



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

Sejak beberapa tahun lalu, animasi 3D menjadi satu medium yang populer ditemui dan digunakan di kalangan masyarakat Indonesia. Hal ini ditandai dengan banyaknya konten animasi yang bisa ditemui di berbagai iklan produk. Animasi layar lebar pun sekarang sudah menjadi konsumsi segala lapisan masyarakat. Hal-hal di atas menunjukkan perkembangan pesat industri animasi di Indonesia.

Produksi animasi di Indonesia pun mulai dianggap sebagai hal yang potensial. Sayangnya, menurut Aditya (Ardaya, 2008, hal. 20), kurangnya standarisasi kerja pada produksi animasi Indonesia menyebabkan produksi animasi lokal tidak maksimal, baik secara kuantitas maupun kualitas. Selain dari segi bobot cerita dan visualisasi keseluruhan film, animasi produksi lokal memiliki kelemahan pada penganimasian gerakannya yang seringkali tidak memperhatikan prinsip-prinsip animasi, yang sebaliknya, sangat diperhatikan oleh industri animasi di luar negeri (Ardaya, 2008, hal. 20). Hal ini disebabkan tidak adanya kurikulum pendidikan animasi dengan standar yang seharusnya (Ardaya, 2008, hal 21). Sebagai hasilnya, film animasi tersebut menjadi kurang hidup dan kurang bisa dinikmati audiens.

Menurut Ken Harris, Salah satu hal yang tampaknya sederhana namun jarang dianimasikan dengan benar (Williams, 2009, hal. 102) adalah *walk cycle*. Hal ini merupakan sesuatu yang selalu kita lihat dan temui setiap hari. Namun, dalam penganimasian, gerakan ini adalah salah satu yang paling sulit untuk diaplikasikan (Williams, 2009, hal. 102) karena mempunyai banyak detail yang harus diperhatikan jika kita ingin mencapai suatu gerakan yang *believable* dan ‘hidup’. Ditambah lagi, Williams (2009, hal. 103) mengungkapkan bahwa cara manusia berjalan merupakan sesuatu yang khas dan personal. Maka, animasi *walk cycle* menjadi sangat bervariasi ketika sang animator dihadapkan dengan karakter dengan perbedaan sifat, emosi yang sedang dirasakan, dan banyak hal lainnya.

Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk membahas hal penganimasian, khususnya *walk cycle*, yang juga diaplikasikan pada tugas akhir PENGAPLIKASIAN RAGAM WALK CYCLE PADA FILM PENDEK ANIMASI 3D “STRATUM”. Penulis berharap dapat mendemonstrasikan *walk cycle* yang tepat, baik secara teknis maupun visual, serta menambah wawasan kepada pembaca mengenai proses perancangan sebuah *walk cycle*.

U
M
N

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaplikasian emosi pada sebuah *walk cycle*?
2. Bagaimana pengaplikasian ragam *walk cycle* dalam film pendek animasi 3D "Stratum"?

1.3. Batasan Masalah

1. Acuan pembahasan adalah *walk cycle* manusia.
2. *Walk cycle* yang dibahas adalah berdasarkan keadaan emosi marah, sedih, dan senang.
3. Penggambaran emosi berdasar pada jenis sifat dasar/ watak ekstrovert.
4. Penggambaran emosi difokuskan pada bahasa tubuh dan bukan ekspresi wajah.
5. Durasi karya film pendek animasi 3D Stratum adalah ± 2.5 menit
6. Environment dan aset lain di luar pembahasan penulis.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan pembuatan Tugas Akhir Film Pendek Animasi 3D "Stratum" ini adalah untuk pembelajaran dalam merancang sebuah *walk cycle* dan mengaplikasikan unsur emosi pada sebuah *walk cycle* yang dapat menyampaikan pesan dalam sebuah adegan.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

1. Literatur
2. Analisa video referensi ataupun potongan klip yang sudah ada.

