



### **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

Animasi merupakan suatu industri kreatif yang perkembangannya pesat dan persaingannya ketat dikarenakan semakin banyaknya peminat dari film-film animasi. Menurut Wahyu Aditya, pendiri sekolah animasi dan kreatif *Hello Motion Academy* dalam wawancaranya dengan KOMPAS pada Sabtu (11/2/2012), animasi kini tidak dianggap sebagai hiburan untuk anak-anak, namun sudah dipandang sebagai bisnis yang dibutuhkan oleh banyak sektor industri, terutama industri kreatif. Menghadapi ketatnya persaingan di dalam industri animasi, seorang *animator* dituntut untuk mampu menghasilkan animasi dengan kualitas yang tidak sembarangan. Animasi yang baik adalah animasi yang berdasarkan kepada prinsip-prinsip dari animasi sehingga gerakan dari obyek itu sendiri nampak natural. Prinsip gerak yang baik itu sendiri berdasar kepada logika gerak obyek tersebut pada kehidupan sehari-hari.

Penerapan prinsip gerak yang baik sangatlah dibutuhkan terutama dalam pembuatan film animasi. Animasi sudah banyak dipergunakan dalam pembuatan film-film berdurasi panjang maupun pendek. Tidak peduli teknik animasi apa yang digunakan dalam pembuatannya, animasi yang disajikan haruslah memiliki kualitas yang baik dan natural.

Pada umumnya, film animasi memiliki karakter di dalam ceritanya. Karakter-karakter tersebut yang merupakan pion-pion dari film animasi karena pada akhirnya karakter itu sendirilah yang menjadi media dari penerapan sebuah prinsip animasi. Sebuah karakter tentunya memiliki sebuah karakteristik sifat yang kuat yang akan terus melekat pada karakter tersebut sampai dengan akhir cerita. Hal ini juga didukung oleh sebuah artikel di Kompas.com yang secara umum mengatakan bahwa setiap tokoh di dalam sebuah film memiliki peranan yang melengkapi film dengan karakteristik dan pembawaannya. Setiap karakter juga mempunyai kepribadian dan kekurangan yang berbeda satu dengan yang lain (Kompas.com, 2012). Kepribadian tersebut akan berpengaruh kepada gaya berdiri, gaya berbicara, gaya jalan, dan perawakan dari karakter tersebut.

Animasi memiliki peranan penting dalam membangun karakteristik dalam suatu karakter. Animasi harus mampu menggambarkan sifat dasar sebuah karakter melalui cara berjalan, cara berbicara, cara berlari dan bahkan cara sebuah karakter berdiri. Dengan demikian, sebuah karakter yang dianimasikan dengan baik akan memiliki sebuah karakteristik unik yang membedakannya dari karakter-karakter lainnya dalam film tersebut.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana penjiwaan sifat dasar manusia pada karakter film animasi “*Break Zone*” ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Pembahasan dalam proposal tugas akhir ini hanya akan membahas mengenai pengaruh sifat pada bahasa tubuh di dalam animasi.

### **1.4. Tujuan**

Proposal tugas akhir ini bertujuan membangun penjiwaan sifat dasar manusia pada karakter film animasi “Break Zone”. Menciptakan karakter-karakter yang memiliki sifat dasar yang mampu digambarkan melalui gerak tubuh, dan pembawaan. Sehingga penonton dapat mengetahui dan mendeskripsikan sebuah karakter hanya melalui animasi karakternya.

### **1.5. Metode Penelitian**

Metode-metode penelitian yang akan ditempuh penulis antara lain:

1. Melakukan penelitian mengenai pengaruh sifat pada penjiwaan yang tergambar melalui gerak tubuh sebuah karakter,
2. Memasukan sifat dan penjiwaan karakter ke dalam proyek animasi 2D.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

1. Bab 1 berisi tentang penjelasan lebih detail dari latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan pembuatan laporan.

2. Bab 2 berisi tentang hasil studi pustaka mengenai pengaruh sifat pada gerak dan bahasa tubuh sebuah karakter.
3. Bab 3 berisi tentang pembahasan tahapan kerja penulis dan proses apa yang dilalui
4. Bab 4 berisi tentang analisis dan kesimpulan dari teori yang ada dengan hasil dari praktek yang telah dilakukan.
5. Bab 5 berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat ditarik dari penelitian yang telah dilakukan.

UMMN