

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dari tahun ke tahun, perkembangan film kartun atau animasi semakin berkembang. Animasi yang berkembang tidak terlepas dari rumah produksi atau studio yang membuat animasi tersebut. Saat ini banyak studio animasi yang tumbuh dan menghasilkan karya – karya film animasi yang spektakuler dan Box Office. Rumah produksi film animasi yang populer diantaranya adalah Pixar dan Dreamworks. Perkembangan animasi dibuktikan dengan meningkatnya jumlah produksi film animasi dunia.

Sebuah organisasi bernama Nasscom (India), mencatat pada tahun 2000, produksi global animasi menghasilkan 51,7 milyar USD, Tahun 2002 menghasilkan 41 milyar USD, tahun 2005 menghasilkan 51,7 milyar USD, tahun 2008 menghasilkan 68 milyar USD, dan survey terakhir pada tahun 2012 produksi global animasi menghasilkan 100 milyar USD (www.nasscom.in).

Di Indonesia sendiri, film animasi mulai berkembang. Beberapa film animasi buatan anak bangsa mulai mendapat tempat di pertelevisian dalam negeri. Film animasi berjudul Keluarga Somat ini adalah film animasi pertama Indonesia yang tayang sejak 8 Juni 2013 di Indosiar. Film animasi Keluarga Somat diproduksi oleh rumah produksi Dreamtoon Animasi Indonesia yang seluruh anggotanya adalah orang Indonesia. Animasi lainnya adalah Dufan the Defender

di Indosiar, Kampung Edu di Spacetoon, Catatan si Dian di TVRI, Adit dan Sopo Jarwo di MNC tv, Si Entong di MNC tv (www.mnctv.com).

Lingkungan sekolah pada dasarnya merupakan sebuah ruang untuk lembaga pendidikan formal yang memberikan sebuah pengaruh pengembangan potensi siswa. Sekolah sangat berperan dalam mendidik dan membentuk karakter seorang anak. Tetapi sekarang ini, banyak terjadi kasus kekerasan dalam lingkungan sekolah.

Sebagai contoh saat kegiatan Masa Orientasi Siswa, sering terjadi kasus kekerasan kakak kelas memukul adik kelasnya berkedok kedisiplinan. MOS biasanya ditujukan untuk mempersiapkan peserta didik dalam memasuki pendidikan. Materi umum yang disampaikan dalam MOS adalah pengenalan warga sekolah beserta visi dan misi lembaga, pengenalan lingkungan dan budaya sekolah, pembinaan tata krama. Kekerasan saat kegiatan MOS biasanya melibatkan kakak kelas atau senior dengan adik kelasnya atau juniornya. Hukuman fisik seringkali diberikan oleh kelompok senior ke kelompok junior jika kelompok junior melakukan kesalahan dan kemudian dianggap sebagai ketidakdisiplinan. Kegiatan MOS seharusnya memberikan dampak positif bagi para peserta didik baru. Memberikan nilai kedisiplinan tidak mesti harus memakai kekerasan. Dengan memberikan contoh yang baik, dan memberikan sebuah pembelajaran akan lebih bermanfaat daripada menghukum dengan kekerasan fisik. Jika MOS dijalankan dengan benar, sangat bermanfaat untuk meningkatkan nilai persahabatan, kesatuan dan persatuan antar warga sekolah.

Pada tahun 2014 akan diadakannya pesta demokrasi 5 tahunan Pemilu Legislatif dan Pemilu Presiden. Dalam pemilu, tidak jarang para calon legislatif yang tadinya teman, saat pemilu menjadi lawan. Ini merupakan fenomena yang menarik dalam pemilu. Para calon anggota legislatif berlomba-lomba menarik simpatisan masyarakat Indonesia dengan mengumbar janji-janji yang katanya akan diwujudkan jika terpilih. Saling menjatuhkan satu sama lain sering terjadi dalam proses kampanye. Tidak peduli lawan atau kawan, hanya untuk mendapatkan kursi kekuasaan, para calon sudah tidak memikirkan arti dari kata sahabat. Hal tersebut berpotensi memecah belah kesatuan dan persatuan bangsa. Mereka lupa bahwa, mereka adalah teman seperjuangan demi mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Demi menjaga kesatuan dan persatuan bangsa, walau mempunyai pemikiran yang berbeda-beda mensejahterakan bangsa adalah prioritas utama.

Ada beberapa film animasi yang bertemakan persahabatan. Contohnya adalah film animasi Larvae. Film animasi ini berkisah tentang dua ekor larva atau ulat yang selalu mengalami kejadian-kejadian unik setiap harinya dan mereka selalu bersama-sama. Walaupun terkadang mereka bertengkar, tapi jika terjadi sebuah masalah mereka bekerjasama dalam menghadapi masalah.

Dari uraian diatas, maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi yang Berjudul The Ungkrung” yang bertemakan persahabatan. Kata Ungkrung merupakan bahasa daerah dari Gunungkidul yang berarti kepompong. Di film animasi ini tidak terdapat dialog antar tokoh atau yang disebut *dubbing*. Hanya menggunakan narasi cerita untuk

memperjelas alur cerita dan sound effect untuk mendukung sebuah adegan atau situasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah film animasi 2 Dimensi tentang persahabatan dengan teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2 dimensi The Ungkrung ini, penulis membatasi dalam pembahasan agar tidak menyimpang terlalu jauh. Batasan – batasan tersebut adalah :

- a. Dalam pembuatan film animasi ini menggunakan aplikasi
 - 1) Adobe Flash CS 3
 - 2) Adobe Premiere Pro CS 3
 - 3) Adobe Audition CS 6 Portable.
- b. Target penonton film animasi The Ungkrung adalah semua umur.
- c. Dalam pembuatan film animasi ini menggunakan 3 dari 12 prinsip dasar animasi yaitu :
 - 1) Secondary Action
 - 2) Straight Ahead Action

3) Exaggeration

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah :

- a. Untuk membuat Film Animasi 2 Dimensi berjudul The Ungkrung dengan tema Persahabatan menggunakan teknik *frame by frame*.
- b. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama menempuh bangku kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dalam pembuatan Film Animasi 2 Dimensi Berjudul The Ungkrung.
- c. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- d. Memberikan motivasi kepada pembaca untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan film kartun.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan pesan persahabatan kepada penonton untuk meningkatkan kesatuan dan persatuan bangsa.
2. Mengasah keahlian penulis dalam membuat film animasi 2 dimensi.
3. Film animasi yang dibuat bisa dijadikan sebagai sarana hiburan yang menarik bagi penonton.

1.6 Metode Penelitian

1) Metode pengumpulan data

a) Metode Observasi.

Melakukan pengamatan langsung terhadap film animasi yang berkualitas dan populer dikalangan masyarakat.

b) Metode Studi Pustaka .

Pengumpulan data atau informasi melalui buku-buku, tutorial, dan semua materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi 2 dimensi yang diperoleh di perpustakaan.

c) Metode Studi Literatur.

Pengumpulan data menggunakan internet untuk mendapatkan informasi dalam pembuatan film animasi.

2) Metode Analisis

a. Analisis Kebutuhan Sistem

b. Analisis Kelayakan

3) Metode Pengembangan Animasi

a. Proses Pra Produksi yaitu proses tahapan sebelum produksi meliputi pencarian ide, tema, sinopsis, karakter dan storyboard.

- b. Proses Produksi yaitu mulai drawing atau penggambaran, coloring, penganimasian , special effect, editing, pemberian audio, narasi dan rendering.
- c. Proses Pasca Produksi, meliputi packing atau pemindahan ke media penyimpanan seperti VCD dan DVD dan pendistribusian film.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulis untuk menulis skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian-pengertian teori yang mendasari proses pembuatan film animasi ini. Pengertian animasi, perkembangan animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, prinsip animasi, kebutuhan dalam pembuatan animasi, tahapan pengembangan animasi, analisis sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan proses pra produksi film animasi yang dibuat oleh penulis, meliputi tema, sinopsis, *design character*, dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan proses produksi pembuatan film dan pasca produksi.

Tahap produksi meliputi *drawing* atau penggambaran, *coloring*, penganimasian , *special effect*, *editing*, pemberian *audio*, narasi dan *rendering*.

Tahap pasca produksi meliputi *packing* dan distribusi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran untuk penerapan film animasi ini.