



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. LATAR BELAKANG

Animasi, terutama animasi 2D merupakan awal dari perkembangan animasi seperti saat ini. Jepang merupakan negara yang dikenal dengan film animasi 2D yang lebih dikenal dengan sebutan *anime*. Setiap pergantian musim, paling tidak ada 10 jenis serial *anime* baru yang muncul untuk menggantikan *anime* musim sebelumnya. Berbagai cerita baru yang diangkat dari *light novel* maupun *manga* pun bermunculan disertai dengan *anime* lanjutan dari musim sebelumnya.

*Anime* membebaskan penulis untuk mengembangkan idenya sehingga berbagai genre yang tidak ada dalam film *live action* pun bermunculan. Salah satu genre animasi yang banyak diminati saat ini adalah *genre science fiction* yang terbukti dengan munculnya berbagai film animasi dengan genre tersebut. Pada tahun 2011-2012 terdapat beberapa judul film animasi dengan genre *science fiction* yang berhasil meraih simpati pecinta anime, diantaranya adalah *Infinite Stratos*, *Guilty Crown*, *Robotics;Notes*, *Uchuu Kyoudai*, *Shinsekai Yori*, *Accel World*, *K*, *Psycho-pass*, *BTOOOM!*, dan *Sword Art Online*.

*Genre science fiction* menjadi populer dikarenakan teknologi canggih yang menyertainya beserta gabungan genre lain yang memperdalam kesan film animasi tersebut.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Penulis membagi masalah menjadi:

Bagaimana penulisan naskah animasi 2D BREAK ZONE dengan genre *Science Fiction*?

## **1.3. BATASAN MASALAH**

*2D Break Zone* adalah film 2D animasi *science fiction* berdurasi 5 menit yang ditargetkan untuk penonton di atas 17 tahun. Pembahasan tentang penulisan naskah animasi *2D Break Zone* dalam Tugas Akhir ini dibatasi pada ide, plot, pengembangan karakter, setting dunia, dan konflik.

## **1.4. TUJUAN TUGAS AKHIR**

Tujuan yang ingin dicapai melalui Tugas Akhir adalah:

Membuat naskah animasi 2D “BREAK ZONE”.

## **1.5. MANFAAT TUGAS AKHIR**

Ada beberapa manfaat dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang dapat membantu pembaca menulis sebuah naskah film animasi yang baik. Pembaca akan mengetahui tahapan penulisan beserta tantangan selama proses penulisan yang dimulai dari proses perekrutan *scriptwriter* dan diskusi yang terjadi diantara *scriptwriter*, sutradara, dan tim produksi setelah direkrut.

Pembaca juga disuguhkan langkah-langkah untuk menemukan ide serta pengembangannya menjadi sebuah plot. Terdapat pula poin-poin yang dapat diikuti untuk menciptakan karakter, dunia, konflik beserta penyelesaiannya. Hal yang paling mendasar dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah agar pembaca

mengetahui ciri khas film animasi bergenre *science fiction* dan dapat menerapkannya dalam proses penulisan naskah animasi seperti yang dijabarkan diatas.

