

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia terlahir dengan talenta dan keunikan yang secara alami tumbuh dan berkembang seiring dengan pertumbuhan yang dialami. Tetapi, tak sedikit dari mereka yang terlahir sempurna dalam artian kondisi fisik yang memadai untuk melakukan aktivitas sehari-hari.

Dalam hidup sosial bermasyarakat, hal tersebut menjadi sangatlah penting untuk diperhatikan mengingat rasa empati yang semakin merosot seakan tak peduli hanya karena kekurangan yang dimiliki orang lain. Dalam hal ini lebih menyorot kepada peran orang tua sebagai pendidik utama anak dan orang yang paling dekat dengan anak perlu untuk mengedukasi bahwa sebenarnya setiap orang sama dipandang sebagai satu kesatuan tanpa memperhatikan dari mana mereka berasal bahkan seperti apa mereka terlahir.

Hal tersebut menjadi unik, mengingat perkembangan perkembangan teknologi informasi yang kini semakin pesat berkembang semakin memudahkan dan mendukung segala aspek dan cara serta teknik dalam penyampaian informasi dan edukasi oleh orang tua sebagai pendidik utama anak.

Informasi sebagai pemegang peranan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini tentu tidak akan dapat dipisahkan dengan pesatnya perkembangan teknologi. Dalam hal ini perkembangan dunia komputer bidang multimedia yang membuat segala sesuatunya menjadi sangat dinamis dan efisien.

Film animasi 2D (dua dimensi) sebagai sebuah animasi yang merupakan bagian dari perkembangan teknologi dapat merangsang pikiran dan emosi anak dan secara perlahan mampu membentuk karakter yang sadar akan rasa empati terhadap sesama makhluk ciptaan Tuhan.

Dengan adanya film animasi 2D (dua dimensi) yang sejauh ini dapat dibuktikan mampu merangsang pikiran, emosi dan rasa simpati serta empati diharapkan mampu mengubah persepsi atau pandangan seorang anak terhadap

anak-anak lain yang mungkin tidak terlahir utuh secara fisik dan mental seperti anak pada umumnya. Dan dengan adanya media yang mampu mengedukasi hal-hal pokok yang akan ditanamkan pada anak diharapkan mampu membuat anak lebih simpatik dan merasa memiliki serta memiliki empati akan anak-anak lain yang serba berkekurangan dan berkebutuhan khusus. Kesadaran yang perlahan terbentuk seiring pertumbuhan anak, membuat orang tua tidak perlu khawatir akan bagaimana anak tersebut mampu memaknai kehidupan dirinya dan orang lain.

Maka untuk memberikan pandangan dan cara memahami dan menghargai sesama makhluk ciptaan Tuhan yang sama di mata Sang Pencipta dibutuhkan sebuah media yang mampu mengedukasi dan mencerminkan sikap-sikap sosial sebagaimana telah disebutkan.

Melalui film animasi 2D (dua dimensi) "7 Keajaiban Dunia" anak akan mampu memahami dan turut merasakan apa yang anak-anak berkebutuhan khusus rasakan. Mengajarkan anak arti penting bersyukur dan berterima kasih atas apa yang sudah dimiliki serta merangsang pikiran anak untuk tidak menjauhi dan harusnya semakin memberikan dorongan moral terhadap anak-anak berkebutuhan khusus tersebut.

Dari permasalahan yang telah ada, yaitu membuat media yang mampu membantu mengedukasi anak dan menyampaikan pesan moral kepada anak yang dapat merangsang pikiran melalui emosi maka muncul sebuah solusi yang dapat menuntaskan masalah tersebut. Maka dibuat sebuah media yang mampu membantu anak untuk lebih peka, simpatik, dan memiliki rasa empati serta rasa memiliki terhadap anak-anak yang memiliki kekurangan di lingkungan sekitarnya yaitu sebuah film animasi dua dimensi.

Permasalahan lainnya secara teknis, membutuhkan media yang mudah dimengerti, singkat dan dapat diperlihatkan kepada penonton semua umur. Dalam hal ini film animasi 2D termasuk pilihan yang dapat menyelesaikan permasalahan ini.

Melihat hal tersebut mendukung skripsi ini dan menjadi tujuan utama serta memberikan gambaran bahwa film animasi dua dimensi mampu menjadi

peran penting dalam memberikan edukasi dan menyampaikan informasi. Maka dari itu penuli termotivasi untuk menerapkan teknik *frame by frame* dengan memanfaatkan teknologi informasi atau teknologi komputer untuk dijadikan skripsi dengan judul "**Perancangan Film Animasi 2 Dimensi 7 Keajaiban Dunia**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan. Maka dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat film animasi 7 Keajaiban Dunia dengan teknik animasi *frame by frame* untuk memberikan pesan moral?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2D "7 Keajaiban Dunia", penulis memberi batasan yaitu :

1. Informasi yang terdapat dalam pembahasan adalah berupa perancangan film animasi 2D "7 Keajaiban Dunia" menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Cerita yang digunakan dalam film ini adalah dari saran dari seorang dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan dikembangkan oleh penulis.
3. Penggunaan media animasi 2D sebagai salah satu penyelesaian masalah yang bisa digunakan.
4. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini meliputi *basic animation (Anchor point, Position, Scale, Rotation, Opacity)*.
5. Penulis menggunakan teknik *drawing* pada kertas dan memakai *graphic tablet* untuk menggambar animasi.
6. Pembuatan film animasi ini menggunakan software Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Flash Professional CS6, SAI Paint Tool.
7. Dari visual cerita, cerita ini memiliki tujuan utama untuk menyalurkan pesan moral kepada anak-anak. Maka dari itu film ini di desain dengan karakter anak-anak dan latar belakang sekolah dasar dan panti asuhan.

Animasi ini dibuat dengan desain karakter layaknya anak-anak kecil pada umumnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mempratekkan teknik animasi frame by frame dengan membuat film animasi yang berjudul "7 Keajaiban Dunia."
2. Untuk menghasilkan film yang dapat menyampaikan pesan moral dan dapat memberi pelajaran untuk orang-orang yang menonton.
3. Tujuan dari penelitian ini adalah memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat penelitian

1. Bagi Penulis
Sebagai persyaratan kelulusan program pendidikan jenjang Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Pembaca / Penonton
Dapat digunakan sebagai bahan tontonan dan referensi sehingga dapat berguna untuk memproduksi film animasi yang lebih baik dan bermanfaat.
3. Bagi Akademis / Perguruan Tinggi
Dengan pembuatan film animasi ini diharapkan agar menjadi referensi untuk pembuatan film animasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan film animasi ini dibagi menjadi lima metode yaitu metode kepustakaan, literatur, analisis, perancangan dan pengembangan.

1. Metode Kepustakaan

Metode dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi,

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas daring

internet, dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dua dimensi yang hendak dibuat.

3. Metode Analisis

Dalam pembuatan film ini menggunakan metode analisis tahap pra produksi yaitu analisis cerita dan analisis karakter.

4. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan adalah tahap pra produksi meliputi : menentukan ide, menentukan tema, membuat sinopsis, pembuatan logline, pembuatan storyboard, pembuatan desain karakter.

5. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan animasi yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra produksi.

