

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Habitat burung hantu kian sempit. Selain masih maraknyapemburuan liar, binatang yang dikenal membantu petani karena gemar memangsa hama disawah itu kian mendesaik dilindungi. Seruan ini disampaikan Anjar Kurniadi Kepala Seksi Penyuluhan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Perkebunan dan Penyuluhan Dinas Pertanian, Ketahanan Pangan dan Perikanan Kabupaten Klaten. Saat ini Pemkab Klaten sudah memiliki Peraturan Daerah Nomor 2 tahun 2018 tentang perburuan burung, ikan , satwa liar lainnya. namun terkait perburuan liar burung hantu, Kepala Badan Lingkungan Hidup Klaten Srihadi hanya bisa mengajak masyarakat untuk menjaga keberlangsungan burung predator tersebut. Hal itu penting sebab Burung Hantu membantu petani mengendalikan hawa sawah. [1]

Pada penelitian ini penulis membuat animasi 2D "Owl Hungry" sebagai media supaya masyarakat umum bisa mengetahui tentang pentingnya burung hantu hidup di alam liar dan keuntungan bagi petani dalam mengendalikan hawa disawah. Dari konsep cerita tersebut penulis menggunakan konsep animasi 2D. konsep animasi ini dipilih karena adegan tersebut bersifat imaginative, sehingga agak sulit untuk diceritakan dalam bentuk visual konvensional seperti liveshoot. Dikarenakan burung hantu bersaing dalam berburu sangat sulit untuk direkam secara langsung dialam liar. Sedangkan teknik

pengerjaan yang digunakan adalah teknik frame by frame, mengingat banyak adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata maupun dilebih lebihkan.

Dari latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis membuat film animasi pendek 2D “Owl Hungry” dengan teknik frame by frame.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Bagaimana membuat animasi pendek 2D “Owl Hungry” dengan teknik frame by frame ?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film ini bercerita tentang ilustrasi persaingan burung hantu dalam mencari makan.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk untuk pada film ini yaitu lewat youtube dan offline media.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 2 menit.
4. Format film dibuat mp4

1.4 Tujuan Penullsan

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

1. Membuat animasi pendek 2D “Owl Hungry” dengan teknik frame by frame.

2. Menyampaikan pesan cerita tentang usaha berjuang tidak menyerah.
3. Menguji pengaruh teknik frame by frame dalam menceritakan film "Owl Hungry"
4. Membuat reservasi film animasi pendek 2D dengan teknik frame by frame.

1.5 Manfaat Penulisan

Dalam pembuatan animasi ini terdapat manfaat penulisan, yaitu :

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 menyampaikan maksud cerita kepada penonton dengan mudah.
3. Dapat memahami proses pembuatan animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi kartun frame by frame dan teknik cara pembuatannya.

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik frame by frame dalam pembuatan film animasi 2D.

1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background. Untuk Produksi dan Pasca Produksi yaitu menerapkan teknik frame by frame.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang hasil penerapan teknik frame by frame terhadap film animasi yang akan dibuat. Pengujian dilakukan dengan melihat penilaian terhadap film animasi ini. Hasil evaluasi berupa kuisioner yang dilakukan kepada para narasumber yang bekerja dibidang multimedia maupun seni rupa.

1.7 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik frame by frame, dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan film animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik frame by frame. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, background), pasca produksi (compositing, editing, rendering) dan tahap pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

