

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi di Indonesia menunjukkan perkembangannya pada awal abad 21. Hal ini dapat dilihat dari bermunculan rumah-rumah produksi, festival film animasi, sekolah animasi serta forum yang membahas film animasi (Adinda & Adjie, 2011). Persoalannya film animasi tentang budaya Indonesia kurang begitu dikenal. Untuk itu pada Tugas Akhir ini dikembangkan film animasi 2D dengan teknik rigging 3D berlatar cerita Aryo Blitar. Cerita rakyat yang menceritakan seorang Raja yang dikhianati oleh patihnya.

Film animasi 2D yang lebih dikenal dengan film kartun (Asmoro, Basnenda, & Ranang, 2010). Karakter film animasi biasanya dibuat hewan atau benda sehari-hari. Cerita yang diberikan kebanyakan cerita sehari-hari atau fantasi yang banyak dengan impian.

Film animasi 2D sekarang ini banyak bercerita tentang budaya Jepang dan Amerika. Film animasi yang menceritakan budaya asal Indonesia kurang begitu dikenal (Ubud, 2011). Film yang berisi tentang cerita rakyat mulai tergusur dengan cerita-cerita dari negara lain. Cerita rakyat Indonesia yang berisi tentang sosial budaya bangsa Indonesia seharusnya juga diketahui.

Film animasi Aryo Blitar ini bermakna tentang bagaimana menjaga sebuah kepercayaan. Setiap individu manusia hidup saling membutuhkan satu sama

lainya. Cerita rakyat yang berasal dari kota Blitar di Jawa Timur ini menceritakan seorang tokoh yang bernama Aryo Blitar. Belum ada yang mengabadikan cerita ini dalam bentuk film animasi. Padahal didalam ceritanya terdapat beberapa hal yang dapat dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Hanya beberapa orang yang mengetahui tentang cerita Aryo Blitar ini (Isnu, 2011).

Film animasi 2D yang populer akhir-akhir ini mulai dikembangkan dalam bentuk 3D. Walt Disney Picture mengembangkan ulang film-film animasi 2D ke 3D (Wenn, 2011). Film animasi 3D lebih berkembang karena dari segi pembuatannya lebih mudah dan lebih terlihat nyata, sedangkan film animasi 2D lebih terlihat fantasi atau tidak nyata. Film animasi pada umumnya hanya menggunakan satu jenis animasi saja. Film animasi 2D yang dengan teknik *rigging* 3D belum banyak digunakan. *Rigging* digunakan dalam 3D sebagai kerangka karakter untuk membentuk karakter serta mengatur pergerakannya (hess, 2009).

Film animasi 2D yang digabungkan dengan 3D akan memberikan visualisasi baru. Film animasi 2D akan terlihat lebih nyata dengan menggunakan *rigging* 3D. Film animasi 2D mulai ditinggalkan begitu juga cerita rakyat kurang diminati (Ubud, 2011). Penggabungan yang saling mengangkat nilai keduanya untuk kembali menjadi diminati. Sebuah film mengadopsi ciri-ciri dari animasi 2D dengan teknik *rigging* 3D menjadi sebuah terobosan inovasi baru. Pada Tugas Akhir ini dikembangkan film animasi 2D dengan teknik *rigging* 3D berkonsep mencerita Aryo Blitar, bertujuan untuk memberikan inovasi terbaru dalam dunia film animasi 2D di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang kemudian dibahas pada bagian pembahasan yaitu:

1. Bagaimana membuat film animasi 2D dalam cerita Aryo Blitar menggunakan *rigging* 3D?
2. Bagaimana mengamplikasikan teknik *rigging* pada film animasi 2D?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapatkan dari rumusan masalah dalam membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 2D menggunakan teknik *rigging* 3D dalam cerita Aryo Blitar.
2. Film animasi yang mengamplikasikan teknik *rigging* pada film animasi 2D.

1.4 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam pengerjaan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Memproduksi film animasi 2D menggunakan teknik *rigging* 3D yang mencerita Aryo Blitar.
2. Membuat film animasi 2D yang didalamnya terdapat pengaplikasian teknik *rigging* 3D.

1.5 Manfaat

Ada pun manfaat yang dihasilkan dari Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Memperkaya film animasi 2D yang dengan menggunakan teknik *rigging* 3D.
2. Film animasi 2D dengan teknik *rigging* 3D yang mengenalkan cerita Aryo Blitar.

STIKOM SURABAYA