

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan bantuan komputer, pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan cepat. Sudah banyak sekali teknik yang dapat digunakan untuk membuat animasi. Salah satu teknik pada animasi 2D adalah dengan menggunakan Bone. Bone sendiri digunakan untuk menciptakan animasi persendian. Teknik ini sendiri merupakan salah satu yang berfokus pada kemungkinan pencapaian berbagai macam gaya pergerakan animasi yang tidak menyatu yang digunakan untuk seni digital.

Dari penjelasan diatas penulis berusaha menarik minat kepada masyarakat terhadap film animasi dengan tema alam sehingga diharapkan pesan yang terkandung dalam film atau video yang diberikan bisa tersampaikan. Berikut ringkasan cerita "jangan rusak hutanku" ringkasan cerita ini takkan bernilai manfaat apa-apa, kecuali kawan kawan mau peduli dengan keadaan lingkungan sekitar.

Cerita terjadi disuatu desa dipinggir hutan jauh dari kota dengan keadaan lingkungan yang asri, kondisi hutan ini berubah saat para investor datang yang ingin membangun sebuah proyek, dengan memberikan uang suap kepada kepala desa, pembukaan lahan dengan menebang pohon pun terjadi di keesokan harinya. suatu hari sekumpulan gajah mengamuk

diperkampungan itu. warga yang tidak terima mengusir sekelompok gajah itu hingga ke tengah hutan yang sudah gundul itu. warga pun dibuat terkejut saat mengetahui sekelompok gajah itu melindungi anak-anaknya yang tampak kelaparan dan hutan tempat tinggalnya yang sudah digunduli. warga kemudian mengadu ke kepala desa, kepala desa yang terpojok atas tuntutan warga kemudian mengakui adanya orang kota yang mendatangnya. Suatu hari investor datang kembali namun karena warga sudah mengetahui akhirnya kepala desa mengembalikan uang suap itu. Investor pun pergi dengan kesal. Warga pun menanam pohon kembali demi mengembalikan hutan yang gundul, Selesai.

Berdasarkan ringkasan cerita di atas penulis ingin membuat film animasi pendek 2D. konsep animasi ini dipilih karena bersifat imajinatif dan melibatkan berbagai properti yang kemungkinan agak sulit dilakukan dengan konsep seperti livenesshoot. Dari berbagai pergerakan yang ada di cerita tersebut penulis menerapkan teknik bone. cara tersebut dilakukan supaya mendapatkan pergerakan yang lebih diinginkan, dan diharapkan dapat menjadi alternatif lain untuk menghasilkan tampilan animasi yang sesuai.

Berdasarkan ringkasan penjelasan diatas maka penulis menerapkan teknik dalam pembuatan animasi ini agar cerita tersebut tersampaikan dengan baik. Skripsi ini membahas bagaimana perancangan film pendek animasi 2D dengan judul "Jangan Rusak Hutanku" dengan menggunakan Bone dapat diterapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang film kartun 2D “Jangan Rusak Hutanku” dengan memanfaatkan bone tool?.

1.3 Batasan Masalah

Agar film pendek 2D ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalah sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembuatan film animasi pendek ini dengan durasi kurang lebih 3 sampai 4 menit.
2. Batasan hasil video akan di uji berdasarkan tampilan visual berdasarkan prinsip dasar animasi dan story telling.
3. Hasil video akan diuji dengan orang yang mungkin ahli dibidang multimedia/animasi.
4. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu memproduksi film secara personal sesuai kemampuan sendiri.
2. Dapat memberikan gambaran bagi pemula mengenai teknik dan produksi film animasi 2D.

3. Sebagai penerapan ilmu khususnya dibidang multimedia dan film kartun yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama menjalani masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Sastra-I jurusan Sistem Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5.2 Bagi Akademik

1. Menambah khasanah pustaka UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang.

1.5.3 Bagi Umum

1. Dapat menjadi media hiburan bagi pemirsa.
2. Memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga alam bumi ini kepada masyarakat khususnya anak-anak.

1.5.4 Bagi Animator

1. Menerapkan ilmu yang sudah dikuasai sekaligus menambah pengalaman dibidang animasi.

2. Mendapat pengalaman tentang pembuatan film animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi ilmu yang berhubungan dengan pembuatan video animasi, gambar kartun, dan tentang gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang ada. Data yang diambil mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku, jurnal maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan film pendek animasi 2D "Jangan Rusak Hutanku".

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Produksi meliputi pembuatan storyboard, cerita, *scenario/script*, diagram *scene*, dan pembuatan sketsa model (karakter) dan properti yang nantinya akan dibuat animasinya dikomputer.
2. Tahap Produksi meliputi pembuatan model, *coloring*, *rigging*, dan *animation*.
3. Tahap Paska Produksi meliputi *editing*, menambahkan audio, dan *rendering*.

1.6.3 Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini dimaksudkan agar dapat mengetahui apa saja yang diperlukan guna mengatasi masalah yang ditemui dalam kegiatan pembuatan animasi ini sekaligus menawarkan solusinya.

1.6.4 Evaluasi

Setelah tahapan-tahapan selesai maka dilakukan proses evaluasi pada video animasi 2D dari segi alur cerita dan tampilan visual.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan ini lebih terarah dan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca, maka dalam penulisan maupun penyusunannya dibuat dalam beberapa bab, adapun masing-masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut:

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara garis besar landasan teori mencakup tinjauan pustaka, konsep dasar multimedia, animasi, jenis – jenis animasi, prinsip animasi, proses produksi, serta software yang akan digunakan untuk pembuatan film pendek animasi 2D “Jangan Rusak Hutanku”.

BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang penentuan ide cerita, tema, proses pembuatan film, perancangan *storyboard*, karakter, dan analisis kebutuhan system.

BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan film animasi dari rancangan awal yang telah dibuat, hingga penyelesaian film animasi 2D.

BAB V – PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN