

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, animasi 2D (dua dimensi) merupakan karya visual yang cukup familiar di mata masyarakat. Animasi 2D (dua dimensi) adalah karya visual yang mengolah beberapa gambar yang statis atau diam secara berurutan sehinggaterlihat seolah-olah bergerak dan membentuk suatu gerakan yang utuh.

Penggunaan animasi dapat dinilai sebagai media modern yang menarik. Selain sebagai media hiburan, animasi juga dapat berperan sebagai media promosi dan informasi. Sebagai alat untuk menyampaikan informasi, film animasi “Perjalanan” ini mengandung pesan untuk lebih peduli terhadap kesehatan mental, bahwa gangguan halusinasi dan delusi pada penderita skizofrenia di sebabkan karena salah satu faktor kurangnya dukungan sosial.

Herliyani Elly (2014) Animasi sebutan untuk gambar yang digerakkan secara manual maupun dengan computer. Animasi digemari oleh anak-anak, remaja, dan dewasa. Animasi bisa sangat mempengaruhi perasaan penonton. Informasi yang disampaikan lebih menyenangkan dengan animasi [1].

Kusrianto (2018) Animasi berhubungan dengan ilmu Desain Komunikasi Visual (disingkat) adalah suatu ilmu pengetahuan yang membuat akan perancangan, konsep dan penciptaan. Animasi bisa berhubungan dengan DKV, karena di dalamnya ada unsur estetika yang tidak jauh berbeda dengan keindahan

visual. Tetapi, yang lain disini adalah DKV tidak hanya penciptaan secara manual, juga secara digital [2].

Penggunaan animasi disini untuk efek dramatisir suatu cerita yang tidak dapat diambil secara live shoot pada sebuah film. Dikarenakan tokoh utama mengalami masalah psikologis yaitu skizofrenia yang menyebabkan tokoh utama mengalami halusinasi dan delusi karena faktor kurangnya dukungan sosial mengakibatkan tokoh utama kesulitan dalam membedakan antara kenyataan dengan pikiran pada diri sendiri sehingga kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. karena berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kanti Fiona Fajrianthi (2013) bahwa dukungan sosial mempengaruhi kualitas hidup penderita skizofrenia [3].

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis membuat animasi 2D dengan teknik *frame by frame* tentang perjalanan hidup penderita skizofrenia yang mengalami halusinasi dan delusi karena faktor kurangnya dukungan sosial sehingga mempengaruhi kehidupan sehari-hari. yang tidak memungkinkan untuk dibuat secara nyata, maka membuat dalam bentuk animasi akan lebih mudah. Penggunaan teknik *frame by frame* disini bertujuan agar animasi tampak lebih halus dan lebih hidup.

Berdasarkan uraian diatas penulis berinisiatif untuk membuat film animasi 2D berjudul "*Perjalanan*" menggunakan teknik *frame by frame*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan dalam skripsi ini adalah bagaimana cara membuat animasi berjudul "Perjalanan" dengan teknik *frame by frame* yang dapat menyampaikan pesan yang inspratif.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pembuatan penelitian ini adalah diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2D ini menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Film ini akan diimplementasikan melalui Youtube.
3. Durasi film ini yaitu 2 menit 43 detik.
4. Yang akan menguji dari faktor animasi ini adalah animator dan orang umum.
5. Yang akan menguji dari faktor *story telling* adalah psikolog dan orang umum.
6. Animasi 12 fps setelah di render 24 fps.
7. Target resolusi film animasi "Perjalanan" 1080p.
8. Animasi ini menggunakan musik.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengaplikasikan teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi "Perjalanan" menjadikan animasi "Perjalanan" sebagai media yang dapat menyampaikan gagasan atau pesan untuk lebih peduli terhadap kesehatan mental, bahwa gangguan halusinasi dan delusi pada penderita *skizofrenia* di sebabkan karena salah satu faktor kurangnya dukungan sosial.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Mendapatkan pembelajaran dan pengetahuan bagi peneliti mengenai pembuatan animasi menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang menjalani skripsi.
3. Sebagai referensi bagi pengembang dalam pembuatan film kartun berbasis animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
4. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita penderita skizofrenia bahwa dukungan sosial mempengaruhi kualitas hidup penderita skizofrenia, semakin baik dukungan sosial semakin baik juga kualitas hidup penderita skizofrenia kepada penonton dengan mudah melalui animasi.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperkuat suatu penulisan maka dibutuhkan banyak data dan informasi yang akurat agar dapat mencapai tujuan penelitian. Dalam pembuatan penelitian ini peneliti menerapkan pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut :

#### 1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap film kartun untuk mendapatkan informasi tambahan yang dapat dijadikan sebagai referensi penulisan skripsi:

## 2. Metode Studi Pustaka

Mendapatkan data dan referensi yang ada pada buku- buku, baik dari perpustakaan maupun literatur -literatur diperoleh dar internet yang mendukung penelitian

## 3. Metode Kuisloner

Mendapatkan sekumpulan data pada objek yang representative. Sehingga mengetahui respon terhadap film animasi pendek yang dibuat

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis dilakukan untuk menganalisa cerita yang akan diujikan ke ahli *story teller*. Setelah cerita layak untuk dijadikan animasi maka selanjutnya yaitu mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Herliyani Elly (2014) Untuk membuat animasi ini dibagi kedalam tiga tahap yaitu [1].

#### 1. Pra-produksi

- a. Menentukan ide dan tema cerita
- b. Menentukan longline
- c. Mengembangkan cerita
- d. Membuat synopsis
- e. Membuat diagram scanner
- f. Menentukan karakter dan background



- g. Membuat naskah atau screenplay
- h. Membuat storyboard

## 2. Produksi

- a. Pembuatan background
- b. Membuat animasi yang meliputi pembuatan key drawing, inbetween, cleanup, coloring
- c. Melakukan publishing
- d. Mengubah format

## 3. Pasca-produksi

- a. Compositing
- b. Backsound
- c. Editing
- d. Finishing
- e. Rending

### 1.5.4 Metode Evaluasi

Melakukan uji kelayakan pada animasi, untuk menentukan apakah animasi sudah layak untuk ditayangkan. sehingga dapat diketahui apakah memenuhi tujuan dari penelitian dalam pembuatan film animasi 2D “Perjalanan”.

### 1.6 Sistematika Penulisan

## BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematik penulisan.

**BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang digunakan serta software yang digunakan dalam proses pembuatan animasi 2D.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi yang meliputi ide cerita, tema, pembuatan karakter, storyboard dan animatic.

**BAB IV: IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tahapan-tahapan perancangan film animasi mulai dari produksi hingga pasca produksi.

**BAB V: PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan.

