



### **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

Seiring dengan berkembangnya industri kreatif di Indonesia, animasi yang masuk kedalam kategori tersebut pun ikut berkembang dengan pesat. Dewasa ini, animasi berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan semata tetapi juga dapat menjadi media informasi.

Animasi memiliki peranan penting dalam mempresentasikan suatu cerita menjadi sebuah gambar bergerak. Dalam membuat suatu cerita, umumnya dibagi dalam tiga babak, yaitu babak pembukaan, babak tengah, dan babak akhir (Ekky Al Malaky, 2004). Cerita yang baik memberikan karakter motivasi, konflik, dan tindakan yang dijalani. Penerapan cerita dengan struktur tiga babak membuat penonton mengerti cerita yang disampaikan karena visual yang diperlihatkan secara naratif mulai dari awal cerita, permulaan konflik, sampai kepada klimaks konflik yang berujung pada penyelesaian.

Didalam suatu cerita itu sendiri pasti terdapat karakter yang memerankan suatu peran. Karakter merupakan kunci utama agar cerita dapat berjalan. Desain karakter yang baik mempunyai tiga aspek dimensi yaitu fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Untuk menyampaikan cerita dalam animasi dapat menggunakan bahasa tubuh dan

ekspresi wajah dari karakter agar penonton dapat mengerti tanpa harus mendengar cerita melalui narasi atau melihat cerita melalui teks.

Animasi Welp memiliki konsep cerita tentang bagaimana seseorang mengalami hari yang penuh dengan ketidakberuntungan dan bagaimana dia menjalaninya. Cerita animasi Welp merupakan cerita yang bisa ditemui disekitar kita karena itu merupakan suatu hal yang umum terjadi di kehidupan sehari-hari. Secara garis besar, Animasi Welp akan menceritakan kisah yang dimulai dari karakter bangun tidur sampai ia kembali kerumahnya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dihadapi adalah bagaimana merancang karakter yang dapat menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa tubuh dan ekspresi dalam animasi 2D Welp?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam pembuatan animasi 2D *Welp* adalah:

1. Desain aset yaitu desain karakter utama.
2. Proses animasi mengenai bahasa tubuh dan ekspresi.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Merancang karakter dan menganalisa tentang bahasa tubuh dan ekspresi untuk menciptakan animasi sesuai dengan cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Cerita dalam animasi 2D *Welp* adalah bagaimana seseorang yang mengalami kesialan secara terus menerus sepanjang hari sehingga membuat suasana hati menjadi buruk tetapi berubah menjadi baik karena suatu hal. Pesan yang ingin disampaikan adalah bagaimana kita menyikapi suasana hati yang turun agar kembali naik dengan cara melupakan segala hal buruk yang terjadi dan memakluminya.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir ini penulis harapkan selain menghasilkan sebuah animasi pendek yang menjadi proyek penulis juga dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran mengenai proyek animasi 2D terutama tentang perancangan karakter dan penggunaan bahasa tubuh dan ekspresi dalam animasi.

UMMN