

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada bidang multimedia saat ini telah mempengaruhi dunia perfilman, khususnya dalam industri film animasi. Film animasi merupakan salah satu media hiburan yang disukai oleh anak-anak sampai orang dewasa. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini dikarenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya [1].

Di Indonesia film animasi masuk menjadi salah satu bagian dari ekonomi kreatif dimana ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama [2]. Dari data yang penulis ambil dari situs BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) pada tahun 2016, ekonomi kreatif telah menyumbang sebesar 922,59 triliun rupiah atau naik menjadi 7,44 % terhadap total PDB (Produk Domestik Bruto) Nasional.

Demi membantu perkembangan ekonomi kreatif Indonesia khususnya pada bidang industri film dan digital animasi, menginspirasi penulis untuk membuat sebuah film animasi dengan judul "Rubah dan Beruang". Film animasi ini menceritakan seekor Beruang angkuh yang ingin mendapatkan ikan dengan cara memancing di tepi sungai dan seekor Rubah baik hati yang mau membantu

Beruang untuk mendapatkan ikan. Film ini memiliki pesan untuk menyadarkan seseorang agar tidak meremehkan suatu hal dan tidak menjadi orang yang angkuh atau sombong, jika ingin belajar.

Menurut Zulha Triana (2017) [3], tidak semua cerita memiliki konsep 2D dan tidak semua bisa dijadikan konsep film kartun/ film animasi. Film animasi digunakan karena tidak mungkin cerita tersebut dibuat menggunakan metode *Live Shoot*. Cerita yang dibuat penulis menceritakan tokoh hewan yang melakukan tindakan seperti manusia. Oleh karena itu cerita ini logis untuk dibuat film animasi.

Di dalam perkembangannya, pembuatan film animasi memiliki beberapa macam metode seperti *classic*, *stop motion*, *collage*, *silhouette*, *expression* dan *frame by frame*. Metode *frame by frame* merupakan metode pembuatan animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda, semakin banyak untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, maka animasi yang dihasilkan akan semakin halus [4].

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan sebelumnya, maka cerita "Rubah dan Beruang" dibuat menggunakan konsep 2D dengan metode *frame by frame*. Diharapkan pesan dari film animasi yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik dan menjadi inspirasi bagi masyarakat yang ingin berkarya dibidang animasi 2D untuk mendukung perkembangan animasi di Negara Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu: bagaimana merancang dan membuat film animasi 2D “Rubah dan Beruang” ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi dengan penerapan 12 prinsip animasi sederhana.
2. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi metode *frame by frame* dengan 12 *fps*.
3. Film animasi ini menggunakan karakter hewan sebagai tokoh.
4. Target penayangan yang dilakukan pada media YouTube dan offline media.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan film animasi 2D “Rubah dan Beruang” dengan metode *frame by frame* ini bertujuan:

1. Menerapkan ilmu yang selama ini didapat dari proses belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
3. Menguji teknik *frame by frame* dalam menceritakan film “Rubah dan Beruang”.

4. Membuat film animasi yang dapat menyampaikan sebuah pesan positif pada penonton.

1.5 Manfaat

Manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Sebagai media pembelajaran lebih lanjut penulis dalam membuat film animasi 2D.

2. Bagi Pembaca

Sebagai sarana penambah wawasan dalam proses pembuatan film animasi 2D.

3. Bagi Penonton

Diharapkan dapat memberikan film animasi 2D yang sesuai dengan prinsip-prinsip animasi sehingga jalannya animasi dan alur cerita dapat tersampaikan dengan baik.

4. Bagi Akademik

Penelitian ini dapat berguna untuk dijadikan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis dan membantu perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi informasi khususnya animasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif yang bersifat matematis dengan tujuan mengembangkan melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang, berupa pertanyaan mengenai

surve untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mengenai perancangan dan pembuatan film animasi 2D [5]. Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, penulis menerapkan berbagai metode, seperti:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku tutorial dan segala materi yang berhubungan dengan proses pembuatan film animasi yang diperoleh baik dari perpustakaan maupun file dari internet.

1. Metode Studi Literatur

Mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan dalam membantu proses pembuatan animasi seperti memanfaatkan internet untuk menjelajahi situs yang berkaitan dengan pembuatan film animasi.

2. Metode Observasi

Metode mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

1.6.2 Analisis Kebutuhan

Analisis dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan dalam proses pembuatan film animasi 2D.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi 3 tahap yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. pra produksi merupakan kegiatan awal, antara lain penetapan

ide cerita, menentukan tema dan sinopsi, menentukan karakter atau tokoh, dan pembuatan *storyboard*. Tahap produksi merupakan proses menganimasikan gambar baik gambar obyek maupun latar belakang. Kegiatan pada tahap produksi meliputi pembuatan *layout*, *Animation*, *background*, pewarnaan, dan *sound/audio*. Tahap pasca produksi merupakan tahap dimana video animasi telah diproduksi. Tahap ini meliputi *Compositing*, *editing video*, dan *rendering*.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi meliputi pengujian kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D. pengujian melibatkan masyarakat dalam menilai film animasi. Hasil dari testing berupa hasil kuesioner *review* film animasi 2D "Rubah dan Beruang".

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang uraian teori mengenai film, animasi 2 dimensi, prinsip-prinsip animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisis penjelasan mengenai gambaran umum, analisis kebutuhan sistem, dan tahap pra produksi yang meliputi, pembuatan ide cerita, tema, sinopsis, pembuatan karakter, dan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai tahapan-tahapan perancangan film animasi dari produksi sampai pasca produksi, evaluasi dan implementasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukan.

