

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri animasi telah berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini, berdasarkan riset yang telah dilakukan AINAKI pada 120 studio animasi di Indonesia, bahwa perkiraan nilai jasa yang dihasilkan pada tahun 2020 bisa mencapai 0.6 – 0.8 triliun rupiah. Jumlah studio animasi yang saat ini telah tersebar di 23 kota di Indonesia juga merupakan bukti perkembangan ekosistem di industri kreatif animasi. Dalam kurun waktu 2015 – 2019, industri animasi Indonesia sudah meningkat lebih tinggi 153%, dengan kenaikan rata-rata 26% per tahun, dengan 79% dihasilkan dari animasi berbasis jasa dan 21% sisanya dihasilkan dari animasi berbasis IP. Hal tersebut dikatakan dapat terjadi oleh sebab adanya kemajuan yang cukup signifikan dalam dunia teknologi yang secara otomatis berpengaruh langsung terhadap perkembangan teknologi animasi baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak pembuatan animasi.[1]

Mengikuti perkembangan industri animasi, kini animasi telah berfluxus dengan dunia komunikasi, yang penggunaannya dapat ditemukan dalam beragam bentuk media sesuai dengan kebutuhan masyarakat.[2] Animasi 2d biasa dipilih sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan maupun informasi dengan cara yang lebih menarik dan ringan untuk dikonsumsi oleh khalayak umum. Dengan memanfaatkan kebebasan dalam memanipulasi visual animasi dapat menyampaikan pesan baik yang tersirat maupun tersurat dengan cara yang lebih variatif jika dibandingkan dengan media komunikasi lainnya.

Perkembangan teknologi multimedia yang sangat pesat khususnya dalam pembuatan animasi kini memungkinkan adanya pembuatan film animasi 2d yang sepenuhnya memanfaatkan teknologi komputer, dan berbagai perangkat lunak pengolah video dan gambar yang ada dewasa ini. Teknik pembuatan animasi 2d ini disebut sebagai teknik animasi 2d digital yang merupakan penggabungan antara teknik animasi *cell* dan *frame by frame* namun dibantu atau dilakukan sepenuhnya lewat komputer. Animasi 2d digital sejatinya sama dengan animasi *cell* dan *frame by frame*, animasi ini merupakan serangkaian gambar 2d yang disusun dalam urutan

tertentu sehingga menciptakan sebuah ilusi gerakan yang diinginkan.

Dalam tugas akhir ini, penulis bermaksud untuk memanfaatkan kemajuan teknologi animasi dalam pembuatan sebuah film pendek animasi 2d dengan judul “Stutter” yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan moral secara tersirat akan saling menghormati satu sama lain, pesan yang dimaksud didasarkan pada sebuah gangguan bicara berupa *stuttering* yaitu sebuah gangguan bicara yang ditandai dengan adanya pengulangan atau perpanjangan bunyi, kerusakan kata, *blocking* dan ketegangan berlebihan pada fisik.[3]

1.2 Perumusan masalah

Berdasar latar belakang yang telah disampaikan pada sub-bab sebelumnya, penulis merumuskan masalah berupa : “Bagaimana cara menerapkan teknik 2d digital pada pembuatan film pendek animasi “Stutter”?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah “Menerapkan teknik 2d digital dalam membuat animasi film pendek yang mampu menyampaikan pesan tersirat kepada penonton”.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian dan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penulis memberikan batasan masalah sehingga tidak terjadi pembahasan diluar pokok bahasan yang dimaksud. Adapun batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan tugas akhir dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2020, Adobe After Effects CC 2020, Adobe Premiere Pro CC 2020, Adobe Media Encoder CC 2020, dan Toon Boom Harmony Premium.*
- b. Animasi film pendek ini ditujukan kepada masyarakat umum dan tidak ditujukan kepada pihak tertentu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari disusunnya Tugas Akhir ini antara lain :

- a. Memberikan tontonan menarik berupa animasi film pendek 2d kepada penonton.
- b. Menambah referensi dalam pembuatan karya ilmiah selanjutnya.
- c. Menambah wawasan penulis dalam mengembangkan kemampuan serta keterampilan dalam membuat animasi 2d digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan serta urutan tata letak yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Bab I Pendahuluan
Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- b. Bab II Tinjauan Pustaka
Bab ini terdiri dari *Literature review* dan landasan teori yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir.
- c. Bab III Metodologi Penelitian
Bab ini menguraikan proses pengumpulan kebutuhan serta langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan penelitian, dan analisis perancangan produk.
- d. Bab IV Hasil dan Pembahasan
Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi metode penelitian serta pengujian produk.
- e. Bab V Kesimpulan dan Saran
Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis terkait penelitian yang telah dilakukan.