

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

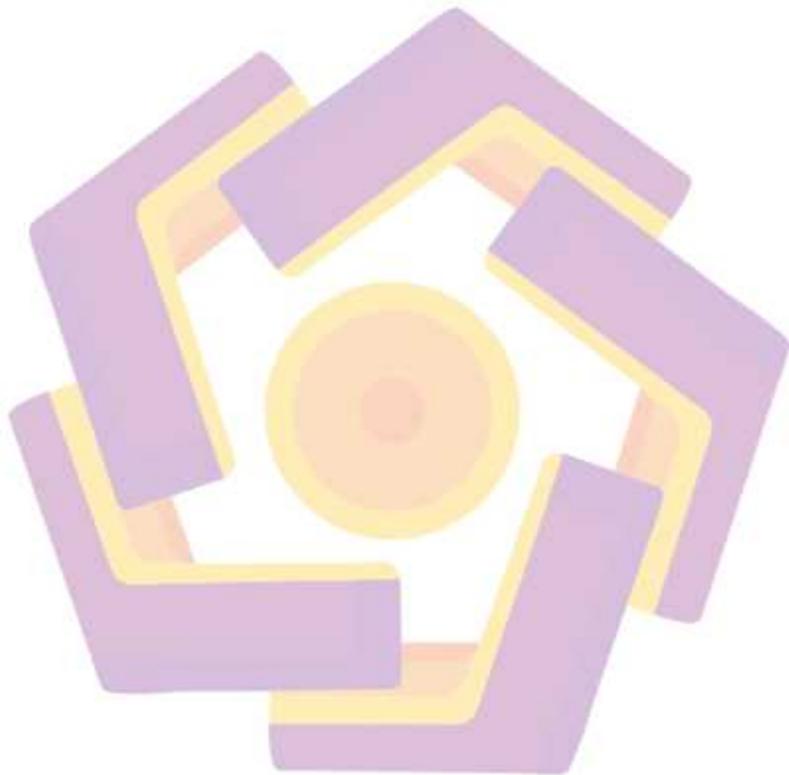
Film adalah media yang sangat berpengaruh lebih dari media lain karena suara dan gambar bekerja sama dengan baik dalam visualisasi yang membuat penonton tidak akan bosan dan lebih mudah mengingatnya karena bentuknya yang menarik [1].

Seiring perkembangan teknologi, Animasi juga berkembang pesat. Animasi dibagi menjadi 2 yaitu animasi 2D atau 3D dengan tingkat kesulitan tersendiri. Saat ini, kualitas dan fitur film animasi semakin meningkat, terutama untuk animasi 2D yang masih mempertahankan produksinya tradisional. Berbeda penyajian animasi yang khas menjadi menarik bahkan dapat dinikmati hingga saat ini [2]. Film animasi tidak hanya sekedar sebuah video tontonan saja, namun bisa menjadi media penyampaian informasi. Banyak film animasi yang dibuat berdasarkan cerita kehidupan ataupun punya pesan kehidupan didalamnya, sehingga membuat penonton dapat mengambil pesan kehidupan yang tersirat lewat film animasi.

Perkembangan film animasi ini juga mempengaruhi kehidupan seseorang di saat ini. Contohnya saja seperti banyak anak remaja yang banyak terjun melihat dunia luar lewat media sosial yang mereka punya. Sehingga muncul permasalahan dimana seorang remaja terkontaminasi dengan lingkungan luar yang sangat luas. Proses setiap orang dalam melewati tahap ini yang berbeda beda, ada yang merasa antusias, cemas, khawatir, kebingungan saat melewati tahap ini. Permasalahan ini disebut *Quarter Life Crisis* dimana munculnya perasaan kekhawatiran dalam menghadapi kehidupan yang akan dijalani, seperti karir, percintaan dan kehidupan sosial yang terjadi di awal usia 20-an [3].

Dalam pembuatan animasi "The Life Of A Greatful Students", mengisahkan perjalanan hidup seorang anak laki laki yang selalu melihat kehidupan orang lain dan selalu membandingkan dengan kehidupannya sendiri. Dalam pembuatan film animasi ini penulis bertujuan untuk mengangkat kata "bersyukur"

untuk mendefinisikan makna bersyukur dalam menjalani kehidupan sendiri tanpa harus membandingkan kehidupan sendiri dengan kehidupan orang lain. Dari pernyataan tersebut penulis melihat peluang untuk membuat film animasi yang mengangkat pesan kehidupan tersebut.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yg telah diuraikan, maka didapat rumusan masalah untuk pembahasan yg lebih terarah pada tujuan yg ingin dicapai, yaitu : Bagaimana membuat film animasi pendek "The Life of A Greatful Students" dengan melihat sisi cerita yg terdapat pesan kehidupan didalamnya?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan maslaah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi berbentuk 2 dimensi
2. Merupakan film yg berkaitan dengan kehidupan seorang remaja berusia 18 - 29 tahun
3. Animasi ini dibuat dengan menggunakan Teknik Motion graphic
4. Durasi video kurang lebih 5 menit
5. Yang menjadi bahan uji adalah storytelling pada film (penonton dapat memahami pesan yang ada pada film).
6. Resolusi video 1920 x 1080 pixel.

1.4 Tujuan Peneltitan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 2D dengan memanfaatkan kehidupan penulis sebagai mahasiswa
2. Sebagai media penyampaian untuk remaja berusia 18 - 29 tahun yg tidak bersyukur terhadap apa yang telah diberikan oleh Allah SWT.

1.5 Manfaat Peneltitan

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Memahami tentang membuat animasi 2D dengan menggunakan metode motion grafik
- b. Membuat sebuah karya tulis yang bermanfaat

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Sebagai Bahan Pembelajaran
- b. Sebagai referensi

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yg diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan .

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dalam pembuatan film animasi. Landasan teori yg membahas animasi dan tahap pembuatannya.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat alur penelitian, analisis kebutuhan sistem dan rancangan pembuatan animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan rancangan animasi hingga penerapan, testing hingga penerapan animasi.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, dan saran untuk peninjauan selanjutnya.