

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dikutip dari KOMPAS.com(7/9/2022), Indonesia merupakan salah satu negara dengan kecanduan internet tertinggi dengan waktu 8 jam 8 menit per hari melalui perangkat apapun. Dalam waktu tersebut media sosial merupakan salah satu platform yang banyak digunakan yaitu berkisaran 3 jam 19 menit.[16]

Pada Jurnal Kehumasan(GUNAHUMAS) Volume 2, Nomor 1, Edisi Agustus, Tahun 2019 yang berjudul "PENGARUH GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL DAN KOMUNIKASI SISWA" oleh Dindin Syahyudin dikatakan bahwa dari 32 siswa 28% mengalami kecanduan internet, 47% malas beraktifitas dan 72% menurunkan konsentrasi. [17]

Salah satu cara menangani masalah diatas yaitu dengan adanya sebuah media informasi yang dapat mengingatkan seseorang bahayanya penggunaan gadget yang berlebihan seperti melalui animasi. Animasi itu sendiri dibagi menjadi animasi 2D dan 3D. Animasi 2D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang tersusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan, atau bisa disebut "*frame*". Gerakan yang tercipta bisa berupa gerakan makhluk hidup, benda mati, atau tulisan.

Terdapat banyak teknik dalam pembuatan animasi 2D, salah satunya adalah teknik *cut-out*. Teknik *cut-out* adalah teknik pembuatan animasi dengan

cara membuat potongan gambar sesuai dengan karakter yang dibutuhkan sehingga potongan tersebut bisa digerakkan sesuai kebutuhan.

Dalam pembuatan animasi “Warna” penulis akan menggunakan *cut-out* sebagai teknik untuk membuat animasi. Warna adalah animasi yang menceritakan tentang tokoh utama bernama “Putut” yang terlalu fokus ke dunia maya dan merasa kehilangan warna di dunia, akibatnya terasa lebih gelap dari yang seharusnya dan bagaimana tokoh utama berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Animasi 2D dan teknik *cut-out* dipilih karena animasi 2D mempunyai keunggulan dalam membuat aksi yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata lewat *live shot*, seperti dalam cerita “Warna” mengenai dunia yang menjadi lebih gelap. Sedangkan untuk teknik *cut-out* dipilih karena teknik ini lebih menghemat waktu dan lebih mudah dilakukan oleh animator yang masih belajar membuat animasi seperti penulis.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa film animasi “Warna” dibuat menggunakan konsep 2D agar bisa dinikmati oleh segala usia dan pesan moral tentang menghindari candu yang dapat diakibatkan oleh dunia maya dapat tersampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “*Bagaimana cara pembuatan animasi 2D “Warna” dengan menggunakan teknik cut-out*”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuat skripsi adalah sebagai berikut:

1. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi 2D.
2. Pembuatan animasi 2D “Warna” menggunakan teknik *cut-out*.
3. Target durasi: 2-3 menit.
4. Pengisian kuisioner diisi oleh mahasiswa yang sedang atau sudah menempuh mata kuliah perancangan film animasi dan orang awam. Yang meliputi penilaian aspek cerita dan tampilan.
5. Animasi 2D ini akan ditayangkan di media sosial seperti Youtube.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menyampaikan pesan moral tentang manusia merupakan makhluk sosial sehingga membutuhkan interaksi dengan orang lain.
2. Menghasilkan animasi 2D “Warna” menggunakan teknik *cut-out*.
3. Mengembangkan wawasan dalam bidang animasi 2D.
4. Sebagai syarat untuk kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulisan laporan oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dalam bidang perancangan animasi 2D dan juga sebagai evaluasi mengenai materi perkuliahan multimedia yang dipelajari penulis di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi penonton, diharapkan dengan adanya animasi 2D “Warna” dapat meningkatkan wawasan penonton atau pembaca mengenai perancangan dan pembuatan animasi 2D.
3. Diharapkan melalui animasi ini pesan moral mengenai pentingnya interaksi dengan orang lain dapat tersampaikan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Untuk mencapai tujuan penelitian maka penulis membutuhkan metode pengumpulan data agar informasi yang didapat relevan dan akurat. Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan suatu data dan informasi agar menunjang penelitian. Sedangkan untuk metode dalam pengumpulan data yang dapat dilakukan, antara lain :

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan terhadap berbagai film animasi 2D yang ada.

2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang relevan dengan cara mencari informasi lewat buku - buku, karya ilmiah, tesis, ensiklopedia dan sumber lainnya untuk menunjang penulis.

3. Metode Kuisisioner

Metode kuisisioner merupakan metode pengumpulan data dengan cara membagikan berbagai pertanyaan mengenai objek pada sejumlah subjek yang representative, dalam hal ini untuk mengetahui respon terhadap film animasi 2D yang dibuat.

1.6.2 Metode Pengembangan Multimedia

Metode pengembangan multimedia adalah metode yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi, dll.

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan dengan mengumpulkan semua data yang bersangkutan dengan pembuatan animasi, diantaranya adalah kenutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.4 Perancangan

Setelah semua data yang dibutuhkan sudah tersedia maka selanjutnya menuju pada tahap perancangan film animasi. Metode yang dipilih menggunakan metode pra produksi, yang terdiri dari penentuan tema, penulisan naskah, character development, diagram scene dan pembuatan storyboard.

1.6.5 Produksi

Tahap produksi mencakup produksi dan pasca produksi, diantaranya *drawing*, *cutting gambar*, *editing* lalu ke tahap *checking*. Pada tahap *checking* dilakukan penyesuaian antara cerita dan storyboard lalu sampai pada *rendering* pertama. Hasil render tersebut lalu masuk ke tahap pasca produksi yang meliputi penyusunan video, penambahan *sound effect*, dan *special effect*.

1.6.6 Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pemahaman penonton terhadap pesan yang disampaikan berdasarkan prinsip animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini ditulis sesuai dengan ketentuan, yang meliputi penulisan beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang diuraikan. Adapun sistematika penulisan bab-bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan peneliti dalam skema penelitian dan berbagai perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi secara singkat.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab III menjelaskan mengenai analisis perancangan dalam pembuatan animasi 2D yang meliputi pembuatan alur cerita dan tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, pemilihan tema, perancangan karakter, *background* serta *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV menjelaskan mengenai tahap perancangan dalam pembuatan animasi 2D secara teknis.

BAB V : PENUTUP

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