

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Metode Animasi tradisional dimana menggunakan gambar frame to frame yang saling mengikuti, satu gambar dengan suatu pose yang kemudian diikuti gambar lain dengan pose yang sedikit berbeda yang secara konstan Digambar biasanya dengan tangan atau di sebut Animasi tradisional biasanya dikenal dengan Animasi Cell atau Animasi yang biasanya dihasilkan dengan tangan yaitu setiap prosesnya, namun selama dalam perkembangannya, saat ini Animasi 2D melibatkan perangkat lunak komputer dalam proses pembuatannya, mulai dari menggambar objek, pewarnaan, proses *animate*, penerapan *virtual* kamera dan penataan aset yang digunakan. Sehingga dapat dikatakan Animasi 2D saat ini adalah bentuk penggabungan antara pembuatan Animasi tradisional dengan bantuan komputer atau bisa juga di katakan Animasi Digital adalah penggabungan Animasi Cell (*Hand Drawn*) yang dibantu dengan komputer.

Di TK ABA Pringgokusuman, Penulis mengangkat permasalahan Efek Negatif dari membuang sampah sembarangan, dan Animasi 2D sebagai media untuk Gambaran/Illustrasi Efek Negatif membuang sampah sembarangan, salah satu Efek Negatif nya adalah terjadi nya banjir.

Dari Permasalahan di atas penulis membuat Film Pendek Animasi 2D yang berjudul Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Efek Negatif Membuang Sampah

Sembarangan pada TK ABA Pringgokusuman penulis menerapkan 12 prinsip Animasi 2D dengan teknik Frame by frame adalah teknik Animasi yang disusun rangkaian gambar yang berbeda dari banyak. Pada Animasi 2D Frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan dengan satu gambar dengan suatu pose yang kemudian di ikuti gambar lain dengan pose yang sedikit berbeda yang secara konstan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, maka Animasi yang dihasilkan akan semakin halus.

Dalam Pembuatan Penulis membuat Animasi 2D dengan murni menggambar (*Hand Drawn*) yang dibantu dengan komputer. atau di sebut Animasi Digital, Dengan Animasi Digital, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dapat di Animasikan, menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami, dan penulis ingin menggambarkan atau ilustrasikan proses terjadinya banjir hingga banjir, dan Efek-efek Negatif membuang sampah. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat Animasi 2D. Animasi 2D yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *Software* yang digunakan dan software utama yang digunakan penulis adalah Krita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat di ketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "*Bagaimana membuat Film Pendek Animasi 2D Efek Negatif Membuang Sampah Sembarangan pada TK ABA*

Pringgokusuman Sebagai media Informasi pada Anak ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka dapat ditentukan batasan masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Animasi yang dibuat adalah Animasi 2D.
2. Konsep pembuatan Animasi 2D ini yang berbentuk/format Film pendek yang menggabungkan cerita, dialog, dan narasi.
3. Pembuatan Film Pendek Animasi 2D sebagai media informasi Efek Negatif membuang sampah sembarangan dibuat untuk segmentasi anak usia 4-6 tahun.
4. *Software* utama yang di gunakan adalah pembuatan Film Pendek Animasi 2D ini adalah Krita, juga menggunakan beberapa *Software* multimedia lain nya seperti Audacity, Adobe After Effect dan *Software* pendukung lain nya.

1.4 Object Peneletian

Pembutan Film Pendek Animasi 2D Efek Mebuang Sampah Sembarangan pada TK ABA Pringgokusuman akan menampilkan :

1. Menampilkan Gambaran/Visualisasi Efek Negatif yang di timbulkan dari membuang sampah sembarangan bagi Lingkungan.
2. Durasi Animasi 2D minimal 2 menit.
3. Film Pendek Animasi 2D di buat menggunakan 24 frame perdetik.

1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai Syarat untuk menyelesaikan program Strata I Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Memberikan Informasi Edukasi dalam bentuk Film Pendek Animasi 2D untuk Anak-anak TK, Efek Negatif yang di timbulkan dari membuang sampah sembarangan bagi lingkungan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui langkah-langkah apa saja yang harus di lakukan dalam pembuatan Film Pendek Animasi 2D.
2. Mempraktekan proses pembuat Film Pendek Animasi 2D dengan pegabungan Animasi cell dan Frame by frame dengan bantuan komputer.
3. Belajar Menyampaikan Informasi Edukasi dengan format Film Pendek Animasi 2D kepada Anak-anak TK.

1.7 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dalam Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Efek Negatif Membuang Sampah Sembarangan pada TK ABA Pringgokusuman dengan pengumpulan data dan penganalisis data.

1. Studi Literatur

Tahap Pengumpulan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan Film Pendek Animasi 2D, pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada di perpustakaan dan juga artikel, jurnal, memanfaatkan kan fasilitas internet dan lain-lain untutuk mendapatkan dasar teori yang berkaitan dengan skripsi yang di buat.

2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap Animasi yang mempunyai ciri-ciri yang sama.

3. Wawancara

Melakukan pengumpulan informasi dengan cara mengadakan diskusi dan wawancara terhadap topik yang berkaitan mengenai skripsi ini dengan Guru TK ABA Pringgokusuman.

1.8 Terhadap Perancangan

Perancangan Animasi menggunakan model produksi yang terbagai menjadi dua fase produksi dan pasca produksi yang meliputi rancangan ide, tema, *Logline*, *Synopsis*, untuk pembuat Naskah/Skenario menggunakan perangkat lunak *celtx*, setelah itu pembuatan *Storyboard*. dan perangkat lunak yang di gunakan untuk mendisain karakter atau ornamen pada Animasi adalah Krita, dan sedangkan untuk mengisi audio akan menggunakan Audacity.

1.9 Metode Pengujian

Penelitian melakukan tahap pengujian terhadap Film Pendek Animasi 2D dengan membagi kusioner kepada Guru TK ABA Pringokusuman.

1.10 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian, menjelaskan pengertian mengenai Animasi, serta beberapa landasan teori yang berkaitan dengan teknik dan proses pembuatan film pendek Animasi 2D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, dalam bab ini berisi analisa pembuatan Film Pendek Animasi 2D yang di buat oleh penulis meliputi tema, *Logline*, *Synopsis*, Naskah/Skenario, *Design* Karakter dan pembuatan *Storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan akan dijabarkan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan hasil pembuatan Film Pendek Animasi 2D yaitu produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan memuat kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari analisis Film Pendek Animasi 2D yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran dan pendapat berisi mengenai apa saja yang perlu di perhatikan berdasar keterbatasan yang ada, guna mendapatkan hasil yang lebih baik.

