

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan perkembangan Teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan animasi saat ini, dimana perkembangannya sangat pesat dan mempunyai prospek yang luar biasa. Film animasi sangat digemari oleh anak-anak hingga orang dewasa sehingga perkembangannya begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari animasi 2D hingga animasi 3D.

Animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti. Selain itu, juga harus mengetahui masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkombinasikan sesuatu dengan animasi.

Pada Film yang berjudul FRIENDSHIP ini menceritakan tentang seekor anjing dan kucing yang tinggal di pinggir jalan. Anjing tersebut memiliki sebuah kandang kecil. Meskipun dia mempunyai kandang tetapi sang anjing tidak memiliki makanan sedikitpun dan dia sangat lapar. Tak jauh darinya ada seekor kucing yang tinggal hanya beralaskan koran tetapi dia memiliki sedikit makanan. Suatu ketika ada seorang yang tak sengaja menjatuhkan sekantong makanan. Anjing yang sangat lapar itu pun ingin mengambil. Sedangkan sang kucing pun ternyata juga menginginkan makanan tersebut. Mereka pun berebut untung mendapatkan

makanan itu. Mereka bertengkar tanpa menyadari makanan itu telah diambil oleh seekor burung. Mereka akhirnya tidak mendapatkan apa-apa. Sang anjing pun hanya bisa kembali ke kandangnya dengan perut kosong. Tiba-tiba sang kucing yang merasa iba memberikan sebagian makanannya untuk sang anjing dan anjing pun merasa terharu dan dia memperpersilahkan kucing untuk tinggal di kandang bersamanya. Akhirnya mereka pun saling berbagi satu sama lain.

Pada cerita diatas penulis membuat karakter berupa hewan sehingga harus menggunakan animasi dalam pembuatannya karena tidak dapat dilakukan dalam live shooting. Pada kesempatan ini, penulis merancang dan membuat sebuah film animasi dengan teknik frame by frame untuk menggerakkan karakter dari berjalan, menggeleng dan berlari . Hasil animasi ini akan dituangkan dalam bentuk scripsi berjudul “Pembuatan Film Animasi 2d “Friendship”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu, “Bagaimana membuat film animasi 2D berjudul “*FRIENDSHIP*”?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi yang berjudul “Friendship” masalah penelitian ini di batasi pada tiap prosesnya, yaitu:

1. Alur cerita dari film animasi 2D FRIENDSHIP tersebut seekor anjing dan kucing yang saling berebut makanan.

2. Karakter dalam film FRIENDSHIP ini adalah Kucing, Anjing, Burung dan Manusia.
3. Sasaran dari film FRIENDSHIP adalah anak kecil dan remaja.
4. Durasi waktu pada film animasi ini adalah 66 detik.
5. Dengan durasi yang pendek anak-anak lebih mudah memahami isi dari cerita pada animasi tersebut.
5. Pembahasan pada film ini difokuskan pada cerita menjadi lebih mudah dipahami.
6. Pengujian pada film ini pada pemahaman cerita yang disampaikan dan pada animasi yang ditargetkan pada anak kecil dan remaja.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang penulis temukan, pembuatan animasi ini bertujuan untuk :

1. Membuat sebuah film animasi berjudul FRIENDSHIP.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah pesan moral dengan film animasi sehingga masyarakat khususnya anak kecil lebih mudah memahami dan dapat mengambil hikmahnya.
3. Supaya tertanamkan pola pikir dan pemahaman pada anak kecil tentang pesan moral karena telah lunturnya nilai-nilai seperti itu pada jaman sekarang.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan animasi ini adalah:

1. Untuk menambah wawasan serta kreatifitas bagi penulis.
2. Sebagai hiburan serta menambah wawasan dan motifasi bagi masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Metodologi penelitian digunakan sebagai pedoman dalam penelitian agar hasil penelitian yang akan dicapai tidak menyimpang dan tepat sasaran.

Untuk menyusun skripsi ini, penulis melakukan penerapan metode penelitian dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan sehingga penyusunan scripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun metode penelitian yang penulis lakukan adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian Pustaka (Library Research) adalah Penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah pembahasan teori dan contoh soal tentang Sistem Pembelajaran Titik dan Garis. Penulis juga melakukan penelitian kepustakaan dengan membaca buku tentang teori – teori yang berkaitan dengan pembuatan film animasi 2D untuk tingkat dasar dan cara pembuatan film tersebut dengan

menggunakan Adobe Flash CS 6. Selain itu, penulis juga membaca skripsi sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan animasi 2D. Metode pengumpulan data antara lain :

1. Kuisisioner

Seperangkat pertanyaan yang harus dijawab atau dilengkapi oleh responden. Secara umum kuisisioner dalam penelitian ini memuat pertanyaan mengenai pendapat (opini) yang sudah disediakan penulis (dalam bentuk angket tertutup).

2. Observasi

Proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol keandalan (reliabilitas) dan kesahihannya (validitasnya).

3. Studi Literatur

cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Literatur ini juga sangat familier dengan sebutan studi pustaka. Dalam sebuah penelitian yang hendak dijalankan, tentu saja seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Jika tidak, maka dapat dipastikan dalam persentasi yang besar bahwa penelitian tersebut akan gagal.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada saat pembuatan animasi 2 dimensi.

1.6.3 Metode Produksi

Metode ini merupakan tahap yang akan dilakukan mulai dari pra produksi meliputi penataan konsep, ide cerita, perancangan karakter, membuat sinopsis, diagram scene, membuat skenario, dan membuat story board. Kemudian tahap produksi meliputi drawing, pembuatan background, sound effect, dan video effect. Yang terakhir tahap pasca produksi meliputi editing animasi, dan sound, rendering, dan conversi ke dalam bentuk DVD.

1.6.4 Evaluasi

Hasil film animasi yang dibuat kemudian diuji kelayakannya. Jika hasilnya masih belum sesuai maka akan di sempurnakan lagi. Jika hasilnya sudah sesuai yang diinginkan maka dilakukan rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian laporan yang merupakan laporan analisa hasil penelitian terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar animasi, teori yang digunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan animasi, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa dan identifikasi permasalahan yang ada serta perancangan pembuatan animasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas animasi secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan animasi, serta hasil implementasi dari animasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.