

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi adalah salah satu bidang yang paling berkembang di dunia saat ini. Dalam menyampaikan informasi dapat menggunakan berbagai cara, salah satu nya dengan multimedia. Multimedia mempermudah manusia karena di dalamnya sudah mencakup banyak hal seperti gambar, animasi, video, teks dan audio sehingga informasi dapat diterima secara jelas dan menarik. Video animasi merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi. Baik itu dalam bentuk 2D maupun 3D. Film animasi 2D saat ini sangat dibutuhkan. Selain dapat diterima berbagai kalangan, film ini bagus untuk karakter anak – anak jika memiliki cerita yang mendidik.

Melihat sangat sedikitnya produksi film animasi 2D yang ada di Indonesia, penulis membuat karya animasi dengan judul “What Makes A Hero” dengan menerapkan 12 konsep animasi. Cerita ini mengangkat tema tentang Kebangkitan. Tidak terlepas dari judul nya yang menyampaikan kepahlawanan, cerita ini bukanlah kisah kepahlwanan pada umumnya. Bukan tentang perjuangan seorang pahlawan yang mengangkat senjata untuk membela bangsa nya.

Rian, seorang pemuda Sekolah Menengah Atas. Pada suatu ketika ia sedang berjalan sendiri sepulang sekolah, ia menjumpai anak kecil yang kesusahan menyeberang jalan. Rian sendiri adalah seseorang yang kepribadian ganda. Kepribadiannya atau disebut Alter Ego nya memiliki 4 sifat dengan wujud masing masing. Ada yang menyerupai goblin, frankenstein, beruang berjubah dan

sosok hantu kecil. Namun sayangnya tidak ada Alter ego nya yang memiliki sifat baik. Semuanya bersifat negatif.

Ketika melihat anak kecil tersebut, Alter egonya ada yang berkeinginan mengambil tas anak itu, ada yang marah karena anak kecil itu mengganggu jalan, ada yang iri karena anak itu nampak bahagia dan ada yang pula yang menyuruhnya untuk tidak menolong anak tersebut.

Rian mencoba menahan diri agar semua Alter Ego nya tidak menguasai dirinya. Ia yang tertekan pun, akhirnya masuk ke alam bawah sadarnya untuk menghentikan Alter Egonya. Disaat itu tiba tiba anak kecil yang ia temui tadi datang membantu Rian. Setelah memenangkan perlawanan tersebut, akhirnya anak kecil itu menjadi kepribadian barunya, kepribadian baik yang selama ini dicarinya.

Tidak semua cerita memiliki konsep 2D dan tidak semuanya bisa dibuat film kartun. Film animasi 2D digunakan karena tidak memungkinkan cerita tersebut dibuat menggunakan *live shoot*. Cerita yang dibuat penulis ini menceritakan kebangkitan yang dialami seorang penderita kepribadian ganda yang ingin mencoba menyelamatkan diri nya sendiri dari belenggu kepribadian – kepribadian negatifnya. Oleh karena itu cerita ini logis untuk dibuat film animasi 2D.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa film animasi “What Makes A Hero” dibuat dengan konsep 2D agar dapat dinikmati oleh usia 13 tahun keatas dan bisa dimengerti dengan ilustrasi – ilustrasi kehidupan seorang penderita kepribadian ganda dalam isi cerita tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat diambil rumusan masalah yaitu, “*Bagaimana film kartun “What Makes A Hero” dapat dibuat menggunakan konsep 2D?*”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan terlalu luas maka perlu dibatasi. Beberapa batasan masalah dalam penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Film animasi merupakan animasi 2D.
2. Film animasi berdurasi 3 menit.
3. Teknik penggambaran menggunakan animasi digital dan dianimasikan menggunakan *frame by frame*.
4. Menggambarkan animasi kehidupan seseorang yang memiliki kepribadian ganda yang mencoba untuk bangkit.
5. Pengujian dilakukan pada story tell dan alur “What Makes A Hero” dibawakan dengan konsep 2D.
6. Film diuji oleh ahli multimedia dan masyarakat luas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membuat film kartun “What Makes A Hero” dengan animasi 2D.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui apakah film kartun “What Makes A Hero” bisa dibuat menggunakan konsep 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Pembaca dapat mengetahui tahapan dalam perancangan film animasi 2D.
2. Memberikan kesadaran kepada masyarakat untuk lebih peduli terhadap seseorang yang mengalami *mental illness*.
3. Meningkatkan potensi pembuatan film animasi di Indonesia yang masih tergolong rendah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Literature

Mengambil data dengan literature yang bersumber dari buku, media ataupun hasil penelitian orang lain dengan mencari data yang berhubungan dengan film kartun.

2. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun yang terkenal dan dijadikan sebagai referensi.

3. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku – buku, tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisis kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi animasi.

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan non fungsional apa saja yang mendukung proses film animasi.

1.6.3 Metode Perancangan Film Animasi 2D

Merupakan metode merancang film kartun, yaitu melalui tahap pra produksi meliputi ide cerita, tema, synopsis, storyboard, naskah cerita dan pembuatan karakter. Tahap kedua yaitu tahap produksi yang meliputi drawing karakter, penganimasian, background dan sound. Lalu tahap terakhir yaitu tahap pasca produksi yang meliputi compositing, editing dan rendering.

1.6.4 Evaluasi

Mengetahui kelayakan film animasi yang telah dibuat berdasarkan penilaian dari para ahli animasi dan penonton. Sehingga dapat diketahui apakah film tersebut layak untuk dibuat menggunakan konsep 2D atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar dalam penyusunan laporan mudah dipahami, maka penyusunan laporan akan disusun secara sistematis dan terstruktur. Sistematika penelitian terbagi dalam 5 bab, diantaranya sebagai berikut:

BAB II Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi uraian teori tentang film kartun 2D, prinsip – prinsip animasi, jenis – jenis animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, software yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi meliputi, pembuatan ide cerita, tema, pembuatan karakter, naskah visual dan storyboard.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan tahapan – tahapan perancangan film animasi dan produksi sampai pasca produksi.

BAB V Penutup

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

