

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi secara harafiah berarti membawa hidup atau bergerak. Animasi dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan.

Film animasi tidak akan pernah terpisahkan dari rumah produksi yang membuat film tersebut. Saat ini telah tumbuh banyak studio animasi yang menghasilkan karya-karya animasi yang fenomenal. Industri animasi pun menjadi sarana pemacu perkembangan ekonomi sebuah Negara, karena begitu besarnya omset ekonomi yang di hasilkan oleh industri kreatif ini.

Film Kartun yang di tayangkan setiap hari di stasiun Televisi banyak di senangi oleh banyak pemirsa, terutama oleh anak-anak, ini di karenakan Film Kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya terutama anak anak karena disitulah dunia mereka saat ini, yakni dunia yang penuh dengan imajinasi dan ekspresi kreatifitas. Karena manusia ingin selalu bebas berekspresi dan tidak mau di batasi oleh apapun seperti yang di temui pada kehidupan sehari-harinya.

Dengan maraknya film kartun dari Negara lain yang masuk di Indonesia tidak jarang membawa pengaruh buruk untuk mental masyarakat Indonesia khususnya anak anak. Ditinjau dari segi hiburan film kartun Negara lain sangat memenuhi itu, namun kalau ditinjau dari segi pelajaran budi pekerti, pelajaran budaya, dan kecintaan terhadap Negara, tentulah itu belum terpenuhi, karena sebagian film kartun dari Negara lain membawa ciri dan kebudayaan dari Negara itu.

Dengan sistem komputerisasi sekarang ini, kita dapat memproduksi Film Kartun Animasi dengan murah, cepat dan mampu menghasilkan produk yang bernilai positif bagi perkembangan mental anak anak pada khususnya dan

masyarakat Indonesia pada umumnya. Juga ini dapat membuka peluang berkembangnya dunia kartun dan Animasi di Indonesia yang tentunya industri Film Kartun ini memiliki prospek ke depan yang menjanjikan.

Penelitian ini membahas tentang sebuah film animasi 2 dimensi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran sekaligus tontonan yang menarik bagi anak-anak atau pun bagi penikmat film animasi.

Dari uraian diatas, maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul "Perancangan Film Animasi 2 Dimensi yang Mbah Bedjo Jogjanesia".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah film 2 dimensi yang mengambil tema cerita tentang daerah-daerah di Indonesia.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan film animasi 2 dimensi Mbah Bedjo Jogjanesia ini, penulis membatasi dalam pembahasan agar tidak menyimpang terlalu jauh. Batasan-batasan tersebut adalah:

1. Teknis animasi menggunakan tehnik gabungan antara frame by frame, classic tween dan bone.
2. Film animasi Mbah bedjo Jogjanesia merupakan jenis film animasi 2dimensi.
3. Film animasi berdurasi 3 menit sampai 5 menit.
4. Film Mbah Bedjo Jogjanesia mengambil lokasi di Yogyakarta.
5. Target penonton film animasi Mbah Bedjo Jogjanesia adalah anak usia 3 – 10 tahun. Tetapi bisa juga dinikmati oleh pecinta film animasi semua umur.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah:

1. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
2. Sebagai sarana sederhana untuk mengenalkan berbagai daerah di indonesia terutama Yogyakarta kepada anak anak usia 3-10 tahun melalui film kartun yang diharapkan supaya lebih mudah untuk dimengerti dan diterima oleh anak anak.

3. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Bagi Penulis:

1. Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film berkualitas terdiri dari isi cerita, video maupun audionya.
2. Mampu memproduksi film kartun secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
3. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
5. Mencrapkan ilmu yang telah didapatkan selama menempuh bangku kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk membuat Perancangan Film Animasi 2 Dimensi Berjudul Mbah Bedjo Jogjonesia.

Bagi pembaca:

1. Diharapkan dapat memberikan sebuah wawasan kepada pembaca tentang proses perancangan film animasi 2 dimensi.
2. Memberikan sebuah pembelajaran tayangan yang mengajarkan budi luhur dan kecintaan terhadap budaya Indonesia.
3. Dapat memberikan kesempatan kepada pembaca untuk melakukan penelitian selanjutnya.
4. Dapat memberikan motivasi kepada pembaca agar dapat menciptakan karya animasi 2 dimensi yang lebih berkualitas dan mendidik.
5. Sosialisasi teknologi, khususnya di bidang multimedia dan film kartun yang di tujukan kepada dunia usaha.

Bagi Masyarakat Umum

1. Film animasi yang dibuat diharapkan dapat menjadi tontonan yang menghibur, menarik serta mendidik bagi penonton.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Metode pengumpulan data**

1. Metode Observasi.

Melakukan pengamatan langsung terhadap film animasi yang berkualitas dan populer dikalangan masyarakat.

2. Metode Keperustakaan.

Pengumpulan data atau informasi melalui buku-buku, tutorial, dan semua materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi 2 dimensi yang diperoleh di perpustakaan.

3. Metode Studi Literatur.

Pengumpulan data menggunakan fasilitas internet untuk menjelajahi situs yang menyediakan informasi atau materi yang diperlukan dalam proses produksi film animasi.

### **1.6.2 Analisis**

1. Analisis Kebutuhan

2. Analisis Kelayakan

### **1.6.3 Perancangan**

Perancangan adalah proses sebelum produksi film animasi yang meliputi:

1. Tema
2. Sinopsis
3. Design Character
4. Storyboard

### **1.6.4 Produksi**

Produksi adalah proses pembuatan film animasi yang meliputi:

1. Lay Out
2. Key Motion
3. In Between
4. Background
5. Scanning
6. Coloring

### **1.6.5 Implementasi**

Implementasi adalah proses pasca produksi yang meliputi:

1. Composite
2. Editing
3. Rendering
4. Publikasi atau Pemasaran

### **1.6.6 Evaluasi**

Evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa film animasi yang dibuat sudah sesuai kebutuhan, dan tujuan penulis, serta memenuhi kelayakan sebuah film animasi. Evaluasi meliputi:

1. Kesimpulan
2. Saran

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan penulis untuk menulis skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

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

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

Bab ini menjelaskan tentang pengertian-pengertian teori yang mendasari proses pembuatan film animasi ini. Pengertian animasi, perkembangan animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, prinsip animasi, kebutuhan dalam pembuatan animasi, tahapan pengembangan animasi, analisis sistem dan perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III: PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan proses pra produksi film animasi yang dibuat oleh penulis, meliputi tema, sinopsis, design character, dan pembuatan storyboard.

### **BAB IV: PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan proses produksi membuat animasi meliputi layout atau tata letak, coloring, teknik animasi character dan special effect. Dan pasca produksi

film kartun yang meliputi sound effect, editing, rendering serta publikasi atau pemasaran melalui website dan media sosial seperti youtube, facebook.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran untuk penerapan film animasi ini.

