

## 1. LATAR BELAKANG

Film adalah media komunikasi audio visual yang berguna untuk menyampaikan pesan. Pesan yang disampaikan biasanya disesuaikan dengan tujuan dibuatnya film tersebut, yaitu bisa berupa pesan edukasi, informasi, maupun hiburan (Effendy, 1986, hlm. 134). Film terbentuk dari dua unsur yang saling berkesinambungan, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif merupakan materi yang memiliki hubungan dengan aspek cerita atau tema film. Sementara itu, unsur sinematik berkaitan dengan metode atau cara untuk mengolah materi naratif secara teknis (Pratista, 2008, hlm. 1). Dalam sebuah cerita, karakter atau tokoh memiliki peran yang besar, khususnya tokoh utama atau protagonis. Tokoh dapat berperan dalam menyampaikan suatu pesan yang ingin ditunjukkan dalam sebuah cerita (Charters, 2011, hlm. 34). Agar sebuah tokoh dapat membantu membawakan pesan yang ingin disampaikan dalam suatu animasi dengan baik, dibutuhkan akurasi terhadap gestur dan ekspresi tokoh.

Film dapat dibuat dengan banyak cara, salah satunya adalah dengan memanfaatkan metode animasi. Animasi adalah kumpulan gambar yang muncul secara bergilir dengan cepat, sehingga dapat menciptakan ilusi gerakan. Animasi mengarah pada proses pembuatan gambar yang ditampilkan, atau yang disebut sebagai *frame* (Afrianto, 2019, hlm.1-2). Berbeda dengan film *live action*, animasi adalah media yang bebas. Hal tersebut karena untuk membuat sebuah animasi, seseorang dapat membuat dunia, tokoh, serta cerita yang baru dengan cara merekayasa realita maupun melanggar hukum alam. Namun, untuk membuat animasi yang baik seseorang harus memahami kondisi atau objek realita terlebih dahulu. Berdasarkan pemahaman terhadap realita, seorang animator bisa memberikan *emphasis* dan *exaggeration* dengan tepat terhadap ciri khas yang dimiliki sebuah objek. Williams juga menyatakan bahwa dalam membuat animasi, hal yang harus dicapai bukanlah *realism*, melainkan *believability* atau kepercayaan (Kahl seperti dikutip oleh Williams, 2001, hlm. 24-34).

*Topiku* adalah animasi pendek yang diproduksi oleh para karyawan magang di bawah naungan Studio Munē. Animasi pendek tersebut merupakan animasi tanpa

dialog yang dibuat dengan metode animasi 2D *frame-by-frame*. *Topiku* menceritakan tentang seorang anak bernama Piku yang memperoleh topi dari kedua orang tuanya. Topi tersebut adalah topi spesial yang dikenakan oleh seluruh anggota keluarganya dari generasi paling awal. Namun, Piku tidak kuat menopang topi tersebut, sehingga dirinya terpaksa untuk mencari segala cara agar dia dapat mengenakan topinya. Lambat laun orang tua Piku menyadari penderitaan Piku dalam meneruskan tradisi dan ekspektasi keluarga mereka. Pada akhir cerita Piku bisa memakai topi yang cocok dengan dirinya dan orang tuanya pun menerima dirinya apa adanya.

### 1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu bagaimana perancangan animasi tokoh Piku pada animasi pendek *Topiku*? Untuk membuat pembahasan lebih fokus dan terinci, maka ditetapkan batasan masalah, yaitu adegan yang akan dibahas hanya pada *scene 2 shot 6* dan *scene 4 shot 15*. Berikut adalah deskripsi singkat dari *shot-shot* tersebut:

#### 1. *Scene 2 shot 6*

*Shot* ini berisi adegan tokoh Piku yang berusaha sekuat tenaga untuk meletakkan topinya di atas meja. Piku kemudian bertekad untuk melatih tubuhnya agar menjadi cukup kuat untuk memakai topinya.

#### 2. *Scene 4 shot 15*

*Shot* ini dimulai dengan Piku yang tubuhnya tertimpa oleh topinya yang berat, karena dia gagal untuk mengangkat atau memakai topinya. Pose Piku pada *shot* ini dapat dideskripsikan sebagai kura-kura yang sedang masuk ke tempurungnya.

Pemilihan beberapa *shot* di atas didasarkan pada adegan yang dilakukan oleh Piku yang secara kuat dipengaruhi oleh emosinya. Pembahasan perancangan animasi untuk *shot-shot* yang telah disebutkan akan dibatasi pada prinsip animasi *squash and stretch*, *staging*, *timing*, dan *exaggeration*. Selain itu, pembahasan akan

difokuskan juga terhadap bahasa tubuh, ekspresi wajah tokoh, serta kaitannya dengan Hukum I Newton dalam animasi. Proses perancangan hanya akan melingkupi tahap *keyframing* hingga *in-between*, sehingga tidak membahas mengenai proses *coloring*.

## **1.2 TUJUAN PENELITIAN**

Melihat rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka dapat diperoleh tujuan penelitian. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui proses perancangan animasi tokoh Piku pada animasi pendek *Topiku*. Melalui skripsi ini, pembaca dapat memperoleh pemahaman mengenai pemikiran di balik pembuatan animasi pergerakan sebuah tokoh. Diharapkan juga bahwa skripsi ini dapat dijadikan acuan maupun referensi bagi mahasiswa animasi yang ingin menciptakan animasi dari tokoh.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1 12 PRINSIP ANIMASI**

Ada 12 prinsip animasi yang diterapkan oleh para animator agar dapat menghasilkan animasi yang baik. Prinsip-prinsip tersebut berupa *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*. Namun, pada penulisan ini hanya akan difokuskan pada prinsip *squash and stretch*, *staging*, *timing*, dan *exaggeration* (Thomas & Johnston, 1995).

*Squash and stretch* diterapkan untuk menentukan kelenturan atau kekakuan benda tersebut. Ketika bergerak, objek yang tidak kaku biasanya akan mengalami perubahan bentuk, tetapi volume dari objek tersebut tidak akan berubah. *Staging* adalah prinsip yang menerapkan kejelasan penataan komponen dalam sebuah animasi agar dapat menyampaikan informasi yang jelas. Informasi mengenai gerakan tubuh, ekspresi wajah, emosi, serta kepribadian tokoh harus digambarkan dengan jelas agar dapat terbaca dengan baik oleh penonton. *Timing* mengacu