



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

Dongeng merupakan sebuah cerita yang diambil dari kejadian yang pernah terjadi atau cerita fantasi yang dibuat oleh nenek moyang pada zaman dahulu. Kebiasaan mendongeng, dilakukan oleh orang tua saat anak-anak akan tidur. Tidak hanya itu, dongeng juga bisa mengajarkan nilai-nilai moral yang terdapat di dalamnya. Akan tetapi kebiasaan mendongeng sudah jarang dilakukan, padahal Menurut Sebuah survei yang dilakukan pada 500 anak usia 3-8 tahun di Inggris mengungkapkan, hampir 2/3 anak yang disurvei menginginkan orang tuanya meluangkan waktu untuk membacakan cerita sebelum mereka tidur, terutama oleh sang ibu, (Kompas, 2012)

Sofia Agustina Jayasinga pendiri dari komunitas Komunitas Kadotaman atau pecinta dongeng taman juga beranggapan bahwa banyak orang tua masa kini yang beranggapan dongeng-mendongeng merupakan hal yang tidak penting, (Liputan6, 2015). Hal tersebut menyebabkan banyak anak-anak yang tidak pernah mendengar dongeng dari orang tuanya. Padahal mendongeng dapat membantu perkembangan psikologis dan kecerdasan emosional anak, serta mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan keterampilan berbahasa, meningkatkan minat membaca anak, membangun kecerdasan emosional, membentuk anak yang mampu berempati (Kompas, 2012).

Saat ini perkembangan animasi sangat pesat. Penggunaan pada animasi tidak hanya terbatas pada dunia hiburan seperti film layar lebar atau serial animasi

pada televisi. Akan tetapi, animasi juga mulai digunakan untuk periklanan, video tutorial, presentasi, *game*, dan lain - lain. Selain kegunaan, metode atau teknik dalam animasi juga semakin berkembang dan bervariasi. Salah satu teknik yang banyak digunakan adalah *limited animation*.

Limited animation merupakan animasi yang memiliki pergerakan yang terbatas, pergerakan hanya terdapat pada satu bagian tubuh. Penerapan *limited animation* dalam animasi yang mengangkat cerita dongeng telah banyak digunakan. Salah satu contohnya adalah opening film animasi Cinderella (1950). Pada pembukaan film animasi tersebut terdapat narator yang menceritakan cerita dalam film. Pergerakan karakter juga hanya ada pada satu bagian tubuh karakter seperti tangan yang mengelus kuda, dan mata yang berkedip. Karena gerakan animasi yang terbatas itulah, maka setiap gerakan animasinya harus dirancang dengan seksama.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *limited animation* untuk mendukung narator dalam menyampaikan cerita.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan *gesture* karakter menggunakan teknik *limited animation*?

1.3. Batasan Masalah

1. Pembahasan *gesture* karakter mencakup bahasa tubuh
2. *Gesture* karakter yang dibahas hanya karakter Buto Ijo.

3. Gesture karakter Buto Ijo yang akan dibahas adalah gerakan pada adegan/scene pertemuan pertama kali dengan Lili dan saat mereka berteman, dengan fokus pada transisi bahasa tubuh dan ekspresi Buto Ijo yang tertutup menjadi terbuka terhadap Lili.

4. Pergerakan animasi karakter yang digunakan adalah teknik *vector animation* dalam *limited animation*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Sehubung dengan masalah di atas, maka tujuan dibuatnya proyek ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang geture karakter animasi dalam limited animation berjudul “
Buto Ijo yang Baik Hati”

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Memberi wawasan yang lebih dalam mengenai limited animation.
2. Memberi wawasan mengenai fungsi dan penting penerapan *gesture* dalam *limited animation*
3. Sebagai bahan referensi untuk pembuatan animasi 2D dengan teknik *limited animation*.