

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam teknik pembuatan animasi, selain animasi 3D dan Stop Motion juga terdapat teknik animasi 2D. Animasi merupakan gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap perhitungan waktu yang terjadi. Pada konsep 2D animasi dibuat dengan urutan gambar yang berturut-turut. Teknik *computational animation* sendiri merupakan pembuatan sebuah bentuk ilusi pergerakan dari sebuah gambar atau objek dengan memvariasikan koordinat x dan y-nya.

Penulis memiliki sebuah konsep cerita tentang seekor lebah yang berbeda dengan lebah lain karena dia memiliki kulit albino. Akan tetapi, ternyata lebah tersebutlah yang menjadi keunggulan di sebuah koloni lebah tersebut. Sehingga pada suatu kejadian yang menimpa sarang serta ratu koloni, lebah albino tersebutlah yang menyelamatkan ratu koloninya dan tidak lagi dianggap lemah atau berbeda dengan lebah lainnya.

Dari konsep cerita diatas, maka penulis melihat adanya sebuah konsep cerita yang hanya bisa dilakukan lewat 2D, yaitu adanya konsep kehidupan lebah. Konsep ini tidak bisa dilakukan dengan model lifesthoot. Sedangkan teknik *computational animation* dipilih oleh penulis digunakan untuk memfvisualisasi beberapa adegan didalamnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis membuat sebuah konsep 2D agar film dapat dinikmati dan bisa dimengerti oleh semua usia . Dari situlah penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Film Kartun ‘Albino Bee’ dengan Animasi 2D”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu : *“Bagaimana film kartun “Albino Bee” dapat dibuat menggunakan konsep animasi 2D?”*.

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. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Pembuatannya berfokus pada 1 jenis karakter saja, yaitu lebah.
3. Pembuatan karakter berdasarkan survei atau riset mengenai kehidupan koloni lebah.
4. Teknik penggambaran menggunakan animasi digital dan dianimasikan menggunakan *computational animation*.
5. Hasil film animasi 2D berdurasi kurang lebih 3 menit.
6. Pengujian dilakukan pada mampukah film kartun “Albino Bee” dibawakan dengan konsep 2D.

7. Hasil film animasi 2D akan diuji oleh pakar animasi dari MSV Pictures, ahli multimedia, dan masyarakat luas menggunakan kuisioner.
8. Hasil film animasi 2D akan di tayangkan di youtube.com

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuktikan bahwa teknik yang penulis gunakan berpengaruh terhadap cerita yang penulis buat.
2. Membuktikan konsep animasi 2D berpengaruh pada cerita yang penulis buat.
3. Membuktikan bahwa orang lain paham dengan cerita yang penulis buat.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembuatan film animasi.
2. Bagi penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan berkualitas serta mendapatkan informasi tentang bagaimana kehidupan lebah serta tahapan dalam perancangan film animasi 2D.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas dalam perkembangan animasi 2D.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan 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. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mengambil data dengan literatur yang bersumber dari buku, media, ataupun hasil penelitian orang lain dengan mencari data yang berhubungan dengan film kartun.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan mempelajari film-film animasi sebagai bahan referensi dalam pembuatan film animasi ini.

3. Metode Quisioner

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

4. Metode Wawancara

Merupakan metode yang dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian yang kita lakukan berhasil atau tidak. Dengan mewawancarai pakar setelah mendemokan hasil film animasi 2D yang kita buat.

1.6.2. Metode Analisis

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

1.6.3. Metode Perancangan

Setelah melakukan metode-metode diatas, selanjutnya metode perancangan animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan logline, synopsis, diagram scene, character development, serta membuat storyboard.

1.6.4. Metode Produksi

Dalam metode ini, dilanjutkan dengan mengatur detail pergerakan gambar, mengatur pencahayaan, serta arah pengambilan gambar. Tahap berikutnya adalah mengevaluasi hasil sementara dan melakukan penyimpanan data sesuai dengan scene, data yang disimpan dilakukan *editing*, penggabungan, penambahan efek, transisi, audio, terakhir *rendering*. *Rendering* dilakukan setelah hasil dari editing sudah dirasa cukup.

1.6.5. Metode Testing dan Evaluasi

Pengujian terhadap film dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film animasi tersebut dapat dipahami oleh para penonton dari umur 10 tahun, sehingga dapat disimpulkan apakah kisah tentang tidak membeda-bedakan sesama makhluk hidup dapat dipahami atau tidak, serta sesuai dengan kriteria prinsi 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 sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam 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

Dalam bab ini berisi tentang tahapan pra produksi meliputi, pembuatan ide cerita, tema, pembuatan karakter, naskah visual dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Daam bab ini dijelaskan tahapan-tahapan perancangan film animasi dari produksi sampai pasca produksi.

BAB V PENUTUP

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

