

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah atau Latar Belakang Proyek

Film animasi dewasa ini banyak diminati oleh berbagai kalangan, terutama remaja dan anak-anak. Salah satu contoh diantara banyak film animasi adalah *Doraemon : Stand By Me*. Selain menjadi hiburan, cerita dalam film animasi menyuguhkan banyak informasi yang bisa dengan mudah sampai kepada apresiatornya. Hal ini dikarenakan ilustrasi cerita pada film animasi memiliki unsur audio dan visual yang menarik sehingga membuat apresiator enggan melewatkan adegan-adegan yang terdapat pada film tersebut. [1]

PT Dolant Kreatif Indonesia adalah sebuah perusahaan yang salah satunya bergerak di bidang film animasi 2 dimensi. Perusahaan ini memproduksi video animasi kemudian diunggah pada media youtube sebagai wadah untuk membagikan karya yang dapat diakses oleh banyak orang. Perusahaan ini memiliki 22 karyawan yang aktif dalam berdiskusi bagaimana membuat karya yang dapat menghibur bagi penonton di youtube. Salah satu misinya yaitu membuat film animasi yang menghibur.

Berjalannya waktu, masalah pada film animasi semakin terlihat. Teknologi sudah semakin modern, film animasi mudah untuk di akses dan banyak pilihan genre, namun terdapat film animasi yang hanya mementingkan untuk banyaknya hasil dan kurang dalam penyampaian informasi serta menghibur penonton, sementara fungsi dari animasi salah satunya yaitu sebagai media hiburan.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembuatan film animasi. Selain itu diperlukan pula film animasi yang dapat menghibur serta dapat menyampaikan informasi sehingga tujuan dari animasi dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir dengan judul : Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi di PT Dolant Kreatif Indonesia Menggunakan Adobe Flash sebagai Media Hiburan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar Belakang diatas maka diambil suatu rumusan masalah yaitu *“Bagaimana membuat Film Animasi 2 Dimensi di PT Dolant Kreatif Indonesia yang dapat digunakan sebagai media hiburan ? ”*.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada :

- a. Media penunjang untuk Animasi ini adalah YouTube
- b. Proses pembuatan Film Animasi ini dilakukan sama dengan apa yang ada di PT Dolant Kreatif Indonesia.
- c. Pembuatan Film Animasi ini di uji dengan menilai isi informasi dan tampilan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Membuat Film Animasi 2 Dimensi di PT Dolant Kreatif Indonesia yang dapat menghibur.
2. Film Animasi 2 Dimensi yang dapat menjadi media hiburan oleh penonton atau masyarakat yang dapat dilihat melalui YouTube.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penyusunan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu :

1. Diharapkan film animasi 2 dimensi yang di buat di PT Dolant Kreatif Indonesia dapat menghibur bagi penonton.
2. Bagi penulis , sebagai implementasi disiplin ilmu yang telah di dapat selama perkuliahan dapat diterapkan di kehidupan nyata.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang di butuhkan dalam penelitian tugas akhir ini adalah data-data yang berhubungan dengan pembuatan animasi. Untuk mendukung penulisan tersebut, penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode, yaitu :

a. Metode Observasi

Penelitian lapangan adalah mendapatkan data langsung dari lapangan yang berkaitan dengan objek penulisan yang penulis dapat berdasarkan pengamatan di lapangan selama di PT Dolant Kreatif Indonesia melalui observasi dalam kurun waktu 16 September 2019 – 3 Januari 2020 (80 hari kerja).

b. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara Tanya jawab langsung kepada pihak PT Dolant Kreatif Indonesia, bertujuan untuk mengetahui permasalahan apa yang ada di PT Dolant Kreatif Indonesia.

c. Metode Studi Pustaka

Penulisan teoritis adalah memperoleh bahan berupa referensi yang bersifat teoritis dari buku-buku dan sumber bacaan lain yang dapat mendukung penulisan tugas akhir ini.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan upaya yang dilakukan untuk mengolah data dan mempersiapkan data agar supaya mengetahui langkah apa yang harus dilakukan terhadap data-data tersebut.

Adapun langkah-langkah penelitian yang di gunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menemukan masalah dan menetapkannya sebagai masalah yang akan diteliti.
2. Menentukan judul sesuai dengan masalah yang akan diteliti.
3. Membuat proposal sebelum melakukan praktik kerja lapangan/magang untuk melakukan penelitian.
4. Mengumpulkan beberapa data pekerjaan atau dokumentasi yang diperoleh di PT Dolant Kreatif Indonesia.
5. Pembahasan mengenai pengaruh atau menganalisa pengaruh yang ada di PT Dolant Kreatif Indonesia.
6. Membuat penelitian tersebut menjadi sebuah tugas akhir.

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan pembuatan film animasi 2 dimensi di PT Dolant Kreatif Indonesia sebagai media hiburan yang didalamnya terdapat beberapa langkah sebagai berikut :

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I - PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II - TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

BAB III - TINJAUAN UMUM

Berupa gambaran umum tentang PT Dolant Kreatif Indonesia, proses pembuatan film animasi seperti di PT Dolant Kreatif Indonesia, analisa tentang manfaat, dan analisa yang lain terkait pembuatan Film Animasi 2 Dimensi.

BAB IV - PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang rancangan dan implementasi tentang pembuatan yang dikerjakan, urutan-urutan mulai dari pembuatan karakter hingga rendering Animasi.

BAB V - PENUTUP

Menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I), saran penggunaan terhadap objek penelitian dan saran pengembangan Film Animasi 2 Dimensi yang lebih baik dari yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA