



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 adalah salah satu aspek paling menonjol dari budaya yang populer diseluruh dunia. Animasi menggambarkan seluruh aspek dari wilayah visual yang mengelilingi kehidupan manusia sehari-hari (Wells,2006). Wells juga mengatakan bahwa didalam web-web diseluruh dunia, sebagian besar memiliki animasi dalam berbagai bentuk atau wujud untuk memasarkan produk mereka. Animasi juga telah merambah kedalam dunia medis, arsitektur dan jurnalisme. Animasi terdapat dimana-mana.



Gambar 1.1. Penerapan 3D Dalam Dunia Medis
(<http://austinvisuals.com/wp-content/uploads/3d-medical-animation-studio.jpg>)

Wells dalam bukunya yang berjudul *The Fundamental of Animation* menyebutkan bahwa animasi adalah bentuk ekspresi paling dinamis yang tersedia untuk orang kreatif. Animasi adalah lintas disiplin dari seni dan kerajinan,

mencakup seni menggambar, memahat, membuat model, acting, menari, ilmu komputer, ilmu sosial dan masih banyak lagi.

Salah satu bentuk pengaplikasian animasi dalam segi *entertainment* dan seni adalah sebagai film baik itu dalam bentuk 2D ataupun 3D. Animasi dapat menceritakan banyak hal, tentang romansa, horror, petualangan ataupun komedi.

Wells menyebutkan bahwa dalam menciptakan animasi berisikan komedi yang lucu dan dapat menghibur penonton, sang animator harus dapat menjelaskan secara lebih rinci tentang situasi yang dialami karakter, sehingga apabila suatu hal buruk menimpa karakter, penonton tidak akan mendapat kesan bahwa mereka akan berempati akan tetapi menertawai keadaan karakter tersebut. (Hlm 76). Dalam menciptakan kondisi tersebut, animator harus dapat berperan layaknya seorang aktor, menciptakan karakter yang hidup dan seakan akan bernafas yang kemudian menceritakan suatu cerita, berbagi pengalaman dan menggerakan penonton (Gibbs,2009) .

Berdasarkan paparan diatas, penulis memutuskan untuk membuat laporan Tugas Akhir dengan tema perancangan animasi *Mana Haramaung* dengan unsur komedi pada salah satu scene didalamnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi pertanyaan utama yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir/Skripsi. Bagian ini ditulis dengan menggunakan kalimat tanya.

1. Bagaimana tahapan perancangan gerakan animasi pada scene ruang koleksi dimana terdapat komedi *slapstick* dalam animasi pendek berjudul *Mana Haramaung* ?

1.3. Batasan Masalah

1. Pembahasan rumusan masalah dibatasi pada animasi gerak tubuh dan tidak melibatkan animasi ekspresi muka karakter.
2. Pembahasan dibatasi pada scene ruang koleksi dimana Pandji dijahili oleh Upai, dengan focus penganimasian karakter Pandji.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Proposal tugas akhir ini dibuat dengan tujuan untuk merancang dan membuat gerakan animasi pada scene ruang koleksi dalam animasi pendek *mana haramaung*, juga memperlihatkan komedi *slapstick* yang terdapat dalam pembuatan film animasi 3D dengan salah satu tujuan sebagai humor dan hiburan dalam film animasi pendek *Mana Haramaung*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk mahasiswa lain dalam Universitas Multimedia Nusantara dalam memulai membuat tulisannya. Untuk penulis secara pribadi, penulisan laporan tugas akhir ini bertujuan untuk menambah wawasan penulis akan komedi secara garis besar dan komedi *slapstick* itu sendiri secara terperinci selain itu, laporan ini dibuat sebagai standar kelulusan demi mendapatkan gelar sarjana. Laporan ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat luas sebagai sumber informasi dan inspirasi.