

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dunia perfilman menjadi salah satu industri terbesar dimuka bumi ini. Industri film merupakan salah satu industri yang tidak ada habisnya. Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan bentuk realitas itu sendiri. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non-fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Terutama pada film berbasis animasi. Media ini digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi.

Selain untuk hiburan, film juga menyajikan segudang informasi yang tidak kita ketahui sebelumnya. Contohnya seperti pengetahuan sejarah, edukasi pengenalan hewan untuk anak-anak, bahkan motivasi.

Cerita yang di gunakan dalam pembuatan film animasi sangatlah beragam. Biasanya di kelompokkan dalam berbagai genre seperti *action, romance, school, family,sci-fi* dan masih banyak lagi. Penggunaan cerita yang telah ada sebelumnya atau kisah nyata merupakan sebuah hal yang wajib mengingat begitu banyak film populer yang di produksi dari kisah nyata. Seperti film *127 Hours, 12 Years A Slave, dan Captain Philips*. Contoh lainnya juga terdapat pada film animasi layar lebar dari Indonesia, yaitu *Battle of Surabaya*. Tentu saja film tersebut tidak seluruhnya mirip dengan cerita aslinya. Yang membuat nya menarik

adalah dengan memodifikasi cerita yang telah ada tanpa menghilangkan inti dari cerita tersebut. Snow White merupakan film populer yang di buat oleh Disney memiliki cerita *happy ending* berbeda dengan cerita asli yang di buat oleh *Grimm* bersaudara ini, ternyata memiliki kisah sadis di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang yang terjadi, penulis mendapatkan ide untuk membuat animasi yang di angkat dari cerita yang sudah ada tersebut. Pilihan jatuh pada sebuah puisi karya penyair terkenal, Kahlil Gibran yang berjudul Tanya sang Anak. Sebagian besar karya nya merupakan pengalaman pribadi selama ia hidup.

Alasan penulis memilih karya puisi tersebut sebagai bahan cerita untuk pembuatan film pendek animasi ini pada awalnya adalah solusi dari dosen pembimbing, pak Mei P Kurniawan, M.kom untuk menggunakan cerita populer yang telah ada sebelumnya menjadi sebuah film pendek animasi. Selain itu, Kahlil Gibran merupakan penyair terkenal yang karya nya di gemari oleh banyak orang di dunia. Salah satu karya nya adalah *The Prophet* yang pada saat peluncuran telah terjual sebanyak seratus juta copy di seluruh dunia. *The Prophet* juga di adaptasi menjadi sebuah film animasi pada tahun 2014. Karya dari Kahlil Gibran beraliran romance dan melankonis yang mencerminkan perpaduan antara budaya timur dan barat, lalu di padukan agar menjadi kata-kata yang begitu dalam serta menjadi sebuah karya yang indah ini akan merangsang emosi penonton yang menonton nya.

Karya ilmiah ini nantinya akan menjadi sebuah film animasi 2D yang di buat menggunakan teknik *frame by frame*. Alasan utama penggunaan teknik ini adalah karena animasi yang di buat menggunakan *style* Jepang. Dimana

pengerjaan animasi Jepang sangat cocok menggunakan teknik *frame by frame*. Pengerjaan animasi dengan teknik ini terbilang lebih lama, melelahkan, dan harus memiliki kesabaran yang tinggi. Rata-rata para kreator animasi 2D lebih memilih meninggalkan teknik tersebut dan menggunakan teknik *motion graphic* yang lebih cepat pengerjaannya dengan hasil yang tidak kalah bagus.

Film pendek animasi berjudul "Tanya sang Anak" ini akan di tayangkan di media sosial seperti Facebook, Instagram, WhatsApp dan Youtube. Peluang responden yang di dapatkan dari media sosial besar sekali, mengingat pada jaman ini media sosial sangat mudah di akses menggunakan *smartphone* yang rata-rata di miliki oleh banyak orang. Bahkan untuk anak-anak berumur 7 tahun sekalipun.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tertulis diatas, maka rumusan masalah yang dapat di kemukakan adalah: Bagaimana merancang dan membuat sebuah film pendek animasi berbasis 2D "Tanya sang Anak" dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan teknik digital dengan metode *frame by frame*.
2. Cerita dari film pendek animasi ini merupakan adaptasi dari sebuah karya puisi dari seorang penyair terkenal. .
3. Film animasi ini ditunjukan mulai dari anak berusia 10 tahun hingga dewasa.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan animasi 2D berjudul “Tanya sang Anak” 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 memulai membuat sebuah karya animasi.
4. Sebagai syarat kelulusan untuk jenjang Strata I Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Perancangan dan Pembuatan Film

1. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta
  - a. Menambah koleksi untuk perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.
  - b. Merupakan gagasan pemikiran untuk membuat film yang di angkat dari karya tulis seorang.
2. Bagi Peneliti
  - a. Menambah portofolio
  - b. Sebagai sarana pengembangan dan latihan terhadap keahlian animasi
  - c. Sebagai landasan untuk bisa mengenal lebih jauh tentang animasi Indonesia

- d. Menambah wawasan berpikir dan pengalaman dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan 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 permirs.
    - c. sebagai inspirasi untuk anak muda yang berkeinginan kuat untuk terjun di dunia produksi animasi

## **1.6 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 sosial seperti percakapan antar beberapa orang.

#### **b. Metode Studi Literatur**

Mengambil data dengan literatur yang dapat di gunakan seperti, memanfaatkan fasilitas 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 di peroleh melalui perpustakaan maupun internet.

#### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi:

1. Mementukan tema apa yang cocok untuk cerita yang akan di buat
2. Menentukan jalan cerita yang akan di buat serta menentukan status dari karakter tersebut. Entah itu pemeran utama atau pemeran pembantu.
3. Membuat desain karakter tamak depan, belakang, samping dan tiga perempat
4. Membuat desain enviroment
5. Membuat cerita dan naskah
6. Menggambar storyboard sebagai visualisasi dari naskah yang di buat
7. Menggambar sketsa key frame
8. Menjiplak dari sketsa key frame menjadi garis yang lebih halus
9. Membuat in between
10. Mewarnai objek karakter yang telah di buat
11. Menggabungkan keseluruhan gambar yang telah jadi atau Animating menggunakan Adobe Premiere pro CS5
12. Memasukan *dubbing* dan menggerakkan gerakan mulut sesuai dengan suara dialog

13. Menambahkan *sound effect* untuk memperkuat suasana scene yang sedang dibuat
14. Menambahkan lagu latar
15. *Editing* dan *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 "Tanya sang Anak" dibuat dengan menggunakan teknik *frame by frame*. Sebuah teknik pembuatan animasi paling kuno yang masih di gunakan oleh negara Jepang saat ini untuk membuat film animasi nya. Teknik ini terbilang cukup rumit untuk orang-orang tertentu. Dimana dalam pengerjaannya menggambar gerakan objek atau karakter di setiap frame nya di atas kertas. Kenapa teknik ini terbilang rumit? karena mengingat sekarang banyak animasi 2D yang di buat menggunakan teknik motion graphic atau cut out yang pengerjaannya hanya menggerakkan objek tanpa menggambar ulang gerakannya. Itulah yang membuat banyak orang malas menggambar dan enggan banyak berpikir untuk gerakan selanjutnya.

Walaupun dalam pengerjaan aslinya adalah menggambar setiap gerakan di atas kertas, penulis tidak menggunakan kertas untuk menggambar pergerakan animasi. Penulis menggunakan pen tablet sebagai untuk menggambar langsung di komputer. Tujuannya adalah untuk mempercepat waktu, sehingga proses penggambaran tidak melalui proses *scanning* terlebih dahulu.

### **1.7 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 : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini di jelaskan mengenai analisis dan perancangan untuk membuat animasi 2D "Tanya sang Anak" meliputi proses pra produksi.

#### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi 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 keimpulan 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.

