

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi sudah bertahun-tahun ada ditengah-tengah masyarakat, bahkan tayangan televisi tak lepas dari animasi, dan publikasi media sosial atau internet akan tidak menarik jika tidak diselingi presentasi animasi. Tidak dapat dipungkiri, bahwa animasi memiliki daya tarik magis. Maka dari itu penulis memilih animasi, yang digunakan sebagai media visual untuk menyampaikan sebuah pesan ke audience karena pada dasarnya manusia (audience) memiliki sifat instan, sederhana, tapi sarat pesan dan makna (diluar fungsi kartun sebagai seni murni). [1]

Sebelum era tahun 2000-an, berbagai tampilan visualisasi masih didominasi oleh bentuk 2 Dimensi (2D). Namun kini ditahun 2000-an, 2D mulai tergeser keadaannya oleh kehadiran 3D. Tentu ini tidak akan bisa dielakkan karena perkembangan zaman memang menuntut demikian. Meskipun begitu, 2D tidak hilang total dari 'panggungnya'. Ini karena bentuk 2D masih berkesan lebih menarik, simpel, dan juga masih digunakan dalam kebutuhan-kebutuhan lainnya

seperti pembuatan game, presentasi sederhana, media pembelajaran. Penggunaannya sebagai media promosi juga menarik karena ruang lingkup penikmatnya sangat luas. Selain dari pada itu, keunggulan sebuah animasi yaitu mampu memvisualkan sebuah story character dan pergerakan yang tidak bisa diterapkan dengan teknik konvensional [2]

Penelitian ini penulis mengusung cerita anak dengan pesan moral yang akan mudah dicerna oleh semua kalangan. Sebuah cerita tersebut kemudian diangkat menjadi sebuah animasi pendek berjudul "A Good and Bad Dinosaur". Animasi ini menceritakan seekor dinosaurus baik yang dikejar oleh dinosaurus, yang kemudian terpojokan. Dinosaurus baik itu melompat ke sungai yang deras, namun pada akhirnya ia ditolong oleh dinosaurus baik yang bermuka seperti dinosaurus jahat diawal tadi.

Teknik Motion Graphic adalah salah satu teknik dalam videografi, Motion graphics bisa dikatakan sejenis dengan infographic, tetapi menggunakan cuplikan video atau animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. Motion graphics pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat pada judul untuk film, pembuka program televisi, bumper, dan elemen – elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum dikategorikan sebagai bagian dari motion graphics, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris.

Menurut Sukarno, (2008:2) Cakupan motion graphic telah melampaui metode-metode seperti footage frame-by-frame dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan tweening secara otomatis, proses rendering perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai

keyframe. Program Adobe Flash contohnya, menggunakan animasi komputer tweening juga animasi frame-by-frame dan video. Motion graphic Design adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Contohnya adalah tipografi kinetik dan grafis-grafis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan film, atau opening sequence untuk serial TV, juga animasi web-based, bahkan hingga logo 3D stasiun TV yang kerap dipakai dalam sebuah saluran TV. Meski motion graphic design telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka motion graphic design-pun telah mengalami kemajuan yang eksponensial dalam konteks kemutakhiran teknis. Sukamo, (2008:2). [3]

Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi berbasis media visual yang Seperti 2D, 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Krishna, et al., 2010). [3]

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis mengambil konsep penelitian yang berjudul "A Good and Bad Dinosaur" dengan menerapkan teknik Motion Graphic dalam memvisualisasikan konsep cerita tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan bahwa: *"Bagaimana membuat film animasi 2D "A Good and Bad Dinosaur" dengan teknik Motion Graphic?"*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimaksudkan adalah dalam memberikan arahan yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube.
2. Target durasi film animasi ini kurang lebih 4 menit.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor story telling, pesan moral dan animasinya.

4. Pengujinya adalah partisipan youtube dan mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penulisan

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

1. Membuat animasi pendek 2D "A Good and Bad Dinosaur" dengan teknik Motion Graphic.
2. Menyampaikan pesan cerita bahwa tidak semua yang berupa buruk akan selamanya buruk. Jangan menilai seseorang dari luarnya saja.
3. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan dilapangan.
4. Sebagai pemenuh bobot 6 SKS guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Untuk penulis

- 1) Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2) Dapat menguatkan proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
- 3) Dapat menyampaikan cerita dengan informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

- 1) Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
- 2) Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Kuantitatif

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Metode kuantitatif digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data yang bisa diukur dengan angka atau persentase, biasanya data yang diperoleh akan diolah lebih lanjut dengan menggunakan model, teori, dan rumus matematika, sehingga dari data tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan. Adapun data-data yang diperoleh dari beberapa metode yaitu sebagai berikut :

1) Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film-film animasi guna mendapatkan ide cerita serta karakter dari setiap tokoh dari film yang akan dibuat.

2) Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik, metode, ataupun pembahasan yang menguatkan dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3) Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya

1.6.2 Analisis

Analisis kebutuhan fungsional (functional requirement) adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software, hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian ini.

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 motion

graphic, penataan kamera dan hal-hal yang lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik motion graphic terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar di idang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa quesioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik motion graphic dalam pembuatan animasi 2D ini.

1.7 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih 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 motion graphic, dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan 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 kartun 2D dengan teknik motion graphic. Dari proses produksi (konsep karekter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

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

