

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang ini banyak ditayangkan film-film animasi 2D maupun 3D, seperti film animasi 2D dragon ball, one piece, naruto, doraemon, maupun film animasi 3D seperti the ice age, the legend of guardian, g-force, ranggo, kungfu panda, dan masih banyak lainnya. Kebanyakan film-film animasi diatas banyak juga yang diambil dari kisah kehidupan hewan.

Perusahaan animasi seperti walt Disney yang dibuat oleh walter elias Disney adalah perusahaan di bidang hiburan animasi yang didirikan pada 16 Oktober 1923 banyak film animasi yang terinspirasi dari binatang peliharaannya yaitu bebek, tikus, anjing. Dari sinilah kemudian lahir Donald duck, mickey mouse dan pluto. Ketiga binatang inilah yang membawa walt Disney menuju ke kejayaannya sebagai seorang bintang di hollywood.

Dengan berkembangnya film animasi di dunia dan banyaknya film animasi yang digemari oleh masyarakat, maka masih ada peluang untuk membuat film animasi guna untuk menjadikan refrensi dan motifasi untuk animator-animator muda agar lebih berkreasi dan bisa membangun industri animasi didalam negri.

Diambil dari kehidupan nyata cerita tentang "Ayam Dan Elang" menceritakan tentang kehidupan dan kebiasaan hewan saat mencari makan. Film animasi ini dibuat bukan hanya meniru perilaku hewan tetapi juga tokoh-tokoh animasi ini dapat berbicara selayaknya seperti manusia.

Kisah ini memberikan banyak pengetahuan dan bisa dijadikan media untuk membantu anak dalam mengenal binatang khususnya ayam dan elang apalagi anak cenderung memahami dan menerima sebuah informasi dari sebuah cerita yang disajikan menggunakan media film animasi 2D.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin membuat dan menuliskannya kedalam laporan skripsi dengan judul PEMBUATAN FILM PENDEK 2D "ELANG DAN AYAM" DENGAN TEMA AYAM KECIL YANG NAKAL yang diangkat dari kehidupan nyata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil perumusan masalah yaitu bagaimana membuat film animasi 2D yang menyuguhkan cerita tentang kehidupan.

Rumusan masalah pada studi ini adalah *bagaimana cara memproduksi film kartun animasi 2D "Ayam Dan elang" Dengan Tema Ayam Kecil Yang Nakal.*

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penelitian ini, penunils membatasi permasalahan pada :

1. Film ini menceritakan tentang permusuhan elang dan ayam.
2. Cerita dibuat dalam bentuk animasi 2D.
3. Target *Audience* (penonton) semua umur / umum.
4. Software pendukung yang di gunakan Celtx, Toon Boom.
5. Format film dibuat .avi

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah film kartun 2D “Ayam Dan Elang” dengan tema ayam kecil yang nakal dan memberikan pengetahuan penting yang terdapat didalam film tersebut.
2. Mengimplementasikan kemampuan serta ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata-1 jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5 Metode penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Study Pustaka

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data selama penelitian adalah metode study pustaka, yaitu metode yang sumbernya berasal dari buku-buku maupun jurnal yang berasal dari internet guna mendukung pernyataan selama penelitian.

1.5.1.2 Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati film-film animasi guna mendapatkan ide cerita serta karakter dari setiap tokoh dari film pendek yang akan dibuat.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam analisis dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam pembuatan film animasi. Di sini penulis menggunakan metode analisis STP (segmentation, Targeting, Positioning) dan metode analisis Naratif

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini merupakan tahap yang penting untuk pembuatan film kartun bagi penulis. Tanpa tahap pra produksi maka hasil film setelahnya akan terlihat kurang rapi. Penulis bermaksud menguraikan apa saja yang ada ditahap pra produksi, yaitu meliputi ide cerita, menentukan tema film, logline, sinopsis, storyboard, pembuatan karakter.

1.5.4 Metode Testing

Pengujian yang dilakukan untuk menguji film animasi adalah *metode rating scale*, tepatnya skala likert, skala *guttman*, skala diferensial sistematis, skala *thurstone*. Pengujian *rating scale* berfokus pada hasil film animasi dan *screenplay* yang dibuat apakah sesuai dengan yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika metode penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Terdiri dari landasan teori, tinjauan pustaka, menguraikan tentang teori-teori yang akan mendukung pernyataan tentang animasi seperti pengertian, 12 prinsip animasi dan menguraikan tentang tool/software yang di gunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis perancangan dan tahap pra produksi pembuatan film yaitu, ide cerita, menentukan tema film, logline, sinopsis, storyboard, pembuatan karakter, Screenplay

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis bab-bab sebelumnya serta saran untuk bisa menjadikan langkah untuk lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

