

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan film yang dibuat *frame per frame*, dan diberikan ilusi gerakan dengan cara mengganti masing masing *frame* dengan sangat cepat. Charles Solomon, salah seorang kritikus animasi dalam bukunya (Solomon, 1994) mengatakan bahwa 'animasi bukanlah seni gambar bergerak, melainkan seni gerakan-gerakan yang diambil, mencatat "apa yang terjadi antara setiap frame lebih penting daripada apa yang terjadi pada setiap frame'.

Charles menunjukkan bahwa arti dasar animasi adalah manipulasi gerakan antara frame. Animasi memberikan alternatif perspektif baru pada dunia film untuk menciptakan sesuatu yang tidak mungkin dilakukan dalam *live-shoot* menjadi mungkin dilakukan dalam animasi. Animasi dapat menentang hukum gravitasi, keluar dari hukum ruang dan waktu, dan memberikan gerakan dinamis pada benda-benda yang dijadikan objek. Singkatnya, animasi dapat mengubah dunia dan membuat efek fantasi, tapi yang paling penting, dapat menggerakkan imajinasi yang tidak dapat dipahami sebelumnya menjadi bisa dipahami.

Industri perfilman di Indonesia masih dikuasai oleh film-film yang diproduksi secara *live shoot* seperti sinetron dan FTV. Film animasi 2D maupun 3D yang ditayangkan di televisi juga merupakan film impor. Film animasi hasil produksi Indonesia juga sedikit sekali yang diputar di televisi. Animasi 2D maupun 3D produksi lokal mayoritas ditayangkan dalam bentuk iklan komersial yang

berdurasi beberapa detik. Hingga saat ini masih belum ada film animasi Indonesia yang berdurasi panjang.

Teknik-teknik untuk membuat animasi hingga saat ini terus menerus dikembangkan, mulai teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini. Animasi telah berkembang dan tumbuh menjadi industri hiburan yang besar. Animasi berdasarkan tekniknya terbagi menjadi tiga, yaitu animasi 2D atau animasi hand-drawn, stop motion yang biasa dikenal dengan animasi clay, dan animasi 3D yang pembuatannya mengandalkan komputer.

Animasi 2D dan 3D pada dasarnya dapat dibedakan dari tampilan visual. Animasi 2D tampak seperti gambar yang bergerak dengan pewarnaan sederhana serta pergerakan yang kaku. Animasi 3D menampilkan karakter kompleks dan pergerakan yang halus. Dalam hal kedetailan dan pergerakan, animasi 2D tidak dapat melebihi animasi 3D, namun animasi 2D memiliki penggemar sendiri. Dalam pengembangan lebih lanjut, gerakan animasi 2D dapat dibuat tampak menyerupai 3D. Pengembangan ini berguna untuk mengatasi kelemahan animasi 3D dalam hal *shade* pada karakter yang terlalu nyata.

Permasalahan lain yang menjadi latar belakang Tugas Akhir ini adalah tukang pos. Pekerjaan seorang tukang pos menjadi fokus utama dalam film animasi ini. Peran tukang pos yang mulai memudar di mata anak-anak akibat perkembangan zaman dan teknologi, menjadi penyebab digunakan penokohan tukang pos dalam film ini. Nilai-nilai moral keteguhan hati, keiklasan dan tanggung jawab disisipkan dalam cerita untuk memberi contoh kepada anak-anak sebagai penonton.

Berdasarkan perbedaan yang dijabarkan, muncul sebuah ide untuk membuat film animasi 2D yang dapat digabungkan dengan *environment* 3D. Pembuatan film animasi secara utuh dikerjakan dalam dua bagian. Pertama adalah bagian yang dibahas dalam Tugas Akhir ini, yaitu membuat animasi karakter 2D yang dapat disatukan dengan lingkungan 3D. Bagian kedua adalah mempersiapkan lingkungan 3D yang dapat disatukan dengan animasi karakter 2D yang dilanjutkan pada Tugas Akhir Dinda yang berjudul Pembuatan Film Animasi 3D Berbasis 2D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul “The Postman Story”.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah utama pada tugas akhir ini dititik beratkan pada pembuatan tokoh tukang pos dan cerita. Animasi tokoh tukang pos dibuat dalam format 2D yang berikutnya akan diberikan *environment* 3D pada Tugas Akhir Dinda yang berjudul Pembuatan Film Animasi 3D Berbasis 2D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul “The Postman Story”. Adapun poin permasalahan pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat film yang memvisualisasikan narasi tentang tokoh tukang pos pada animasi 2D yang sesuai dengan anak usia 4 sampai 7 tahun.
2. Bagaimana membuat cerita yang dapat memperkenalkan tokoh tukang pos dan menyampaikan pesan moral tanggung jawab, keikhlasan dan keteguhan hati kepada anak-anak.

3. Bagaimana membuat animasi 2D yang dapat digabungkan dengan environment 3D yang dikerjakan oleh pada Tugas Akhir Adinda selaku penulis I.

1.3 Batasan Masalah

Tugas Akhir ini membahas tentang pembuatan tokoh, cerita, dan animasi tukang pos. Detil batasan pada Tugas Akhir ini tertera pada poin-poin sebagai berikut:

1. Membuat film yang memvisualisasikan narasi tentang tokoh tukang pos Indonesia yang sesuai dengan anak usia 4 sampai 7 tahun.
2. Membuat cerita tentang tukang pos yang menyampaikan pesan tentang tanggung jawab, keikhlasan dan keteguhan hati.
3. Setting tempat yang dipakai adalah imajinasi yang tidak terkait dengan negara mana pun.
4. Membuat animasi 2D tokoh tukang pos Indonesia yang dapat diberikan environment 3D pada Tugas Akhir Adinda selaku penulis I.

1.4 Tujuan

Tujuan umum dari tugas akhir ini adalah memperkenalkan profesi tukang pos dalam sebuah cerita yang dianimasikan kepada anak-anak. Tujuan khusus yang ingin di capai dalam Tugas akhir ini antara lain:

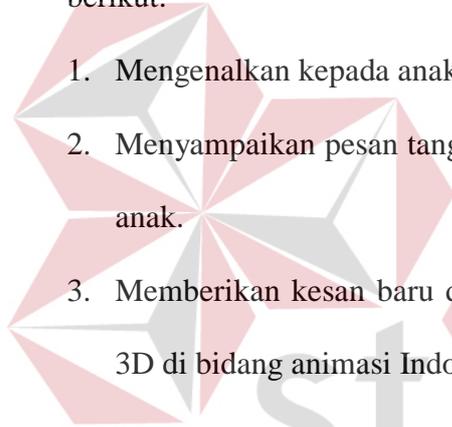
1. Mempelajari tokoh animasi tukang pos yang sesuai dengan anak berusia 4 sampai 7 tahun.

2. Mempelajari cara membuat cerita yang dapat menyampaikan pesan tanggung jawab, keikhlasan dan keteguhan hati kepada anak-anak.
3. Mengetahui cara pembuatan animasi 2D yang dapat digabungkan dengan environment 3D yang dikerjakan oleh Adinda selaku penulis I.

1.5 Manfaat

Hasil Tugas akhir ini adalah animasi yang merupakan penggabungan environment 3D dan tokoh 2D. Adapun manfaat yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan kepada anak-anak di Indonesia tentang profesi tukang pos.
2. Menyampaikan pesan tanggung jawab, keikhlasan dan keteguhan hati kepada anak.
3. Memberikan kesan baru dengan menggunakan penggabungan teknik 2D dan 3D di bidang animasi Indonesia khususnya di STIKOM Surabaya.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA