

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film Animasi sudah menjadi familiar dikalangan masyarakat. Sampai film animasi buatan Indonesia seperti Vatalla, Mahabarata, dan Samufly, yang ditayangkan di Televisi Indonesia. Indonesia mulai membuat film animasi yang ditargetkan tembus di pasar internasional. Salah satunya Film Animasi 2D “Battle of Surabaya” yang ditayangkan di layar lebar bioskop-bioskop di Indonesia maupun di luar negeri, yang bercita rasa hollywood. Dalam pembuatan film animasi terdapat berbagai konsep diantaranya, konsep animasi 2 dimensi (2D) atau biasa disebut film kartun. Film animasi tidak hanya dapat menghibur, namun terdapat informasi maupun nilai-nilai pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya dalam film animasi Battle of Surabaya (2015), yang terdapat nilai pelajaran bahwa kita tidak perlu takut melangkah untuk kebaikan ataupun perubahan yang positif, karena yang dapat mengubah keadaan diri kita adalah kita sendiri.

Melihat perkembangan film animasi saat ini, membuat penulis ingin mencoba membuat film animasi menggunakan konsep dua dimensi, karena dengan konsep dua dimensi lebih mudah dalam memvisualisasikan cerita yang dibuat, dapat memudahkan proses pembuatan dan mendukung dalam membuat adegan atau gambaran yang tidak dapat diperankan oleh hewan sungguhan, yang sulit ditangkap dengan kamera. Dengan mengangkat tema drama dengan tokoh

utama kelinci, kelinci dalam film animasi ini merupakan kelinci hutan yang senang makan wortel, ia menanam bibit wortel yang banyak berharap suatu hari ia makan banyak wortel, namun disaat ia tengah merawat tanaman wortelnya, ia tidak sengaja bertemu seekor anak elang yang baru menetas masih berselimut cangkang telur terlempar dari sarangnya. Film animasi ini menceritakan dua hewan yang seharusnya bermusuhan menjadi bersahabat.

Berdasarkan uraian tersebut, penggambaran cerita akan lebih mudah jika dibuat dengan konsep film animasi 2D dan agar lebih mudah dalam proses pembuatannya penulis menggunakan teknik *frame by frame* secara digital. Maka penulis mengambil judul penelitian, "Perancangan dan Pembuatan Film Animasi 2D "Telur dan Kelinci" yang penulis berharap film animasi tersebut dapat menjadi tontonan yang berkualitas dan dapat berguna bagi masyarakat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian tentang latar belakang di atas, maka masalah yang dapat peneliti rumuskan yaitu " Bagaimana Perancangan dan Pembuatan dalam Film Animasi 2D "Telur dan Kelinci"?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan penelitian ini agar tidak melebar, maka diperlukan batasan masalah yang digunakan penulis adalah sebagai berikut.

1. Film animasi ini menggunakan konsep 2D.
2. Menggunakan teknik *frame by frame* secara digital.
3. Film animasi ini dibuat dari tahap cerita hingga tahap publish.

4. Film animasi ini ditujukan untuk penonton semua umur.
5. Karakter berupa 1 ekor kelinci, 1 ekor anak elang sebagai karakter utama dan 2 ekor anak elang, 3 buah telur, 1 ekor induk elang sebagai karakter pendukung, 1 karakter tikus dan 1 karakter jangkrik sebagai karakter pendukung lainnya, pohon tusam, rerumputan, sarang burung elang dan suasana hutan tropis.
6. Hasil akhir dengan durasi film 2-3 menit.
7. File tipe hasil akhir dengan format ekstensi .mp4.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat film animasi yang menceritakan tentang seekor kelinci yang menolong dan merawat seekor anak elang yang baru menetas yang masih berselimut cangkang telur yang terlempar dari sarangnya, hingga mereka yang harusnya bermusuhan menjadi bersahabat.
2. Menyampaikan pesan moral melalui film animasi untuk selalu menolong, berbuat baik terhadap siapapun, kepada masyarakat.
3. Menambah pengetahuan tentang merancang dan membuat film animasi mulai dari tahap cerita hingga tahap publish.
4. Membuat sebuah karya yang layak untuk dijadikan portofolio.
5. Sebagai pemenuhan bobot 4 sks untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Diploma Tiga (D3), Program Studi Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam menyusun laporan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan memperdalam pengetahuan penulis dalam membuat animasi.
2. Bagi Penonton, penelitian ini diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan berkualitas serta penonton dapat mengambil dan mengaplikasikan nilai-nilai pelajaran maupun pesan moral yang terkandung didalamnya.
3. Bagi Ilmu Pengetahuan, penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan dalam hal perancangan dan pembuatan film animasi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam perancangan dan pembuatan film animasi ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari film-film animasi yang sudah populer sebagai bahan referensi dalam pembuatan film animasi ini.

### 1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan sebagai bahan referensi dengan cara pengkajian sumber tertulis seperti buku-buku yang relevan dan sumber-sumber dari internet.

### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini diperlukan metode analisis yang dilakukan untuk mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan dalam merancang dan membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam membuat karya film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, iklan, bahkan video clip, semuanya melalui 3 tahapan, yaitu; pra produksi, produksi dan post atau pasca produksi. [1] Hal apa saja yang terdapat dalam tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:[2]

#### 1. Pra Produksi

Tahapan pra produksi dalam proses pembuatan film animasi 2D terdiri dari, konsep, skenario, karakter, storyboard, dubbing awal, music dan sound fx.

#### 2. Produksi

Tahapan produksi terdiri dari, yaitu layout, key motion, inbetween, background, scanning, dan coloring.

#### 3. Post Produksi

Tahapan pasca atau post produksi adalah menyatukan semua yang sudah dikerjakan dalam proses produksi, yang terdiri dari, composite,

editing, rendering dan pemindahan film ke dalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini sistematika yang digunakan penulisan terkaitan uraian secara garis besar mengenai isi masing-masing bab, yaitu sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

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

Bab ini menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang observasi, analisis kebutuhan dan tahap perancangan atau pra produksi yang berupa ide, tema, logline, sinopsis, naskah, character development dan storyboard.

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

Bab ini membahas tentang implementasi tahapan produksi, post produksi, dan pembahasan mengenai penerapan prinsip animasi dan pemenuhan terhadap kebutuhan fungsional.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab merupakan bagian akhir dari laporan penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran dalam perancangan dan pembuatan film animasi ini.