

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tidak dipungkiri bahwa perkembangan animasi di Indonesia saat ini telah menuju ke arah yang lebih baik. Telah banyak beredar di media produk animasi dalam berbagai bentuk yang di produksi oleh negeri kita sendiri. Tetapi belum banyak animasi 2D yang beredar dipasaran dalam negeri. Penulis bermaksud untuk membuat sebuah tayangan dalam bentuk animasi 2D, karena kebanyakan yang beredar dipasaran saat ini adalah bentuk animasi 3D. Kalaupun ada itu merupakan milik negara tetangga atau negara lain yang tayang di negeri ini.

Penulis akan merancang sebuah karya animasi yang memiliki konsep cerita tentang sebuah durian yang telah memiliki rekor bertarung dan mendapatkan gelar raja bertarung harus melepaskan gelarnya. Karena sifatnya yang angkuh dan sombong dia akhirnya dikalahkan oleh sebuah kelapa. Selain kelapa dan durian penulis juga membuat karakter buah lainnya seperti apel dan pisang sebagai karakter pendukung.

Dari konsep cerita di atas film kartun yang dibuat penulis ini menceritakan tentang dunia kehidupan buah-buahan yang mana mereka sedang mengadakan sebuah pertarungan antar buah. Maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa tidak memungkinkan cerita tersebut di buat dengan menggunakan metode *live shoot*. Dan hanya bisa dilakukan dengan menggunakan konsep 2D.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa film animasi yang penulis buat bisa dilakukan dengan menggunakan 2D agar dapat dinikmati dari kalangan berbagai usia. Dan juga film kartun yang penulis buat ini memiliki tujuan untuk memberikan pesan bahwa jangan terlalu sombong juga merasa diri yang paling hebat, dan janganlah terlalu memandang rendah seseorang karena belum mengenalnya. Karena sudah pasti ada yang lebih hebat dan lebih baik dari pada kita. Maka dari situlah penulis mengambil judul “Perancangan Film Kartun ‘Fruit Fight’ Dengan Animasi 2D”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu : *“Bagaimana film kartun “Fruit Fight” dapat dibuat menggunakan konsep animasi 2D ?”*

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang di perlukan dalam penyusunan laporan ini, agar nantinya penulisan lebih terarah dan menghindari pembahasan terlalu luas, maka akan dibatasi, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Film yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Tokoh animasi terdiri dari Durian, Kelapa, Apel, Pisang,, Semangka, Jeruk, Strawberry.
3. Film animasi berdurasi kurang lebih 1-2 menit.
4. Tehnik penggambaran menggunakan animasi digital dan dianimasikan menggunakan *computational animation*.

5. Pengujian dilakukan pada mampukah film kartun “Fruit Fight ” dibawakan dengan konsep 2D.
6. Hasil film akan diuji oleh ahli multimedia, komunitas animasi, dan masyarakat luas dengan menggunakan kuisisioner.
7. Hasil film akan di tayangkan di youtube.com.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Untuk merancang dan membuat film kartun “Fruit Fight” dengan animasi 2D.
3. Untuk mengetahui apakah pesan moral dalam film animasi dapat tersampaikan..

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan dapat menjadi salah satu referensi hiburan film animasi 2D yang bisa di nikmati oleh penonton.
2. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang luas dalam perkembangan animasi 2D di Indonesia bagi pembaca.
3. Para pembaca dapat mengetahui apa saja tahapan dalam melakukan perancangan dan pembuatan film animasi 2D

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan film animasi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Metode Studi Literatur

Mengambil data dengan literature yang bersumber dari buku, media, ataupun hasil penelitian orang lain dengan mencari data yang berhubungan dengan film kartun.

2. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang terkenal dan dijadikan sebagai referensi.

3. Metode Quisioner

Mengumpulkan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis biasanya melakukan apa saja yang di butuhkan dalam perancangan film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan juga kebutuhan non fungsional.

1.6.3. Metode Perancangan

Merupakan metode yang melalui tahap pra produksi yang meliputi ide cerita, tema, logline, storyboard, naskah cerita, dan juga pembuatan karakter. Tahap selanjutnya adalah tahap produksi yang meliputi drawing karakter, penganimasian, background & foreground, dan juga sound. Kemudian tahap terkahir adalah tahapan pasca produksi yang meliuti compositing, editing, dan juga rendering.

1.6.4. Metode Testing dan Evaluasi

Dalam tahap ini penulis melakuakn pengujian terhadap film yang dilakukan untuk mengetahui sejauh manakah film animasi yang dibuat tersebut dapat di pahami oleh penonton. Dan juga apakah film tersebut layak untuk dibuat dengan menggunakan konsep 2D.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam tahap ini penulis melakuakn pengujian terhadap film yang dilakukan untuk mengetahui sejauh manakah film animasi yang dibuat tersebut dapat di pahami oleh penonton. Dan juga apakah film tersebut layak untuk dibuat dengan menggunakan konsep 2D :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi uraian teori tentang film kartun 2D, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, software yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang tahapan pra produksi meliputi, pembuatan ide cerita, tema, pembuatan karakter, naskah visual dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Daam bab ini dijelaskan tahapan-tahapan perancangan film animasi dari produksi sampai pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.