

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Film dari waktu ke waktu kini semakin pesat. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penggemar film dengan berbagai *genre*. Banyak sekali jenis film yang ada, mulai dari film animasi, film petualangan, *action*, film horror, film romantis dan masih banyak lagi. Seiring dengan perkembangan jaman banyak juga penggemar film dari berbagai kalangan, tidak terkecuali dengan anak-anak. Saat ini banyak film yang tidak cocok dengan anak-anak, khususnya bagi anak yang masih TK dan SD. Banyak film anak-anak yang banyak mengandung unsur kekerasan maupun film yang tidak sesuai dengan umur mereka.

Dari banyaknya jenis film yang ada salah satunya adalah film animasi. Film animasi merupakan pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Film ini lebih cocok di tonton oleh anak-anak karena Film animasi itu menyenangkan dan tidak bosan untuk ditonton. Anak-anak pada dasarnya suka melakukan aktivitas yang menyenangkan hatinya. Dengan film animasi atau kartun mereka dapat mengembangkan pengetahuan dan imajinasinya.

Mengambil tema bawah air, anak dapat berimajinasi dan berangan sebagai tokoh utamanya. Berkisahkan seekor ikan Salmon yang tersesat saat kampung halamannya diserang oleh seekor buaya, kemudian dia hidup sendirian dan melanjutkan hidupnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana membuat film animasi yang menarik dan dapat memberi edukasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan untuk memfokuskan pada pembahasan penelitian proyek Tugas Akhir ini, antara lain :

1. Mengimplementasikan 12 (dua belas) prinsip dasar animasi.
2. Teknik yang digunakan adalah teknik *frame by frame* dan teknik *rigging*.
3. Pembuatan animasi 2d menggunakan software Adobe Flash CS6, Adobe Premiere pro CS6, Adobe After EffectCS6, Adobe PhotoshopCS6 dan Corel Draw X6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan tugas akhir ini adalah :

1. Memberi refrensi kepada calon animator dalam membuat film animasi 2D.
2. Menghasilkan sebuah film pendek animasi 2D yang dapat memberikan hiburan dan edukasi kepada masyarakat, khususnya anak-anak
3. Penerapan teknik *frame by frame* dan teknik *rigging* dalam pembuatan film pendek animasi 2D berjudul SALMON.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan film pendek animasi 2D adalah sebagi berikut :

1.5.1 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap pra-produksi dari pembuatan kartun, tahap ini meliputi : menentukan ide dan tema, pembuatan sinopsis, pembuatan desain karakter, penulisan skenario dan pembuatan *storyboard*.

1.5.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap produksi dari pembuatan kartun. Pada tahap ini, dilakukan proses pengerjaan dan pengimplementasian dari konsep yang dirancang pada tahap pra-produksi.

1.5.3 Metode Testing

Pada tahap pasca-produksi ini, dilakukan pengujian dan evaluasi dari film animasi yang dibuat. Setelah itu, melakukan revisi sebelum hasil dipublikasikan.

1.6 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 perusahaan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini membahas tentang bentuk dan watak karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rancangan dan implementasi dari sebuah animasi 2D yang dikerjakan, urutan-urutan proses pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

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

