

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan seni animasi di kehidupan saat ini cukup tinggi. Mulai dari hiburan, perfilman, periklanan serta beberapa aspek kehidupan lainnya. Dari tahun ketahun kebutuhan pasar akan animasi pun juga semakin meningkat karena mampu memberikan kesan visual yang berbeda dibanding dengan media non animasi visual lainnya. Tidak dipungkiri bahwa perkembangan animasi di Indonesia saat ini sudah menuju ke arah yang baik.

Teknik-teknik untuk membuat animasi pun hingga saat ini terus menerus dikembangkan, mulai teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini. Animasi telah berkembang dan tumbuh menjadi industri hiburan yang besar, teknik pada animasi 2D terdapat beberapa jenis yaitu *motion graphic*, *stop motion*, dan *frame by frame*.

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 animasi dapat tersampaikan kepada penonton. Dalam pembuatan film animasi 2D ini peneliti membuat sebuah film yang memiliki pesan moral. Film ini menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Ben yang lupa membaca doa sebelum tidur. Dimana ia masuk ke dunia mimpi yang bernuansa horor. Di dalam dunia mimpi, Ben bertemu dengan

Monster Hijau yang menyakitinya dan terjadi pertarungan di dunia mimpi antara Ben dan Monster Hijau.

Konsep pertarungan antara Ben dan Monster Hijau dalam film ini tidak dapat diadegankan dengan cara teknik liveness karena ada adegan-adegan action, karakter fiktif dan latar belakang imajinatif. Oleh karena itu, konsep dari cerita ini hanya dapat dilakukan dengan teknik animasi 2D frame by frame.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil teknik *frame by frame* dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu penulis membuat film animasi 2D pendek "*Story of Life*" dengan teknik *frame by frame* sebagai bahan penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat film animasi 2D "*Story of Life*" dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan bahasan tentang pembuatan film animasi dan agar hasil penelitian lebih terarah sesuai dengan yang diharapkan maka perlu disusun beberapa batasan masalah seperti berikut:

1. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube dan offline media.
2. Cerita yang diangkat adalah cerita kehidupan sehari-hari.
3. Faktor yang akan diuji adalah *Story Telling* dan animasi.
4. Penguji animasi adalah pelaku perfilman, animasi dan masyarakat.

5. Tahapan pembuatan animasi hanya sampai pengujian.
6. Target berdurasi maksimal 6 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin disampaikan peneliti meliputi:

1. Pengenalan film animasi 2D pendek yang berjudul "*Story of Life*".
2. Mengaplikasikan perangkat lunak *adobe photoshop* dan *adobe premiere*.
3. Menentukan titik terang (*highlight*), medium (*middle*), gelap (*shadow*) baik pada kulit, cahaya, maupun bayangan.
4. Memadukan *ambience* (*cahaya*), warna (*tone*) atau pun *grading color* (warna gradasi secara keseluruhan).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang berjudul "*Story Of Life*" ini adalah:

1. Masyarakat lebih mengenal animasi 2D.
2. Mengembangkan perfilman animasi bagi pelaku usaha periklanan dan animasi.
3. Lebih mengetahui lagi penggunaan *ambience* pada animasi.
4. Dapat meningkatkan kebutuhan *grading color* pada animasi.
5. Memuat *story telling* yang baik dengan dibumbui pesan moral.
6. Sebagai referensi bagi para animator.

1.6 Tahapan Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Mengumpulkan beberapa sample *video* animasi yang berkaitan dengan *story telling* dari berbagai animasi populer.

2. Metode *Study Literature*

Mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan menelusuri situs yang berhubungan dengan animasi.

3. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun *file* dari internet.

1.6.2 Analisa

1. Menentukan ide cerita

2. Membuat sinopsis

3. Perancangan karakter

4. Pembuatan *storyline*

5. Pembuatan *storyboard*

1.6.3 Produksi

1. Pra produksi

2. Produksi
3. Pasca produksi

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar di bidang media, sebagai contoh : dosen, animator, rumah produksi dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa quesioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D "*Story of Life*".

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian laporan skripsi ini terbagi menjadi beberapa bagian dengan disertakan sistematika penyampaianya, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika Penelitian yang akan dibahas dalam laporan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan untuk proses penelitian meliputi tinjauan pustaka dan *software* yang akan digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan animasi, kemudian menggambarkan bentuk dan watak karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan animasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menganalisa hasil penelitian film pendek animasi, kemudian diolah dalam sebuah *software* dan diberikan penjelasan tentang bagaimana cara pembuatan film animasi 2D pendek "*story of life*" dengan menggunakan teknik *frame by frame* serta dijelaskan sampai dengan proses *rendering*.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran dari hasil analisa.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN