

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya Animasi "The Anxiety" ini merupakan sebuah karya reflektif tentang kehidupan generasi muda masa kini yang mengalami gangguan kecemasan. Dengan paparan visual yang menarik agar memiliki kesan kepada penonton bahwa animasi itu menghibur dan unik. Pada perkembangannya animasi kini tidak hanya dibuat untuk anak-anak saja, namun animasi juga dibuat untuk konsumsi kalangan remaja, dewasa.

Animasi 2D merupakan metode animasi tradisional dimana menggunakan gambar frame to frame yang saling mengikuti, satu gambar dengan suatu pose yang kemudian diikuti gambar lain dengan pose yang sedikit berbeda yang secara konstan digambar dengan tangan. Namun selama perkembangannya, saat ini animasi 2D melibatkan perangkat lunak komputer dalam proses pembuatannya, mulai dari pewarnaan, proses animate, penerapan visual kamera dan penataan aset yang digunakan. Sehingga dapat dikatakan animasi 2D saat ini adalah bentuk penggabungan antara tipe animasi tradisional dan animasi komputer atau bisa juga dikatakan digitalisasi proses tradisional melalui komputer. [1]

Dengan latar belakang diatas, tentang animasi yang bisa dicampurkannya animasi tradisional dan animasi komputer yang cocok dengan kriteria seni penulis. Membuat penulis membuat media informasi melalui multimedia yang berupa video animasi 2D sehingga dapat membantu dalam memberikan gambaran kepada masyarakat tentang gangguan kecemasan yang sering dihadapi, memberi kesan penonton dan menyuguhkan animasi yg cocok untuk semua umur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat Film Pendek Animasi The Anxiety ?”.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah ssebagai berikut :

1. Video ini merupakan film pendek animasi 2D.
2. Pembuatan dan perancangan film pendek animasi ini untuk mempromosikan gerakan peduli kesehatan jiwa.
3. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan resolusi 1280 x 720 pixel.
4. Video animasi ini ditayangkan di Youtube.
5. Durasi film animasi pendek ini berkisar 2 menit.
6. Pembuatan film ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Adobe Photosop, Adobe Premier, Adobe After Effects, dan Adobe Audition.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat dan merancang video animasi Film Pendek Animasi The Anxiety sebagai media informasi.
2. Membantu mempromosikan gerakan peduli kesehatan jiwa melalui Film Pendek Animasi The Anxiety berbagai media sosial.

3. Ikut serta meramalkan perkembangan teknologi informasi melalui video animasi terutama pada film pendek.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan maka penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data dari Prof. Dr. Sugiyono [2] sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Melakukan observasi pada objek yang akan digunakan sebagai bahan pembuatan video animasi.

2. Metode Studi Literature

Mengambil data dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan melakukan browsing dan menonton video yang berkaitan dengan pembuatan film pendek animasi.

1.5.2 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan 3 tahapan dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi [3].

1.5.3 Tahap Pra Produksi meliputi :

1. Sinopsis
2. Naskah
3. *Storyboard*

4. Desain Karakter
5. Desain *Background*

Tahap Produksi meliputi :

1. Pembuatan *background*
2. Proses *Coloring*
3. Proses *Composing*
4. Pembuatan animasi *frame by frame*
5. Pembuatan animasi *cut by cut*

Tahap Pasca Produksi meliputi :

1. *Rendering*
2. *Testing*
3. Publikasi

1.5.4 Metode Testing

Peneliti melakukan testing terhadap video animasi dengan metode skala *likert* yaitu dengan perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden.[4]

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti sistematika penyusunan skripsi akhir ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tinjauan pustaka yang berisi tentang teori – teori yang berhubungan dengan perancangan video animasi yang digunakan dalam proses pembuatan dan perancangan Film Pendek Animasi The Anxiety.

BAB III : PERANCANGAN

Pada bab ini berisi pembahasan perancangan dengan melakukan 3 tahapan dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas tentang langkah produksi dan langkah pasca produksi pada perancangan video animasi Film Pendek Animasi The Anxiety.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

1.7 Jadwal Kegiatan

Berikut ini adalah jadwal kegiatan perancangan Film Pendek Animasi The Anxiety

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan

Kegiatan		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Laporan	Pengumpulan Data	■	■														
	Penulisan Laporan			■	■	■	■	■	■								
	Asistensi Bab I					■											
	Asistensi Bab II					■											
	Asistensi Bab III									■							
	Asistensi Bab IV									■							
	Asistensi Bab V													■			
Pra Produksi	Pengumpulan Data dan Asset			■	■	■	■	■	■								
	Jadwal Pengerjaan			■	■	■	■	■	■								
	Pembuatan Story Board			■	■	■	■	■	■								
Produksi	Pembuatan Narasi dan Dubbing					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Pembuatan Backsound dan Sound Effect			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Pembuatan Animasi			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Editing			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pasca Produksi	Rendering														■	■	■
	Pengujian														■	■	■
	Publishing														■	■	■