

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah proses yang dapat menciptakan ilusi gerakan kepada penonton dengan menyajikan gambar-gambar berurutan secara berurutan dan cepat. Definisi animasi tidak absolut, karena secara praktis, media yang digunakan seperti pencil, tanah liat, atau piksel, penciptaan gerakan adalah suatu bentuk keajaiban. Teknik yang telah dikembangkan oleh para pionir film akan selalu berevolusi dan disempurnakan oleh animator selanjutnya (Chong, 2007).

*Rotoscoping* adalah teknik animasi dengan memproyeksikan film yang dipilih. Kemudian film tersebut dijiplak keframe satu per satu untuk menciptakan animasi yang realistis dan hidup. Teknik ini dipionir oleh Max Fleischer, salah satu karyanya adalah "*Out of the Inkwell: koko Bubbles*". Gerakan yang dihasilkan menjadi lebih natural dan terlepas dari metode menggambarnya. Teknik ini juga digunakan oleh Fleischer bersaudara dalam adaptasi *Gulliver's Travels* (1977) (Chong, 2007). Walt Disney memperagakan aksi sebuah karakter saat mempresentasikan idenya, karena hanya memberikan ide dan menulis naskah (Holt, 2019, hlm. 4).

Pembuatan sebuah animasi selalu ditambahkan 12 prinsip animasi yang menjadi panduan saat membuat berbagai jenis animasi. Thomas dan Johnston (1955), animator dari Walt Disney melatih berbagai jenis animasi sampai mereka mendapatkan metode metode yang menghasilkan hasil yang konstan. Animator tersebut kemudian menyebut teknik tersebut prinsip animasi dasar dan diajarkan ke animator baru. Meskipun tidak di verifikasi secara ilmiah, prinsip animasi tersebut telah digunakan oleh banyak film animasi yang sukses. Robot adalah sebuah mesin yang memiliki kemiripan dengan tubuh manusia dan dapat mengreplikasi gerakan manusia dan dapat bergerak secara otomatis. Sebuah mesin tersebut dapat menjalankan serangkaian tindakan kompleks secara otomatis yang telah di program melalui computer. Menurut Schulz, Torresen, dan Herstad (2019), robot itu sendiri menggunakan "gerakan nonlinier", yang bisa diartikan seperti prinsip *slow in* dan *slow out*, namun hal ini tidak selalu terjadi. Prinsip yang sering digunakan adalah prinsip *secondary action*. Menurut Tanduary & Lukmanto (2020), penulis harus

memahami bahasa tubuh dan memahami *secondary action* dan *timing principles*, bagaimana mereka dapat mempengaruhi gerakan karakter untuk menyampaikan emosi ataupun keahlian (hlm. 74).

Pada film pendek animasi 2D "*Heart of Gear*", cerita dimulai dengan pertemuan sebuah robot medis dengan seorang bayi bernama Ily. Kemudian, ditampilkan sebuah robot yang membesarkan bayi manusia tersebut sampai dewasa. Pada salah satu perjalanan mereka, manusia tersebut menemukan sebuah rekaman yang menampilkan banyak manusia yang sedang dibantai oleh robot-robot. Ily yang melarikan diri ditemukan oleh sebuah robot tentara yang kemudian mengejar Ily. Robot medis melindungi manusia tersebut oleh robot tentara yang ingin membunuh manusia yang dibesarkan robot medis. Kedua robot tersebut merupakan model dengan fungsi yang berbeda.

Penelitian ini akan menjelaskan perbedaan gestur dari robot medis dan robot tentara. Penulis akan menjelaskan prinsip animasi yang digunakan dan hasil dari observasi manusia dengan peran yang sama dengan robot tersebut. Penulis bertujuan untuk menganalisis perbedaan karakteristik robot medis dari robot tentara dengan menggunakan prinsip animasi dan observasi fungsi masing masing.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Mengacu pada latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang animasi gestur tubuh untuk menampilkan karakteristik M3d1 dalam film animasi 2D "*Heart of Gear*"?

### **1.2.BATASAN PENELITIAN**

Batasan dari penelitian ini adalah:

1. *Scene 10 shot 1* saat M3d1 berjalan
2. *Scene 14 shot 30* saat M3d1 berlari

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang animasi gestur tubuh untuk menampilkan karakteristik robot M3d1 dalam film animasi 2D “*Heart of Gear*” sesuai tuntutan cerita.

## **2. STUDI LITERATUR**

### ***2.1.Characterization***

Menurut Webster (2014), Fokus utama sekarang adalah bagaimana cara memberikan karakter animasi kita sebuah kepribadian dan suasana hati. Karakterisasi tidak dimulai dari penampilan karakter, tetapi dimulai dari apa yang ada didalamnya. Desain visual karakter dan penampilan itu penting, tetapi itu bukanlah hal yang membuat mereka terasa nyata. Penampilan dapat menambah daya tarik, namun yang membuat karakter benar-benar hidup adalah bagaimana mereka menunjukkan sifat-sifat yang kita kenali dalam diri kita sendiri atau orang lain.

Sebagai contoh, Chuck Jones tidak hanya menggambar Bugs Bunny dengan sangat baik, tetapi dia benar-benar memahami karakter tersebut. Dia tahu sekali kepribadian Bugs, sehingga dia bisa menghidupkannya. Dalam beberapa hal, dia bahkan menjadi Bugs saat membuat animasinya. Ini menunjukkan bahwa mengetahui kepribadian karakter dan bagaimana mereka akan bereaksi dalam situasi tertentu adalah kunci untuk membuat mereka terasa autentik dan mudah diterima oleh penonton.

Cara karakter berperilaku itu sangat penting dalam animasi, baik itu hewan kartun, objek 3D, atau simbol grafis. Keberhasilan animasi karakter bergantung pada sejauh mana karakter tersebut bisa dipercaya. Tidak peduli seberapa mahir atau gambar dibuat, karakter hanya akan memiliki daya tarik yang bertahan lama melalui desain yang matang, baik dari segi fisik maupun psikologi. Desain yang menarik secara visual saja tidak cukup. Kedalaman psikologi karakterlah yang