

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi, komunikasi, dan multimedia saat ini telah mempengaruhi pola pikir dan pola hidup masyarakat dunia saat ini, khususnya dunia perfilman. Film sendiri memiliki berbagai jenis yang memiliki keunikan serta tingkat kesulitan pembuatannya masing-masing, terutama film animasi dua dimensi (2D). Penggemar film animasi saat ini bukan hanya anak-anak saja tetapi orang dewasa juga menyukai film animasi, sehingga film animasi bukan hanya untuk anak-anak saja, tetapi untuk semua umur. Selain menjadi film hiburan, film animasi juga tentunya harus memiliki pesan moral dan motivasi untuk penontonnya, agar penontonnya dapat mencontoh kebaikan yang dibuat di animasi tersebut.

Pada penelitian ini penulis ingin membuat sebuah animasi 2D yang menceritakan seorang pekerja bernama Edi yang kelelahan karna lembur kerja. Saat Edi menyelesaikan pekerjaannya, ia beranjak pulang. Sialnya di pertengahan jalan motor Edi kehabisan bensin. Saat Edi sampai di rumah ternyata sudah ada keluarga yang menunggunya di rumah dengan senyum bahagia karna ayahnya sudah pulang. Dari cerita tersebut penulis ingin membuat penikmat animasi 2D ini untuk tetap bekerja keras, agar bisa melihat senyum bahagia keluarga di rumah setiap hari.

Sehingga penulis mengambil judul “Perancangan Film Pendek Animasi 2D “Home” untuk mengingatkan kepada tulang punggung keluarga yang sedang berkerja diluar sana kalau di rumah ada keluarga yang sedang menunggunya di rumah. Penulis membuat animasi dengan menerapkan 12 prinsip animasi

didalamnya. Software yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 2 dimensi ini adalah Adobe Flash, Adobe Premiere, Adobe Audition CC 2017.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu: Bagaimana membuat film animasi dua dimensi yang mampu mengingatkan seorang punggung keluarga dengan keluarganya dirumah yang bisa membuat kita kembali bersemangat setelah melewati hari yang melelahkan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang Perancangan Film Pendek Animasi 2D "Home" dengan menerapkan 12 prinsip animasi sederhana.
2. Jenis film animasi yang akan dibuat adalah animasi *frame by frame* dengan 12 *fps*.
3. Pembuatan film ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Adobe Flash, Adobe Premiere, Adobe Audition CC 2017.
4. Durasi film animasi ini berkisar \pm 4 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Membuat film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* dengan menerapkan 12 prinsip animasi sederhana.

2. Hasil penelitian diharapkan penonton dapat memahami cerita yang ada pada film animasi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan film animasi 2D yang bisa diterima oleh masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan melalui buku tutorial dan segala materi yang berhubungan dengan proses pembuatan film kartun yang diperoleh baik dari perpustakaan maupun file dari internet.

1.5.1.2 Metode Studi Literatur

Penulis mengambil data dengan literature yang bisa digunakan seperti manfaat fasilitas internet dengan menjelajahi situs yang berkaitan dengan pembuatan film animasi.

1.5.2 Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan dalam pembuatan film pendek animasi 2D "HOME"

1.5.3 Metode Perancangan

1.5.3.1 Pra Produksi

1. Konsep / Ide Cerita
2. Tema
3. Sinopsis
4. Desain Karakter
5. *Script*
6. *Storyboard*

1.5.3.2 Produksi

1. Menganimasikan Karakter
2. Pembuatan Background
3. *Coloring*
4. *Lip-sync*

1.5.3.3 Pasca Produksi

1. *Compositing*
2. *Editing*
3. *Rendering*

1.5.4 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi dapat difahami, sehingga dapat disimpulkan apakah kisah tentang pentingnya keluarga dapat dipahami atau tidak, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini penulis menjabakan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematis penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini memuat tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan film animasi 2D "HOME".

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan analisis dan perancangan film animasi 2D "HOME" memuat analisa kebutuhan dari teknik animasi yang akan dibuat.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini memuat hasil analisa dan perancangan film animasi 2D "HOME" yang mungkin akan ditampilkan dalam bentuk implementasi Teknik, Karakter, Key Animation, In Between, Background dan Audio.

BAB V : Penutup

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian atau implementasi film animasi 2D "HOME" dan saran yang diperoleh dari kesimpulan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan dalam tugas akhir ini

