



### **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

Masyarakat Indonesia sedang giat dalam melestarikan kebudayaan lokalnya melalui berbagai media, salah satunya adalah media hiburan berupa film. *Adit dan Sopo Jarwo* adalah salah satu film animasi Indonesia yang menceritakan kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut *Head of Creative MD Animation*, Eki NF (seperti dikutip YS, 2014), sebuah film yang menampilkan sesuatu yang khas yang berasal dari masyarakat akan berhasil karena penonton akan merasa lebih terhubung.

Animasi atau gerakan mendukung penyampaian pesan dan memperkuat karakter (Blair, 1994, hlm. 89). Animator memiliki peranan penting untuk menyampaikan cerita dan menghidupkan karakter melalui gerakan. Williams (2009) mengatakan bahwa animator yang baik harus dapat menyampaikan cerita melalui gerakan tubuh (hlm. 324), tetapi gerakan tubuh harus didukung oleh ekspresi. Gerakan tubuh dan ekspresi adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (hlm.314).

Gerakan tubuh dan ekspresi yang baik dapat memberikan kesan kepada penonton. Animasi yang ditampilkan dapat memperlihatkan kebiasaan, kebudayaan, dan daerah asal karakter. Gerakan yang *familiar* bagi penonton menjadi nilai lebih sebuah film animasi.

Oleh karena itu, sebagai animator, penulis ingin membuat animasi dengan gerakan khas Indonesia yang unik. Penulis berharap animasi yang dibuat dapat memperkuat karakter, mampu menyampaikan cerita yang berkesan kepada penonton, dan mampu menggambarkan budaya orang kota dalam film animasi Iyatna.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penganimasian karakter Odi yang dapat menunjukkan karakter orang kota dalam film animasi “IYATNA”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Perancangan Tugas Akhir ini fokus terhadap hal berikut ini.

1. Penerapan bahasa tubuh orang kota ke dalam karakter Odi dalam film animasi “IYATNA”.
2. Penganimasian karakter Odi dalam film animasi “IYATNA” meliputi gerakan tubuh, ekspresi, dan gerakan properti yang melekat di tubuh, khususnya kamera dan tongkat.
3. Gaya animasi yang dipakai adalah kartun.
4. Terdapat tiga belas adegan dalam empat *scene* yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini, yaitu

- a. *scene* Odi menaiki angkutan umum, khususnya adegan Odi terbentur dan adegan Odi duduk dengan repot,
- b. *scene* Odi menyeberangi jembatan akar, khususnya adegan Odi berjalan dengan penuh percaya diri dan berlagak angkuh dan adegan Odi terpeleset,
- c. *scene* Odi beristirahat di bukit, khususnya adegan Odi berjalan mendaki dengan kelelahan, adegan Odi duduk beristirahat, dan adegan Odi minum, dan
- d. *scene* Odi memotret arca, khususnya adegan Odi berjalan mendekati arca, adegan Odi memotret, adegan Odi terpentak, adegan Odi tercekik, adegan Odi dan Wo bertatapan, dan adegan Odi selamat dari cekikan.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang konsep animasi karakter Odi dalam film animasi “IYATNA”.
2. Mengimplementasikan konsep animasi karakter Odi dalam film animasi “IYATNA”.
3. Menerapkan bahasa tubuh orang kota ke dalam karakter Odi.
4. Memperkuat karakter Odi dan menyampaikan cerita melalui animasi yang ditunjukkan dalam gerakan tubuh, ekspresi, dan gerakan tambahan pada properti yang melekat di tubuh Odi.

## 1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

### 1. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi dokumen melalui media internet, buku, jurnal, dan *e-book* untuk mendapatkan informasi dan teori yang dapat membantu pengerjaan Tugas Akhir ini.

### 2. Observasi

Penulis menggunakan metode observasi dengan cara melakukan pengamatan terhadap bahasa tubuh orang kota, melalui video *candid* dan film layar lebar.

### 3. Eksperimen

Penulis akan menggunakan metode eksperimen dengan cara membuat desain gerakan dan merekam *acting* yang mendukung adegan dalam film. Hasil rekaman *acting* menjadi patokan penulis dalam membuat animasi.

U  
M  
N