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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film animasi dewasa ini berkembang sangat pesat. Meskipun film animasi ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit juga remaja bahkan orang dewasa yang menikmatinya. Film animasi atau film kartun merupakan salah satu program anak-anak dalam tayangan televisi yang paling banyak dipakai. Program anak-anak memiliki prospek yang bagus di dunia pertelevisian Indonesia, karena setiap TV nasional disarankan untuk memiliki program anak-anak sebanyak 30% dari total program mereka. Berdasarkan pengamatan Yayasan Pengembangan Media Anak atau YPMA pada Januari 2008, terdapat 41 judul film animasi atau kartun dari keseluruhan 61 judul jumlah program anak yang ditayangkan di TV Nasional. Film animasi atau kartun menjadi pilihan yang efektif jika dibandingkan dengan program-program anak-anak lainnya yang cenderung membosankan disetiap episodenya. Film animasi atau kartun yang ditayangkan selain lebih menarik, juga memiliki banyak tema seperti petualangan, permainan, persahabatan, percintaan, laga, maupun kehidupan sehari-hari yang penuh dengan pelajaran hidup. Film animasi atau kartun sangat berpengaruh terhadap pengembangan karakter anak-anak yang menonton karena anak-anak akan mencontoh tokoh idola mereka yang memiliki karakter yang mendidik seperti selalu berjuang, pantang menyerah, semangat, mengasihi sesama, dan lain-lain.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Animasi memiliki 2 jenis, yaitu animasi 2 dimensi yang bermain dengan dimensi panjang dan lebar; dan 3 dimensi yang bermain dengan dimensi panjang, lebar, dan memiliki kedalaman. Dengan berkembangnya animasi 3D, bukan berarti animasi 2D ditinggalkan. Animasi 2D justru terbukti lebih efektif dan tepat sasaran daripada animasi 3D. Banyak sekali contoh-contoh animasi 2D yang populer ditayangkan di televisi, misalnya kartun gaya Jepang yang disebut manga atau anime sebut saja Doraemon, Chibi Maruko-Chan, Crayon Shinchan, One Piece, dan Naruto. Selain kartun gaya Jepang, ada juga yang dari Amerika Serikat seperti, Mickey Mouse, Spongebob Squarepants, Dora the Explorer, Ben Ten, Tom & Jerry, dan Avatar The Legend of Aang. Contoh tersebut di atas lebih populer dan lebih disukai penonton Indonesia terutama anak-anak, daripada serial animasi 3D misalnya Fanboy & Chum-chum, Penguins of Madagascar, atau Pororo.

Industri animasi di Indonesia berkembang saat muncul teknologi 3D, sehingga karya-karya animasi di Indonesia banyak sekali yang berjenis animasi 3D. Animasi 2D justru sangat jarang ditemui. Karya 2D animasi yang sudah diproduksi namun kurang populer di Indonesia adalah Vatalla yang bergaya semi-realis, bertema *action*, buatan rumah produksi Urak Urek Studio pada tahun 2010. Sisanya animasi 3D yang mendominasi seperti Didi Tikus, Semut Wars, dan Meraih Mimpi yang tayang di layar lebar. Bisa dikatakan saat ini tidak ada film animasi 2D serial buatan anak bangsa yang populer di industri televisi Indonesia, hampir semua serial milik luar negeri.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Mengingat animasi 2D terbukti lebih efektif untuk dinikmati, diminati, dan diingat penonton Indonesia yang didominasi anak-anak, oleh karena itu muncul kekhawatiran, jika tidak segera dibuat film animasi 2D maka industri film animasi di Indonesia akan terus kalah bersaing, dan media televisi lebih memilih mengimpor film animasi serial luar negeri. Film-film serial luar negeri ini membawa budaya-budaya mereka untuk dipopulerkan di Indonesia. Hal ini membuat Indonesia yang kaya akan budayanya menjadi terjajah oleh budaya luar secara tidak langsung.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis memiliki pertanyaan untuk membuat proyek Tugas Akhir ini, yaitu;

1. Bagaimana penganimasian film pendek animasi 2D bergenre *action-comedy*?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan penulis bahas adalah bagaimana penganimasian film pendek animasi 2D. Film animasi yang dimaksud adalah film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket.

Batasan-batasan untuk memfokuskan pada pembahasan penelitian proyek Tugas Akhir ini, antara lain :

1. Pembahasan yang disajikan fokus pada teknik animasi film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket.
2. Peran penulis dalam proyek tugas akhir ini adalah sebagai animator.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

3. Peran animator dalam penguatan karakter utama dan gerakan dalam film Kubil The Cat and The Jackpot Ticket.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan proyek tugas akhir ini adalah untuk membuat film pendek animasi 2D yang bertema *action-comedy* dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi dan gaya tersendiri.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi masyarakat umum

Agar dapat mengkonsumsi acara atau hiburan yang sesuai dengan budaya masyarakat umum, sehingga mereka bisa mengenal dan menerima dunia animasi lokal dengan lebih baik.

2. Bagi industri animasi Indonesia

Untuk bisa bersama-sama membangun industri animasi lokal yang kompetitif dan berkualitas agar bisa diterima dan dikenal masyarakat luas sehingga mampu bersaing dengan industri animasi luar. Dengan begitu bukan tidak mungkin Indonesia menjadi salah satu negara dengan industri animasi terbesar.

3. Bagi mahasiswa animasi di Indonesia

Memberikan alternatif gaya animasi lokal dan menjadikan lulusan animasi yang mampu bersaing secara global, mengetahui segmen pasar serta apa yang dibutuhkan untuk menciptakan sebuah karya animasi yang diminati masyarakat sesuai dengan budaya Indonesia.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013