

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam tehnik pembuatan animasi, selain Stop Motion dan 3D juga terdapat tehnik animasi yang disebut *2D animation* atau biasa disebut dengan film kartun. Animasi 2D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan langkah-langkah gerak berikutnya[1]. Contoh animasi 2D adalah Mulan, Brother Bear dan lain sebagainya.

Dalam perkembangan komputer pada masa sekarang banyak bermunculan software yang dibuat untuk merancang film animasi, selain software ada pula alat yang dirancang untuk dapat menggambar digital, dimana tidak membutuhkan kertas dan pensil lagi. Gabungan dari kedua teknologi ini sungguh memudahkan pembuatan film animasi 2D yang rancangan awal hingga akhirnya dilakukan semua menggunakan bantuan komputer.

Melihat perkembangan saat ini maka penulis ingin mencoba membuat animasi 2D dengan memanfaatkan digital drawing. Dengan mengangkat tema horor dengan tokoh utama "*The Boy*". Penulis memilih tokoh "*The Boy*" sebagai karakter tokoh utama karena dalam cerita ini "*The Boy*" merupakan seorang anak laki-laki yang gemar menyiksa hewan namun pada perjalanannya Ia justru berteman dengan hewan-hewan tersebut. Maka dari itu konsep ini digunakan dengan alasan animasi ini sulit untuk diterapkan pada live action karena

penokohan hewan yang memiliki ekspresi yang tidak dapat diperankan hewan sungguhan. Alasan menggunakan konsep 2D adalah untuk memperkuat suasana horor namun klasik yang nantinya akan ditekankan pada pewarnaan hitam putih dan abu-abu.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul "Perancangan Film Pendek Animasi 2D "From The Grave"" bermaksud untuk dijadikan media penyampai pesan moral kepada masyarakat khususnya remaja dan orang dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: "*Bagaimana perancangan dalam Film Pendek Animasi 2D "From The Grave"?"*"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan karakter utama : anak laki-laki, seekor kucing, seekor anjing
Background : Gang, jembatan, sungai, dalam kamar.
2. Teknik gambar menggunakan digital drawing.
3. Animasi menggunakan animasi 2D.
4. Hasil film pendek 2D animasi ini akan berdurasi 5-6 menit.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi pendek yang menceritakan seorang anak yang menindas hewan dan akibat yang didapatnya.
2. Menyampaikan pesan moral tentang menyayangi sesama makhluk hidup termasuk hewan kepada masyarakat umum, khususnya kalangan remaja.
3. Mengembangkan dan menambah wawasan sesuai bidang yang dikuasai.
4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Penyusun laporan ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang pembuatan animasi yang inovatif.
2. Diharapkan dapat menyajikan media informasi yang bersifat menghibur namun berbobot.
3. Diharapkan dengan adanya film pendek ini memberikan gambaran akan pentingnya bersikap baik terhadap sesama makhluk hidup.
4. Diharapkan dapat mengenalkan video animasi yang bukan hanya menghibur bagi anak-anak, tetapi remaja dan orang dewasa pun dapat mengapresiasinya.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. **Metode Observasi/ Survey**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi stop motion yang sudah populer.

2. **Metode Studi Pustaka**

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis menggunakan buku – buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. **Metode Quisioner**

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

1.6.2 Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Perancangan

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *storyboard*.

1.6.4 Produksi

Metode produksi dilanjutkan seperti mengatur detail pergerakan, mengatur pencahayaan, dan arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dan melakukan penyimpanan data sesuai dengan *scene*. data yang disimpan akan dilakukan editing, penggabungan, penambahan effect, transisi, audio, dan yang terakhir *rendering*. *Rendering* akan dilakukan setelah hasil dari *editing* sudah di rasa cukup.

1.6.5 Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi ini dapat dipahami oleh para penonton dari umur 13 tahun, sehingga dapat disimpulkan apakah kisah tentang bagaimana menyayangi sesama makhluk hidup dapat dipahami atau tidak, sesuai dengan kriteria prinsip animasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini sesuai dengan ketentuan penulisan, dimana penulisan dibagi kedalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang

akan diuraikan. Adapun sistematika dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab I ini terisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam sekema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi secara singkat.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas tentang analisis perancangan animasi stop motion mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, pemilihan tema, perancangan karakter, background serta storyboard.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi stop motion secara teknis.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini