berekspresi yang paling dasar untuk manusia, gerakan memiliki peran penting dalam berkomunikasi. Walaupun bahasa verbal memiliki peran penting dalam komunikasi, bahasa non-verbal memiliki peran untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat disampaikan oleh bahasa verbal. Gerakan sendiri merupakan elemen dasar yang tak terpisahkan dari animasi yang berusaha membuat ilusi dari kehidupan. Sama seperti realita yang ada, tokoh animasi secara langsung bercerita dan menyampaikan pesan dan emosinya dengan gerakan - gerakan tubuh. Gerakan tokoh yang baik adalah gerakan yang bisa menggambarkan personalitas tokoh serta menyampaikan keadaan psikologis tokoh.

Film animasi berjudul “Crayon” adalah animasi hybrid yang menceritakan tentang kakak beradik Alvin dan Delwyn yang memiliki tujuan masing-masing di kamar mereka. Delwyn ingin mengambil mainan miliknya, sedangkan Alvin ingin menyelesaikan gambarnya untuk lomba. Namun pada saat Alvin ingin menyelesaikan gambarnya, Delwyn membuat masalah yang terus-terusan menguji kesabaran Alvin. Tindakan antara keduanya kemudian menyebabkan sebuah tragedi dan pertengkaran antar saudara. Animasi ini berfokus pada hubungan antara kakak dan adik, serta bagaimana Alvin dapat mengalahkannya sendiri. Animasi ini menggunakan medium 3D dan 2D sebagai sarana untuk menggambarkan cerita. Latar tempat dalam animasi ini terjadi di Jakarta pada tahun 2010 dimana teknologi masih belum begitu berkembang pesat.

Dalam penelitian ini penulis ingin merancang gerakan Monomono dengan menerapkan emosi anger di dalamnya. Emosi dan gerakan tokoh akan mengambil

peran penting dalam penelitian ini. Penelitian ini dibuat agar dapat lebih memahami emosi serta cara menyampaikannya dengan baik melalui gerakan tokoh. Oleh karena itulah pada penelitian ini penulis tertarik untuk membahas bagaimana penerapan emosi *anger* dalam gerakan tokoh Monomono dalam animasi hybrid “Crayon”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana emosi anger diterapkan terhadap gerakan tokoh monster pada film animasi hybrid “Crayon”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Merancang dan menerapkan emosi *restrain anger* menuju *anger* terhadap gerak tokoh Monomono pada *shot* 45 ketika Monomono berubah.
2. Merancang gerakan *anger* yang agresif pada *shot* 48 & 50 saat Monomono keluar dari asap dan menyerang Delwyn.
3. Merancang gerakan *rage* pada *shot* 93 saat Monomono melancarkan serangan penuh.
4. Parameter keberhasilan gerakan akan diukur menggunakan *gesture*, ekspresi dan *timing*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini dibuat adalah agar penulisan ini dapat membantu penulis atau siapa pun yang membuat karya serupa dalam menerapkan emosi anger terhadap gerakan tokoh animasi.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi beberapa pihak yakni:

1. Manfaat skripsi bagi penulis adalah agar dapat membantu penulis dalam menerapkan emosi *anger* terhadap gerakan tokoh Monomono dalam animasi hybrid “*Crayon*”.
2. Manfaat skripsi bagi pembaca adalah agar dapat menjadi bahan belajar, Analisa dan referensi dalam pembuatan karya serupa.
3. Manfaat bagi universitas adalah agar karya skripsi ini dapat menjadi rujukan dalam perancangan karya terkait.