

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Inovasi-inovasi baru yang selaras dengan perkembangan pola pikir manusia, menciptakan tatanan masyarakat yang lebih digital. Perkembangan teknologi ini didasari oleh banyaknya kebutuhan manusia dalam mengolah informasi agar dapat tersampaikan dengan lebih cepat dan tepat, serta kebutuhan akan kemudahan dalam melakukan berbagai kegiatan.

Salah satu jenis perkembangan teknologi di bidang hiburan adalah berkembangnya film animasi. Penyampaian informasi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks menjadi lebih mudah dijelaskan dengan hanya gambar atau ilustrasi. Dengan kelebihan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan atau menyampaikan sesuatu dengan lebih ter-visualisasi dan lebih dapat dipahami. Film animasi dapat digunakan sebagai media penyampain informasi yang efektif dan efisien untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan, menyampaikan berita, dan atau memberikan himbauan. Animasi juga dapat mengandung nilai-nilai moral yang dikemas dengan tampilan yang menarik dengan pebagai warna sehingga dapat mengurangi kebosanan anak dalam pembelajaran.

Terdapat banyak teknik yang dapat diaplikasikan dalam proses pembuatan animasi 2D salah satunya yaitu teknik *hybrid*. Teknik animasi *hybrid* atau *Hybrid Animation* merupakan teknik animasi yang dihasilkan menggunakan gabungan teknik tradisional dengan teknik digital atau dengan tambahan alat dan secara komputer, dimana *frame* demi *frame image* yang diurutkan akhirnya menjadi animasi yang alami.[1] Lebih singkatnya animasi *hybrid* merupakan teknik animasi panjang yang prosesnya dibuat dengan cara menggambar di kertas, di *scan* dan di *transfer* ke dalam komputer agar menghasilkan gambar digital.

Pada penelitian ini akan dibuat animasi pendek, menceritakan seorang anak yang melihat orang-orang kurang mencintai bumi tempat kita tinggal. Suatu hari disekolah, ia menceritakan kisah berharga kepada teman-temannya tentang manusia dan bumi. Kisah itu dimulai ketika manusia mulai merusak ekosistem alam, seperti perburuan liar, penebangan pohon secara liar dan masih banyak lagi. Dari cerita diatas terdapat adegan seperti menembak, menebang pohon, ledakan, mengendarai kendaraan bermotor, menanam pohon.

Dari konsep cerita diatas, penulis menginterpretasikan cerita menggunakan konsep animasi 2D. Merupakan karya non-fiksi dan dihasilkan berdasarkan fakta yang ceritanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menggunakan teknik pengerjaan *hybrid* animasi membantu memvisualkan adegan-adegan dalam gambar menjadi *imaginatif*. Selain itu teknik *hybrid* juga memiliki kelebihan diantaranya dapat dikerjakan tanpa menggunakan

teknologi, dapat menekan biaya produksi. Teknik *hybrid* memiliki kelebihan mampu membuat animasi berdurasi panjang, misalnya 24 menit per animasi TV seri untuk belasan episode, atau untuk film layar lebar dengan durasi 1,5 jam.[2]

Hal diatas mendasari terciptanya karya animasi 2D "*humans and earth*" dan dibuat menggunakan salah satu teknik animasi yaitu teknik *hybrid*. Cerita yang disampaikan mengandung pesan-pesan yang baik bagi setiap orang yang melihat hasil karya "*humans and earth*". Animasi yang dihasilkan berupa video yang dapat ditayangkan dilayar TV atau Monitor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu "*Bagaimana proses pembuatan Animasi 2D "humans and earth" dengan teknik hybrid animation?"*.",

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah maka dibuat batasan-batasan masalah agar tidak meluas dari pokok permasalahannya, adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi ini bercerita tentang seorang anak yang menceritakan kisah manusia dan bumi yang berharga.
2. Target penayangannya dilakukan melalui *platform* youtube dan *offline* media.

3. Target durasi video animasi kurang lebih 2 menit.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah *storytelling* dan animasinya.
5. Pengujinya adalah komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap pengujian diterima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan penelitian ini, yaitu adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan animasi pendek "*humans and earth*" dengan teknik *hybrid*.
2. Menjelaskan bagaimana proses pembuatan animasi dengan teknik *hybrid* dan hal-hal yang perlu diperhatikan saat prosesnya.
3. Menyampaikan pentingnya mempunyai rasa bersyukur dan berserah kepada Tuhan YME.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian juga harus memiliki manfaat yang berguna bagi pihak-pihak terkait. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini:

1. Manfaat bagi Penulis

Sebagai sarana untuk mempublikasikan ilmu pengetahuan yang sudah di pelajari selama masa studi dan menerapkan ke dalam sebuah karya animasi.

2. Manfaat bagi Akademik

Menjadi referensi dan bahan acuan bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian skripsi tentang animasi menggunakan teknik *hybrid*.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Memperbanyak tayangan hiburan tentang animasi yang kreatif, beragam dan dapat menambah pengetahuan.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian mempunyai tujuan tertentu yaitu mengumpulkan dan menganalisis data untuk mencari penyelesaian suatu masalah guna mendapatkan kesimpulan dan hasil. Steven Dukeshire & Jennifer Thurlow (2010) menyatakan bahwa "*research is the sysematic collection and presentation of information*". Penelitian merupakan cara yang sistematis untuk mengumpulkan data dan mempresentasikan hasilnya. Selanjutnya Creswell (2014) menyatakan bahwa "*research metodth involve the form of data collection, analysis, an interpretation that research proposes for the studies*". Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis, dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Sebelum melakukan penelitian langkah penting yang harus dilakukan adalah menentukan topik dan merumuskan masalah. Penelitian untuk mendapatkan data yang valid bisa dilakukan dengan membaca jurnal penelitian terdahulu, artikel ilmiah dan sumber data yang terkait dengan masalah yang dirumuskan.[3]

1.6.1 Metode pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Dalam mengumpulkan data menggunakan metode observasi, penulis mengamati langsung objek penelitian yaitu film animasi 2D menggunakan teknik *hybrid*.

2. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data melalui sumber tertulis seperti buku-buku, arsip dan jurnal yang membahas tentang film animasi 2D dan teknik *hybrid*.

3. Metode Literatur

Mengunjungi fasilitas online di situs-situs web yang menyajikan materi tentang pembuatan animasi dan teknik *hybrid* animasi.

1.6.2 Analisis

Menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *hybrid* dalam pembuatan film kartun 2D.

1.6.3 Produksi

Tahap produksi dibuat sesuai kebutuhan penelitian. Adapun tahapan-tahapan pembuatan dalam pembuatan animasi "*humans and earth*" sebagai berikut:

1. Pra Produksi, meliputi perencanaan naskah, *storyboard*, *design karakter* dan *background*.
2. Produksi dan Pasca Produksi, meliputi pembuatan gambar dan menganimasikan dengan menerapkan teknik *hybrid*, melakukan *dubbing* dan *rendering*.

1.6.4 Evaluasi

Pengujian melibatkan dosen, *animator* dan orang-orang yang berpengalaman dalam bidang animasi. Melalui pengujian tentang kesesuaian teknik *hybrid* yang diterapkan dalam animasi "*humans and earth*". Hasil dari testing berupa kuesioner dan hasil dari penelitian mengenai pembuatan animasi 2D "*humans and earth*" dengan teknik *hybrid* animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan penulisan ini lebih terarah maka diuraikan dalam bab-bab sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik *hybrid* dan *software* yang digunakan dalam proses pembuatan animasi.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem, dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat membahas hasil dan proses pembuatan animasi dengan teknik *hybrid*. Dari proses produksi seperti karakter, *background*, *storyboard* dan proses pasca produksi serta pembahasan hasil produk yang dihasilkan.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

7. LAMPIRAN