

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan animasi pada saat ini berjalan sangat cepat di berbagai bidang terutama dalam bidang perfilman. Industri ini merangkul semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Selain ditujukan untuk hiburan, film animasi juga bertujuan untuk menyuguhkan banyak informasi dan pesan dalam ceritanya. Melalui animasi, Informasi dan pesan tersebut dapat dikemas dengan unsur audio dan visual yang menarik sehingga mudah dicerna oleh penonton. Kehadiran film animasi juga dapat menjadi solusi pendekatan atas menurunnya minat baca anak terhadap buku dongeng.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis mengusulkan adanya pembuatan sebuah film pendek yang dapat ditonton oleh anak-anak dengan menggunakan konsep animasi 2D. Dalam film pendek ini, penulis memiliki sebuah konsep cerita tentang tiga ekor domba dengan kepribadian yang berbeda. Suatu hari mereka pergi merantau ke hutan seberang untuk memulai hidup mandiri. Sesampainya di hutan seberang, ketiga domba mulai membangun rumahnya masing-masing. Kepribadian ketiga domba mempengaruhi mereka dalam membangun rumah. Dua domba pemalas hanya membangun rumah mereka dengan tumpukan jerami dan papan. Sedangkan satu domba rajin membangun rumahnya dengan batu bata agar berdiri kokoh. Singkat cerita datanglah seekor serigala menyerang pemukiman mereka. Keselamatan dua domba pemalas terancam karena rumah mereka telah

dihancurkan oleh serigala. Melihat hal itu dua domba pemalas pun bergegas menuju rumah domba yang rajin untuk berlindung. Alhasil, dua domba pemalas berhasil selamat berkat rumah kokoh yang dibangun oleh teman mereka. Cerita dalam film pendek ini diadaptasi dari buku dongeng “*Tiga Babi Kecil dan Serigala*” karya *Kak Dewi Fatma* yang diterbitkan oleh penerbit *Idea World Kidz* pada tahun 2014.

Mengingat karakter yang digunakan dalam cerita pendek diatas adalah hewan, maka konsep cerita ini tidak bisa dilakukan dengan model *live shoot*. Untuk itu, penulis memilih model animasi 2D untuk memvisualisasikan setiap adegan didalamnya. Pengerjaan film animasi ini menggunakan teknik *Computational Animation*. Keunggulan teknik ini adalah mampu mengoreksi kesalahan pergerakan yang biasa terjadi dalam teknik animasi *frame by frame*. Dalam cerita yang diangkat terdapat beberapa adegan seperti berjalan, berlari, melompat dan melambai. Untuk meminimalisir resiko kesalahan pergerakan tersebut, penulis menggunakan teknik rigging dengan memanfaatkan *tool Anchor Point*, *Puppet Pin* dan pluggin *Duik*. Selain itu, penulis juga menggunakan *Duik* untuk mengontrol perubahan ekspresi dan gerakan *Lip Sync* pada wajah karakter.

Mengingat adegan di dalamnya digerakkan dengan melibatkan teknik rigging, maka cerita tersebut layak untuk diangkat menjadi film animasi berbasis 2D menggunakan teknik *Computational Animation*. Dilihat dari latar belakang diatas, penulis mengambil judul penelitian “Pembuatan Film Animasi 2D Berjudul *Serigala dan Tiga Domba Kecil*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang atau membuat film animasi pendek 2D “Serigala dan Tiga Domba Kecil” Menggunakan Teknik Computational Animation.

## 1.3 Batasan Penelitian

Mengingat pembahasan mengenai animasi sangatlah luas, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dirancang dan diselesaikan dalam tugas akhir ini. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Visualisasi yang ditampilkan dalam bentuk animasi 2D.
2. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik animasi digital dengan teknik computational animation.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah *story telling* dan animasinya.
4. Target penonton pada film animasi ini yaitu anak-anak usia 5 – 15 tahun.
5. Penguji penelitian ini adalah ahli di bidang animasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Target durasi film animasi 2D ini 2 menit.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian, adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan program sarjana pendidikan strata I Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bukti penerapan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan perkuliahan.

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Membuat sebuah film pendek animasi berjudul "Serigala dan Tiga Domba Kecil".
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah pesan moral dengan film animasi sehingga masyarakat khususnya anak-anak lebih mudah memahami dan mengambil hikmahnya.
3. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam laporan skripsi ini, peneliti menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Study Literature

Mengumpulkan data literatur memanfaatkan fasilitas internet dengan menelusuri situs yang berkaitan dengan animasi.

2. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dan materi yang berhubungan dengan proses produksi pembuatan animasi yang diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

### 3. Metode Quisioner

Merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan pertanyaan terhadap sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis meliputi :

1. Review beberapa film animasi yang dapat dijadikan sebagai referensi.
2. Observasi pada lingkungan sekitar agar animasi yang dibuat terlihat lebih natural.

#### 1.5.3 Metode Produksi

Setelah semua data dari proses analisis terkumpul, dilakukan tahap perancangan yang diadaptasi dari proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi animasi.

#### 1.5.4 Evaluasi

Evaluasi dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana pemahaman penonton dalam mencerna pesan yang terdapat dalam film animasi. Hasil evaluasi tersebut didapatkan berdasarkan respon penonton melalui form online.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sub bab dibawah ini berisi pembahasan secara garis besar dari setiap bab yang ditulis dalam laporan skripsi. Berikut diantaranya:

## 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua berisikan tinjauan pustaka dan membahas berbagai teori yang berkaitan dengan penelitian seperti konsep dasar multimedia, definisi animasi, jenis-jenis animasi, prinsip dasar animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi dan tahap evaluasi.

## 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang tahapan pra produksi yang meliputi, pembuatan ide cerita, tema, pembuatan karakter, naskah visual dan storyboard.

## 4. BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBUATAN

Dalam bab ini dijelaskan proses pembuatan film mulai dari tahap produksi hingga pasca produksi.

## 5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang memuat kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.