

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film animasi 2D maupun 3D sangatlah cepat. Dalam industri perfilman animasi pastinya akan semakin banyak memerlukan bibit-bibit animator yang baru, tentu saja yang di butuhkan adalah animator-animator yang handal, oleh karena itu sangat diwajibkan bagi animator-animator muda untuk mempelajari dan mengembangkan teknik-teknik animasi agar mampu bersaing. Untuk meningkatkan kemampuan animator muda dengan mempelajari teknik-teknik animasi yang beragam. Dalam animasi background dan foreground merupakan unsur yang penting dan memiliki pengaruh besar dalam animasi. [1]

Dalam animasi 2D dua unsur ini kita dapat memanfaatkan untuk memberikan ruang atau dimensi, sehingga animasi 2D tidak hanya terlihat datar atau flat. Untuk merealisasikan hal tersebut maka teknik *parallax* ini digunakan. Teknik *parallax* ini merupakan satu dari sekian banyak teknik animasi yang dapat meningkatkan kualitas film. Dengan hal tersebut skripsi ini dibuat sebagai referensi dan meningkatkan kualitas suatu animasi. Oleh karena itu penulisan mengangkat salah satu teknik editing camera 3D yang dapat menghasilkan efek *parallax*. [2]

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi yang menceritakan tentang kakak beradik bernama Mahesasura dan Jathasura yang merasa angkuh dan serakah dengan kekuatan yang dimiliki sampai akhirnya diusir ayahnya dari wilayah tersebut lalu mendirikan kerajaan sendiri. Suatu ketika didaerah yang berbeda ada sebuah sayembara untuk mempersunting putri raja, lalu kakak beradik tersebut mengikuti sayembara. Kemudian adik atau Jathasura memenangkan sayembara tersebut tapi karena sifat keserakahan itu sampai harus membunuh kakaknya sendiri dan membuat jathasura menemui ajalnya. Dimana sang putri berusaha untuk membunuhnya karena tidak menyukai jathasura. Sampai akhirnya sang putri yang bernama Sanggramawijaya Tunggadewi harus bertapa untuk menjaga wilayah tersebut dari sumpah yang diucapkan jathasura sebelum meninggal. [3]

Dari konsep cerita tersebut penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi dipilih karena adegan tersebut bersifat story telling dan imajinatif, sehingga agak sulit untuk diceritakan dengan konsep visual konvensional seperti liveshoot. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah *parallax*. Karena dari bukti sejarah atau legenda yang terlampir berbentuk sebuah foto atau gambar mati jadi dengan menggunakan teknik *parallax* untuk membuat sebuah karakter hidup dan mampu menampilkan kedalaman benda. Mengingat ada beberapa suasana adegan yang membutuhkan ilustrasi mirip dengan zaman kerajaan dan memiliki atmosfer tersendiri. [4]

Dari uraian latar belakang tersebut di atas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. sehingga penulis memberikan judul skripsi ini "Perancangan Film Animasi 2D "LEGENDA GUNUNG KELUD" menggunakan teknik *parallax* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah yaitu "Bagaimana film animasi 2D "Legenda Gunung Kelud" dapat dibuat menggunakan teknik *parallax*?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan terlalu luas maka perlu dibatasi. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Film animasi merupakan animasi 2D.
2. Film animasi ini bercerita tentang dua orang anak yang berani terhadap orang tuanya sehingga dikutuk menjadi manusia setengah hewan.
3. Film animasi ini juga menceritakan seorang putri dari sebuah kerajaan yang dilamar oleh dua orang raja yang memiliki tubuh setengah manusia dan setengah hewan.
4. Target durasi film animasi ini yaitu 6 menit.
5. Film animasi ini ditayangkan di youtube dengan durasi 6 menit, format MP4, dan resolusi 1280 x 720 (HD 720p)

6. Film animasi ini ditayangkan di Tv Pandega dengan durasi 4 menit, format MP4, dan resolusi 1920 x 1080 (HD 1080p)
7. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor story telling dan animasinya.
8. Aplikasi yang digunakan *adobe after effects cc2019, adobe photoshop cc2019, adobe audition cc2019, adobe premiere pro cc2019, paint tool SAI Ver. 2.*

1.4 Tujuan Penulisan

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

1. Membuat animasi pendek 2D "*Legenda Gunung Kelud*" dengan teknik *parallax*.
2. Menyampaikan sebuah pesan cerita tentang janganlah berani terhadap orang tua.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui apakah film animasi "*Legenda Gunung Kelud*" bisa dibuat menggunakan konsep animasi 2D.
5. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik *parallax*.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Untuk Penulis

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Pembaca dapat mengetahui tahapan dalam perancangan film animasi 2D.
2. Menambah ilmu tentang pembuatan sebuah film animasi dengan teknik *parallax*.
3. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
4. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
5. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton.

6. Menambah *portafolio* animasi yang pernah dibuat oleh penulis.

1.5.2 Untuk Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik *parallax*.
3. Memberikan kesadaran kepada masyarakat mengenai film yang memiliki nilai sejarah ataupun legenda.
4. Meningkatkan potensi pembuatan film animasi di Indonesia yang masih sangat minim.
5. Menambah karya ilmiah tentang pembuatan animasi.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu : [5]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Literatur

Metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang bersumber dari media dan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film animasi ini dan teknik dari cara pembuatannya.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

3. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik *parallax* dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisis kebutuhan fungsional apa saja yang dapat mendukung proses produksi film animasi.[6]

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Menganalisis kebutuhan non fungsional apa saja yang mendukung proses produksi film animasi.[6]

1.6.3 Metode Perancangan Film Animasi 2D

Merupakan metode merancang film animasi, yaitu melalui tahap pra produksi meliputi ide cerita, tema, sinopsi, storyboard, naskah cerita dan pembuatan karakter. Tahap kedua yaitu tahap produksi yang meliputi drawing karakter, penganimasian, background, foreground dan sound. Lalu ditahap terakhir yaitu tahap pasca produksi yang meliputi compositing, editing dan rendering. [7]

1.6.3.1 Pra-Produksi

Pada tahap ini meliputi perencanaan, perancangan, dan tahap penelitian di keseluruhan proyek dalam pembuatan animasi 2D, proses kinerja yang ada pada tahapan ini bisa saja berbeda beda sesuai kebutuhan sebuah proyek.

1.6.3.2 Produksi

Pada proses produksi ini, rencana yang telah dilakukan di tahapan pra produksi mulai dikerjakan, materi-materi yang telah di buat di pra produksi, kemudian dikumpulkan dan juga berikan kepada artist artist.

1.6.3.3 Pasca-Produksi

Tahap ini adalah bagian paling akhir di dalam proyek pembuatan animasi 2D, akan tetapi proses yang ada pada pasca produksi bisa saja berbeda disetiap masing masing studio animasi. Di dalam perindustrian hiburan, tahapan ini di gunakan untuk membuat sebuah proyek menonjol yang melalui efek dan koreksi warna warna.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *parallax* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari testing terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa questioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik *parallax* dalam pembuatan animasi 2D “*Legenda Gunung Kelud*”.

1.6.5 Metode Testing

Metode Testing yang digunakan pada penelitian ini adalah pengukuran skala *likert*. Skala *likert* mempunyai empat atau lebih butir – butir pertanyaan yang dikombinasikan, sehingga membantuk sebuah skor / nilai yang mempresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku [8]. Skala *likert* memiliki 5 skala penelitian yang dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai Skala Likert

1	Sangat setuju	Skor 5
2	Setuju	Skor 4
3	Netral	Skor 3
4	Tidak setuju	Skor 2
5	Sangat tidak setuju	Skor 1

1.7 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bias lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penulisan, Metode Penelitian dan Sistem Penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustakan, teori tentang pengertian film animasi 2D, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi proses pembuatan animasi, software yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisis kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D dengan teknik parallax. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (menegenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUPAN

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN