

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah suatu teknik yang sekarang ini banyak digunakan dunia perfilman. Selain dunia perfilman animasi juga digunakan dalam pembuatan *game*. Definisi dari kata animasi adalah gambar yang bergerak yang dibuat dari gambar, model dan lain-lain yang difoto atau dibuat di komputer. Animasi juga merupakan gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dan mengikuti gerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan waktu. Gambar atau objek yang digunakan dalam pembuatan animasi dapat berupa gambar hewan, manusia maupun tulisan. Animasi merupakan sebuah kegiatan yang menghidupkan, menggerakkan suatu benda mati yang diberikan dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau berkesan hidup. *Software* animasi yang berkembang sangatlah banyak contohnya Autodesk Maya, Blender, Clip Studio, Krita dan lain-lain.

Gerakan tubuh dan wajah dalam pembuatan animasi menggunakan beberapa prinsip yang digunakan untuk berkomunikasi secara visual. Dalam proses penggambaran animasi animator tidak menggambar secara kaku atau tidak hidup namun mereka menambahkan gerakan-gerakan yang manusia tidak bisa lakukan dan prinsip ini disebut dengan *12 principles of animation*. Beberapa gerakan tubuh dan ekspresi wajah tokoh Lara dalam Animasi 2D Lara's day menggunakan beberapa prinsip dari 12 principles of animation yang digunakan dalam film Tom & Jerry.

Dalam topik tugas akhir Analisis penulis akan membahas bagaimana gerak tubuh dan ekspresi wajah saat kaget. Penulis berharap jika penonton dapat melihat bahwa animasi bukanlah hanya sekedar gambar namun gambar gerak yang dapat berkomunikasi dengan penontonya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan ekspresi dan bahasa tubuh tokoh Lara dalam film and Lara's Day?

1.2. BATASAN MASALAH

Tujuan penulis memilih topik pembahasan ini adalah:

1. Perancangan ekspresi dan gerakan kaget tokoh Lara dalam *scene 5 shot 6* pada adegan kaget bertemu dengan sepupu dan *scene 6 shot 12* adegan mobil menghampiri tokoh dengan cepat.
2. Topik pembahasan berfokus pada gerakan tubuh, pose dan ekspresi dalam animasi “Lara’s Day”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian penciptaan skripsi ini dilakukan untuk merancang gerakan tubuh, pose dan ekspresi wajah pada tokoh Lara pada *scene 5 shot 6* dan *scene 6 shot 12* dengan menggunakan *squash and stretch* dan pose.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA