

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembuatan film animasi 2D sangat beragam, salah satu teknik yang masih dipakai adalah teknik animasi *frame by frame* dengan cara menggambar *hand drawn* secara langsung. Teknik ini biasa dipakai dalam pembuatan film animasi di Jepang, atau lebih dikenal dengan kartun *anime*. Selain teknik, software yang digunakan dalam membuat animasi 2D juga bermacam-macam. Saat ini software yang umum dipakai untuk membuat animasi 2D adalah Toonboom Animate dan Adobe Flash.

Manga Studio EX adalah sebuah software yang digunakan untuk menggambar *manga* / komik. Software ini memiliki fitur yang disebut *stabilizer*, dimana fitur ini akan bekerja ketika Manga Studio dihubungkan dengan pen tablet. *Stabilizer* adalah sebuah fitur yang memudahkan dalam menggambar *hand drawn* digital secara langsung, sehingga tidak perlu menggambar secara manual lalu *tracing* ulang secara digital.

Dengan alasan di atas penulis akan mencoba membuat film animasi 2D menggunakan teknik *hand drawn* digital dengan software Manga Studio EX. Maka penulis mengambil judul skripsi Analisis dan Pembuatan Animasi 2D “Lawan korupsi” menggunakan Manga Studio EX.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu : Bagaimana membuat animasi 2D dengan menggunakan software Manga Studio EX ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pembuatan animasi 2D dengan teknik *hand drawn* digital secara langsung.
2. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi *frame by frame*.
3. Durasi animasi adalah 1 menit.
4. Mengacu pada format standart video kualitas HD (*high definition*) youtube, maka jenis file yang akan dihasilkan adalah .MP4 dengan ukuran H.264 720p 1280px X 720px, frame rate 24 frames per second dengan aspek rasio 16 : 9. Audio Codec AAC Stereo *sample rate* 48khz.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelittan

1.4.1 Maksud Penelittan

1. Membuat film animasi frame 2D dengan *hand drawn* digital secara langsung menggunakan software Manga Studio Ex.
2. Mengenalkan kepada pembaca khususnya para animator dan 2D *artist* bahwa software Manga Studio Ex bisa juga digunakan untuk membuat film animasi.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan film animasi 2D yang bisa diterima oleh masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi secara langsung dengan orang-orang yang telah lama menggeluti pembuatan film animasi, salah satunya adalah Bpk Adi Djayusman, S.Kom.

2. Metode Observasi

Peninjauan dan pengamatan langsung ke tempat pembuatan film Animasi, salah satunya adalah Studio Animasi Mataram Surya Visi Yogyakarta.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi animasi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis meliputi :

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi:

1. Menentukan Tema
2. Membuat Standard Karakter dan Background
3. Membuat Cerita dan *Script*
4. Menggambar *Storyboard*
5. Menggambar adegan per *frame*
6. *Coloring*
7. *Sound*
8. *Editing dan Compositing*
9. *Final Export dan Finishing*

1.5.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah mencocokkan hasil akhir animasi dengan rancangan awal yang telah dibuat yang meliputi karakter, naskah, storyboard, durasi, parameter standart HD youtube, serta penerapan prinsip animasi.

1.5.5 Metode Implementasi

Metode implementasi pada penelitian ini adalah mengimplementasikan tahap praproduksi ke dalam tahap produksi dan pascaproduksi, beserta pembahasannya, sedangkan untuk implementasi hasil akhirnya adalah mengunggah animasi ke situs Youtube.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi uraian teori yang dibahas secara detail yang berhubungan dengan analisis dan pembuatan animasi 2D "Lawan Korupsi".

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang analisis dan perancangan untuk membuat animasi 2D "Lawan Korupsi", meliputi proses pra produksi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil film animasi yang sudah dibuat, dijelaskan juga hasil dari tahapan-tahapan pembuatan film animasi yang meliputi proses produksi dan pasca produksi.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini berisi tentang kesimpulan dari semua laporan penelitian serta kritik dan saran demi sempurnanya penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka memuat sumber referensi yang di jadikan bahan acuan dalam penulisan skripsi.