

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan zaman saat ini film telah menjadi sumber bisnis yang besar, tidak hanya sebagai hiburan film juga menjadi media dalam penyampaian pesan dan sebagai wadah dalam proses bisnis, dari beberapa jenis film terdapat animasi yang mudah dan bisa diterima oleh semua kalangan dibandingkan dengan *live shot*. Animasi cenderung memberikan nuansa ketenangan dan bisa dinikmati oleh semua kalangan seperti anak-anak maupun orang dewasa. Itu terbukti dengan banyaknya animasi terkenal yang mendunia sekarang ini, sebut saja animasi-animasi dari Walt Disney, banyak film animasi dari rumah produksi tersebut yang mendapat penghargaan dan disukai oleh banyak orang. Di Indonesia sendiri terdapat sebuah film animasi *Battle of Surabaya* yang mendapatkan penghargaan sebagai film animasi terbaik dalam *Milan International Filmmaker Festival 2017*. [1] Pada dasarnya animasi adalah sebuah media yang mudah diterima dan dicerna oleh setiap kalangan. Dari beberapa fenomena tersebut penulis menemukan sebuah peluang untuk membuat film animasi yang bisa memberikan manfaat terhadap banyak orang ataupun bagi penulis sendiri. [2]

Untuk membuat sebuah film animasi yang bisa disukai dan dinikmati oleh banyak orang, hal yang dipikirkan oleh penulis adalah mengangkat sebuah fenomena besar ataupun sebuah cerita besar. Dimana di situ penulis menemukan

sebuah ide untuk mengangkat novel Laskar Pelangi sebagai bahan cerita dalam animasi.

Laskar Pelangi merupakan sebuah novel fenomenal karya Andrea Hirata yang bercerita mengenai perjuangan anak-anak miskin untuk bersekolah, novel ini memiliki dua penghargaan internasional dan diterjemahkan ke dalam 34 bahasa asing serta diterbitkan di lebih dari 130 negara oleh penerbit-penerbit terkemuka seperti FSG, Harper Collins, dan Sunmark Publisher. [3]

Cerita yang dibuat pada film animasi akan memiliki plot yang sedikit berbeda dari cerita yang ada pada novel. Pada animasi nantinya cerita hanya akan melibatkan dua karakter utama saja yaitu Ikal dan Lintang. Selain itu cerita akan langsung dimulai dari Ikal dan Lintang yang sudah berumur 10 tahun, cerita dalam film animasi akan lebih memfokuskan sudut pandang pada Ikal.

Pada pembuatan film animasi 2D dari karakter Laskar Pelangi akan menggunakan teknik *frame by frame*. Pada dasarnya terdapat beberapa teknik dalam pembuatan film animasi seperti teknik komputasional. Teknik komputasional sendiri sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti *key frame*, *shapping*, ataupun *motion*, namun teknik komputasional tidak memungkinkan analisis dalam setiap pergerakan yang ada pada setiap *frame*. Sedangkan teknik *frame by frame* dirasa mampu memvisualkan animasi dengan ekspresif dan analisis pada setiap *frame*. Teknik *frame by frame* dirasa sangat ideal untuk animasi kompleks yang membutuhkan perubahan-perubahan seperti ekspresi wajah dari karakter Laskar Pelangi yang ada pada setiap *frame*. Hal tersebut tentunya juga memudahkan analisis pergerakan karakter dalam

tujuan untuk membuat animasi menjadi lebih imajinatif dan dramatis. Hasil akhir yang diharapkan dari film animasi 2D adalah tersampainya pesan dalam cerita secara keseluruhan dan jelas. [4]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *"Bagaimana membuat plot cerita yang menarik sehingga animasi bisa dinikmati?"*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2D ini memiliki beberapa batasan masalah, sebagai berikut :

1. Film animasi 2D hanya akan mengambil dua karakter utama dari novel (Ikal dan Lintang).
2. Film animasi 2D nantinya berdurasi 4 menit.
3. Film animasi 2D nantinya merupakan film bisu.
4. Film animasi akan dibuat dengan plot yang sedikit berbeda dengan yang ada di novel.
5. Cerita dalam film animasi mencakup masa kini dan impian yang terjadi di masa depan.
6. Hasil akhir atau format dari film animasi berupa .Mp4 1280 x720 *pixels*.
7. *Software* yang digunakan dalam pembuatan film animasi mencakup, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Paint Tool Say, Celtx.

8. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *storytelling* dan animasinya.
9. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat animasi 2D dari karakter Laskar Pelangi dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan pendidikan.
3. Menguji teknik *frame by frame* dalam menceritakan animasi 2D dari karakter Laskar Pelangi.
4. Meningkatkan dan menaikkan visi animasi di kalangan masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum pada jenjang Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta,
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi dan meningkatkan kemampuan penggunaan teknik *frame by frame*.
3. Memenuhi Persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian dengan metode kualitatif maka dapat diambil beberapa langkah yaitu [5]

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat sangat dibutuhkan dalam penelitian ini, untuk mendukung hal tersebut peneliti melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan pada bulan januari sampai dengan maret 2018 dengan cara mencari secara langsung data-data yang berhubungan dan yang dibutuhkan untuk kebutuhan animasi 2D, meliputi, lingkungan pulau Belitung, SD Laskar Pelangi, sastra budaya orang Belitung.

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan pada bulan februari 2018 dengan cara mewawancarai secara langsung pihak-pihak yang terlibat dalam novel Laskar Pelangi seperti Andrea Hirata.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan sepanjang pengerjaan penelitian dimulai pada bulan april 2018 dengan cara menumpulkan data-data dari buku yang berhubungan dan yang dibutuhkan untuk kebutuhan animasi 2D seperti teknik *frame by frame*.

4. Metode Literatur

Metode ini dilakukan sepanjang pengerjaan penelitian dimulai pada bulan Januari 2018 dengan cara mengumpulkan data-data menggunakan fasilitas internet, seperti mengunjungi situs-situs *website* yang berkaitan pembuatan film animasi dan teknik yang digunakan.

1.6.2 Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif. [5]

1.6.3 Produksi

Dimulai pada pra-produksi yang meliputi konsep, desain karakter, *background* dan *storyboard*. Pada bagian produksi dan pasca produksi yaitu penerapan dari teknik *frame by frame* dalam *drawing*, sinematografi, pemberian *backsong*, dan meliputi *coloring*. Pada bagian pasca produksi yaitu meliputi *editing*, *checking* dan *rendereing*. [6]

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam penerapan teknik *frame by frame* terhadap animasi 2D dari karakter Laskar Pelangi yang akan dibuat. Pengujian melibatkan penulis dari novel Laskar Pelangi serta pakar di bidang multimedia dengan cara penontolan hasil akhir dari animasi berupa video dan pembagian kuesioner.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan pada panduan skripsi Universitas Amikom Yogyakarta, maka penyusunan penelitian ini 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 mendefinisikan teori-teori yang berkaitan dengan tema serta pembahasan yang digunakan sebagai dasar dan alat untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini melakukan analisis kebutuhan sistem serta perancangan terhadap film animasi 2D yang akan dibuat termasuk langkah-langkah dalam pembuatannya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses dari pembuatan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. Dari proses produksi, pasca produksi dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan evaluasi).

BAB V : PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat sumber referensi yang dijadikan bahan acuan dalam penulisan skripsi.

LAMPIRAN

