

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film animasi saat ini telah menjadi suatu kebutuhan yang lebih meningkat dari sekedar kebutuhan sekunder pada media hiburan. Fungsi dari film animasi juga semakin beragam dalam pemanfaatannya. Jika kita mengamati peredaran film animasi yang ada saat ini, masih banyak film-film animasi yang hanya mengutamakan fungsi sebagai media hiburan semata. Apabila film animasi dapat dipantau serta lebih diperhatikan dari mulai proses pembuatannya, bukan tidak mungkin film animasi ini akan menjadi suatu media pembelajaran maupun media yang memberikan informasi serta motivasi untuk tujuan yang membangun.

Oleh karena itu, disamping dibutuhkan kreativitas, penguasaan teknik menjadi pondasi yang kuat untuk mewujudkan itu, penentuan dampak serta tujuan yang akan disampaikan dan yang terkandung harus lebih diutamakan supaya dapat berdampak positif dimasyarakat.

Zaman sekarang ini kegiatan bercerita bukan lagi hal yang populer bagi anak-anak. Sejak bangun tidur hingga menjelang tidur, anak-anak dihadapkan pada televisi yang menyajikan beragam acara, mulai dari kuis, sinetron, film kartun yang sebagian besar berasal dari luar negeri dan bahkan bukan tontonan yang tidak pantas untuk anak-anak. Kadang anak-anak tidak tahu sama sekali tentang alam dan keanekaragaman budaya Indonesia, sementara anak-anak lebih memilih bermain daripada mendengarkan cerita tentang alam dan suku budaya Indonesia. Oleh karena

itu, dengan film animasi 2 dimensi akan lebih membantu mengenalkan alam dan keanekaragaman budaya Indonesia untuk anak-anak dengan cara yang menurut mereka tidak membosankan dan cepat merasa jenuh.

Dalam pembuatan film animasi 2 dimensi, komputer dilengkapi dengan peralatan multimedia dan software pengolah film animasi. Pemanfaatan penuh sebuah software yang khusus digunakan untuk pembuatan film animasi 2 dimensi yang menawarkan beberapa fasilitas lebih, dibandingkan software lain. Fasilitas inilah yang akan kita manfaatkan secara optimal untuk proses produksi. Software tersebut bernama Toon Boom Animate Pro 2 yang memberikan fasilitas lebih seperti *Forward Kinematic*, *Hierarchies*, *Inverse Kinematic*, *Lip-Sync*, *Camera View*, *Animation Peg*, dan lain-lain. Dari uraian diatas maka terciptalah ide untuk membuat skripsi dengan judul **“Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Anak Nusantara Menggunakan Toon Boom Animate Pro 2”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dibuat suatu rumusan masalah yaitu : Bagaimana membuat film animasi 2 dimensi “Cerita Anak Nusantara “ dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada Toon Boom Animate Pro 2.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai sesuai kebutuhan. Adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian antara lain:

1. Pada film animasi 2 dimensi “Cerita Anak Nusantara” akan menceritakan tentang Asal Mula Reog Ponorogo.
2. Perangkat lunak utama yang akan digunakan antara lain Toon Boom Animate Pro 2.
3. Pembahasan hanya pada animasi 2 dimensi karena Toon Boom Animate Pro 2 adalah software khusus animasi 2 dimensi.
4. Durasi film animasi 11 menit.
5. Proses yang dibahas hanya pada tahap pembuatan film animasi.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan film animasi 2 dimensi yang dapat dinikmati masyarakat khususnya anak-anak.
2. Untuk mempelajari teknik modern seperti *Inverse Kinematic* dan *Forward Kinematic* dalam pembuatan film animasi 2 dimensi.
3. Bisa memanfaatkan secara penuh tool-tool yang disediakan pada Toon Boom Animate Pro 2.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis:**

1. Menambah Pengetahuan di bidang animasi, khususnya pada film animasi 2 dimensi.
2. Implementasi ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
3. Membagi pengetahuan yang penulis miliki tentang software animasi 2 dimensi Toon Boom Animate Pro 2 melalui skripsi yang penulis buat.
4. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

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

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi berbasis animasi 2 dimensi.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.
3. Alternatif bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta pada mata kuliah Film Kartun untuk menggunakan Toon Boom Animate Pro 2 sebagai software utama karena menawarkan fasilitas lebih dibandingkan software lain dalam pembuatan film animasi 2 dimensi.

### **1.5.3 Bagi Animator :**

1. Referensi bagi animator dalam mengembangkan pembuatan film animasi 2 dimensi.

#### 1.5.4 Bagi Masyarakat Umum :

1. Referensi bagi masyarakat umum atau pelajar yang mempunyai ketertarikan pada film animasi 2 dimensi yang ingin belajar menggunakan software Toon Boom Animate Pro 2.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

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 untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan untuk menggali informasi pada pihak yang lebih ahli, sehingga didapat analisis yang lebih baik.

c. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan Animasi 2 dimensi dan Toon Boom Animate Pro 2.



#### d. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung dan pencatatan terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh informasi.

### 1.6.2 Pra Produksi

Tahap Pra-Produksi atau pengembangan dapat diartikan sebagai tahap perencanaan suatu produksi film, dapat juga rencana film itu sendiri. Dalam hal pertama yang harus dilakukan adalah segala perencanaan dan persiapan sebelum suatu produksi dapat dilakukan.

### 1.6.3 Produksi

Produksi adalah proses pembuatan sebuah film dalam tahap desain modeling karakter, properti dan *environment*. Kemudian tahap texturing, dilanjutkan dengan proses penganimasian yang mencakup proses rigging, skinning, dan animasi. Tahap terakhir yaitu rendering movie dengan standar PAL 24 frame per second.

### 1.6.4 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, film animasi hasil rendering dilengkapi dengan musik dan efek suara serta efek animasi ditambah dengan efek visual. Akhirnya direkam dari frame digital ke film atau ke bentuk lain, misalnya VCD atau DVD.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang disusun kedalam masing-masing bab, dimana pada masing-masing bab akan diuraikan masalah-masalah sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan tentang : latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan penelitian.

## **BABA II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menerangkan tentang pengertian animasi, sejarah perkembangan animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, sumber daya manusia, tahap-tahap produksi film animasi, dan pengenalan terhadap software Toon Boom Animate Pro 2.

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

Bab ini menjelaskan tentang analisi biaya dan waktu dalam pembuatan film animasi, serta membahas tentang tahap perancangan film animasi atau pra-produksi.

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

Bab ini menguraikan pembuatan film animasi pada tahap produksi dan pasca produksi "Asal Mula Reog Ponorogo" menggunakan Toon Boom Animate Pro 2.

## **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini meliputi kesimpulan yang didapat dari pembuatan film animasi 2 dimensi menggunakan Toon Boom Animate Pro 2 dan saran untuk menggunakan teknik yang lebih baik.

## 1.8 Laporan Kegiatan

**Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian**

No	KEGIATAN	Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi literatur																
2	Pra-Produksi																
3	Produksi																
4	Pasca-Produksi																
5	Pembuatan Laporan																