

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini animasi sangat berkembang di Indonesia dinikmati oleh semua tingkatan usia baik anak-anak sampai dewasa dan saat ini film animasi telah menjadi bagian kehidupan remaja di negeri kita. Di Indonesia sendiri saat ini telah membuat beberapa film animasi yang berkualitas, kita harus bangga karena film animasi di Indonesia mulai berkembang.

Dunia film pada mulanya berasal dari fotografi, sedangkan animasi berasal dari dunia gambar, yaitu ilustrasi design grafis (desain komunikasi visual). Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media, yaitu film dan gambar. Sudah banyak sekali teknik yang dapat digunakan untuk membuat film animasi, dan yang paling dikenal luas oleh masyarakat adalah 2D dan 3D.

Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur audio dan video. Film ini mengisahkan bagaimana sikap seorang Ayah menghadapi sifat anaknya yang sangat mudah marah dan mengajarkan tentang pentingnya mengendalikan kemarahan dan bagaimana sikap kita menghadapinya.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis merancang sebuah film animasi berjudul "Cerita Binar" yang diharapkan bisa sebagai media hiburan dan juga sarana belajar untuk penonton berupa film animasi 2 dimensi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana membuat film pendek animasi 2D “Cerita Binar”?”.

1.3 Batasan Masalah

Diperlukan batasan masalah agar lebih terfokus, terarah, dan tidak melebar, maka penulis memberikan ruang lingkup pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan ide konsep cerita dari karangan fiktif.
2. Animasi yang digunakan berbentuk animasi 2 dimensi.
3. Perancangan Animasi 2D dengan menggunakan aplikasi : Adobe Premiere Pro CC, Adobe After Effect CC, Clip Studio Paint EX, Adobe Photoshop CC.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dengan adanya penelitian ini penulis mempunyai maksud sebagai berikut.

1. Penerapan teknik in between pada animasi 2D.
2. Penjabaran tahapan proses produksi film animasi 2D “Cerita Binar” dengan hand drawing.

Dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini antara lain adalah untuk merancang dan membuat sebuah film yang menjadi media hiburan dan juga edukasi bagi penonton.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini adalah

:

1. Menghasilkan film animasi 2D yang edukatif bagi penonton semua umur.
2. Menjadi salah satu referensi dalam merancang film animasi 2D di masa mendatang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Metode Perancangan

Perancangan Film Animasi “Cerita Binar” dilakukan melalui 3 tahapan yaitu :

1. Tahap pra -produksi merupakan tahapan awal pembuatan film yang meliputi pencarian ide dan tema, logline, synopsis, pembuatan naskah karakter development dan storyboard.
2. Tahap Produksi, merupakan tahapan dimana dilakukan proses pengerjaan seperti pembuatan key animasi, in between pembuatan background dan pewarnaan.
3. Tahap Pasca-Produksi merupakan tahapan dimana dilakukan evaluasi dan pengabungan semua komponen yang telah dibuat dalam tahapan Produksi menjadi sebuah karya film yang layak tayang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis dalam menyusun laporan ini mengacu pada sistematika laporan ilmiah antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori dari penelitian sebelumnya, buku, ataupun sumber lain yang digunakan dalam penyusunan penelitian

BAB III GAMBARAN UMUM DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum teknik yang digunakan, alat dan bahan penelitian, alur penelitian dan perancangan film.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi implementasi konsep perancangan yang sudah dibuat serta penjelasan tahapan produksi serta pengujian system yang telah di bangun, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang digunakan penulis dalam melakukan penyusunan laporan skripsi.