

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri perfilman di dunia memiliki perkembangan yang sangat pesat dengan bermunculannya genre-genre baru ataupun komodifikasi dari genre-genre yang ada. Salah satu genre yang ada adalah animasi 2D. Walaupun sudah ada teknologi yang memungkinkan untuk membuat animasi 3D, beberapa Studio animasi besar di dunia seperti *Studio Ghibli* dan *Nippon Animation* tetap menyuplai animasi 2D. Mulai dari animasi yang kompleks dengan gerakan yang halus seperti “Ponyo on the Cliff by the Sea”, hingga animasi yang cukup sederhana seperti “Chibi Maruko-chan”. Ini membuktikan bahwa permintaan dunia mengenai animasi 2D tetap besar.



Gambar 1.1 Chibi Maruko-chan dan Ponyo on the Cliff by the Sea

Di Indonesia sendiri, sudah terdapat tenaga-tenaga yang cukup ahli dalam bidang animasi.

Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya lembaga pendidikan yang mengajarkan keahlian tentang animasi 2D seperti HelloMotion Academy yang berada di Jakarta, Digital Studio dan masih banyak lagi yang berhasil meluluskan banyak sekali animator yang cukup ahli. Keahlian para animator tersebut terbukti dengan semakin banyaknya hasil produksi biro iklan Indonesia berupa iklan televisi yang menggunakan teknik animasi sebagai hasil eksekusi akhir dari perancangan iklan.



Gambar 1.2 Animasi Pengenalan Huruf Gatot Kata

Film animasi 2D di Indonesia kurang begitu pesat perkembangannya, hal ini adalah suatu ironi apabila dibandingkan dengan jumlah dan kemampuan animator Indonesia. Film animasi 2D sangat berpotensi untuk menjadi suatu segmen baru dari industri film keseluruhan dan dapat menjadi media yang sangat menarik untuk menyampaikan pesan tertentu.

Riset dan kajian, perancangan serta produksi film animasi merupakan suatu hal yang sangat krusial untuk memberikan kontribusi pada perkembangan industri film animasi di Indonesia.

Tema cerita film-film di Indonesia cenderung mengekor atau bisa dikatakan musiman. Hal tersebut dikarenakan, film di Indonesia sangat dipengaruhi oleh gaya hidup yang merupakan hasil invasi dari budaya-budaya di luar budaya Indonesia. Invasi tersebut mengakibatkan bergesernya nilai budaya dan moral pada generasi muda. Fenomena ini terbukti dengan gaya hidup yang semakin lama semakin meninggalkan budaya asli.

Budaya merupakan jati diri dan kekayaan yang khas dari suatu negara yang harus dilestarikan. Oleh sebab itu, tema-tema film di Indonesia seharusnya lebih menekankan pada budaya-budaya asli Indonesia sebagai perwujudan pelestarian budaya bangsa.

Berkaca dari permasalahan di atas, dan setelah mengamati serial animasi 2D Making Fiends, penulis merasa tertantang untuk memproduksi film animasi 2D.

Film animasi 2D yang akan diproduksi oleh penulis secara garis besar bercerita tentang seorang pandai besi muda yang ditugaskan kakeknya seorang pandai besi legendaris untuk berpetualang mengambil material khusus di kedalaman hutan demi penyempurnaan senjata pesanan raja.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat penulis rumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat film animasi dua dimensi dengan teknik gabungan *hand drawn* dan komputer?
2. Bagaimana membuat film animasi 2D untuk kalangan remaja?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan film animasi 3D ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Membuat film animasi dua dimensi dengan teknik gabungan *hand drawn* dan komputer.
2. Membuat film animasi 2D untuk kalangan remaja.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Dapat membuat film animasi dua dimensi dengan teknik gabungan *hand drawn* dan komputer.
2. Membuat film animasi 2D untuk kalangan remaja.
3. Mengaplikasikan seluruh ilmu yang telah diperoleh, baik dari perkuliahan, pengalaman kerja serta eksperimen pribadi.

1.5 Manfaat Proyek

Manfaat yang akan diperoleh dari pembuatan Proyek Multimedia ini antara lain:

1. Karya ini diharapkan dapat menjadi motivator bagi calon-calon animator 2D.
2. Penulis juga berharap, proyek ini dapat menjadi suatu hiburan alternatif di antara kejenuhan akan tema film dalam negeri yang tengah beredar.

1.6. Metode Penelitian

Dalam membuat film animasi 2D *Jaka The Young Blacksmith* ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain:

1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis melakukan observasi pada animasi-animasi 2 dimensi yang ada baik itu dari Indonesia atau luar negeri untuk dijadikan tolak ukur dalam pembuatan proyek akhir ini.

b. Studi Literatur/Pustaka

Penulis melakukan studi literature/ pustaka untuk membantu mencari landasan dan solusi pada setiap permasalahan dalam mengerjakan proyek akhir ini.

2. Analisa Data

Menganalisa dan memilah serta mengembangkan data-data yang di dapat untuk kemudian diimplementasikan.

3. Implementasi

Pembuatan karya proyek akhir sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah dirancang sebelumnya.

4. Pelaporan

Pembuatan laporan guna mendokumentasikan semua hal yang sudah dilakukan penulis agar bisa bermanfaat apabila dibutuhkan dikemudian hari.

