

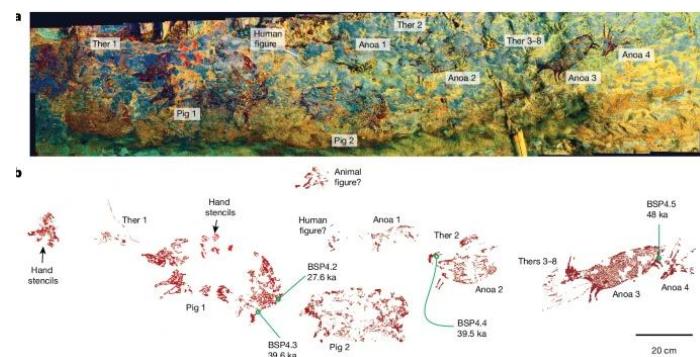
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Jauh sebelum istilah animasi mulai dikenal, ditemukan bahwa manusia purba telah melakukan bentuk awal dari teknik tersebut, yaitu ilusi gambar. Hal ini dibuktikan dengan penemuan gambar dan ukiran berbentuk hewan yang digambar secara bertumpuk dan kronologis sehingga menghasilkan ilusi seolah-olah berlari. (Samosir, 2020). Penemuan gambar tersebut muncul di beberapa dinding goa yang telah ditemukan di seluruh dunia, beberapa diantaranya adalah penemuan gambar binatang di goa Lascaux, Chauvet, bahkan di Sulawesi, (Oktaviana et al., 2024).

Baru-baru ini ditemukan bahwa lukisan tertua di dunia terletak di Sulawesi, Indonesia. Dilansir dari penelitian di Jurnal ‘Narrative Cave Art in Indonesia by 51,200 years ago’, ditemukan beberapa lukisan pergerakan babi, anoa, dan manusia di dinding goa yang diperkirakan berusia kisaran 51.200 tahun, (Oktaviana et al., 2024).



Gambar 1.1 - Lukisan Binatang di dinding Goa Sulawesi
(Sumber: Jurnal Narrative Cave Art in Indonesia by 51,200 years ago)

Lukisan-lukisan kuno pada dinding goa umumnya menunjukkan ilustrasi binatang yang digambar bertumpuk secara berurutan. Jika diperhatikan secara kronologis, gambar tersebut memiliki ilusi seolah-olah terlihat seperti bergerak. Penemuan teknik ini menjadi tanda atas komunikasi alternatif atau cara lain masyarakat kuno dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi, yang sebelumnya dilakukan secara lisan, tulisan, dan gestur, (Samosir, 2020).



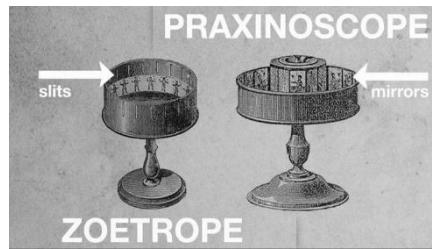
Gambar 1.2 - Lukisan Binatang di Goa Chauvet, Perancis
(Sumber: Bradshaw Foundation)

Salah satu lukisan goa yang paling terkenal adalah lukisan babi di goa Chauvet, Perancis. Teknik menggambar di goa ini serupa dengan ilusi optik yang dikenal sebagai *Persistence of Vision*. *Persistence of Vision*, yang dikenalkan oleh Peter Roger di tahun 1824 adalah ilusi optik yang memberikan efek gerak, yang kemudian diaplikasikan melalui penemuan alat Phenakistoscope oleh Joseph Plateau di tahun 1832. Phenakistoscope adalah alat yang menampilkan gambar dengan sedikit perbedaan gerakan, yang disusun secara kronologis dengan bentuk lingkaran, (Samosir, 2020).



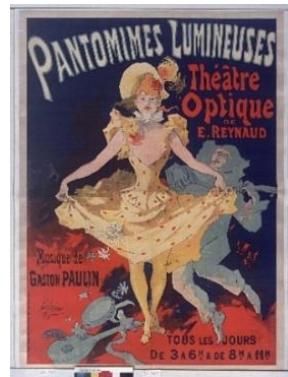
Gambar 1.3 - Contoh Persistence of Vision
pada Alat Phenakistoscope
(Sumber: Pastandpresent.com)

Penemuan alat ini lalu memicu beberapa penemuan alat lainnya seperti Zoetrope, bentuk silindris dari Phenakistoscope yang dikenalkan oleh William E. Lincoln di tahun 1860 dan Praxinoscope, alat yang ditemukan oleh Charles-Èmile Reynaud di tahun 1877 yang menyempurnakan desain Zoetrope. Penemuan inilah yang akhirnya menandakan awal mula dikenalnya animasi, yang dikenal sebagai *The Origin of Animation*, (Samosir, 2020)



Gambar 1 4 - Perbedaan Zoetrope dan Praxinoscope
(Sumber: Wordpress Awesam333)

Teknik animasi lalu berkembang menjadi medium penyampaian narasi yang lebih kompleks, memicu asal mula era film animasi. Penemuan alat animasi sebelumnya, Praxinoscope, dikembangkan kembali oleh Èmile Reynaud menjadi Théâtre Optique atau teater optikal. Alat ini kemudian digunakan Reynaud untuk memproyeksikan beberapa gambar bersifat naratif. Penggunaan Théâtre Optique dalam pertunjukan memberi pengalaman baru pada penonton dalam menonton animasi. Durasinya menjadi durasinya tidak terbatas, dan gambarnya menjadi lebih halus. Pertunjukan animasi tersebut adalah ‘Pantomimes Lumineuses’, yang tayang di tahun 1892. Pantomimes Lumineuses menayangkan tiga judul animasi, yaitu ‘Pauvre Pierrot!’, ‘Un bon bock’, dan ‘Le Clown et ses chiens’, (Toporivska et al., 2025).



Gambar 1.5 - Poster pertunjukan Pantomimes Lumineuses
(Sumber: Wikipedia)

Setelah Théâtre Optique, perkembangan animasi di era film bisu dimulai dengan munculnya karya J. Stuart Blackton ‘Humorous Phases of Funny Faces’ (1906) dan film karya Émile Cohl ‘Fantasmagorie’ (1908). ‘The Humorous Phases of Funny Faces yang ditayangkan pada tahun 1906 mengenalkan teknik *stop motion*, yaitu teknik animasi dengan cara memotret satu-persatu gambar lalu menggunakan playback pada hasil foto sehingga menghasilkan ilusi pergerakan. Gambar tersebut digambar secara tradisional di papan tulis hitam. Blackton juga menggabungkan teknik paper cut-out stop motion dalam filmnya tersebut. Film ini digadang-gadangkan sebagai film animasi pertama dengan standar film, namun beberapa juga ada yang menyebutkan bahwa film ‘Fantasmagorie’ (1908) karya Émile Cohllah animasi pertama dengan standar film. (Dewanto et al., 2023)



Gambar 1.6 - Salah satu shot di film Humorous Phases of Funny Faces (1906)
(Sumber : IMDB)

Adapun film animasi panjang yang rekaman penuhnya masih bertahan sampai saat ini adalah film ‘Die Abenteuer des Prinzen Achmed’ atau ‘The Adventures of Prince Achmed’ karya Lotte Reiniger di tahun 1926. Film ini menggunakan teknik *stop motion* dengan objek *paper cut-out* berbentuk siluet, yang kemudian di potret frame per frame di setiap gerakannya. (Dewanto et al., 2023).



Gambar 1.7 - Salah satu shot di film The Adventures of Prince Achmed (1926)
(Sumber : Wolfberlin)

Di tahun 1928, Walt Disney merilis film animasi ‘Steamboat Willie’ (1928) yang kini dikenal sebagai ‘*Mickey Mouse*’, yang sampai sekarang menjadi maskot *Disney* sebagai pionir industri animasi. Keberhasilan Walt Disney ini lalu melahirkan *The Golden Age of Animation*, atau era keemasan dalam industri film animasi, yang ditandai dengan rilisnya film animasi panjang berwarna pertama garapan Disney yaitu ‘*Snow White and The Seven Dwarfs*’ (1937). Produksi film-film itulah yang akhirnya mengembangkan rumah produksi terkenal yang beroperasi hingga saat ini yaitu ‘The Walt Disney Company’ atau singkatnya ‘Disney’. Adanya rumah produksi ini menjadi tonggak permulaan dari perkembangan industri animasi dengan teknologi modern, salah satunya adalah penggunaan teknik *computer based 3D* seperti film animasi ‘*Toy Story*’ (1995) yang diproduksi Pixar yang bekerjasama dengan Disney, (Audi et al., 2024).



Gambar 1.8 - Poster film Mickey Mouse (1928) dan Toy Story (1995)
(Sumber: Wikipedia)

Dilansir dari urutan film ‘Highest Grossing Animated Films’ di Wikipedia, sampai saat ini, Disney masih memegang puncak pioneer industri film animasi, dengan karya-karya animasi 3D *hyper-realism* yang beberapa diantaranya menduduki tingkat film box office dunia. Salah satu film tersukses Disney adalah

Highest-grossing animated films ^[5]					
Peak	Title	Worldwide gross	Year	Ref	
1	<i>Ne Zha 2</i>	\$2,212,930,000	2025	[# 1][#]	
1	<i>Inside Out 2</i>	\$1,698,863,816	2024	[# 3][#]	
1	<i>The Lion King</i> ^{[nb 2][nb 3]}	\$1,656,943,394	2019	[# 5][#]	
2	<i>Frozen 2</i>	\$1,450,026,933	2019	[# 6][#]	
3	<i>The Super Mario Bros. Movie</i>	\$1,362,566,989	2023	[# 8][#]	
1	<i>Frozen</i>	\$1,290,000,000	2013	[# 10]	
2	<i>Incredibles 2</i>	\$1,243,225,667	2018	[# 11]	
2	<i>Minions</i>	\$1,159,457,503	2015	[# 12]	

Gambar 1.9 - Highest Grossing Animated Films
(Sumber: Wikipedia)

film ‘Inside Out 2’ (2024), dengan pendapatan lebih dari 1 miliar Dollar US. Kesuksesan Disney ini jugalah yang akhirnya menjadi salah satu pemantik masuknya teknik film animasi ke Indonesia, yaitu dengan diproduksinya film ‘Si Doel Memilih’ (1955).

Wayang dan relief di candi merupakan cikal bakal munculnya animasi di Indonesia, seperti penemuan lukisan di goa sebelumnya. Menurut sejarah, Wayang diperkirakan sudah digunakan sejak 1500 tahun sebelum Masehi. Kata Wayang berasal jadi bahasa Jawa yang artinya bayangan, dan disebut wayang karena ketika pertunjukan wayang, yang dapat dilihat hanya bayang-bayangnya. (Nungki Anjani, 2024)

Wayang Bèber, wayang paling tua di Indonesia berasal dari bahasa Jawa ‘Ambeber’ yang artinya membentangkan. Wayang Bèber adalah sebuah seni pertunjukan gambar wayang bernarasi yang digambar pada kertas lalu dibentangkan saat mulai penceritaan oleh dalang dengan irungan Gamelan. Kertas tersebut digulung dengan tongkat kayu di dua sisi kanan-kirinya sebagai penjepit dan penggulung selagi dipentaskan.



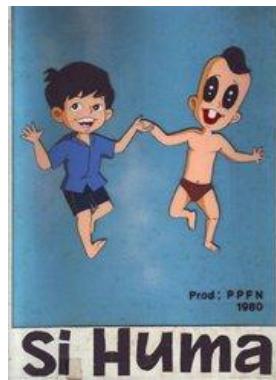
Gambar 1.10 - Gambar Wayang Beber
(Sumber: Wikipedia)

Wayang Kulit pula merupakan pahatan kulit sapi atau kerbau yang dibentuk menyerupai bentuk manusia dengan style ilustrasi yang khas dan esentrik. Wayang tersebut lalu diberi tongkat kayu di poin-poin gerak di tangan dan kakinya sehingga dapat digerakkan oleh dalang. Pertunjukan Wayang Kulit memadukan gerakan bayangan yang dihasilkan dengan proyeksi cahaya dengan narasi yang dibacakan oleh dalang. Pertunjukan wayang inilah yang nantinya menjadi dasar dalam produksi seni ilustrasi dan teater, yang akhirnya dikembangkan menjadi film dan animasi. (Nungki Anjani, 2024).



Gambar 1.11 - Figur Wayang Kulit
(Sumber: Pithecanthropus Bali)

‘Si Doel Memilih’, adalah animasi pertama di Indonesia karya Dukut Hendronoto yang diproduksi di tahun 1955 dengan tujuan propaganda kampanye pemilu. Animasi ini diproduksi hasil pertemuan Soekarno dengan Walt Disney, dimana Dukut Hendronoto diutus Soekarno untuk belajar teknik animasi di studio Disney, (Haningtyas, 2025). Di tahun 1950-1983, Indonesia mulai memproduksi tayangan animasi di televisi yang dimulai dengan serial animasi pertama di Indonesia ‘Si Huma’, karya Partono Sunyoto. Serial animasi dengan teknik 2D *frame by frame* ini diproduksi oleh PPFN (Pusat Produksi Film Negara) dan ditayangkan di stasiun televisi TVRI, (Sarjiati, 2023).



Gambar 1.12 - Poster Serial Animasi Si Huma (1983)
(Sumber: Rofiq and the Animation Company Blogger)

Serial animasi pertama yang sepenuhnya menggunakan teknik 3D adalah ‘Hela, Heli, Helo’ yang diproduksi di tahun 1990. Di 2000-an awal, rumah produksi di Indonesia mulai mencoba memproduksi film *hybrid*, yaitu film yang menggabungkan teknik film *live-action* konvensional dengan teknik animasi 3D.

Film yang diproduksi MSV Pictures ini tayang di tahun 2003 dengan judul ‘Janus Prajurit Terakhir’. Serial animasi pula mulai populer dan banyak bermunculan di tahun 2010-an. Beberapa diantaranya yang paling terkenal adalah serial Entong (2013) dan Adit Sopo Jarwo (2014) yang sama-sama tayang di saluran televisi MNC TV. (Haningtyas, 2025)

Di era *digital streaming* tahun 2010-an, film dan serial animasi pendek mulai muncul di platform Youtube maupun Instagram. Dilansir dari IBenews.id, Lakon Studio merilis film animasi 3D pendek, yang berjudul ‘Pada Suatu Ketika’ (2011) di Youtube. Uniknya, film ini kembali muncul ke permukaan setelah dibandingkan kualitasnya dengan film animasi 3D kontroversional, film animasi ‘Merah Putih: One for All’ (2025). ‘Pada Suatu Ketika’ mendapatkan puji dari masyarakat karena detail dan kualitas animasinya yang ciamik, meski rilis di tahun 2011.



Gambar 1.13 - Salah Satu Shot pada Film Pada Suatu Ketika (2011)
(Sumber: Youtube Lakon Studio)

Di tahun 2015, rumah produksi MSV Pictures merilis film animasi berskala besar pertama di Indonesia berjudul ‘Battle of Surabaya’. Film ini berhasil meraih beberapa penghargaan internasional, yang salah satunya adalah Grand Prize Feature Film di The 20th Seoul International Cartoon & Animation Film Festival (2016). Salah satu serial animasi Indonesia yang juga mendapat perhatian masyarakat adalah serial animasi 3D Nussa (2018). Serial yang awalnya hanya tayang di platform Youtube ini akhirnya ditayangkan juga di saluran televisi NET mulai tahun 2019. Tidak berhenti disitu, serial ini juga kemudian diangkat ke layar lebar dengan judul serupa di tahun 2021, (Sarjiati, 2023)



Gambar 1.14 - Poster Film Battle of Surabaya (2015)
(Sumber : Wikipedia)

Industri animasi di Indonesia saat ini berkembang dengan pesat seiring teknologi dan media digital lebih mudah diakses masyarakat. Di tahun 2017, industri animasi bersama industri *game* dan film menjadi salah satu sektor dengan pekembangan tertinggi di Indonesia. (Wikayanto et al., 2021). Penggunaan animasi yang awalnya terbatas pada *bumper* acara televisi dan iklan, kini berkembang menjadi bentuk narasi seperti film dan serial animasi. Di tahun 2025 hingga saat ini, industri film animasi Indonesia semakin menarik minat masyarakat umum dengan tayangnya film animasi 3D karya Ryan Adriandhy berjudul ‘Jumbo’ (2025). Dilansir dari Wikipedia, Film ini berhasil meraih titel film terlaris dengan total lebih dari 10 juta penonton. Selain ‘Jumbo’, film animasi Indonesia yang baru akan tayang di tanggal 28 Agustus 2025 nanti, ‘Panji Tengkorak’ juga sudah mulai menarik minat masyarakat karena penggunaan teknik animasi 2D frame by frame yang dirasa jarang digunakan pada film animasi Indonesia saat ini.



Gambar 1.15 - Poster film Jumbo & Panji Tengkorak (2025)
(Sumber : Wikipedia)

Dilansir dari jurnal ‘Perkembangan Gaya Animasi di Indonesia’ dan ‘Daftar Film Animasi Indonesia’ di Wikipedia, film animasi Indonesia yang diproduksi dan ditayangkan baik di bioskop maupun di televisi cenderung dominan menggunakan teknik *computer based 3D* (‘Entong’, ‘Adit Sopo Jarwo’, ‘Nussa’, ‘Jumbo’) dan teknik *frame by frame 2D* (‘Battle of Surabaya’, ‘Si Juki’, ‘Warkop DKI Kartun’, dan ‘Panji Tengkorak’). (Audi et al., 2024). Dari film dan serial yang berhasil naik layar tersebut, jarang ditemukan film Indonesia (selain film indie dan film mahasiswa) yang menggunakan teknik tradisional dalam proses produksi animasinya, contohnya teknik *stop motion*.

Film				
Tahun rilis	Judul	Studio	Jenis Animasi	Catatan
2009	Merah Mimpi		3D	
2013	Petualangan Si Adi	Batavia Pictures	3D	
2015	Battle of Surabaya	STMIK Anikom MSV Pictures	2D	
2017	Si Juki the Movie: Penila Hari Akhir	Falcon Pictures	2D	
	Knight Kids	Viva Fantasia SSS Pictures	3D	
2020	Tiuc: Mystery of the Enigma	MNC Pictures MNC Animation	3D	
	Riki Rhino	Batavia Pictures	3D	
2021	Nussa	The Little Giantz Visinema Pictures	3D	
	Adit Sopo Jarwo the Movie	MD Animation MD Pictures	3D	
2023	Kiko in the Deep Sea	MNC Animation	3D	
	Perkasa the Movie		3D	
2024	Si Juki the Movie: Harta Pulau Moroy	Falcon Pictures Kumata Studio	2D	
	Zanna: Whisper of Volcano Isle	MNC Pictures MNC Animation	3D	
2025	Jumbo	Visinema Studios Springboard Anam Films	3D	
	Warkop DKI Kartun	Falcon Pictures		
TBA	Panji Tengkorak	Falcon Pictures		
	Riki Rhino 2			
	Kancil			

Gambar 1 16 - Daftar Film Animasi di Indonesia
(Sumber: Wikipedia)

Teknik *stop motion* dalam animasi adalah teknik yang digunakan animasi pertama di dunia yaitu film ‘Humorous Phases of Funny Faces’ (1906) . Stop motion adalah teknik dimana suatu objek digerakkan atau dimanipulasi bentuknya secara fisik, lalu dipotret *frame-by-frame* di setiap perubahan gerakan atau bentuk yang dihasilkan. Hasil kumpulan frame yang telah dipotret kemudian akan diputar ulang secara kronologis, hingga menciptakan ilusi seolah-olah gambar tersebut bergerak, (Maselli, 2018).

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses stop-motion, salah satunya adalah kertas. Jenis *stop motion* dengan penggunaan media kertas dikenal sebagai *paper cut-out stop motion*. Teknik ini merupakan salah satu teknik yang digunakan pada awal munculnya animasi, yaitu sejak penayangan film animasi panjang pertama karya Lotte Reiniger ‘The Adventures of Prince Ahmed’. Film tersebut menggunakan media kertas yang dipotong menyerupai siluet lalu dipotret secara *frame-by-frame* sehingga menghasilkan ilusi gerak. (Samosir, 2020).

Teknik *paper cut-out stop motion* ini jarang digunakan dalam produksi film animasi dunia (Purwaningsih, 2020), bahkan belum muncul di industri film animasi indonesia, disamping potensinya dalam menyampaikan visualisasi film animasi yang menarik, unik, dan termasuk mudah untuk di produksi. Hal ini yang mendasari pencipta dalam eksplorasi teknik *paper cut-out stop motion* dalam penciptaan film animasi 2D Desa yang Serakah.

Struktur naratif yang dibangun untuk animasi 2D ini menggunakan teori The Hero’s Journey yang ditemukan oleh Joseph Campbell, penulis buku The Hero with a Thousand Faces melalui observasinya atas sejumlah studi literatur dengan topik mitos dan legenda. Teori The Hero’s Journey ini menggunakan 12 tingkatan naratif dalam menentukan perjalanan karakter utamanya, membawa audiens untuk menjelajahi dunia karakter utama tersebut, (Putri et al., 2023).

The Hero’s Journey dibagi menjadi 3 babak. Babak pertama terdapat tahap Ordinary World, Call to Adventure, Refusal of the Call dan Meeting the Mentor. Di tahap ini, karakter utama masih berada di dunia asalnya. Babak kedua pula adalah tahap dimana karakter sudah mulai memasuki dunia baru dan melakukan penyesuaian. Tahapan The Hero’s Journey di babak ini meliputi tahap Crossing the Threshold, Tests-Allies-Enemies, Approach to the Innermost Cave, Ordeal, dan Reward, (Warner, 2022).

Di era teknologi abad ke-21 ini, arus kapitalisme menjadi pemicu perilaku konsumtif masyarakat sehingga perlakan-lahan tumbuh menjadi gaya hidup dan penentu status sosial. Masyarakat yang secara tidak langsung mendapatkan ekspektasi sosial sering kali gagal mencapai titik kepuasan sehingga akhirnya

membutuhkan aspek spiritual yang memberikan pelarian psikologis. Di sisi positifnya, masyarakat terbantu dengan aspek spiritualisme dalam aspek rohaniah berupa ketenangan dan peningkatan kualitas moral, (Najib, 2021).

Namun di sisi negatifnya, kepercayaan yang tidak diiringi dengan pemikiran yang logis rentan menggiring penganutnya dalam keyakinan mutlak, sehingga apapun akan dilakukan punca munculnya obsesi dan ambisi dalam pemuasan psikologis. Tidak jarang hal tersebut dimanfaatkan pihak-pihak tak bertanggung jawab dengan ambisi meraup keuntungan materiil (harta) maupun batiniah (kekuasaan) sehingga terjadilah fenomena komersialisasi spiritualisme, (Fadilla et al., 2024).

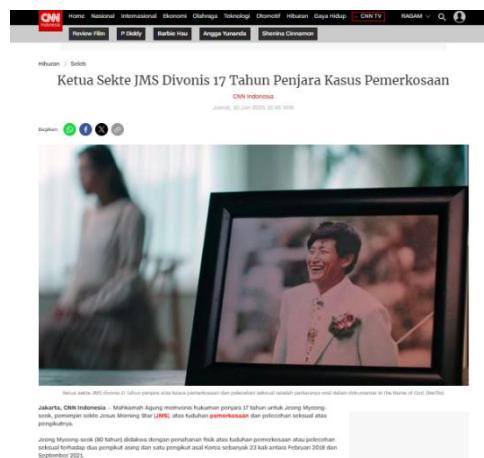
Komersialisasi spiritualisme yaitu ketika keyakinan penganut dimaterialisasi kedalam bentuk-bentuk konkret, seperti dukun yang mengharuskan orang yang mendatanginya membayar dalam bentuk uang maupun benda sebagai ganti dari kegiatan spiritual yang dilakukan. Ditambah lagi dengan adanya kapitalisme yang menyebabkan aspek kehidupan terfokus pada nilai tukar daripada nilai guna, sehingga muncullah komodifikasi bahkan pada hal-hal yang bersifat non-material seperti halnya agama atau aspek spiritual, (Yuningsih, 2024).

Komersialisasi spiritualisme juga terjadi karena terbangunnya sifat dependensi manusia terhadap keyakinan dan kekuasaan yang dianggap lebih kuat dari dirinya sendiri walaupun tidak terlihat, sehingga tidak jarang beberapa bahkan tutup mata jika kenyataan yang terjadi tidak sesuai apa yang diharapkan karena telah dikelabui oleh keyakinannya sendiri. Hal inilah yang memicu munculnya pengkultusan, (Markiano et al., 2023).

Pengkultusan sebagai tema karya penciptaan film animasi ini didasari oleh contoh nyata berupa sebuah kultus asal Korea Selatan yang memicu perdebatan sosial. Kultus ini dinamakan ‘JMS’, akronim dari Jung Myung-seok. Jung Myung-seok adalah seorang predator seksual sekaligus pemimpin kultus yang mendeklarasikan dirinya sebagai tuhan atau Messiah demi mengeksplorasi manusia, khususnya wanita yang dijadikannya sebagai pemuas seksual. Korban kultus JMS yang mayoritasnya adalah wanita membuktikan bahwa wanitalah yang rawan dirugikan dalam tindakan pengkultusan, khususnya dengan dunia yang

masih menganut sistem patriarki yang kental, (Shelfia & Hastika., 2023).

Dilansir dari berita CNN yang diunggah pada bulan Januari 2025, Jung Myung-seok akhirnya berhasil divonis 17 tahun penjara atas kasus pemerkosaan, imbas dari penayangan sebuah film dokumenter berjudul ‘In The Name of God : A Holy Betrayal’ . Netflix berhasil mengekspos tindakan bejat yang dilakukan Jung Myung-seok berkat pernyataan beberapa korban wanita yang memutuskan untuk bangkit dan melawan kultus tersebut.



Gambar 1 17 - Penangkapan Ketua Kultus JMS
(Sumber: CNN Indonesia)

Pemanfaatan film sebagai media advokasi penyampaian topik sensitif, merupakan strategi yang digunakan untuk menjangkau masyarakat modern, khususnya terkait problematika yang dikenal luas namun sulit mendapatkan tindakan pencegahan dari pihak berwenang. Dengan adanya media film, massa atau audiens dapat bertukar pikiran atas problematika yang terjadi dan harapannya dapat menjadi pemicu semangat audiens untuk melakukan tindakan advokasi lainnya dengan tujuan mendesak pihak berwenang untuk menindaklanjuti problematika tersebut, (Tamba & Nugroho, 2024).

Suksesnya film dokumenter ‘In The Name of God : A Holy Betrayal’ dalam mengangkat masalah rumit, dan medium animasi yang saat ini sedang ramai digandrungi masyarakat menjadi urgensi pencipta dalam penciptaan film animasi menggunakan tema pengkultusan. Teori ‘The Hero’s Journey’ digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan alur narasi pengkultusan dalam penciptaan film.

Penggunaan teknik *paper cut-out stop-motion* yang juga jarang digunakan secara umum pada industri film animasi di Indonesia juga hal yang mendasari pencipta dalam membuat karya penciptaan dengan judul '**Eksplorasi Paper Cut-Out Stop Motion melalui Paradigma The Hero's Journey sebagai Aplikasi Teknik pada Film Animasi 'Desa yang Serakah'**'

1.2 Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan topik dari latar belakang penciptaan diatas, berikut merupakan rumusan masalah yang dibahas dalam penulisan ini :

- 1.2.1** Bagaimana metode penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’ dengan teknik *paper cut-out stop-motion*?
- 1.2.2** Bagaimana implementasi teori *The Hero’s Journey* dalam penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’?

1.3 Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’ adalah untuk :

- 1.3.1** Mendeskripsikan metode penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’ dengan teknik *paper cut-out stop-motion*.
- 1.3.2** Mengimplementasikan teori *The Hero’s Journey* dalam penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’.

1.4 Manfaat Penciptaan

Penciptaan karya tidak semata-mata untuk keperluan pribadi, namun juga diharapkan dapat memberikan manfaat untuk banyak pihak. Berikut merupakan manfaat yang diharapkan dapat dihasilkan dari karya penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’ :

1.4.1 Manfaat bagi akademisi

Penulisan dalam karya penciptaan ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi ilmiah bagi siswa, mahasiswa, maupun dosen dalam segi riset maupun topik yang digunakan untuk keperluan akademis.

1.4.2 Manfaat bagi praktisi

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi baik untuk

individu maupun kelompok yang berada di lingkup industri animasi atau yang memiliki pengalaman dalam memproduksi film animasi.

1.4.3 Manfaat bagi masyarakat umum

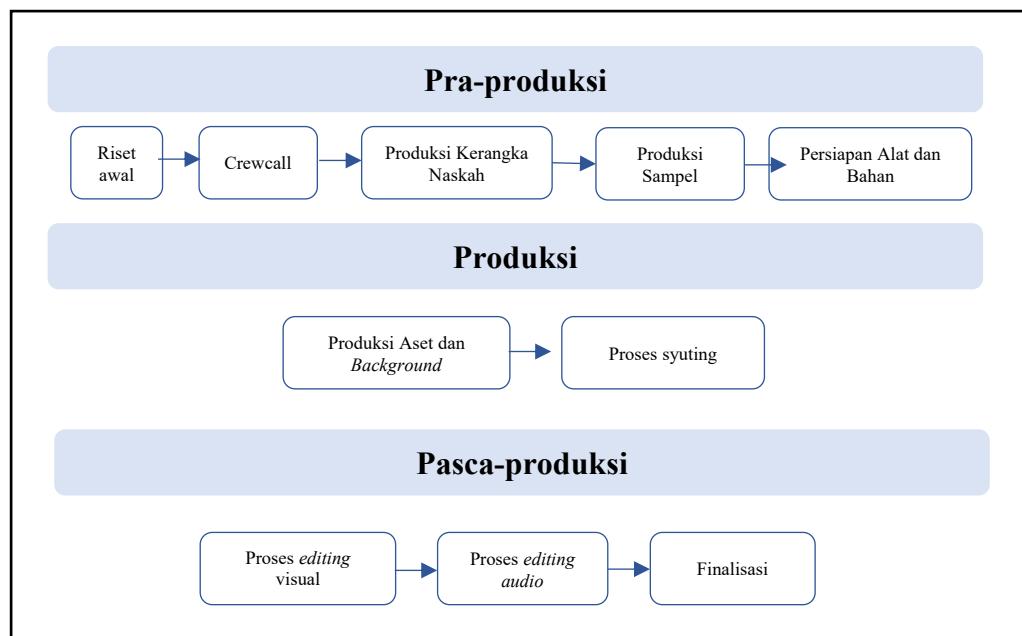
Penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi sarana rekreasi bagi masyarakat yang menyukai tontonan dengan *genre thriller, occultism*, juga masyarakat yang tertarik dengan film yang menggunakan media animasi.

1.4.4 Manfaat bagi institusi

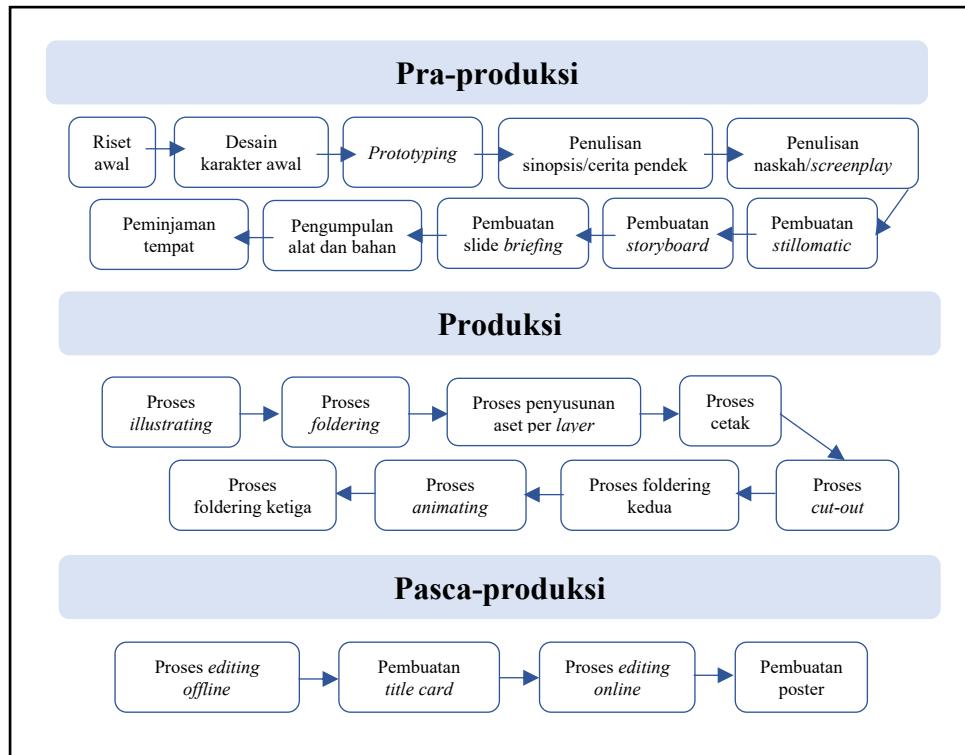
Penciptaan karya ini diharapkan dapat bermanfaat bagi institusi pendidikan dalam arsip karya, juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai media advokasi alternatif yang bisa diputar di lembaga maupun organisasi perfilman.

1.5 Bagan Alur Proses Kreasi

Berikut merupakan bagan rancangan alur proses kreasi yang akan memandu proses produksi dan bagan alur proses kreasi final pada karya penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’ :



Bagan 1 - Rancangan Alur Proses Kreasi
(Sumber: Dokumentasi Pencipta)



Bagan 2 - Hasil Alur Proses Kreasi
(Sumber: Dokumentasi Pencipta)

1.5.1 Time Schedule

Berikut merupakan *time schedule* atau jadwal yang akan memandu linimasa produksi karya penciptaan film animasi ‘Desa yang Serakah’ :

Tabel 1 - Time Schedule Penciptaan Karya

KEGIATAN	JANUARI	FEBRUARI	MARET	APRIL	MEI	JUNI
Penelitian						
Seminar Proposal						
Pra-Produksi						
Produksi						
KEGIATAN	JULI		AGUSTUS			
Produksi						
Pasca-Produksi						
Sidang Akhir						

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan skripsi yang disusun sesuai pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (Indonesia, 2024) dan pedoman penulisan skripsi penciptaan program studi Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia, (Televisi, 2023). :

Bab I – Pendahuluan memuat latar belakang penciptaan dari mulai animasi sebagai media populer, teknik animasi stop motion dan paper cut-out, teori The Hero’s Journey, fenomena komersialisasi spiritualisme, pengkultusan, dan film animasi sebagai variasi media advokasi. Dilanjut dengan rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, alur dan proses kreasi penciptaan, serta sistematika penulisan.

Bab II – Landasan Karya Penciptaan memuat teori utama animasi, stop motion, dan paper cut-out. Dilanjut dengan teori pendukung yaitu The Hero’s Journey, Pengkultusan, dan Visual Storytelling. Bab ini juga mengandung kaji empirik dan tinjauan karya yaitu karya-karya serupa yang telah diproduksi sebelumnya.

Bab III – Proses Berkarya memuat proses kreatif karya dalam gagasan audio, visual dan narasi cerita. Bab ini juga memuat langkah-langkah dalam proses penciptaan yaitu proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Bab IV – Presentasi dan Deskripsi Karya memuat presentasi karya yang telah diciptakan, lalu deskripsi karya memuat pembahasan terkait aplikasi teori pada karya dan proses produksi sesuai fakta yang terjadi dengan dokumentasi.

Bab V – Kesimpulan dan Saran memuat uraian dan pemaparan mengenai tantangan yang tidak teratasi pada proses penciptaan karya, pelajaran yang didapat dari penciptaan karya serta harapan untuk karya selanjutnya.