

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya berbagai *chanel TV* dan bioskop sangat pesat pada saat ini. Hal ini di respon oleh para industri kreatif perfilman sebagai media untuk menyalurkan informasi dan contoh perilaku terhadap para penonton.

Film animasi adalah suatu gabungan dari berbagai gambar yang di gerakkan atau membentuk suatu gerakan. Film animasi merupakan tontonan ringan yang banyak disukai banyak orang khususnya para anak-anak. Pengambilan teknik kamera dan teknik animasi sangat berpengaruh terhadap kesetiaan penontonnya selain jalan cerita yang menarik.

Suatu tontonan akan membentuk penontonnya untuk cenderung mengikuti perilaku, kata-kata dan gaya hidupnya. Masalah ini mempunyai dampak yang sangat dominan terhadap kehidupan, memilih jalan cerita yang memberi pesan baik adalah kewajiban setiap pembuat film meski dikemas dengan humor atau drama.

Perkembangan animasi dan kemajuan teknik-teknik baru belum banyak diterapkan dalam pembuatan animasi indonesia. Penerapan 3D kamera dalam film animasi akan membuat film terlihat lebih hidup dan berdimensi. Perpindahan kamera yang tidak monoton akan membuat film seperti 3D meski gambar dibuat 2 dimensi. Teknik *motion graphic* juga akan memudahkan para pembuat film dari pada harus menggambar satu-persatu dalam proses pembuatan animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni :

Bagaimana membuat sebuah film animasi 2D “Nomophobia” dengan menggunakan teknik 3D kamera dan *motion graphic* yang dapat memberikan pesan terhadap penonton?

1.3 Batasan Masalah

Dalam Pembuatan Film Kartun “Nomophobia” ini, penulis memberi batasan dengan jelas yaitu :

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Pembuatan animasi ini menggunakan *motion graphic* dan implementasi 3D kamera.
3. Animasi ini menerapkan 2 shot 3D camera
4. Software yang digunakan untuk pembuatan film animasi ini antara lain : Adobe Premier Pro, Adobe After effect, adobe sounbooth CS5 Adobe Illustrator dan Windows 8 sebagai sistem operasai.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Memberikan motivasi kepada pembaca dan penonton film untuk mengembangkan dunia animasi 2D dengan 3D kamera.

2. Memberikan referensi kepada pembaca atau penonton untuk membuat film animasi yang berkualitas dan memberikan dampak positif terhadap penonton.
3. Sebagai salah satu portofolio untuk menunjang mendapat pekerjaan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menjadi rujukan atau referensi pembuatan animasi dengan gaya motion graphic dan teknik 3D kamera kepada para pembaca.
2. Menjadi hiburan menarik yang memberikan pesan kehidupan kesemua kalangan tentang dampak gadget.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan film animasi 2D ini perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu memerlukan metode pengumpulan data agar tercapai tujuan sebagai berikut :

1. Metode Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi 2D, referensi buku dari dosen pembimbing serta pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berda di perpustakaan dan situs-situs yang obyektif.

2. Metode Pengamatan

Yaitu mendapatkan data dengan cara mengamati film animasi 2D yang sesuai dengan teknik yang akan di gunakan serta mencoba tutorial dan panduan-panduan dalam merancang film animasi 2D dari berbagai sumber.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisikan rancangan dan pembuatan film animasi 2D yang akan dibuat mulai dari perhitungan berdasarkan metode-metode yang dipakai hingga tahap

perancangan tampilan film animasi 2D dengan teknik “3D camera dan *motion graphic*”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan pembuatan serta hasil dari Film Animasi 2D “Nomophobia” dengan menggunakan teknik 3D kamera dan *motion graphic*

BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.