



### **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

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi juga turut berkembang dan salah satunya yang selalu muncul serta bersaing adalah gadget mulai dari handphone hingga ke tablet berbagai ukuran. Seperti yang dikutip dari kompasiana.com pada 24 Juni 2015, gadget adalah perangkat elektronik dalam berbagai ukuran yang digunakan oleh manusia sebagai pemenuh kebutuhan sehari-sehari seperti internet. Bukan hanya gadget yang dirancang dengan sangat canggih, aplikasi-aplikasi di dalamnya pun dirancang dengan sangat menarik sehingga membuat konsumen menjadi tergiur.

Dapat kita lihat di zaman sekarang tidak hanya orang-orang dewasa, remaja ataupun lanjut usia bahkan hingga anak-anak balita sudah mahir dalam menggunakan gadget mereka. Gadget-gadget ini sangat terkenal dikalangan remaja hingga kalangan pekerja dewasa. Gadget digunakan hampir setiap hari oleh kalangan-kalangan ini untuk kebutuhan mereka masing-masing, entah itu untuk memudahkan keseharian mereka, maupun hanya untuk sekedar *refreshing* karena penat mengerjakan pekerjaan atau tugas-tugas mereka.

Memang tidak dapat dipungkiri bahwa gadget cukup membantu manusia dalam kesehariannya karena gadget cukup praktis dibawa serta digunakan, namun gadget juga mempunyai sisi buruk apabila sang pengguna tidak dapat mengelola waktu penggunaan gadget dengan baik. Seperti yang dikutip dalam koran Tempo

11 Oktober 2013, seorang pengamat produk telekomunikasi Herry S.W. menyatakan bahwa berdasarkan risetnya, masyarakat Indonesia mempunyai sifat ketergantungan terhadap gadget yang membuat mereka menjadi konsumen yang bersaing ketat untuk memiliki gadget-gadget terbaru walaupun tidak seluruh fitur akan digunakan pada kesehariannya.

Penggunaan gadget ini tidak lepas pula dari internet. Dengan adanya gadget, para penggunanya akan dengan mudah mengakses internet entah untuk menambah pengetahuan hingga untuk media sosial. “Pecandu Gadget” mungkin adalah julukan yang tepat untuk mereka yang tidak dapat lepas dari gadget-gadget ini. Para “pecandu gadget” ini bisa berjam-jam menatap layar gadget mereka tanpa bosan mulai dari bermain game hingga *chatting* di media sosial di zaman sekarang ini. Kecanduan gadget ini dapat menyebabkan akibat yang kurang baik bagi pengguna, misalnya saja bagi para mahasiswa. Pada saat mereka mempunyai tugas yang harus mereka kerjakan, tetapi gadge-gadget ini menjadi distraksi yang menarik bagi mereka. Banyak waktu yang akan terbuang sia-sia diakibatkan oleh pengelolaan waktu yang salah dalam menggunakan gadget tersebut.

Dari fenomena yang sangat nyata terjadi inilah penulis pada Tugas Akhir ini mempunyai ide untuk membuat sebuah film animasi pendek yang di dalamnya terdapat seorang karakter bernama Deana, seorang mahasiswa jurusan animasi yang akan mengerjakan tugasnya namun ia selalu mudah terdistraksi oleh gadgetnya tetapi ia mencoba untuk tetap fokus dengan tugasnya.

Dalam Tugas Akhir ini penulis akan membahas lebih dalam tentang penganimasian karakter dengan memperhatikan detail prinsip-prinsip gerak

manusia pada umumnya berdasarkan sifat karakter yang mempengaruhi bahasa tubuh sang karakter namun dengan pengaplikasian salah satu prinsip animasi yaitu *exaggeration* atau gerakan yang dilebih-lebihkan dengan tujuan untuk membuat adegan-adegan yang ada menjadi lebih dramatis. Penulis berharap dengan dilakukannya penelitian tentang penganimasian karakter tokoh utama dalam film animasi pendek “Distraction” ini, penulis dapat menyampaikan dengan baik kepada penonton apa yang Deana rasakan melalui bahasa tubuh Deana.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada maka, dirumuskanlah permasalahan sebagai berikut yaitu

Bagaimana perancangan gerak animasi karakter utama dalam film “Distraction”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas batasan-batasan masalah dalam pembahasan ini yaitu mencakup:

1. Penulis hanya akan membahas gerakan-gerakan dengan prinsip *exaggeration* dari tokoh Deana,
2. Target audiens adalah kalangan remaja hingga pekerja dewasa.
3. Pembahasan gerak dengan prinsip *exaggeration* pada karakter Deana akan dibatasi dalam 3 sikap yaitu sikap bosan, tertawa dan terkejut.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang gerakan animasi karakter Deana dengan mengaplikasikan prinsip *exaggeration* serta membandingkan gerakan tanpa dan dengan prinsip tersebut.
2. Menerapkan desain gerakan karakter yang telah dibuat dalam film animasi “Distraction”.

The image shows a large, light blue watermark of the UMMN logo. It consists of a circular emblem with a stylized face and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.