

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kehidupan sehari-hari anak-anak memiliki imajinasi yang kuat. Pada malam hari anak-anak biasanya memiliki rasa takut akan pergi ke dapur untuk mencari cemilan atau melewati dapur untuk pergi ke kamar mandi pada malam hari. Menurut Bidanku.com (2017) rasa takut yang dialami oleh anak ini terkadang dipicu dari beberapa faktor seperti trauma karena pernah ditakut-takuti, menonton film seram, membayangkan kejadian seram saat berada ditempat gelap dan lainnya.[1]

Menurut Summase S.Pd (2014), proses penyembuhan phobia dengan cara pemberian sugesti-sugesti dari hypnotherapist kepada penderita untuk menghilangkan ketakutannya terhadap suatu obyek atau keadaan tertentu[2]. Sugesti yang bisa digunakan penulis disini adalah film animasi yang bisa mengurangi rasa takut akan gelap.

Menurut Adinda & Adjie (2011), film animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang continue atau terus menerus yang memiliki hubungan satu dengan yang lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup[3]. Terdapat beberapa pilihan film animasi yang dapat dinikmati oleh penonton, salah satunya adalah film 2 dimensi (2D).

Pada pembuatan film 2D terdapat beberapa teknik yang digunakan seperti motion graphic. Motion graphic merupakan teknik pembuatan paling simpel yang hanya menggunakan gerak kamera sederhana dan animasi yang sederhana serta

memadukan antara ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi yang menciptakan ilusi gerak. Gerakan animasi pada motion graphic tidak berfokus pada gerakan detail (mulut, kepala, tangan, dll), kamera dan gerakan objek yang hanya satu arah. *Motion graphic* berguna untuk menggerakkan benda yang tidak bisa kita gerakkan dengan teknik lain. Contohnya adalah menghidupkan benda mati yang tidak memiliki nyawa menjadi memiliki nyawa.

Berdasarkan fenomena diatas, penulis membuat sebuah perancangan dan pembuatan film 2D "Night At The Kitchen" dengan teknik motion graphic.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana teknik motion graphic dapat diterapkan dalam pembuatan film 2D "Night at The Kitchen"?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan film 2D "Night at The Kitchen" adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan aplikasi Adobe Collection CS6.
2. Menggunakan teknik *motion graphic*.
3. Metode yang digunakan adalah observasi objek film 2D yang sejenis.
4. Durasi film yang dibuat diperkirakan kurang dari 5 menit.
5. Hasil akhir film menggunakan format file .mp4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik *motion graphic* dalam pembuatan film 2D ini.
2. Membuat film berdasarkan karangan cerita penulis dalam perancangan dan pembuatan film 2D “Night at The Kitchen”.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian lanjutan terkait dengan tema penelitian yang sama.
2. Menambah pengetahuan tentang teknik *motion graphic* dan dalam penerapannya pada pembuatan film 2D.
3. Memberikan sugesti kepada anak-anak agar tidak perlu takut untuk pergi atau melewati dapur pada malam hari.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan film ini, penulis akan menggunakan metode analisa kualitatif. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi pada film 2D yang sejenis.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah pembuatan film ini, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan dari pembuatan dan perancangan film 2D “Night At The Kitchen”

dengan teknik *motion graphic*, metodologi, dan juga sistematika penulisan.

2. Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

3. Bab 3 Perancangan

Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci tentang perancangan film yang akan dibuat yang dilakukan.

4. Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang proses pembuatan film 2D, rancangan, alur produksi, perangkat lunak yang digunakan, hasil akhir dan pembahasan.

5. Bab 5 Penutup

Bab ini akan memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada BAB I, II, III dan IV yang berupa kesimpulan dan saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan penelitian.