

1. LATAR BELAKANG

Film animasi merupakan salah satu jenis medium penyampaian sebuah cerita dalam visual gambar bergerak. Kemajuan teknologi membuat animasi berkembang menjadi beberapa teknik seperti, teknik animasi tradisional (*cartoon*), teknik animasi *stop motion*, teknik animasi komputer 3D, dan teknik animasi *animatronic* (Widadijo, 2017). Dalam menyampaikan sebuah cerita, animasi menjadi salah satu pilihan para pembuat film karena dapat menyampaikan cerita dengan cara yang menarik. Animasi mendukung sang pembuat film dalam memvisualisasikan ide dan imajinasinya secara kreatif, sehingga dapat menarik target audiens untuk menonton hasil karya filmnya (Rizal, 2021). Dalam film animasi style visual menyesuaikan dari target usia penonton, maka dari itu *animator* harus peka akan pemilihan jenis style visual yang dipakai supaya dapat menarik target audiens yang sudah direncanakan. Pembuatan sebuah proyek animasi diperlukan seorang direktor dan *Lead animator* yang mampu merancang strategi proyek manajemen, supaya dapat merancang strategi yang efektif dalam menjalankan proses produksi.

Proyek pemodernan sastra adalah proyek animasi dari Pusat Pengembang dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, bekerja sama bersama AINAKI untuk membuat 32 judul animasi berdasarkan cerita rakyat Nusantara. Pemilihan animasi sebagai medium penyampaian cerita pemodernan sastra, didasari dengan target audiens yaitu anak-anak. Supaya dapat menggaet target audiens, proyek animasi ini menggunakan style desain yang sederhana sehingga dapat diikuti dan dicerna oleh anak-anak. Proyek animasi pemodernan sastra memilih terlibat dengan institusi Pendidikan seperti SMK dan Universitas untuk berkolaborasi dalam pembuatan judul animasi yang sudah dibagikan.

Dalam proyek pemodernan sastra ini penulis berpartisipasi dalam bagian tim Kampus, berperan sebagai *Lead animator*. Tugas penulis adalah mengawasi siswa SMK supaya dapat terus mengikuti standar produksi yang sudah ditetapkan. Dengan sistem daring yang dijalani dalam proses produksi proyek pemodernan sastra ini, ada batasan dan kendala dalam mengawasi proses produksi animasi yang dijalani oleh siswa SMK. Maka dari itu, diperlukan strategi dalam manajemen

proyek. Sebelum siswa SMK melakukan produksi animasi, penulis memberikan pelatihan animasi secara langsung menggunakan media *zoom meeting*. Pelatihan yang diberikan oleh penulis adalah pengenalan fungsi *tools* yang ada dalam *software Toon Boom Harmony*, sehingga dapat membantu proses produksi animasi bagi siswa yang sebelumnya tidak pernah menggunakan *Toon Boom Harmony*. Selain secara langsung, penulis membuat video tutorial mengenai teknis prosedur yang digunakan dalam mengerjakan shot-shot animasi di dalam *Toon Boom Harmony*.

Penelitian ini akan menjawab berhasil tidaknya sistem produksi animasi yang sudah ditetapkan untuk anak SMK Muhammadiyah Semarang 1 secara daring. Parameter keberhasilan akan diukur dari proses kerja tim SMK dari mengikuti workflow dan *quality control* yang dilakukan penulis. Penulis berharap penelitian ini nantinya akan berguna bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, dan siswa SMK yang ingin menjalani proses produksi animasi secara daring.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang skripsi ini yaitu mengenai penerapan sistem produksi animasi 2d pada film animasi “Tak Ada Ikan di Igi” sebagai *Lead animator* bagi anak didik SMK Muhammadiyah 1 Semarang, rumusan masalah yang ditetapkan penulis adalah:

Bagaimana strategi manajemen sistem produksi daring sebagai *Lead animator* untuk film pendek animasi 2D “Tak Ada Ikan di Igi” bagi tim SMK Muhammadiyah 1 Semarang?

Penelitian ini akan dibatasi berdasarkan materi strategi proyek manajemen dari buku *Effective Project Management*. Fokus utama materi akan berfokus pada teori *Linear Project management Life Cycle Model*, untuk merancang strategi proyek film animasi “Tak Ada Ikan di Igi” yang dikerjakan oleh empat belas siswa SMK. Tim Animasi SMK harus memakai jalur workflow daring yang sudah ditentukan untuk mengerjakan animasi.