

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra dan kombinasinya dan film juga merupakan salah satu bentuk komunikasi modern kedua yang muncul di dunia. Film adalah seni berupa gambar yang bergerak berbentuk audio-visual, berfungsi untuk menyampaikan cerita, promosi dan informasi.[1] Dari tahun ke tahun dunia perfilman semakin meningkat dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang dapat diakses dengan menggunakan internet.

Film animasi saat ini telah mengalami peningkatan produksi yang signifikan. Sebuah situs database film di internet menunjukkan bahwa produksi film animasi setiap tahunnya dapat mencapai 200 judul film dan beberapa diantaranya telah sukses menduduki peringkat *box office*. Tidak hanya film animasi berdurasi panjang, film animasi dengan durasi sekitar 3-10 menit pun mengalami perkembangan yang sama, ditunjukkan dengan banyaknya jumlah penonton dari film animasi pendek yang telah di-*upload* di dunia maya. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi saat ini telah mendapatkan tempat khusus di hati masyarakat.

Dengan bertambahnya peminat film animasi, pembuatan animasi mempunyai tujuan yang lebih dari sekedar hiburan, seperti sebagai media promosi seperti iklan di TV, dan iklan layanan masyarakat, visualisasi ilmiah, sumbasi dan juga sebagai media edukasi terutama bagi remaja. Animasi juga dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang ampuh. Alur cerita yang dibangun dengan baik, dan didukung dengan visualisasi yang indah, mampu mempengaruhi emosi dan memberikan motivasi kepada penonton.

Film atau video animasi 2D "Sehat Badan dan Sehat Mental" ini merupakan film animasi yang bertujuan untuk memberikan pesan tentang pentingnya menjaga Kesehatan badan dan mental dimasa sekarang setelah melalui masa virus covid-19, serta terus berusaha mengedukasi masyarakat agar tetap menjaga pola hidup sehat badan maupun mental.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah yaitu Bagaimana cara merancang dan membuat film 2 dimensi yang berjudul “Sehat Badan dan Sehat Mental”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang ada pada penelitian ini agar peneliti lebih terfokus, terarah dan menghindari dari pembahaesan yang terlalu luas adalah sebagai berikut:

1. Animasi yang di pakai adalah animasi 2 dimensi.
2. Teknik animasi yang digunakan teknik adalah teknik digital rotoscoping.
3. Film animasi 2D ini berisi elemen-elemen desain dan character.
4. Sasaran film animasi 2D “Sehat Badan Dan Sehat Mental” ditujukan untuk remaja usia 17 tahun keatas.
5. Software yang di gunakan adalah Procreate version 5.2.6.
6. Durasi dari film animasi 2D “Sehat Badan Dan Sehat Mental” ini yaitu 30 detik.
7. Video animasi 2D dikemas dalam format file .mp4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan film animasi 2D “Sehat Badan dan Sehat Mental” dengan menggunakan teknik *Rotoscoping*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh dari penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat yang di peroleh penulis

1. Memahami dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan multimedia dan animasi film 2D yang sudah dipelajari selama mengikuti perkuliahan.
2. Memahami teknik Rotoscoping dan mendapatkan gambaran nyata mengenai tahap-tahap pembuatan beserta kualitas film animasi 2D.
3. Sebagai pemenuhan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat yang di peroleh Akademik

1. Sebagai referensi bagi mahasiswa pembuatan film animasi 2D yang akan mendatang.
2. Sebagai kajian untuk matakuliah yang bersangkutan dalam hal mengenal lebih dalam teknik rotoscoping.

1.5.3 Manfaat yang di peroleh Pembaca

1. Menjadi sarana pembelajaran dan penambahan wawasan, serta mengetahui proses pembuatan animasi 2D.
2. Diharapkan dapat tersampaikan alur cerita dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip animasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam Penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan metode yang dapat menunjang dalam penulisan laporan skripsi. Adapun metode tersebut adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penyusun menggunakan metode untuk memenuhi kebutuhan data, metode tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Literatur

Metode yang dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang tersedia seperti internet untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan film animasi.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan dan sumber lainnya dari internet.

1.6.1.3 Metode Observasi

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan mengamati dan mempelajari hasil wawancara dengan tujuan mendapatkan data yang dibutuhkan untuk pembuatan film animasi 2D.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan system seperti analisis perangkat lunak (*Software*) dan analisis perangkat keras (*Hardware*).

1.6.2.1 Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Analisis perangkat lunak dilakukan untuk mengetahui perangkat lunak yang bisa mendukung proses pembuatan film animasi 2D.

1.6.2.2 Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Analisis perangkat keras dilakukan untuk mengetahui perangkat keras yang dapat mengakomodasi pembuatan film animasi.

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi, dilakukan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung proses menuju produksi. Perizinan untuk meminta video untuk dibuat menjadi animasi 2D, perangkat lunak dan perancangan.

1.6.3.2 Produksi

Tahap Produksi, dilakukan untuk pembuatan dan pengambilan film animasi 2D, menggunakan berbagai macam perangkat lunak yaitu procreate.

1.6.3.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi, dilakukan untuk proses pengemasan film animasi 2D yang di buat sangat menarik.

1.6.4 Metode Evaluasi

Tahapan metode evaluasi, dilakukan dengan menampilkan film animasi 2D dengan Teknik Rotoscoping pada pembuatan film animasi 2D “Sehat Badan dan Sehat Mental, di Masa Pandemi Covid” untuk mengetahui kelayakan film animasi dari remaja dengan usia 17 tahun keatas dan para ahli di bidang animasi. Sehingga dapat diketahui film animasi tersebut mempunyai kualitas yang baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan agar memudahkan peneliti dan pembaca untuk memahami keseluruhan isi dari penelitian ini secara komprehensif. Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab yang masing-masing sudah terbagi menjadi beberapa sub bab. Penjelasan sistematika penulisan di bagi kedalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Di dalam Bab I menjelaskan mengenai penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, teknik masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Di dalam Bab II menjelaskan mengenai uraian penjelasan mengenai penelitian yang berhubungan dengan film animasi 2D dengan teknik rotoscoping. Sebagai acuan didalam pembuatan film animasi 2D.

BAB III: RANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Di dalam Bab III menjelaskan mengenai gambaran mengenai objek penelitian, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses pembuatan film animasi 2D dengan metode rotoscoping.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Di dalam Bab IV menjelaskan langkah dan tahapan mengenai hasil pembuatan film animasi 2D menggunakan rotoscoping.

BAB V: PENUTUP

Di dalam Bab V berisi kesimpulan penelitian, keterbatasan penelitian dan saran yang diajukan penulis guna menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.