

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak film animasi yang laris di pasaran, menyusul pengetahuan masyarakat yang kian berkembang. Tapi kebanyakan animasi tersebut buatan Amerika, perkembangan animasi di Indonesia jauh lebih berkembang dibandingkan 5 tahun yang lalu. Dari segi talent sudah banyak anak muda yang tertarik dengan animasi, bahkan sudah banyak sekolah yang membuka ekstrakurikuler animasi. Di beberapa Universitas juga sudah ada yang membuka jurusan Animasi. Penayangan animasi lokal di berbagai stasiun TV lokal merupakan langkah awal untuk mempopulerkan animasi lokal. Kalau sebuah karya animasi lokal belum ditayangkan distasiun TV lokal, animasi itu tak akan bisa ditayangkan di stasiun TV negara lain, karena tak mempunyai track record. Animasi Indonesia masih jauh tertinggal dan kalah saing dengan animasi luar, Indonesia masih dalam tahapan belajar untuk mengembangkan animasi lokal, dan masih terus berusaha menjajaki pasar lokal terlebih dahulu. Tidak perlu dibandingkan jauh-jauh dengan animasi buatan Amerika, dengan animasi buatan negara tetangga saja seperti Malaysia dan Singapura, Indonesia masih jauh tertinggal (<http://www.cekricek.co.id/component/k2/item/2170-animasi-di-indonesia-terus-berkembang.html>).

Saat ini perkembangan industri film animasi sangat pesat dengan banyaknya jumlah-jumlah film animasi yang ditayangkan di televisi. Industri animasi di Indonesia sendiri masih belum dapat di harapkan, banyak stasiun-stasiun televisi di Indonesia yang masih mengimport film-film animasi dari luar negeri. Terutama dari Jepang dan Amerika Serikat, seperti *Naruto* (Jepang), *Samurai – X* (Jepang), *Batman Animated* (Amerika Serikat), *Mickey Mouse* (Amerika Serikat). Memang tidak bisa di pungkiri mengapa mereka mengimport film-film negara lain karena memang film-film dari negara-negara tersebut bagus dan berkualitas. Baik dari segi cerita yang menarik dan didukung dengan gambar - gambar film animasi yang bagus, maka tak salah lagi bila konsumen dari dalam negeri memilih dan menyukai film-film animasi dari luar negeri. Salah satu daya tarik film - film animasi tersebut adalah gambarnya yang cukup bagus dan penokohan karakter - karakter yang menarik. Gambar dan penokohan karakter dalam sebuah film animasi adalah hal yang cukup penting pada sebuah film animasi itu sendiri, terlebih jenis film animasi 2D, gambar adalah bagaikan nyawa dalam suatu film.

Salah satu prinsip dalam film animasi 2D adalah prinsip Solid Drawing. Prinsip Solid Drawing sendiri adalah *sense* (rasa) tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter berkaitan dengan goresan garis, shading dan warna. Solid Drawing menekankan garis dan bentuk yang jelas dalam membuat karakter animasi. Modeling yang solid dan tepat membantu untuk menyampaikan bobot dan keseimbangan dari sebuah karakter. Berdasarkan alasan yang telah

dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Pembuatan Film Animasi 2D Prahara Tinju Timur Menggunakan Prinsip Solid Drawing”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat film animasi 2D yang memiliki gambar tokoh karakter yang berkaitan dengan goresan garis, warna, dan bayangan menggunakan prinsip Solid Drawing?

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan, maka penulis memberi batasan masalah pada :

- a. Proses pembuatan film animasi 2D “ Prahara Tinju Timur ” yang meliputi proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
- b. Dalam pembuatan film animasi 2D ini prinsip yang digunakan adalah prinsip Solid Drawing.
- c. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D “ Prahara Tinju Timur ” ini adalah; RETAS STUDIO Stylos, RETAS STUDIO PaintMan, Manga Studio EX 4.0, Adobe Photoshop CS3, Adobe After Effect CS3, Adobe Premiere CS3, Adobe Audition CS6, Fruity Loops 9.0.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dalam pembuatan film animasi 2D” Prahara Tinju Timur “ ini adalah :

- a. Untuk membuat film animasi 2D yang memiliki gambar tokoh karakter yang berkaitan dengan goresan garis, warna, dan bayangan menggunakan prinsip Solid Drawing.
- b. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata I Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- c. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

- a. Menambah pengetahuan di bidang animasi, khususnya pada film animasi 2D.
- b. Menambah pengetahuan tentang prinsip Solid Drawing dalam pembuatan film animasi 2D.

##### **1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi berbasis Animasi 2D.

- b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

### 1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT

- a. Sebagai referensi bagi masyarakat umum atau pelajar yang ingin belajar membuat film animasi 2D dengan menggunakan teknik Solid Drawing.
- b. Sebagai sarana hiburan dalam bentuk film animasi 2D.
- c. Pemicu semangat untuk mengembangkan industri animasi di Indonesia.

### 1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu :

- a. Metode Kepustakaan.

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dan dasar teori dalam skripsi Pembuatan Film Animasi 2D “Prahara Tinju Timur” ini.

- b. Metode Studi Literatur.

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan pembuatan film animasi 2D.

c. Metode Observasi.

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap obyek yang diteliti (film-film animasi 2D ) untuk memperoleh informasi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Di sini penulis akan membagi menjadi beberapa bab dengan pokok permasalahan masing-masing yaitu :

#### Bab I Pendahuluan

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

#### Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan di jelaskan tentang sejarah animasi, pengertian animasi, penguraian tentang jenis teknik animasi, jenis-jenis animasi pengertian tentang Solid Drawing, prinsip-prinsip animasi, serta penguraian sistem perangkat lunak yang digunakan.

#### Bab III Perancangan

Pada bab ini akan menjelaskan tentang proses pra produksi perancangan film animasi 2D " Prahara Tinju Timur " mulai dari pencarian ide, tema, logline, sipnosis, diagram scene, perancangan karakter dan storyboard.

#### Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Dalam bab ini akan membahas bagaimana cara memproduksi film animasi 2D “ Prahara Tinju Timur “ serta pembahasan tentang langkah-langkah pembuatannya, mulai dari proses produksi hingga pasca produksi.

#### Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

