

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan animasi sebenarnya telah meluas di Indonesia (Jiunkpe, 2004). Bahkan ada beberapa studio yang telah membuat animasi lisensi luar dikerjakan oleh tenaga ahli lokal atau dengan kalimat lain, Indonesia sudah lama terkenal hanya sebagai tempat produksi industri film animasi Jepang dan Amerika Serikat (majalah Concept volume 04 edisi 22 tahun 2008). Hal ini diperkuat oleh pernyataan Fred Deakin, salah satu pionir wirausahawan Inggris di bidang animasi, Airside dalam Seminar Animasi British Council and Hellofest Go to Campus, Rabu (8/2/2012) di gedung Sasana Budaya Universitas Negeri Malang, yang mengatakan animasi Indonesia sudah sangat bagus. Dia menambahkan skill-skill para animator Indonesia dinilai sudah sangat mumpuni untuk bersanding dengan animator tingkat dunia.

Persoalannya film animasi tentang budaya Indonesia kurang begitu dikenal (Hartanto, 2013). Lain halnya dengan film animasi Upin dan Ipin, yang dikenal masyarakat Indonesia sebagai animasi buatan Malaysia. Walaupun berada dalam kawasan Melayu, budaya di Indonesia tentu saja berbeda. Untuk itu pada Tugas Akhir ini dikembangkan film animasi 2D yang mengangkat cerita rakyat Jawa Tengah berjudul Joko Kendil.

Alasan dipilihnya ide cerita ini adalah karena cerita rakyat yang terkenal di Jawa Tengah ini belum banyak diketahui masyarakat (Hartanto, 2013). Selain itu banyak pesan yang terkandung dalam cerita Joko Kendil.

Animasi ini berkisah tentang seorang anak dijuluki Joko Kendil oleh penduduk di daerah sekitar ia tinggal karena bentuk tubuhnya yang menyerupai kendil (guci, periuk). Ia sering diejek dan dijauhi teman-temannya karena bentuk tubuhnya. Namun ia tak pernah bersedih akan hal itu. Dia tetap rajin bekerja membantu ibunya. Tidak hanya bercerita tentang karakter Joko Kendil tetapi juga membahas bagaimana ia berteman dengan Si Gundul.

Dalam tugas akhir ini, akan dibuat animasi 2D dengan durasi pendek berdasarkan cerita rakyat Joko Kendil itu sendiri. Film pendek animasi berdurasi antara 2-20 menit tetapi kalau diikuti peraturan internasional di dalam festival film atau industri televisi, film animasi pendek adalah film-film yang berdurasi 2 sampai tidak lebih dari 30 menit (Prakosa, 2010: 364).

Animasi sendiri atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak (<http://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>). Di Indonesia, animasi berkembang sudah sejak lama. Dari wayang yang berbasis agama bahkan untuk penyuluhan atau propaganda kemerdekaan atau perjuangan bahkan propaganda politik sesuai dengan zaman yang sedang mengagungkan politik sebagai panglima – ada wayang untuk mendongeng cerita anak-anak, dengan wayang Kancil, hingga ada juga wayang yang bertujuan sebagai eksperimentasi bentuk dan visinya (Prakosa, 2010: 4).

Menurut Gotot Prakosa di buku Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia (2010:1), film animasi mempunyai pengertian sebagai berikut:

Ditilik dari berbagai sumber data tentang studi animasi di dunia, dari buku karya John Halas hingga Walt Disney, saat manusia menafsir tentang gerak kehidupan, atau tentang ‘hidup’ yang diindikasikan dengan gerak dan memiliki makna serta jiwa, sesuai dengan pengertian dan arti anima (Yunani) atau animate (Inggris), asal kata animasi, bahwa manusia sejak dahulu kala sudah berusaha membuat sesuatu tanda dan peninggalan tentang usahanya yang menggambarkan dinamika kehidupan tersebut.

Selain itu, animasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari hiburan, iklan, industri hingga pendidikan dan dapat disajikan dalam format pendek hingga format panjang seperti film-film *feature* (Whitaker, 2006: 10).

Gaya dalam animasi ini menampilkan animasi realisme. Dalam pendidikan atau film animasi yang mengandung pendidikan, gaya realisme ini sering dipilih karena berasosiasi pada realita kehidupan sehari-hari (Prakosa, 2010: 356). Realisme merupakan sebuah gaya dari bentuk film yang dianggap mudah dimengerti dan mudah dipergunakan untuk mengkomunikasikan ide kepada penonton (Prakosa, 2010: 355).

Berangkat dari gaya realisme, animasi ini akan menggunakan teknik rigging 3D sebagai alat bantu pergerakan karakter. Teknik Rigging ini terinspirasi dari gerakan wayang yang tiap sendinya dapat digerakkan oleh dalang. Dalam hal ini pergerakan karakter akan dibuat menyerupai pergerakan wayang.

Harapan dengan dibuatnya film animasi dua dimensi ini yaitu selain dapat memperkenalkan budaya Indonesia, juga dapat membawa animasi Indonesia ke dunia internasional, kemudian mendapat pengakuan dari bangsa Indonesia sendiri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan dikaji adalah:

1. Bagaimana membuat film yang menyampaikan cerita rakyat Joko Kendil dalam bentuk animasi?
2. Bagaimana menyampaikan pesan yang terkandung di dalam cerita rakyat Joko Kendil?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Membuat film yang menyampaikan cerita rakyat Joko Kendil dalam bentuk animasi..
2. Membuat animasi menggunakan rigging 3D
3. Membuat animasi yang sesuai dengan rentang usia 7 – 12 tahun.

## 1.4 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam pengerjaan proyek adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi yang berdasarkan pada cerita rakyat.
2. Menyampaikan pesan yang terdapat dalam cerita rakyat Joko Kendil dalam bentuk animasi.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari hasil proyek ini, yaitu:

1. Manfaat Praktis.

- Untuk menambah referensi dalam industri animasi yang ada di Indonesia.
- Untuk memperkenalkan budaya Indonesia yang semakin tergerus oleh budaya barat

2. Manfaat teoritis.

- Diharapkan karya ini dapat memperluas keilmuan multimedia khususnya animasi 2D.

