

BAB I

PENDAHULUAN

3.1 Latar Belakang

Kenakalan remaja adalah suatu perbuatan yang melanggar norma aturan dan tata hukum masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi dari masa anak-anak ke dewasa. Perilaku yang menyimpang dari norma hukum pidana yang dilakukan oleh remaja tindakan yang menyimpang merupakan problematika yang sering terjadi pada remaja baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kenakalan remaja di lingkungan rumah misalnya: adanya tindakan indisiplin, berani dengan orangtua, melawan orang tua, berkelahi dengan saudara. Disekolah misalnya adanya perkelahian antar pelajar, membully, melawan guru, merokok, miras bahkan sampai narkoba dan bunuh diri. Meningkatnya kasus kenakalan remaja akhir ini dapat kita lihat dari beberapa media online, tv, maupun surat kabar. Diantaranya yang baru-baru ini yang terjadi adalah banyaknya kasus bulliying yang berujung merusak mental remaja [1].

Dengan adanya kasus yang tentang remaja ini banyak sekali cara untuk melakukan penyadaran dan pembinaan, antara lain, dari lingkungan dan orang tua, pemahaman, buku dan artikel, game simulasi, film pendek dan animasi.

Karya ilmiah ini nantinya akan menjadi sebuah film animasi 2d yang di buat menggunakan Teknik frame by frame. Penulis memilih animasi dikarenakan remaja sekarang lebih suka menonton dari pada membaca, dan animasi sendiri di Indonesia masih sangat minim, sehingga penulis ingin menambahkan karyanya. Animasi ini

akan menggunakan Teknik *frame by frame* karena Teknik ini masih digunakan sampai sekarang di negara Jepang bahkan bisa disebut sebagai style Jepang, terlebih banyak juga remaja yang sering menonton animasi Jepang. Cara pembuatan dengan Teknik ini lebih simple tetapi memerlukan waktu yang sedikit lebih lama, film pendek animasi berjudul "*cintai dirimu sendiri*" ini akan dipublikasikan di media social seperti Instagram, Facebook, WhatsApp dan Youtube. Peluang responden yang didapatkan dari media social akan sangat besar sekali mengingat sekarang adalah zaman dimana social media digemari dari setiap kalangan. Dari anak-anak hingga orang tua hampir semuanya menggunakan smartphone yang sudah seperti menjadi barang wajib dibawa.

3.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah tertulis diatas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah : bagaimana merancang dan membuat sebuah animasi 2D "*Cintai dirimu Sendiri*" dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

3.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan film animasi berbasis 2D ini adalah :

1. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan Teknik digital metode *frame by frame*.
2. Film animasi ini ditujukan untuk kalangan remaja berusia 12 tahun hingga dewasa.

3. Cerita dari film pendek ini merupakan hasil dari pemikiran dari penulis karena maraknya anak remaja yang putus asa karena hilangnya rasa percaya diri akan mencintai diri sendiri yang berakibat fatal pada kehidupan anak-anak.

3.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan animasi 2D berjudul “*Cintai Dirimu Sendiri*” dengan Teknik *frame by frame* ini adalah

1. Memperkenalkan karya animasi buatan mahasiswa Universitas Amikom kepada masyarakat
2. Mengasah kemampuan membuat animasi 2D.
3. Mengajak minat anak muda yang memiliki ketertarikan pada bidang animasi untuk mencoba membuat sebuah karya animasi.
4. Sebagai syarat kelulusan jenjang strata 1 informatika universitas amikom Yogyakarta

3.5 Manfaat Perancangan Dan Pembuatan Film

1. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
 - a. Menambah koleksi untuk perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.
 - b. Merupakan gagasan dari pemikiran untuk membuat film yang diangkat dari kegelisahan penulis.
2. Bagi Peneliti
 - a. Menambah portofolio
 - b. Sebagai sarana pengembangan dan latihan terhadap keahlian animasi

- c. Sebagai landasan untuk bisa menganal lebih jauh tentang animasi Indonesia.
 - d. Menambah wawasan berfikir dan pengalaman dalam menghadapi dan menyelesaikan secara langsung sebagai langkah awal sebelum memasuki dunia kerja
3. Bagi masyarakat terutama anak muda, Pelajar, dan mahasiswa
- a. Memperkenalkan sebuah karya film animasi buatan anak bangsa.
 - b. Menjadi sebuah media yang bermanfaat bagi pemirsa
 - c. Sebagai inspirasi untuk anak muda yang berkeinginan untuk terjun dalam bidang produksi animasi.

3.6 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai dengan maksimal. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Menonton beberapa video animasi yang berkaitan dengan interaksi social seperti percakapan antara beberapa orang

b. Metode Studi Literatur

Mengambil data dengan literatur yang dapat digunakan seperti, memanfaatkan internet dengan menelusuri situs yang berhubungan dengan animasi

c. Metode Studi Literatur

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi animasi yang dapat diperoleh melalui perpustakaan maupun internet.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi

1. Menentukan tema apa yang cocok untuk cerita yang akan dibuat
2. Menentukan jalan cerita yang akan dibuat serta menentukan status dari karakter tersebut. Entah itu pemeran utama atau pemeran pembantu.
3. Membuat desain karakter tampak depan, samping dan ekspresi
4. Membuat desain environment
5. Membuat cerita dan naskah
6. Menggambar storyboard sebagai visualisasi dari naskah yang dibuat
7. Menggambar sketsa key frame
8. Menjiplak dari sketsa keyframe menjadi garis yang lebih halus
9. Membuat between
10. Mewarnai objek karakter yang telah dibuat
11. Menggabungkan keseluruhan gambar yang telah jadi atau animating menggunakan adobe premier pro CC 2017
12. Memasukan dubbing dan menggerakkan mulut sesuai dengan suara dialog
13. Menambahkan sound effect untuk memperkuat suasana scene yang sedang dibuat
14. Menambahkan lagu latar

15. Editing compositing
16. Final export dan finishing

1.6.3 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah mencocokkan hasil akhir dari film animasi dan rancangan awal yang telah dibuat meliputi karakter, naskah, storyboard, durasi, parameter standard HD, serta penerapan prinsip animasi yang digunakan .

1.6.4 Metode Pembuatan Animasi

Animasi 2D yang berjudul "*Cintai Dirimu Sendiri*" dibuat dengan menggunakan Teknik *frame by frame*. Sebuah Teknik pembuatan animasi paling kuno yang masih digunakan oleh negara Jepang saat ini untuk film animasinya. Teknik ini terbilang cukup rumit untuk orang-orang tertentu. Dimana dalam pengerjaannya menggambar object atau karakter di setiap frame nya diatas kertas. Kenapa Teknik ini terbilang rumit? Karena mengingat sekarang animasi 2D dibuat menggunakan motion graphic atau cut out yang pengerjaannya hanya menggerakkan object tanpa menggambar ulang gerakannya. Itulah yang membuat banyak orang malas menggambar dan enggan banyak berfikir untuk gerakan selanjutnya.

Walaupun dalam pengerjaannya aslinya adalah menggambar setiap gerakan di atas kertas, penulis tidak menggunakan kertas untuk menggambar pergerakan animasi. Penulis menggunakan mouse untuk menggambar langsung di computer. Tujuannya adalah untuk mempercepat waktu, sehingga proses penggambaran tidak melalui proses scanning terlebih dahulu.

3.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam penulisan laporan akhir ini, maka penyusun membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah animasi, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi hingga proses pembuatan animasi.

BAB III: ANALISI DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai analisis dan perancangan untuk membuat animasi 2D "*Cintai Dirimu Sendiri*" meliputi proses pra produksi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini bertisi tentang uraian dari rancangan yang telah dibuat, dan penjelasan mengenai tahapan-tahapan dari pembuatan film animasi 2D dari awal hingga akhir

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini berisi tentang kesimpulan dari semua laporan penelitian serta kritik dan saran demi perkembangan ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat sumber referensi yang dijadikan bahan acuan dalam penulisan skripsi