

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut (Wibowo.dkk, 2006) Film menjadi medium ekspresi artistik sebagai salah satu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan dan ide cerita [1]. Film mengilustrasikan cerita yang telah dibuat oleh penciptanya melalui media berbentuk video. Sebuah cerita dalam film, biasanya mengandung sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada penontonnya.

Film memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah film animasi. Sebuah film animasi dapat menghidupkan imajinasi dari sebuah ide cerita melalui pemaparan dalam bentuk objek yang telah dianimasikan. Melalui animasi, seorang creator dapat bebas membuat objek gambar sesuai dengan imajinasinya. Animasi sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah, dan lain-lain [2].

Animasi saat ini berkembang sangat pesat dan diminati oleh berbagai kalangan. Mulai dari kalangan dewasa, remaja bahkan anak-anak lebih memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap animasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan maraknya animasi-animasi kartun yang di tayangkan ditelvisi [3].

Animasi dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Animasi dua dimensi memiliki kelebihan dalam

proses pembuatan karakternya yang cepat dan mudah, biaya produksi murah, dan kemudahan perbaikan ketika terjadi kesalahan [4].

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk merancang dan membuat sebuah film animasi 2D berjudul "Rindu Kampung Halaman" yang bertujuan untuk memberikan hiburan kepada khalayak umum dan menyampaikan sebuah pesan positif mengenai rasa syukur dan perjuangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana cara merancang dan membuat film animasi 2D Rindu Kampung Halaman?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan animasi berupa film animasi 2D.
- b. Pembuatan animasi menggunakan teknik animasi digital.
- c. Durasi film animasi pendek ini berkisar 2 menit 26 detik.
- d. Film animasi akan ditayangkan di channel Youtube yaitu Rindu Kampung Halaman.
- e. Animasi dapat diterapkan untuk semua kalangan
- f. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan resolusi 1920 x 1080 pixel dengan *frame rate* 24 fps
- g. Pembuatan film ini dibuat dengan menggunakan bantuan *software CorelDRAW X7, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premier CS6, Adobe*

After Effects CS6, Adobe Illustrator CS6, dan Adobe Audition CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sebuah karya film pendek animasi 2D yang dapat menghibur dan menyampaikan pesan positif kepada penonton.
- b. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberi pengetahuan dan menambah wawasan bagi pembaca mengenai proses pembuatan animasi 2D.
- b. Dapat menjadi referensi bagi penelitian yang sejenis.
- c. Sebagai media hiburan bagi penonton.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan beberapa metode penelitian lainnya, seperti:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan maka penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data dari Prof. Dr. Sugiyono [6] sebagai berikut :

a. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan animasi 2D.

b. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan.

c. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada beberapa film animasi yang dapat dijadikan sebagai referensi dan melakukan pengamatan secara langsung pada lingkungan agar animasi yang dibuat dapat terlihat lebih natural.

1.6.2 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan 3 tahapan dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi [5].

A. Tahap Pra Produksi meliputi :

1. Sinopsis
2. Naskah
3. Pembuatan *storyboard*
4. Desain Karakter menggunakan *Software CoreDRAW X7*.
5. Desain *Background*

B. Tahap Produksi meliputi :

1. Pembuatan *background* menggunakan *Software CoreDRAW X7*.

2. Pembuatan karakter animasi pada *Software CorelDRAW X7*.
3. Proses *coloring* menggunakan *Software CorelDRAW X7*.
4. Proses *release layer* menggunakan *Software Adobe Illustrator CS6*.
5. Pembuatan animasi menggunakan *Software Adobe After Effects CS6*.
6. Proses *Compositing* menggunakan *Software Adobe Premiere CS6*.

C. Tahap Pasca Produksi meliputi :

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

1.6.3 Metode Testlmg

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

1.6.4 Metode Implementasi

Merupakan metode untuk mengetahui kelayakan animasi yang telah dibuat berdasarkan tanggapan dan penilaian dari penonton dengan menayangkannya di channel Youtube "Rindu Kampung Halaman".

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi tugas akhir dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian, dan rencana kegiatan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori dasar dan pengertian secara umum, prinsip-prinsip animasi, *software*, masalah-masalah, serta teori lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN 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

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi dan pasca produksi pada perancangan dan pembuatan Film Animasi 2D "Rindu Kampung Halaman".

BAB V PENUTUP

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