



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

Dalam gerak, tiap makhluk hidup dapat menyampaikan sesuatu tanpa harus berbicara. Melakukan gerak juga merupakan sarana komunikasi secara non-verbal. Kita tahu bahwa saat orang itu tersenyum, berarti ia senang. Akan tetapi dari gerak geriknya, kita bisa tahu apakah ia tersenyum tulus, malu, atau sebenarnya sedang menipu pengamatnya dengan senyum- dan hal tersebut diperlukan dalam dunia animasi.

Animasi bukan seni menggambar yang menghasilkan gerak, tapi seni gerak yang ditangkap dalam gambar. Animasi sendiri memiliki arti ‘memberikan jiwa’ (Wells, 2013, hlm. 10) dan tugas seorang animator adalah menghidupkan sesuatu dalam gerak. Dengan memperlakukan objek tersebut layaknya makhluk hidup, animator memberinya kehidupan. Seperti tiap manusia yang memiliki karakteristik tersendiri, tiap karakter yang awalnya tidak nyata pun akhirnya diberi kehidupan; karena animasi itu sebaiknya *believable*, yakni mempunyai kemampuan untuk meyakinkan penonton. Webster (2005) juga menambahkan bahwa dalam mencapai animasi yang *believable*, animator harus memahami teknik akting yang tidak hanya membahas bagaimana cara karakter bergerak, tapi harus mengaitkan gerak tersebut dengan perasaan dan pikirannya (hlm.107).

Dalam bukunya yang berjudul *How to Make An Animated Films*, White (2009) menyatakan bahwa ilusi yang diciptakan dalam dunia animasi terdapat

bagaimana cara karakter itu bersikap dan beraktivitas layaknya dunia nyata, dan tujuan semua animator adalah memaksimalkan elemen-elemen yang membuat penonton percaya terhadap apa yang mereka lihat. Hal itu dapat diciptakan dengan membuat karakter berakting secara dinamis, sesuai dengan lingkungannya dan cara hidupnya; dan seakan membuat penonton tahu gambaran bagaimana cara karakter tersebut menjalani aktivitas sehari-harinya meskipun film sudah selesai.

Seperti yang dipaparkan oleh Egri (2009) bahwa dalam menciptakan karakter atau berakting, karakter itu sebaiknya latar belakangnya dalam bertindak. Alasan tersebut pasti diperoleh dari pengalamannya, selayaknya manusia lainnya (hlm. 33). Dengan meninjau aspek fisiologis, sosiologis dan psikologisnya, kita dapat menilai watak dan mengenal orang atau sebuah karakter. Dari mengenal karakter tersebut, kita akan mendapat benang merah mengenai kepribadian serta bahasa tubuh yang ia tampilkan.

Penggunaan bahasa tubuh adalah hal kecil yang tidak kita sadari bahwa kita terus melakukannya dalam keseharian kita sehingga hal tersebut menjadi sebuah kebiasaan (Roberts, 2011). Melalui bahasa tubuh, manusia dapat menerka apa yang orang lain pikirkan dan rasakan; hal tersebut yang harus kita terapkan dalam karakter kita. Dengan membuat karakter berakting makhluk yang sama dengan kita, kita juga akan berempati terhadap apa yang ia lakukan. Dalam teori *7 Essential Acting Concepts* yang dijelaskan oleh Hooks (2011), beliau menyatakan bahwa akting dapat menggugah empati. Di saat penonton berempati pada sebuah karakter, mereka akan dengan mudah menempatkan dirinya dengan apa yang karakter tersebut rasakan. Hal itu dikarenakan manusia dapat lebih mengaitkan

perasaan mereka dibanding dengan pikiran. Empati merupakan faktor yang penting dalam berakting (hlm. 8-9).

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk membahas bahasa tubuh yang diterapkan untuk karakter bernama Taiyang dan Yihua pada film pendek animasi 3D “Spring Forth” yang dibuat oleh penulis beserta kelompok sebagai Tugas Akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang bahasa tubuh yang tepat untuk Taiyang dan Yihua pada film animasi pendek berjudul “Spring Forth”?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan laporan Tugas Akhir ini memberikan batasan masalah sebagai berikut,

1. Perancangan bahasa tubuh karakter Taiyang dan Yihua dalam mengekspresikan perasaannya tanpa menggunakan dialog.
2. Menjabarkan *scene* 5 dalam cerita Spring Forth, khususnya adegan di saat Taiyang turun ke bumi dan berniat mendominasi Yihua.
3. Penulis tidak membahas mengenai *rigging* dan *skinning* pada karakter.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah merancang bahasa tubuh yang tepat untuk karakter Taiyang dan Yihua dalam gerak animasi, sehingga cerita Spring Forth dapat tersampaikan dengan baik dan jelas meskipun tanpa menggunakan dialog.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Hasil riset dari laporan tugas akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis, yang menjadi bekal untuk menghasilkan animasi yang lebih bermakna dan dapat menghindari kerancuan saat diinterpretasikan. Penulis juga berharap laporan tugas akhir ini dapat menjadi panduan bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara dalam mengajukan topik yang serupa.

