

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang selalu bertumbuh dan berkembang dimana bertumbuh sendiri merupakan proses perubahan jasmani yang terjadi sampai mencapai kematangan fisik yang bersifat kuantitatif, sedangkan perkembangan adalah perubahan individu yang lebih kearah rohaniah yang menjadi unik untuk setiap individu. Pada proses bertumbuh seorang anak, peran orang tua menjadi begitu penting.

Anak pada Proses belajar, mendapat suatu hal baru dari proses mengamati model. Anak melihat perilaku orang tua yang dijadikan model meniru (Imitasi) sehingga menjadi suatu tolak ukur keberhasilan seorang anak dari model orangtuanya[1].

Media merupakan salah sarana yang dekat dengan masyarakat, baik media cetak maupun elektronik. Salah satu media elektronik adalah animasi. Animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek dan disusun sehingga bergerak mengikuti alur sesuai dengan waktu yang ditentukan. Perkembangan animasi awalnya dikerjakan secara gambar tangan manual kini telah

beralih menggunakan komputer atau lebih dikenal dengan digital *animation*.

Motion graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. Motion graphic biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book*. Istilah ini berguna untuk membedakan still graphics dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu atau *transforming graphics*[2].

Film dengan design grafis memasukan elemen elemen berbeda seperti design 2D atau 3D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video dan music. Kelebihan dari animasi adalah pengilustrasiannya yang bebas dimana karakter yang digunakan bisa apa saja seperti hewan, tumbuhan bahkan benda mati dapat disajikan dengan animasi supaya terlihat semakin hidup. Film animasi sendiri lebih dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat dan memberi dampak yang beragam.

Dari latar belakang diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah film animasi 2D menggunakan teknik *Motion Graphic* yang diharapkan menginspirasi tiap individu khususnya orangtua agar dapat menjadi teladan yang baik sehingga proses pertumbuhan anak menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas terdapat rumusan masalah yaitu :
Bagaimana membuat sebuah film animasi berbasis 2 Dimensi “*Grow*” menggunakan *Motion Graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu :

1. Pembuatan film animasi 2 Dimensi ini menggunakan *Motion Graphic*.
2. Film animasi “*Grow*” ditujukan untuk penonoton tiga belas tahun keatas.
3. Film animasi “*Grow*” ini berdurasi \pm 2 menit.
4. Pembuatan animasi “*Grow*” ini menggunakan aplikasi *After Effect*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere* dan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Media Encoder*.
5. Film animasi ini dikemas menggunakan format file .mp4 dengan kualitas full HD 1080p resolusi 1920x1080 50FPS
6. Yang diuji dari penelitian ini adalah aspek tampilan animasi dan aspek cerita animasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi 2 Dimensi.
2. Mengaplikasikan *Motion Graphic* pada pembuatan film animasi 2 Dimensi "Grow".
3. Menjadikan animasi ini menjadi media hiburan yang dapat menyampaikan pesan moral.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1.5.1 Bagi Pembaca

Menjadi bahan referensi untuk pembuatan proposal animasi 2 dimensi

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Melatih ketekunan dan dalam hal bertanggung jawab.
2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik *Motion Graphic*.
3. Dapat menjadi portofolio.

1.5.3 Bagi Penonton

1. Dapat menikmati hasil dari pembuatan film animasi 2 dimensi "Grow".
2. Mendapat pesan yang ingin disampaikan oleh penulis

1.5.4 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Sebagai bahan masukan bagi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini beberapa metode yang dilakukan oleh penulis guna untuk membantu dalam proses pembuatan skripsi ini :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film animasi.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku

atau media yang ada, yang berisi informasi tentang film animasi dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan dalam pembuatan film animasi 2D “Grow”.

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, design karakter dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

1.6.4 Implementasi Perancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan film animasi 2D

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan yang disusun oleh penulis dalam skripsi ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, berisi tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, design karakter, prinsip dasar animasi, teknik pembuatan animasi, tahap perancangan animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan, analisis kebutuhan dan menjelaskan mengenai perancangan pembuatan film animasi menggunakan *Motion Graphic*.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang proses tahapan selama pembuatan film animasi berlangsung hingga *finishing*, *Rendering*, dan *packaging*, serta berisi tentang evaluasi film animasi dari tanggapan penonton.

BAB V : PENUTUP

Didalam bab ini, berisikan tentang hasil analisa, kesimpulan, dan saran-saran

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar dari buku-buku yang digunakan penulis sebagai bahan referensi selama pengerjaan skripsi ini.