

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat. Salah satunya adalah perkembangan internet. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya situs yang ada diinternet. YouTube merupakan salah satu situs internet yang memuat konten berbagai macam video dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di YouTube adalah klip musik (video klip), film serta video buatan para penggunanya sendiri.

Berkembangnya teknologi juga mempengaruhi perkembangan di dunia perfilman, khususnya perkembangan film animasi. Film animasi atau animasi merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Salah satu animasi yang sering dijumpai adalah animasi 2 dimensi atau sering disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Disebut animasi 2 dimensi karena dibuat melalui sketsa yang yang digerakan satu persatu sehingga nampak seperti nyata dan bergerak.

Film animasi kini tidak hanya dapat dinikmati oleh anak-anak saja tetapi mulai dinikmati oleh semua kalangan usia, termasuk orang dewasa. Rangkaian cerita yang lebih universal dengan pesan – pesan kehidupan membuat film animasi mampu menghibur semua kalangan usia. Dari data yang pernah penulis ambil dari situs Youtube jumlah film animasi 2D dan 3D mendapatkan sekitar

1.666.000 hasil. Dari data tersebut dapat diketahui minat pembuatan film animasi cukup tinggi. Oleh karena itu penulis ingin ikut berperan dalam pembuatan film animasi 2D sederhana bertemakan binatang yang didalamnya terkandung pendidikan karakter.

Dari penjabaran diatas maka penulis mengambil judul skripsi "The Ant" menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi 2D digunakan karena lebih memiliki kebebasan artistik. Software yang akan digunakan penulis dalam pembuatan animasi 2D ini adalah Paint Tool Sai, Adobe Flash CS6 dan Adobe Premiere CS6.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana Merancang Film Pendek Animasi 2D yang Berjudul The Ant?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun dalam perancangan film animasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalah bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Film animasi yang dibuat berdurasi kurang dari 2 menit.
2. Film yang dibuat dalam bentuk animasi 2D.
3. Film animasi "The Ant" berformat "One Shoot Movie" bukan "Series Movie" yang berarti tidak ada kelanjutan atau sambungan dari film animasi ini.
4. Film animasi yang dibuat fokus terhadap *story telling*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep animasi 2 dimensi dalam pembuatan film.
2. Sebagai salah satu contoh cerita yang dapat dijadikan film animasi.
3. Sebagai media untuk menyampaikan pesan moral kepada masyarakat.
4. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah ilmu dalam pembuatan film animasi 2 dimensi.
2. Bagi penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan dan menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam film.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pembuatan film animasi 2 dimensi.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan film animasi ini adalah sebagai berikut:

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan

penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut:

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar sebagai bahan referensi dalam pembuatan animasi ini dan juga dengan mengunduh beberapa video tentang animasi 2 dimensi di situs Youtube.

#### **1.6.1.2 Metode Kepustakaan**

Merupakan metode pengumpulan dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis seperti pengkajian dengan buku-buku yang relevan dan sumber-sumber dari internet.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

#### **a. Pra-produksi**

Dalam membuat karya film yang berhubungan dengan kreativitas diperlukan riset yang memadai, ide awal dan konsep yang matang sampai dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi (Sugiyono, 2011):

1. Ide
2. Tema
3. Longline
4. Sinopsis

5. *Storyboard*
6. Naskah
7. *Character Development*

#### **b. Produksi**

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan film animasi yaitu tahap produksi (Gunawan, 2013).

1. Key motion
2. In Between
3. Background
4. Coloring

#### **c. Pasca Produksi**

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat (Suyanto, 2006).

1. Compositing
2. Editing
3. Rendering

### 1.6.3 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi dapat difahami, sehingga dapat disimpulkan apakah kisah tentang pentingnya kerjasama dapat dipahami atau tidak, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan menguraikan tentang pengertian animasi, prinsip animasi, serta uraian tentang hal – hal yang berhubungan dengan pembuatan animasi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahap pra produksi berupa ide, tema, longline, sinopsis, *storyboard*, naskah dan *character development*.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.



## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

