

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan bentuk seni yang melibatkan pergerakan gambar dengan *timing*, musik, suara atau konteks naratif (Williams, 2002). Sehingga penting untuk diatur pergerakan dari tokoh atau elemen bergerak lain dalam sebuah adegan atau *shot*. Animasi juga merupakan sebuah medium karya yang fleksibel dan bersifat bebas, sehingga representasi atau replikasi pergerakan dari suatu tokoh dalam suatu karya animasi akan bergantung dalam perancangan gestur yang ditentukan oleh animator. Pergerakan dapat dirancang untuk menarik perhatian atau pun hanya merupakan *follow through* yang menambahkan faktor refleksi kenyataan.

Adapun *timing* yang merupakan prinsip dasar animasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya terjadi pergerakan (Thomas dalam Becker, 2017). Kecepatan suatu pergerakan dapat mengubah arti atau pesan keseluruhan gerakan tersebut. Sebab kecepatan atau kelambatannya dapat mengekspresikan berbagai jenis emosi yang berbeda.

Untuk menciptakan gerakan dan emosi yang bagus pun dibutuhkan gestur dan ekspresi sebagai elemen dukungan yang menguatkan pesan dari suatu gerakan tersebut. Dengan adanya prinsip *exaggeration* yang memperjelas dari suatu gerakan yang dilakukan.

Film pendek animasi yang berjudul “*Line of Memories*” menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame* yang membawakan cerita mengenai seorang pria pekerja kantoran yang bertemu dengan sosok hantu teman masa kecilnya saat ia berjalan pulang melalui rute biasanya. Ia pun akhirnya menaiki sebuah kereta dengan temannya yang membawanya melalui kenangan masa lalunya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Karya tulis ini pun membawakan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang pergerakan ekspresif dalam film animasi pendek “*Line of Memories*”?

Gerakan ekspresif yang dimaksudkan dari rumusan ini merupakan gerakan yang dapat mengungkapkan perasaan dari tokoh dan memberikan gambaran yang jelas kepada audiens terhadap aksi dari tokoh tersebut.

1.2. BATASAN MASALAH

Untuk mencegah penelitian menjadi terlalu luas, penulis akan membatasi penelitian dengan pembahasan animasi gerakan tangan tokoh Gilang dalam beberapa shot tertentu saja.

1. *Scene 4 shot 6.*

Tokoh Gilang yang melambai dengan ceria.

2. *Scene 9 shot 3*

Tokoh Gilang yang menunjuk ke suatu arah.

Kedua *shot* ini yang dipilih oleh Penulis disebabkan gerakan sederhana yang dilakukan yaitu melambai dan menunjuk merupakan gerakan yang sering kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Fokus dari penelitian pun merupakan gerakan tangan dari tokoh tersebut.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini pun dilakukan dengan adanya tujuan menerapkan prinsip *timing* dan *exaggeration* ke dalam film animasi yang dikerjakan agar pergerakan dari tokoh tampak lebih ekspresif.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A