

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film di Indonesia sangatlah pesat dan mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan. Film yang ada di Indonesia sendiri memiliki beragam genre salah satunya film animasi. Namun Industri film animasi yang ada di Indonesia sendiri masih jauh dari yang diharapkan.

Animasi itu sendiri merupakan suatu media yang terdiri dari dua konvensi yaitu film dan gambar. Animasi selain sebagai hiburan, juga menjadi penginspirasi, dan juga penyampai pesan atau nasehat.

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah. Animasi 2D banyak digunakan dalam dunia perfilman animasi karena memiliki keunggulan yaitu kemudahan dalam proses pembuatan serta biaya pembuatannya yang lebih murah.

RETAS (teknik Revolusioner dan Total Animasi Sistem) adalah perangkat lunak bundel animasi 2D yang dikembangkan oleh Celsys yang tersedia untuk Microsoft Windows dan Mac OS X. Aplikasi Ini menangani produksi animasi seluruh dari digital menggambar atau tracing untuk ekspor di Flash dan QuickTime, dan dianggap untuk menjadi pemimpin dalam industri anime Jepang.

Pengambilan cerita "Power Shoot" adalah mengenai sepakbola indonesia. Pengambilan cerita ini adalah salah satu bentuk kepedulian terhadap pesepakbolaan indonesia yang saat ini sedang mengalami polemik.

Dari pembahasan yang ada, penulis ingin membuat film animasi 2D berjudul "Power Shoot" menggunakan aplikasi RETAS Studio.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2d berjudul "Power Shoot" menggunakan retas studio?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup bahasan dalam pembuatan animasi antara lain sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembuatan animasi ini hanya dalam bentuk 2D .
2. Software yang digunakan yaitu:
 - a. RETAS Studio
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Adobe After Effects
 - d. Adobe Audition
 - e. Adobe Premiere
3. Penggunaan RETAS Studio hanya dalam pembuatan setiap gambar gerakan dan beberapa background, sedangkan penganimasian menggunakan After Effects.

4. Teknik yang digunakan yaitu frame by frame dan teknik pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan animasi adalah:

1. Mengetahui cara merancang dan membuat animasi 2d berjudul "power shoot" menggunakan retas studio.
2. Mengetahui cara membuat animasi dengan teknik frame by frame
3. Mengetahui teknik pembuatan animasi beserta penerapan prinsip-prinsip animasi.

1.5 Metode Penelitian

Pada penulisan skripsi yang berjudul "Perancangan dan pembuatan animasi 2d berjudul "power shoot" menggunakan retas studio" ini, langkah-langkah yang digunakan :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, membaca, serta mempelajari buku-buku referensi, jurnal, dll yang ada di perpustakaan maupun informasi-informasi yang diakses lewat media jejaring sosial (internet).

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangannya yaitu tahap Pra Produksi yang juga dikenal sebagai tahap sebelum produksi. Disini semua yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi disiapkan. seperti membuat cerita, membuat naskah, membuat *storyboard*, membuat *animatic*, membuat tokoh dan *background*, dan seterusnya.

1.5.3 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan yaitu tahap produksi. Tahap produksi yaitu tahapan dimulainya proses membuat animasi. Tahap ini dibagi menjadi beberapa divisi yaitu *Keyframe, Inbetween, Scan, Coloring, Finishing, Render*.

1.5.4 Metode Implementasi

Pada metode implementasi yaitu tahap pasca produksi. Tahap pasca produksi sendiri yaitu tahap terakhir dari proses pembuatan animasi. Pada tahap ini, animasi yang telah dibuat akan diedit lagi sehingga mendapatkan animasi yang lebih bagus.

1.5.5 Metode Testing

Pada metode testing yaitu penayangan animasi. Pada tahap ini, animasi yang telah dibuat akan ditayangkan.

1.6 Sistematika Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, pembahasan terbagi dalam 5 bab yang akan diuraikan dalam beberapa sub bab, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas dan menjelaskan mengenai dasar teoritis yang menjadikan landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi bahasan tentang analisis, Perancangan dan pembuatan animasi 2d berjudul " Power Shoot " menggunakan Retas Studio berdasarkan metode yang digunakan mulai dari pencarian ide, penulisan naskah, hingga pembuatan storyboard animasi "Power Shoot"

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses dan hasil pembuatan animasi "power shoot"

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari perancangan animasi yang telah dibuat.