

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Selain game, video klip, dan iklan yang banyak bermunculan sebagai media informasi, film juga dapat dijadikan sebagai media informasi yang menarik. Bukan hanya sebagai hiburan dan penghilang penat, film juga dapat dijadikan sebagai penyampaian pesan yang dikemas dengan alur dan isi cerita yang tidak asing dengan kehidupan sehari-hari. Entah itu informasi mengenai sebuah produk (promosi), ataupun informasi mengenai himbauan melakukan sesuatu hal.

Dalam perancangan film ini, penulis menjadikan film sebagai media himbauan guna mengajak masyarakat untuk lebih peduli terhadap kebersihan, sehingga penulis mengambil tema lingkungan.

Film dibuat bukan hanya dijadikan sebuah tontonan atau hiburan belaka. Film yang baik justru dapat menarik perhatian penonton melalui keindahan animasi atau tampilan visualnya, serta makna atau informasi yang terkandung dalam film tersebut.

Jenis film yang mulai banyak diminati masyarakat saat ini adalah film animasi, entah itu 2D ataupun 3D. Animasi yang paling akrab dan paling banyak kita temui dalam keseharian kita adalah animasi 2D. Walaupun saat ini animasi 3D (pengembangan animasi 2D) mulai banyak dilirik dan diminati, namun animasi 2D masih memiliki peminat yang relatif banyak.

Oleh karena itu, penulis merancang film ini dengan konsep animasi 2D. Sementara itu, untuk menghasilkan sebuah film 2D yang “hidup” dan lebih menarik perhatian penonton, maka film berjudul “The Haunting of Garbage” ini dibuat dengan berpedoman pada beberapa prinsip-prinsip dasar animasi, yaitu *anticipation, arcs, exaggeration, secondary action, dan appeal*,

Dengan berpedoman pada prinsip-prinsip dasar animasi di atas, diharapkan film yang dihasilkan nantinya dapat menjadi sebuah film animasi yang lebih menarik, dinamis, dan tidak membosankan, sehingga pesan yang terdapat dalam film ini dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi masalah pada pembuatan film animasi “The Haunting of Garbage” ini, yaitu bagaimana membuat film animasi 2 dimensi dengan menekankan pada beberapa prinsip-prinsip dasar animasi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memberikan arah dan maksud yang jelas dalam meneliti dan menentukan metode yang dilakukan, penulis memberikan beberapa batasan masalah dalam pembuatan film animasi ini, antara lain sebagai berikut:

Durasi film yang akan ditayangkan adalah kurang lebih 5 menit.

Software yang nantinya akan digunakan antara lain Adobe Audition, Adobe Flash, dan Adobe Premier.

Teknik animasi dalam pembuatan film “The Haunting Of Garbage” ini akan menekankan pada beberapa prinsip dasar animasi, yaitu *anticipation*, *arc*, *exaggeration*, *secondary action*, dan *appeal*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama dari pembuatan film animasi ini adalah agar mampu merancang sebuah film animasi yang menarik dengan menekankan pada beberapa prinsip dasar animasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi pembaca, agar pembaca dapat mengetahui bagaimana membuat film animasi dengan baik dan benar, serta dapat mengambil pesan dan informasi yang terkandung di dalamnya.
- 2) Bagi penulis, agar penulis dapat membuat film animasi 2 dimensi dengan teknik dan prinsip dasar yang telah disebutkan sebelumnya.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.6.1 Metode pengumpulan data**

- a. Observasi. Observasi yang dimaksud disini adalah observasi lingkungan sebagai dasar pembentukan cerita dan observasi berbagai film animasi sebagai contoh pengembangan.

- b. Studi pustaka. Pencarian sumber-sumber mengenai multimedia, animasi, dan film kartun.
- c. Studi literatur. Pemanfaatan internet sebagai referensi dalam merancang film "The Haunting Of Garbage".

### **1.6.2 Pra produksi**

Proses pra produksi meliputi ide cerita, tema, *logline*, diagram *scene*, *character development*, naskah, *storyboard*, dan analisis prinsip dasar animasi.

### **1.6.3 Produksi**

Proses produksi meliputi *drawing*, *coloring*, *sound recorded*, *animating*, *sound editing*, dan penambahan audio.

### **1.6.4 Pasca produksi**

Pasca produksi meliputi penggabungan video dan *rendering*.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan ini akan diuraikan dalam bentuk bab, yang masing-masing bab akan diuraikan dalam beberapa subbab, diantaranya:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan membahas dasar teori yang menjadi landasan dan mendukung penulisan skripsi, diantaranya pengertian film, pengertian animasi, pengertian film animasi, proses pembuatan animasi, ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, *screenplay/script*, *storyboard*, 12 prinsip animasi, gambar *bitmap*, gambar *vector*, dan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III      ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan membahas tentang analisis kebutuhan, dan pra produksi yang mencakup ide cerita, tema, *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, naskah, *character development*, *storyboard*, dan analisis prinsip-prinsip animasi.

## **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam *bab* ini akan membahas tentang proses produksi, pasca produksi, penerapan prinsip-prinsip animasi, dan *screenshot* film.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun dari penulis dan pembaca.