



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

Teknik animasi yang paling jarang digunakan untuk film layar lebar yaitu *stop-motion*. Hanya beberapa studio animasi saja yang terkenal dengan animasi *stop-motion*-nya, seperti Disney oleh Tim Burton (*Nightmare Before Christmas*, *Frankenweenie*), Laika (*Coraline*, *Paranorman*, *The Boxtrolls*), dan Aardman (*Wallace and Gromit*, *Chicken Run*, *The Pirates!*). Untuk film serial pun hanya sedikit yang terkenal dengan serial *stop-motion*, yaitu Aardman dengan serial seperti *Shaun the Sheep* dan *Timmy Time*.

Dari berbagai film festival barulah kita dapat menemukan banyak film-film yang menggunakan teknik *stop-motion*. Di Indonesia sendiri masih sedikit studio yang mengerjakan *stop-motion*, diantaranya Lanting Animation (*Balloons*) dan Dreamtoon Animation Studios (*Petok Si Ayam Kampung*). Dikarenakan teknik ini masih jarang dibahas dan digunakan di Indonesia, penulis membuat Tugas Akhir penulis dengan teknik ini. Penulis mengambil salah satu aspek dalam animasi yaitu tokoh dan wataknya.

Dalam animasi, seorang tokoh mempunyai karakteristik tersendiri. Karakteristik dari tokoh inilah yang membuatnya berbeda dari satu tokoh dengan tokoh yang lain. Salah satu caranya yaitu dengan membedakan tokoh dari desain kostumnya (Wells, 2006). Tidak hanya dari kostum, seringkali tokoh dapat dibedakan dari gerak tubuhnya, watak, dan juga bentuknya.

Menciptakan sebuah tokoh tidaklah mudah. Tokoh tersebut harus dipikirkan bagaimana cara gerakannya. Setiap gerakan dan tampilan tokoh harus mempunyai maksud dan tujuan (Wells, 2006). Terutama dalam *stop-motion*, gerakan dan tampilan tokoh akan memengaruhi dalam pembuatan *puppet*. Mulai dari bahan, kerangka, hingga prop yang digunakan tokoh.

Penggambaran watak tokoh melalui gerak tubuhnya tidak dapat dilepaskan dari pembahasan mengenai bahasa tubuh, terutama dalam film animasi tanpa dialog, tanpa kata-kata. Penulis membuat film animasi singkat ini dalam bentuk non-verbal, sehingga semuanya dikomunikasikan melalui gerakan. Seperti yang dikatakan Mark Burton dalam wawancaranya, terkadang komunikasi secara non-verbal lebih kuat dibandingkan dengan kata-kata (<http://www.denofgeek.com/movies/shaun-the-sheep/33972/richard-starzak-mark-burton-interview-shaun-the-sheep>). Maka dari itu penulis mengambil judul “Penggambaran Watak melalui Gerak Tubuh Tokoh dalam Animasi Singkat DAGULAN”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat merumuskan dalam bentuk pertanyaan:

Bagaimana watak dipaparkan melalui gerak tubuh tokoh dalam animasi singkat DAGULAN?

1.3. Batasan Masalah

Topik yang akan dibahas oleh penulis dalam laporan ini yaitu pemaparan watak melalui pergerakan tokoh dalam film animasi DAGULAN dengan teknik *stop-motion* yang dibatasi pada:

1. satu tokoh, yaitu Dagul,
2. pada adegan saat Dagul menjaili Kaktos:
 - Dagul mendapat ide dan ekspresi puas
 - Dagul mengendap-endap mendekati Katos
 - Dagul membawa Kaktos

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini yaitu untuk menunjukkan watak dari tokoh Dagul melalui gerak tubuhnya dalam film animasi singkat DAGULAN.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir ini untuk penulis dan pembaca yaitu dapat lebih memahami karakteristik tokoh, watak yang ditunjukkan melalui cara gerak tokoh dalam *stop-motion* sehingga penulis dapat menciptakan tokoh dan membuat *puppet* dengan lebih baik lagi, terutama untuk film animasi dengan teknik *stop-motion*. Tugas Akhir ini juga menjadi salah satu syarat agar penulis dapat memperoleh gelar Sarjana Desain.