



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 kehidupan sehari-hari, bergerak merupakan hal yang biasa dilakukan oleh setiap makhluk hidup, baik ketika berinteraksi dengan sesama maupun ketika melakukan aktifitas. Dengan bergerak mereka membantu dirinya dalam menyampaikan berbagai macam pesan verbal. Kegiatan tersebut dinamakan dengan bahasa tubuh atau yang kita kenal dengan *body language*.

Pease (1981) mengatakan bahwa bahasa tubuh itu sama di seluruh dunia. Contoh paling mendasar adalah ketika seseorang sedang menggelengkan kepalanya maka ia menunjukkan tanda bahwa ia tidak setuju, sedangkan jika menganggukkan kepala berarti ia menunjukkan tanda setuju.

Knapp (2009) mengatakan bahwa ada lima fungsi dari bahasa tubuh, yaitu repetisi, substitusi, kontradiksi, pelengkap, dan aksentuasi. Repetisi berfungsi sebagai pengulangan terhadap pesan yang telah disampaikan secara *verbal*, substitusi digunakan untuk menggantikan lambang *verbal*, kontradiksi digunakan untuk menjawab pesan *verbal* dengan menggunakan pesan *nonverbal*, pelengkap untuk memperkaya pesan *verbal*, dan yang terakhir aksentuasi untuk menegaskan pesan *nonverbal*.

Sama halnya dalam dunia perfilman animasi, setiap karakter dalam film animasi akan selalu bergerak saat berinteraksi agar karakter tersebut terlihat lebih natural dan tidak kaku. Setiap karakter membutuhkan bahasa tubuh untuk

memperjelas maksud dan tujuan yang ingin disampaikan, terutama kepada para penonton. Tetapi ada saatnya ketika karakter-karakter tersebut tidak perlu mengucapkan sepatah kata pun untuk menyampaikan suatu pesan, contohnya saat mereka sedang sedih, murung, atau depresi. Dengan adanya bahasa tubuh, maka perasaan karakter tersebut dapat terlihat dengan sangat jelas, walaupun karakter tersebut tidak ingin mengatakannya. Selain itu, ekspresi juga menjadi salah satu unsur penting dalam setiap karakter animasi. Karena ekspresi wajah membantu memperjelas emosi karakter saat berinteraksi.

Cohen (1993) mengatakan bahwa bahasa tubuh dapat menyingkapkan topeng-topeng kita. Apa yang dapat menerobos topeng kita adalah “isyarat yang bocor”. Isyarat yang sebenarnya tidak ingin kita berikan namun tidak dapat terkontrol. Topeng-topeng yang dimaksud adalah segala kebohongan yang digunakan untuk menutupi diri seseorang. Jadi apa yang disampaikan David Cohen dalam bukunya tersebut adalah bahasa tubuh menyampaikan pesan yang lebih jujur dan kuat daripada setiap kata yang terucap dari mulut seseorang.

Pease & Pease (2004) juga mengungkapkan bahwa bahasa tubuh merupakan pantulan dari kondisi emosional seseorang. Setiap gerakan yang dilakukan adalah emosi seseorang yang terjadi pada saat itu. Maksud mereka dalam bukunya tersebut adalah setiap gerakan yang kita lakukan selalu memiliki arti masing-masing.

Dalam animasi kita juga mengenal adanya dua belas prinsip dasar animasi yang pertama kali diperkenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnson (1981)

dalam bukunya yang berjudul *“The Illusion of Life”*. Prinsip tersebut merupakan prinsip dasar yang wajib dimiliki dan dikuasai oleh semua animator agar setiap animasi yang dihasilkannya terlihat lebih menarik, nyata, dan dinamis dengan gerakan yang alami.

Penulis menyimpulkan bahwa bahasa tubuh merupakan unsur yang penting dalam sebuah karya film animasi, dan penulis mendapatkan banyaknya kekurangan dalam animasi yang ada di Indonesia terutama dalam bahasa tubuh sehingga animasi masih terlihat sangat kaku. Maka dari itu penulis ingin membahas hal-hal yang berhubungan dengan bahasa tubuh, yang nantinya akan diterapkan dalam film animasi tiga dimensi berjudul *“Unique”* sebagai tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan bahasa tubuh dan ekspresi pada karakter Sadwell, Cuppy, dan Cuppon dalam film animasi tiga dimensi berjudul *“Unique”*?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan menjadi terarah, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut.

1. Penulis membahas perubahan ekspresi pada karakter Sadwell yang terjadi pada adegan awal film saat Sadwell pertama kali ditempatkan di dalam toko.
2. Penulis membahas interaksi antara Cuppy dan Cuppon saat adegan bermain pedang.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Agar penulis mampu memahami bagaimana penerapan bahasa tubuh dan ekspresi yang baik pada karakter.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis adalah agar menambah pengetahuan penulis mengenai bahasa tubuh yang dapat merepresentasikan ekspresi.
2. Manfaat bagi orang lain adalah untuk membantu orang lain yang ingin mengambil tugas akhir dengan tema yang sama dengan penulis.
3. Manfaat bagi universitas adalah menambah laporan tugas akhir mengenai bahasa tubuh dan ekspresi untuk Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN