

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Film animasi menjadi hiburan untuk banyak kalangan dari anak-anak maupun orang dewasa. Film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral, ini dikarenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Pembuatan film animasi dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak. Selain itu juga dapat mengembangkan pengetahuan serta kemampuan imajinasinya.

[1]

Animasi 2D (Dua Dimensi) merupakan teknik pembuatan animasi yang banyak digunakan dalam perkembangan industri film animasi. Dalam pembuatan film animasi selain unsur background, animasi dan sound terdapat unsur yang lebih penting lagi yaitu alur cerita. Sebuah film dapat dikatakan layak apabila cerita dalam sebuah film dapat tersampaikan kepada penonton. Sehingga dalam pembuatan sebuah film animasi ke empat unsur tersebut tidak dapat dihilangkan karena dengan adanya unsur tersebut dapat menciptakan sebuah film animasi yang berkualitas. Pemakaian judul film memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh pembuat film. Dalam film judul tidak terlepas dari alur cerita yang ada. Mereka saling berkaitan, kaitan antara judul dan alur ini disebut hubungan semantic. [2] Konsep cerita yang imajinatif dan mengandung adegan-adegan fiktif akan sulit di livenesskan hal tersebut sangat cocok jika dilakukan dengan teknik animasi 2D.

Pada animasi frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. [3]

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita agar cerita dapat tersampaikan dengan baik, Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D "Perpisahan" yang bercerita tentang keikhlasan seorang anak yang merelakan kepergian kedua orang tuanya akibat sebuah kecelakaan sebagai dasar penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "*Bagaimana membuat animasi pendek 2D "Perpisahan" dengan teknik frame by frame?*" .

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pengerjaan film animasi ini, dilakukan pembatasan dari masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Film animasi ini dibuat pada bidang 2D.
2. Pembahasan yang disajikan berfokus pada teknik frame by frame dalam pembuatan film animasi perpisahan.
3. Peran penulis dalam proyek tugas akhir ini sebagai animator.
4. Film animasi ini akan di upload di Youtube.
5. Film animasi yang dihasilkan adalah film animasi pendek.

1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Diharapkan proyek tugas akhir ini dapat menambah pengalaman penulis dalam proses pembuatan animasi.
2. Sebagai media penyalur inspirasi dan ide-ide dari penulis yang ingin diciptakan.
3. Penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mampu menghasilkan sebuah film pendek animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat umum.
Memberikan hiburan kepada masyarakat, serta memberi pengenalan kepada masyarakat tentang animasi buatan lokal.
2. Bagi pembaca atau penonton.
Pembuatan film animasi ini dapat dijadikan sebagai referensi agar pembuatan animasi lokal terus berkembang.
3. Bagi perguruan tinggi.
Pembuatan film animasi ini diharapkan dapat memberikan arahan untuk pembuatan animasi selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan dalam pengembangan film animasi 2D “Perpisahan” diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Kepustakaan

Penulis pergi ke perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Penulis mengumpulkan informasi dan referensi yang berhubungan dengan tema penelitian yang bersumber dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan teknik animasi *frame by frame*.

1.6.2 Metode Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data melalui pengamatan dari beberapa film animasi 2D yang dijadikan bahan referensi, serta melakukan pengamatan pada lingkungan agar animasi yang dibuat terlihat natural.

1.6.3 Metode Perancangan

Penulis memulai tahap ini dengan menentukan tema, mengembangkan ide cerita, membuat logline, desain karakter, dan storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengerjaan dan pengimplementasian dari konsep yang sudah dirancang pada proses pra-produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menjelaskan gambaran secara umum mengenai isi dari pembahasan ini, berikut akan dikemukakan mengenai sistematika penulisan tugas akhir ini, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori yang berhubungan dengan pembahasan laporan tugas akhir dan sekilas tentang animasi.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian serta alur penelitian yang dilakukan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan animasi mulai dari pra produksi, proses produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab-bab sebelumnya, serta saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan.