

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad 21 ini, Animasi tidak hanya sekedar menjadi media hiburan semata, namun dapat digunakan sebagai sarana penyampain pesan, gagasan, ajang kreatifitas atau bahkan sebagai media pembelajaran. Sebagaimana menurut Munadi (2008) kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat.

Kemajuan teknologi kini berperan dalam berbagi bidang kehidupan manusia, mulai dari bidang komunikasi, bidang informasi, bidang industri, bidang pendidikan, bidang social budaya dan berbagai bidang lainnya. Namun yang paling tampak dalam kehidupan sehari-hari adalah perkembangan di bidang komunikasi dengan ditandai maraknya jenis *gadget* yang menawarkan fitur-fitur canggih. *Gadget* sendiri telah menjadi hal lazim bahkan telah dianggap sebagai sesuatu yang penting dan perlu dimiliki oleh manusia. Maka, tidak heran jika kini seorang individu memiliki atau menggunakan lebih dari satu *gadget*. Bahkan kepemilikan *gadget* sendiri tidak memandang usia , mulai anak usia TK hingga

orang lanjut usia telah mengenal apa itu *gadget*. Namun tanpa disadari dibalik hal positif yang diberikan, *gadget* juga membawa dampak negatif mulai dari menimbulkan rasa malas bersosialisai secara fisik dan menumbuhkan sikap tidak acuh terhadap lingkungan, sikap individualisme, kurang produktif bahkan mengalami ketergantungan *gadget*.

Berdasar permasalahan diatas maka dibuatlah film animasi 2D yang menggambarkan seseorang yang kecanduan *gadget* dengan menggunakan teknik *frame by frame*. Teknik *Frame by frame* sendiri dipilih karena teknik ini menghasilkan animasi yang memiliki gerakan lebih teratur dan halus, selain itu juga ideal untuk animasi memiliki gerakan perubahan yang kompleks.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu "Bagaimana membuat film animasi 2D '*Addiction*' dengan teknik *frame by frame*?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Film berbentuk animasi 2 Dimensi (2D).
2. Film yang dibuat merupakan film animasi pendek yang dikemas dengan durasi 3 menit 4 detik.
3. Pembuatan menggunakan teknik *frame by frame*.

4. Pengujian berakhir saat film dapat diterima penonton berdasar penilaian menggunakan kuisioner.
5. Pembuatan film animasi menggunakan *software* Adobe Flash, Paint Tool SAI, Krita , Any Video Converter (AVC) dan Audacity.
6. Implementasi hasil akhir animasi akan diunggah pada situs YouTube

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan program Stata Satu (S1) jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah referensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* bagi peneliti lain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi penulis, sebagai syarat lulus sekaligus untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh. Bagi kampus, dapat menjadi pertimbangan dan masukan guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan animasi ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data – data dilakukan dengan penelitian secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan cara :

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati dan mempelajari secara langsung berbagai film animasi yang beredar di internet maupun di televisi.

1.6.2 Metode Analisis

Menganalisa kebutuhan system yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi dengan teknik *frame by frame*.

1.6.3 Metode Perancangan & Pengembangan

Metode ini mencakup 3 tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Pada tahap pra produksi kegiatan yang dilakukan antara lain : penetapan ide cerita, tema, sinopsis, *logline*, naskah cerita, konsep desain dan pembuatan *storyboard*. Tahap produksi merupakan proses menganimasikan gambar baik gambar obyek maupun latar belakang. Kegiatan pada tahap produksi meliputi *key animation*, *in between*, *background* dan *coloring*. Tahap pasca produksi merupakan tahap *editing*, *rendering* hingga film animasi diimplementasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab landasan teori menjabarkan tentang tinjauan pustaka, definisi animasi, prinsip dasar animasi, jenis animasi, dan tahap pembuatan animasi.

BAB III: Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan animasi yang akan dibuat, mulai dari penulisan naskah, *storyboard*, *character design*, dan kebutuhan sistem yang dibutuhkan.

BAB IV : Implementasi dan Evaluasi

Bab ini mencakup mengenai tahap produksi, tahap pasca produksi dan evaluasi dari film animasi yang dibuat.

BAB V : Penutup

Memuat hasil kesimpulan dan saran dari penulisan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.

Daftar Pustaka