



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 berkembang dengan pesat, bisa dilihat dari banyaknya bioskop yang menayangkan film animasi. Animasi dalam perkembangannya terbagi menjadi beberapa teknik, yaitu dua dimensi, tiga dimensi, dan *stop motion*. Selain adanya teknik tadi, animasi juga merambah ke banyak genre, seperti drama, horor, aksi, fantasi, dan lain-lain. Dalam animasi, gerakan adalah unsur terpenting dalam animasi. Menurut Norman McLaren, tokoh terkenal di dunia animasi mengatakan, "animasi bukanlah seni menggambar yang digerakkan, akan tetapi animasi adalah seni menggambarkan gerakan". Gerakan adalah salah satu faktor penentu kualitas sebuah film animasi.

Untuk memperlihatkan aspek gerakan, dibutuhkan tema yang mendukung. Contoh tema yang baik dalam memperlihatkan gerakan adalah tema aksi. Dalam adegan aksi, gerakan karakter animasi dapat dimaksimalkan. Tidak hanya gestur, adegan pertarungan juga dapat ditonjolkan secara maksimal.

Dalam perancangan adegan bertarung, koreografi adalah hal yang terpenting didalamnya. Iko Uwais pernah mengatakan dari wawancaranya, koreografi harus menyesuaikan kebutuhan *scene* dan situasi. Situasi disini diartikan sebagai suasana keadaan karakter tersebut berada. Koreografi juga harus mempertimbangkan tempat latar dan keadaan yang sedang berlangsung. Dapat disimpulkan dalam merancang sebuah koreografi adalah sebuah tantangan besar,

dapat dilihat dari berbagai faktor dalam proses pembuatannya. Terlebih lagi sang penulis ingin memasukan unsur silat kedalamnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mengambil topik gerakan sebagai tugas akhir sang penulis. Penulis akan membuat perancangan koreografi silat untuk memvisualisasikan adegan bertarung dalam animasi berjudul "TARMAN: Dendam Kesumat". Tarman : Dendam Kesumat, adalah sebuah film animasi fiksi yang melibatkan gerakan silat dalam pertarungannya. Penulis ingin dan merasa perlu untuk melakukan studi seni bela diri pencak silat untuk menghasilkan adegan pertarungan dalam film animasi yang akan dibuat oleh penulis. Penulis berharap dapat menunjukkan daya tarik seni beladiri pencak silat sebagai salah satu budaya nusantara kepada penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang koreografi pertarungan silat untuk memvisualisasikan pertarungan dalam animasi "Tarman:Dendam Kesumat" ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan pada tugas akhir, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

- Adegan terakhir pertarungan antara Tarman dan Jaka.
- Koreografi pertarungan antara Tarman dan Jaka.
- Perancangan koreografi silat pada *shot* 74, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 90, 91,93,104, 105, 106, 108, dan 109.

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk membuat sebuah koreografi pertarungan dalam adegan terakhir dan mampu menunjukkan ciri khas dari seni ilmu beladiri pencak silat Cimande dalam animasi Tarman.

1.5. Manfaat Skripsi

Menghasilkan gerakan koreografi bertarung silat, agar sesuai dengan cerita dalam film animasi tugas akhir penulis, dan mampu menjadi referensi mahasiswa UMN dalam merancang koreografi pertarungan.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA