



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

Di abad ke 21, animasi berkembang dengan pesat yang ditandai dengan semakin banyaknya film animasi yang di tayangkan di bioskop. Animasi itu sendiri dalam perkembangannya terbagi menjadi beberapa macam, antara lain *stop-motion*, 2D, dan 3D. Selain munculnya jenis-jenis animasi tersebut, film animasi itu sendiri berkembang dengan merambah begitu banyak *genre* seperti aksi, drama, horor, fantasi, dll. Diantara banyaknya macam-macam dan jenis-jenis animasi tersebut, penulis merasa sangat tertarik dengan animasi 2D. Animasi 2D itu sendiri melibatkan keterampilan tangan sang animator dalam menggambar untuk menghasilkan kualitas gerakan animasi yang bagus. Diantara begitu banyaknya film animasi 2D, salah satu contoh film animasi yang memiliki kualitas animasi yang bagus adalah *Summer Wars*.

Summer Wars adalah salah satu film animasi yang dirilis tahun 2009, disutradarai oleh Mamoru Hosoda dan diproduksi oleh studio animasi Madhouse yang sudah terkenal dengan kualitas animasinya. Film animasi ini sangat menarik baik dalam segi cerita, desain karakter, maupun *environment* yang dibuat dengan indah tanpa menutupi pergerakan animasi yang dibuat dengan sangat halus dan bagus. Salah satu adegan yang cukup berkesan dalam film animasi tersebut adalah adegan pertarungan antara King Kazma dengan Love Machine. Setiap pergerakan karakter dalam adegan tersebut sangat halus dan jelas sehingga penonton dapat

melihat pertarungan tanpa kebingungan dengan pergerakan dari setiap karakter. Adegan pertarungan yang gerakannya didasari dari seni beladiri kempo tampak realistis dan dapat dilakukan di dunia nyata. Untuk mendapatkan gerakan yang halus tersebut, diperlukan studi mengenai pemahaman tentang pergerakan dari seni beladiri tersebut sehingga dapat menampilkan gerakan yang indah dan halus untuk memikat penonton dan menyampaikan tujuan dari adegan tersebut dalam cerita.

Serial TV animasi 2D *Avatar: The Last Airbender* melakukan riset yang cukup lama untuk menghasilkan pergerakan dan konsep mengenai pengendalian elemen dan para *bender*. DiMartino & Konietzko (2010) dalam bukunya menjelaskan bahwa mereka menggunakan referensi dari praktisi kungfu secara langsung untuk menghasilkan gerakan animasi yang sangat baik untuk menunjukkan gerakan pertarungan para *bender* dan karakter itu sendiri sesuai dengan elemen yang mereka gunakan dalam animasi tersebut (hlm. 25).

Namun diantara film animasi-animasi tersebut, hanya sedikit sekali yang menggunakan atau mengangkat seni beladiri pencak silat. *Kenichi: The Mightiest Disciple* merupakan salah satu dari sedikitnya serial animasi yang mengangkat seni beladiri pencak silat namun tidak diperlihatkan secara jelas dan tidak ada koreografi pencak silat yang ditampilkan. Chamber (1972) menjelaskan bahwa pencak silat memang berasal dan berkembang dari daerah sekitar Sumatra dan Semenanjung Melayu sejak abad ke-8 masehi yang kemudian digunakan oleh kerajaan Sriwijaya dan disempurnakan saat kerajaan Majapahit berkuasa. Semenjak itu pencak silat menjadi warisan budaya dan tradisi bagi masyarakat di

daerah nusantara yang sekarang menjadi Negara Republik Indonesia (hlm. 11-12). Sedangkan pencak silat sendiri mulai mendapatkan perhatian secara luas setelah film aksi *The Raid* atau *Serbuan Maut* (2011) karya Gareth Evans menggunakan pencak silat sebagai dasar beladiri utamanya dan mendapatkan banyak *review* positif. Salah satu karakter yang *memorable* dalam film tersebut adalah karakter Mad Dog yang diperankan oleh Yayan Ruhian. Ia seorang praktisi dan menggunakan pencak silat dengan aliran PSTD dalam film *The Raid*.

Maka dari itu, penulis ingin dan merasa perlu untuk melakukan studi seni beladiri pencak silat untuk menghasilkan adegan pertarungan utama yang bagus dalam film animasi yang akan dibuat oleh penulis. Dengan film animasi pendek “Vanra”, penulis berharap dapat menunjukkan daya tarik seni beladiri pencak silat sebagai salah satu budaya nusantara kepada penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk menjadikan film animasi pendek 2D ini menjadi media pengenalan yang menunjukkan gerakan-gerakan seni beladiri pencak silat, diperlukan proses penganimasian setiap karakter dalam adegan pertarungan yang dengan jelas menunjukkan ciri khas pencak silat agar menarik serta pergerakan yang bagus. Dengan melihat pembahasan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang koreografi pertarungan sebagai adegan utama dalam sebuah cerita?
2. Bagaimana penerapan gerakan pencak silat dalam koreografi pertarungan animasi “Vanra”?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat batasan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Adegan pertarungan terakhir antara Aro dengan Raja Banggai.
2. Gerakan menyerang dan bertahan serta tata gerak dan langkah dalam pencak silat.
3. Aliran pencak silat yang dipakai dalam koreografi adegan pertarungan

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan proyek Tugas Akhir ini adalah untuk merancang sebuah koreografi adegan pertarungan dalam film animasi 2D yang mengangkat seni pecak silat PSTD sebagai referensi dan acuan utama pembuatannya.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis

Melalui Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai seni beladiri pencak silat, baik dari sisi sejarahnya maupun karakteristik dan bagaimana pencak silat itu sebenarnya serta pengaplikasiannya di situasi nyata, agar dalam pengerjaannya, penulis dapat menunjukkan adegan pertarungan yang bagus, halus dan menarik dengan menggunakan pencak silat sebagai dasar koreografi pertarungannya.

2. Bagi Pembaca

Lebih lanjut penulis berharap agar dengan Tugas Akhir ini, penulis dapat menampilkan film animasi pendek 2D yang menarik dan dapat dinikmati dengan baik, terutama pada adegan pertarungan yang menggunakan pencak silat sebagai daya tarik utamanya.

3. Bagi Universitas

Terakhir, penulis berharap dengan Tugas Akhir ini mampu menghasilkan dan memberikan sebuah karya animasi 2D yang nantinya dapat berguna dan dijadikan acuan bahan pembelajaran baik bagi universitas maupun mahasiswa lain yang membutuhkan.

UMMN