

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya manusia, hewan juga melakukan dengan caranya sendiri. Komunikasi sendiri berfungsi untuk menyampaikan informasi dari satu makhluk ke makhluk lain yang sebagian besar antar satu jenis makhluk hidup. Jenis komunikasi sendiri dipisahkan menjadi dua jenis yaitu *verbal* (diucapkan) dan *nonverbal* (tidak diucapkan). Dari kedua jenis komunikasi tersebut sebenarnya masih banyak jenis yang sering orang lakukan untuk berkomunikasi antar makhluk (dalam hal ini manusia), seperti bicara, menulis dan membaca, bahasa isyarat, ekspresi wajah, dan lain-lain.

Facial expression (ekspresi wajah) merupakan salah satu bentuk komunikasi *nonverbal* yang secara sengaja atau tidak sengaja adalah alat komunikasi yang paling sering manusia pakai. Ekspresi wajah merupakan salah satu kunci penting dalam penyampaian informasi antar manusia. Misal, untuk memberikan semangat kepada orang lain, wajah penasihat juga harus memperlihatkan wajah yang bersemangat atau ceria, bukannya wajah yang sedih atau hanya berwajah datar (tanpa ekspresi). Di dunia perfilman, ekspresi wajah adalah salah satu kunci penentu kesuksesan suatu film. Ekspresi wajah bisa menguatkan suatu suasana dalam film yang dialami oleh karakter atau pemeran dalam film tersebut tanpa harus ada musik latar yang membantunya.

Dengan demikian laporan ini akan berisi tentang pembuatan film berjudul "OOii!!" adalah film animasi 2D *hybrid* yang bercerita tentang komedi tiga remaja dan satu orang dewasa yang menghadapi masalah sehari-hari di jaman sekarang. Cerita keseharian di sekitar yang diperankan oleh tokoh Pak Sam, Baggy, Ge dan Truck ini dikemas dalam genre komedi dengan karakter kartun (tidak nyata). Film ini akan menerapkan salah satu dari dua belas prinsip animasi yaitu *exaggeration* (berlebihan) dalam memperlihatkan ekspresi wajah para karakter dalam film ini. Dari penjelasan di atas, maka skripsi ini berjudul **Perancangan Film Animasi 2D "OOii!!" dengan Menerapkan Prinsip Animasi Exaggeration**. Judul "OOii!!" adalah kata sapaan di antara teman sebaya yang mudah diingat dan keempat hurufnya menggambarkan para tokoh (Pak Sam = gemuk/O, Baggy = gemuk/O, Ge = kurus/i, dan Truck = kurus/i). Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film ini antara lain Adobe Photoshop CS5 untuk membuat setiap karakter dan lingkungan di sekitarnya, Adobe Flash CS5 untuk menganimasikannya dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan sebelumnya, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu: Bagaimana merancang film animasi 2D dengan dengan Adobe Flash CS5 yang menerapkan prinsip animasi *exaggeration*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Film animasi 2D ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Photoshop CS5 untuk membuat setiap karakter dan latar belakang, Adobe Flash CS5 untuk animasi, Audacity 2.0 untuk editing suara, dan Adobe Premiere Cs5 untuk pengkomposisian dan editing.
2. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi ini adalah teknik animasi *hybrid*.
3. Film animasi ini berdurasi sekitar \pm 5 menit.
4. Jumlah tokoh dari film animasi tersebut 5 orang, yaitu Pak Sam, Baggy, Ge, Truck dan satu peran figuran (tergantung pada alur cerita yang akan dibuat).
5. Format film ini menggunakan tipe data .avi (Audio Video Interleave).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan laporan skripsi ini, antara lain:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Memperdalam kemampuan membuat film 2D untuk jenjang yang lebih jauh.
3. Menambah Portofolio untuk digunakan pada dunia kerja yang akan penulis hadapi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam pembuatan animasi ini adalah:

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Memperlihatkan penerapan salah satu prinsip animasi yaitu *exaggeration*.
3. Dapat dijadikan referensi, khususnya mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses film animasi 2D dibuat.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis memperoleh dan mengumpulkan data sebagai sumber untuk penyusunan laporan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1.6.1 Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada, seperti, memanfaatkan fasilitas Internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi 2D.

1.6.2 Metode Kepustakaan (Lybrary)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam 5 bab dan daftar pustaka yang uraiannya masing-masing adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan menguraikan beberapa materi antara lain latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pentingnya multimedia, pengertian animasi, beberapa jenis teknik film animasi, bentuk film animasi, penggunaan film animasi, prinsip-prinsip film animasi, tahapan pembuatan film animasi 2D dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Perancangan

Bab ini akan menjelaskan tentang proses yang dilakukan pra pembuatan film ini, antara lain, tema, ide cerita, desain karakter, pembuatan alur cerita, dan *storyboard* pada Perancangan Film Animasi 2D "OOii!!" dengan Menerapkan Prinsip Animasi *Exaggeration*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil dari Perancangan Film Animasi 2D “OOii!!” dengan Menerapkan Prinsip Animasi Exaggeration.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber – sumber yang digunakan oleh penyusun.

