

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan tentang seni animasi pada kehidupan sekarang ini cukup banyak. Mulai dari hiburan, perfilman, iklan dan masih banyak aspek dalam kehidupan yang lainnya. Tiap tahunnya kebutuhan tentang animasi pun juga semakin meningkat karena mampu memberikan visual yang berbeda disbanding dengan media non-animasi yang lainnya. Dan memang perkembangan animasi di Indonesia saat ini sudah menuju ke arah yang lebih baik. Sudah semakin banyak produk animasi dalam berbagai bentuk oleh anak bangsa. Dan pada kesempatan ini penulis bermaksud untuk membuah scene animasi dalam bentuk 2 dimensi.

Teknik untuk membuat animasi sampai saat ini terus berkembang, mulai dari teknik manual sampai digital saat ini. Animasi telah berkembang dan tumbuh menjadi industri yang besar, teknik pada animasi 2D terdapat beberapa jenis yaitu Motion Graphic, Stop Motion, dan Frame by Frame.

Negara Jepang adalah negara yang dikenal dengan film animasi 2D yang lebih dikenal dengan sebutan *anime*. Dan maraknya serial anime dari Jepang di Indonesia membuat banyak orang terinspirasi untuk ikut berkarya dalm bidang film animasi 2D. Dan dari hal ini juga menjadi inspirasi penulis untuk membuat animasi tentang kebiasaan mahasiswa dengan animasi 2D yang berjudul "Mahasiswa Insaf", dengan pembuatan animasi ini penulis juga berharap dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa yang ingin berkarya di bidang animasi 2D dan mengerti dari makna dalam video animasi tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana cara merancang dan membuat film animasi 2D “Mahasiswa Insaf” menggunakan Adobe After Effect ?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik riging.
2. Pembuatan film animasi 2D ini lebih diutamakan pada makna dalam cerita didalamnya.
3. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Corel Draw X7, Adobe Audition.

## 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari teknik membuat gerakan agar terlihat lebih natural.
2. Mengajak para animator yang tertarik mempelajari film animasi 2D.
3. Membuat mahasiswa yang mengalami kejadian seperti dalam cerita film tersadar.

## 1.5 Metode Penelitian

Adapun metode yang penulis lakukan dalam pengumpulan data-data yang diperlukan adalah sebagai berikut.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik atau metode pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan alat apa saja yang digunakan. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan.

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan contoh video animasi yang berkaitan dengan cerita didalam video animasi.

#### 2. Metode Studi Pustaka

Metode yang dimana data diperoleh dari referensi yang didapat dari buku atau video tutorial animasi yang bisa dicari di internet.

### 1.5.2 Metode Perancangan Anlmasi

Pada metode perancangan terdapat tahap pra produksi yang merupakan tahap pertama. Hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu :

- a. Menentukan Ide cerita.
- b. Membuat Sinopsis.
- c. Perancangan Karakter.
- d. Pembuatan Storyline.
- e. Pembuatan Storyboard.

### 1.5.3 Metode Pembuatan Animasi

Animasi 2D yang berjudul “Mahasiswa Insaf” dengan teknik rigging ini menggunakan teknik digital, yaitu menggunakan pen tablet sehingga proses penggambaran tidak melalui proses scanning terlebih dahulu melainkan langsung dikerjakan secara digital..

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini disusun secara sistematis kedalam bab yang masing-masing diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini akan menjelaskan segala sesuatu tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan sejarah animasi, pengertian animasi, jenis animasi, prinsip animasi hingga proses pembuatan animasi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan animasi, lalu menggambar bentuk dan watak seperti karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan animasi.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bagian ini akan dibahas tentang tahap menguraikan pembuatan rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan kesimpulan dari hasil analisa dan juga saran.

**DAFTAR PUSTAKA**