



### **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

Mond mengatakan interaksi merupakan sebuah komunikasi baik verbal, atau non verbal terhadap sesama makhluk hidup. Tarian merupakan sebuah gerakan yang dibuat manusia untuk berinteraksi sebelum berbicara muncul. Interaksi dilakukan karena terdapat reaksi dari sebuah kejadian atau terjadi kontak terhadap salah satu manusia. Contohnya seperti reaksi tarian untuk upacara yang dilakukan rakyat suku ketika kepala suku datang. Semakin maju teknologi, semakin banyak cara berkomunikasi. Seperti melalui alat elektronik, manusia dapat berbicara jarak jauh seperti televisi, laptop, ponsel pintar, dan lain-lain.

Williams mengatakan animasi merupakan gambar yang disatukan secara berurutan sehingga membentuk suatu pergerakan. Pergerakan tersebut menjadi tolak ukur baik atau buruknya kualitas animasi, baik pergerakan karakter, benda, dan lainnya. Maka itu pergerakan merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam sebuah animasi. Animasi merupakan karya seni yang bebas bagi seniman untuk memberikan cerita kepada *audience*. Maka itu animasi adalah media yang cukup menarik untuk membuat interaksi berupa tarian. Dalam hal tersebut penulis menjadi tertarik untuk membahas gerak animasi khususnya pada sebuah karakter pada karya tugas akhir penulis.

Dalam karya tugas akhir penulis berupa animasi 3D yang berjudul “Balanceo”, bercerita tentang seorang penari bernama Jodi yang ingin mengikuti

sebuah ajang audisi menari, tetapi seekor ayam bernama Choky yang sedang lapar mengganggunya karena menginginkan tali sepatu Jodi yang berwarna merah muda seperti cacing. Oleh karena itu Choky menghadiri Jodi pada saat menari, tetapi kehadiran Choky mendatangkan keberuntungan yaitu membuat tarian Jodi lebih baik dan membuat juri terpukau. Dalam animasi ini, penulis akan membahas gerakan reaksi Jodi terhadap Choky. Penelitian ini penulis bahas karena adegan tersebut merupakan adegan klimaks dari cerita, dan perlunya di pelajari lebih dalam bagaimana menggerakkan karakter agar gerakan karakter terlihat lebih hidup.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan bahasa tubuh tokoh Jodi dalam film animasi 3D “Balanceo”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengacu pada rumusan masalah diatas, batasan-batasan masalah yang akan diterapkan pada skripsi ini yakni:

1. Perancangan bahasa tubuh berfokus pada postur, dan gestur pada reaksi Jodi terhadap Choky.
2. Perancangan bahasa tubuh yang pertama adalah gerakan tokoh Jodi pada *shot* 38-42 mengenai reaksi Jodi ingin menghindari Choky sembari menari.

3. Perancangan bahasa tubuh yang kedua adalah gerakan tokoh Jodi pada *shot* 61-62 mengenai reaksi Jodi mulai menerima dan menjahili Choky.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah tersebut, penulis mempunyai tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah untuk dapat menerapkan perancangan bahasa tubuh tokoh Jodi khususnya pada saat Jodi menghindari Choky dan menjahili Choky pada film pendek animasi “Balanceo”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dari skripsi ini yaitu:

1. Bagi penulis sendiri, untuk dapat menerapkan perancangan bahasa tubuh dalam film animasi 3D “Balanceo” yang dapat juga digunakan pada produksi film selanjutnya.
2. Bagi orang lain, menjadi referensi audiens untuk mempelajari aspek penting dari perancangan bahasa tubuh. Khususnya dalam merancang gerakan tokoh.
3. Bagi universitas, menjadi arsip dan dapat berguna bagi mahasiswa atau mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara yang sedang mempelajari animasi atau mengerjakan perancangan sejenis.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA