

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman ini semakin banyak bentuk media hiburan yang bermunculan. Media hiburan tersebut seperti film, games, animasi, dan lain sebagainya. Salah satu yang digemari diantara hiburan tersebut adalah animasi. Hal ini dikarenakan animasi memberikan suatu imajinasi baru yang berbeda dari media hiburan lainnya. Hal-hal yang sulit terbayangkan di dunia nyata dapat diwujudkan dalam dunia animasi.

Sesuai perjalanan waktu, animasi pun berkembang selain sebagai media hiburan juga berfungsi sebagai media informasi. Jika dilihat dengan seksama, banyak film-film animasi yang memberikan pesan-pesan moral yang baik. Pesan-pesan moral seperti pantang menyerah, keberanian, persahabatan dan lain-lain. Dengan animasi, pesan-pesan moral ini lebih mudah diterima, baik oleh anak-anak maupun dewasa.

Animasi sendiri berdasar dari obyeknya dibagi menjadi 2 jenis yaitu animasi 2 dimensi (2D) dan animasi 3 dimensi (3D). Animasi 2D adalah animasi yang obyeknya berupa gambar 2 dimensi. Animasi ini memiliki kekuatan pada komposisi warna dan karakter yang sudah lama dikenal masyarakat. Sedangkan Animasi 3D adalah animasi yang obyeknya berupa obyek 3 dimensi. Animasi 3D memiliki kelebihan dalam hal bentuk karena merupakan obyek 3 dimensi yang serupa dengan obyek di dunia nyata.

Dengan kemajuan teknologi, animasi menjadi semakin mudah dalam proses pembuatannya, terutama pada animasi 2D. Cara sederhana dengan

menggunakan cakram bergerak sudah digantikan dengan *software-software* animasi. *Software-software* ini banyak tersedia baik *freeware* maupun *shareware*. Contoh dari *software* animasi yang berlisensi *freeware* adalah *Pencil* dan *Free Anime Studio* untuk animasi 2D sedangkan animasi 3D adalah *True Space*. Untuk *software* yang berbayar atau *shareware*, antara lain untuk animasi 2D adalah *Adobe Flash* dan *Anime Studio Pro* sedangkan untuk 3D adalah *3D Max*.

Dengan banyaknya *software-software* animasi, hal ini mengundang studio-studio animasi baru untuk berkembang, terutama untuk animasi 2D. Walaupun yang beredar di TV swasta kita kebanyakan animasi 2D yang berasal dari Jepang ataupun Amerika, sebenarnya studio animasi dari negara kita sendiri sudah mulai menunjukkan karya-karya mereka. Contoh dari animasi karya animator kita antara lain seperti *Abdan* karya MSV Animation, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis memilih untuk membuat skripsi yang berjudul “ **Pembuatan Animasi Pendek 2D “ Be The Last War ” menggunakan Adobe Flash CS3 “**.”

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan animasi yang baik diperlukan alur cerita yang baik dan pesan moral yang dapat tersampaikan pada penonton.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis mengambil rumusan masalah :

Bagaimana membuat Animasi Pendek 2D yang sederhana dan memiliki pesan moral yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi animasi yang akan dibahas maka penulis akan batasi sebatas:

1. Animasi 2D ini dibuat dengan *software Adobe Flash CS3* dan *software Adobe Premiere Pro 2.0* untuk pengomposisian dan *editing*.
2. Penulis tidak membahas *software* lain selain *Adobe Flash CS3* dan *Adobe Premiere Pro 2.0* walaupun penulis menggunakan *software* lain juga dalam pembuatan proyek ini.
3. Animasi pendek ini berdurasi sekitar 15 sampai 20 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat Animasi 2D yang sederhana dan memiliki pesan moral yang baik dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, dan Perancangan Film Kartun.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya animasi 2D.
5. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi 2D.

6. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan film animasi, khususnya animasi 2D.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian pembuatan skripsi, penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar hasil sesuai yang diinginkan. Maka pengumpulan data harus benar, akurat dan lengkap. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi 2D.

1.5.2 Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.3 Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang animasi film 2D.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, penggunaan film animasi, prinsip-prinsip film animasi, *shot*, tahapan pembuatan animasi 2D dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Desain

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan alur cerita, desain karakter, ide cerita, tema, dan *storyboard*, yang digunakan untuk animasi pendek 2D "*Be The Last War*".

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan animasi pendek 2D "*Be The Last War*".

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.