

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi sudah banyak digemari oleh banyak masyarakat di dunia dikarenakan animasi sendiri terlihat sangat menarik. Animasi sendiri pun saat ini tidak hanya digunakan sebagai hiburan film atau serial, tapi juga sebagai iklan karena konsepnya yang fresh dan lebih menarik di zaman modern ini. Animasi sendiri dapat diartikan sebagai sekumpulan gambar bergerak yang sudah diatur oleh pembuatnya.

Pembuatan film animasi pendek Gerakan Dasar Beladiri Kempo adalah sebagai media pembelajaran bagi masyarakat yang ingin mempelajari atau mengenal apa itu beladiri shorinji kempo. Untuk mempermudah masyarakat dalam mempelajarinya maka dibuatlah dalam bentuk animasi 2D.

Teknik pembuatan animasi yang akan digunakan adalah bone animation, yaitu teknik yang mengacu pada pergerakan tulang yang bergerak pada porosnya. Software Anime Studio Pro adalah salah satu software yang menyediakan fitur tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibahas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas : Bagaimana cara pembuatan film animasi pembelajaran “Gerakan Dasar Beladiri Kempo”?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas penulis membatasi pada perancangan film animasi 2D :

1. Perancangan film animasi menggunakan konsp 2 Dimensi (2D)
2. Penelitian membahas tentang pembuatan animasi 2D “Gerakan Dasar Beladiri Kempo” pada masyarakat
3. Animasi ini berdasarkan dari beberapa Gerakan dasar padabeladiri kempo
4. Software yang digunakan adalah :
  - Anime Studio Pro 11
  - Adobe Premier CS6
5. Karakter Utama adalah seorang Laki-laki remaja
6. Durasi animasi ini kurang lebih 1 menit

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian animasi yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Membuat animasi dengan karakter perempuan yang bisa beladiri
2. Mengetahui cara pembuatan dan konsep animasi 2 Dimensi (2D)
3. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan Sarjana-1 Sistem Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dalam menyusun laporan penelitian ini, diharapkan data memberikan manfaat sebagai berikut :

Bagi Penulis :

1. Dapat meningkatkan kemampuan dan menambah pengetahuan dalam merancang film animasi 2 Dimensi (2D)
2. Mampu mevisualisasikan imajinasi dalam bentuk animasi 2 Dimensi (2D)

Bagi Masyarakat :

Diharapkan agar menjadi media pembelajaran ,dan dapat dipelajari ilmunya.

Bagi Animator :

Dapat menambah wawasan dan menjadi referensi untuk membuat dan mengembangkan animasi 2D.

Bagi Ilmu Pengetahuan :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan dalam hal perancangan dan pembuatan film animasi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Adapun metode yang digunakan untuk memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

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

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

#### **2. Metode Studi Literatur**

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

### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini diperlukan metode analisis yang dilakukan untuk mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan dalam merancang dan membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam membuat karya film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, iklan, bahkan video clip, semuanya melalui 3 tahapan, yaitu: praproduksi, produksi dan post atau pasca produksi. Hal apa saja yang terdapat dalam tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Pra Produksi

Tahapan pra produksi dalam proses pembuatan film animasi 2D terdiri dari konsep, skenario, karakter, storyboard, dubbing awal, music dan sound fx.

#### 2. Produksi

Tahapan produksi terdiri dari, yaitu layout, background, rigging, dan coloring.

#### 3. Post Produksi

Tahapan pasca atau post produksi adalah menyatukan semua yang sudah dikerjakan dalam proses produksi, yang terdiri dari, composite, editing, rendering dan pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.

#### **1.6.4 Evaluasi**

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil film animasi dengan penelitian sebelumnya. Film animasi ini sama dengan penelitian sebelumnya menggunakan teknik bone animation namun berbeda cara pengerjaan dan software yang digunakan.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Secara gambaran umum sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

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

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

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

Bab ini penulis menguraikan tentang analisa sistem yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini dan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

##### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi gambaran umum, analisis kebutuhan, dan tahap perancangan atau pra produksi meliputi ide, tema, logline, sinopsis, character development, narasi dan storyboard.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap pembuatan dan perancangan konsep Film animasi “Gerakan Dasar Beladiri kempo” dengan teknik bone animation, dari proses pra produksi hingga proses post-produksi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang uraian kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

