

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer telah membawa dampak positif terhadap kemajuan film animasi di dunia. Berbeda dengan dunia animasi yang belum berkembang seperti sekarang ini, masih menggunakan cara klasik dalam pembuatannya sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer yang ada sekarang ini pembuatan film animasi menjadi semakin mudah dan cepat. Animasi merupakan media yang digunakan untuk membuat imajinasi kita menjadi kenyataan, segala macam keterbatasan yang ada pada diri kita bisa diwujudkan melalui karya seni bernama animasi.

Sebagai suatu karya seni yang menghibur, animasi juga biasa digunakan menjadi sarana penyampaian informasi serta edukasi yang menarik. Dalam merancang animasi film pendek 2D "CARE" penulis mengambil tema kepedulian dikarenakan pada saat ini banyak dari mereka yang kurang peduli terhadap lingkungan sekitar dan lebih mementingkan dengan urusan gadgetnya masing-masing. Hal ini dapat menimbulkan kesenjangan sosial dalam masyarakat. Padahal kepedulian terhadap sesama akan memberikan dampak positif tak hanya untuk orang disekitarnya namun juga untuk diri kita sendiri. Dengan mempunyai rasa kepedulian terhadap sesama dapat membuat kita lebih bisa berempati kepada orang lain ditengah langkanya rasa kepedulian orang-orang yang lebih cenderung mementingkan kesibukan dengan gadget masing-masing. Hal ini

sangat masuk akal, apalagi di era kemajuan teknologi seperti sekarang ini orang-orang jauh lebih mementingkan dengan kesibukannya sendiri. Orang yang mau membantu dan peduli sudah jarang sekali.

Oleh karena itu, Penulis menganalisis dan membuat animasi film pendek 2D "CARE" menggunakan teknik *frame by frame* dengan harapan dapat memberikan edukasi dan informasi yang bermanfaat kepada para penonton dan masyarakat. Dengan dibuatnya Animasi film pendek ini diharapkan bisa membuat orang-orang lebih sadar akan rasa saling peduli terhadap lingkungan sekitar dan tidak lagi menjadikan gadget sebagai kesibukan utama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu bagaimana merancang dan membuat film animasi 2D "CARE" dengan menggunakan teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam pembuatan skripsi ini yaitu :

1. Media informasi yang dibuat berupa video animasi yaitu animasi 2D.
2. Software yang digunakan adalah *Adobe Animate CC*, *Adobe Premiere CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, dan *Adobe Audition CS6*.
3. Menggunakan resolusi 1440 x 1080 pixel, 25 fps standar HDV (*High Definition Video*) dengan format Mp4.
4. Film Animasi yang dibuat berdurasi \pm 2 menit 40 detik.

5. Film Animasi yang dibuat merupakan film 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*
6. Film Animasi 2D ini akan ditayangkan di sosial media seperti instagram dan youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun dalam sebuah penelitian tentu terdapat tujuan-tujuan, berikut adalah tujuan dari penelitian :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata I Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Perancangan dan pembuatan film animasi 2D "CARE" dengan menerapkan prinsip dasar animasi dan teknik *frame by frame*.
3. Dapat memberikan informasi dan edukasi dan membuat orang orang lebih sadar akan rasa saling peduli terhadap lingkungan sekitar

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti:
 - a. Mengaplikasikan materi dan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah.
 - b. Dapat menambah wawasan peneliti selama penyusunan skripsi.
2. Bagi Ilmu Pengetahuan
 - a. Diharapkan skripsi ini bisa menjadi bahan bacaan dan referensi untuk orang lain.

- b. Pembaca dapat mengetahui langkah-langkah dalam perancangan film kartun 2D
- c. Pembaca dapat memahami bahwa film animasi merupakan salah satu sarana multimedia yang dapat menyampaikan informasi yang menghibur dan mendidik.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode untuk pengumpulan data. Beberapa metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Merupakan penelusuran yang bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian

2. Metode Observasi

Merupakan metode untuk mendapatkan data dari cara pengamatan terhadap film-film kartun terkenal

3. Metode *study* pustaka (*library*)

Proses pengumpulan data melalui buku-buku yang berkaitan dengan proses produksi pembuatan animasi

2. Metode Perancangan Film Kartun

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan animasi yaitu tahap pra produksi. Dalam tahap pra produksi ini adalah pengerjaan semua pekerjaan dan aktifitas sebelum film animasi diproduksi secara nyata juga melakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti konsep dan ide, membuat *storyboard*, membuat desain karakter, hingga menganalisis teknik produksi yang akan diterapkan dalam pembuatan film animasi. Selanjutnya tahap produksi yang dilakukan dengan membuat film animasi sesuai dengan naskah yang telah dibuat, seperti pembuatan sketsa, pembuatan suara atau *dubbing*, pembuatan *background*, pembuatan *key animation* dan *in between* serta *colouring*. Selain itu selanjutnya adalah melakukan tahap pasca produksi, yaitu *compositing* dan *editing* yang di dalamnya dilakukan proses penggabungan objek grafis dan suara juga penambahan *effect*, lalu proses rendering dimana *project file* akan di *export* menjadi bentuk file video agar dapat diputar di *video player*.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar pada pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Bab ini berisikan latar belakang, rumusan

masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori tentang kartun animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, serta *software* yang digunakan dalam membuat animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan film animasi yaitu, pembuatan ide cerita, tema, pembuatan karakter, naskah dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tindak lanjut dari perancangan yang telah direncanakan sebelumnya. Bab ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan teknik *Frame by frame*, juga memaparkan tahap produksi, pasca produksi serta akan menjelaskan perancangan secara teknis dan memaparkan hasil.

BAB V PENUTUP

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