

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan suatu seni untuk memanipulasi gambar sehingga seolah-olah gambar tersebut bergerak. Sering dengan perkembangan jaman, maka saat ini animasi telah menjadi populer di industri internasional. Tetapi sayangnya di Indonesia, animasi kurang begitu disebarluaskan, sehingga saat ini Industri perfilman di Indonesia masih dikuasai oleh film-film yang diproduksi secara animasi 2D. *Stop motion* dan animasi 2D yang ditayangkan di televisi juga merupakan film impor. Film animasi hasil produksi Indonesia sedikit sekali yang diputar di televisi. 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. 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.

Pada masa sekarang, perfilman Indonesia telah berkembang pesat, ditandai oleh banyaknya film Indonesia yang ditampilkan di bioskop Indonesia. Tidak hanya dipenuhi film import saja, Indonesia mampu melahirkan banyak film berkualitas

internasional seperti *Kungfu Panda 2*, *The Adventures of Tintin*, *Cars*, dan sampai yang terakhir muncul film *Arthur Christmas*.

Film Indonesia, perlahan tapi pasti, mulai mengembalikan kejayaannya di tanah air. Dari permasalahan yang ada, maka film berkualitas sangat diperlukan saat ini. Oleh karena itu perlu dibuatkan sebuah media yang bisa menampilkan sebuah cerita yang bisa bergerak seperti yang diangkat pada judul karya tulis ini yaitu “Penggabungan *stop motion* dengan animasi 2D pada cerita si Kancil dan Buaya”. Dengan adanya pembuatan film dengan teknik ini maka diharapkan nilai-nilai positif tentang pendidikan moral yang saat ini sudah mulai hilang dapat kembali dihidupkan.

Cerita si Kancil dan Buaya diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada anak-anak, sehingga dapat diherapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, anak-anak akan tahu apa akibat yang ditimbulkan dari cerita tersebut. Hikmah yang diperoleh dari cerita si Kancil dan Buaya adalah dapat melatih kekritisn seorang anak, bahwa dalam kondisi seburuk apapun pasti dapat berpikir untuk mengeluarkan ide sebagai sarana untuk mengatasi sebuah masalah. Seperti halnya Si Kancil, dengan kecerdikannya maka setiap masalah yang dihadapi pasti bisa diatasi, dan tidak pernah menyerah apabila menemukan kesulitan. Begitu sebaillnya, seperti buaya karena kebodohnya buaya tidak bisa memikirkan mana yang baik dan mana yang buruk serta hanya memikirkan enaknya saja, sehingga mudah dibohongi oleh orang lain. Oleh karena itu agar tidak menjadi orang bodoh, harus rajin-rajin belajar.

Berdasarkan perbedaan yang dijabarkan, muncul sebuah ide untuk membuat film animasi yang dapat digabungkan dengan *environment*. Pembuatan film animasi secara utuh dikerjakan dalam dua bagian. Pertama adalah bagian yang dibahas dalam

Tugas Akhir ini, yaitu “Pembuatan Animasi menggunakan penggabungan teknik *stop motion* dan animasi 2D Berjudul Si Kancil dan Buaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana menggabungkan teknik *stopmotion* dan animasi 2D
2. Bagaimana mengimplementasi cerita Si Kancil dan Buaya dengan menggunakan teknik *stopmotion* dan animasi 2D?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang akan dibagi hanya dibatasi pada:

1. Membuat animasi dengan menggabungkan teknik *stopmotion* dan animasi 2D.
2. Menceritakan cerita Kancil membohongi Buaya pada saat si Kancil ingin menyeberangi sungai.
3. Dikhususkan untuk memberikan pesan moral kepada anak-anak.

1.4 Tujuan

Pembuatan ini dirancang untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Menceritakan kembali cerita rakyat si Kancil dan Buaya yang telah banyak dilupakan masyarakat terutama anak-anak melalui animasi.

2. Mengimplementasikan cerita Si Kancil dan Buaya dengan menggunakan teknik *stop motion* dan animasi 2D
3. Menggabungkan teknik *stop motion* dan animasi 2D

1.5 Manfaat

Manfaat yang bisa diperoleh dari pembuatan animasi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan tontonan yang menarik untuk anak-anak.
2. Memberikan pendidikan moral kepada anak-anak.
3. Mengajarkan kepada anak-anak mengenai dua kepribadian yang berbeda yaitu cerdik dan bodoh.
4. Mencari inovasi baru pada dunia animasi.

