

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi atau yang biasa disingkat animasi saja merupakan gabungan dari banyak gambar yang berurutan kemudian diproses agar menjadi gambar yang bergerak. Dalam proses pembuatan animasi memiliki dua teknik yaitu konvensional dan teknik digital. Pembuatan animasi dengan teknik konvensional membutuhkan biaya yang cukup mahal namun teknik digital cukuplah ringan, karena pembuatan animasi secara digital cukup dengan media komputer dan software khusus untuk pembuatan animasi.

Animasi memiliki dua jenis yaitu 2D dan 3D, namun dalam pembuatan animasi *buzz the winner* ini penulis menggunakan animasi jenis 2D dengan jenis pembuatan animasi secara digital. Software yang digunakan penulis dalam proses pembuatan animasi secara digital adalah Adobe flash dengan teknik *frame by frame*. Adobe flash merupakan salah satu software khusus untuk membuat animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang bisa digunakan langsung didalamnya dan memiliki hasil output berformat *.swf*.

Animasi saat ini sudah cukup banyak peminatnya dari anak-anak, remaja hingga kalangan orang dewasa terutama animasi buatan luar Indonesia yang cukup populer telah banyak disiarkan di stasiun televisi Indonesia. Animasi-animasi buatan luar Indonesia tersebut cukuplah menarik dari bentuk karakter dan segala macam yang disajikan dalam animasi tersebut, namun alur cerita dan adegan dalam animasi tersebut cenderung kurang mendidik terutama bagi

kalangan anak-anak. Alur cerita ataupun adegan yang kurang mendidik salah satunya adalah adegan perkelahian dan adegan lainnya yang dimana kurang mendidik bagi anak-anak. Bagi kalangan remaja ataupun orang dewasa alur cerita atau adegan seperti itu bukanlah jadi masalah, namun animasi dengan adegan yang mengandung tindakan kekerasan tersebut mampu membuat anak-anak mencontoh adegan tersebut.

Dalam pembuatan animasi *buzz the winner* ini penulis terdorong untuk membuat animasi 2D dengan alur cerita ataupun adegan yang mendidik dan memotivasi terutama bagi kalangan anak-anak serta memberikan proses dalam pembuatannya terutama bagi pemula, dimana *buzz* sebagai tokoh utama yang berkompetisi lomba lari dengan ketiga rivalnya, yang memiliki kemampuan melebihi dirinya namun *buzz* tetap pantang menyerah dalam menghadapi rintangan yang ada dalam arena kompetisi lari tersebut walaupun tidak memiliki kemampuan seperti ketiga rivalnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah, yaitu bagaimana merancang dan membuat animasi 2D *buzz the winner* menggunakan *adobe flash* dengan teknik *frame by frame* yang mendidik bagi anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini penulis memberikan batasan-batasan dalam setiap prosesnya, yaitu :

1. Batasan masalah ini hanya membahas tentang proses pembuatan dan alur cerita animasi 2D buzz the winner yang mendidik bagi anak-anak.
2. Pembuatan animasi ini menggunakan perangkat lunak adobe flash dan dibantu dengan beberapa aplikasi pendukung lainnya.
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini yaitu frame by frame.
4. Pra produksi meliputi tema, logline, sinopsis , desain karakter dan storyboard.
5. Proses produksi meliputi key motion (gerakan kunci), in between (menghubungkan gambar inti ke gambar yang lain), coloring dan editing.
6. Paska produksi meliputi efek suara, backsound dan rendering.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud penelitian ini yaitu :

1. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berkeaktifitas dalam dunia animasi.
2. Mampu memberikan alur cerita yang mendidik bagi anak-anak dari animasi buzz the winner ini.
3. Memberikan proses pembuatan animasi 2D secara digital bagi para penikmat animasi yang ingin mencoba membuat animasi terutama bagi pemula.

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Membuat animasi 2D buzz the winner dengan alur cerita dan adegan yang mendidik bagi anak-anak.

2. Untuk menghasilkan film yang mampu menarik minat penonton bukan hanya anak-anak saja tetapi masyarakat luas.
3. Membuat animasi 2D secara personal dengan kemampuan dan keinginan sendiri.
4. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata satu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode study pustaka
Adalah metode pengumpulan data melalui buku-buku, modul tutorial dan segala macam materi yang berkaitan dengan pembuatan animasi.
2. Metode study literature
Adalah metode pengumpulang data memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs-situs yang berhubungan dengan animasi.
3. Wawancara
Adalah metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai orang yang ahli dalam pembuatan animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab agar mempermudah pembuatannya, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 Landasan Teori, Pada bab ini menjelaskan teori yang melandasi pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi

BAB 3 Analisis dan Perancangan, Pada bab ini memaparkan pra produksi animasi yang dibuat oleh penulis meliputi, analisis kebutuhan, tema, logline ,sinopsis, desain karakter dan pembuatan storyboard.

BAB 4 Implementasi dan Pembahasan, Pada bab ini menguraikan produksi dan pasca produksi animasi yaitu *key motion* (gerakan kunci), *in between* (menghubungkan gambar inti kegambar yang lain), *coloring*, *editing*, *sound effect*, *backsound* dan *rendering*.

BAB 5 Penutup, Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran.

