

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial dimana antar individu merupakan satu komponen yang saling ketergantungan dan membutuhkan. Namun di era globalisasi seperti sekarang ini hukum persaingan mulai mendominasi semua lini kehidupan. Waktu kemudian berada dalam kondisi yang begitu cepat. Siapa yang mampu bergerak lebih cepat, dia akan menang dan sedikit saja melambat bisa berdampak pada sebuah kegagalan atau kekalahan. Keadaan ini akan menyebabkan setiap orang kejar-kejaran untuk bisa tetap survive serta menjadi manusia individualis yang mementingkan dirinya sendiri. Maka dari itu dibutuhkan sarana untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya kebersamaan agar kembali kepada kodratnya sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan.

Media merupakan salah satu sarana yang sangat dekat dengan masyarakat, baik itu media cetak maupun elektronik. Salah satunya dalam media elektronik adalah adanya animasi. Animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Perkembangan animasi yang awalnya di kerjakan secara gambar tangan manual kini telah beralih menggunakan komputer atau yang lebih di kenal dengan digital animation. Animasi 2D (Dua Dimensi) merupakan salah satu jenis animasi yang proses pengerjaannya dengan cara mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran

tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

Kelebihan animasi adalah pengilustrasiannya yang lebih bebas dibandingkan livenesshoot. Sehingga karakter yang digunakan bisa apa saja, seperti hewan atau tumbuhan bahkan benda mati dapat disajikan dengan animasi supaya terlihat seakan hidup. Dari banyak karakter yang ada karakter hewan banyak dipilih terutama jika animasi tersebut ditujukan untuk kalangan anak-anak yang rasa sosialnya harus dipupuk dari kecil sehingga kelak mereka tidak akan menjadi orang yang individualis.

Dari latar belakang di atas mendorong penulis untuk membuat sebuah film pendek animasi 2D yang diharapkan dapat menumbuhkan kefahaman dan kesadaran tentang betapa pentingnya kebersamaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka secara garis besar dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan adalah "Bagaimana pembuatan film animasi 2D berjudul *Goats, The Beauty Of Togetherness?* Yang mampu menumbuhkan kesadaran tentang betapa pentingnya kebersamaan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu :

1. Animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi.
2. Film yang dihasilkan berdurasi \pm 2 menit.

3. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube dan media offline.
4. Sasaran animasi lebih ditujukan untuk anak-anak kisaran umur 5-12 tahun.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor story telling dan animasinya.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan teori-teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis, diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembuatan film animasi.
2. Bagi Penonton, diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan berkualitas.
3. Bagi Pembaca, dapat menjadi referensi untuk penelitian yang selanjutnya agar penelitian lebih sempurna.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. Penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literature-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film kartun.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan mengacu pada buku atau media yang ada, yang berisi informasi tentang film kartun dan animasi dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas penulis dalam skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Menguraikan kebutuhan dalam pembuatan film pendek animasi 2D "Goats, The Power Of Togetherness".

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan film animasi, hal ini meliputi perencanaan konsep, desain karakter dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

1.6.4 Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan film animasi 2D.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, sejarah animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, pewarnaan, tahapan pembuatan film kartun dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan dijelaskan mulai pra produksi. Dalam hal ini meliputi penentuan ide cerita, tema, menulis *ligline*, *synopsis*, *diagram scene*,

screenplay, character development, analisis kebutuhan system, dan analisis masalah serta solusinya, kemudian standar karakter, standar warna, standar property, pembuatan layout dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan film kartun, kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan *simple line test, key animation, pembuatan inbetween, dan pembuatan background.* Kemudian dalam tahap pasca produksi atau post produksi meliputi proses *dubbing, editing dan compositing.*

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dari internet maupun buku panduan.