

1. LATAR BELAKANG

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh manusia untuk berkompetisi satu sama lain, salah satunya adalah dengan cara melakukan balap. Secara umum, makna balap merupakan ajang adu kecepatan dalam hal apapun. Terdapat banyak jenis balap yang sering dijumpai, salah satunya adalah balap mobil.

Balap mobil merupakan ajang adu kecepatan dengan mengandalkan performa sebagai senjata utama. Dalam balap mobil diperlukan sebuah mobil balap dengan spesifikasi teknis yang difabrikasi sedemikian rupa, disesuaikan dengan karakter trek, suhu udara, hingga elevasi lintasan. Selain dibutuhkan spesifikasi teknis mobil balap yang tinggi, diperlukan pengendara dengan kemampuan teknik berkendara yang mumpuni. Teknik berkendara dalam balap mobil adalah cara untuk mengendalikan spesifikasi teknis dari mobil balap tersebut. Sehingga jika teknik berkendara mumpuni dikombinasikan dengan spesifikasi teknis tinggi, dapat menciptakan sebuah keharmonisan yang mampu memberikan hasil maksimal.

Film “*Re-Venge*” merupakan film animasi hybrid pendek dengan tema “balas dendam”. Film ini menceritakan tentang tokoh utama bernama Wira yang ingin meminta pertanggung-jawaban dari tokoh Michael sudah mencelakakannya hingga mobilnya menabrak pagar pembatas jalan tol. Namun alih-alih bertanggung jawab, Michael justru kabur. Dengan penuh amarah, Wira berusaha mengejar Michael.

Dalam film animasi, pengadaptasian teknis dan teknik balap mobil ini dapat menjadi poin menarik untuk disaksikan karena tokoh akan terlihat penuh aksi. Begitu juga dengan Wira yang berusaha memberhentikan Michael, dan Michael yang berusaha kabur dari Wira. Mereka berdua silih berganti melakukan aksi-aksi yang tidak hanya seru untuk ditonton, namun juga menarik untuk dibahas.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, pada skripsi yang berjudul “Perancangan Pergerakan Tokoh Yang Mendukung Adegan Balap Dalam Film Animasi *Hybrid* Pendek *Re-Venge*” ini penulis ingin membahas tentang perancangan pergerakan tokoh yang mendukung adegan balapan disertai dengan 12

prinsip animasi. Penulisan ini akan dibatasi pada pembahasan mengenai pergerakan tokoh utama Wira dan tokoh antagonis Michael pada pergantian perseneling dan membelok cepat dalam *scene 48 panel 1, scene 49 panel 1-5, scene 61 panel 6, scene 62 panel 1-2, scene 63 panel 1-3* yang menekankan pada 12 prinsip animasi berupa *exaggeration* dan *follow through* diikuti dengan teknis serta teknik dalam berkendara. Pemilihan *scene* tersebut bertujuan untuk menunjukkan perbandingan tokoh Wira dan Michael dalam berkendara beserta persamaan penggunaan 12 prinsip animasi.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan pergerakan tokoh yang mendukung adegan balap dengan menerapkan 12 prinsip animasi serta teknis dan teknik balapan yang baik dan benar pada film animasi pendek “*Re-Venge*”?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan agar memiliki pemahaman terhadap perancangan pergerakan tokoh yang mendukung adegan balap disertai dengan 12 prinsip animasi pada film animasi pendek “*Re-Venge*”.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA