

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi atau lebih akrab disebut film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Dalam situs goblog.blog.stisitelkom.ac.id pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Namun sesuai dengan perkembangan jaman, animasi kini bisa langsung dihasilkan (digambar) secara komputerisasi, sehingga pengerjaannya pun bisa lebih menyingkat waktu dan tentu saja hasilnya tidak lebih baik ketika menggambar secara manual. Film animasi mengalami perkembangan yang pesat. Di negara seperti Amerika film animasi sudah menjadi tren di kalangan para remajanya.

Animasi di Indonesia sendiri mengalami perkembangan yang cukup pesat, menurut Rini Sugianto (Kompas, 2011) animasi Indonesia mengalami perbaikan kualitas dari animasi yang dihasilkan oleh animator Indonesia. Sayangnya, perkembangan animasi tidak disambut dengan baik di Indonesia (goblog.blog.stisitelkom.ac.id). Padahal anak bangsa sendiri telah menghasilkan berbagai macam animasi seperti Vatalla dan Duvan Defender (D2) sebuah animasi yang bahkan ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi swasta. Alasannya dalam goblog.blog.stisitelkom.ac.id dijelaskan anak-anak Indonesia

lebih memilih animasi dari luar daripada animasi dalam negeri, hal itu karena kurangnya kualitas gambar dan cerita dalam animasi tersebut.

Bila dilihat, karya animator dari luar negeri memiliki kualitas gambar yang baik, cerita yang menarik, karakter yang mudah diingat oleh semua orang, penggabungan cerita dari berbagai unsur, dan latar gambar yang berbeda. Misalnya dunia dimasa depan, luar angkasa, dunia bawah air, dan lain-lain. Contohnya Spongebob kartun buatan Amerika yang sudah terkenal di Indonesia, bahkan berbagai macam aksesoris Spongebob banyak dijual di Indonesia.

Hal-hal di atas membuktikan bahwa masyarakat Indonesia kurang menghargai karya animasi anak bangsa. Dalam situs goblog.blog.stisitelkom juga dijelaskan bahwa animasi Indonesia bisa berkembang apabila sang animator mau mencari hal-hal baru yang menarik, sehingga masyarakat Indonesia mau mengakui karya anak bangsa. Hal tersebut yang mendorong pembuatan TA ini agar tercipta animasi yang berbeda dari animasi yang ada di Indonesia.

Film animasi dalam TA ini dibuat berdasarkan cerita rakyat yaitu, cerita Leungli. Cerita ini dipilih dikarenakan banyak yang belum mengetahui cerita rakyat yang satu ini. Khususnya anak SD hingga SMP, dimana mereka merupakan generasi bangsa yang masih berkembang dan memiliki rasa ingin tahu yang besar, namun mereka masih membutuhkan bimbingan orang tua.

Selain itu alasan dipilihnya cerita ini karena dalam cerita Leungli ini terkandung pesan moral yang dapat dipetik terutama oleh anak-anak. Salah satu pesan yang dapat diambil adalah kita harus bisa bersikap baik pada siapa pun, bahkan kepada makhluk hidup yang lain, dan dalam cerita ini diwakilkan oleh Ikan

mas yang bernama Leungli. Ceritanya sendiri terfokus kepada persahabatan antara seorang gadis bernama Rarang dan seekor ikan mas yang dapat berbicara bernama Leungli. Pada akhirnya Leungli harus meninggalkan Rarang karena ulah kakak-kakak Rarang yang dengki terhadap dirinya. Meskipun Leungli telah pergi meninggalkan Rarang, namun ikan mas tersebut tidak benar-benar pergi dari sisi Rarang karena di atas kuburan Leungli muncul sebuah pohon emas yang pada akhirnya membuat Rarang bertemu sang pangeran putra mahkota dan mereka hidup bahagia selamanya.

Film animasi 2D ini dibuat dengan menggunakan gaya komik. Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berdekatan atau bersebelahan dalam urutan tertentu yang tujuannya untuk memberikan informasi. Sehingga nantinya hasil animasi TA ini berupa gambar dari satu panel komik dibuat bergerak, begitu pula dengan *bubble* percakapannya. Dalam animasi ini lebih diutamakan gaya komik nya, karena ceritanya sendiri mengangkat cerita rakyat yang sudah ada turun menurun.

Harapan dibuatnya animasi berjudul "Rarang dan Leungli" dengan gaya komik ini agar menciptakan jenis animasi yang berbeda dan dapat memeriahkan dunia animasi di Indonesia serta anak-anak yang menonton dapat memetik teladan dari tokoh si bungsu yang rajin serta baik hati.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Pembuatan Film Animasi 2D dengan Gaya Komik berjudul "Rarang dan Leungli" ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat film animasi 2D dengan gaya komik yang mengangkat cerita rakyat "Leungli"?
2. Bagaimana memperkenalkan cerita "Leungli" kepada masyarakat melalui film animasi 2D dengan gaya komik?
3. Bagaimana menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam cerita "Leungli" kepada masyarakat melalui film animasi 2D dengan gaya komik?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah Pembuatan Film Animasi 2D dengan Gaya Komik berjudul "Rarang dan Leungli" yaitu:

1. Pembuatan film animasi 2D dengan gaya komik yang mengangkat cerita rakyat "Leungli".
2. Mengangkat pesan moral yang terkandung dalam cerita "Leungli" melalui animasi 2D dengan gaya komik.
3. Pembuatan animasi 2D dengan gaya komik dengan segmentasi penonton anak SD dan SMP.

1.4 Tujuan

Pembuatan Film Animasi 2D dengan Gaya Komik berjudul "Rarang dan Leungli" bertujuan untuk:

1. Membuat animasi 2D yang mengangkat cerita rakyat "Leungli" dengan gaya komik.
2. Memperkenalkan cerita "Leungli" melalui animasi 2D dengan gaya komik.

3. Menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam cerita "Leungli".

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam Pembuatan Film Animasi 2D dengan Gaya Komik berjudul "Rarang dan Leungli" yaitu:

1. Membuat animasi yang berbeda dengan animasi karya anak Indonesia yaitu animasi dengan gaya komik.
2. Masyarakat bisa memetik pesan moral yang ada dalam cerita "Leungli".
3. Memeriahkan dunia animasi Indonesia sehingga lebih dihargai dan dikenal.