



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

Piala Oscar merupakan sebuah penghargaan bagi film-film terbaik di dunia. Salah satu nominasi piala Oscar adalah pemeran terbaik, baik itu laki-laki atau perempuan. Christian Bale misalnya. Ia merupakan pemenang pemeran laki-laki terbaik dari film *American Hustle* (<http://abcnews.go.com/Entertainment/oscars-2014-results-complete-list-academy-award-winners/story?id=22740618>). Namun, Piala Oscar tidak memiliki nominasi untuk pemeran terbaik dalam film animasi (<http://oscar.go.com/nominees>). Film-film animasi yang memenangkan piala Oscar tentu memiliki akting yang baik oleh karakter-karakter yang ada dalam film animasi tersebut.

Johnston dan Thomas (1957) menuliskan prinsip-prinsip mengenai animasi. Karakter-karakter dapat berakting dengan baik karena dianimasikan dengan menggunakan 12 prinsip dasar animasi. Prinsip ini yang menjadi dasar dari pembuatan animasi hingga saat ini. Prinsip tersebut membuat animasi yang dibuat menjadi tampak lebih realistis dan dapat dipercaya.

Salah satu prinsip yang berhubungan dengan *acting* adalah *anticipation*. Beliau membuat pendekatan baru dari hukum fisika yang berlaku. Pendekatan fisika sederhana mengenai bagaimana benda bergerak dalam animasi. Sebagian besar prinsip tersebut membahas tentang *timing* dari suatu kejadian.

Layaknya film animasi Ice Age dan Road Runner, meskipun bukan berasal dari studio Disney animasi tersebut menggunakan prinsip-prinsip dasar animasi sebagai acuan pembuatan animasi (<http://christen.community.uaf.edu/2014/02/20/12-principles-of-animation/>).

Begitu juga Despicable Me yang telah menjadi nominasi dari film animasi terbaik Oscar menggunakan prinsip *anticipation*.

Prinsip *anticipation* ini merupakan bagian dari *timing* dalam animasi. *Timing* dalam animasi menentukan bagaimana sebuah ide dapat tersampaikan dengan baik ke penonton. *Timing* yang baik merupakan perpaduan antara keselarasan antisipasi, aksi dan reaksi suatu kejadian.

Oleh karena itu, penulis ingin merancang sebuah animasi dengan hubungan timbal balik aksi reaksi sebagaimana benda bergerak secara natural. Berdasarkan Hukum Newton III dirumuskan bahwa aksi = -reaksi. Hal ini yang akan menjadi dasar dari pembuatan animasi Hamburger yang merupakan karya tugas akhir dari penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang dituliskan di latar belakang, maka penulis merumuskan masalah menjadi sebuah pertanyaan yaitu bagaimana membuat animasi dengan rangkaian aksi reaksi yang *believable*?

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam rangka membuat animasi dengan gerakan yang alami. Penulis mengutamakan unsur aksi-reaksi dari gerakan-gerakan tersebut.

Pembatasan penulisan ini dibatasi sebagai berikut:

1. Perancangan gerak benda non karakter meliputi sapi jantan, sapi betina, dan gandum pada adegan lumbung dan pabrik, dan
2. Perancangan gerak benda non karakter pada adegan bayangan dalam pikiran Neel.

1.4. Tujuan Perancangan

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis, yaitu

1. Membuat animasi dengan gerakan yang dapat diterima logika dengan alur aksi reaksi yang terarah dan
2. Menyampaikan ide dasar cerita melalui gerakan-gerakan yang tercipta.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Data merupakan salah satu hal penting yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan tepat sasaran. Penulis melakukan studi pustaka dalam penulisan laporan untuk membuat laporan yang kredibel. Penulis juga melakukan *existing studies* dengan beberapa animasi yang tayang untuk acuan, dan dokumentasi lapangan dari langkah-langkah kerja pembuatan animasi *Hamburger*.