

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan salah satu bidang yang paling berkembang dalam hal penyampaian informasi dengan berbagai cara, salah satunya dengan multimedia. Multimedia mencakup banyak hal dalam menyampaikan pesan seperti gambar, video, teks dan audio sehingga informasi dapat diterima secara jelas dan menarik. Adapun penyampaian berupa video dapat disampaikan dalam bentuk animasi.

“Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan object (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.” (Ramadianto, 2008)

Animasi menjadi salah satu media yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi, baik itu dalam bentuk 2D atau 3D. Animasi juga mampu menyampaikan sesuatu pembelajaran menarik yang dikemas melalui film pendek animasi. Adapun pada penelitian ini, penulis ingin menyampaikan sebuah pesan melalui film pendek animasi berjudul “HILANG”.

“HILANG” adalah sebuah film pendek animasi yang berkisah tentang ibu dan anak menjalani hidup yang sama secara berulang-ulang sampai dimana kejadian tersebut telah berhenti dan menghilang dalam kehidupan mereka.

Animasi “HILANG” yang menggunakan teknik frame by frame ini diharapkan dapat menjadi animasi dengan cerita menarik dan pesan didalam film pendek animasi tersebut tersampaikan. Berdasarkan pokok permasalahan diatas, maka judul penelitian ini adalah “Perancangan Film Pendek Animasi 2D “HILANG” dengan Teknik Frame by Frame”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut

- 1 Bagaimana Merancang Film Pendek Animasi 2D yang Berjudul “HILANG” dengan Teknik Frame by Frame?
- 2 Bagaimana penyampaian pesan dari animasi 2D “HILANG”?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancang Film pendek animasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film pendek animasi dua dimensi dalam bentuk frame by frame

2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube.
3. Target durasi Film pendek animasi ini kurang lebih 2.5 menit.
4. Film animasi yang dibuat fokus terhadap *story telling*.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Merancang Film pendek animasi 2 dimensi "HILANG" frame by frame.
2. Menyampaikan pesan lewat film pendek animasi 2D "HILANG".

1.5 Manfaat Penulisan

Sebagaimana sarana-sarana media informasi lainnya manfaat film pendek animasi 2D sebagai media informasi yang menarik dengan bentuknya yang variatif dan lebih mudah untuk di mengerti. Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah film pendek animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.

3. Bagi masyarakat digunakan sebagai referensi media pembelajaran perancangan film pendek animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

Untuk Melengkapai data – data yang dibutuhkan, peneliti memiliki beberapa metode. Adapun metode yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Adapun beberapa metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Kuisisioner

Peneliti membuat formulir daring untuk mengetahui ketertarikan masyarakat pada video tersebut.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film pendek animasi 2 dimensi ini dan teknik dari cara pembuatannya.

3. Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik frame by frame dalam pembuatan film pendek animasi.

4. Metode Perancangan

Metode yang meliputi proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi pembuatan animasi 2D.

5. Metode Pengujian

Video ini akan diuji menggunakan pengujian kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan komunikasi dengan sumber data.

1.6.2 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini merupakan penjelasan ringkas tentang isi secara garis besar pada setiap bab dalam penelitian skripsi. Untuk uraiannya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan skripsi, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Meliputi tentang tinjauan pustaka dari penelitian – penelitian sebelumnya yang menyangkut penelitian ini dan teori – teori dasar yang digunakan penyusunan skripsi ini.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan film pendek animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film pendek animasi 2D dengan teknik frame by frame. Dari proses produksi (konsep, animasi, dan narasi), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

