

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi merupakan film yang sangat digemari oleh seluruh kalangan masyarakat. Banyaknya film yang beredar ditengah-tengah masyarakat menunjukkan bahwa film ini merupakan bisnis yang sangat potensial untuk dikembangkan. Film animasi ada yang berbentuk 2D dan 3D. Dahulu film animasi 2D diciptakan melalui ratusan gambar kemudian difoto *frame by frame* dan dimasukkan ke mesin editing untuk dijadikan gambar yang terus-menerus dan menjadi film. Biaya yang dikeluarkan untuk produksi film animasi 2D sangatlah besar, sehingga hanya perusahaan besarlah yang mampu untuk produksi film ini.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Terbukti dengan adanya komputer yang dapat membuat segala pekerjaan menjadi lebih ringan. Tidak terkecuali dengan film animasi 2D, dengan adanya teknologi membuat pengerjaan film animasi 2D menjadi lebih efektif dan efisien menggunakan komputer. Kini siapa saja dapat membuat film animasi 2D karena biaya produksi yang dikeluarkan dapat dijangkau oleh perusahaan kecil maupun perorangan.

Film animasi yang saat ini beredar merupakan hasil dari pemanfaatan teknologi yang sangat baik dari animator-animator handal. Terbukti dengan karya-karya film animasi baik itu 2D maupun 3D yang dipasarkan menjadi bisnis yang

sangat menguntungkan. Beberapa contoh film yang meraih kesuksesan di bioskop antara lain, UP, Shrek, Kung Fu Panda, Mulan, dll.

Di Indonesia sendiri perkembangan film animasi berjalan lambat. Dari sekian banyak film animasi yang beredar di masyarakat hampir semuanya adalah buatan luar negeri. Ada beberapa buatan anak negeri antara lain "Homeland", "Janus Prajurit Terakhir", dan "Meraih Mimpi". Perkembangan animasi di Indonesia tidak didukung dengan pendanaan yang memadai. Investor di Indonesia tidak melihat sektor film animasi sebagai bisnis yang menguntungkan, sehingga perkembangan film animasi tidak mengalami peningkatan yang signifikan.

Dewasa ini, banyak bermunculan studio-studio animasi kecil yang memanfaatkan kesempatan untuk menciptakan karya-karya dibidang film animasi. Hal tersebut dikarenakan banyaknya kemudahan-kemudahan, baik dari segi hardware, termasuk komputer dan lain sebagainya, juga termasuk *software* untuk membuat film animasi.

*Software* yang beredar di pasar sangat beragam, tergantung kebutuhan *user*. Fitur yang ditawarkan sangat beragam mulai dari *basic* hingga untuk kebutuhan *expert*. Teknik yang dipakai dalam digital animasi juga sangat beragam, salah satunya adalah Bone Animation.

Teknik Bone Animation adalah teknik baru yang ada di setiap *software* pembuatan film animasi 2D. Teknik Bone animation mengacu pada gerakan tulang yang bergerak sesuai dengan porosnya. Melalui teknik ini pembuatan film animasi 2D akan jauh lebih mudah dan cepat. Salah satu *software* yang

menawarkan fitur tersebut adalah Toon Boom Animate Pro. Toon Boom Animate Pro merupakan *software* yang lengkap dan fokus pada pembuatan animasi 2D dibandingkan dengan *software* yang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari fitur-fitur yang disediakan.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis membuat skripsi dengan judul “Pembuatan Film Animasi 2D “A Perfect Holiday” dengan Teknik Bone Animation Menggunakan Toon Boom Animate Pro”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Meninjau latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat film animasi 2D “A Perfect Holiday” dengan teknik bone animation menggunakan Toon Boom Animate Pro?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka batasan masalah sebagai berikut :

1. Film animasi yang akan dibuat yaitu animasi 2D
2. Film animasi termasuk dalam kategori short movie.
3. Animasi pada setiap karakter menggunakan teknik Bone Animation menggunakan *software* Toon Boom Animate pro

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 2D "A Perfect Holiday" sebagai karya pada bidang multimedia.
2. Untuk mempelajari teknik Bone Animation dalam pembuatan animasi film kartun 2D.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

#### **1. Bagi Penulis**

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membuat sebuah film animasi 2D sebagai bekal ketika di luar STMIK AMIKOM, sehingga dapat bekerja di bidang animasi.

#### **2. Bagi Masyarakat Umum**

Sebagai media hiburan bagi masyarakat dan memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam membuat film animasi 2D.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

#### **1. Metode Kepustakaan**

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi.

## 2. Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari pihak ahli, sehingga didapat analisis yang lebih baik.

## 3. Metode studi Literatur

Metode ini menggunakan Literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan Toon Boon Animate Pro dan Animasi 2D.

## 4. Metode Observasi

Metode yang digunakan untuk mengamati secara langsung pada obyek yang dituju untuk memperoleh informasi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tentang Pengertian Animasi, Sejarah Film Kartun, Teknik-teknik pembuatan film kartun, Prinsip-prinsip film kartun,

tahap-tahap produksi film kartun, dan pengenalan terhadap *software* Toon Boom Animate Pro.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang tahap praproduksi seperti analisis dalam pembuatan film animasi 2d, strategi kreatif, ide cerita, naskah, perancangan karakter, hingga storyboard.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menguraikan tentang proses produksi dan pasca produksi. produksi meliputi, proses drawing, pewarnaan karakter, modeling karakter, animasi, scene setup hingga proses rendering. Pasca produksi meliputi proses compositing, editing, rendering hingga konversi ke bentuk VCD dan DVD.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.