

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan film animasi 3D memberikan dampak perubahan terhadap teknik pembuatan film animasi 3D yang awalnya masih dikerjakan secara manual hingga kemudian berkembang dengan menggunakan bantuan komputer atau lebih dikenal dengan *digital animation*. Film Animasi 3D telah berhasil mendapatkan tempat di hati masyarakat khususnya penikmat film animasi. Film animasi 3D dipandang menarik, karena mampu menampilkan grafis serta sudut pandang yang lebih realistis jika dibandingkan dengan film animasi 2D. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Andre M. Mantiri (2011:1) yang menyatakan bahwa film animasi 3D telah menjadi tren tersendiri di industri perfilman layar lebar dan televisi. Kelebihan lain film animasi 3D adalah mampu menampilkan adegan yang sulit dilakukan dalam film *live shoot*, sehingga film animasi 3D memberikan kebebasan lebih kepada pembuat film animasi 3D untuk merealisasikan imajinasi dan ide-ide kreatif mereka (Adithya, 2009).

Imajinasi dan ide kreatif para pembuat film animasi 3D, dapat berasal dari mana saja. Mulai dari lingkungan sekitar, masalah sosial, hingga beberapa kasus yang tengah terjadi di tengah masyarakat. Dewasa ini, kasus yang tengah disorot dalam masyarakat adalah masalah pentingnya memupuk sikap kepahlawanan kepada masyarakat khususnya generasi muda. Sikap kepahlawanan sangat penting dan harus dimiliki setiap orang. Orang yang tidak memiliki sikap kepahlawanan

akan menjadi penakut, tidak mau berkorban, malas berusaha, mementingkan diri sendiri dan mudah putus asa. Sikap kepahlawanan tidak hanya diterapkan pada jaman penjajahan dulu, sikap kepahlawanan juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun di lingkungan sekolah (Mashita, 2009). Berdasarkan latar belakang mengenai sikap kepahlawanan tersebut, dibuatlah sebuah film animasi 3D bertema kepahlawanan berjudul “SuperHeru”.

Tema kepahlawanan diangkat dalam pembuatan film animasi 3D berjudul “SuperHeru” karena pahlawan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan sebagai orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran atau pejuang yang gagah berani. Nilai kepahlawanan perlu diperkenalkan kembali pada generasi muda, karena Nilai kepahlawanan ada pada tangan generasi muda selaku penerus bangsa (Arthawa, 2011). Perwujudan nilai kepahlawanan bukan hanya dengan mengadakan suatu peringatan seremonial hingga menghabiskan dana yang banyak, tetapi diperlukan tindakan yang mencerminkan suatu nilai kepahlawanan dalam arti menjunjung kebenaran, rasa persatuan dan mengisi kemerdekaan dengan hal yang bermanfaat bagi bangsa negara (Mashita, 2009).

Sebagai perwujudan penanaman nilai kepahlawanan pada generasi muda, dibuatlah film animasi 3D dengan tokoh pahlawan super bernama SuperHeru. Pemberian nama SuperHeru didasarkan pada ide awal penamaan pahlawan super dalam bahasa Inggris, yaitu *superhero*. Berdasarkan kata *superhero*, yang “dipelesetkan” menjadi SuperHeru maka ditemukanlah sebuah nama karakter

utama yaitu Heru yang ingin menjadi pahlawan super dalam melawan segala bentuk penindasan di lingkungan sekolahnya. Sifat berani Heru (SuperHeru) diharapkan mampu memberi inspirasi bagi generasi muda untuk lebih berani dan termotivasi dalam mewujudkan nilai kepahlawanan dan sifat patriotisme bagi bangsa dan negara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam pembuatan film animasi 3D ini dapat diuraikan Bagaimana membuat film animasi 3D berjudul “SuperHeru” yang bertemakan kepahlawanan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan film animasi 3D berjudul “SuperHeru” ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 3D yang bertemakan kepahlawanan berjudul “SuperHeru”.
2. Membuat film animasi 3D dengan menggunakan *software* animasi 3D Autodesk Maya, dan beberapa *software* pendukung lain.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam pembuatan film animasi 3D bertema kepahlawanan berjudul “SuperHeru” ini adalah membuat film animasi 3D sebagai salah satu media

komunikasi tentang penanaman nilai kepahlawanan dan patriotisme pada generasi muda.

1.5 Manfaat

Manfaat teoritis yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Film animasi ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan bahan kajian untuk pembuatan film animasi 3D. Khususnya bagi kalangan akademisi.
2. Tema kepahlawanan pada film animasi 3D ini diharapkan menjadi rujukan dan kajian dalam pembelajaran animasi bagi kalangan akademisi.

Manfaat praktis yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Film animasi ini dapat memberikan hiburan kepada masyarakat.
2. Film animasi 3D ini dapat menanamkan nilai kepahlawanan pada generasi muda.

