



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Negara Indonesia yang biasanya didominasi oleh orang-orang pengonsumsi film animasi, kini mulai merambah muncul banyak animator yang memproduksi animasi. Hal ini dibuktikan seperti yang tertulis dalam *kompas.com* tanggal 11 Februari 2012 bahwa pada ajang *HelloFest 8*, sebuah festival film dan animasi *HelloFest* yang selalu diadakan rutin setiap tahun, terjadi penambahan jumlah pengiriman karya animasi dan bertambahnya kualitas yang semakin mendekati profesional seperti yang dikatakan oleh Wahyu Aditya, pendiri sekolah animasi dan kreatif *Hello Motion Academy*. Dengan semakin bertambahnya para kreator animasi tentu akan memunculkan berbagai macam teknik animasi untuk mencari peluang dan kesempatan di industri animasi. Berdasarkan fenomena tersebut penulis melihat sebuah peluang untuk mengembangkan sebuah teknik animasi yang akan menambah keragaman animasi itu sendiri dan dapat menjadi sebuah peluang baru dalam industri animasi.

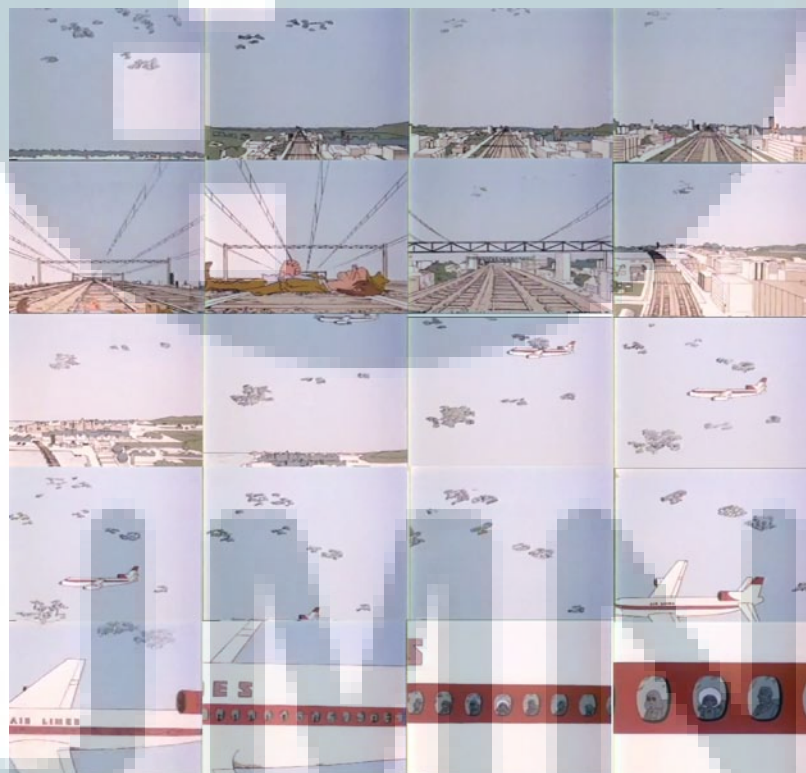
Seperti yang kita ketahui bahwa seting latar (*background*) merupakan hal yang sangat penting dalam animasi karena dapat memberikan informasi dimana karakter sedang berada dan aktivitas yang sedang dilakukan. Dengan *background*, animasi tentu dapat lebih hidup. Pada umumnya *background* di animasi bersifat statis dan hanya menjadi seting latar sebuah aktivitas. Namun, terdapat perbedaan saat kamera melakukan gerakan, misalkan untuk berputar 360°. Untuk animasi 3D

pada saat kamera berputar adalah kamera yang bergerak sedangkan *background* tetap diam pada posisi. Berbeda dengan animasi 3D, animasi 2D harus menggambar ulang setiap frame baru dan mengikuti arah gerakan putaran dengan perspektif yang benar dan tepat. Dari aktivitas pergerakan kamera tersebut *background* menjadi bersifat dinamis karena terjadi pergerakan setiap framanya. Pergerakan dinamis pada *background* tersebut tentu membuatnya dengan menggabungkan berbagai macam patokan dalam hukum perspektif, yakni perspektif satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Juga dengan sudut normal, sudut mata kodok (*frog eye*) dan sudut mata burung (*bird eye*).

Dalam buku *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* karangan Bendazzi, dituliskan bahwa Osamu Tezuka, seorang animator dan komikus dari Jepang pada tahun 1984 membuat sebuah animasi eksperimen berjudul *Jumping* dengan menggunakan *first person* menjadi kamera utama untuk keseluruhan film dan bermain hukum perspektif. Ia membuatnya tanpa transisi *cut frame* dan membuatnya terus berlanjut (*one shoot*).

Dari film tersebut dapat dilihat bahwa keseluruhan hukum pada perspektif dapat dianimasikan dan menjadikan *background* bersifat dinamis. Animasi perspektif ini pula didukung dengan penggunaan kamera *first person* yang mengharuskan melihat dari sudut pandang karakter. Hal ini sangat jarang ditemui pada film animasi. Animasi pada umumnya yang sering dijumpai baik berupa animasi 2D maupun animasi 3D biasanya berupa penglihatan orang ketiga (*third person*). Dimana penglihatan *third person* tersebut membuat penonton seolah melihat aktivitas orang lain dan membuat penglihatan lebih luas ke segala

penjuru layar film. Dengan kamera *third person* membuat garis horizon dan titik hilang menjadi mudah terlihat dan ditentukan. Sedangkan *first person* sendiri seringnya hanya digunakan untuk menjadi elemen pendukung pada film, seperti saat adegan tokoh utama mencari benda, tersadar dari tidur atau pingsan dan mengintip. Dalam cakupan ini *first person* biasanya merupakan penglihatan dari tokoh manusia atau makhluk berkaki dua sehingga seringnya berupa *normal eyes*. Apabila tokoh manusia/ makhluk berkaki dua tersebut berada di tempat tertentu atau pada posisi tertentu, *first person* dengan sudut *frog eyes* dan *bird eyes* akan digunakan, seperti berada diketinggian atau sedang tertidur dilantai.



Gambar 1.1 *Screenshoot* Sebagian Cuplikan dari Film *Jumping* oleh Osamu Tezuka
(*Jumping*, 1984)

Dapat diambil kesimpulan bahwa melihat dari film Osamu Tezuka tersebut memperlihatkan bahwa *background* dapat bersifat dinamis dengan penerapan animasi dan hukum perspektif. Menggunakan karakter tidak dikenali, atau yang bukan manusia tersebut, dapat membuat sudut penglihatan yang menarik dan diluar jangkauan penglihatan manusia. Namun, karakter pada film *Jumping* tersebut tidaklah jelas makhluk apa karena tidak ada makhluk yang dapat melompat seperti itu hingga hampir memutar permukaan bumi. Meskipun Osamu Tezuka membuat perspektif dan animasi yang benar, tetapi karakter tidak terasa realistis dan bersifat sangat imajinasi. Karena itu untuk penelitian kali ini penulis ingin membuat sebuah animasi yang lebih berinteraksi dan lebih mendekati kepada hal-hal kehidupan sehari-hari yang mudah ditemui agar membuat animasi terkesan alami dan nyata. Oleh karena itu, penulis memilih hewan cicak sebagai karakter utama untuk membuat animasi visualisasi penglihatan ini. Dimulai karena cicak mudah untuk ditemui dipenjuru rumah terutama di rumah Indonesia, cicak juga memiliki sudut perspektif yang sangat menarik. Cicak dapat berjalan diatas, dibawah dan didinding sehingga seluruh sudut pandang perspektif dapat dimainkan dengan maksimal. Dengan kamera melalui sudut pandang cicak dapat memperlihatkan bagaimana aktivitas seluruh penghuni di dalam rumah, aktivitas cicak dan bagaimana cicak berinteraksi dengan lingkungannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, dirumuskan masalah utama yang akan menjadi acuan untuk proyek ini:

Bagaimana menerapkan prinsip perspektif di dalam film animasi berjudul Gecko untuk menggambarkan dunia dari sudut pandang binatang cicak?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

Menterjemahkan sudut pandang binatang cicak kedalam teknik animasi 2D.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali alternatif lain dari teknik animasi 2D dengan membuat animasi yang menggambarkan perspektif sudut pandang cicak.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari proyek ini diharapkan akan memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dunia animasi, sebagai:

- 1.) Memberikan keragaman teknik animasi dimana animasi perspektif dapat menjadi animasi yang menarik juga.
- 2.) Memberikan tontonan sudut pandang lain, dimana penonton turut merasakan bagaimana menjadi hewan cicak dengan *view first person*.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.6.1. Studi Pustaka

Dengan metode ini penulis diharapkan dapat memahami dasar teori yang mendasari untuk melakukan proyek ini. Dengan rujukan pustaka adalah sebagai berikut:

1.) HOW TO DRAW MANGA: Sketching Manga-Style Vol. 4 All About Perspective karangan Hikaru Hayashi dan Dasar-dasar Gambar Perspektif Edisi Kedua karangan John Montague.

Kedua buku tersebut dipakai sebagai acuan utama untuk pembuatan proyek sebagai landasan teori perspektif. Buku ini secara garis besar membahas mengenai hukum perspektif dengan sangat baik.

Buku lainnya yang akan digunakan sebagai tambahan dalam landasan teori, analisis, dan teknik penelitian untuk teknik perspektif adalah:

- HOW TO DRAW MANGA: Sketching Manga-Style Vol. 2 Logical Proportions karangan Hikaru Hayashi.
- HOW TO DRAW MANGA: Sketching Manga-Style Vol. 3 Unforgettable Characters karangan Hikaru Hayashi.
- Menggambar Sebuah Proses Kreatif karangan Francis D. K. Ching

2.) *The Animator's Survival Kit* karangan Richard Williams. Buku ini digunakan sebagai arahan utama pergerakan animasi dalam film pendek animasi Gecko.

3.) *Animation From Pencils to Pixels* karangan Tony White.

4.) Penggunaan literatur artikel dan jurnal ilmiah dari internet juga akan digunakan sebagai landasan teori.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Penulis akan membuat video dan foto sebagai studi visual untuk dasar pembuatan proyek ini:

1.) Film *Jumping*

Film *Jumping* itu sendiri sebagai referensi yang akan dipelajari mengenai konsep, percepatan dan perlambatan gerakan *background* serta sudut perspektifnya.

2.) Video dokumentasi cicak

Selain menggunakan studi pustaka jurnal ilmiah, penulis juga membuat dokumentasi mengenai cicak sebagai referensi.

3.) Video dan Foto di Rumah

Merekam dan mengambil contoh seluruh aktivitas dan obyek di rumah yang digunakan untuk menjadi referensi untuk mendukung animasi karakter manusia dalam proyek film animasi ini.