

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia kini semakin maju, terutama di bidang informasi komunikasi. Dalam penyampaian informasi yang kini semakin maju, dibutuhkan juga sebuah media yang menarik perhatian masyarakat dalam menerima informasi tersebut. Salah satu media yang dapat diberikan adalah media animasi. Kemampuan animasi untuk berkomunikasi tidak terbatas melalui dialog, namun juga dengan menggunakan gerakan, gestur dan *timing* yang tepat Johanna (seperti dikutip dalam Thomas & Johnston, 1981)

Menurut buku berjudul “*Body Language*” karya Allan Pease bahwa kita manusia dalam mengekspresikan diri kita, berkomunikasi dengan orang lain, dan memperlihatkan pikiran kita lebih tecondong melalui gerakan/*action*. Gerakan meliputi ekspresi dan bahasa tubuh yang akan terus melekat pada keseharian setiap orang (Neirenberg dan Calero, 2006). Ekspresi, gestur dan bahasa tubuh merupakan bentuk aplikasi yang ditunjukkan dari emosi manusia (Smith, 2016). Seperti pada buku berjudul “*The Book of Human Emotions*” terdapat banyak sekali emosi yang dimiliki manusia salah satunya emosi ketakutan atau *fear*.

Ketika menonton film, penonton akan mencoba untuk mengerti setiap karakter pada film. Baik animasi maupun *live action*, penonton akan berfokus pada mata karakter. Kebanyakan ketika melihat karakter yang melakukan aktivitas seperti benyanyi, penonton sesungguhnya jatuh cinta pada hasil *shot close up* dari

karakter tersebut (Osipa, 2010). Bagian terpenting dari *close up* karakter adalah ekspresi dari karakter. Ekspresi setiap orang atau karakter adalah pengaplikasian dari emosi yang dimiliki oleh setiap manusia (Smith, 2016). Namun emosi tidak hanya terpaku pada ekspresi, melainkan juga pada gerakan. Salah satu emosi pada manusia adalah ketakutan atau *fear*.

Fear atau rasa takut merupakan emosi dasar yang dimiliki oleh manusia mulai dari anak-anak hingga dewasa. Pada pembahasan ini penulis memfokuskan pada rasa takut, sehingga dengan mengaplikasikan rasa takut ini dibutuhkan gestur dan ekspresi yang mendukung. Karena itu, penulis tertarik untuk membahas tentang gerakan ketakutan agar dapat menambah wawasan bagi diri sendiri serta orang lain.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang gerakan tokoh Zaki untuk menunjukkan rasa takut pada film 3D animasi “Ondel”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka Penulis membuat batasan masalah sebagai berikut.

1. Pembahasan ini akan difokuskan pada *shot* 30 dimana tokoh Zaki memperlihatkan kegelisahan terhadap tokoh antagonis Caling.
2. Pembahasan ini akan difokuskan pada *shot* 42 dimana tokoh Zaki menunjukkan rasa takut terhadap tokoh Caling.

3. Parameter penelitian dibatasi pada ekspresi wajah dan gestur tokoh utama Zaki.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan dan perancangan skripsi ini adalah agar penulis dapat menyampaikan emosi takut dan gerakan yang mendukungnya.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis adalah agar penulis dapat memahami tentang emosi dan gestur orang yang ketakutan.
2. Manfaat bagi orang lain adalah agar dapat menjadi pengetahuan bagi mereka yang ingin lebih mengetahui tentang emosi ketakutan.
3. Manfaat bagi Universitas adalah agar dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa yang ingin mengambil topik yang serupa.