

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi di dunia saat ini berkembang sangat pesat dan memiliki dampak positif di setiap bidangnya. Salah satunya adalah produksi film animasi yang saat ini mulai mengalami perkembangan yang sangat pesat. Film kartun 2D saat ini sangat dibutuhkan. Jika kita perhatikan akhir-akhir ini banyak tontonan yang tidak mendidik atau malah menjerumuskan karakter anak ke arah yang tidak baik. Film animasi adalah salah satu film yang tidak merusak karakter anak-anak jika memiliki cerita yang mendidik. Namun kesadaran terhadap hal itu masih belum maksimal. Hal ini yang membuat kualitas film yang ada di Indonesia menurun saat ini padahal seharusnya Indonesia memiliki potensi yang besar untuk membuat film kartun 2D ini jika mereka di asah dengan baik.

Melihat sangat sedikitnya produksi film kartun 2D yang ada di Indonesia, penulis membuat karya animasi dengan judul "Goa Kehidupan" dengan menerapkan 12 konsep animasi. Cerita ini menceritakan kehidupan bayi di dalam kandungan sebelum dirinya lahir di dunia nyata. Bayi itu berpisah dengan kembarannya yang merupakan ari-arinya ketika ia lahir di dunia nyata. Film ini menggambarkan bahwa tidak ada dunia yang abadi, pasti ada perpindahan dunia yang hal itu belum tentu bisa diterima oleh semua orang termasuk bayi itu. Bayi yang ketakutan untuk menghadapi dunia yang sebenarnya dan berpisah dengan saudara kembarnya. Dalam

adat Jawa, ari-ari bayi biasa disebut kembaran bayi tersebut. Maka dalam cerita tersebut diceritakan ari-ari menjadi kembarannya.

Tidak semua cerita memiliki konsep 2D dan tidak semuanya bisa dibuat film kartun. Film kartun digunakan karena tidak memungkinkan cerita tersebut dibuat menggunakan metode *live shoot*. Cerita yang dibuat penulis ini menceritakan dunia fana sebelum dunia nyata kelahiran seorang bayi. Oleh karena itu cerita ini logis untuk dibuat film kartun 2D.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa film kartun "Goa Kehidupan" dibuat menggunakan konsep 2D agar dapat dinikmati oleh semua usia dan bisa dimengerti dengan ilustrasi-ilustrasi kehidupan bayi dalam kandungan dalam cerita tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah yaitu, "*Bagaimana film kartun "Goa Kehidupan" dapat dibuat menggunakan konsep animasi 2D?*"

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Film animasi merupakan animasi 2D.
2. Film animasi berdurasi kurang lebih 3 menit.
3. Teknik penggambaran menggunakan animasi digital dan dianimasikan menggunakan *computational animation*.

4. Menggambarkan animasi kehidupan bayi di dalam kandungan sampai dengan lahir.
5. Pengujian dilakukan pada mampukah film kartun “Goa Kehidupan” dibawakan dengan konsep 2D.
6. Film diuji oleh ahli multimedia, komunitas animasi, dan masyarakat luas menggunakan kuisisioner.

#### **1.4 Tujuan**

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

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

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Pembaca dapat mengetahui tahapan dalam perancangan film animasi 2D.
2. Memberikan kesadaran kepada masyarakat mengenai film yang bisa mendidik anak-anak.
3. Meningkatkan potensi pembuatan film kartun di Indonesia yang masih sangat minim.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Studi Literatur**

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 film animasi.

#### **2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional**

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

### 1.6.3 Metode Perancangan Film Kartun 2D

Merupakan metode merancang film kartun, yaitu melalui tahap pra produksi meliputi ide cerita, tema, logline, sinopsis, storyboard, naskah cerita dan pembuatan karakter. Tahap kedua yaitu tahap produksi yang meliputi drawing karakter, penganimasian, background & foreground, dan sound. Lalu ditahap 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 dalam bidang animasi dan penonton. Sehingga dapat diketahui apakah film tersebut layak untuk dibuat menggunakan konsep 2D atau tidak.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skripsi, penulis menjabarkan skripsi menjadi lima bab, sebagai berikut:

### **BAB I                   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 dari produksi sampai pasca produksi.

**BAB V Penutup**

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