



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

Animasi bukanlah sekadar gambar bergerak. Di dalam animasi yang paling penting adalah bagaimana suatu cerita dapat memunculkan emosi kepada penontonnya, seperti yang ditegaskan oleh Pete Docter ketika kunjungannya ke Indonesia, Agustus 2015 yang ditulis pada artikel di Kompas.com oleh Fathana (2016). Emosi dari cerita dapat ditunjukkan melalui pergerakan, seperti yang dikuatkan oleh Whitaker, Halas dan Sito (2008, hlm. 27), bahwa secara tidak sadar pergerakan suatu objek dalam animasi banyak memberikan informasi dari objek tersebut. Hal ini terjadi karena kita sudah familiar dengan gerak tersebut.

Penyampaian emosi dapat ditunjukkan melalui bahasa tubuh. Bahasa tubuh mewakili sebuah perasaan dan reaksi sebuah tokoh, seperti yang dikatakan oleh Robert (2011, hlm. 280), apabila dalam suatu pergerakan sudah terlihat emosi dan perasaan dari tokoh, maka gerakan yang diciptakan sudah baik. Penambahan ekspresi wajah pun dapat memperkuat emosi yang ingin disampaikan.

Pergerakan menjadi faktor penting bagi penulis karena pergerakan dapat mengekspresikan tiap perbedaan tokoh dan menarasikan sebuah cerita sehingga dapat dinikmati. Apabila pergerakan tidak dirancang sebaik mungkin dalam sebuah animasi, maka animasi seakan tidak nyata dan akan terasa janggal.

Merancang gerakan dalam animasi “Panawa” menjadi hal yang menarik untuk dibahas oleh penulis. Hal ini dikarenakan perancangan yang dilakukan dalam pergerakan ini tidak hanya memperhatikan prinsip-prinsip dasar gerakan animasi dan bahasa tubuh manusia. Penulis harus dapat mengkombinasikan ciri khas dan kebiasaan tikus ke dalam gerakan dan bahasa tubuh manusia.

Pergerakan tikus tentunya sangat berbeda dengan pergerakan manusia. Pada tugas akhir ini, penulis tertarik untuk menggerakkan tikus dengan kepribadian manusia. Manusia di dalam tubuh tikus tentunya mempunyai pergerakan yang berbeda dengan manusia biasa. Terdapat gerakan-gerakan dari tikus yang muncul tanpa disadari. Misalnya seperti yang terdapat pada website www.ratbehavior.org, buntut tikus berguna sebagai penyeimbang badan ketika bergerak disaat tertentu. Perbedaan dan kombinasi dari gerakan tikus dan manusia inilah yang membuat penulis memilih topik ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan gerakan tokoh tikus dengan karakterisasi manusia dalam animasi “Panawa”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah agar tercapai hasil yang diinginkan yaitu:

1. Perancangan gerakan dilakukan pada tokoh Bakso Buntel hanya ketika menjadi tikus dalam film animasi pendek “PANAWA” meliputi gerakan tubuh, ekspresi wajah dan anggota badan lain yang dimiliki oleh tikus.
2. Perancangan yang akan dibahas ada pada dua adegan yaitu “Mencari Tikus dan Menemukan Makanan” pada *scene* 3 di dalam *shot* 16 hingga *shot* 20.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang gerakan pada tokoh tikus agar mempunyai pergerakan yang sesuai dengan karakteristik tokoh.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Proses perancangan gerakan tokoh tikus pada film animasi “Panawa” dapat bermanfaat bagi penulis sehingga bisa membuat pergerakan tokoh yang menggambarkan emosi dari cerita dan pergerakan yang natural. Bagi pembaca, semoga laporan ini dapat menambah wawasan mengenai pergerakan dari tokoh hewan pengerat, terutama tikus dengan karakteristik manusia.