

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini banyak sekali bermunculan sosial media. Bukan hanya orang dewasa saja yang menggunakan sosial media, bahkan pelajar sekolah dan anak-anak yang belum cukup umur juga sudah akrab dengan sosial media yang sekarang sedang berkembang. Banyak dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat terlalu sering menggunakan sosial media. Terlalu sering menggunakan sosial media akan membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri, mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka, karena kebanyakan waktu yang mereka gunakan lebih banyak di sosial media. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media untuk menyampaikan pesan moral bahayanya terlalu sering menggunakan sosial media yang menarik serta dapat di terima semua umur.

Untuk menyampaikan pesan moral bahayanya terlalu sering menggunakan sosial media yaitu dengan animasi. Saat ini film animasi dapat dinikmati tidak hanya anak-anak tetapi semua kalangan dapat menikmati film animasi, dari yang paling muda hingga orang dewasa, oleh karena itu penulis ingin membuat film animasi 2D dengan teknik frame by frame. Dari film tersebut dapat memberikan pesan moral dan hiburan yang tersimpan dalam ceritanya.

Animasi frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi frame by frame, setiap perubahan

gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. Dengan animasi frame by frame yang menarik dapat menyampaikan pesan lebih cepat dan mudah di pahami oleh penonton.

Dari latar belakang diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah film animasi pendek berbasis dua dimensi yang berjudul "Negative Effect of Sosial Media" menggunakan teknik frame by frame, yang diharapkan dapat menyampaikan seberapa besar efek negatif karena terlalu sering menggunakan sosial media.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu : Bagaimana membuat film animasi dua dimensi dengan menggunakan teknik frame by frame yang menarik dan dapat diterima semua umur?

1.3 Batasan Masalah

Agar peneliti mencapai sasaran dan tujuan yang diarpakan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pembuatan film animasi 2D "Negative Effect of Social Media" dengan menggunakan teknik frame by frame serta menerapkan 12 prinsip animasi.

2. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi frame by frame dengan 12 fps.
3. Durasi film animasi pendek ini berkisar 1 menit.
4. Pembuatan film animasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Clip Studio Paint PRO, Adobe Premiere CS6

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat film animasi 2D yang dapat menyampaikan pesan moral bahayanya terlalu sering menggunakan sosial media.
2. Membuat film animasi yang menarik serta dapat diterima semua umur.
3. Menerapkan 12 prinsip animasi agar memenuhi standar pembuatan film animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.
2. Bagi Penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan berkualitas.
3. Bagi Pembaca, dapat menjadi referensi untuk penelitian yang selanjutnya agar penelitian lebih sempurna.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam laporan skripsi adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

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

2. Metode Studi Literatur

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

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan dalam pembuatan film animasi 2D “Negative Effect of Social Media”.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi :

1. Menentukan tema
2. Membuat Standart Karakter dan Background
3. Membuat Cerita dan Script
4. Membuat Storyboard

5. Menggambar adegan per frame
6. Coloring
7. Sound
8. Editing dan Compositing
9. Final Export dan Finishing

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguakan tentang latar beakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prnsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, kebutuhan sumber daya manusia, film animasi berdasarkan masa putarnya, naskah film, storyboard, gambar bitmap dan vector, istilah dalam pembuata film, system perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan mulai proses pra produksi, dalam hal ini meliputi penentuan ide cerita, tema, menulis ligline, synopsis, diagram scene,

screenplay, character design, analisis kebutuhan system, kemudian standar karakter, standar warna, standar property, pembuatan layout dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan film kartun, kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan simple line test, key animation, pemuatan inbetween, dan pembuatan background. Kemudian dalam tahap pasca produksi atau post produksi meliputi, proses dubbing, editing dan compositing.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literature dari internet maupun buku panduan