



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film animasi sendiri erat hubungannya dengan pergerakan suatu benda atau '*still object*'. Kata animasi sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *animation*, yang berasal dari kata dasar *to animate*, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Dengan kata lain bisa juga diartikan seperti suatu benda mati yang diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak sehingga berkesan hidup.

Sullivan, dkk (2008) bahkan berpendapat bahwa pergerakan dalam film animasi merupakan salah satu bagian yang sangat penting untuk menghidupkan karakter dan suasana di dalam setiap adegannya. Hal ini dikarenakan hampir semua makhluk hidup di dunia ini memiliki pergerakannya masing-masing dan dengan mengimplementasikan hal tersebut kedalam sebuah film akan membuat film tersebut menjadi lebih 'hidup' serta juga menjadi lebih alami dan menarik bagi para penonton (hlm. 211)

Sejatinya manusia memiliki tiga fungsi penting atau tritunggal yaitu mampu mendengar, mampu berpikir sebagai manusia dan mampu bercakap-cakap. Ketiga fungsi itu mempunyai hubungan yang sangat erat, yang jika salah satunya bermasalah akan mengganggu fungsi yang lainnya. Penyandang disabilitas merupakan orang yang merasakan bagaimana sulitnya hidup dengan kekurangan

fungsi tritunggal ini. Khususnya dalam hal ini adalah ketidakmampuan untuk bercakap-cakap atau tunawicara yang secara umum mengganggu mereka dalam berkomunikasi dengan sesamanya. Namun Masyarakat seakan acuh pada keadaan orang yang memiliki kekurangan di dalam dirinya. Banyak penyandang disabilitas yang merasa dikucilkan dan merasa dirinya tidak di anggap di dalam masyarakat. Hal ini dikarenakan masyarakat yang cenderung bersifat individualistis dan selalu mementingkan diri sendiri.

Penulis berharap dengan diangkatnya unsur-unsur yang menunjukkan rasa cinta dan menghargai orang yang berkebutuhan lebih kedalam film '*Loveograph*', dapat membuat penonton khususnya masyarakat tidak melupakan jati diri Bangsa Indonesia yakni semangat tenggang rasa. Semangat yang mengajarkan arti dari sebuah kebersamaan. Selain untuk mengembangkan budaya peduli terhadap sesama yang sudah mulai pudar, film ini juga bertujuan untuk menjelaskan lebih dalam akan arti tentang ketulusan sebuah cinta yang dibungkus secara menarik dan *meaningful* dalam bentuk film animasi 3D yang ber-*genre* drama romantis.

Untuk itu dalam mendorong kemajuan industri animasi di Indonesia melalui kesadaran akan budaya peduli terhadap sesama, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan gerakan bahasa isyarat BISINDO pada karakter Ratna dalam animasi 3D '*Loveograph*'.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mengaplikasikan bahasa isyarat penyandang tunawicara untuk karakter Ratna dalam animasi 3D *'Loveograph'*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari laporan ini adalah:

1. Mengaplikasikan cara berkomunikasi penyandang tunawicara yang dikhususkan pada penggunaan bahasa isyarat terhadap pergerakan karakter Ratna.
2. Difokuskan pada *scene* 4 dan *scene* 8 di mana Ratna mencoba berkomunikasi dengan Galih menggunakan bahasa isyarat.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana mengaplikasikan bahasa isyarat penyandang tunawicara terhadap pergerakan karakter Ratna dalam animasi 3D *'Loveograph'* sehingga pergerakan pada karakter Ratna yang menggunakan pergerakan penyandang tunawicara sebagai tolak ukurnya dapat menghasilkan karya animasi 3D seautentik pada gerakan di dunia nyata.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Laporan tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif sebagai dasar pengumpulan data. Pada tahapannya metode ini terbagi menjadi dua tahap utama, yakni:

1. Pengumpulan data secara sekunder yaitu dengan pencarian data dari berbagai buku dan sumber yang berhubungan dengan topik penelitian.
2. Pengumpulan data secara primer yaitu melakukan observasi dan terjun ke lapangan yang disertai dengan foto-foto sebagai objek perbandingan untuk mendapat data yang sistematis dan tepat, serta melakukan wawancara kepada pihak yang terkait dalam hal ini penyandang tunawicara.

1.6. Metode Perancangan

Metode Perancangan yang akan dilakukan dalam proses pengaplikasian bahasa isyarat penyandang tunawicara terhadap pergerakan karakter Ratna dalam animasi 3D *'Loveograph'* antara lain dengan menonton banyak referensi tentang penyandang tunawicara, baik di film maupun di dunia nyata. Lalu, penulis akan melakukan riset kepada salah satu penyandang tunawicara yang kemudian dari hasil riset yang sudah dirangkum, penulis akan mulai merancang pergerakan karakter Ratna dalam animasi sehingga sesuai dengan yang ada di dunia nyata. Setelah proses perancangan selesai, penulis akan memulai membuat *Keyframe* dan tambahan *Exaggeration* hingga terciptanya suatu gerakan pada karakter Ratna dalam film animasi 3D *'Loveograph'* yang seautentik dengan gerakan di dunia nyata namun dapat terlihat lebih menarik di dalam film animasi 3D.

1.7. Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis adalah dapat lebih memahami mengenai pengaplikasian gerakan di dunia nyata terhadap film animasi 3D melalui proses dalam pembuatan tugas akhir.
2. Bagi pembaca adalah memberikan wawasan kepada animator-animator tentang mengaplikasikan pergerakan penyandang disabilitas terhadap pergerakan karakter pada animasi 3D yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas dan kesadaran untuk mengembangkan budaya peduli terhadap sesama pada karya animator 3D di Indonesia .

UMMN