

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Hiburan berupa tontonan sangat mempengaruhi perilaku anak – anak hingga dewasa kini. Di era saat ini, semakin banyak media hiburan yang memberikan sajian yang kurang akan pendidikan tentang moral. Penting sekali pendidikan moral, apalagi pada remaja yang sedang masa pubertas. Dari permasalahan itulah penulis membuat animasi 2D “Si Hoja” sebagai hiburan yang berisi pesan moral. Animasi 2D “Si Hoja” ditujukan untuk remaja sampai dewasa.

Animasi 2D “Si Hoja” menerapkan beberapa prinsip dasar animasi untuk membantu gerak animasi semakin dramatis. Metode yang dilakukan oleh penulis untuk menarik minat penonton yaitu dengan cara membuat tokoh karakter dan background latar pada jaman sekarang.

Pembuatan Film Pendek “Si Hoja” menggunakan salah satu software animasi After Effect. After Effect merupakan salah satu software pembuat video dan animasi 2D yang populer di Indonesia maupun dunia. Fasilitas yang lengkap dan kemampuannya yang sangat baik dalam mengolah objek 2D ataupun 3D, membuat software ini banyak dipakai oleh para animator.

#### 1.2 Rumusan Masalah

Setelah mempelajari latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah pembuatan film animasi 2D menggunakan *Anticipations*, yaitu “*Bagaimana Menerapkan Prinsip Dasar Animasi Pada Animasi 2D Berjudul “Si Hoja” menggunakan software animasi 2D After Effect?*”

### 1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Pembuatan animasi dengan menerapkan prinsip dasar animasi.
2. Software yang digunakan antara lain :

*CorelDraw X7, Adobe Collection CS6,*

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sebagai Syarat untuk menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika di Universitas AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat memberikan gambaran pada animator pemula lainnya mengenai teknik yang digunakan pada produksi film animasi, khususnya penerapan prinsip dasar animasi.

### 1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang di harapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan fim pendek ini perlu adanya data yang benar, lengkap dan akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut:

## **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Adapun dalam pembuatan Film Kartun Animasi 2D ini, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

### **1.5.1.1 Studi Pustaka**

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi 2D, pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada di perpustakaan.

### **1.5.1.2 Observasi**

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial dan panduan rancangan film animasi yang di peroleh dari berbagai sumber.

## **1.5.2 Metode Analisis**

Metode Analisis yang penulis gunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah metode analisis software yang digunakan.

## **1.5.3 Metode Perancangan dan Pembuatan**

Metode perancangan dalam pembuatan film kartun animasi 2D berjudul Si Hoja ini menggunakan metode Pra Produksi, yaitu:

### **1.5.3.1 Pencarian Ide**

Dalam Pencarian ide atau gagasan penulisan memilih cerita dengan alur yang mudah dimengerti dan dapat menyampaikan pesan moral kepada para penikmat film animasi khususnya remaja dan dewasa.

### 1.5.3.2 Penentuan Tema

Dalam hal perfilman, tema merupakan dasar dalam sebuah film. Dimana tema memiliki peran sangat penting, tema berisikan rangkuman cerita dalam sebuah film secara garis besar.

### 1.5.3.3 Pembuatan Plot

1. Perkenalan, dalam bagian ini perkenalan berisi mengenai tokoh, konflik, dan latar dari cerita yang di filmkan.
2. Pemaparan Masalah, bagian dimana cerita mulai berkembang sebelum konflik mencapai puncak.
3. Klimaks, bagian permasalahan dalam film mencapai puncaknya.
4. Anti Klimaks, bagian dimana permasalahan dalam cerita mendapat solusi.
5. Penyelesaian Masalah, bagian dimana permasalahan dalam cerita dapat di selesaikan.

### 1.5.3.4 Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang memberikan gambaran ringkas dari isi naskah, memberikan gambaran sederhana mengenai urutan cerita dalam naskah.

### 1.5.3.5 Screenplay

Disinilah penulisan script untuk setiap karakter dilakukan dengan detail, mulai dari penggambaran ekspresi, suara, dan mimik wajah pada setiap karakter.

### 1.5.3.6 Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang ada, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah.

### 1.5.4 Metode Testing

Metode testing adalah pengujian sebuah film yang telah dibuat, dengan berbagai metode diantaranya dengan menontonkan film yang telah dibuat kepada *expert* perfilman khususnya film animasi 2D apakah film tersebut sudah layak ditontonkan atau belum.

### 1.5.5 Metode Implementasi

#### 1.5.5.1 Pra-Produksi

Pada proses pra produksi penulis menggunakan alat tulis untuk menggambarkan karakter dan background dalam film kartun ini. Namun penulis juga menggunakan software khusus untuk menulis naskah cerita, yaitu: *Celty*, didalam *software* aplikasi *Celty* inilah penulisan naskah dibuat, selain untuk menulis naskah, software ini juga dapat dijadikan tempat pembuatan *Storyboard*, *script*, *timeline*, dan masih banyak lainnya yang akan mempermudah penulis dalam proses produksi.

#### 1.5.5.2 Produksi

Pada Proses produksi pembuatan film kartun animasi ini, penulis menggunakan beberapa *software*, diantaranya: *CorelDraw X7*, *Adobe Collection CS6*.

### **1.5.5.3 Pasca Produksi**

Selain *software* yang digunakan dalam proses pra produksi dan produksi, penulis juga menggunakan *software* pada pasca produksi, diantaranya :*VLC Media Player, QuickTime Player.*

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* padapenerapan *Anticipations*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan *Anticipations*.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**