

1. PENDAHULUAN

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu tradisional dan modern (Yudistira dan Bayu Adjie, 2007: 143). Banyak anak-anak menyukai media film animasi akibat karakter gambar animasi yang menarik. Zamris, dkk. (2015: 105) telah melakukan sebuah penelitian mengenai hal tersebut dan dari data tersebut didapatkan kesimpulan bahwa sebagian besar masyarakat paling menyukai tayangan televisi dengan film kartun animasi. Ketika TV telah menjadi tempat market yang besar untuk para animator dan pembuat film, dibutuhkannya proses produksi yang cepat dan praktis karena tuntutan waktu produksi yang cepat. Hal ini menyebabkan berkembangnya suatu sistem animasi yang lebih ekonomis, yaitu *limited animation*.

Menurut Adrien-Luc Sanders (2019), *limited animation* merupakan penggunaan teknik spesial untuk membatasi usaha yang dibutuhkan dalam memproduksi animasi yang penuh, sehingga tidak perlu menggambar setiap *frame* satu-persatu. Ketika memproduksi sebuah animasi dengan durasi 20 menit sampai 2 jam dalam 24 fps, banyak orang yang akan diperlukan, sehingga biaya yang dibutuhkan pun juga besar. Maka dari itu, para animator akan menggunakan teknik *limited animation* yang melibatkan penggunaan kembali semua atau bagian dari *frame* animasi yang sudah ada dan menggambar *frame-frame* baru hanya jika diperlukan.

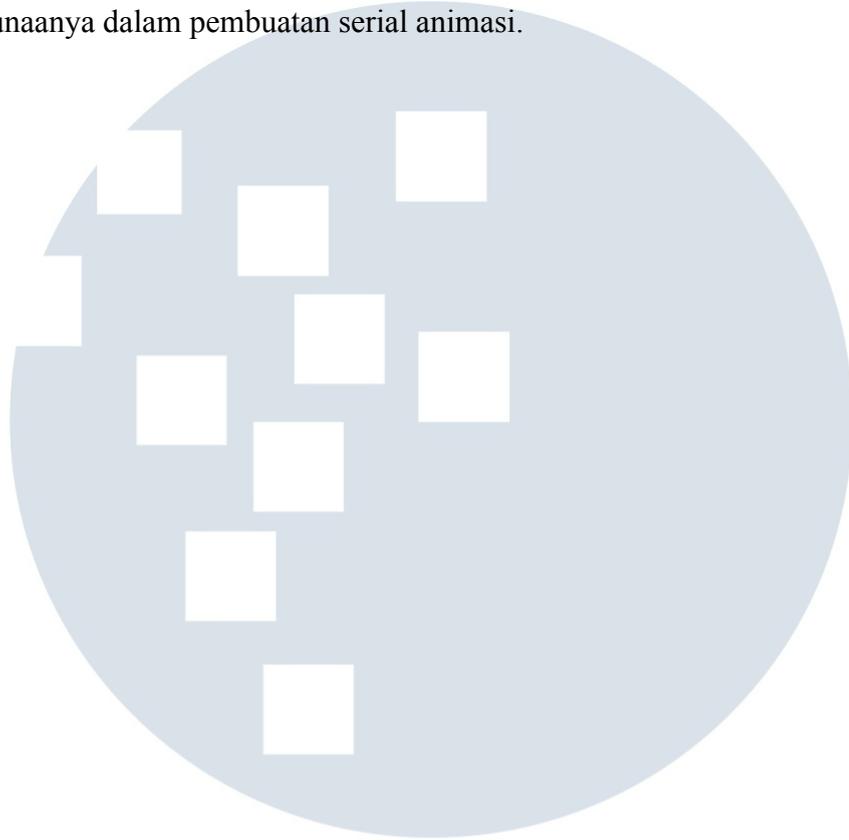
Nichola Dobson (2010), dalam bukunya *The A to Z of Animation and Cartoons*, berpendapat bahwa walaupun *limited animation* dapat menghemat waktu dan uang, *limited animation* juga dapat membuat produk akhir animasi menjadi lebih *stylized* dan secara umum digunakan oleh United Productions of America (UPA), yang mengubah estetika modern menjadi lebih minimalis. Tidak hanya UPA, Hanna-Barbera juga menggunakan teknik ini dalam seri-serinya. Walaupun seri-seri animasi Hanna-Barbera memiliki tingkat kualitas penulisan dan dialog yang tinggi, banyak yang mengkritik akan kekurangan dalam visualnya

dibandingkan dengan film-film kartun Disney, Warner Brothers, dan Metro-Goldwyn-Mayer. Hal ini menyebabkan munculnya impresi bahwa *limited animation* menghasilkan animasi dengan kualitas yang rendah. Namun, di Jepang tidak adanya impresi ini, bahkan *limited animation* banyak digunakan selama bertahun-tahun untuk menciptakan anime-anime yang *stylized*, seperti *Astro Boy* karya Osamu Tezuka. Walaupun begitu, *limited animation* tetap digunakan dalam produksi televisi. Contohnya adalah *The Simpsons* dan *King of the Hill*, dengan penulisan dan dialog yang bagus, meningkatkan kualitas acara-acara ini secara keseluruhan.

PT Ruang Raya Indonesia (Ruangguru) merupakan perusahaan teknologi pendidikan nonformal yang mengembangkan berbagai metode pembelajaran berbasis teknologi, seperti kelas dan platform ujian online, video belajar langganan, les privat, dan masih banyak lagi yang dapat dilihat di web dan aplikasi Ruangguru. Kini Ruangguru memiliki video belajar animasi baru untuk siswa/i kelas 4, 5, dan 6. Tujuannya adalah siswa/i dapat belajar sambil menonton film animasi yang asik dengan alur cerita yang seru. Seri animasi ini berjudul “Legenda 8 Batu Sakti” yang mengajak para penonton ikut serta dalam petualangan mereka sambil memecahkan berbagai masalah dalam perjalanannya.

Selama menjalani program kerja magang di Cuatrodia Creative, penulis banyak menganimasikan proyek seri animasi tersebut. Berdasarkan proses penganimasian, penulis memperoleh sebuah rumusan masalah, yaitu bagaimana penggunaan sistem *limited animation* dalam perancangan seri animasi yang dibatasi dengan studi kasus pembuatan seri animasi Ruangguru, salah satunya adalah “Legenda 8 Batu Sakti”. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan sistem *limited animation* dalam perancangan seri animasi dan alasan penggunaannya dengan seri animasi “Legenda 8 Batu Sakti” sebagai studi kasusnya. Penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri

dan pembaca pada umumnya agar dapat mengenal teknik *limited animation* dan penggunaannya dalam pembuatan serial animasi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA