

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan film animasi di negara-negara maju penghasil film animasi sudah begitu pesat. Film animasi sangat populer di kalangan anak – anak bahkan dewasa. Hal inilah yang membuat industri animasi ini mulai berkembang. Tidak hanya persaingan dalam hal industri, namun juga persaingan dalam hal kualitas film – film animasi tersebut.

Film layar lebar hingga film animasi yang tayang setiap minggu dituntut berkualitas bagus dengan pengerjaan yang cepat. Pengerjaan dalam film dibagi menjadi tiga bagian yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Untuk proses produksi yang cepat dan tepat dituntut oleh proses pra-produksi yang cepat dan tepat pula.

Melihat hal tersebut skripsi ini dibuat untuk menjadi referensi dan contoh bagaimana pengerjaan pra produksi yang tepat dan cepat. Skripsi ini mengangkat salah satu proses dalam pra produksi yaitu pembuatan *story animatic*. Sehingga skripsi ini saya beri judul "Pembuatan Film Animasi 2D "Eagle #1 Ova" Dengan Pendekatan Story Animatic".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut : Bagaimana perancangan story animatic sehingga dapat mempercepat proses produksi dalam pembuatan animasi 2D ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi 2D dengan pendekatan story animatic ini penulis menggunakan software ToonBoom Harmony 9.2.0, Adobe Photoshop CS6, dan Adobe Premier Pro CS6 dengan batasan sebagai berikut :

1. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan standar karakter, penulisan naskah, pembuatan *storyboard*.
2. Produksi, meliputi perancangan *story animatic*, *background*, *key animasi*, *In Between*, dan *colouring*.
3. Pasca produksi, meliputi proses *export* dan *compositing*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan bagaimana proses pembuatan animasi dari pra produksi hingga pasca produksi.
2. Tujuan penelitian adalah menghasilkan contoh pembuatan story animatic sebagai penunjang penting dari sebuah proses pembuatan animasi 2 dimensi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Penelitian ini berpedoman pada buku-buku yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari internet yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Perancangan

Metode yang meliputi proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi pembuatan animasi 2D.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab 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 menjelaskan teori yang melandasi pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip-prinsip animasi hingga proses pembuatan animasi, dan kebutuhan perangkat lunak (*software*).

BAB III : Analisis dan Perancangan Animasi

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap Pra-Produksi.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini memberikan penjelasan bagaimana cara atau teknik pembuatan *story animatic*, serta tahap produksi dan pasca produksi.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari hasil pembuatan animasi 2D, saran dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusunan.