

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film atau sinema merupakan salah satu bentuk teknologi audio visual. Hampir semua ide, gagasan, pesan atau kejadian apapun sudah dapat dibuat dan ditayangkan dengan menggunakan teknologi audio visual gerak ini. Baik hal-hal nyata yang ada di sekitar manusia (dokumentatif), hingga hal-hal fiktif berbau imajinasi. Film memiliki banyak keunggulan. Film mampu menampilkan objek yang tidak bisa dilihat secara mata telanjang. Dengan teknologi efek, animasi dan tata suara tertentu, film mampu memberikan kesan lebih dramatis daripada kejadian yang sebenarnya. Singkat kata, dengan film sesuatu yang tidak mungkin jadi sangat mungkin. [1]

Dalam multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi frame sendiri merupakan efek gerakan atau perubahan dari kumpulan gambar yang berbeda dan di susun sedemikian rupa pada setiap frame, kemudian di jalankan rangkaian frame tersebut sehingga terlihat seperti sebuah film. Film animasi dewasa ini banyak dimanfaatkan untuk kegiatan bersifat santai maupun serius. Selain sebagai media hiburan animasi juga bisa digunakan sebagai media promosi produk, pembelajaran, dan penyampaian nilai moral. [2]

Pada skripsi ini penulis membuat film animasi pendek 2D dengan judul "Mahasiswa Tingkat Akhir" yang mengandung pesan moral dan perjuangan mahasiswa dalam menjalani kehidupan di masa kuliah dan setelah lulus untuk mencari jati diri. Di dalam pengerjaannya film animasi ini menggunakan teknik animasi digital. Penggunaan teknik ini menciptakan animasi 2D yang lebih mudah dalam pengerjaan dan lebih menghemat waktu namun tetap mempunyai kualitas yang baik untuk memberikan gambaran tentang inti cerita dalam film.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat film animasi 2 dimensi “Mahasiswa Tingkat Akhir”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Film animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik animasi *digital frame by frame*.
3. Software yang digunakan Toon Boom Storyboard Pro, Toon Boom Harmony 10, Adobe Photoshop CS 6, Adobe After Effects CS 6, Adobe Audition CS6 dan Adobe Premiere Pro.
4. Sasaran penonton untuk semua umur.
5. Durasi film tidak lebih dari 2,5 menit.
6. Media publikasi yang digunakan adalah jejaring sosial Facebook dan Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan film animasi yang dapat diterima masyarakat dengan menyampaikan pesan positif.
2. Membuat animasi dengan teknik *digital frame by frame*.
3. Membuat film animasi pendek 2D dengan judul Mahasiswa Tingkat

Akhir.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk penambah wawasan bagi pembaca tentang bagaimana tahap dan proses pembuatan animasi 2D.
2. Sebagai sarana hiburan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi dalam pembuatan film oleh peneliti.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan dan sumber lainnya dari internet.

1.6.1.3 Metode Quisioner

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

1.6.2 Metode Analisis

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

1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan metode perancangan untuk memproduksi film animasi yang akan dibuat. Menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, *screenplay*, *character development*, dan *storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah produksi hingga pasca produksi yang didalamnya terdapat proses *drawing*, *coloring*, *composition*, *editing*, dan *rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat 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, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, detail dari perancangan animasi yang dibuat mulai dari ide cerita, penentuan tema, pembuatan *logline/plot* cerita, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang perancangan yang telah dirancang pada Bab III diimplementasikan, serta pembahasan dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

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

