

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi, komunikasi, dan multimedia saat ini telah mempengaruhi pola pikir, pola hidup masyarakat dunia saat ini, khususnya dunia perfilman. Banyaknya film yang tayang baik pada media sosial, media elektronik, saat ini tengah berkembang pesat, terutama film animasi 2D. Penggemar film animasi 2D tidak hanya orang dewasa, mahasiswa, tetapi juga anak-anak, sehingga film yang sesuai untuk anak-anak dan semua umur seharusnya lebih banyak ditayangkan dan dibuat. Selain menjadi salah satu hiburan film animasi 2D tentunya harus memiliki pesan moral yang tersampaikan kepada pengemarnya.

Di dalam perfilman penggunaan karakter animasi sudah berkembang sejak 1906. Pelopor dunia animasi adalah Walt Disney dan Roy Disney. Pada Tahun 1923 mereka membuat animasi fantasi disertai music yang mengiri dimana karakter/tokoh utamanya adalah seekor tikus bernama Mortimer, sebuah tokoh cikal bakal Mickey Mouse. (Wahyu Purnomo, Wahyu Andreas, 2013). Film animasi 2D cocok digunakan sebagai media persuasive, mengingat film animasi 2D memuat konten cerita fiktif cenderung konyol, sehingga pengembangan alur cerita lebih bebas. Penggunaannya sebagai media promosi juga mnearik karena ruang lingkup penikmatnya yang luas, khususnya anak kecil yang lebih suka melihat film animasi 2D yang ringan dan menarik.

Teknik *Rigging* atau *boning* adalah teknik pemberian struktur tulang pada objek yang bergerak sesuai dengan porosnya. Teknik *Rigging* adalah teknik yang sudah ada di setiap pembuatan film animasi 2D. Teknik ini tidak ada batasan pada pembuatan kebutuhan pergerakan pada karakter animasi.

Anak kecil di era sekarang minim sekali hiburan yang tepat untuk mereka lihat dan mereka contoh. Mereka lebih sering disugahi film yang memiliki adegan yang seharusnya bukan untuk usia mereka. Film animasi di masa sekarang sangat terbatas untuk usia anak-anak yang bertujuan mengembangkan daya imajinasi imajinasi mereka, sehingga hiburan mereka adalah film-film untuk usia dewasa yang akan mempengaruhi sikap, tindakan dan pola pikir anak-anak dimana hal itu mudah untuk ditiru apa yang biasanya mereka lihat dan amati di dalam film-film tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang film animasi pendek 2D "Home Sweet Home"?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak terlalu lebar dan untuk memudahkan penulis dalam menyelesaikannya maka harus ada batasan masalah sebagai berikut :

1. Menerapkan penggabungan animasi 2D dan menggunakan teknik *Rigging* atau *Boning* menjadi sebuah film animasi pendek 2D.
2. Perancangan film animasi 2D ini memiliki 1 karakter utama, yaitu seekor siput. Untuk *software editing* dan *compositing* menggunakan Moho Pro 12

2D Animation Software dan untuk rendering menggunakan *software* Adobe Premiere pro CS6.

3. Durasi Film animasi 2D ini 1 menit 51 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Sebagai media untuk menyampaikan pesan moral kepada anak-anak di jaman sekarang.
2. Mengajak para calon animator dan yang memiliki minat pada bidang animasi untuk mencoba membuat sebuah karya seni.
3. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Study Literature

Mengambil data dengan literature yang bisa seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan menelusuri situs yang berhubungan dengan animasi.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis meliputi :

- a. Review film animasi "The Secret Of Kells.
- b. Review film animasi "Turbo"

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan meliputi :

1. Menentukan Tema
2. Membuat Standard Karakter dan Background
3. Menggambar *Storyboard*
4. Menerapkan teknik *rigging/honing*
5. *Coloring*
6. *Sound*
7. *Editing dan Compositing*
8. *Final Export dan Finishing.*

1.5.4 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi dapat difahami, sehingga dapat disimpulkan apakah kisah tentang pentingnya kerjasama dapat dipahami atau tidak, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjabakan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, kebutuhan sumber daya manusia, film animasi berdasarkan masa putarnya, naskah film, storyboard, gambar bitmap dan vektor, istilah dalam pembuatan film, sistem perangkat lunak, yang digunakan dan kesimpulan teori "Perancangan Film Pendek Animasi 2D Home Sweet Home"

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan analisis kebutuhan sistem dan analisis perancangan film kartun.

BAB IV : Implementasi dan Pembuatan

Bab ini menguraikan isi produksi sampai finishing, rendering, packaging, dan evaluasi film terhadap penonton.

BAB V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan hasil analisa dan saran-saran.

