

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang film sudah seperti sebuah hal yang wajib untuk dikonsumsi oleh masyarakat, mulai dari serial TV sampai film –film yang ditayangkan di TV. Effendy mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar – gambar yang semakin mendekati kenyataan. (Effendy, 2000 : 207).

Animasi yang sekarang digunakan dalam perfilman baik film animasi sendiri atau pun sebagai efek dalam sebuah film live action dan juga hanya sebatas credit di akhir film. Animasi biasanya digunakan untuk membantu pada adegan – adegan yang sangat sulit atau mustahil dilakukan oleh seorang actor dan juga sudut pengambilan gambar yang tidak bisa dilakukan dengan kamera.

Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya cinematography telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar - gambar yang mereka lukis. Dan lukisan – lukisan itu bias menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba – tiba. (Effendy, 2000 : 211 – 216)

Sebuah film juga bisa di gunakan sebagai media penyampaian pesan oleh si pembuat untuk para penonton, film sebagai penyampaian pesan moral dari sudut pandang si pembuat, semua pesan yang ingin disampaikan, semuanya dituangkan kedalam karya seni agar dapat dinikmati oleh banyak orang. Menurut Effendi film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.(Effendi 1986 ; 239)

Penulis dalam kesempatan ini akan membuat design animasi yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk sebuah film animasi 2D.

Penulis ingin para penonton sadar seberapa pentingnya waktu yang telah dilalui dan tidak bisa terulang kembali, keadaan bisa sangat berubah hanya dengan beberapa detik saja, dari uraian diatas maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul “perancangan dan pembuatan film 2 dimensi “sedikit waktu” dengan teknik frame by frame”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah adalah bagaimana merancang film animasi 2 Dimensi sedikit waktu?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Film ini di gambar menggunakan teknik digital dengan format PNG.
- b. Film ini di render dengan format mp4 beresolusi full HD
- c. Film ini menggunakan gambar 2D
- d. Filmini bertema tentang kehidupan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini bermaksud untuk membuat film 2D sedikit waktu yang dapat menghibur, menginspirasi, dan menjadi media penyampaian pesan moral kepada para penonton.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penonton :

- a. Sebagai media hiburan
- b. sebagai media referensi

1.5.2 Bagi Penulis :

- a. Sebagai media penyaluran pesan moral dari penulis

- b. Sebagai media untuk mengukur kemampuan penulis dalam pembuatan film kartun, khususnya film animasi 2D
- c. Menambah pengalaman penulis sebagai animator

1.6 Metode Penelitian

Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam skripsi ini adalah dengan cara studi pustaka, penulis menggunakan buku dan artikel online untuk referensi dalam pembuatan film animasi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

dalam metode ini penulis mengumpulkan beberapa film kartun 2D untuk digunakan sebagai objek penelitian, untuk melihat bagaimana cara membuat film kartun yang baik dan menghibur.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud, dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendukung judul, menjelaskan tentang perancangan film kartun 2D.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan dan menguraikan tentang analisis kebutuhan perangkat lunak dan perancangan film kartun 2D.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan film kartun 2D.

BAB V PENUTUP

