

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat karena formatnya yang menarik. [1]

Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya “Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide” animasi merupakan proses recording dan memainkan kembali sebuah sequence tetap untuk membuat ilusi yang bergerak secara berkelanjutan [2]. Dengan seiring perkembangan teknologi, pembuatan animasi juga mengalami perkembangan yang pesat. Dalam proses pembuatannya, baik itu animasi 2D ataupun 3D memiliki tingkat kesulitan masing-masing. Saat ini kualitas dan cirikhas film animasi semakin beragam terutama untuk animasi 2D yang masih mempertahankan pembuatannya yang tradisional. Cirikhas tampilan animasi menjadi hal yang menarik dan masih bisa dinikmati sampai saat ini [3].

Menurut Kevin Peaty dalam bukunya “Flash Cartoon Animation: Lern From the Pross” berpendapat bahwa animasi komputer telah mengambil alih animasi 2D tradisional sebagai salah satu mediumnya. Dia juga berpendapat bahwa animasi telah berkembang menjadi bisnis yang menghasilkan jutaan dolar per tahun. Studio film besar menanamkan modal tidak sedikit dan memperkerjakan ratusan

seniman dan eksekutif berbakat hanya untuk membuat satu film animasi, dengan menghasilkan film animasi *box office* sebagai gantinya [4]. Dari data yang dilihat dari forum MyAnimeList, sebagai contoh animasi Jepang berjudul “Angle Beats” karya P.A Works berhasil meraih *score* 8.30/10 dengan 672,025 pengguna yang memberikan suara. Selain itu animasi “Your Name” karya Makoto Shinkai berhasil meraih *score* 9.16/10 dengan 827,964 pengguna yang memberikan suara [5]. Dari data-data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi 2D masih sangat diminati khalayak umum.

Dalam pembuatan film animasi “The Brave Little Bunny”, mengisahkan perjalanan hidup seekor kelinci yang ditinggal mati oleh sahabatnya akan tetapi sebelum kematiannya, ia mendonorkan jantungnya ke tokoh utama. Dalam pembuatan film animasi ini, penulis bertujuan mengangkat kata “berani” untuk mendefinisikan makna berani untuk meninggalkan apa yang telah pergi dan berani melangkah maju.

Dari pernyataan diatas, penulis melihat suatu peluang untuk membuat sebuah film kartun 2D yang berjudul “The Brave Little Bunny”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah “*bagaimana cara membuat film kartun 2D yang berjudul “The Brave Little Bunny” dengan menggunakan metode frame by frame?*”

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi film kartun 2D ini, demi mencapai target dan tujuan yang diharapkan maka memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Film Kartun 2D pendek berdasarkan skenario “The Brave Little Bunny” yang dibuat oleh penulis.
2. Yang menjadi bahan uji dalam penelitian ini adalah *storytelling* (penonton dapat memahami dan menerima cerita atau pesan yang ada).
3. Metode pembuatan dengan menggunakan metode *frame by frame*.
4. Film Kartun 2D ini akan dipublikasikan melalui www.youtube.com
5. Film Kartun 2D “*The Brave Little Bunny*” berdurasi 3 sampai 4 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun manfaat dan tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film kartun 2D “The Brave Little Bunny” dengan menggunakan metode *frame by frame* menggunakan *software Clip Studio*.
2. Melihat respon atau tanggapan penonton setelah menonton “The Brave Little Bunny”.
3. Menghasilkan karya yang dapat dijadikan portofolio yang nantinya dapat membantu saat didunia kerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat:

1. Bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini maka dapat menambah kemampuan penulis dalam penguasaan *software*, prinsip animasi, *skill* menggambar dan penganimasian. Kemudian menjadi salah satu syarat utama dalam menyelesaikan pendidikan Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberi informasi dan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan film animasi 2D dan membuat pembaca termotivasi untuk berkarya dalam bidang animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisa kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif dari sumber yang diamati dengan menggunakan metode-metode sebagai berikut: [7]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tugas akhir ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindera mata serta dibantu dengan panca indra lainnya. (Bungin, 2008 : 115) [6]

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis melakukan observasi pada film animasi baik yang berdurasi panjang maupun pendek seperti “Zootopia” produksi Disney, “Kung-Fu Panda” produksi DreamWorks Animation sebagai referensi pembuatan desain karakter, kemudian “Angle Beats” produksi P.A. Works, “Sankarea” produksi Studio Deen sebagai referensi pembuatan naskah cerita pada film kartun 2D “The Brave Little Bunny”.

Observasi dilakukan pada tanggal 5 Oktober hingga 10 November 2018.S

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan sebagian besar data yang tersedia berbentuk surat-surat, catatan harian, cendera mata, laporan dan sebagainya. (Bungin, 2008: 122) [6]

Dokumen yang digunakan dalam meneliti masalah adalah rekaman film-film animasi yang sudah disebutkan diatas. Dokumentasi dilakukan pada tanggal 5 Oktober hingga 10 November 2018.

3. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan adalah usaha yang dilakukan peneliti untuk mencari informasi yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Infotmasi diperoleh melalui karya tulis, buku, artikel dari *internet*. Studi Kepustakaan dilakukan pada tanggal 5 Oktober hingga 10 November 2018.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini berbentuk kualitatif maka penelitian ini menggunakan analisa data yang berupa menganalisis alur cerita dari film animasi yang sudah ada yang kemudian dapat diimplementasikan dalam produksi film kartun 2D “The Brave Little Bunny”, kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan informasi dan kebutuhan *hardware/ software*..

1.6.3 Metode Produksi

1. Tahap Pra Produksi
2. Tahap Produksi
3. Tahap Pasca Produksi

1.6.4 Metode Pengujian

Setelah melakukan tahapan produksi maka selanjutnya adalah metode pengujian dimana hasil akhir akan diuji apakah sesuai dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui hasil atau dampak produk yang dihasilkan sesuai apa yang telah diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, menggunakan sistematika yang terdiri dari beberapa bab, yaitu sebagai berikut: [7]

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan pengantar hal yang diteliti yang terdiri dari latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang pengertian, teori serta 12 prinsip animasi.

BAB III. METODOLOGI ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan analisis dan langkah kerja yang akan dilakukan meliputi metode penelitian, perancangan animasi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan.

BAB V. PENUTUP

Berisi simpulan keseluruhan hasil penelitian dan saran agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik.