

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kalangan remaja pada masa kini dianggap sebagai suatu hal yang vital dan potensial dalam penentuan nasib bangsa Indonesia kedepannya. Berdasarkan statistik jumlah remaja yang didapat pada *website* katadata.co.id yang disadur dari data proyeksi 2013 oleh Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas), terdapat 66.944.900 orang yang tergolong usia remaja. Banyaknya jumlah usia remaja Indonesia dapat menuntun Indonesia ke arah perekonomian dan jati diri bangsa yang lebih baik. Namun dapat juga menjadi bumerang yang ganas terhadap Indonesia, mengingat banyaknya perilaku menyimpang yang terbawa dari pengaruh sifat pendahulu bangsa ini masih saja terus dipertahankan. Sosialisasi dengan media motivasi dianggap tepat karena dengan media yang tepat dan menarik dapat mengajak kalangan remaja untuk menjadi lebih baik dan dapat menggerakkan potensi mereka dalam membangun bangsa ini. Pada era digital masa kini, sudah banyak jenis ragam media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan motivasional. Dalam era masa kini, dimana hampir rata-rata setiap orang dituntut untuk bekerja lebih setiap harinya, tentu membutuhkan motivasi atau dorongan agar senantiasa melakukan pekerjaan terbaiknya.

Media motivasi sendiri telah banyak ditemui pada masyarakat, baik untuk kalangan awam hingga profesional. Media motivasi pada saat ini pun telah didistribusikan oleh beragam kalangan dan dengan beragam jenis media. Ada

yang menyampaikannya melalui presentasi, ada yang menggunakan media multimedia *motion graphic*, dan ada pula yang mendistribusikannya menggunakan video *liveshoot*. Dari beragam media tersebut, media animasi 2D dengan metode *frame by frame* masih cukup jarang ditemui karena sudah banyak ragam teknik yang dirasa lebih cepat dan ringkas, seperti menggunakan *motion graphic* atau *liveshoot*. Namun disinilah letak keunikan suatu media motivasi nantinya, dikarenakan memilih metode yang cukup jarang ditemui di masyarakat luas. Animasi 2D dengan metode *frame by frame* sendiri sejatinya adalah prosedur dasar dalam animasi yang bertujuan untuk menggerakkan gambar (*frame*) satu ke gambar (*frame*) lainnya dengan urutan tertentu sehingga menghasilkan alur sendiri dan menjadi suatu makna atau cerita.

Sebenarnya, penggunaan animasi 2D dengan metode *frame by frame* dalam menyampaikan motivasi sudah banyak ditemui, namun penerapannya masih dalam wujud amanat suatu cerita yang ditampilkan dalam animasi tersebut. Pada animasi yang akan penulis ciptakan nantinya tidak akan menampilkan suatu alur cerita yang memiliki amanat atau pesan tersembunyi didalamnya, namun lebih kepada himbauan atau ajakan langsung kepada masyarakat. Animasi ini lebih dikhususkan kepada kalangan remaja, untuk bersama-sama merubah pola pikir bersama dan menciptakan perubahan positif demi bangsa dan negara. Penggunaan animasi 2D dengan metode *frame by frame* sendiri sangat tepat diterapkan untuk kalangan remaja karena media ini akan membawa kesan tersendiri kepada kalangan remaja dikarenakan penggunaan media yang tidak monoton dan juga sekaligus menghibur. Dari uraian latar belakang tersebut maka

penulis memilih teknik animasi 2D dengan metode *frame by frame* dalam menyampaikan pesan motivasional kepada kalangan remaja dikarenakan keunikan yang ditawarkan akan menjadi kesan yang mendalam bagi para remaja. Selain itu metode ini mempermudah beberapa adegan yang bila dilakukan secara *liveshoot* akan menguras banyak biaya. Maka dari itu, penulis membuat animasi motivasional “*Make Your Mark*” menggunakan animasi 2D dengan metode *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu: “Bagaimana membuat animasi 2D “*Make Your Mark*” sebagai media motivasi untuk kalangan remaja dengan menggunakan metode *frame by frame*?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan animasi 2D ini tepat sasaran dan sesuai tujuan yang diharapkan, maka batasan masalah yang harus ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Target *audience* atau penonton pada animasi ini adalah kalangan remaja, walau tidak menutup juga dapat dinikmati oleh kalangan umum.
2. Menggunakan metode *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D.
3. Narasumber adalah Zamrudiani Fatriyanti sebagai motivator.

4. Penayangan media motivasi ini melalui YouTube dan disebarakan melalui beberapa media sosial lain yang dimana banyak kalangan remaja memiliki akun pada media sosial tersebut, seperti Facebook dan Instagram.
5. Durasi animasi ini 3 menit.
6. Dalam tahap pengujian animasi ini, pengujinya adalah *audience* dari YouTube, Facebook, dan Instagram yang diambil penilaiannya dari Google Form yang disediakan. Yang diuji dari penelitian ini adalah kemampuan animasi dalam menyampaikan pesan motivasi kepada penonton.
7. Animasi ini akan mengajak langsung *audience* untuk merubah pola pikir mereka dan mulai membuat gebrakan untuk dirinya sendiri dan orang lain tanpa memiliki suatu alur cerita yang memiliki amanat didalamnya. Seluruh animasi akan menggambarkan fakta kehidupan negatif remaja sehari-hari yang ditargetkan dapat diubah dengan dipandu oleh dua karakter utama pada animasi ini, Fahreza Pratama dan Cyntia Zerlina.
8. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi 2D singkat "Make Your Mark" dengan metode *frame by frame*.

2. Membuat animasi 2D sebagai sarana atau media dalam menyampaikan himbauan motivasional kepada kalangan remaja.
3. Menguji pengaruh penggunaan animasi 2D dengan metode *frame by frame* dalam menyampaikan motivasi untuk kalangan remaja.
4. Membuat referensi film animasi 2D dengan metode *frame by frame* untuk acuan penelitian kedepannya.
5. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 (S1) Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama mata kuliah.
3. Dapat menyampaikan suatu pesan motivasional atau ajakan perubahan kepada penonton dengan mudah dan dapat meninggalkan kesan yang mendalam bagi penonton tersebut.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa yang memahami bagaimana menerapkan atau mengimplementasikan hasil penelitian mereka dalam dunia kerja nantinya.
2. Penelitian ini dimaksudkan sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia, khususnya penerapan dalam animasi 2D dengan menggunakan metode *frame by frame*, walaupun tidak menutup kemungkinan juga dapat digunakan dalam multimedia *motion graphic* dan *liveshoot*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian kali ini, data yang akurat dan lengkap adalah faktor utama agar tujuan dalam penelitian kali ini dapat tercapai dengan maksimal. Metodologi yang digunakan pada penelitian kali ini adalah kualitatif.

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang memiliki karakteristik dan metode yang serupa.

2. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data dari buku mengenai metode *frame by frame* dalam penerapannya pada animasi 2D yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

3. Metode Literatur

Penghimpunan data dapat menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti menggunakan fasilitas internet, dalam hal ini untuk mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan produksi animasi 2D mulai dari teknik, metode, cara pembuatan, hingga hasil akhir dan penerapannya.

1.6.2 Analisis

Analisis bertujuan untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan metode *frame by frame* dalam pembuatan media motivasi menggunakan animasi 2D.

1.6.3 Perancangan Animasi

Bagian ini adalah bagian perencanaan dalam pembuatan animasi 2D. Metode ini melalui beberapa tahap:

1. Menentukan ide konten, yang didapatkan dari narasumber.
2. Membuat sinopsis, pada penelitian ini lebih kepada fakta apa saja yang ingin disampaikan berikut dengan solusinya.
3. Perancangan karakter.
4. Pembuatan naskah animasi.
5. Pembuatan *storyboard*.

1.6.4 Pembuatan Anlmasi

Animasi 2D berjudul “Make Your Mark” sebagai media motivasi untuk kalangan remaja dengan metode *frame by frame* ini menggunakan teknik digital. Pengerjaannya menggunakan sebuah tablet berbasis Android yang dapat digunakan untuk menggambar, dalam hal ini adalah Samsung Galaxy Tab A 2016 10.1” with S Pen, sehingga proses penggambaran *frame* tidak melalui proses *scanning* terlebih dahulu, namun langsung dikerjakan secara digital.

1.6.5 Evaluasi

Evaluasi meliputi pengujian tentang keserasian pengaplikasian metode *frame by frame* terhadap animasi 2D yang akan dibuat. Selain itu pengujian juga dilakukan untuk menguji apakah animasi 2D ini nantinya dapat menyampaikan ajakan motivasional kepada kalangan remaja. Pengujian melibatkan beragam elemen pada bidang animasi dan pakar di bidang media dan motivasi, seperti: dosen, animator, ilustrator, motivator, dan orang-orang yang berpengalaman di bidang komik, animasi, dan psikologi. Hasil dari *testing* yaitu berupa kuisioner dan hasil *review* pada penelitian mengenai tepatnya animasi 2D dengan metode *frame by frame* untuk menyampaikan himbauan motivasi kepada kalangan remaja.

1.7 Sistem Penulisan

Agar penelitian ini dapat lebih terarah kepada permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis menjabarkan penelitian ini menjadi beberapa uraian bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjabarkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjabarkan mengenai tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, metode *frame by frame*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D seperti penentuan ide, pembuatan *concept art*, pembuatan naskah, dan perancangan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dan proses dalam tahap pembuatan animasi 2D dengan metode *frame by frame*. Lebih lanjutnya akan dijabarkan mulai dari proses produksi (*concept art*, animasi, dan gambar latar (*background*)), pasca produksi (*compositing, editing, rendering*), dan tahap implementasi dan penghitungan data *review* animasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan proses penelitian yang didalamnya memuat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

