

## 1. LATAR BELAKANG

Medium gambar bergerak animasi merupakan putaran rangkaian gambar diam yang apabila dilihat oleh mata manusia dapat memberikan efek ilusi gerakan. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi bentuk dan cara animasi diciptakan, dimana bentuk animasi yang paling relevan pada zaman ini merupakan animasi 3D. Beane (2012) berpendapat bahwa animasi dengan bentuk 3D memiliki macam-macam bentuk visual yang bercabang karena setiap tahunnya akan terus berkembang. Karena animasi 3D pada dasarnya diciptakan melalui grafis komputer, maka perkembangan gaya animasi 3D akan terus sejalan dengan perkembangan teknologi. Salah satu teknologi yang telah berkembang di ranah animasi 3D adalah teknik *motion capture* yang merupakan alat penangkap gerakan subjek. Teknik tersebut digunakan pada film animasi pendek “Abandoned Skies” karena mempermudah penulis dengan hasil animasi yang sesuai dengan gerakan manusia yang cukup akurat, namun penulis masih harus melakukan tahap pembersihan pada hasil animasi yang telah dihasilkan melalui *motion capture*.

Dalam bentuk apapun, medium gambar bergerak animasi mempunyai suatu keunikan tersendiri dalam menggambarkan suatu gerakan manusia ataupun benda. Bentuk *storytelling* gambar bergerak yang terdapat seorang tokoh di dalamnya, pada umumnya terdapat unsur akting dalam penceritaannya. Tak hanya untuk seni film atau teater, namun akting juga berlaku dalam medium penceritaan animasi. Wells (1998) menyatakan bahwa akting merupakan satu konsep yang menarik untuk merepresentasikan hubungan antara figur, objek, dan lingkungan, dengan sang animator. Representasi gerakan manusia dalam animasi bersifat fleksibel dan bebas, sehingga dapat dirancang semenarik mungkin melalui prinsip-prinsip gerakan animasi. Pada kasus ini, akan difokuskan pada gestur tubuh tokoh Jack yang berubah pada kedua buah *shot* dengan latar waktu yang berbeda.

Pada film pendek animasi 3D “Abandoned Skies”, cerita difokuskan pada tokoh Jack yang melalui sebuah musibah di tengah-tengah pekerjaannya sebagai kurir luar angkasa. Karena terperangkap di pesawat ruang angkasanya selama setahun, Jack mengalami lima tahap kesedihan yang didasari oleh model Kübler-Ross. Perubahan kepribadian yang Jack alami akan menjadi acuan penulis untuk membandingkan gestur tubuhnya pada kedua buah *shot* dengan latar waktu yang berbeda.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana merancang gestur tubuh tokoh Jack sesuai dengan perubahan kepribadian dalam film pendek animasi 3D “Abandoned Skies”?

Penelitian ini akan dibatasi pada gestur tubuh, kepribadian, dan ekspresi tokoh Jack. Pada *scene 1 shot 2*, dimana ia sedang melakukan pengecekan pada kargo yang berada di ruang kargo pesawat ruang angkasanya. Pada *scene* dan *shot* ini, Jack masih dalam emosi yang netral dan sedang melakukan pekerjaannya yang biasa ia lakukan setiap harinya. Sedangkan pada *scene 3 shot 4*, Jack sedang menyingkirkan barang-barang yang ada di atas meja dengan cara agresif. Pada *scene* dan *shot* ini, Jack telah mengalami sebuah kejadian yang membuat kepribadiannya lebih depresif sehingga ia harus mengalami lima tahap kesedihan yang merupakan konsep film pendek animasi “Abandoned Skies”. Oleh karena itu, kedua *shot* ini akan menjadi sebuah acuan penulis karena cukup menunjukkan kontras pada kepribadian dan gestur tubuh Jack sebelum dan ketika ia sedang mengalami lima tahap kesedihan Kübler-Ross.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perancangan gestur tubuh tokoh Jack pada dua *shot* yang menunjukkan kepribadian yang berbeda dalam animasi 3D “Abandoned Skies”. Penciptaan analisis ini dilakukan agar pembaca dapat memahami lebih baik tentang bagaimana gestur tubuh pada kedua buah *shot*

“Abandoned Skies” yang dipilih dapat menyampaikan kepribadian seseorang secara beda.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 Animasi

Menurut Williams (2001), animasi adalah seni membuat sesuatu bergerak dalam waktu, musik, suara atau narasi. Definisi ini menekankan pentingnya pengaturan waktu dan gerakan dalam animasi, serta peran musik, suara, dan narasi dalam menciptakan animasi yang kohesif dan menarik. Williams (2001) juga menekankan pentingnya menggambar, menyatakan bahwa "kualitas gambar adalah inti dari animasi". Animasi dapat didefinisikan dalam banyak cara, tetapi umumnya melibatkan penciptaan ilusi gerakan melalui serangkaian gambar statis.

Menurut Mayer dan Moreno (2002), animasi adalah jenis presentasi visual, dan dapat didefinisikan sebagai film yang dihasilkan komputer, yang menampilkan hubungan antar figur yang tergambar. Hal tersebut bisa juga dijelaskan sebagai *motion picture* yang menggambarkan gerakan dari benda nyata. Menurut Martinez (2015), ia menjelaskan bahwa animasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan gambar yang disusun sesuai urutan dan diproduksi satu per satu atau disebut juga *frame-by-frame*, yang menggunakan berbagai pendekatan bergambar dan menekankan keterlibatan animator. Di media digital, *software* animasi tertentu yang hanya mengotomatiskan bingkai di antara dan memungkinkan animator menentukan bingkai kunci, seperti Adobe Flash berbasis Maya atau vektor, dapat dikategorikan dalam kategori ini.

Pada buku *Animating Film Theory*, Leslie (2014) menjelaskan bahwa animasi memiliki sifat *other nature* atau alam yang berbeda. Ia menjelaskan bahwa animasi itu sendiri menggambarkan alam yang paralel dengan kehidupan kita, dimana animasi itu menunjukkan sifat yang dapat kita kenali melalui proses konsep, imajinasi, dan teknologi.