**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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Bertahun-tahun Jakarta dilanda oleh banjir namun tidak pernah berhasil untuk dicegah agar sepenuhnya tidak terjadi kembali (CNN Indonesia, 2020). Tentunya curah hujan dan penutupan lahan untuk pembangunan menjadi salah satu faktor penyebab banjir. Namun, faktor lainnya yang sangat berpengaruh adalah banyaknya sampah yang berserakan di kota, menghambat begitu banyak saluran air (Mahendra, Saputra, & Ryan, 2017). Banyak penduduk yang hingga sekarang masih kurang peduli terhadap lingkungan untuk bahkan membuang sampah pada tempatnya. Dampak dari ketidakpedulian ini tidak hanya berpengaruh ada kita para manusia yang tinggal di Jakarta, namun juga pada semua hewan yang ada di sekitar kita. Contohnya, pada banjir yang melanda perayaan tahun baru 2020, tercatat sebanyak 374 ekor hewan yang diperiksa kesehatannya setelah terkena banjir dan bahkan terdapat lebih dari 100 permintaan bantuan untuk evakuasi hewan peliharaan (Liputan6, 2020, hlm. 3). Mengetahui hal tersebut, penulis merasa terdorong untuk meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa banjir, yang seharusnya dapat dicegah, tidak hanya membahayakan manusia namun makhluk hidup lainnya. Oleh sebab itu, karya akan berfokus pada dampak banjir akibat sampah terhadap kucing.

Penulis memutuskan bahwa karya yang dibuat untuk mengangkat tema tersebut berupa film animasi pendek. Salah satu alasan penulis memilih bentuk

film animasi adalah secara *budgeting* film berupa *live action* lebih mahal dibanding animasi, seperti apa yang telah dikatakan oleh Movsisyan (2020), salah satu *Senior Producer* di Yans Media. Selain itu, tokoh utama dalam animasi ini merupakan seekor kucing sehingga sulit bila dijadikan *live action* karena tentunya kucing yang harus dilatih terlebih dahulu untuk mendapatkan tindakan yang diinginkan. Pemilihan kucing sebagai tokoh utama ini bertujuan untuk memberikan perspektif yang unik bagi penonton karena selama ini banyak yang tidak memikirkan dampak pada kehidupan makhluk hidup lainnya di saat banjir.

Animasi akan dibuat dalam bentuk animasi 2D karena beberapa alasan. Menurut 3D Ace (2019) keuntungan menggunakan metode animasi adalah mudah untuk dipelajari, secara komparatif biaya produksinya lebih murah, lebih cepat dibuat dibandingkan dengan animasi 3D, dan adanya kebebasan artistik yang lebih besar. Bagi penulis, alasan terbesar adalah secara teknis akan lebih sulit untuk membuat animasi air dengan metode 3D, lebih berat untuk di-*render*, dan lebih lama karena membutuhkan banyak percobaan simulasi pergerakan airnya. Kebebasan artistik yang lebih besar dalam animasi 2D inilah yang dapat digunakan untuk membuat animasi air tersebut. Selain itu, kebebasan ini juga berpengaruh untuk melebih-lebihkan ekspresi dan gestur tokoh di animasi 2D tanpa harus memikirkan apakah *rig* atau *model* tokoh akan rusak saat digerakkan.

Penulis memutuskan untuk membahas perancangan *motion* atau gerakan tokoh kucing pada film pendek animasi ini. Perancangan gerakan ini dilakukan bukan terhadap tokoh manusia, melainkan pada tokoh kucing karena tokoh kucing tersebut merupakan tokoh utama cerita. Prinsip animasi yang ingin difokuskan

oleh penulis adalah prinsip *squash* dan *stretch* karena penulis berharap untuk menonjolkan kelenturan badan kucing dengan prinsip animasi tersebut. Penulis akan menggunakan kesempatan ini untuk melakukan riset terhadap pergerakan kucing untuk mendukung kualitas dari animasi yang dibuat. Sejauh ini cukup sulit bagi penulis untuk menemukan bahan riset mengenai bagaimana cara membuat animasi pergerakan kucing bila tidak benar-benar dicari secara mendalam. Dengan demikian dengan kesempatan ini penulis memilih untuk meneliti dan merancang pergerakan tokoh kucing pada film animasi pendek "Hanyut".

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dituliskan diatas, rumusan masalah yang ditemukan berupa : bagaimana perancangan gerakan tokoh kucing pada film animasi pendek 2D "Hanyut"?

## 1.3. Batasan Masalah

Perancangan gerakan tokoh film animasi pendek 2D berjudul “Hanyut” ini dibatasi sebagai berikut:

a. Tokoh yang dibahas hanyalah tokoh kucing utama yaitu Si Telon, dan gerakan dirancang berdasarkan 3 dimensional karakter yang sudah dibuat;
b. Gerakan yang dibahas hanya berasal dari *scene* 2 *shot* 7 yang menunjukkan Si Telon berlari; *scene* 2 *shot* 9 yang menunjukkan Si Telon berjalan dengan lebih santai setelah berlari; serta *scene* 8 *shot* 45 di mana Si Telon berenang untuk menggapai anaknya yang tersangkut di banjir;

c. Prinsip animasi yang digunakan terfokus pada *squash and stretch*, serta mekanisme pergerakan kucing.

d. Pembahasan hanya mengenai *pose*, dan *gestur* kucing ketika berjalan, berlari, dan berenang.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari pembuatan skripsi ini, sesuai dengan rumusan masalah, adalah untuk merancang pergerakan tokoh kucing Si Telon pada film animasi pendek 2D "Hanyut" berupa pose dan gestur kucing berjalan, berlari, dan berenang.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

   Penulisan ini bermanfaat dalam membantu dalam perancangan gerakan kucing pada film animasi pendek "Hanyut" serta menambah ilmu mengenai bagaimana perilaku kucing agar dapat membuat ulang atau memodifikasi gerakan agar terlihat *believable*.

2. Bagi orang lain

   Diharapkan skripsi ini dapat menjadi referensi untuk membantu siapapun yang membutuhkan dalam pembentukan pergerakan dalam film animasi hewan kucing.

3. Bagi Universitas

Diharapkan skripsi dapat bermanfaat sebagai rujukan akademis dalam perancangan animasi sejenis.