

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia multimedia kini mulai mengikis batas canggih dengan semakin berkembangnya teknologi produksi. Salah satu dari bidang multimedia yang sangat populer di dunia hiburan sekarang ini adalah film atau video animasi. Animasi adalah gambar gerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Animasi 2D dan 3D masih menjadi primadona beberapa stasiun televisi maupun *channel* di *Youtube* untuk ditampilkan. Hanya saja sangat disayangkan Indonesia masih banyak menayakan film animasi hasil karya negara lain. Jika hal ini tidak dapat diluruskan akan memicu ketidakpercayaan diri para animator yang berasal dari Indonesia atau animator lokal untuk berkarya. Bahkan kurang pedulinya negara Indonesia dengan perkembangan dunia film animasi, banyak dijumpai para pembuat film animasi dari Indonesia direkrut oleh rumah produksi film animasi dari negara lain.

Perlahan tapi pasti, perkembangan industri film animasi di Indonesia sekarang ini mulai menunjukkan harapan yang baik dari sisi sumber daya manusia maupun dari teknologi peralatan. Ditandai dengan banyaknya kompetisi film dalam negeri seperti Festival Film Dokumenter, *21 Short Film Festival*,

Kompetisi Film Pendek *Europe On Screen* dan beberapa kompetisi film dari kampus yang didominasi oleh peserta yang mengirimkan karya-karya film animasi 2D maupun 3D. Tidak sedikit juga film-film animasi ini mendapat penghargaan baik dari segi cerita yang mengangkat muatan lokal, proses pembuatan bahkan dari segi grafik yang diciptakan. Selain itu juga dapat dijumpai semakin banyak *brand/merk* yang mengadopsi strategi periklanan dengan media film/video animasi dengan durasi singkat. Mereka beranggapan bahwa film/video animasi adalah media promosi yang dapat langsung tepat sasaran untuk masyarakat karena juga disisipi unsur hiburan. Hal ini mendorong semangat para animator lokal untuk unjuk gigi hasil karyanya ke ajang yang lebih bergengsi.

Dagadu Djokdja, salah satu industri kreatif lokal di Yogyakarta yang telah berkecimpung dalam dunia seni, kreatif dan budaya selama 20 tahun. Berbagai macam hasil karya tangan-tangan terampil membawa nama Dagadu Djokdja semakin dikenal sebagai cinderamata alternatif khas Djokdja. Selain memiliki produk yang dapat dibeli dan dijadikan buah tangan oleh masyarakat, Dagadu Djokdja juga memiliki kekuatan komunikasi dalam hal budaya dan pariwisata. Hal ini ditandai dengan keseriusan Dagadu Djokdja untuk mengkampanyekan ajakan kepada masyarakat yang tinggal di luar kota Yogyakarta untuk berkunjung ke Yogyakarta.

Dalam pelaksanaan program yang juga sering ditambahkan slogan dalam bentuk pertanyaan “Kapan ke Jogja lagi?” ini, Dagadu Djokdja beberapa kali memunculkan ikon yang merupakan salah satu hasil desain yaitu karakter Malman. Malman digambarkan dalam bentuk tubuh seorang laki-laki yang

memiliki sifat banyak ingin tahu dengan karakter yang cerdas dan lugas. Bukan sekedar manusia biasa saja, tokoh ini memiliki kesaktian yaitu dapat terbang seperti tokoh Superman yang memiliki jubah di bagian belakangnya. Cerita yang sering ditampilkan oleh Malman mengangkat tentang kearifan lokal dan berbagai isu-isu ringan yang hangat diperbincangkan masyarakat kota Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Film/video animasi yang digabungkan dengan cerita dari karakter yang kuat dapat menjadi nilai lebih untuk dapat menyampaikan maksud dan tujuan dari hasil karyanya tersebut. Menularkan ide-ide kreatif yang dapat memberi dorongan membangun tatanan kehidupan ke arah yang lebih baik. Memperhatikan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam studi ini adalah bagaimana membuat Film Pendek Animasi 2D “Jogja Itu” Menggunakan Karakter Desain Dari PT. Aseli Dagadu Djokdja dengan teknik *frame by frame*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan Film Animasi Pendek 2D “Jogja Itu” Menggunakan Karakter Desain Dari PT. Aseli Dagadu Djokdja ini, penulis memberi batasan, antara lain:

- a. Mengusung tema tentang perjuangan. Mengulas perjuangan seorang tokoh utama menjaga dan membuat Yogyakarta selalu nyaman.

- b. Animasi yang dirancang adalah animasi 2D.
- c. Desain karakter yang digunakan dalam film animasi ini adalah Malman milik PT. Aseli Dagadu Djokdja.
- d. Proses dalam merancang film animasi pendek adalah dengan beberapa gambar dan olah *vector* yang disusun dalam perangkat lunak menggunakan komputer.
- e. Metode yang digunakan adalah teknik *frame by frame* yang diolah dengan perangkat lunak yang menciptakan gerakan animasi

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dalam perancangan film pendek animasi 2D ini adalah menyajikan sebuah cerita yang memaparkan suasana hangat masyarakat Yogyakarta. Mengajak masyarakat untuk datang dan berkunjung ke kota Yogyakarta dengan cara menyampaikan isu dan penggiringan opini publik.

Adapun tujuan perancangan film pendek animasi 2D ini adalah:

Bagi penulis:

- a. Mampu membuat cerita beserta alurnya berdasarkan imajinasi ke dalam sebuah bentuk film yang terdiri dari video maupun audionya.
- b. Mampu menciptakan hasil karya film kartun animasi secara personal dengan selera dan kemampuan sendiri .

- c. Mengembangkan kemampuan diri, menyalurkan hobi tentang dunia film dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang dikuasai.
- d. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku perkuliahan sehingga dapat diterapkan di lapangan.
- e. Sebagai pemenuhan bobot 4 SKS guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Diploma 3 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Bagi PT. Aseli Dagadu Djokdja:

- a. Menjadi sarana penghubung antara korporat dengan masyarakat secara luas dengan diadakannya film animasi pendek sebagai media komunikasi.
- b. Dapat digunakan sebagai media promosi *brand* dengan cara *soft-selling*.
- c. Sebagai media alternatif yang dapat digunakan korporat untuk menyampaikan materi komunikasi kepada masyarakat luas secara *viral* di media sosial dengan harapan dapat menyebar dan diterima dengan baik dan cepat.

Bagi animator:

- a. Mempelajari teknik *frame by frame* dengan cara membuat ilusi pergerakan dari sebuah gambar yang diam atau biasa disebut *still image per frame* demi *frame*-nya.
- b. Memahami kelemahan, kekurangan serta kiat-kiat khusus menggunakan teknik pengolahan animasi dengan cara *frame by frame*.

- c. Sebagai referensi dan bahan pendukung dalam pembuatan karya-karya film/video animasi khususnya.
- d. Sosialisasi teknologi atau berbagi cara dalam penggunaan alat maupun media khususnya dalam bidang multimedia dan film animasi.
- e. Memberi motivasi yang berguna untuk meningkatkan produktifitas, kreatifitas dan semangat dalam menciptakan sebuah film/video animasi pendek.

Bagi masyarakat umum:

- a. Sebagai media hiburan, masyarakat dapat menikmati film animasi pendek sebagai wawasan dan ilmu baru.
- b. Sebagai media penyampaian ide dan cerita tentang budaya, muatan lokal dan cerita-cerita positif yang berguna bagi dunia pendidikan dan kemanusiaan.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, antara lain:

1. Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui baca buku-buku, tutorial dan segala macam teori yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan.

2. Metode Observasi

Yaitu memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan film animasi yang memiliki nilai jual maupun yang memiliki penghargaan yang dijadikan sebagai rujukan film animasi secara internasional.

3. Metode Studi Literatur

Penulis mengambil data dengan memanfaatkan fasilitas internet, menjelajahi situs yang berhubungan dengan bahasan perancangan film animasi.

4. Metode Wawancara

Penulis mendapatkan informasi dengan cara bertanya dan konsultasi langsung dengan orang-orang yang berkecimpung atau menggeluti dunia perancangan film animasi dan orang-orang yang memiliki profesi yang berkaitan dengan topik bahasan dalam Tugas Akhir ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulis akan membagi bahasan ini menjadi beberapa bagian dengan pokok permasalahan masing-masing.

Bab I : Pendahuluan

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan dan metode penelitian serta sistematika cara penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Dalam bagian ini akan dijabarkan tentang tinjauan pustaka yang digunakan sebagai panduan, teori tentang multimedia dan animasi 2D, sejarah animasi, cerita terkini tentang animasi dan uraian singkat tentang hal-hal yang berkaitan dengan multimedia khususnya dunia film animasi. Selain itu juga akan dijelaskan tentang teknik *frame by frame* yang digunakan dalam pembuatan film animasi pendek ini.

Bab III: Perancangan

Bagian ini membahas tentang perancangan film animasi secara umum mulai dari pencarian ide dan tema, menjelaskan tentang desain karakter yang digunakan, sinopsis, *storyboard* serta analisis kebutuhan perancangan Film Animasi Pendek 2D "Jogja Itu". Tinjauan umum dalam pembuatan film animasi pendek ini serta hal-hal yang digunakan juga dipaparkan dalam bagian ini.

Bab IV: Pembahasan

Pada bagian ini menguraikan proses produksi mengenai tahap-tahap perancangan film animasi pendek meliputi proses menggambar karakter, *scan*, *coloring*, *editing* dan sentuhan efek visual. Tahapan pasca produksi berupa pengisian suara atau *dubbing voice*, memberikan sentuhan *sound effect*, *backsound*, pilihan musik, sinergi antara gerakan visual dengan *audio* hingga tahap *finishing*.

Bab V : Penutup

Bagian ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir yang mencantumkan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan film animasi pendek ini.

