

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri film animasi di Indonesia semakin terasa. Melihat ke masa perjuangan ternyata animasi sudah dikenal dan digunakan dalam kegiatan politik sebagai sarana propaganda yang bersifat independen. Pada tahun 1970-an munculah sebuah studio animasi di Jakarta, Anima Indah, meski masih terfokus dalam bidang periklanan. Di dasawarsa selanjutnya, pengerjaan animasi secara utuh dalam sebuah judul film mulai ramai dan lahirlah studio-studio animasi di berbagai tempat, seperti Red Rocket Animation di Bandung dan Bening Studio di Jogjakarta hingga era 2000-an Red Rocket Animation menjadi salah satu studio animasi paling produktif dengan mengerjakan serial yang disponsori oleh Danacow. Pada tahun 2003 film 3D diterapkan oleh studio animasi di Indonesia.

Animasi di Indonesia dengan gaya 2D tidak ketinggalan peminat meski muncul gaya 3D yang menawarkan kesan realis. Animasi 2D tidak membutuhkan pemenuhan *hardware* komputer setinggi pengerjaan 3D. Meskipun terlihat sederhana, Akan tetapi animasi 2D memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan dengan baik melalui penggambaran watak dan ekspresi para tokohnya. Film animasi bukanlah sekedar tontonan anak-anak, seperti film pada umumnya, film animasi memiliki alur cerita dan pesan yang bisa dinikmati oleh berbagai usia.

Keahlian menggambar merupakan syarat penting seorang 2D *artist*. Untuk sebuah adegan dibutuhkan banyak gambar *inbetween* agar pergerakan yang dihasilkan terlihat halus. Hal ini merupakan salah satu halangan bagi animator yang lemah dalam menggambar. Perkembangan teknologi komputer membantu mengatasi masalah tersebut dengan mengaplikasikan fitur *bones* seperti yang terdapat pada *software* 3D, beberapa *software* yang sudah menerapkan konsep *bones* adalah Adobe Flash dan Anime Studio.

Aku Punya Bapa mengangkat tema keluarga, tentang hubungan antara anak dan orang tuanya terutama ayah. Film ini menggambarkan kesibukan orang tua dan anak yang kerap kali membuat komunikasi antara anak dan orang tua menjadi renggang. Hubungan antara orang tua dan anak yang renggang ini dikisahkan dari tiga sudut pandang yang berbeda. Tiga tokoh utama dari latar belakang kehidupan yang berbeda tetap memiliki masalah dan cara pandang tersendiri terhadap ayah mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah film animasi yang memiliki pesan moral dan menunjukkan kehidupan masyarakat Indonesia.
2. Bagaimana mengerjakan film kartun "Aku Punya Bapa" dengan memanfaatkan fitur *bone* pada Anime Studio 5.5 untuk meminimalkan jumlah gambar (*inbetween*).

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan film ini antara lain.

1. Studi kasus yang diteliti adalah perancangan film animasi dengan judul "Aku Punya Bapa".
2. *Genre* yang diusung dalam pengerjaannya adalah animasi 2D dengan gaya anime.
3. Penggunaan *Bone* pada Anime Studio.
4. *Software* yang digunakan yaitu Anime Studio 5.5, Adobe Illustrator CS, Adobe Audition 1.5 dan Adobe Premier Pro 2.0.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah film dengan tema kehidupan keluarga dengan konflik yang sering dialami dewasa ini terutama antara orang tua dengan anak-anak yang banyak terjadi di lingkungan masyarakat kita. Sedangkan ditinjau dari segi teknis pengerjaannya penggunaan *bones* yang menerapkan prinsip *limited cut* dalam pengerjaan animasi yang selama ini terpatok pada gambar *inbetween* ditujukan untuk mengurangi waktu produksinya.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam perancangan film ini adalah,

1. Menyajikan tontonan yang bermutu dalam konteks cerita yang sesuai dengan nilai dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
2. Menawarkan alternatif film animasi yang beda dari film-film animasi yang pernah dibuat.

3. Memberikan referensi tambahan mengenai teknik pengerjaan animasi.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah observasi lapangan dengan mengumpulkan data yang diperlukan dalam pengembangan alur cerita yang dapat diterima oleh masyarakat tetapi tetap sejalan dengan tema yang diangkat, kehidupan keluarga. Selain itu digunakan metode *literature* dari buku dan website

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan ini dibagi menjadi lima bab. Adapun isi dari masing-masing bab, yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang mendasari pembuatan skripsi beserta batasan masalah, manfaat penelitian dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan acuan serta kajian teori mengenai masalah yang dibahas. Kajian teori meliputi sejarah dan perkembangan film animasi dunia dan Indonesia, *genre* animasi yang ada sampai ulasan *software* utama, Anime Studio.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menguraikan tentang gambaran umum dari perancangan film. Menjelaskan konsep kegiatan analisis serta alasan langkah analisis perlu dilakukan terhadap perancangan film yang disusun.

BAB IV PEMBAHASAN

Menguraikan hasil pembahasan dari film yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah yang diteliti dengan menarik inti berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh. Saran yang diberikan mencakup ruang lingkup penelitian.

