

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar belakang**

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan cepat dalam berbagai bidang, seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer. Penggunaan animasi menjadi populer dan sering kita lihat di sekitar. Mulai di bidang perfilman, periklanan, pendidikan serta beberapa aspek lainnya. Animasi sangat diminati oleh banyak orang juga kalangan lainnya terutama dunia anak-anak. Misalnya, animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang cukup diminati pada sekarang ini, adanya animasi ini dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan pelajaran dan memberikan kesan visual yang berbeda.

Kebutuhan akan animasi pada saat ini cukup tinggi terutama di Indonesia. Animasi selalu diminati di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Seperti halnya film animasi Hollywood karya Disney atau Pixar, film animasi Jepang seperti One Piece dan Doraemon, hingga film animasi Upin & Ipin yang selalu mendapatkan tempat tersendiri di hati para penggemarnya di tanah air. Indonesia sendiri sebenarnya juga memiliki karya berupa film animasi yang tidak sedikit. Seperti petualangan si Adi, Uwa dan rimba Indonesia, Kuku Rock You dll.

Film-film animasi karya anak bangsa tersebut tidak kalah menarik dari film animasi manca negara sehingga patut kita dukung dan apresiasi.

Pada pembuatan animasi animator tidak bisa bekerja sendirian atau *individu*. Mereka harus bekerja secara team. Animasi merupakan sesuatu yang rumit dan perlu ketekunan animator dalam pengerjaannya. Dibalik film yang sudah ditayangkan/dipersembahkan para animator menjalani proses yang cukup lama. Misalnya, dalam satu detik animasi saja biasanya animator menggunakan 24 frame didalamnya. Dalam pembuatan animasi itu sendiri animator harus melalui proses mulai dari *Storyboard*, Desain Karakter, Masa Produksi, *Editing* dan *Finishing*. Dengan begitu para animator harus mendapatkan apresiasi yang dimana mereka bekerja dibalik layar atas semua yang sudah kita tonton dan kita nikmati.

Tidak dipungkiri memang negara kita cukup tertinggal dibidang industri kreatif animasi, dimana negara lain seperti jepang yang telah menganggap penting dan mulai memfokuskan akan hal industri kreatif animasi di negaranya. Misalnya, diterapkannya pendidikan formal pembelajaran animasi. Adapun beberapa penyebab animasi di indonesia tidak berkembang dan maju adalah kurangnya sponsor dana dan dukungan baik dari swasta maupun dari pemerintah indonesia sendiri, yang kurang memperhatikan juga menganggap pentingnya akan hal industri kreatif animasi. Biaya produksi yang mahal, banyaknya pelanggaran hak cipta yang menjadi hambatan perkembangan animasi di Indonesia sehingga peranimasian di

Indonesia tidak muncul ke permukaan yang di banjiri oleh film animasi dari luar negeri.

Sebelum animasi itu semua ternyata di Indonesia sendiri mempunyai banyak potensi peranimasian, misalnya wayang kulit, wayang golek bahkan relief-relief yang merupakan cikal bakal yang ada di Indonesia. Cikal bakal animasi tertua di Indonesia misalnya, adanya wayang batu relief pada dinding candi. Yang digambarkan lengkap dengan menonjolkan ekspresi gesture (Sikap Tubuh).



**Gambar I.1** Wayang Batu Padarelief

sumber : [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) [diakses 6 april 2019]



**Gambar I.2** Wayang batu Padarelief

sumber : [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) [diakses 6 april 2019]

Beberapa contoh wayang yang ada di Indonesia yang menjadi cikal-bakal animasi yaitu Wayang Beber yaitu wayang yang muncul dan

berkembang di Jawa pada masa pra Islam. Dinamakan wayang Beber karena berupa lembaran-lembaran (Beberan) yang dibentuk menjadi tokoh-tokoh dalam cerita wayang baik Mahabrata maupun Ramayana. Dan ada juga Wayang Beber dari Bali dikenal dengan nama Wayang Kamasan.



**Gambar 1.3** Wayang Beber Di Jawa

sumber : [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) [diakses 6 april 2019]



**Gambar 1.4** Wayang Beber Di Bali

sumber : [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) [diakses 6 april 2019]

Dari itu semua wayang memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

Dari tahun-ketahun perkembangan animasi di indonesia mulai bermunculan di layar TV sampai sekarang, yang diciptakan oleh para animator-animator indonesia. Misalnya film Animasi Meraih Mimpi,

Pada suatu ketika, Petualangan Si Adi, Battle of Surabaya, Kuku Rock You, Keluarga Somat dan masih banyak lagi. Bahkan sudah banyak juga para animator indonesia yang bergabung ikut serta dalam pembuatan animasi diluar negri. Misalnya, Animator Andre Surya yang tergabung pada pembuatan film Transformer, Michael Reynold Tagore yang tergabung pada pembuatan film Batman & Superman, dan masih banyak lagi.

Dari sana penulis ingin ikut serta dalam mengembangkan peranimasian di indonesia dengan membuat sebuah fasilitas museum sebagai media penginformasian dan pembelajaran bagi masyarakat indonesia. Pada museum ini akan menampilkan koleksi film animasi dari indonesia dari tahun-ketahun, menampilkan animasi tertua di indonesia seperti relief-relief yang ada di jawa dan bali yang merupakan bukti bahwa adanya cikal bakal animasi yang berasal dari indonesia, wayang dan animasi lainnya. Juga menampilkan animasi-animasi tertua di dunia sebagai pelengkap peranimasian pada museum.

Perancangan museum animasi ini diharapkan bisa menjadi dorongan dan dukungan pada industri kreatif animasi di Indonesia. Jika biasanya museum merupakan pengumpulan benda-benda sains, seni, budaya atau sejarah, yang artinya sesuatu yang sudah pernah ada. Namun sekarang ini sudah banyak museum yang tidak lagi menggunakan konsep mengumpulkan, tetapi lebih kepada berkreasi atau menciptakan. Yang artinya menciptakan sesuatu yang baru.

Dimana pada zaman sekarang teknologi sudah merambah ke berbagai bidang seperti halnya kebidang komunikasi, militer dan juga arsitektural. Dimana pada perancangan ini akan menerapkan kreatifitas pada museum juga teknologi.

Konsep yang akan diterapkan pada perancangan museum kreatif animasi ini adalah "**Arrangement of motion (Susunan Gerak)**" dengan pengayaan kontemporer. Konsep ini diterapkan berdasarkan animasi itu sendiri yang merupakan sekumpulan gambar yang tersusun untuk menghasilkan gerakan.

Susunan disini memiliki cakupan yang luas seperti pengulangan, perubahan, tahapan, kumpulan, tumpukan dll. Penerapannya pun memiliki cakupan yang luas, seperti gradasi pada bentuk misal dari kecil ke besar dan sebaliknya, gradasi warna dari terang ke gelap dan sebaliknya dll.

## **I.2 Fokus Permasalahan**

1. Kebutuhan akan animasi pada saat ini cukup penting pada semua kalangan sehingga membutuhkan tempat untuk mempelajari juga memahami sebuah animasi.
2. Menganggap pentingnya industri kreatif animasi di Indonesia dan mulai mengembangkannya secara mendalam melalui unsur animasi itu sendiri.
3. Animasi memberikan pandangan baru dan visual yang berbeda sehingga harus memberikan pemahaman peranimasian bukan hanya dari Indonesia tetapi juga dari penjuru dunia .

4. Indonesia memiliki cikal bakal peranimasian yang mempunyai perjalanan waktu yang sangat panjang sehingga sehingga dibutuhkan pembahasan storiline tentang peranimasian di Indonesia.

### **I.3 Permasalahan Perancangan**

1. Bagaimana merancang fasilitas museum pada pengunjung berdasarkan usia?
2. Bagaimana merancang museum animasi dengan konsep *Arrangement of motion* (Susunan Gerak) dengan pengayaan Kontemporer?
3. Bagaimana merancang penyesesuai koleksi berdasarkan beberapa aspek yang berbeda dari mulai sejarah animasi indonesia, sejarah animasi dunia dan juga perkembangan animasi?
4. Bagaimana merancang storyline sejarah animasi indonesia pada sebuah museum?

### **I.4 Ide/ Gagasan Perancangan**

Animasi ini sudah selayaknya mulai diperhatikan dan dianggap penting oleh kita, dimana kini mulainya banyak peminat yang ingin memulai dan tidak hanya jadi penonton dan pengagum saja. Seperti halnya animasi sudah merambah keberbagai bidang komunikasi, militer dan juga arsitektural.

Merancang sebuah Museum Animasi dengan fasilitas Museum kreatif merupakan langkah yang tepat yakni merupakan pembaruan dari

museum-museum seperti yang sudah ada sekarang. Dimana pada museum ini pengunjung diajak untuk aktif dan interaktif dengan animasi. Dengan menerapkan fasilitas ruang koleksi, ruang diorama, workshop, ruang komunitas yang interaktif dan masih banyak lainnya untuk menunjang pengunjung.

## **I.5 Maksud dan Tujuan Perancangan**

### **I.5.1 Maksud Perancangan**

Maksud dari perancangan ini adalah membuat sebuah fasilitas museum untuk mewadahi para industri kreatif di bidang animasi serta mengenalkan animasi ke masyarakat luas.

### **I.5.2 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah mengembangkan industri kreatif di bidang animasi di Indonesia serta menjadi sarana edukasi dan rekreasi.

## **I.6 *Storyline* Sejarah Animasi di Indonesia**

Di Indonesia pada 3 hingga 4 juta tahun yang lalu dalam peradaban budaya Indonesia sudah ada lukisan animasi. Hal itu dibuktikan dengan lukisan-lukisan yang ada di Gua Leang-Leang (Sulawesi), beberapa gua di Kalimantan Timur, serta gua-gua yang masih murni tersimpan di alam Papua. Selain itu, di Pulau Jawa kita mengenal wayang. Wayang inilah yang kemudian disebut-sebut sebagai bentuk animasi tertua dan merupakan cikal bakal animasi di Indonesia.



Pada tahun 1955 Indonesia sudah dapat membuat film animasi, dengan judul "Si Doel Memilih" merupakan karya Dukut Hendronoto. Saat itu animasi dipergunakan untuk kepentingan politik. Film animasi 2 Dimensi yang menceritakan tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia. Dengan adanya film tersebut menjadi cikal bakal dimulainya animasi modern di negeri ini.

Tahun 70-an, di Jakarta terdapat studio animasi bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Studio Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan negara lainnya. Anima di Jakarta berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggerak adanya festival film. Di sana terdapat beberapa film animasi seperti Batu Setahun, Trondolo, Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama).

Tahun Era 80-an Peranimasian Indonesia dianggap bangkit, hal ini dengan terbuktinya dengan maraknya perfilman animasi. Diantaranya, Rimba Si Anak Angkasa, yang disutradarai Wagiono Sunarto, "Si Huma" yang merupakan animasi untuk serial TV, dan animasi PetEra.

Tahun 90-an, Perfilman animasi di Indonesia bertaburan dengan berbagai film yang muncul. Diantaranya, Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara (kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35mm), ada juga film serial Hela, Heli, Helo yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas, dan petualangan si Kancil. Di era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari Jepang seperti Doraemon dan Pocket Monster.

Tahun 2000-an, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif diantara banyaknya studio yang ada di Indonesia. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti Dongeng Aku dan Kau, Klilip dan Puteri Rembulan, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, Si Kurus dan Si Macan, pada masa ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah layar lebar diantaranya Janus Perajurit Terakhir, tahun 2004 terdapat film layar lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu Homeland. Film animasi berdurasi 30 menit itu dianggap sebagai film animasi 3 dimensi yang pertama di Indonesia dan menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara.