

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan industri perfilman khususnya dibidang film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disediakan oleh media seperti tv. Hampir semua orang menyukai film animasi untuk hiburan anak – anak dan orang dewasa. Film animasi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan informasi seperti moral kepada semua kalangan. Film animasi sendiri dapat menampung semua imajinasi manusia [1].

Selain itu, Menurut penelitian Artawan (2010), media animasi sebenarnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran karena memiliki kemampuan mendeskripsikan hal-hal yang kompleks seperti melalui konsep audiovisual. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pembelajaran menjadi efektif, menarik dan tidak membosankan sehingga mempercepat proses pemberian materi kepada siswa [2].

Penulis membuat film animasi 2D "A Little Help" dengan menggunakan teknik Frame By Frame yang mengangkat cerita tentang seorang anak perempuan SMA yang bernama Taguchi Manaka semua teman kelas menyebut Manaka orang yang mendekatinya selalu terkena sial ataupun

dewa kesialan. Manaka sendiri sudah membenci suasana sekolah ketika jam pulang. Manaka berpikir kenapa mereka pura – pura mengakrabkan diri dengan yang lainnya. Itu semua sebenarnya hanya kedok belaka untuk menghina satu sama lain atau pun cuman bertukar pendapat menurut Manaka suara yang sebenarnya diperlukan hanya menghela nafas saja. Manaka berpikir mempercepat langkah kakinya akan lebih baik untuk segera kembali ke rumah .Ketika perjalanan pulang Manaka tiba – tiba saja di hadang dengan siswi lain. “halo..namamu Manaka kan ?..salam kenal namaku Mizuki Yamauchi panggil saja zuki ” kata Zuki. “merepotkan saja kamu tidak tau kalau anak sekolah menyebutku apa ?” kata Manaka.”aku tau kok manaka tapi tidak papa kan kita berteman dan sedikit membuang kesialan yang ada dan membuatmu tersenyum ” kata Zuki. ”percuma saja..dah akum au pulang!” kata Manaka. Keesokan harinya sama saja Zuki masih mengikuti kemanapun Manaka berjalan dan mereka berhenti di atap sekolah.”ayolah apakah tidak bosan mengikuti kemanapun aku jalan apa ?”kata Manaka dengan jengkelnya. Zuki malah tertawa keras dan Manaka berpikir apa ada yang aneh, masalahnya hidupnya sekarang sudah sangat aneh. “maaf aku tertawa karena mengingat saat tadi pagi aku tidak sengaja memakai sampo milik ayah ke badan aku kira sabun dan aku malah takut makin berbulu”kata Zuki. Manaka mendengarnya sedikit tersenyum.”yes aku berhasil membuat kabur dewa kesialan pergi dari Manaka ” kata Zuki dengan bangga. “apa aku tersenyum ?”kata manaka pelan.”yey akhirnya ada kemajuan” kata Zuki. Manaka malah menjadi kesal terhadap Zuki. Sudah sebulan Zuki membantu

Manaka keluar dari kesendiriannya dan akhirnya pun membuahkan hasil seperti sudah bersahabat lama. Manaka pun berpikir persahabatan itu penting meskipun selama ini dia hanya mendengarkan canda ataupun hanya ocehan dari Zuki sendiri yang bikin dia nyaman. "Zuki terima kasih sudah menjadi sahabatku ya meskipun kadang kamu nyebelin dan bising juga" kata Manaka. "itu gunanya sahabat Manaka dan aku juga nggak merasa kok ada dewa kesialan..hahaha" kata Zuki. Setiap orang pasti butuh seorang sahabat yang akan membantu meskipun hanya hal kecil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah " Bagaimana penulis mampu film animasi 2D "A little Help" dengan menggunakan teknik Frame by frame ?".

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Film animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi.
2. Film animasi 2D "A Little Help"
3. Film animasi 2D yang dihasilkan berdurasi 4 menit .
4. Film animasi 2D di Youtube.
5. Film animasi 2D ini menggunakan teknik frame by frame

6. Sasaran animasi lebih ditujukan untuk kisaran usia 15- 25 tahun.
7. Bahasa yang di gunakan Bahasa Indonesia.
8. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat film animasi 2D "A Little Help" dengan menggunakan teknik Frame by frame.
3. Menyampaikan pesan jangan coba bunuh diri karena masih ada orang yang menyayangi kita dan tidak apa – apa kita tampak beda dengan yang lainnya.
4. Menerapkan ilmu yang diajarkan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penonton, diharapkan dapat memberikan tontonan yang menghibur.
2. Bagi Penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.
3. Bagi Pembaca, dapat menjadi referensi untuk penelitian yang selanjutnya agar penelitian lebih sempurna.

1.6 Metode Penelitian

Metode Kuantitatif: Melakukan pengumpulan data penelitian yang berhubungan dengan objek masalah yang dikaji.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode kepustakaan

Pengumpulan data dengan melalui buku , jurnal, dan referensi dari perpustakaan serta file dari internet yang berhubungan dengan informasi tentang film kartun.

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan fungsional dan non fungsional dalam pembuatan film pendek animasi 2D "A Little Help"

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode ini, penulis membuat rancangan suatu konsep desain hingga hasil akhir berupa video. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1. Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi 2D memerlukan ide yang sudah sangat matang dikarenakan harus menghidupkan karakter sesuatu cerita dan tokoh yang akan diperankan [3].

a. Ide.

b. Konsep.

- c. Desain karakter.
- d. Naskah.
- e. Storyboard.

2. Produksi

Pada tahap ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D yaitu tahap produksi.

- a. Background.
- b. Coloring.

3. Pasca produksi

tahap Pasca produksi, merupakan kegiatan setelah proses produksi meliputi Compositing, Editing, Rending dan hasil akhir yang enak untuk dilihat.[4]

- a. Compositing.
- b. Editing.
- c. Rending.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini penulis menjabarkan secara garis besar dari isi skripsi ini menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film animasi 2D, dan tahapan pembuatan film animasi 2D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang profil Sanggar Sejati, teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun film animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab – bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dari internet maupun buku panduan.

LAMPIRAN

