

1. LATAR BELAKANG

Di masa-masa pandemi COVID-19, terjadi perkembangan yang dialami oleh industry animasi. Dimana perkembangan yang terjadi cukup pesat, salah satunya adalah industry animasi di Indonesia. Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh ANAIKI yang merupakan singkatan dari Asosiasi Industri Animasi Indonesia, industri ini mampu menghasilkan nilai jasa mencapai 3 triliun rupiah. Pencapaian ini dimulai pada bulan maret 2020 di tengah masa pandemi. Hal ini menyebabkan penambahan jumlah studio animasi yang tersebar di 23 kota di Indonesia.

Dikarenakan jumlah penambahan studio animasi ini, tidak menutup kemungkinan akan munculnya persaingan ketat antar studio studio animasi di Indonesia terutama dalam menarik perhatian klien. Sebagai industri yang bergerak di bidang kreatif, studio animasi tentunya harus membuat suatu karya yang unik dan menarik misalnya seperti pembuatan *bumper* yang nantinya dapat dipublikasikan ke *platform* sebagai media promosi seperti Instagram, Youtube, dan lain-lain.

Agar dapat menarik perhatian klien dalam membuat konten dibutuhkan visualisasi yang menarik. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan penyajian *gesture* atau gerakan yang sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan dalam animasi tersebut. Dengan pemilihan *gesture* atau gerakan yang tepat, dapat membuat penonton merasakan emosi yang dialami oleh karakter dalam animasi tersebut.

Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi penciptaan berdasarkan karya yang telah dibuat oleh penulis akan membahas tentang perancangan gerakan dari tokoh utama dalam *bumper* berjudul “My Day Off”. Karya ini berupa sebuah *bumper* berdurasi 49 detik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi dua dimensi dan mengangkat konsep *surrealist*. *Bumper* ini diproduksi oleh studio animasi Percolate Galactic.

Bumper animasi berjudul “My Day Off” ini menceritakan tentang seorang pekerja bernama Regan yang bergegas pulang dari kantor dan menghabiskan hari cutinya untuk bersantai. Saat berhasil masuk ke lift untuk meninggalkan kantor, ia bertemu dengan atasannya. Atasannya yang tidak tahu bahwa hari itu adalah hari cuti Regan

menegur Regan karena mengira bahwa Regan hendak pergi di jam kerja. Regan yang kesal karena seharusnya ia bersantai di hari cutinya meluapkan emosinya. Setelah lift menunjukkan lantai *lobby*, Regan merasa lega dan langsung pergi untuk meninggalkan kantor.

Dalam pembahasan pada penulisan skripsi penciptaan ini, penulis membatasi masalah yaitu bagaimana perancangan gerakan untuk menunjukkan emosi atau ekspresi bosan dan marah pada karakter Regan. Ekspresi dan emosi marah yang ditunjukkan terdapat pada *shot* 02 dan *shot* 12 s/d 14 dimana jumlah total *shot* dari *bumper* ini adalah 16 *shot* dari 15 *scene*. Pada *shot* 02 akan membahas perancangan gerakan pada tokoh Regan untuk menciptakan emosi atau ekspresi bosan dan pada *shot* 12 s/d 14 akan membahas perancangan gerakan pada tokoh Regan untuk menciptakan emosi atau ekspresi marah. Penulis merancang gerakan berdasarkan teori *facial expression* dan gerakan tubuh dari Steve Robert. Penulis juga menerapkan teori 12 prinsip animasi menurut Thomas dan Johnston dalam menciptakan gerakan untuk menunjukkan emosi bosan dan marah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi 2D

Animasi 2D atau animasi dua dimensi terkenal dengan istilah *hand-drawn animation* dikarenakan pengerjaannya yang dilakukan dengan proses menggambar setiap adegan satu per satu atau *frame by frame*. Menurut Purnomo dan Andreas (2013), animasi 2D atau animasi dua dimensi merupakan jenis animasi yang secara *visual* bersifat *flat*. Berdasarkan teknis pembuatan, animasi dua dimensi dapat dibuat melalui dua cara, yaitu dengan cara tradisional dan cara digital. Pembuatan animasi dua dimensi dengan cara tradisional dilakukan dengan menggambar pada lembar *celluloid*. Sedangkan untuk cara digital, pengerjaan animasi dua dimensi dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer yaitu melalui bantuan *software* khusus. Meskipun begitu, kedua cara tersebut tetap mengabdikan kemampuan menggambar setiap adegan secara satu per satu atau *frame by frame*.

2.2 12 Prinsip Animasi