

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film animasi saat ini sudah sangat pesat di Indonesia. Pada tahun 1990 sampai dengan tahun 2000-an, banyak sekali animasi Jepang yang masuk ke pertelevisian Indonesia. Hampir setiap orang dapat melihat animasi setiap hari lewat layar kaca. Animasi dijadikan sebagai media yang mempunyai daya tarik tersendiri dikarenakan memiliki gambar yang baik serta adegan yang menarik disetiap ceritanya. Animasi selalu dapat dinikmati segala usia, mulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa. Hampir semua orang menikmati animasi sebagai media hiburan. Namun, ketika sudah beranjak dewasa, kebanyakan dari mereka seringkali berhenti menonton animasi karena menganggap bahwa animasi hanya sekadar tontonan bagi anak-anak saja. Mereka melupakan di sisi lain animasi memiliki banyak genre yang tetap dapat dinikmati oleh orang dewasa. Namun, fakta tersebut seringkali diabaikan. Bahkan, banyak orang tua yang menganggap bahwa animasi dapat memberikan pengaruh buruk bagi anak mereka. Padahal ini hanyalah masalah kedisiplinan dan bagaimana cara para orang tua dapat mengatur porsi waktu serta memilih tontonan yang baik untuk anak mereka, tidak ada sangkut-pautnya dengan animasi yang berkaitan, karena animasi itu sendiri sudah memiliki takarannya masing-masing selayaknya media hiburan lain.

Pada penelitian ini penulis ingin merancang sebuah animasi dua dimensi serta melakukan sebuah penelitian, apakah sebuah animasi dapat mempengaruhi

kecerdasan emosional seseorang yang telah beranjak dewasa melalui film animasi singkat yang berjudul *'Breathe'*. Penulis ingin membuktikan bahwa orang dewasa masih bisa menikmati animasi sebagai salah satu media hiburan bagi mereka. Animasi yang akan dibuat nantinya akan menggunakan teknik *frame by frame*. Alasan peneliti memilih teknik *frame by frame* adalah karena penulis terinspirasi dari Studio Ghibli yang hingga kini masih memproduksi animasi dua dimensi dengan cara tradisional, namun masih dicintai oleh segala kalangan, terlebih lagi mereka tetap dapat bertahan di pasar yang sudah jauh berlomba-lomba untuk memproduksi animasi tiga dimensi sekarang ini. Penulis juga ingin meneliti apakah responden dapat menangkap pesan yang terdapat pada film animasi yang akan disuguhkan walaupun animasi yang dirancang tidak memiliki dialog dan narasi sama sekali atau biasa disebut dengan animasi bisu.

Adapun pengertian *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari rangkaian gambar yang berbeda dan digabungkan menjadi satu. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau objek diletakkan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail, akan semakin halus gerakan yang akan diciptakan menjadi sebuah animasi. [1]

Berdasarkan uraian di atas, penulis memutuskan untuk merancang sebuah film animasi bergenre drama dengan mengambil tema kekeluargaan, di mana kecerdasan emosional seseorang cenderung lebih mudah untuk diteliti. Jalan cerita yang penulis ambil juga sangat sederhana karena menceritakan kehidupan sehari-hari yang sering dirasakan pada kehidupan nyata. Karakter yang penulis buat hanya

berfokus pada dua tokoh, karena penulis ingin memfokuskan pengembangan karakteristik emosional dari sang tokoh utama itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan menganalisis animasi 2D bisu 'Breathe' menggunakan teknik *frame by frame*?
2. Apakah sebuah animasi dapat mempengaruhi kecerdasan emosional orang dewasa?
3. Apakah orang dewasa masih memiliki minat terhadap film animasi?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai mana yang diuraikan berikut ini :

1. Animasi berbentuk 2D.
2. Animasi tidak berdialog dan bernarasi.
3. Animasi ditujukan untuk segala usia.
4. Memiliki durasi 3 menit.
5. Menggunakan teknik *frame by frame*.
6. Menggunakan *Toon Boom Harmony* sebagai *software* utama dalam pembuatan animasi.
7. Penelitian ini ditujukan untuk orang dewasa berusia minimal 22 tahun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menunjukkan bahwa animasi 2D masih layak dinikmati walaupun seiring perkembangan jaman 3D sudah lebih mendominasi.
2. Membuktikan bahwa animasi masih dapat dinikmati oleh semua kalangan usia.
3. Membuktikan bahwa peneliti dapat menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam animasi, walaupun animasi tersebut tidak memiliki dialog dan narasi.
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk jenjang Strata I Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat tercapai dari penelitian ini, yaitu :

1. Menambah wawasan bagi penulis dalam memperluas ilmu pengetahuan, serta dapat mengembangkan kreativitas melalui karya film animasi 2D.
2. Masyarakat umum dapat menikmati karya orisinal buatan anak bangsa.
3. Membantu mahasiswa multimedia khususnya AMIKOM untuk memperoleh referensi dan literatur untuk dikembangkan pada penelitian selanjutnya.
4. Sebagai salah satu media hiburan.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menjabarkan penelitian dalam empat tahap, yaitu: metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, serta pengujian. Metode-metode tersebut secara singkat dapat dijelaskan sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Peneliti mencari data-data dan informasi yang terkait melalui buku-buku kepustakaan, skripsi, jurnal, serta berbagai informasi yang tersedia di internet sebagai landasan utama teori.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan lokasi ditujukan sebagai acuan referensi pembuatan *environment* animasi yang akan dibuat. Observasi terbilang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem yang sedang terjadi di tengah masyarakat secara langsung.

3. Kuisiner

Kuisiner dibagikan kepada beberapa responden yang memiliki usia minimal 22 tahun. Kuisiner dilakukan sesudah penulis menunjukkan hasil rancangan film yang dibuat guna mengetahui reaksi dari responden terhadap film tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis terdiri dari SWOT, yaitu *Strenghts* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), and *Threats* (Ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

2. Pra-produksi

Penulis melakukan penggalian ide dan konsep dari animasi yang akan dibuat, termasuk penulisan skenario/*script*, pembuatan rancang sketsa karakter, sampai dengan *storyboard*.

3. Produksi

Tahap produksi meliputi pembuatan animasi mulai dari karakter sampai dengan *environment* dengan menggunakan bantuan dari beberapa software seperti: Toon Boom Harmony, Adobe After Effect 2015, Paint Tool SAI, serta Adobe Photoshop.

4. Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses yang terkait: *compositing, visual effect, adding sound and audio, preview and final*.

1.6.4 Implementasi

Tahap akhir dalam penelitian yang dimana penulis memberikan hasil dari animasi yang telah dibuat kepada responden untuk melihat serta memberikan review terkait animasi rancangannya sebagai bentuk konfirmasi apakah tujuan dari peneliti sudah sampai pada target.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I menguraikan bagaimana latar belakang penulis memilih penelitian yang bersangkutan beserta rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab II penulis menguraikan teori-teori yang digunakan dalam penelitian skripsi seperti tinjauan pustaka, teori-teori terkait tentang kecerdasan emosional dan penjabaran mengenai teori film animasi yang meliputi: pengertian, prinsip dasar, jenis-jenis animasi, teknik pembuatan, hingga proses pembuatan animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III penulis menjelaskan mengenai analisa dan perancangan film animasi yang akan dibuat berdasarkan metode SWOT, yaitu: *Strengths* (Kekuatan), *Weaknesses* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), and *Threats* (Ancaman), serta membahas secara rinci tahapan pra-produksi dalam merancang animasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV merupakan tahap implementasi yang di mana penulis menguraikan tahapan-tahapan dalam pengerjaan produksi, serta membahas hasil pengujian dari rancangan film melalui pengisian kuisioner yang telah dibagikan melalui beberapa responden.

BAB V : PENUTUP

Pada Bab V penulis menyampaikan kesimpulan dari hasil penelitian, serta memberikan saran-saran mengenai apa yang harus diperbaiki dari hasil penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar isi memuat sumber referensi literatur yang dijadikan penulis sebagai acuan dalam penelitian skripsi.

LAMPIRAN

