



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Dalam suatu kumpulan masyarakat terdapat suatu peraturan tak tertulis yang muncul, yaitu norma. Menurut Utrecht (1983), norma merupakan sebuah peraturan atau petunjuk hidup yang mengatur ketertiban suatu masyarakat yang bersifat wajib ditaati dan memiliki sanksi jika ada yang melanggar.

Agar mempererat hubungan antar sesama rakyat, dibentuknya norma kesopanan. Norma sopan santun merupakan peraturan yang muncul di antara hubungan masyarakat dan penting dalam menjalin relasi dalam pergaulan masyarakat. Contoh dari norma kesopanan yang terlihat secara langsung dapat berupa tatanan bahasa (tingkat bahasa), tindakan kepada orang yang lebih tua, dan sebagainya.

Selain mempererat hubungan antar manusia, untuk daerah-daerah tertentu, norma ini dapat diterapkan dalam hubungan apapun secara tidak langsung. Salah satu budaya kolektif sebagai penerapan sopan santun yaitu budaya sesajen. Menurut Mustafid Sawunggalih (2010), sesajen merupakan tanda penghormatan dengan memberikan saji-sajian terhadap orang-orang yang telah tiada di dunia dan dapat menjadi tanda terima kasih terhadap semua yang terjadi di dunia.

Fenomena sopan-santun di Indonesia ingin penulis angkat menjadi sebuah film animasi dikarenakan animasi dapat menjadi medium untuk menyalurkan

pesan kepada penonton. Selain menjadi sarana hiburan dan *entertainment*, animasi dapat menjadi sarana pembelajaran untuk seorang anak.

Menurut *website mysimpleshow.com* (2018) mengatakan bahwa animasi dapat menjadi sarana anak-anak untuk mendapatkan informasi lebih banyak dengan gambar dibandingkan dengan tulisan. Dengan menggunakan indra penglihatan dengan pendengaran, otak anak-anak dapat bekerja untuk menyerap berbagai informasi dari gambar bergerak. Penulis ingin mengangkat pamali ke dalam bentuk animasi agar anak-anak dapat mengetahui sebab akibat jika melakukan pamali dengan cara meng gambarkannya agar mudah dimengerti.

Jenis animasi yang akan digunakan dalam cerita yang mengandung pamali ini adalah 2D naratif. Di dalam animasi 2D ini, penulis akan mengangkat topik motion karena penulis ingin menerapkan gerakan yang *fluid* terhadap animasi tersebut agar bisa menyampaikan info mengenai pamali lebih mendetail serta menjabarkan proses pembuatan *pose-to-pose*, *inbetween* serta *animating*.

Dalam membuat animasi, animator membutuhkan sesuatu yang membuat penonton percaya, sesuatu yang dibutuhkan adalah gerakan (*movement*). Menurut Andrew Saladino (2018) yang mengutip dari Richard Williams, selain penampilan dapat menonjolkan sifat dan karakter suatu tokoh, gerakan suatu tokoh sangat mendukung dalam memperlihatkan sifat dan karakter suatu tokoh dalam animasi.

Contohnya dalam film *Who Framed Roger Rabbit* karya Richard Williams terdapat salah satu tokoh bernama Roger Rabbit. Tokoh Roger Rabbit memiliki sifat hiperaktif, lucu, tetapi kurang pintar. Dalam film tersebut, tokoh Roger

Rabbit memiliki gerakan yang *fluid* dan ekstrim yang membuat Roger mempunyai sifat-sifat tersebut.

Penulis akan mengangkat mengenai perancangan gerakan tokoh. Perancangan ini bertujuan untuk menunjukkan sifat tokoh masing – masing di dalam animasi, terutama pada tokoh hantu. Penulis juga ingin menggambarkan hantu – hantu dengan berbagai gerakan yang berbeda agar tidak terlihat monoton dan penonton dapat membedakan sifat dari setiap hantu – hantu yang terdapat di dalam “Sajen”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam laporan ini, penulis ingin merumuskan satu masalah yang akan dirumuskan, yaitu: Bagaimana merancang gerakan tokoh hantu berdasarkan sifat masing-masing dalam film animasi 2D “Sajen”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Melihat bahwa topik animasi dan sifat tokoh masih luas, penulis akan membatasi satu atau dua hal mengenai topik ini agar penulisan ini lebih terarah dan lebih fokus. Batasan masalah di dalam laporan ini berupa sebagai berikut.

1. Penulis fokus terhadap tiga tokoh hantu yang sering muncul pada film animasi ini, yaitu Damar, Diana dan Budi. Penulis menekankan ini karena penulis ingin membedakan tiap tokoh hantu di dalam sifat pada tiga tokoh hantu. Sifat utama yang ingin ditampilkan adalah usil untuk Budi, misterius untuk Diana dan berwibawa untuk Damar.

2. Penulis juga akan membahas 12 Prinsip Animasi, terutama di dalam bagian *exaggeration*, *pose-to-pose*, dan *timing* serta fungsi gestur dan pergerakan terhadap tokoh Budi, Diana dan Damar untuk membedakan sifat melalui gerakannya.
3. Perancangan gerakan tokoh para hantu dipilih pada adegan dimana Budi muncul untuk mengambil sesajen tetapi ditegur Diana karena belum diberkati oleh Damar, lalu Damar masuk untuk melerai Diana (*Scene 1 - Shot 6B*) dan lebih berfokus pada gerakan dari setengah badan ke atas. Penulis memilih shot ini karena shot ini merupakan shot pengenalan tokoh Budi, Diana dan Damar dan cocok untuk memperlihatkan sifat dari masing-masing tokoh.

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

Penulis membuat pembahasan ini bertujuan untuk merancang gerakan tokoh hantu untuk menunjukkan tokoh Damar yang bersifat tegas dan perhatian, Diana yang misterius, dan Budi yang usil dan nakal dengan menerapkan 12 Prinsip Animasi, serta menerapkan pada adegan dimana Damar, Budi dan Diana pertama kali muncul untuk mengambil sesajen yang tergeletak di meja.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari pembahasan laporan ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Penulis

- Laporan ini dapat digunakan untuk menerapkan perbedaan sifat dan karakter tokoh hantu dalam bagian gestur, bahasa tubuh, serta aksinya.
- Penulis juga dapat mengetahui proses yang dibutuhkan dalam pembuatan *pose to pose*, *inbetween* serta *animating*.
- Penulis juga berharap proyek film ini dapat menjadi bahan portofolio untuk kedepannya.

### 2. Bagi Pembaca

- Penulis berharap agar pembaca dapat memahami hal seperti proses *animating* serta penerapan 12 prinsip animasi di dalam pembuatan film animasi 2D.

### 3. Bagi Universitas

- Penulis berharap dapat menguji apa yang telah di dapat selama masa perkuliahan dalam mengerjakan proyek film ini.