

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia atau proses alam yang berbentuk padat atau semi padat. Mengurangi sampah dari sumber timbulan di perlukan upaya untuk mengurangi sampah, mulai dari hulu sampai hilir, upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam mengurangi sampah dari sumber sampah (dari hulu) adalah membuat bank sampah yang dapat digunakan sebagai pusat pengumpulan sampah organik dan anorganik.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi mengenai jenis sampah adalah animasi. Saat ini film animasi sudah seperti kebutuhan yang harus dicukupi, tidak hanya anak-anak yang dapat menikmatinya tetapi semua kalangan, dari yang paling muda sampai orang dewasa, dari film tersebut dapat memberi nasehat dan hiburan yang tersimpan dalam ceritanya. Penyampaian informasi dan mengenalkan perusahaan film kepada penonton merupakan tujuan dari pembuatan film animasi sendiri.

Flat Desain adalah teknik yang menggunakan efek sederhana atau ketiadaan untuk membuat skema desain yang tidak menyertakan atribut tiga dimensi. Efek seperti bayangan, *bevels*, *embossing*, dan *gradient* tidak digunakan dalam flat desain. Dengan flat desain yang simpel dapat menyampaikan pesan lebih cepat dari pada sebuah ilustrasi yang kompleks atau sangat detail, serta warna yang lebih padat juga akan lebih menarik perhatian penonton.

Pada film ini flat desain digunakan untuk meminimalkan penggunaan warna dan atribut tiga dimensi, sehingga penyampain informasi mengenai jenis-

jenis sampah lebih cepat untuk dipahami. Inti utama dalam pembuatan skripsi yang berjudul “Adi – Belajar Memilah Sampah” adalah penerapan konsep flat desain dalam sebuah animasi dua dimensi.

Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong penulis untuk membuat sebuah animasi 2D yang berjudul “Adi – Belajar Memilah Sampah” dengan konsep flat desain.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu Bagaimana membuat film animasi 2 dimensi “Adi-Belajar Memilah Sampah” dengan konsep flat desain yang menarik untuk dilihat ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Film animasi 2D ini fokus dalam penerapan konsep flat desain.
2. Informasi yang terdapat dalam pembahasan berupa pembuatan film animasi 2 Dimensi “Adi – Belajar Memilah Sampah” dengan konsep flat desain.
3. Hasil akhir yaitu menampilkan film animasi 2 dimensi berdurasi kurang lebih 3 menit.
4. File hasil render video yang digunakan adalah berekstensi .mp4.

5. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Premiere CC, Adobe Illustrator CS 6 dan Windows 8 sebagai sistem operasi.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan flat desain dalam membuat film animasi 2 dimensi .
2. Mengetahui cara serta proses pembuatan film animasi 2D “Adi – Belajar Memilah Sampah” dengan konsep flat desain.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.
2. Bagi Penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan berkualitas serta mendapatkan informasi mengenai jenis-jenis pengelompokan sampah.
3. Bagi Pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas dalam perkembangan animasi 2 dimensi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan film animasi ini adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut:

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar sebagai bahan referensi dalam pembuatan animasi ini dan juga dengan mengunduh beberapa video tentang animasi flat desain di situs Youtube dan Vimeo.

#### **1.6.1.2 Metode Kepustakaan**

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis seperti pengkajian dengan buku-buku yang relevan dan sumber-sumber dari internet.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

#### **a. Pra-produksi**

Dalam membuat karya film yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal dan konsep yang matang sampai dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi (Bambi,2013:33) :

##### **I. Konsep**

2. Cerita dan scenario
3. Desain karakter
4. Color code
5. Desain *background*
6. *Storyboard*

#### **b. Produksi**

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan film animasi yaitu tahap produksi (Bambi,2013:57).

1. Key motion.
2. In Between.
3. Background (Gambar Latar Belakang).
4. Coloring.

#### **c. Pasca Produksi**

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat (Suyanto, 2006: 67).

1. Compositing.
2. Editing.
3. Rendering.



## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan menguraikan tentang, pengertian animasi, prinsip animasi, pengertian flat desain, serta uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan animasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahap pra produksi berupa konsep ide, naskah, desain karakter, pewarnaan, desain background, dan storyboard.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.