

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi di Indonesia mulai berkembang (<http://www.digilib.petra.ac.id>). Hal ini dibuktikan dengan mulai bermunculannya animasi-animasi karya anak bangsa, seperti animasi 3D Meraih Mimpi, Aksi Didi si Tikus, dan sebagainya. Sayangnya, perkembangan animasi di Indonesia tidak disambut dengan baik oleh masyarakat Indonesia sendiri. Hal ini dapat dilihat dari tingkat penjualan serta tingkat rating yang tergolong rendah untuk film Meraih Mimpi.

Lain halnya dengan film animasi Upin dan Ipin, yang dikenal masyarakat Indonesia sebagai animasi buatan Malaysia. Film animasi Upin dan Ipin dengan mudahnya melejit di kalangan masyarakat Indonesia. Berbagai *gimmick* Upin dan Ipin dijual di berbagai pusat perbelanjaan di Indonesia.

Hal-hal tersebut membuktikan bahwa pengakuan masyarakat Indonesia akan hasil karya animasi anak bangsa masih, bahkan sangat kurang (<http://www.its.ac.id>). Hal ini menjadi pendorong dalam TA ini untuk dibuat sebuah karya animasi yang dapat diakui secara nasional maupun internasional.

Film animasi dalam TA ini dibuat dengan ide cerita dari cerita rakyat, yaitu Asal Mula Huruf Jawa, yang berasal dari Jawa Tengah. Alasan dipilihnya ide cerita ini yaitu karena cerita rakyat ini belum banyak diketahui oleh masyarakat, khususnya masyarakat di luar Jawa. Judul film animasi ini serta bahasa yang digunakan dalam film animasi ini adalah bahasa Inggris. Alasannya adalah untuk

menarik perhatian masyarakat Indonesia sekaligus untuk memperkenalkan animasi karya anak bangsa ke dunia internasional.

Film animasi 2D berjudul *The History of Javanese Letters* ini dibuat dengan teknik *digital painting motion graphic novel*. Adapun yang dimaksud dengan teknik *motion graphic novel* ini yaitu teknik pembuatan animasi yang menggunakan *graphic novel* sebagai referensinya, hanya saja dalam film animasi ini, *graphic novel* tersebut bergerak, sehingga disebut *motion graphic novel*. Dalam pembuatannya, animasi ini akan lebih diutamakan dalam detail pewarnaan daripada detail animasi pergerakannya. Detail pewarnaan animasi ini dikerjakan secara digital, artinya yaitu pewarnaan dilakukan dengan menggunakan software. Pewarnaan secara detail dan dilakukan secara digital inilah yang disebut sebagai *digital painting*. Sedangkan pergerakannya menggunakan teknik *bone*.

Harapan dengan dibuatnya film animasi dua dimensi berjudul *The History of Javanese Letters* dengan teknik *digital painting motion graphic novel* ini yaitu dapat membawa animasi Indonesia ke dunia internasional, kemudian mendapat pengakuan dari bangsa Indonesia sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam pembuatan film animasi 2D berjudul *The History of Javanese Letters* dengan teknik *motion graphic novel* yang pewarnaannya menggunakan *digital painting* ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat film animasi 2D dengan teknik *motion graphic novel* dengan pewarnaan *digital painting*?

2. Bagaimana membuat film animasi 2D yang mengangkat cerita rakyat tentang Asal-Usul Huruf Jawa?
3. Bagaimana membuat film animasi 2D yang gerakannya menggunakan teknik *bone*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan film animasi 2D berjudul *The History of Javanese Letters* dengan teknik *motion graphic novel* yang pewarnaannya menggunakan *digital painting* ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2D ini menggunakan teknik *motion graphic novel* dengan pewarnaan *digital painting*.
2. Pembuatan film animasi 2D ini mengangkat cerita rakyat tentang Asal-Usul Huruf Jawa.
3. Pembuatan film animasi 2D ini gerakannya menggunakan teknik *bone*.
4. Pembuatan film animasi 2D ini lebih diutamakan pada detail pewarnaannya.

1.4 Tujuan

Pembuatan film animasi 2D berjudul *The History of Javanese Letters* dengan teknik *motion graphic novel* yang pewarnaannya menggunakan *digital painting* ini bertujuan:

1. Membuat film animasi 2D dengan teknik *motion graphic novel* dengan pewarnaan *digital painting*.

2. Membuat film animasi 2D tentang cerita rakyat dengan gerakan karakter menggunakan teknik *bone* dan pewarnaan yang lebih detail.
3. Memperkenalkan animasi Indonesia ke dunia internasional.
4. Memperkenalkan budaya Indonesia, dalam hal ini cerita rakyat, ke dunia internasional.
5. Menyampaikan pesan kepada *audience* yaitu untuk tidak mengingkari janji dan berpikir sebelum bertindak.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan film animasi 2D berjudul *The History of Javanese Letters* dengan teknik *motion graphic novel* yang pewarnaannya menggunakan *digital painting* ini yaitu:

1. Animasi karya anak bangsa ini menambah kasanah budaya Indonesia untuk mendapatkan pengakuan secara nasional dan internasional.
2. Dapat memperkenalkan budaya Indonesia di dunia internasional.
3. *Audience* memperoleh pesan untuk tidak mengingkari janji dan untuk berpikir sebelum bertindak.