

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi bukan teknologi baru lagi dan telah digunakan dalam berbagai film. Tapi sangat disayangkan perkembangan animasi di Indonesia berjalan sangat lambat, dari sekian banyak film animasi yang beredar di Indonesia, hampir semua buatan dari luar Negeri. Meskipun sudah mulai ada beberapa film animasi 3D buatan anak negeri yang muncul di beberapa stasiun televisi namun sayang kesuksesan itu tidak di sertai oleh beberapa film animasi 2D.

Semakin banyaknya film animasi buatan luar Indonesia bisa berdampak pada cara animator dalam membentuk sebuah karakter atau tokoh utama dalam membuat film animasi. Padahal, melihat dari beberapa komik pendek dalam sebuah koran atau majalah yang menjadi tempat tujuan bagi para animator Indonesia untuk menyampaikan karyanya tidaklah kalah dengan buatan luar negeri. Tapi sayang sebuah bentuk gambar karakter asli Indonesia tidak dijadikan sebuah karya film animasi 2D dan dikenalkan kepada pencinta animasi di Indonesia.

Indonesia mempunyai banyak karakter yang dapat digunakan untuk dijadikan sebagai dasar dari tokoh atau karakter utama dalam pembuatan film animasi, seperti contoh pahlawan dalam pewayangan, hantu, hewan asli Indonesia, dan masih banyak lagi bentuk karakter yang dapat digunakan sebagai dasar dari pembuatan karakter animasi.

Untuk membentuk sebuah karakter animasi haruslah disertai dengan sifat yang akan dimiliki oleh karakter tersebut, hal itu biasanya dilakukan untuk

menjadikan karakter yang dibuat dapat terlihat seperti mempunyai jiwa atau sifat layaknya makhluk hidup. Untuk membuat karakter animasi yang mempunyai sifat baik atau buruk harus menggunakan sebuah teknik tertentu agar pemirsa dapat menilai dan merasakan sifat dari karakter atau tokoh yang dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan, maka dapat menyimpulkan sebuah rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana cara pembuatan animasi menggunakan teknik *appeal* dalam film "Petualangan Pocong"?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam dunia animasi sangatlah luas, maka dari itu agar lebih terperinci dan sesuai teknik pembuatan yang digunakan, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Ide cerita film disesuaikan dengan tema, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard* yang sudah ditentukan.
2. Mulai dari penggambaran, pewarnaan, perancangan *background*, suara, dan penganimasian semua dilakukan didalam komputer menggunakan Corel Draw X4, Adobe Premiere Cs5, dan Adobe After Effect Cs5.
3. Pembuatan animasi 2D diutamakan menggunakan teknik *appeal*.
4. File yang di hasilkan berdurasi 3 menit dan dalam bentuk .MPEG.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Merancang film animasi 2D yang berjudul "Petualangan Pocong" menggunakan teknik *appeal*.
2. Menganimasikan bentuk karakter yang diambil dari komik koran.
3. Merancang karakter yang dapat dilihat bahwa itu merupakan karakter baik atau buruk melalui ekspresi wajah.
4. Merancang film yang bertemakan horor tapi tidak menakutkan.
5. Untuk menyelesaikan program Strata 1 Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang tepat dan lengkap sangat diperlukan untuk memperlancar penyusunan karya ilmiah dan memperoleh hasil yang diharapkan, maka dari itu, pembuatan karya ilmiah membutuhkan pengambilan data sebagai berikut :

1.5.1 Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan untuk membandingkan hasil karya ilmiah yang sejenis dengan mempelajari kelemahan dan kekurangan pada buku literatur atau karya ilmiah mahasiswa yang terdahulu, agar mendapat gambaran tentang skripsi yang akan dibuat.

1.5.2 Metode Observasi

Metode ini menjelaskan tentang hasil perbandingan yang didapat oleh penulis dari melihat beberapa film animasi yang sejenis.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini digunakan untuk menyiapkan proses perancangan animasi mulai dari tahap praproduksi hingga mencapai hasil akhir dari produksi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Untuk mencapai hasil yang diharapkan, maka harus dilakukan pengecekan ulang dalam tahap produksi, metode ini dilakukan untuk melihat dan mendokumentasikan hasil yang sudah ada untuk disesuaikan dengan hasil yang diharapkan pada saat proses *rendering* film.

1.5.5 Metode Testing

Metode ini digunakan untuk menguji kualitas dari standar kompetisi film nasional dalam bidang film pendek dan animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terstruktur dan terarah pada permasalahan yang ada, maka dilakukan pembagian bab menjadi beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori dan konsep yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan film animasi, serta sebagai acuan dalam pembuatan film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang ide cerita, synopsis, storyboard dan teknik *appeal* dalam pembuatan film animasi 2D "Petualangan Pocong".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan hingga mencapai hasil perancangan film animasi 2D "Petualangan Pocong".

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari hasil penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA