

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia film animasi 2D dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat. Salah satunya yaitu Animasi. Secara harfiah, animasi berarti membawa menjadi hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu obyek memiliki makna menggerakkan obyek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini dalam dunia Animasi komputer mengalami perluasan karena sebuah obyek yang diam juga termasuk Animasi yaitu Animasi diam (non motion). Film animasi mulai dikenal luas sejak populernya media Televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (non motion) maka secara umum film animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan sensasional. Sehingga tayangan tersebut memberikan kontribusi kepada masyarakat untuk berbuat lebih baik. Selain itu anak-anak dapat belajar secara cepat lewat apa yang mereka lihat.

Anak merupakan investasi dan harapan masa depan bangsa serta sebagai penerus generasi di masa mendatang. Dalam siklus kehidupan, masa anak-anak merupakan fase dimana anak mengalami tumbuh kembang untuk menentukan masa depan. Anak sebaiknya harus dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang sehat jasmani dan rohani, cerdas, bahagia, bermoral tinggi dan

terpuji, karena dimasa depan mereka merupakan aset yang menentukan kualitas peradaban bangsa.

Fenomena yang perlu mendapat perhatian saat ini adalah anak-anak terlantar. Meningkatnya penduduk miskin telah mendorong bertambahnya anak putus sekolah dan anak terlantar. Mereka merupakan salah satu bagian dari anak yang perlu dibimbing. Mereka kebanyakan hidup jauh dari orang tua Karena hal itu, dampak negatif yang mereka dapatkan lebih banyak, sehingga mereka berpotensi melakukan hal yang menyimpang, salah satunya mencuri.

Mengacu pada latar belakang diatas, maka penulis akan membuat suatu kartun 2D yang menceritakan tentang anak yang mencuri makanan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang disampaikan penulis diatas maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu "Bagaimana membuat sebuah Film Animasi 2D "Udin Pencuri Pepaya""?

1.3. Batasan Masalah

1. Metode yang dipakai adalah frame by frame hand drawn animation.
2. Film kartun tersebut dibuat dengan menggunakan tehnik 2D.
3. Software yang digunakan untuk membuat film animasi ini antara lain: Adobe flash, Adobe Photoshop, Adobe Soundbooth

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang film animasi 2D yang memberikan pesan moral bagi penonton..

2. Membuat Film Animasi 2D secara personal sesuai dengan kemampuan dan keinginan sendiri.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya film animasi 2D sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
4. Sebagai pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh informasi yang benar serta terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Metode penelitian dalam penelitian skripsi ini yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan.

Adalah metode proses pengumpulan data yang berasal dari buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari website yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dengan landasan teori yang kuat diperoleh kesimpulan yang ilmiah dengan masalah yang dihadapi.

b. Metode Study Literatur

Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film animasi.

2. Metode Perancangan.

a. Menentukan ide cerita

ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat diinspirasi dari berbagai hal, seperti pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan, dan lain sebagainya.

b. Menentukan Tema

Tema adalah pokok pemikiran yang ditentukan, ide atau gagasan serta yang akan disampaikan, tema biasanya mengerucut pada satu kata.

c. Membuat Logline

Logline adalah satu kalimat singkat bertujuan untuk membuat orang yang membacanya menjadi penasaran, dan ingin mengetahui kisah apa yang terjadi sebelumnya ataupun sesudahnya.

d. Membuat Sinopsis

Sinopsis adalah merupakan suatu cara yang efektif untuk menyajikan cerita yang panjang dalam bentuk yang singkat, Dalam synopsis ini hanya bahasa, ilustrasi, dan penjelasan-penjelasan dihilangkan, tetapi tetap mempertahankan isi dan gagasan umum.

E. Merancang diagram scene

Sebuah cerita didasarkan pada diagram scene yang secara umum terdiri dari 3 babak, yaitu Awal (25%), Tengah (50%), dan Akhir cerita (25%)

F. Pembuatan karakter

Karakter adalah kepribadian. Setiap karakter tersebut biasanya mempunyai kekuatan, kelemahan, kelakuan, dan kebiasaan yang khas. Bertujuan mendefinisikan apa yang mereka lakukan, mengapa mereka melakukan,

G. Membuat Naskah cerita

Naskah dapat di buat dengan gaya bahasa dan penulisan, naskah memegang peranan penting dalam menentukan durasi sebuah Film.

3. Metode Pengembangan Film Animasi 2D

a. Pra Produksi :

Meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan storyboard.

b. Tahapan Produksi meliputi :

Meliputi pembuatan key, perancangan background dan foreground, pewarnaan digital, editing.

c. Paska Produksi :

Berupa pengisian dubbing Voice, pemberian sound efek, backsound, sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang perancangan film kartun, kemudian menggambarkan bentuk dan kepribadian tiap-tiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan film animasi.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film kartun yang dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V : Penutup

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa,serta saran-saran .

