

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya, remaja sangatlah rentan terhadap pengendalian emosi. Gangguan emosi lebih memungkinkan menjadikan remaja mudah untuk merokok, minum dan menggunakan narkoba (Christensen, Murphy, Allister, Atkinson, Bhargava, Brennan dan Wolpert, 2012). Masa remaja juga identik dengan usia bermasalah maka dari itu beberapa ahli mengatakan bahwasannya masa remaja adalah masa *storm and stress*. Remaja juga sering digambarkan dengan kondisi emosi yang tidak stabil dan cenderung mengelora serta tingkat hormon yang tidak stabil sehingga remaja sering merasakan perubahan suasana hati, emosi, ataupun mood dalam waktu yang cepat. Adanya rasa iri, marah, kesal terhadap diri sendiri karena melihat pencapaian yang diraih orang lain dirasa lebih tinggi, membuat mereka cenderung menjadi pribadi yang selalu merasa putus asa dan kerap mengeluh, yang pada akhirnya membuat kinerja sehari-hari dan semangat hidup semakin menurun [1].

Sedangkan rasa syukur, menurut Emon dan McCullough (2003) dalam Sulistyarini (2010), menunjukkan bahwa kebersyukuran merupakan sebuah bentuk emosi atau perasaan yang kemudian berkembang menjadi suatu sikap, sifat moral yang baik, kebiasaan, sifat kepribadian dan kemudian akan mempengaruhi seseorang menanggapi atau bereaksi terhadap sesuatu atau situasi. Emmons juga menambahkan bahwa syukur itu membahagiakan, membuat perasaan nyaman dan bahkan dapat memacu motivasi. Namun demikian, bersyukur merupakan hal yang tidak mudah untuk dilakukan oleh remaja karena beberapa hal, seperti cenderung mengalami berbagai konflik dengan diri sendiri maupun berbagai tuntutan yang diperlihatkan lingkungan sekitar, seperti dari teman sebaya, figure signifikan lainnya maupun dari keluarga [2].

Keterkaitan antara remaja dan rasa bersyukur adalah bersyukur dapat membantu remaja memiliki suatu ketahananmalangan dalam menghadapi perjalanan fase kehidupannya sebagai remaja. Remaja yang memiliki ketahananmalangan cenderung memiliki produktivitas, vitalitas, kesehatan, pengetahuan, motivasi dan

remaja belajar mengatasi tantangan dan kesulitan dengan baik, membantu remaja beradaptasi lebih cepat dan lebih efektif dalam menghadapi situasi menekan dalam hidupnya (Mathur & Jain: 2021) [3].

Dalam menghadapi suasana hati yang cenderung berubah-ubah, dewasa ini banyak masyarakat terutama remaja yang memilih pelariannya dengan mencari hiburan, salah satunya dengan menonton film. Berdasarkan hasil survei dari situs www.rumahmillenials.com mengatakan bahwa sebagian besar respondennya adalah seorang mahasiswa dan range usianya pun didominasi dari 17-20 tahun yang terkategori usia remaja. Kemudian, hasil survei mengenai alasan responden menonton film, yaitu sebanyak 55 responden menonton film untuk mempelajari perspektif baru, 78 responden menonton film untuk melepas penat, 51 responden menonton film karena ingin menghabiskan waktu luang, dan 97 responden menonton film untuk hiburan (Pratomo: 2019). Hasil survei tersebut membuktikan bahwa memang benar remaja sangat menyukai kegiatan menonton film. Apalagi dengan banyak berdirinya industri-industri film yang memproduksi film dengan beragam genre dan cerita menarik, maka tak heran hal itu membuat semakin banyak remaja yang tertarik menonton film sekalipun mereka perlu mengorbankan dana untuk membeli kuota atau membeli tiket bioskop [4].

Kegiatan menonton film ini memberikan dampak yang positif bagi penontonnya karena tak hanya menghibur tapi juga memberikan hal-hal yang bisa dipelajari dari film yang ditonton. Menurut penelitian, kebanyakan remaja menyukai jenis film animasi / anime/ kartun karena untuk mengisi waktu luang jenis film tersebut adalah pilihan yang terbaik. Jenis film animasi / kartun memiliki cerita atau kisah yang seru untuk diikuti; karakter-karakter yang terdapat di dalamnya sangatlah bervariasi dan unik, selain itu banyak pelajaran yang bisa diambil dan film animasi / kartun dibuat dengan grafik yang enak dilihat mata (Samagahacom, 2021). Beberapa manfaat menonton kartun ialah banyak pelajaran berharga yang bisa didapatkan; menonton kartun dapat membantu kita untuk mengontrol emosi; memperbaiki mood dan meningkatkan jiwa sosial kita (Update, 2020) [5].

Munir (2013:327) animasi 2D merupakan animasi yang dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi ini cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Animasi terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer [6].

Animasi saat ini sudah menjadi media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum. Pesan yang disampaikan bisa apa saja, sesuai dengan yang ingin menyampaikan, baik itu hiburan, informasi, ataupun pendidikan. Keefektifan Animasi dalam menyampaikan pesan disebabkan sifatnya yang audio visual, menampilkan gambar dan suarayang hidup. Dengan sifat tersebut, Animasi dapat bercerita dengan singkat dan jelas dalam waktu yang terbatas. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, makarangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011) [7].

Berangkat dari permasalahan diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait perancangan film animasi yang menjadi ketertarikan remaja saat ini dan isi film animasi ini nantinya berkaitan tema bersyukur dalam mendukung edukasi bagi remaja sehingga diharapkan dapat menjadi motivasi agar semangat hidup terus meningkat dan memiliki kestabilan emosi atau perasaan yang baik. Peneliti akan menggunakan konsep animasi 2D dengan teknik frame by frame. Konsep dan teknik ini dipilih dikarenakan dapat membawa kesan yang lebih ekspresif dan cocok untuk kalangan remaja.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: ***"Perancangan Film Animasi Pendek 2D Mengenai Pentingnya Bersyukur Untuk Remaja Dengan Teknik Frame By Frame"***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Bagaimana merancang sebuah film animasi pendek 2D dengan tema bersyukur bagi para remaja menggunakan Teknik *frame by frame*?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan film animasi pendek ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Materi film animasi pendek ini berisi tentang informasi edukasi tentang bersyukur
2. Target penayangan yang dilakukan pada film animasi pendek ini yaitu lewat *youtube* dan sosial media seperti *Facebook* dan *Instagram*.
3. Target durasi film animasi pendek ini adalah 1 menit.
4. Yang diuji pada penelitian ini adalah informasi dan kelayakan visual animasi.
5. Pengujinya adalah Remaja dan Mahasiswa.
6. Pengujian berakhir pada *Beta Testing*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini yaitu menghasilkan animasi 2D dengan tema bersyukur menggunakan Teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Untuk Peneliti

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata Satu Teknologi Informasi dan dapat memahami apa yang telah didapat selama masa kuliah baik teori maupun praktikum.

2. Dapat memahami proses pembuatan animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah penjurusan konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi dalam bentuk berupa cerita fiksi kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Untuk Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam Penelitian karya ilmiah dibidang multimedia terutama dalam bidang animasi *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan Peneliti dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi pendek *frame by frame* yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi *channel youtube* yang berubungan dengan pembuatan animasi ini dan teknik cara pembuatannya.

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari *frame by frame* dalam pembuatan film animasi pendek.

1.6.3 Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi pendek, hal ini meliputi perencanaan konsep, *storyboard*, *design* karakter, dan *background*. Untuk Produksi dan Pasca Produksi yaitu menerapkan teknik animasi *frame by frame*, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik animasi *frame by frame* terhadap film animasi pendek yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, contohnya seperti dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari *testing* terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa kuesioner dan hasil *review* dari hasil penelitian mengenai teknik animasi *frame by frame* dalam pembuatan film animasi pendek 2D dengan tema bersyukur.

1.7 Sistematika Penelitian

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika Penelitian yang dilakukan. Berisikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik *frame by frame*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik *frame by frame*. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan *background*), pascaproduksi (*compositing, editing, rendering*), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN