

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film menjadi medium ekspresi artistik sebagai salah satu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan dan ide cerita (Wibowo.dkk, 2006) [1]. Film mengilustrasikan cerita yang telah dibuat oleh penciptanya melalui media berbentuk video. Sebuah cerita di dalam film, biasanya mengandung sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada penontonnya.

Film memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah film animasi. Sebuah film animasi dapat menghidupkan imajinasi dari sebuah ide cerita melalui pemaparan dalam bentuk objek yang telah dianimasikan. Melalui animasi, seorang *creator* dapat bebas membuat objek gambar sesuai dengan imajinasinya. Animasi sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah, dan lain-lain [2].

Animasi saat ini berkembang sangat pesat dan diminati oleh berbagai kalangan. Mulai dari kalangan dewasa, remaja bahkan anak-anak lebih memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap animasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan maraknya animasi-animasi kartun yang ditayangkan di televisi. [3]

Animasi dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Animasi dua dimensi memiliki kelebihan dalam proses pembuatan karakternya yang cepat dan mudah, biaya produksi murah, dan kemudahan perbaikan ketika terjadi kesalahan [4].

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk merancang dan membuat sebuah film animasi 2D berjudul “Pulang Kampung” yang bertujuan untuk memberikan hiburan kepada khalayak umum dan menyampaikan sebuah pesan yaitu pulang adalah cara terbaik untuk mengobati rasa rindu kepada orang tersayang, sekalipun orang tersebut sudah tiada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana cara merancang dan membuat film animasi 2D “Pulang Kampung”?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan animasi berupa film animasi 2 dimensi.
- b. Pembuatan animasi menggunakan teknik animasi digital.
- c. Film animasi memiliki resolusi 1920x1080 *pixels* dengan *frame rate* 24 fps.
- d. Film animasi memiliki format video (.mp4).
- e. Durasi sekitar ± 120 detik.
- f. Film animasi akan ditayangkan di *Youtube*.
- g. Animasi ditujukan untuk khalayak umum.
- h. *Software* yang digunakan *Adobe Photoshop Cs6, Adobe Illustrator cc 2017, Adobe After Effect Cs6, Adobe Premier Cs6, Adobe Audition Cs6*.
- i. Menggunakan *plug in Trapcode* untuk membuat efek pantulan air hujan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah membuat sebuah karya film pendek animasi 2D yang dapat menyampaikan pesan positif kepada penonton.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberi pengetahuan dan menambah wawasan bagi pembaca mengenai proses pembuatan animasi 2D.
- b. Dapat menjadi referensi bagi penelitian yang sejenis.
- c. Sebagai media hiburan bagi penonton.
- d. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan beberapa metode penelitian lainnya, seperti:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan animasi 2 dimensi.

- b. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan.

c. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada beberapa film animasi yang dapat dijadikan sebagai referensi dan melakukan pengamatan secara langsung pada lingkungan agar animasi yang dibuat dapat terlihat lebih natural.

1.6.2 Metode Perancangan

Merupakan metode perancangan model sistem yang meliputi tahap pra-produksi yaitu pembuatan konsep, skenario, pembentukan karakter, *storyboard*, *dubbing* awal, musik dan sound *FX*. [5]

1.6.3 Metode Produksi

Merupakan metode yang digunakan untuk memproduksi sebuah film animasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Metode ini melalui tahap produksi dan pasca produksi.
- b. Pembuatan karakter animasi pada *Software Adobe Illustrator*.
- c. Pembuatan desain *background* animasi dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop*.
- d. Proses *rigging* dan pembuatan animasi dengan menggunakan *software Adobe After Effects*.
- e. Penambahan efek-efek animasi dengan menggunakan *software Adobe After Effects*.
- f. *Render* video pada *software Adobe After Effects*.

- g. Final perancangan dengan menggabungkan hasil *render* dengan *background music* menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.
- h. *Finishing* film animasi.

1.6.4 Implementasi

Merupakan metode untuk mengetahui kelayakan animasi yang telah dibuat berdasarkan tanggapan dan penilaian dari penonton dengan menayangkannya di *Youtube*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi tugas akhir dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian, dan rencana kegiatan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori dasar dan pengertian secara umum, prinsip-prinsip animasi, *software*, masalah-masalah, serta teori lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahapan pra produksi yang terdiri dari tema, ide cerita, pembuatan *logline*, pembuatan skenario, *diagram scene*, perancangan karakter, dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

