

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia perfilman menjadi salah satu industri terbesar didunia. Industri film merupakan industri yang tidak ada habisnya. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi ataupun non-fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Melalui sebuah film seseorang akan lebih mudah dalam menyampaikan sebuah pesan. Film terdiri dari beberapa genre, salah satunya adalah animasi. Animasi secara umum merupakan sekumpulan gambar yg disusun secara berurutan dan ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta ilusi gambar bergerak. Ada beberapa teknik untuk membuat animasi, salah satunya adalah teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah animasi menggunakan gambar yang disusun secara berurutan (*sequence*). Teknik *frame by frame* dipilih karena teknik *frame by frame* sangat ideal untuk membuat animasi kompleks yang terdiri dari banyak perubahan seperti ekspresi wajah dan pergerakannya tidak sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z.

Animasi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti media informasi, hiburan, edukasi, dan lainnya. Dalam tugas akhir ini penulis ingin memanfaatkan animasi sebagai media edukasi, tema yang di ambil adalah buli. Buli adalah situasi dimana terjadinya penyalahgunaan kekuasaan atau kekuatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok, baik dilakukan sesekali ataupun terus menerus. Buli terbagi menjadi empat jenis, yaitu buli verbal, buli fisik, psikologis,

dan *cyberbullying*. Buli verbal memiliki contoh seperti mengejek, menghina, mengolok-olok, ancaman kekerasan, penghinaan ras dan lain-lain. Buli fisik memiliki contoh seperti menonjok, menampar, memukul, mendorong, atau melakukan sesuatu yang melibatkan fisik. Psikologi memiliki contoh seperti memfitnah, mempermalukan, menakut-nakuti, menolak seseorang untuk berteman, mendiamkan, dan lainnya. *Cyberbullying* merupakan tindakan berupa ancaman, pelecehan, intimidasi, mempermalukan, menghina yang dilakukan seseorang terhadap orang lain menggunakan perantara media elektronik.

Perilaku buli memiliki dampak negatif bagi para korban. Dari segi akademis prestasi belajar memburuk, sulit konsentrasi dalam belajar, tidak bersemangat untuk ke sekolah hingga phobia sekolah. Dari segi social, korban menjadi pemalu, mengucilkan diri, pasif, tidak percaya diri, dan sulit bergaul. Secara fisik korban menjadi sakit-sakitan, mudah cemas, menghindari kontak mata, dan bahasa tubuh menunjukkan ketidakpercayaan diri. Secara psikologis korban menjadi murung, depresi, ingin melarikan diri bahkan bisa bunuh diri.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian untuk membuat sebuah film pendek animasi 2D yang dengan judul "Pembuatan Film Pendek Animasi 2D "Me and Myself" Menggunakan Teknik Frame by Frame.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas dapat di ambil suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat film pendek animasi 2D"me and my self" dengan menggunakan Teknik frame by frame?

2. Apakah *bullying* merupakan tindakan yang sangat bahaya?
3. Apakah orang lain akan menghentikan tindakan *bullying* jika melihatnya secara langsung ataupun virtual?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu:

1. Tokoh animasi terdiri dari 1 karakter.
2. Animasi berbentuk 2D.
3. Animasi ini dibuat dengan menggunakan Teknik *frame by frame* dan *motion tween*.
4. Memiliki durasi 3 menit 12 detik.
5. Animasi berbentuk video.
6. Animasi dapat dinikmati dari segala usia.
7. Pembuatan animasi menggunakan *Adobe Animate CC 2018* sebagai *software* utama.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan program strata 1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengasah kemampuan dalam membuat film animasi 2D terutama dengan Teknik *frame by frame*.
3. Membuat film animasi pendek untuk menyampaikan *stop bully*.

4. Membuat film animasi pendek yang menginspirasi, menghibur dan menjadi media penyampaian pesan moral pada khalayak umum.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Bagi penulis

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama di Universitas Amikom Yogyakarta secara praktek.
2. Melatih kemampuan dalam menyusun penelitian.
3. Menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan dalam membuat film pendek animasi 2D dengan Teknik yang telah diajarkan khususnya Teknik *frame by frame* dan *motion tween*.
4. Melatih dan menambah karya dalam bidang multimedia.

1.5.2 Bagi Pembaca

Diharapkan dapat memberi wawasan pengetahuan dan dapat menjadi referensi dalam pembuatan film pendek animasi 2D.

1.5.3 Bagi masyarakat umum

Diharapkan film animasi pendek ini dapat memberikan suatu hiburan dan dapat menginspirasi.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan film pendek animasi ini penulis menjabarkan penelitian dalam empat tahap, sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam memperoleh data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Digunakan untuk melakukan pengamatan lokasi sebagai referensi pembuatan environment animasi yang akan dibuat.

2. Studi Pustaka

Digunakan untuk mencari data-data yang berkaitan dengan pembuatan animasi 2D melalui buku-buku, jurnal, skripsi, serta berbagai informasi yang tersedia di internet.

3. Kuisioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan pertanyaan yang akan dibagikan kepada responden, untuk mengetahui respon penonton terhadap film animasi yang dibuat.

1.6.2 Metode perancangan

Tahapan ini menggambarkan proses perancangan film pendek animasi 2D. Tahapan pembuatan animasi 2D dengan menggunakan standar animasi didalamnya terdapat beberapa langkah yaitu:

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.6.3 Metode Analisis

Penulis menggunakan analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan non fungsional menjelaskan tentang perangkat keras, perangkat lunak, dan pelaku yang terlibat dalam pembuatan video animasi.

1.6.4 Implementasi

Tahapan ini akhir dalam penelitian yang dimana penulis memberikan hasil dari animasi yang telah dibuat kepada responden untuk melihat serta memberikan review terkait animasi sebagai bentuk konfirmasi apakah tujuan penelitian sudah sampai pada target.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar isi laporan skripsi, berikut susunan yang digunakan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan, dan manfaat penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dan penguraian dasar-dasar teori yang digunakan dalam proses penelitian, seperti pengertian animasi, prinsip dasar animasi, metode pembuatan animasi, serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai analisis dan perancangan film animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTAS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penguraian tahapan-tahapan secara rinci proses pembuatan film animasi 2D, serta membahas hasil pengujian dari rancangan film animasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian, serta saran-saran mengenai apa yang harus diperbaiki dari hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang referensi-referensi yang digunakan penulis selama proses penelitian skripsi.