



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

“Battle of Surabaya” merupakan film animasi layar lebar 2D Indonesia karya Aryanto Yuniawan dan diproduksi oleh MSV Pictures Yogyakarta bekerjasama dengan STMIK Amikom. Film ini dirilis pada tanggal 20 Agustus 2015 dan telah mendapat berbagai nominasi dan penghargaan di festival film lokal maupun internasional.

“Battle of Surabaya” merupakan salah satu contoh hasil karya studio animasi dimana terdapat proses kreatif dalam pembuatannya, sehingga bisa digolongkan sebagai industri kreatif. Menurut Davies (2013), ciri-ciri industri kreatif meliputi 3 hal yaitu: merupakan hasil kreatifitas manusia, dimana dalam proses produksi film ini melibatkan hal-hal teknis seperti pembuatan skenario, desain karakter, teknik animasi yang digunakan dan lain-lain. Ciri-ciri kedua adalah film ini merupakan media penyampai pesan, yaitu pesan nasionalisme dan cinta tanah air. Ciri-ciri ketiga adalah film ini mempunyai kekayaan intelektual yang dimiliki oleh MSV Studio Yogyakarta dan berada di bawah lindungan hukum.

Davies (2013) juga menambahkan bahwa industri kreatif mempunyai resiko besar dan mempunyai pasar yang tidak menentu. Meskipun di tengah dunia industri kreatif yang tidak menentu dan mempunyai resiko besar, film animasi *“Battle of Surabaya”* dapat bertahan dari kerasnya persaingan. Menurut kepala

marketing MSV Pictures, Agung Wijanarko, film animasi ini dapat bertahan selama sebulan lebih di bioskop-bioskop nasional dan mendapat dukungan langsung dari “21” (*Twenty One*).

“*Battle of Surabaya*” bahkan mendapatkan nominasi dan penghargaan sebelum film tersebut memasuki masa produksi. “*Battle of Surabaya*” mendapatkan nominasi *Appreciation Film of Indonesia* dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2012, penghargaan INAICTA (*Indonesia ICT Award*) untuk kategori *Digital Animation* pada tahun 2012 dan penghargaan *Indigo Fellowship* dari PT Telkom Indonesia pada tahun 2012. Menurut akun Facebook “*Battle of Surabaya*”, proses produksi film tersebut baru dimulai pada Mei 2013, sedangkan film ini telah mendapat nominasi dan penghargaan pada tahun 2012 di mana menurut *website battleofsurabayathemovie.com* pada tahun 2012, film ini masih dalam tahapan pembuatan konsep awal.

Keikutsertaan MSV Pictures dalam ajang penghargaan dan festival film bahkan sebelum film tersebut rilis merupakan salah satu teknik promosi yang digunakan untuk mempromosikan film animasi “*Battle of Surabaya*”. Selain itu, prestasi yang didapat dari ajang penghargaan dan festival ini digunakan untuk meyakinkan para investor dan promotor untuk mendukung terealisasikan proyek film ini.

Fenomena kesuksesan dari film animasi “*Battle of Surabaya*” inilah yang membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang kaitan proses pra produksi dan produksi pada promosi film “*Battle of Surabaya*”. Penulis berharap

penelitian ini nantinya dapat berguna bagi almamater Universitas Multimedia Nusantara, bagi masyarakat umum dan bagi penulis sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan apa saja yang dilakukan MSV Pictures yang dapat digolongkan sebagai kegiatan mempromosikan film animasi "*Battle of Surabaya*"
2. Bagaimana proses pra produksi dan produksi terkait di dalam kegiatan mempromosikan tadi?
3. Bagaimana proses pra produksi dan produksi tersebut membantu kegiatan promosi film animasi "*Battle of Surabaya*"?

1.3. Batasan Masalah

Penulis memfokuskan pembahasan pada ruang lingkup penelitian hanya pada proses pra produksi dan produksi yang menunjang promosi dari film animasi "*Battle of Surabaya*" dan akan lebih banyak membahas soal promosi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penulisan skripsi ini adalah:

1. Mengetahui dan menganalisa kegiatan yang dilakukan oleh MSV Pictures yang dapat digolongkan sebagai kegiatan mempromosikan film animasi "*Battle of Surabaya*".

2. Mengetahui dan menganalisa proses pra produksi dan produksi yang terkait dengan kegiatan mempromosikan film animasi “*Battle of Surabaya*”.
3. Mengetahui dan menganalisa bagaimana proses pra produksi dan produksi tersebut mensukseskan promosi film animasi “*Battle of Surabaya*”.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1) Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengetahuan tentang keterkaitan proses pra produksi dan produksi film animasi terhadap kegiatan promosi yang dilakukan oleh studio animasi.

2) Bagi Orang lain dan Masyarakat Umum

Dengan mengetahui keterkaitan proses pra produksi dan produksi terhadap promosi yang dilakukan oleh studio animasi, maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan atau acuan dalam merancang kegiatan promosi film animasi.

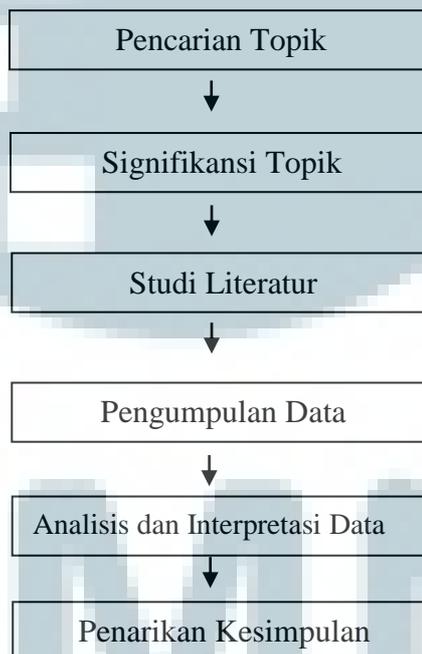
3) Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu tentang keterkaitan proses pra produksi dan produksi terhadap kegiatan promosi yang dilakukan oleh studio animasi.

1.6. Metodologi

Penulis memulai penelitian ini dengan mencari topik yang sesuai dengan jurusan dan keahlian. Setelah topik-topik terkumpul, kemudian diseleksi dan dicari signifikansi dari topik tersebut. Penulis kemudian melakukan observasi literatur yang berkaitan dengan topik yang telah dipilih. Setelah itu, dilakukan observasi lanjutan berupa observasi lapangan dan wawancara terhadap narasumber untuk pengumpulan data. Setelah data-data terkumpul, dilakukan analisis data dan berakhir pada penarikan kesimpulan.

1.7. Bagan Penelitian



1.8. Timeline

Kegiatan	Juli				Agustus				September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pencarian Topik	■																			
Pengajuan Proposal	■																			
Pengumuman proposal					■															
Penulisan Laporan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Penelitian Awal					■	■	■	■	■	■	■	■								
Prasidang 1													■							
Penelitian Lanjutan													■	■	■	■	■	■	■	■
Analisa Data					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Prasidang 2																			■	

