

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu media *storytelling* yang dikenal oleh masyarakat luas. Salah satu alasan besarnya popularitas animasi ialah karena media animasi dapat menyampaikan berbagai cerita yang tidak dapat diaplikasikan pada film *live action*. Joy Batchelor sendiri menyatakan bila sebuah animasi lebih berfokus kepada realitas metafisik daripada realitas fisik yang disuguhkan oleh film *live-action*. Maka dari itu, animasi menjadi media penyampaian cerita terbaik untuk tokoh-tokoh *anthropomorphic* dan *inanimate object* (Hoffer dalam Weels, 1998).

Untuk membuat animasi yang terlihat seperti nyata, diperlukannya observasi, pengetahuan yang baik mengenai bahasa tubuh, serta tatanan akting yang baik. Menurut Kuhnke Elizabeth (2012), gestur dan bahasa tubuh cukup untuk membuat orang paham tentang apa yang kita pikirkan. Hal ini juga berlaku kepada hewan sebagai ekspresi diri. Hewan mengandalkan bahasa tubuhnya untuk mengungkapkan sesuatu kepada manusia. Karena kurangnya pengetahuan manusia terhadap bahasa hewan, akan lebih mudah bagi manusia untuk meneliti bahasa tubuh dari hewan (Andrews, 2020).

Anjing dikenal sebagai sahabat manusia dan banyak penelitian yang berusaha menggali mengenai bahasa tubuh anjing. Reaksi akan suatu keadaan yang dialami anjing akan dituangkan dalam bahasa tubuh, komunikasi verbal, dan juga perilaku berulang yang dilakukan oleh anjing. Beberapa peneliti mengungkapkan bila anjing bisa saja memahami arti empati dan meniru manusia dalam mengekspresikan diri (Grigg & Donaldson, 2017).

Film animasi *hybrid* Furewell menceritakan mengenai seorang pedagang tokoh kelontong yang baru saja kehilangan anjing kesayangannya. Karena perasaan kehilangannya, Sang Pedagang jadi terbayang-bayang akan kehadiran anjing peliharaannya di sisinya. Hal ini merupakan cara Sang Pedagang berusaha mengatasi duka kehilangan orang yang disayangi. Animasi ini akan berfokus kepada dalamnya hubungan kedua tokoh serta menemukan kembali motivasi hidup ketika berduka. Penulis merasa menggunakan medium 3D dan 2D adalah

sarana yang tepat untuk menceritakan seorang arwah anjing yang tidak dapat dilakukan secara *live-action*.

Penelitian ini akan menjelaskan mengenai perancangan gerakan dari tokoh Fu yang merupakan arwah anjing agar terlihat seperti nyata. Penulis akan mendalami 2 prinsip animasi yaitu *arcs* dan *exaggeration* untuk memberikan akting yang baik kepada tokoh arwah anjing. Selain itu, untuk membuat tokoh Fu yang lebih nyata, penulis akan meneliti bahasa tubuh yang tepat sehingga memberikan visualisasi kepribadian yang baik kepada tokoh arwah anjing. Penulis merasa tertarik dengan penelitian ini, karena perlunya observasi dan penerapan animasi yang baik sehingga memberikan tokoh arwah anjing yang tidak ada di dunia nyata terlihat bergerak secara realistis dan memiliki emosi. Selain itu, perlunya penelitian lebih lanjut tentang emosi hewan karena hewan memiliki perbedaan dengan sudut pandang manusia.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan gerakan tokoh arwah anjing dalam film animasi 3D *Furewell?*

Dalam pembahasan ini, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan gerakan akan fokus membahas tokoh arwah anjing bernama Fu yang memiliki kepribadian ceria dan bersemangat.
2. Perancangan gerakan dari tokoh Fu hanya dibatasi pada prinsip animasi *arcs*, *exaggeration*, dan bahasa tubuh anjing.
3. Pembahasan perancangan gerakan tokoh Fu akan fokus ke *scene 3 shot 7* yang memperlihatkan adegan Fu terbang untuk menaruh bola di depan Acek Aseng, dan *scene 3 shot 14* yang menunjukkan Fu terbang untuk menangkap bola saat bermain dengan Acek Aseng.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan skripsi penciptaan ini adalah untuk merancang gerakan arwah anjing yaitu tokoh bernama Fu pada *scene 3 shot 7* dan *shot 14* dengan batasan bahasa tubuh anjing, *arcs*, dan *exaggeration*.

2. STUDI LITERATUR

Kata animasi berasal dari bahasa latin yang bermakna “menjadi hidup atau bernafas” (Wright, 2005). Maka dari itu, tugas seorang *animator* adalah memanipulasi sebuah tokoh untuk membuatnya menjadi hidup. Dengan menciptakan rangkaian ilusi dari susunan gambar diam maupun benda tak hidup, animasi menjadi media yang kita kenal hingga sekarang ini (Kurnianto, 2015).

Perkembangan teknologi yang pesat, membuat animasi terus berevolusi dan berkembang. Saat ini, banyak dari studio-studio yang mulai berusaha menerapkan *style* baru dalam animasi dengan menggabungkan 2D dengan 3D animasi, Penggabungan ini dinilai oleh Joe Letteri sebagai perpanjangan alami pembuatan animasi dari metode menggambar manual. Selain itu, *hybrid animation* dirasa memberikan metode dan pilihan artistik yang baru serta segar (Haswell, 2015).

2.1. 12 PRINSIP ANIMASI

Seorang *animator* tidak pernah lepas dengan 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh para *animator* Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam buku *The Illusion of Life*. Penelitian ini akan mengambil 2 prinsip animasi yang merupakan komponen paling penting dalam menganimasikan tokoh Fu sesuai dengan batasan penelitian. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai *arcs*, dan *exaggeration*:

1. *Arcs*

Arcs ialah prinsip yang menjelaskan bila semua benda memiliki lintasan gerak seperti parabola yang melengkung (Tri Widadijo, 2020). Biasanya dalam menganimasikan tokoh, pinggang adalah pusat dari *arcs* tersebut. Tanpa adanya *arcs*, sebuah animasi akan terlihat seperti robot mekanik yang terlihat patah (Osborn, 2015). Dalam *Arcs*, juga terdapat istilah