

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peristiwa Mei 1998 adalah peristiwa besar dalam sejarah Indonesia. Peristiwa ini dimulai dari ketidakpercayaan masyarakat terhadap pemerintahan Indonesia dengan faktor seperti krisis bidang politik, krisis moneter, dan krisis sosial. Puncak dari peristiwa ini dimulai dari penembakan terhadap empat mahasiswa oleh aparat keamanan sehingga menimbulkan emosi dari masyarakat dan terjadi kerusuhan. Kerusuhan ini menimbulkan dampak yang besar, dimulai dari kerusakan properti umum, tempat bisnis dan yang menjadi titik fokus adalah HAM. HAM dalam peristiwa ini terabaikan. Sebagian besar dari korban dari kejadian ini berasal dari etnis Tiong Ha. TGPF (1999) melaporkan terjadi 85 korban kekerasan seksual, empat kasus penculikan, dan 1.190 korban ter/di bakar. Peristiwa ini telah mencoreng moral Indonesia yang dikenal dunia.

Peristiwa ini tidak boleh dilupakan sehingga perlu terus diingatkan untuk generasi depan agar kejadian ini menjadi pembelajaran dan tak terulang kembali. Penulis menggunakan media film animasi sebagai media penyampaian kepada masyarakat. Media film animasi adalah media yang mudah diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu, animasi memiliki keuntungan untuk menyampaikan pesan moral atau kritik sosial. Wells (1998) menyatakan animasi dalam bentuk apapun seperti sebuah wahana atraksi membawa sebuah kredible yang modern (hlm. 21).

Animasi merupakan kumpulan gambar diam yang kemudian memberikan efek ilusi gerakan. Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi maju pesat sehingga muncul bentuk baru animasi salah satunya animasi 3D. Beane (2012) menyebutkan animasi 3D pun memiliki berbagai macam visual karena tiap tahun visual berkembang. Contohnya seperti dari film *Toy Story* (1995) dengan *Toy Story 4* (2019). Film ini dengan jarak 24 tahun dapat dilihat perbedaan visual dari teknologi yang dipakai.

Dalam animasi terdapat salah satu unsur yaitu akting. Wells (1998) menyatakan bahwa akting adalah salah satu konsep yang menarik untuk merepresentasikan hubungan antara animator dan figur, objek, atau lingkungan (hlm. 104). Selain kostum dan bentuk rupa untuk memahami tokoh, isyarat dan *gesture* bisa menjadi aksi berlebih-lebihan dari sikap atau suasana hati untuk menjalankan cerita.

Di dalam film animasi *Hide n' Run*, cerita berpusat pada seorang gadis bernama Ita yang masih berumur 7 tahun bersama teman imajinasinya yaitu Beru, sebuah boneka yang hidup. Mereka menghadapi berbagai rintangan untuk memenangkan permainan polisi dan maling. Pembahasan ini akan berfokus pada gerakan boneka Beru yang sebagai benda mati dan dianimasikan menjadi benda hidup.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan gerakan pada boneka atau *stuffed toy* dalam film animasi 3D *Hide n' Run*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membuat batasan hal-hal dalam pembahasan ini sebagai berikut:

1. Perancangan gerakan yang akan dibahas berfokus pada tokoh *stuffed toy* jenis beruang, yaitu Beru.
2. Perancangan gerakan dibatasi seputar gesture, postur, dan ekspresi wajah yang muncul.
3. Perancangan gerakan *stuffed toy* pada shot 24 yang menunjukkan adegan Beru membantu Ita yang hampir jatuh dan shot 36 dan 38 dimana Beru memukul Polisi agar Ita dapat lepas.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi penciptaan ini adalah merancang gerakan *stuffed toy* yang dibatasi dengan gesture, postur, dan ekspresi wajah dalam animasi 3D.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan skripsi penciptaan ini adalah berikut ini:

1. Manfaat bagi penulis: dapat memperdalam pengetahuan animasi dan cara menganimasikan *stuffed toy*.

2. Manfaat bagi pembaca: dapat memperdalam pengetahuan animasi tentang gerak bahasa tubuh dalam tokoh.
3. Manfaat bagi universitas: dapat menjadikan sebagai referensi dalam perancangan atau penulisan karya ilmiah lainnya.