



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

Saat ini, industri animasi dunia menunjukkan perkembangan yang amat pesat. Semakin banyak film-film animasi mulai bermunculan dan bersaing dengan film *live action* dengan *genre* yang variatif. Peningkatan yang dialami industri animasi ini bisa dibuktikan dari bertambahnya jumlah film animasi yang mencapai peringkat 10 besar pada *Box Office Chart* setiap tahunnya. Di tahun 2012 terdapat dua film animasi yang berhasil menembus peringkat 10 besar. Di tahun 2013 ini sudah ada empat film animasi yang berhasil juga. Bahkan pada tahun 2010, posisi pertama pada *Box Office Chart* pernah diraih oleh film animasi dari Disney Pixar, *Toy Story 3*.

Perkembangan pesat di industri animasi dunia tidak hanya berdampak di negara-negara maju saja, Indonesia pun juga sedang mengalaminya. Dalam artikel tanggal 2 Juni 2013 dari situs LensaIndonesia.com dinyatakan bahwa walaupun karya animasi lokal masih belum terlalu banyak, stasiun TV nasional mulai menunjukkan keterkarikannya dalam menayangkan film-film animasi karya anak bangsa. Seperti film animasi *Nina Sahabatku*, *Pendekar Lalat Samunfly*, dan *Keluarga Somat* adalah film-film animasi hasil karya *Dreamtoon Animation Studios* yang sudah mulai ditayangkan disalah satu stasiun TV swasta. Indonesia sudah mulai mempersiapkan diri untuk memasuki industri animasi dengan lebih dalam lagi dan bersaing dengan film-film animasi kualitas dunia.

Agar mampu bersaing dengan film-film kualitas dunia, ada beberapa bagian penting yang harus diperhatikan dalam proses pembuatannya. Terutama dalam menganimasikan objek dan karakter. Menurut *Webster's New World Dictionary*, 'animation' berasal dari kata 'animate' yang artinya memberi kehidupan atau memberikan gerakan sehingga terlihat seperti hidup. Akan tetapi gerakan yang dimaksud bukanlah sekedar objek yang bergerak secara bebas, harus ada penerapan hukum fisika dan prinsip-prinsip animasi agar gerakan yang dihasilkan terlihat nyata dan natural. Sementara untuk animasi karakter harus ditambahkan unsur psikologi yang jelas karena perbedaan sifat dan *mood* juga mempengaruhi bahasa tubuh manusia.

Pada Tugas Akhir ini penulis dan rekannya akan membuat film animasi berjudul "La Nina", bercerita mengenai seorang anak kecil perempuan bernama Nina yang terlahir berbeda dengan anak-anak lainnya. Semua orang disekitarnya menganggap perbedaan ini adalah kekurangan, sesuatu yang cacat, bahkan negatif. Sang ibu tetap menyayanginya dengan tulus hingga akhir hayatnya. Di saat kepergian ibunya ini lah Nina mulai mendapat banyak tekanan dalam kehidupannya. Film ini akan lebih terfokus pada kehidupan Nina setelah kepergian ibunya.

Dalam Tugas Akhir ini penulis akan membahas lebih lanjut penganimasian karakter dalam film animasi dengan memperhatikan prinsip-prinsip yang berlaku pada sebuah gerakan dan bagaimana unsur emosi seseorang

mempengaruhi bahasa tubuh karakter. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian untuk Tugas Akhir animasi film pendek “La Nina” ini penulis dapat menyampaikan dengan tepat kepada penonton seluruh emosi dan suasana hati lewat bahasa tubuh karakter.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, penulis merumuskan masalah untuk Tugas Akhir ini yaitu, bagaimana penganimasian karakter “Nina” dalam film animasi “La Nina”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Penulis hanya akan membahas animasi karakter “Nina” saat adegan sedih dan marah.
2. Pembahasan dibatasi hanya pada gerakan tubuh dan ekspresi wajah karakter “Nina”. Konsep karakter, *modeling*, *rigging*, *skinning*, dan *morphing* tidak menjadi pembahasan dalam Tugas Akhir ini.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Menghasilkan film animasi yang menarik dari segi animasinya, yang memiliki gerakan animasi karakter dan penggambaran sifat yang natural.
2. Membawa penonton merasakan emosi cerita lewat ekspresi dan bahasa tubuh karakter Nina dalam film “La Nina”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Ada dua tahap yang akan dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan data. Pertama, penulis akan melakukan studi pustaka mengenai bahasa tubuh manusia. Pencarian pustaka akan difokuskan pada gestur dan ekspresi wajah manusia. Setelah memahami teori bahasa tubuh manusia, pengumpulan data akan berlanjut ke tahap berikutnya.

Tahap kedua, penulis akan mendalami dunia *acting* dengan mencari video referensi. Pencarian video referensi ini difokuskan kepada penyampaian bahasa tubuh dan ekspresi sedih dan marah. Setelah beberapa referensi yang mendukung sudah dikumpulkan, penulis akan membuat video referensi *acting* sebagai acuan penganimasian karakter.

U M N