

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern saat ini, film animasi sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman seiring dengan berkembangnya teknologi. Film animasi biasanya ditayangkan di media elektronik seperti YouTube, televisi maupun media elektronik lainnya. Film animasi banyak digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa sebagai media hiburan. Selain sebagai media hiburan, film animasi juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik dan berguna untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan [1].

Animasi dapat memberikan kebebasan berimajinasi bagi pembuatnya dan itu yang membuat animasi memiliki sifat fantasi diluar nalar manusia. Akan tetapi dalam proses pembuatannya tidak hanya sekedar menggerakkan gambar dan tidak sembarangan, terdapat 12 prinsip animasi yang harus dipahami dalam proses pembuatannya agar gerakan yang dihasilkan terlihat lebih hidup dan menarik [2].

Salah satu teknik animasi 2D yang marak adalah dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan *rigging*. Dengan *motion graphic*, video yang dihasilkan dinilai lebih mudah dipahami dan penyampaianya yang lebih simpel dibandingkan dengan jenis animasi lainnya. *Rigging* merupakan teknik animasi lanjutan yang biasanya ditemukan pada *software* 3D maupun 2D. Dengan *rigging*, gerakan pada animasi karakter yang dihasilkan tidak kaku dan lucu [3].

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik membuat sebuah film pendek animasi 2D berjudul “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19” dengan teknik *motion graphic* dan *rigging*. Karena, penulis ingin membuat animasi dengan teknik yang tidak hanya diterapkan pada karakter hewan dan tidak membutuhkan gambar yang terlalu banyak pada proses pembuatannya. Penulis juga ingin membuktikan bahwa teknik tersebut dapat menyampaikan pesan lewat animasi menjadi lebih mudah dan menghasilkan visual yang lucu dan tidak kaku. Tidak seperti tayangan *live shoot* yang adegan dan gerakannya cukup terbatas, sedangkan dalam film animasi dapat dilakukan berbagai macam adegan imajinatif yang tidak bisa dilakukan dengan *live shoot* seperti adegan terbang dan adegan lain yang diluar nalar manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana teknik *motion graphic* dan *rigging* diterapkan dalam pembuatan film pendek animasi 2D “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19”?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk membuat aset desain
2. Menggunakan *software* Adobe After Effects untuk proses editing
3. Menggunakan teknik *motion graphic* dan *rigging*

4. Animasi berdurasi 62 detik.
5. Animasi menggunakan 24 *frame per second*
6. Animasi menggunakan format mp4
7. Bercerita tentang karakter anak muda melakukan tips bertahan hidup pada masa pandemi Covid-19

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menerapkan teknik *motion graphic* dan *rigging* pada pembuatan film pendek animasi 2D “Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, antara lain:

1. Mengetahui cara membuat film pendek animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dan *rigging*
2. Menjadi referensi bagi penulis lain yang melakukan penelitian lanjutan terkait dengan tema penelitian yang sama

1.6 Metode Penelitian

Penulis menjabarkan cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data [4]. Penulis melakukan pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengumpulan dan pengamatan terhadap suatu objek secara cermat [5]. Penulis melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan [6]. Penulis mengumpulkan data-data buku dan jurnal mengenai teknik *motion graphic* dan *rigging* dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

1.6.1.3 Metode Literatur

Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian [7]. Penulis melakukan pengambilan data dengan menggunakan literatur

yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan melakukan *research* tentang animas 2D, teknik *motion graphic* dan *rigging*.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yaitu menerapkan teknik animasi dengan cara mengumpulkan komposisi objek dan menyusun kembali komponen-komponennya untuk dikaji atau dipelajari secara detail, seperti menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.2.1 SWOT

Analisis SWOT diperlukan untuk mengetahui masalah-masalah dalam rangka maksimalisasi kegiatan produksi film animasi. Penulis menggunakan analisis SWOT guna untuk membantu mencari data kelebihan dan kekurangan dari animasi 2D ini.

1.6.2.2 Pra Produksi

Pra-produksi adalah akar dari keseluruhan proses pembuatan animasi 2D. Pada tahap ini penulis melakukan pencarian ide cerita, penentuan tema, sinopsis, naskah cerita, perancangan karakter, dan *storyboard*.

1.6.2.3 Produksi

Tahap produksi adalah inti dari keseluruhan proses, tahap ini sangat mempengaruhi visual dan kualitas gambar pada hasil akhir. Pada tahap ini penulis mulai merancang pergerakan karakter dan objek, proses animasi, pembuatan *background* dan penyesuaian musik.

1.6.2.4 Pasca Produksi

Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film animasi selesai dilakukan. Pada tahap ini penulis melakukan proses *editing*, *compositing*, dan *rendering*.

1.6.3 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *motion graphic* dan *rigging* terhadap film animasi 2D yang di buat. Penguji melibatkan objek dibidang animasi dan pakar di bidang media. Sebagai contoh: *animator*, *freelancer artist*, dan orang-orang berpengalaman dalam bidang multimedia. Hasil dari testing terhadap pakar di bidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa kuesioner dan hasil review dari penelitian mengenai teknik *motion graphic* dan *rigging* pada film pendek animasi 2D yang berjudul "Bertahan Hidup Saat Pandemi Covid-19".

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menuraikan Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi ini yaitu berupa tinjauan pustaka, dasar teori, teknik *motion graphic*

dan *rigging*, 12 prinsip animasi, dan analisis kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, detail dari perancangan animasi yang dibuat mulai dari ide cerita, tema, alur cerita, diagram adegan (*scene*), *screenplay*, *character development*, dan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film pendek animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dan *rigging*. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi), pasca produksi (*compositing*, *editing*, *rendering*), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan non-fungsional).

BAB V : PENUTUP

Berisi uraian kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini serta saran-saran untuk memperbaiki dan mengembangkan lebih lanjut dari penulisan skripsi dan film animasi 2D.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN