

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin maraknya film di Indonesia, memperbanyak munculnya ide dan gagasan baru untuk menciptakan sebuah karya seni dalam dunia perfilm-an. Dari yang bergenre action, drama, horror, thriller, fantasi, komedi, animasi.

Film animasi belakangan ini telah menjadi bagian kehidupan bagi remaja di negeri kita. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesan secara lebih efektif karena mengandung unsur *video* dan *audio*, jika dibandingkan dengan jenis hiburan lain seperti musik (*audio*) ataupun komik maupun novel (*teks*).

Daya tarik film yang menggunakan animasi kian hari kian digemari penonton, dikarenakan minimnya talent yang berbakat memainkan peran, kemudian animasi lebih banyak menyajikan hal-hal yang manusia tidak bisa dilakukan, seperti ; gepeng saat dilindas kereta api kemudian terbang melayang-layang bak kertas yang tertiuap angin.

Dari banyaknya tema yang dapat diambil, penulis mendapatkan ide untuk membuat satu film yang mengangkat sebuah cerita fiksi bergenre komedi dan animasi, yang ditorehkan dalam secarik kertas dan dikembangkan dalam sebuah film animasi dengan judul "*Life is about pregnant and amazing born*". Sebuah

drama cerita fiksi yang merupakan pembelajaran, dimana inti cerita dari film ini adalah hidup adalah soal perjuangan dan pengorbanan.

Tema yang diambil mencerminkan contoh kehidupan sosial yang kian marak belakangan ini, yang dimasukkan dalam sebuah cerita film pendek berupa sindiran yang mengangkat unsur komedi dengan animasi, dimana kesadaran bahwa nilai kehidupan sangatlah berarti bagi setiap orang, arti sebuah rasa sayang orangtua kepada anaknya, anak kepada orangtuanya. Bukan sebuah drama hidup yang menyajikan kekerasan semata, yang mengumbar KDRT disetiap tontonan, rasa penyesalan dalam setiap kelahiran, dan ketidak tanggung jawaban orangtua terhadap anaknya, maupun anak yang tidak mau mengakui orangtua yang melahirkannya.

Masyarakat memerlukan media yang menginspirasi serta memberi kesadaran terhadap masyarakat itu sendiri akan pentingnya arti kehidupan, rasa cinta yang dimiliki orangtua kepada anaknya serta sebagai hiburan, salah satunya dengan film animasi. Oleh karenanya, dalam tugas akhir ini diciptakan sebuah film animasi yang bertemakan pengorbanan dan perjuangan hidup. Film animasi ini menggambarkan bagaimana berartinya sebuah hidup yang diperjuangkan seorang ibu (induk bebek) kepada anaknya yang terancam kematian. Dengan penokohan berupa bebek dan ayam, beserta peran pendukungnya.

Diharapkan, melalui film animasi ini mampu menginspirasi serta memberi kesadaran terhadap masyarakat kita akan pentingnya arti kehidupan, kasih sayang dan dapat memberi hiburan bagi penontonnya lewat sajian film animasi tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, dapat diperoleh rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam pembuatan film animasi ini. Yakni ;

1. Bagaimana membuat ide cerita dan *storyboard* dengan film animasi bertemakan perjuangan dan pengorbanan.
2. Bagaimana membuat desain karakter dan background yang akan digunakan dalam video pengolah grafis, kemudian menambahkan *sound effect* untuk mendukung audio.
3. Memahami tentang makna sebuah kehidupan (*life*) dan dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam film ini.

## 1.3 Batasan Masalah

Perlunya batasan masalah dari sistem pada pembuatan film animasi yang erat kaitannya dengan penggunaan canggihnya teknologi aplikasi atau software multimedia yang mencakup fungsi dan penerapan dalam berbagai bidang. Oleh karena itu adanya batasan yang spesifik harus dicapai untuk mencapai suatu tujuan dari pembuatan film animasi ini. Meliputi;

- a. Pembuatan skenario yang tepat dan jelas pada inti cerita, mulai dari storyboard dan script dalam film tersebut.
- b. Software yang mendukung pembuatan film animasi tersebut, mulai dari Adobe macromedia Flash, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe Audition.
- c. Film animasi yang dibuat berfokus pada unsur multimedia seperti image, teks, audio, video, dan animasi.
- d. Durasi dalam film animasi tersebut, yang termasuk film pendek.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah ;

1. Menciptakan sebuah karya seni dalam dunia perfilman dengan mengangkat tema kehidupan pengorbanan dan perjuangan, disajikan dalam bentuk film animasi dengan segmentasi adalah diutamakan remaja, semua umur dengan bimbingan orangtua untuk anak-anak.
2. Menerapkan ilmu dan teori yang selama studi berlangsung dengan implementasi secara nyata dalam pembuatan sebuah film animasi yang erat kaitannya dengan multimedia, yang diharapkan dapat berguna untuk masyarakat.

3. Sebagai tugas akhir, syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 (S-1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Harapan dari pembuatan film animasi yang erat kaitannya dengan keilmuan dibidang informatika dalam hal ini adalah multimedia, semoga bermanfaat sebagai :

1. Memberikan inspirasi bagi pembaca ataupun penonton film animasi tersebut untuk lebih memperdalam ilmu tentang multimedia dan hal yang berhubungan dengan multimedia dan perfilman.
2. Menyampaikan pesan secara moral, baik secara langsung maupun tidak langsung, kemudian dapat menghibur dan juga memberi kesadaran akan pentingnya suatu nilai kehidupan.
3. Sebagai dokumentasi dan sumbangsih karya ilmiah, yang menambah referensi dan dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan.



## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap lingkungan sekitar kemudian menjadikannya sebagai sample tentang adanya kehidupan yang menjadi pencitraan dalam cerita film animasi tersebut.

### 2. Literatur

Pengambilan data atau sample berupa referensi film dari media internet, kemudian penggambaran cerita dari cerita pendek yang berasal dari situs-situs internet. Serta berita atau news info dari televisi sebagai media audio visual yang sering menyajikan tentang kehidupan sosial masyarakat belakangan ini.

### 3. Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada pengumpulan data-data dengan mencari sumber dari buku-buku sebagai kajian dasar teori dalam melakukan proses pengumpulan data dan pembuatan film.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini secara sistematis dan terencana dibagi menjadi lima bab. Masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

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

### **BAB II            LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan berbagai teori yang berisi tentang definisi, pengertian, ataupun software dalam pembuatan penulisan skripsi yang berhubungan dengan informatika pada umumnya, dan multimedia film animasi pada khususnya.

### **BAB III            ANALISIS DAN RANCANGAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang rancangan dan analisa dalam pembuatan penulisan skripsi berbasis multimedia yang berhubungan dengan film animasi, mulai dari tahap perancangan film, ide cerita, tema, logline, sinopsis, perancangan karakter tokoh, dan storyboard.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memaparkan penjelasan tentang proses pembuatan film animasi dari rancangan yang telah dibuat. Menentukan layout, background film, melakukan pewarnaan sampai pada proses editing dengan pemberian *sound effect* hingga *finishing process animation movie*.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dari analisis dalam penyusunan pembuatan skripsi yang berbasis multimedia film animasi, untuk berproses dan berkembang menjadi lebih baik.

