

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Selanjutnya setelah teknologi komputer berkembang, bermunculan animasi yang dibuat menggunakan teknologi komputer. Ada yang 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). pada animasi 2D, figur animasi di buat dan di edit di computer dengan menggunakan 2D vector graphics. Dalam segi pembuatan, film kartun 2D tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi seperti yang di gunakan dalam pembuatan film animasi 3D namun tetap dapat menghasilkan hasil yang bagus. Perkembangan teknologi yang semakin maju juga menjadikan film animasi 2D memiliki banyak peminat mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa.

Penulis memiliki sebuah konsep cerita Mino The Naughty Fly. Mino The Naughty Fly adalah sebuah cerita tentang konflik antara lalat dan manusia dimana Mino adalah seekor lalat yang menyukai tempat kotor dan Bob adalah seorang yang pemalas dan tidak pernah memperhatikan kebersihan rumah dan dapur. Dari konsep tersebut terdapat unsur perkelahian antara Mino dan Bob untuk memperebutkan makanan yang tidak disimpan dengan baik oleh Bob si pemilik rumah sehingga menimbulkan konflik fisik dan materi. Karena penokohan lalat yang harus melakukan berbagai gerakan yang tidak bisa dilakukan dengan media live shot maka dengan alasan ini penulis menggunakan 2D pada konsep cerita tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul “Perancangan Film Animasi Kartun 2D *Mino The Naughty Fly* Menggunakan Adobe Flash”. bermaksud untuk dijadikan media penyampai pesan moral kepada masyarakat khususnya anak-anak dan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah, yaitu : *“Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D “Mino The Naughty Fly”.*

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Film yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Film animasi 2D berjudul “Mino The Naughty Fly”.
3. Animasi ini terdiri dari 2 tokoh karakter yaitu : Mino sang lalat, dan Bob sang pemilik rumah.
4. Film animasi memiliki target durasi 110 detik.
5. Animasi dibuat menggunakan teknik *frame by frame*.
6. Film “Mino The Naughty Fly”, akan ditayangkan di situs web berbagi video youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan animasi film kartun 2D "Mino The Naughty Fly".
2. Menyampaikan pesan moral tentang pentingnya menjaga kebersihan rumah termasuk dapur sebagai tempat menyimpan makanan kepada masyarakat umum, khususnya anak-anak dan remaja.
3. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai.
4. Ikut serta dalam memajukan animasi film kartun.

1.5 Manfaat Penulisan

Penyusun laporan ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menyampaikan imajinasi penulis ke dalam film animasi kartun 2D agar menjadi sebuah hiburan serta inspirasi kepada orang lain.
2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat di bangku kuliah sehingga dapat di terapkan di lapangan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode Observasi/ Survey

Yaitu pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap film-film animasi 2D yang dapat dijadikan referensi untuk membuat film animasi 2D.

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku atau tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi kartun 2D menggunakan Adobe Flash yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

3. Metode Quisioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

1.6.2 Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Perancangan

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *storyboard*.

1.6.4 Produksi

Metode produksi dilanjutkan seperti mengatur detail pergerakan, mengatur pencahayaan, dan arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dan melakukan penyimpanan data sesuai dengan *scene*. data yang disimpan akan dilakukan *editing*, penggabungan, penambahan effect, transisi, audio, dan yang terakhir *rendering*. *Rendering* akan dilakukan setelah hasil dari *editing* sudah di rasa cukup.

1.6.5 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi ini dapat dipahami oleh para penonton semua umur, sehingga dapat disimpulkan apakah animasi ini dapat menjadi tontonan yang menghibur bagi masyarakat umum, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar gambaran pembahasan penelitian lebih mudah di mengerti, maka tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan dibagi sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat identifikasi masalah tentang objek penelitian, tahapan pengembangan sistem, solusi yang ditawarkan, analisis sistem dan perancangan arsitektur sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan sistem, tampilan sistem dan pengujian.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan, keterbatasan sistem dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

