

1. LATAR BELAKANG

Menurut Laybourne Kit (1998), pergerakan yang ada dalam film/ animasi sebenarnya tidak bergerak. Ilusi gambar terlihat dari sekumpulan gambar tak bergerak dan menipu otak manusia dan membuatnya terlihat bergerak. Animasi yang berupa bagian dari industri hiburan menjadi semakin populer dan meluas hingga menyentuh berbagai negara termasuk Indonesia. Menurut Mega et al. (2020) industri animasi di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat terkhusus dalam sektor industrial. Oleh karena perkembangan animasi yang pesat, maka berkembanglah berbagai macam teknik dari tradisional menjadi digital, dan tokoh animasi menjadi semakin dekat dan *relateable* dengan penonton terlepas dari desain tokohnya.

Animasi dengan tokoh *anthropomorphic*, ekspresi dan gerakan tubuh tokoh menjadi aspek penting untuk menyampaikan konteks dan situasi dalam cerita yang dapat dihubungkan dengan perasaan dan pengalaman penonton. Pada tokoh apapun, pergerakan tubuh tokoh dapat menjadi sarana pengantar emosi (Pease & Pease, 2004). Tokoh *anthropomorphic* seringkali memperlihatkan ekspresinya melalui ekspresi wajah, tubuh, dan tangan sebagai bagian tubuh yang paling ekspresif diantara semua anggota tubuh.

Pada tugas akhir yang dibuat dalam kelompok *Canard Production*, kami membuat cerita animasi bergenre komedi berjudul “Sayangi Lambungmu” dengan 2 tokoh, yakni tokoh Kevin sebagai tokoh utama dan tokoh Lambung menjadi tokoh *anthropomorphic* yang menjadi penggambaran rekasi tubuh terhadap keputusan Kevin serta dibahas sebagai bagian penulisan skripsi penciptaan. Tubuh seringkali bereaksi terhadap keputusan manusia yang kurang sehat dan memperingatkannya secara perlahan, peringatan-peringatan yang diberikan Lambung terhadap tokoh utama akan dibawakan secara komedi dan ekspresif selayaknya tokoh manusia. Agar ekspresi tokoh Lambung mampu lebih terlihat, tokoh Lambung ditambahkan ekspresi wajah dan gestur tangan.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana perancangan gerak tokoh Lambung pada animasi bergenre komedi “Sayangi Lambungmu”?

1.2.BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah pada karya tulis meliputi:

1. Perancangan terfokus pada pergerakan tokoh pada animasi “Sayangi Lambungmu” yaitu tokoh Lambung.
2. Pembahasan terbatas pada
 - a) Scene 5 Shot 7 yang berisi tokoh Lambung menari tarian *zero two dance* dalam menghindari himbauan dari Kevin
 - b) Scene 5 shot 9 yang berisi tokoh Lambung menjadi babak belur akibat dipukul oleh tokoh Kevin
3. Pergerakan yang akan dibahas terkait dengan gestur tangan, terkait dengan *Secondary Action*, *Exaggeration*, dan *Squash and Stretch*.
4. Perancangan dan hasil yang dibahas terbatas pada *keyframe*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan pergerakan tokoh Lambung pada animasi bergenre komedi “Sayangi Lambungmu”. Penulis ingin membuat tubuh tokoh Lambung yang *anthropomorphic* dengan gerak *body language* manusia yang ditambahkan kekonyolan untuk menghibur penonton. Melalui penciptaan ini, para seniman animator dapat menggunakan penelitian pergerakan penulis terhadap tokoh Lambung untuk membuat animasi tokoh organ dalam lainnya yang bersifat *anthropomorphic*. Animator juga dapat menggunakan dan menggabungkan teknik

animasi penulis untuk membuat animasi pendek/ serial untuk membuat tokoh yang bergenre komedi.

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. 12 Principles of Animation

Prinsip animasi dipopulerkan oleh 2 animator Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas. Prinsip ini diperkenalkan dari buku berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Para animator terus melakukan penelitian terkait metode menggambar yang menjadi sebuah proses dalam animasi dan pada setiap proses yang diketemukan animasi memerlukan nama yang kemudian diterapkan pada pengerjaan animasi (Thomas dan Johnston, 1986). Prinsip animasi yang dipaparkan dalam buku berjumlah 12 prinsip, yang terdiri dari (1) *squash and stretch*, (2) *anticipation*, (3) *staging*, (4) *straight ahead and pose to pose*, (5) *follow through and overlapping action*, (6) *slow in and slow out*, (7) *arcs*, (8) *secondary action*, (9) *timing*, (10) *exaggeration*, (11) *solid drawing*, dan (12) *appeal*.

2.1.1. Squash and Stretch

Teknik animasi untuk melenturkan objek gambar yang memiliki kontak terhadap benda di sekitarnya. Tujuannya untuk menekan pergerakan dan ekspresi animasi dari objek yang kaku menjadi lebih hidup. *Squash* untuk meremas objek (ke arah atas dan bawah) dan *stretch* untuk menarik bentuk benda (ke kiri dan ke kanan) dari yang seharusnya.

2.1.2. Secondary Action

Teknik ini adalah gesture tubuh yang mendukung pergerakan tubuh utama untuk menambahkan dimensi kepada objek yang dianimasikan. Contohnya jika pergerakan utamanya adalah tubuh yang sedang meloncat dengan tangan yang berusaha menggapai sesuatu, maka *secondary action* untuk mendukung tubuh tersebut adalah kaki yang ikut meloncat. Kaki tersebut bisa membantu