

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi visual pada saat ini. Salah satu proses seperti animasi menjadi salah satu pilihan dalam industri visual untuk menyampaikan suatu pesan. Sebagai animator pemula peneliti ingin mengimplementasikan teknik animasi *Solid Drawing* yang akan diterapkan terhadap perilaku burung dodo. *Solid Drawing* merupakan salah satu metode dasar animasi dimana fungsinya membuat suatu komposisi gambar menjadi lebih hidup. Dengan memperhatikan aspek anatomi, komposisi, berat, perspektif, dan untuk membuat objek seakan lebih ekspresif.

Burung dodo adalah salah satu spesies hewan yang tidak dapat terbang. Berasal dari kepulauan Mauritius, pada awal penemuannya, burung dodo yang disebut sebagai *Walgelijkevoegel* oleh seorang pelaut asal belanda yang diartikan sebagai burung menjijikkan dapat berdiri setinggi 1 meter dan bobot berat sekitar 20 kilo gram ini memiliki ciri fisik seperti kaki yang pendek, badan yang cenderung bulat, serta sayap yang kecil membuat burung ini tidak dapat terbang [1]. Burung dodo telah dinyatakan punah kurang dari 200 tahun setelah ditemukannya pertama kali, yaitu sekitar pertengahan hingga akhir abad ke- 17. Hewan yang hidup dengan membuat sarang didalam hutan ini pada dasarnya hewan yang tidak pandai bertahan hidup. Beberapa literasi menyatakan burung dodo yang tidak takut akan kehadiran manusia membuatnya sering menjadi buruan. Peneliti

beranggapan bahwa burung dodo hanya dapat menghasilkan satu telur per tahun, menjadi salah satu faktor punahnya burung dodo [2].

Atas fakta kepunahan burung dodo sebagai suatu contoh yang dapat terjadi apabila manusia tidak peduli dengan ekosistem, membuat penulis ingin menyampaikan pesan edukasi dalam bentuk animasi 2D pendek yang akan di terapkan terhadap perilaku burung ini. Sehingga diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran bersama.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah pembuatan film animasi 2D menggunakan Solid Drawing sebagai berikut

1. Bagaimana menerapkan *Solid Drawing* pada perilaku burung dodo pada film animasi 2D.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Pembuatan animasi dengan teknik *Solid Drawing*
2. Film animasi 2D ini akan memakai beberapa prinsip dasar animasi untuk membantu gerakan animasi.
3. Pembahasan mengenai tahap pasca produksi yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan *Solid Drawing*
4. *Tools* yang digunakan untuk membuat animasi 2D penerapan perilaku burung dodo dengan *Solid Drawing* yaitu:

- Drawing Tool

Adalah fitur menggambar langsung objek pada *layer* yang disediakan

- Basic Camera

Digunakan untuk mengatur sudut pandang dan kamera

- Fill Tool

Berfungsi untuk memberikan warna pada objek yang dipilih

5. *Software* yang digunakan antara lain:

Adobe Complete Collection 2015, Celtx, Affinity Designer, Blender

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program strata 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat memberikan pemahaman informasi mengenai perilaku burung dodo, serta penerapan teknik *Solid Drawing* pada animasinya.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan animasi 2D ini perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun dalam pembuatan Film Kartun Animasi 2D ini, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1.5.1.1 Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi 2D, pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada di perpustakaan.

1.5.1.2 Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial dan panduan rancangan film animasi yang di peroleh dari berbagai sumber.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah metode analisis software yang digunakan.

1.5.3 Metode Perancangan dan Pembuatan

Metode perancangan dalam pembuatan Film Kartun Animasi 2D perilaku burung dodo ini menggunakan metode Pra Produksi, yaitu:

1.5.3.1 Pencarian Ide

Dalam pencarian ide atau gagasan penulis memilih cerita dengan alur yang sederhana agar dalam penyampaian pesan moral dapat diterima dengan baik.

1.5.3.2 Penentuan Tema

Dalam hal perfilman, tema merupakan dasar dalam sebuah film. Dimana tema memiliki peran sangat penting, tema berisikan rangkuman cerita dalam sebuah film secara garis besar.

1.5.3.3 Pembuatan Plot

1. Perkenalan, dalam bagian ini perkenalan berisi mengenai tokoh, konflik, dan latar dari cerita yang di filmkan.
2. Pemaparan Masalah, bagian dimana cerita mulai berkembang sebelum konflik mencapai puncak.
3. Klimaks, bagian permasalahan dalam film mencapai puncaknya.
4. Anti Klimaks, bagian dimana permasalahan dalam cerita mencapai akhir cerita.
5. Penyelesaian Masalah, bagian dimana permasalahan dalam cerita dapat di selesaikan.

1.5.3.4 Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang memberikan gambaran ringkas dari isi naskah, memberikan gambaran sederhana mengenai urutan cerita dalam naskah. **Screenplay**

Disinilah penulisan script untuk setiap karakter dan latar cerita dilakukan dengan detail, mulai dari penggambaran, suara lingkungan, juga efek pendukung pada cerita yang akan dianimasikan.

1.5.3.5 Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang ada, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing adalah pengujian sebuah film yang telah dibuat, dengan berbagai metode diantaranya dengan menontonkan film yang telah dibuat kepada

expert perfilman khususnya film animasi 2D apakah film tersebut sudah layak ditontonkan atau belum.

1.5.5 Metode Implementasi

1.5.5.1 Pra-Produksi

Pada proses pra produksi penulis menggunakan alat tulis untuk menggambarkan karakter dan background dalam film kartun ini. Namun penulis juga menggunakan software khusus untuk menulis naskah cerita, yaitu: Celtx, didalam software aplikasi Celtx inilah penulisan naskah dibuat, selain untuk menulis naskah software ini juga dapat dijadikan tempat pembuatan Storyboard, script, timeline, dan masih banyak lainnya yang akan mempermudah penulis dalam proses produksi.

Produksi

Pada Proses produksi pembuatan film kartun animasi ini, penulis menggunakan beberapa *software*, diantaranya: *Blender*, *Adobe Premiere CC 2015*, *Adobe After Effect CC 2015*, *Affinity Designer*.

1.5.5.2 Pasca Produksi

Selain *software* yang digunakan dalam proses pra produksi dan produksi penulis juga menggunakan software pada pasca produksi, diantaranya : *Windows Media Player*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab 2 Landasan Teori menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada Penerapan *Solid Drawing*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil dalam pembuatan Film Animasi 2D menggunakan *Solid Drawing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN