

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut M. Suyanto dalam bukunya “Merancang Film Kartun Kelas Dunia” (2006), menyatakan bahwa sebuah karya film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus. Untuk membuat cerita yang bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering disebut babak. Untuk membuat sebuah animasi diperlukan sebuah ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat diinspirasi dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan atau *adventure*, dan lain sebagainya. [1]

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada suatu layer. Dalam animasi 2D terdapat dua unsur yang penting yaitu animasi *background* dan *foreground* yang berpengaruh besar dalam animasi karena kedua unsur ini dapat dimanfaatkan untuk memberi suatu ruang atau dimensi pada animasi agar tidak terlihat datar atau *flat*. [2]

Suatu cerita dalam novel pada dasarnya lebih menegaskan penulisan tanpa bantuan visual atau gambar, sehingga tidak memiliki esensi ekspresif pada tokoh atau efek dramatis pada novel. Peneliti dalam hal ini membuat Animasi berjudul Misteri yang menceritakan tentang seorang gadis yang memiliki penglihatan kedua

yaitu kemampuan melihat *fairy*. Dengan kemampuan yang dimilikinya, gadis tersebut mampu bertemu dengan gadis yang hilang selama lima puluh tahun lamanya karena memutuskan untuk tinggal dalam dunia para *fairy*.

Dengan konsep cerita tersebut, maka dalam pembuatan animasi ini peneliti memanfaatkan unsur animasi 2D yaitu *background* dan *foreground* untuk menciptakan ilusi dimensi dalam sebuah animasi 2D. Sehingga animasi 2D yang bersifat datar/*flat* dapat memiliki ruang kedalaman/berdimensi. Oleh karena itu, teknik *parallax* dapat digunakan untuk merealisasikan hal tersebut. Sehingga dalam hal ini peneliti akan membuat film animasi pendek 2D “Misteri” dengan Teknik *Parallax* sebagai dasar penelitian.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini, yaitu Bagaimana membuat Film Animasi Pendek 2D “Misteri” Dengan Teknik *Parallax*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan animasi ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Animasi ini bercerita tentang misteri hilangnya seseorang di hutan.
2. Animasi 2D ini berfokus dengan penerapan *parallax effect*.
3. Animasi 2D Misteri ini tidak memiliki dialog.
4. Aplikasi yang digunakan untuk membuat karakter atau objek ialah Adobe Illustrator CC 2019.

5. Aplikasi yang digunakan untuk menganimasikan karakter atau objek menggunakan Adobe After Effect CC 2019.
6. Aplikasi penunjang untuk *Compositing* adalah Adobe After Effect CC 2019.
7. Aplikasi yang digunakan untuk *Editing* adalah Adobe Premiere Pro CC 2019.
8. Aplikasi yang digunakan untuk *Rendering* adalah Adobe Media Encoder CC 2019.
9. Resolusi animasi berukuran 1280 x720 dan *Frame rate* 24 fps.
10. Target penayangan yang dilakukan pada animasi ini, yaitu :
  - Youtube : Berdurasi 4 menit, berekstensi Mp4, dan resolusi 720p.
  - IGTv : Berdurasi 4 menit, berekstensi Mp4, dan resolusi 720p.
11. Target durasi film animasi pendek ini yaitu 4 menit.
12. Yang diujikan dalam penelitian ini adalah penerapan Teknik Parallax dalam pembuatan animasi.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun Maksud dan tujuan yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini, yaitu :

1. Membuat film animasi pendek 2D “Misteri” dengan teknik *parallax*.
2. Menyampaikan suatu cerita yang terdapat pesan moral dalam bentuk animasi.
3. Menyampaikan cerita tentang bagaimana memecahkan misteri tentang hilangnya seseorang.
4. Menciptakan dunia *fantasy* untuk penonton.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Untuk Peneliti**

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan S1 - Sistem Informasi.
2. Dapat memahami apa yang didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Dapat memahami proses pembuatan animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
4. Dapat menyampaikan suatu informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

### **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.

## **1.6 Metode Penelitian**

Pada metodologi dan perancangan animasi ini jenis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana data kualitatif digunakan untuk penilaian sebuah film animasi yang telah dibuat dan pendekatannya melalui animasi yang sudah dibuat. Dari segi penilaian tidak dapat dilihat hanya berdasarkan segi objektif, untuk melakukan penilaian film animasi dari sebuah pengamatan diperlukan juga segi perkembangan animasi tersebut.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: [3]

1. Referensi

Dalam referensi berikut peneliti mengambil satu novel sebagai bahan referensi dan bahan acuan dalam menulis skripsi. Berikut novel yang dipilih peneliti adalah *The 13 Treasures by Michelle Harrison*.

2. Ide Cerita

Dalam tahap ini peneliti menentukan ide cerita yang akan dibuat dari referensi cerita dalam novel.

3. Konsep Teknik Pembuatan

Dalam pembuatan animasi ini peneliti menggunakan teknik *parallax* dalam menganimasikan film pendek animasi 2D "Misteri" sebagai bahan penelitian.

4. Analisa

Analisa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan Film Pendek Animasi 2D "Misteri".

### 1.6.2 Metode Perancangan

Pembuatan film kartun atau film animasi menurut Rizky Eko Priono, Wahyu Nur Cahyo, Bernadhed (2019). Dalam tulisannya yang berjudul Pembuatan Film Animasi 2D "Nogo Geni" dengan Teknik Frame by Frame, memiliki beberapa tahap, yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi dan tahap pasca-produksi. [4]

### 1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi animasi, ada beberapa tahapan dalam proses pra produksi membuat sebuah film animasi. Proses-proses yang harus dibuat dalam tahap ini dari membuat ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, naskah, hingga *storyboard*.

### 2. Produksi

Pada tahap ini film animasi dimulai produksi atau tahap pengerjaan setelah dilakukannya tahap pra-produksi. Tahapan produksi pada film animasi yang dilakukan yaitu dari *layout*, *character*, *coloring*, *animation*, dan *rendering*.

### 3. Pasca Produksi

Pasca produksi atau post-produksi dilakukan setelah tahap pra produksi dan produksi yaitu menyatukan seluruh pembuatan animasi yang telah dikerjakan dalam proses produksi yaitu : *Editing*, *Composting*, dan *Rendering*.

#### **Sistematika Penulisan**

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

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang animasi, dan teknik *parallax*.

**BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil pembuatan animasi dari proses produksi hingga pasca produksi.

**BAB V : PENUTUP**

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

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi. Baik itu sumber yang berasal dari buku ataupun dari media lain.

**LAMPIRAN**

Bab ini menjelaskan tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan.