



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

1. LATAR BELAKANG

Animasi sebagai salah satu media gambar bergerak menjadi pilihan untuk memvisualisasikan berbagai imajinasi dan ide. Animasi tidak hanya sekumpulan gambar yang dirangkai menjadi suatu gerakan (White, 1988). Dalam pembuatannya, gerak tokoh dalam setiap gambar harus diperhatikan untuk membuatnya terlihat nyata. Karena itu, *animator* berperan untuk membuat ilusi gerak yang dapat menghidupkan tokoh (Permadi, 2013).

Pergerakan tokoh dapat membuat suatu animasi dinilai baik ketika dapat menyampaikan konteks yang diinginkan. Pergerakan dalam animasi berbeda dengan dunia nyata. Umumnya, animasi melebih-lebihkan gerakan pada tokoh maupun aset pendukung lainnya. Hal ini karena animasi mengutamakan elemen visual dibandingkan elemen pendukung lainnya, seperti audio atau dialog. Sehingga, animasi harus dapat dimengerti melalui gerakan yang dihasilkan gambar.

Dalam animasi, ekspresi wajah dan gestur tubuh tokoh menjadi aspek penting dalam menyampaikan situasi dan kondisi secara visual. Karena penyampaian konteks secara visual, ekspresi wajah dan gestur tubuh menjadi pusat perhatian penonton. Ekspresi wajah dan gestur tubuh juga menjadi penyampai emosi yang utama yang dirasakan tokoh supaya penonton ikut merasakan emosi tersebut.

Rasa takut merupakan emosi alami yang dialami oleh seluruh makhluk hidup, termasuk manusia. Emosi ini membuat seseorang merasa tidak nyaman akan seseorang atau sesuatu. Rasa takut muncul ketika seseorang merasa adanya ancaman secara fisik maupun emosional. Ada beberapa hal yang cenderung membuat seseorang merasa takut, contohnya peristiwa tertentu, orang lain yang tidak dikenal, tempat yang tinggi, dan juga hewan-hewan tertentu (Ekman, 2003).

Dalam cerita "A Light in The Dark", Mei sebagai tokoh utama merupakan seorang anak-anak berusia 6 tahun yang takut akan kegelapan dan orang asing disekitarnya. Film "A Light in The Dark" tidak menggunakan dialog dalam menceritakan setiap adegannya sehingga pergerakan animasi menjadi sangat

penting dalam menyampaikan setiap konteks pada cerita, khususnya adegan yang memperlihatkan emosi ketakutan.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana perancangan pergerakan tokoh Mei untuk memvisualisasikan ketakutan pada film animasi 2D “A Light in The Dark”?

1.2. BATASAN MASALAH

Pada penelitian ini, penulis membuat batasan masalah supaya pembahasan lebih spesifik dan terfokus. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian akan berfokus pada pergerakan tokoh utama anak-anak yang bernama Mei.
2. Penelitian akan berfokus pada perancangan gestur tubuh dan ekspresi wajah Mei yang menunjukkan ketakutannya akan kegelapan pada scene 2 shot 12 dan 14 serta ketakutan pada orang asing pada scene 4 shot 3-4.
3. Penerapan prinsip *anticipation* pada gerakan ketakutan.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk membantu penulis dalam merancang pergerakan tokoh Mei untuk memvisualisasikan ketakutan dalam film animasi “A Light in The Dark”. Penulis berharap dapat memvisualkan ketakutan tokoh akan kegelapan dan orang asing yang hadir dalam hidupnya. Penulis juga berharap penelitian ini dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat gerakan untuk menggambarkan emosi takut pada animasi menjadi lebih baik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan bagi mahasiswa/i lainnya ketika menulis topik yang sama pada penelitian karya ilmiahnya.