

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi di dunia saat ini sangat pesat, tidak hanya sebagai sarana hiburan, animasi juga memiliki berbagai fungsi. Banyak instansi atau lembaga yang menggunakan animasi sebagai sarana publikasi, seperti iklan layanan masyarakat, iklan produk, dan lain sebagainya. Selain itu, masuknya film animasi dari luar negeri diranah pertelevisian Indonesia juga mendorong para animator Indonesia untuk bersaing dalam membuat karya yang diminati pemirsa.

Saat ini perindustrian film animasi sudah di dominasi dengan film animasi 3D. Hal itu dikarenakan pergerakan dari film animasi 3D terlihat lebih menarik dan realistis dibandingkan dengan pergerakan dari film animasi 2D. Untuk itu dalam pembuatan film animasi 2D harus memperhatikan pergerakan dari karakter, mulai dari gerakan tubuh dan ekspresi wajah dari sebuah karakter film animasi.

Terdapat berbagai prinsip dasar dalam pergerakan animasi yang dirumuskan oleh 2 animator profesional yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston dari animasi produksi walt disney, prinsip dasar tersebut dituliskan ke dalam buku berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation* tahun 1981 yaitu 12 prinsip dasar animasi. Penerapan 12 prinsip animasi ini bertujuan untuk membuat sebuah pergerakan animasi memiliki daya tarik pada sebuah obyek baik itu benda, hewan maupun manusia.

Film animasi 2D yang berjudul “STRATA” menceritakan tentang kesetaraan dalam status sosial kehidupan seorang pembantu yang sudah lama makan asam garam kehidupan sebagai seorang pembantu. Pada pembuatan animasi 2D “STRATA” dengan menerapkan 12 prinsip animasi yang bertujuan agar animasi tersebut menarik minat pemirsa melalui gerakan animasi yang dihasilkan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan suatu masalah yaitu Bagaimana cara membuat animasi 2D “STRATA” dengan menerapkan 12 prinsip animasi?

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Film animasi ini merupakan film animasi 2D dengan menerapkan 12 prinsip animasi.
2. Film animasi ini hanya berdurasi ± 3 menit.
3. Pembuatan film animasi 2D menggunakan software adobe flash cs6 dan didukung oleh software lainnya seperti adobe after effect, adobe audition, dan adobe premier pro cs6.
4. Teknik yang digunakan adalah frame by frame.

5. Menggunakan resolusi 720 x 576 pixel, 25 fps standar PAL (Pixel Aspect Ratio).

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam membuat animasi 2D yang berjudul "STRATA" dengan menerapkan 12 prinsip animasi antara lain :

1. Mengaplikasikan 12 prinsip animasi untuk mendukung pembuatan animasi 2D "STRATA".
2. Memberikan media hiburan yang mendidik bagi masyarakat umum.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi peneliti ialah :

1. Syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.
2. Menerapkan pelajaran ilmu yang diberikan oleh STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Mendapatkan pengetahuan tentang pembuatan film animasi 2D.
4. Dapat menjadi sebuah portofolio untuk kedepannya.
5. Mengenalkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam sebuah animasi.

Manfaat bagi pembaca ialah :

1. Dapat menjadi media hiburan bagi pemirsa.
2. Dapat memahami isi dari film tersebut dan menyerap pesan yang disampaikan.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Studi Literatur

Metode ini merupakan metode pengambilan data dengan melakukan penelusuran terhadap berbagai macam literatur buku, referensi-referensi baik melalui perpustakaan maupun internet dan lain sebagainya terkait pembuatan animasi 2D dengan menerapkan 12 prinsip animasi.

### 2. Kepustakaan

Dalam metode ini melakukan pengkajian beberapa sumber yang telah diperoleh pada metode Studi Literatur.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran skripsi secara keseluruhan dan kemudahan dalam menelaah dan memahaminya, penulis memberikan sistematika sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi berisi tentang : halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi dan daftar lampiran.

### 2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab yaitu sebagai berikut :

a. **BAB I. PENDAHULUAN**

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

b. **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, teori-teori pendukung yang berkaitan dengan analisa dan pembuatan film animasi 2D “STRATA” dengan menerapkan 12 prinsip animasi.

c. **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas mengenai analisis kebutuhan, penentuan ide cerita, tema, menulis log line, sinopsys, diagram scene, screenplay, dan concept art.

d. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang animasi yang telah dibuat dan menjelaskan langkah-langkah penerapannya mulai dari pra produksi ( standar karakter, standar warna karakter, standar property, membuat layout, dan story board), produksi ( membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar in between, pembuatan background, cleaning) dan pasca produksi ( proses dubbing, editing, dan compositing).

e. **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran tentang penelitian yang telah dibuat.

3. **Bagian Akhir Skripsi**

Pada bagian akhir skripsi ini memuat daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dari penulisan skripsi dan lampiran-lampiran