

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan film animasi 2D dewasa ini berkembang pesat, film animasi sangat populer di kalangan anak – anak bahkan dewasa. Kesukaan anak terhadap film animasi selain menghibur, juga karena film animasi memiliki gambar yang lucu dan cerita yang ringan untuk dicerna, serta penuh imajinasi. Hal inilah yang membuat industri film ini mulai berkembang, dan persaingan pun semakin sengit. Tidak hanya persaingan dalam hal industri namun juga persaingan dalam hal kualitas film – film tersebut.

Studio – studio maupun rumah produksi animasi mulai menerapkan teknik – teknik animasi modern yang berbeda dan bisa menjadi ciri khas film buatan mereka. Dan mereka pun mulai berinovasi untuk mencari / mengembangkan teknik animasi baru agar lebih baik dan berbeda dengan film produksi studio animasi yang lain.

Salah satu unsur yang penting dalam animasi antara lain adalah background dan foreground. Dengan dua unsur ini kita bisa menciptakan ilusi dimensi untuk sebuah film animasi 2 D. Sehingga film animasi 2 D yang bersifat datar / flat tersebut menjadi lebih memiliki ruang / berdimensi. Untuk mewujudkan hal tersebut maka

teknik Parallax ini digunakan. Teknik ini merupakan salah satu dari banyak teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 D dan tentunya menjadi salah satu teknik terbaik yang digunakan saat ini.

Melihat hal tersebut skripsi ini dibuat untuk menjadi referensi dan contoh bahwa kualitas animasi dapat ditunjang dengan penggabungan unsur animasi dan penerapan teknik yang tepat. Dan saya mengangkat salah satu teknik background editing yaitu Teknik parallax sehingga skripsi ini saya beri judul "Pembuatan Film Animasi Berbasis 2 Dimensi Dengan Menerapkan Teknik Parallax".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu :

" Bagaimanakah penerapan Teknik Parallax dalam sebuah background animasi sehingga mampu memberi kesan keruangan atau kedalaman pada animasi flat 2 dimensi ? "

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2D dengan menerapkan teknik parallax ini penulis menggunakan software ToonBoom Harmony 9.2.0 dengan batasan sebagai berikut :

1. **Pra Produksi**, meliputi pencarian ide, perancangan standar karakter, penulisan naskah, skenario, pembuatan storyboard dan animatic.
2. **Produksi**, meliputi perancangan *background* dan *foreground*, *key drawing*, *In Between*, *coloring*, *dubbing audio* dan *lipsynch*.
3. **Pasca produksi**, berupa *sound effect*, *backsound*, *editing*, *compositing* dan *rendering*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menambah referensi tentang tehnik modern animasi khususnya dalam pembuatan *background* bagi para animator – animator amatir atau bagi para pemula.
2. Mengembangkan kualitas dari film animasi 2D itu sendiri sehingga semakin layak untuk ditayangkan di televisi

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini diperlukan adanya data yang lengkap dan akurat. Diharapkan dengan adanya kelengkapan data, dapat membantu penyelesaian skripsi ini bagi penulis, serta menjadi referensi yang tepat bagi yang membutuhkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Kepustakaan

Pedoman penelitian ini berpedoman pada buku – buku yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari e-book yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Dan data yang didapatkan yaitu cara membuat animasi secara keseluruhan.

2. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitan dengan pembuatan film animasi.

3. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi merupakan metode penggalan data dengan cara pengamatan secara langsung pada studio animasi yang ada, serta pengumpulan referensi. Dan data yang didapatkan yaitu mengetahui proses pembuatan film animasi dari pra produksi hingga pasca produksi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan tentang pengertian film animasi 2D dan Teknik Parallax, jenis – jenis animasi, prinsip animasi, peralatan dasar pembuatan film animasi, tahapan pembuatan film animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang tahap pra produksi dalam hal ini meliputi penentuan tema dan ide cerita, logline, synopsis, diagram scene, screenplay, standart character, storyboard + animatic, analisis kebutuhan sistem, dan analisis masalah dan solusinya

Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan film animasi dari tahap produksi yaitu pembuatan animasi (key animation dan in between animation) , background, pemberian sound, serta tahap pasca produksi yaitu *editing*, *compositing* dan *rendering*.

Bab V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran – saran yang didapatkan dari hasil penelitian penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber - sumber yang penulis digunakan dalam penyusunan skripsi, baik berupa artikel dari internet, buku panduan, ataupun dari sumber – sumber lain.