

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Hampir semua orang menyukai film animasi sebagai media hiburan, mulai dari anak-anak maupun orang dewasa. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini di karenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya[1]. Animasi merupakan teknik yang berasal dari dunia gambar. Kata Animasi berasal dari bahasa Yunani "animasi" yang berarti hidup, dan dalam Bahasa Inggris merupakan serapan dari kata "animation" yang bersal dari kata "to animate" yang berarti menghidupkan. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan[2].

Ada banyak teknik pembuatan animasi namun teknik yang umum di gunakan oleh studio animasi di dalam negeri maupun di luar negeri yaitu teknik frame by frame. Menurut AdobePress animasi frame by frame adalah teknik yang menciptakan ilusi gerakan dengan membuat perubahan bertahap diantara setiap keyframe. Animasi frame by frame mirip dengan animasi cel yang digambar tangan tradisional dimana setiap gambar berada di selembar kertas terpisah, dan itu sama membosankannya[3]. Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan animasi sudah semakin berkembang dari yang awalnya sebagai media hiburan sekarang dapat berupa pelajaran hidup dan pesan moral untuk setiap orang, salah satunya dengan film animasi yang bertemakan tentang kehidupan.

Film animasi merupakan media audio visual yang mampu meningkatkan pemahaman pada suatu materi karena penyajiannya yang menarik yang dikemas

dengan menggunakan animasi yang dapat bergerak dan berbicara, salah satunya untuk menyampaikan pesan moral kehidupan, dan animasi tersebut dapat berbasis 2D (dua dimensi) maupun 3D (tiga dimensi) [4]. Namun, sangat disayangkan film animasi yang mendominasi di Indonesia sebagian besar merupakan produk dari luar negeri. Menurut youtube category animation saat ini ada sekitar 2,4 juta video animasi yang sudah diupload dan beredar di youtube dengan berbagai macam jenis, seperti kartun, anime dan sebagainya, menurut Kompasiana saat ini Amerika menjadi pusat pembuatan animasi terbesar di dunia yaitu dengan lebih dari 80% total penonton di dunia, dan beberapa karya terkenal yang dihasilkan antara lain ialah seperti Mickey Mouse, Cinderella dan Snow White, kemudian peringkat kedua ada negara Jepang dengan sekitar 60% total penonton di dunia, dan beberapa karya yang terkenal diantaranya adalah karya-karya manga dan anime seperti, Samurai X, Inuyasha dan Gundam Seed, dan di urutan ketiga adalah Korea, walaupun tidak banyak mengeluarkan seri animasi, namun Korea menduduki peringkat ketiga dalam hal animasi, beberapa karya yang terkenal diantaranya adalah, Princess Hours, Full House, Sad Sonata dan lain-lain. Sedangkan di Indonesia kita jarang melihat atau bahkan mendengar film animasi karya anak bangsa, apalagi sampai mendunia.

Oleh karena itu sangat dibutuhkan film animasi yang dibuat oleh anak bangsa untuk dapat memajukan film animasi di Indonesia, terlebih lagi film animasi yang mengangkat pesan moral yang dapat diterima oleh masyarakat luas, maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian dengan tema pembuatan film animasi, penerapan animasi pada penelitian ini berbasis 2D (dua dimensi), dengan mengusung tema mengenai kehidupan tentang perjuangan seorang mahasiswa yang mampu menyelesaikan permasalahan hidup yang sedang dialami, disamping temannya yang selalu terlihat bahagia terlepas dari masalah apa yang ada dalam hidup mereka dan ia tidak suka jika melihat temannya selalu bahagia dalam kata lain iri bagaimana bisa temannya seperti itu dan ingin seperti mereka dalam memandang suatu permasalahan yang ada.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis akan melakukan penelitian

dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Anlmasi 2d “Kehidupan” Dengan Menggunakan Metode Frame By Frame”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas tersebut, maka Rumusan Masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimana tahapan perancangan dalam membuat film animasi 2D bertema kehidupan dengan metode frame by frame ?
- b. Bagaimana proses pembuatan karakter film animasi 2D dengan metode frame by frame ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini agar tidak menyimpang dari maksud dan tujuan peneliti, maka hal ini penyusunan skripsi ini mempunyai beberapa batasan masalah yaitu:

- a. Metode yang digunakan adalah metode Frame by frame.
- b. Target Data yang digunakan adalah remaja dan orang dewasa antara usia 15-25 tahun, dengan karakter berbentuk manusia sebanyak 2 orang pria. Penelitian ini membuat animasi 2D dengan film pendek menggunakan Software yang digunakan adalah Toonboom harmony, adobe premiere dan adobe audition

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mampu menghasilkan film animasi 2D yang dapat menyampaikan pesan moral kehidupan.
- b. Mampu mengimplementasikan metode Frame by frame dalam pembuatan dan perancangan film animasi 2D.

1.5 Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini adalah metode frame by frame dilakukan pada saat proses menggambar secara manual. Caranya adalah dengan membuat gambar utama atau key frame bergerak, yaitu membuat gambar di layer berbeda sehingga menciptakan sebuah gerakan dengan prinsip pose-to- pose dan straight-ahead.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan terperinci mengenai tugas akhir ini, maka penulis menguraikan sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai teori – teori yang mendukung pada proses penelitian yang dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang hal-hal mendasar dan esensial dari fenomena, realitas, atau pengalaman yang dialami oleh objek penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil penelitian yang berupa tahapan dari hasil perancangan analisis sistem sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap sistem yang berjalan sebagai tindak lanjut yang diperlukan untuk melakukan perbaikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

