

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri perfilman di dunia memiliki perkembangan yang sangat pesat dengan bermunculannya genre-genre baru ataupun komodifikasi dari genre-genre yang ada. Salah satu genre yang ada adalah animasi 2D. Walaupun sudah ada teknologi yang memungkinkan untuk membuat animasi 3D, disamping itu perkembangan teknologi komputer telah membawa dampak positif terhadap kemajuan film animasi di dunia. Berbeda dengan teknologi film animasi yg belum berkembang seperti sekarang ini, masih menggunakan secara tradisional dalam pembuatan sehingga membutuhkan waktu yang lumayan begitu lama. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer yang ada sekarang ini pembuatan film animasi menjadi semakin mudah dan cepat. Animasi merupakan media yang digunakan untuk membuat imajinasi kita menjadi kenyataan, segala macam keterbatasan yang ada pada diri kita bisa diwujudkan melalui karya seni bernama animasi.

Animasi yang berkualitas tidak semata-mata hanya mengandalkan gambar yang bagus. Namun, perlu adanya nilai moral yang ditambahkan. Serta teknik apa yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi. Hal ini akan memberikan dampak nilai positif pada film kartun itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat diambil rumusan masalah bahwa bagaimana cara merancang film animasi 2D "Petualangan Cecep dan Bella" dengan *prinsip Timing & Spacing*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah

a. *Software* ataupun perangkat lunak yang digunakan adalah :

1. *Adobe Flash CS6*

Memiliki banyak fungsi untuk membuat animasi dalam arti luas. Animasi ini berupa iklan atau film kartun animasi 2D dan 3D, variasi komponen-komponen halaman web, aplikasi berbasis internet, hingga teknologi game. Oleh karna itu penulis memilih *software* ini dalam pembuatan pembuatan film animasi 2D "Petualangan Cecep dan Bella".

2. *Adobe After Effect CS6*

Software ini digunakan untuk kebutuhan desain grafik gerak, dengan perpaduan dari bermacam-macam *software* yang ada, Terdapat banyak sekali efek-efek yang terdapat pada *software* ini yang bisa digunakan untuk mengubah dan menganimasikan obyek. Selain itu, pembuatan animasi dengan menggunakan *skrip code* yang biasa disebut *Expression*. Untuk itu penulis memilih *software* ini karena memiliki banyak fitur dan efek-efek menganimasikan obyek.

3. *Adobe Soundbooth CS6*

Software ini merupakan suatu program yang digunakan untuk merekam, mengedit, suara dalam bentuk digital, dan penggunaannya lebih sederhana cocok untuk pemula. Untuk itulah penulis memilih *software* ini karena penggunaannya lebih sederhana dalam merakam suara dari karate film animasi 2D "Petualangan Cecep dan Bella".

4. *Adobe Photoshop CS6*

Fungsi dari *software* ini adalah pengelola gambar yang bisa menghasilkan gambar bertipe *bitmap* maupun *vector*. Keunggulan dari *software* ini terdapat banyak *tools* yang digunakan pembuatan dan pengeditan gambar serta mendesain gambar, sebab itu penulis memilih *software* ini agar dapat mendesain dan membuat karakter film animasi 2D "Petualangan Cecep dan Bella".

5. *Adobe Premiere CS6*

Merupakan perangkat lunak editing video yang memiliki dua jenis track yaitu *video track (visual)* dan *audio track (audio)*, yang menggunakan sistem *multiple track*. Penulis memilih *software* ini karena penggunaannya lebih simple dan mudah.

- b. Menggunakan resolusi 720 x 576 Pixel, 25 fps standar PAL (*Pixel Aspect Ratio*) dengan format AVI.
- c. Film animasi 2D yang dirancang berdurasi kurang lebih sekitar 3 menit "Petualangan Cecep dan Bella".

- d. Film animasi yang akan di rancang merupakan film animasi 2D dengan menggunakan prinsip *Timing & Spacing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

- a. Sebagai syarat untuk kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Srata-1 Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Untuk merancang film animasi 2D "Petualangan Cecep dan Bella" dengan prinsip *Timing & Spacing*.
- c. Untuk menghasilkan film yang mampu menarik minat penonton masyarakat luas dan bukan hanya anak-anak saja

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu

- a. Pembaca dapat mengetahui langkah-langkah dalam film kartun 2D.
- b. Pembaca dapat memahami bahwa film kartun merupakan salah satu sarana multimedia yang dapat menyampaikan informasi yang menghibur dan mendidik.
- c. Bagi pembaca / penonton dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan sehingga dapat termotivasi untuk memproduksi sebuah film animasi yang lebih baik dan bermanfaat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Studi *Literatur*

Merupakan penelusuran yang bersumber dari buku ,media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

b. Metode *Observasi*

merupakan metode untuk mendapatkan data dari cara pengamatan terhadap film kartun ataupun animasi yang terkenal.

c. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dimaksudkan adalah proses pengumpulan data melalui buku-buku, yang berkaitan dengan proses produksi dari internet maupun buku.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang di lakukan merupakan tahap pra produksi meliputi.

- a. Menentukan tema.
- b. Penulisan *logline*.
- c. Penulisan *synopsis*.
- d. Membuat *diagram scene*.
- e. Merancang karakter.
- f. Membuat *screenplay*.
- g. Membuat *storyboard*.
- h. Pembuatan *background* dan pewarnaan.
- i. Pembuatan *key-animation*.
- j. Pembuatan *in-between*.
- k. *Audio record*.
- l. *Dubbing*.
- m. *Editing, composition, rendering* dan konversi kedalam bentuk CD.

n. Implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan dan diuraikan teori kartun animasi, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, serta *software* apa sajakah yang akan digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab yang ini akan berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan film animasi yaitu, pembuatan ide cerita, tema cerita, perancangan karakter, naskah dan *storyboard* animasi.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V Penutup

Pada bab terakhir ini akan berisi kesimpulan dan saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.