

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi berkembang dan diminati oleh berbagai kalangan mulai dari kalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya film animasi yang beredar melalui berbagai media masa seperti tayangan televisi dan layanan *video streaming*. Berkat perkembangan teknologi, muncul berbagai jenis animasi seperti animasi 2D, 3D, *stop motion* dan sebagainya yang semuanya memiliki ciri khas, kelebihan dan kekurangan masing-masing yang membedakan satu sama lain sehingga setiap jenis animasi memiliki keunikannya tersendiri.

Dalam pembuatan animasi atau film yang baik, umumnya terdapat sebuah pesan moral, sikap dan pembelajaran dalam sebuah cerita. Hal ini membuat film tidak hanya sebagai media hiburan akan tetapi juga sebagai media yang mampu menginspirasi dan membawa penonton akan menuju kearah yang lebih baik. Berawal dari maraknya perselisihan hanya karena perbedaan keyakinan, pandangan politik sampai termakan isu dari media massa, penulis ingin menyampaikan bahwa perpecahan hanya membawa kesusahan dan dengan perdamaian dan persatuan bisa membawa kemakmuran bagi semua. Berdasarkan hal tersebut, penulis melihat peluang untuk membuat film animasi pendek dengan judul Balon. Judul ini dipilih karena dibanyak negara balon dilihat sebagai simbol keceriaan bukannya permusuhan serta lagu yang berjudul *99 Luftballon* oleh grup musik asal Jerman, Nena yang merupakan lagu anti perang yang populer pada dasawarsa 80an yang menginspirasi penulis dalam membuat cerita.

Berdasarkan latar belakang ini, penulis tertarik untuk merancang sebuah penelitian mengenai perancangan sebuah film animasi. Dalam penelitian ini, teknik animasi yang digunakan penulis dalam membuat animasi

adalah dengan gabungan beberapa teknik animasi seperti *cutout*, *frame by frame* dan *3D*.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu : Bagaimana cara merancang dan membuat film animasi pendek berjudul “Balon” ?

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, penulis memberi batasan masalah sebagai berikut.

- a. Animasi yang dibuat memiliki durasi 7 menit 28 detik.
- b. Animasi yang dibuat hanya terdiri dari 1 episode.
- c. Animasi yang dibuat menggunakan gabungan teknik *cut out*, *frame by frame* dan *3D*.
- d. Perangkat lunak yang digunakan antara lain *Blender 3D* untuk proses animasi, *Inkscape* untuk proses penggambaran, *Audacity* untuk proses pengolahan suara, dan *Celtx* untuk pembuatan naskah cerita.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang film animasi yang berjudul “Balon” menggunakan perangkat lunak sumber terbuka.
- b. Diharapkan dapat memberikan inspirasi dan wawasan kepada pembaca khususnya yang berkaitan dengan film animasi.
- c. Sebagai syarat kelulusan program Strata I di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.4 Metode Penelitian

Dalam skripsi ini, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan sumber dan referensi yang berguna dalam penyusunan skripsi dan perancangan film animasi pendek “Balon”

ini. Studi pustaka dilakukan dengan cara mengambil data-data dari buku, makalah, jurnal maupun artikel yang berkaitan dengan penelitian ini, baik cetak maupun *digital (internet)*.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang penulis gunakan adalah analisis kebutuhan, yaitu analisis yang di dalamnya akan menganalisis kebutuhan informasi, kebutuhan brainware, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan animasi.

3. Metode Perancangan

Metode perancangan pada penelitian ini menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan, seperti membuat naskah animasi, menentukan konsep animasi yang akan digunakan sebagai ide awal, serta membuat *storyboard* animasi.

4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan dengan melakukan langkah-langkah produksi yang di dalamnya terdapat proses pembuatan animasi, *background*, *foreground*, suara, model 2D dan *rigging*. Setelah itu dilakukan tahap pasca produksi, yaitu tahap dilakukannya proses pengisian suara, pemberian *sound effect*, sinkronisasi antara gerakan dengan audio, dan editing. Apabila hasil editing sudah sesuai dengan yang diharapkan, kemudian dilanjutkan dengan proses rendering untuk menghasilkan hasil akhir dengan format video yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I – PENDAHULUAN

Bab I berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab II berisikan konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam perancangan film animasi pendek “Balon”.

BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisikan tentang analisis dan perancangan dalam membangun film animasi pendek “Balon”.

BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas tentang implementasi dan pembahasan dari film animasi pendek “Balon”. yang dirancang pada bab sebelumnya.

BAB V – PENUTUP

Bab V merupakan bagian akhir dari penulisan laporan skripsi yang isinya adalah kesimpulan dan saran.

