

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap perhitungan waktu yang terjadi. Di dalam pembuatan animasi terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan yaitu 3D, Stop Motion, dan teknik animasi 2D. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam ruang lingkup dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan langkah-langkah gerak berikutnya[1].

Penulis memiliki konsep cerita tentang seorang gadis kecil mengabaikan perintah ayahnya. Ayahnya menyuruh dia untuk gosok gigi terlebih dahulu sebelum tidur dan memperingatkan kalau tidak melaksanakannya maka dia akan menjadi ompong layaknya seekor bebek. Namun dia tidak menggubris peringatan ayahnya karena dia anggap itu hanyalah sebuah lelucon. Namun malam harinya dia terbangun karena ingin buang air kecil. Setelah buang air kecil dia mendapati dirinya berubah menjadi bebek saat melihat ke cermin kamar mandi. Dia pun panik dan melapor ke ayahnya, berharap ayah sanggup untuk mengembalikannya menjadi manusia. Namun setelah bertemu dengan

ayah, ternyata dia tidak bisa berbuat apa –apa. Mengetahui hal tersebut gadis menangis dan terbangun dari tidurnya sambil berteriak dengan keras. Ternyata kejadian tersebut hanyalah mimpi buruk. Kemudian ayahnya tiba di kamar gadis karena mendengar teriaknya. Melihat ayahnya, gadispun bergegas menghapiri ayahnya lalu memeluknya dengan erat. Kemudian gadis menceritakan kejadian yang menimpa dirinya dan meminta maaf kepada ayah. Akhirnya gadis pergi ke kamar mandi untuk gosok gigi diteman ayahnya.

Melihat konsep cerita diatas yang bersifat imajinatif, yaitu adanya penokohan hewan yaitu bebek yang memiliki ekspresi yang tidak dapat diperankan bebek sungguhan. Maka penulis memilih menggunakan konsep animasi 2D. Kemudian teknik yang digunakan adalah frame by frame karena adanya adegan yang dilebih - lebihkan ketika gadis berubah menjadi bebek.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul “Perancangan Film Kartun “A Tale Before Sleep” Dengan Animasi 2D” bermaksud untuk dijadikan media penyampaian pesan moral kepada masyarakat khususnya dikalangan anak - anak.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana perancangan film kartun “A Tale Before Sleep” menggunakan teknik frame by frame ?”

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Pembuatan karakter utama : Anak Gadis, Ayah.  
Background : Kamar, kamar mandi, ruang tengah, dapur.
2. Teknik gambar menggunakan digital drawing.
3. Animasi menggunakan animasi 2D dengan teknik frame by frame.
4. Film animasi ini akan berdurasi 2-3 menit.
5. Target penonton untuk semua umur.
6. Pengujian dilakukan pada mampukah film kartun "A Tale Before Sleep" dibawakan dengan konsep 2D
7. Hasil film animasi 2D akan diuji oleh pakar animasi 2D dari MSV Pictures dan masyarakat luas menggunakan kuisioner

### 1.4. Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Membuktikan bahwa teknik yang penulis gunakan berpengaruh terhadap cerita yang penulis buat.
2. Membuktikan konsep animasi 2D berpengaruh kepada cerita yang penulis buat.
3. Membuktikan bahwa orang lain paham dengan cerita yang penulis buat.

4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Universitas "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penyusunan laporan ini diharapkan oleh penulisan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman tentang pembuatan film animasi.
2. Bagi penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan yang berkualitas juga menarik.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas dalam perkembangan animasi 2D

#### **1.6. Metode Penelitian**

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

##### **1.6.1. Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Metode Observasi/ Survey

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi frame by frame yang sudah populer.

### 2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

### 3. Metode Quisioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

#### 1.6.2. Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional

#### 1.6.3. Perancangan

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *storyboard*.

#### 1.6.4. Produksi

Metode produksi dilanjutkan seperti mengatur detail pergerakan, mengatur pencahayaan, dan arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dan melakukan penyimpanan data sesuai dengan *scene*. data yang disimpan akan dilakukan editing, penggabungan, penambahan effect, transisi, audio, dan yang terakhir rendering. *Rendering* akan dilakukan setelah hasil dari *editing* sudah di rasa cukup.

#### 1.6.5. Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi dapat dipahami oleh penonton mulai dari umur 7 tahun, sehingga dapat disimpulkan apakah kisah tentang seorang anak yang lalai terhadap peraturan dan menerima hukuman atas perbuatannya dapat dipahami atau tidak, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

#### 1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini sesuai dengan ketentuan penulisan, dimana penulisan dibagi kedalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang akan diuraikan. Adapun sistematika dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada Bab I ini terisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi secara singkat.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III membahas tentang analisis perancangan animasi stop motion mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, pemilihan tema, perancangan karakter, background serta storyboard.

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi stop motion secara teknis.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.