

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan medium yang mampu menyampaikan cerita dengan visual sesuai dengan imajinasi pencipta. Animasi secara tradisional dibuat dengan gambar 2 dimensi yang disusun sesuai urutan sehingga sebuah objek gambar menjadi bergerak. Seiring perkembangan waktu animasi sekarang mempunyai banyak jenisnya dari 3 dimensi, *CGI*, *stop motion*, *motion graphic*, *vfx*, dan *simulation*. Kusumawardhani & Daulay (2020) menyatakan bahwa animasi seringkali digunakan untuk merepresentasikan manusia, perasaan, emosi, dikarenakan efektivitasnya dalam menunjukan segala jenis adegan yang susah untuk direalisasikan di dunia nyata.

Di dalam film animasi bagian perancangan gerakan dan akting pada tokoh merupakan aspek penting agar tokoh terasa nyata dan hidup. Jika pada pergerakan bahasa tubuh bisa terlihat emosi dan perasaan, maka pergerakan yang dirancang berhasil (Roberts, 2011). Penambahan elemen antropomorfis ke dalam perancangan emosi dan psikologi akan membantu tokoh lebih terkoneksi dengan penonton (Purwaningsih & Ruswandi, 2021). Beberapa film animasi populer yang menerapkan konsep antropomorfis seperti *Kungfu Panda* (2008), *Rango* (2011), dan *Bojack Horseman* (2014) masing – masing mempunyai tokoh dengan desain visual dan kepribadian yang kuat.

Berdasarkan pemahaman di atas penulis bersama tim membuat proyek tugas akhir sebuah film animasi pendek berjudul *White letter* dengan tokoh antropomorfis. Ceritanya berawal dari seorang arwah anak kecil yang berwujud kucing warna kuning bertubuh manusia bernama Ran (8) yang ingin memberikan pesan terakhirnya ke biarawati bernama Abigail (65). Abigail adalah pengasuhnya Ran selama berada di panti asuhan. Ran dibantu oleh entitas astral kucing berwarna hitam dengan tubuh manusia bernama Kain yang mempunyai peran sebagai mediator antara kehidupan dunia dan kehidupan akhirat. Film animasi *White letter* bergenre drama dan fantasi, dengan tema '*Finding closure*'. Perancangan akan berfokus ke Kain sebagai salah satu dari dua tokoh utama di dalam cerita *White Letter*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, rumusan masalah pada penulisan karya penciptaan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan gerakan tokoh antropomorfis dalam film animasi pendek berjudul *White Letter*?

1.2. BATASAN MASALAH

Pada perancangan gerakan tokoh, batasan masalah akan difokuskan pada:

1. Gerakan akan difokuskan pada tokoh Kain yang berwujud kucing dengan tubuh manusia.
2. Perancangan dari segi, ekspresi wajah, bahasa tubuh manusia, bahasa tubuh kucing dan prinsip animasi (*staging, anticipation, secondary action*).
3. Perancangan dibatasi dalam 2 *scene* untuk dilakukan perbandingan kepribadian tokoh Kain.
 - a. *Scene 2 shot 29* memperlihatkan reaksi Kain yang panik sambil menggondong Ran saat melihat bayangan tangan.
 - b. *Scene 2 shot 61&62* adegan Kain yang sedang mengobservasi dalam kondisi tenang melihat ke foto Ran bersama Abigail.
4. Perancangan dibatasi sampai proses pembuatan *rough animation keypose* dan *inbetween*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan pada penelitian untuk menemukan rancangan gerakan tokoh Kain yang mempunyai desain tokoh antropomorfis dengan fitur kucing dalam animasi *White Letter*. Melalui penelitian penciptaan ini, penulis berharap pemahaman dalam merancang gerakan tokoh yang berkesan dan mampu menyampaikan isi cerita secara mendalam. Proses perancangan didukung dengan penerapan, ekspresi wajah, bahasa tubuh manusia, bahasa tubuh kucing dan prinsip animasi.