

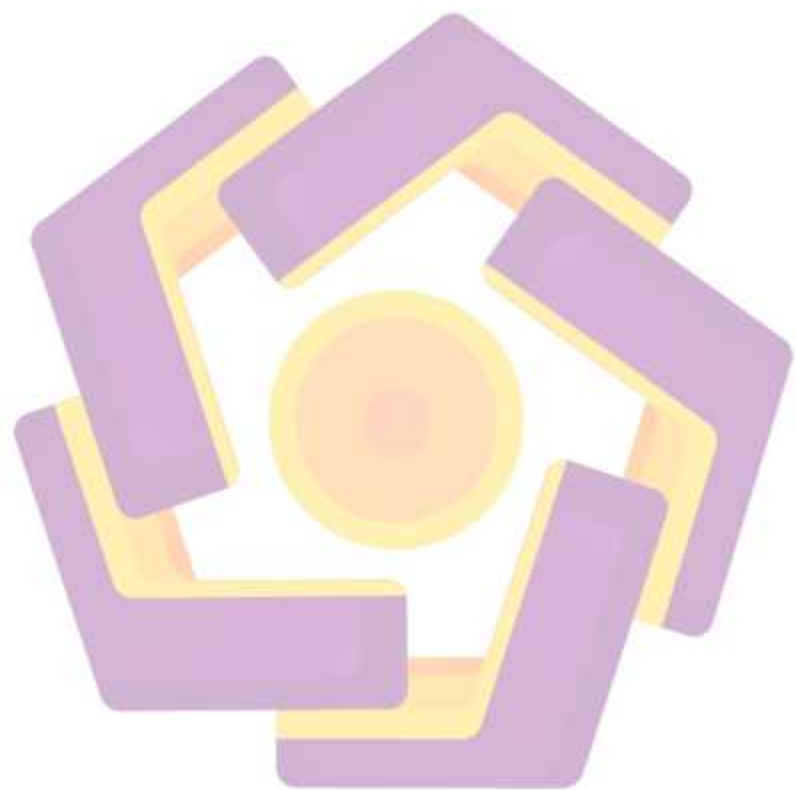
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan multimedia pada era modern saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat yang modern ini. Menurut Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.[1] Beberapa hal yang mencakup multimedia dapat memberikan manfaat besar kepada masyarakat, seperti pada bidang periklanan, pembuatan iklan mampu memperjelas suatu penyampaian informasi kepada masyarakat. Begitu juga bidang animasi, pembuatan film animasi dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak. Bagi anak-anak, film animasi dapat membantu dalam mengembangkan pengetahuan serta kemampuan imajinasinya. Di Indonesia, penggunaan animasi sebagai media promosi berupa iklan sudah banyak digunakan. Namun, pembuatan film kartun animasi 2D maupun 3D masih jarang. Hal ini terbukti dari tayangan televisi di Indonesia yang rata-rata menayangkan kartun buatan Jepang seperti Doraemon ataupun buatan Amerika seperti Spongebob Squarepants.

Seiring berkembangnya kartun animasi 2D maka penulis ingin mencoba membuat animasi 2D. Penulis mengambil tema tentang kejadian-kejadian lucu di dalam rumah yang ditinggali oleh dua ekor semut, yaitu Si Merah dan Si Hitam. Mereka memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing yang membuat keduanya saling melengkapi. Maka dari itu, kartun ini dibuat dengan konsep 2D



yang menggunakan teknik *frame by frame* untuk memberikan detail dalam setiap gerakan tokohnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis mengambil judul “Pembuatan Film Pendek Animasi 2D Ant dengan Teknik *Frame by Frame*” bermaksud untuk memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak, berupa film pendek komedi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana membuat film pendek animasi 2D “Ant” dengan teknik *frame by frame* ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembahasan yang disajikan fokus pada teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi film Ant.
2. Peran penulis dalam proyek tugas akhir ini adalah sebagai animator.
3. Peran animator berupa pembuatan karakter utama, gerakan dan penganimasian dalam film Ant.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Penjelasan langkah-langkah pembuatan film pendek animasi 2D dengan judul Ant.

2. Penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film pendek animasi 2D berjudul Ant.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mampu menghasilkan sebuah film pendek animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak serta dapat memberikan referensi kepada calon animator dalam membuat film animasi 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat umum

Agar dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, serta mengenalkan dunia animasi lokal agar tidak dipandang sebelah mata.

2. Bagi pembaca/penonton

Pembuatan film animasi ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan agar termotivasi memproduksi film animasi yang lebih baik.

3. Bagi perguruan tinggi

Pembuatan film animasi ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk pembuatan film animasi selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 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*.

1.6.2 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.

1.6.3 Metode Testing

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

1.7 Sistematika Penulisan

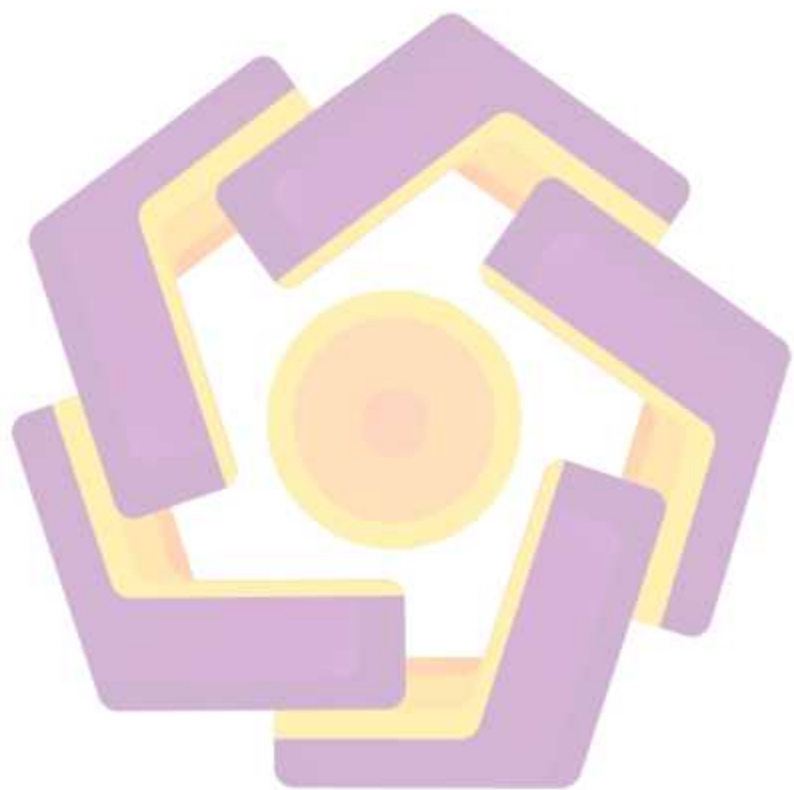
Untuk menjelaskan gambaran secara umum mengenai isi dari pembahasan ini, berikut akan dikemukakan mengenai sistematika penulisan tugas akhir ini yaitu:

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 METODE PENELITIAN

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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan serta pembahasan dari sebuah program yang telah dibuat sebagai gambaran bagaimana cara mengoperasikannya dan pengujian sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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

