

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mendongeng adalah tindakan menceritakan atau menulis narasi. Biasanya diceritakan untuk tujuan hiburan, untuk tujuan penyampaian informasi tertentu, atau untuk tujuan pendidikan. Bercerita adalah pengalaman yang bersifat universal di kalangan manusia. Tentunya, cerita dapat ditemukan tidak jauh dari perkembangan bahasa (n.d.). Jika dilihat secara historis dari 30.000 tahun yang lalu, dapat ditemukan berbagai ilustrasi simbolis di dalam goa Chauvet di Prancis yang telah digambar oleh manusia goa (Mendoza, 2015). Lukisan tersebut dapat dikatakan merupakan bahasa universal yang dengannya semua orang dapat dengan mudah memahami cerita yang dianut di dalamnya. Tentu berjalannya waktu, cerita tidak lagi berada dalam bentuk yang sama, cerita secara perlahan berubah menjadi sebuah tradisi lisan. Tradisi ini menggunakan lagu dan puisi untuk menceritakan kisah-kisah yang kemudian diturunkan ke setiap generasi, contohnya seperti penyebaran mitos melalui perkataan mulut. Lalu, transisi terus berlanjut hingga munculnya ciptaan yang evolusioner, yaitu datangnya kehadiran pencetakan massal yang menghasilkan cerita berupa buku atau novel.

Walau terus berubah bentuknya, cerita terus ikut hadir bersama kita sampai sekarang ini. Kita sebagai makhluk sosial menemukan bahwa cerita adalah cara efektif untuk menyampaikan informasi dan nilai penting antara seorang individu dengan komunitasnya atau juga sebaliknya. Pada zaman sekarang ini, salah satu bentuk bercerita yang paling dikenali oleh kita semua adalah buku atau novel. Dengan membaca buku, peneliti menemukan bahwa membaca dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan yang lebih baik, membantu dalam membangun hubungan sosial dan hubungan dengan orang lain dan dikaitkan dengan berbagai faktor yang membantu meningkatkan kemungkinan mobilitas (BOP Consulting, 2015).

Tetapi sayangnya, hasil riset berkata bahwa minat membaca buku di Indonesia tergolong sangat rendah pada semua kalangan. Salah satu alasannya yakni karena kehadiran media digital yang dengan mudah dapat menggantikan waktu untuk membaca buku (Shackleford, 2021).

Walaupun demikian, teknologi juga telah memunculkan media seperti film. Tidak hanya film dapat menghemat waktu bagi penggemar cerita, tetapi juga dapat merealisasikan visual dunia narasi cerita yang ditemani dengan suara. Penonton memiliki keuntungan untuk mendapatkan berbagai macam cerita yang pesannya sangat mudah dapat diperoleh karena ada bantuan visual. Tetapi seiringnya waktu, industri sinema dan animasi memiliki kesulitan untuk menjual karena naiknya ekspektasi dari penonton terhadap film, hal ini menghasilkan

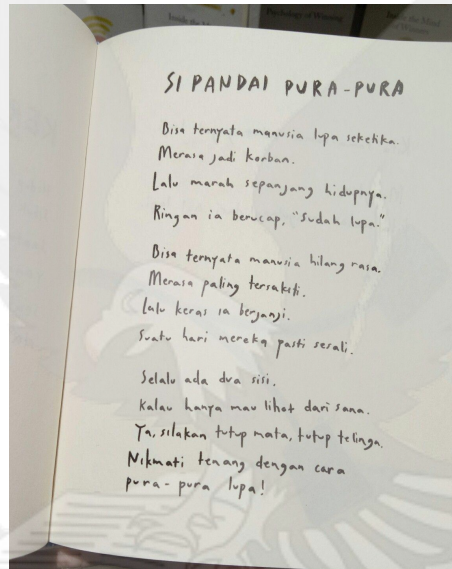
pengeluaran biaya studio yang lebih besar (Liptak, 2017), dapat dibuktikan melalui statistika kenaikan rata-rata anggaran produksi semua film yang dirilis dari 20 miliar dolar pada tahun 2013 menjadi 42 miliar dolar pada tahun 2017 (Stephen, 2019). Untuk menghemat biaya, berbagai studio memilih jalur untuk mengadaptasi dari buku karena anggaran pada pembuatan narasi dapat dikurangi sekaligus hadirnya konten yang sangat menarik untuk diceritakan kembali dan juga karena adaptasi dari buku dapat menawarkan produser terhadap audiens yang sudah dibangun oleh buku tertentu.

Maka dari itu, beberapa seleksi buku telah diadaptasi menjadi film dan menjadi sebuah kesuksesan besar dalam industri perfilm-an. Berbagai contohnya yaitu *Narnia* (2005-2010), *Peter Pan* (1953), *The Life of Pi* (2012), *The Lord of the Rings* (2001-2003), *Little Women* (1994), *To Kill a Mockingbird* (1962), *Pinocchio* (1940), dan masih banyak lagi yang dapat disebut.

Salah satu buku yang menarik perhatian penulis dan sangat layak untuk diadaptasi menjadi sebuah film adalah 'Kamu Terlalu Banyak Bercanda' atau 'KTBB' jika disingkat. Buku atau novel ini terikat dengan pembaca yang menyukai genre drama dan *flash fiction*. *Flash fiction* sering mengandalkan alat ambiguitas dan implikasi untuk menciptakan keterlibatan dalam pembacanya. Seringkali, pemilihan kata yang pendek memiliki dampak yang lebih kuat. Pernyataan terkenal yang dibuat oleh Ernest Hemingway: "Dijual: sepatu bayi, tidak pernah dipakai," adalah salah satu contoh kalimat yang sangat baik untuk

memberikan sugesti. Hemingway memberikan sedikit informasi yang dapat memaksakan kita untuk membayangkan cerita belakangnya yang tragis (Vaughan, 2018).

‘KTBB’ adalah novel karya Marchella FP yang mengangkat tokoh bernama Awan dan melalui buku ini, kita dapat melihat kumpulan catatan-catatannya tentang perasaan serta emosi negatifnya yang terpendam dalam hati serta pikirannya (Gambar 1.0).



(Gambar 1.0) Isi Buku 'Kamu Terlalu Banyak Bercanda'. Sumber: Puji Hastuti, Pinterest

Karakter-karakter di sekitar Awan mengenal Awan sebagai perempuan yang ceria karena ia tidak memiliki permasalahan hidup yang mengkhawatirkan. Ia juga tidak memiliki alasan yang signifikan untuk menjadi depresi atau sedih. Ia selalu tersenyum ketika disapa dan dapat melakukan percakapan yang menyenangkan dan seringkali tidak memperlakukan hal apapun dengan serius, ia

menjalani hidupnya dengan penuh candaan. Sulit untuk membayangkan bahwa dibalik senyuman dan tawanya, Awan menyimpan pemikiran serta emosi yang negatif. "KTBB itu terfokus pada sisi gelapnya emosi. Saya ingin menampilkan sisi lain Awan tokoh utamanya yang jarang ditunjukkan seperti kemarahan, kesedihan, perasaan ragu, dan ketakutan. Intinya, manusia ya jadi manusia aja." tutur Marchella FP dalam peluncuran buku pada Kamis (25/7/2019) di Toko Buku Erlangga, Jakarta.

Dalam alur cerita yang telah diperlihatkan oleh Awan, kita sebagai pembaca dapat membayangkan pada kesehariannya akan mengambil alat tulis untuk menumpahkan isi hatinya pada catatan ataupun buku hariannya, kita seakan sedang mengintip potongan-potongan kehidupannya. Catatan ini memang sengaja diberi kesan abstrak, tidak diberitahukan informasi mengenai apa yang telah terjadi olehnya sehingga ia dapat mengungkapkan perasaan demikian. Hal ini dengan tujuan agar pembaca dapat lebih mudah merelasikan emosi tersebut dengan pengalaman pribadinya.

Konten yang dibawa oleh buku ini menjadi hal yang patut kita hargai, khususnya bagi banyak yang diajarkan untuk merasa malu terhadap emosi yang rupanya dianggap buruk oleh masyarakat. Hal ini sangat umum, sekitar satu dari sepuluh orang mengalami depresi, dan antara 15% dan 40% dari orang-orang berpura-pura bahagia untuk menutupi perasaannya (Remes, 2019). Orang yang sedang menderita dengan emosi tersebut seharusnya meminta bantuan dari orang

lain atau setidaknya menceritakan pengalaman serta perasaan yang sedang dihadapinya. Sayangnya, mereka biasanya tidak melakukan hal tersebut mungkin karena mereka secara keras berpendapat bahwa ia tidak memiliki masalah apapun yang perlu ditanggapi. Mungkin juga dikarenakan mereka merasa bersalah untuk merasakan emosi tersebut dan mencoba untuk merasionalisasi keadaannya bahwa mereka tidak memiliki sesuatu yang layak untuk dirasakan sedih. Jadi pada akhirnya, mereka tidak bercerita mengenai masalahnya ataupun perasaannya karena campuran pemikiran. Melalui cerita pada 'KTBB', pengamat dapat menjadi sadar bahwa perasaan demikian bukanlah sesuatu yang harus dihindari, melainkan untuk diterima. Juga untuk memberitahu bahwa mereka tidaklah sendirian.

Penulis akan merancang film animasi dua dimensi berupa *trailer* adaptasi dari buku 'Kamu Terlalu Banyak Bercanda' untuk proyek tugas akhir ini. Film dengan perpaduan animasi dapat menjadi sarana yang jauh lebih ekspresif jika dibandingkan dengan media lainnya. Cocok dengan konten yang diangkat oleh penulis, yang banyak berhubungan dengan emosi karakter. Dengan konten demikian, semua kalangan dapat menikmatinya, tetapi audiens bisa dispesifikasi lagi kepada kalangan remaja atau orang yang menyukai drama.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Minat baca rendah, sehingga cerita melalui buku jarang disentuh.
2. Pembuatan karakter desain yang harus mencerminkan sifatnya.

3. Pemilihan art style yang cocok seputar dengan genre drama.
4. Memvisualisasikan adegan dengan dampak emosional yang sama dengan jika dibaca dalam buku.

1.3. Batasan Masalah

Dalam makalah ini, batasan masalah mencakup topik perancangan konsep art serta perwujudan film animasi ‘KTBB (Kamu Terlalu Banyak Bercanda)’ seperti *character sheet*, *character color scheme*, *alternative main view character design exploration*, *facial expression*, *full body pose*, dan *storyboard trailer film dua dimensi*.

1.4. Tujuan

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk mengrealisasikan cerita dari buku ‘Kamu Terlalu Banyak Bercanda’ menjadi cerita yang disampaikan dalam bentuk gambar bergerak seperti film animasi.

1.5. Manfaat

1. Mengambil perhatian penonton karena lebih *visually stimulating* dan informasi imajinatif dapat dibentuk secara visual.
2. Agar dapat menjadi referensi dalam bidang film animasi, dalam segi teori dan juga teknik.