

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seni telah berkembang sejak dulu hingga sekarang. Banyak media untuk mengkreasikan seni, salah satunya adalah film. Film disebut sebagai medium untuk berkarya seni dalam bentuk gambar bergerak (Bordwell et al., 2016). Film juga memiliki kekuatan sebagai media menyampaikan pesan dalam bentuk cerita, emosi dan juga ide-ide. Dalam membuat sebuah film yang baik, diperlukan rancangan agar film tersebut bisa memberikan efek untuk para penontonnya. Film yang baik merupakan film yang dapat menggiring emosi penonton agar masuk ke dalam cerita dan meninggalkan kesan. Media film tidak hanya terbatas dengan merekam menggunakan kamera, melainkan Adapun film dengan media animasi.

Dalam memproduksi sebuah video bergerak, baik film maupun animasi, diperlukannya sebuah sistem yang jelas sebagai acuan produksi. Seperti yang dikatakan oleh Bastian Cléve (2006), memproduksi sebuah film tidak hanya sebatas “tim kecil” berisi teknisi maupun aktor yang berkumpul untuk merekam adegan. Namun, film diperlukan adanya sistem dan peran yang dikerjakan oleh masing-masing individu. Misalnya peran sutradara atau produser dan lain sebagainya. Acuan yang menjadi sistem proses berjalannya film itulah yang menjadi tanggung jawab seorang produser ataupun *project manager*.

Ada perbedaan mengenai peran produser dalam memproduksi film dan animasi. Dikutip dari Winder dan Dowlatabadi dalam bukunya yang berjudul *Producing Animation* (2001), dalam memproduseri sebuah animasi, peran produser diharuskan untuk berpikir secara logis, proaktif, dan juga kreatif. Diperlukannya tindakan yang melibatkan proses berpikir yang menggabungkan antara pengetahuan teknis diiringi dengan kemampuan berpikir pribadi, insting dan pengalaman. Winder dan Dowlatabadi berpendapat bahwa di industri animasi, tidak ada penjelasan jelas mengenai pekerjaan seorang produser. Mereka berpendapat

bahwa pekerjaan yang dilakukan seorang produser di setiap *project* nya berbeda-beda. Namun, yang bisa dipastikan adalah metode tiap produser dalam memproduksi agar bisa selesai tepat waktu dengan perhitungan yang tepat.

Dalam prosesnya membuat perhitungan, ada beberapa teori teknis yang bisa menjadi landasan. Salah satunya adalah *Critical Path Method*. teori tersebut biasa digunakan untuk memberikan perkiraan perhitungan waktu, kualitas dan biaya dalam produksi. Hasil akhir dari teknis perhitungan tersebut juga bisa menentukan presentasi keberhasilan *project*.

Teori tersebut sudah di implementasikan di beberapa Studio Kreatif dalam memproduksi sebuah karya. Salah satunya adalah Studio Arkala yang menggunakan perhitungan ini untuk mengerjakan salah satu *project* yaitu “*Eraversary*”. Dalam perhitungannya dengan rumus *Critical Path Method* memberikan jawaban berupa tingkat keberhasilan *project* tersebut dilaksanakan dan spesifik waktu pengerjaan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan *project* tersebut.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara menerapkan teori *Critical Path Method* dalam pembuatan *timeline* produksi animasi?

1.3 BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi dengan membahas proses pembuatan *timeline* dari tahap pra-produksi hingga pasca produksi dan membahas cara menerapkan teori *Critical Path Method* dalam proses membuat *timeline*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari cara menerapkan teori *Critical Path Method* dalam proses pembuatan *timeline* produksi animasi.