

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang ditampilkan itu berubah beraturan dan bergantian. Sehingga pengertian film animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari beberapa gambar mati (*Still Images*) yang saling berkorelasi. Satuan dalam animasi yaitu *FPS (Frame Per Second)*. Dan yang membuat animasi adalah *Animator*. Pada mulanya pembuatan animasi membutuhkan banyak sekali lembaran-lembaran kertas gambar (*Frames*) yang kemudian diputar sehingga memunculkan efek serangkaian gambar yang bergerak (*Sequence*). Film animasi berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu film animasi berdasarkan Materi Produksi, dan animasi berdasarkan Proses Produksi.

Film animasi berdasarkan materi produksi adalah, film animasi Dwi-Matra, film animasi Tri-Matra. Dan film animasi berdasarkan proses produksi adalah film animasi Klasik (*Classic Animation*), film animasi *Stop-Motion*, film animasi Komputer (*Digital Animation*). Film animasi dwi-matra sendiri terbagi menjadi film animasi Sel (*Celluloid Animation*), film animasi Potongan (*Cut-Out Animation*), film animasi Siluet (*Silhouette Animation*), serta film animasi Kolase (*Collage Animation*). Dan dalam film animasi komputer (*digital*), yang kemudian

dibagi lagi menjadi film animasi menurut cara pembuatan, salah satunya terdapat film animasi Perubahan (*Morphing Animation*).

Pada kebanyakan masalah dalam pembuatan film animasi 2D seorang *animator* terlalu sempit dalam memperhatikan prinsip-prinsip dalam animasi seperti, *Anticipation* atau teknik persiapan gerakan sebelum gerakan utama dimulai, atau *Slow-In and Slow-Out* dalam sebuah gerakan yang mengalami proses lambat ke cepat, serta *Secondary Action* seperti gerakan-gerakan pendukung dalam gerakan utama, padahal dalam prinsip-prinsip animasi terdapat *Follow Through and Overlapping Action* yang berarti bergerak mengikuti hukum alam, dan masih ada *Appeal* bahwa film animasi 2D harus memiliki daya tarik tertentu secara jelas, bisa ditunjukkan pada pembuatan bentuk karakter, atau gerak karakter dalam cerita film animasi 2D tersebut.

Penelitian ini bertujuan bagaimana membuat sebuah film animasi 2D dengan menggunakan teknik Animasi *Silhouette* dan Animasi *Morphing*, yang bertujuan menyempurnakan gerakan halus pada gerakan karakter pada saat karakter berubah dari bentuk pertama yang kemudian mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain. Dengan konsep tersebut maka dibuatlah penelitian ini yang berjudul "PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK SILHOUETTE ANIMATION DAN MORPHING ANIMATION ABU NAWAS MEMINDAHKAN ISTANA KE ATAS GUNUNG DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, bagaimana membuat sebuah film animasi 2D dengan menggunakan teknik animasi *silhouette* dan animasi *morphing* “Abu Nawas Memindahkan Istana Keatas Gunung” dengan menggunakan Adobe Flash CS4.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka dirumuskan batasan masalah yaitu :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini menggunakan teknik film animasi *silhouette* dan film animasi *morphing*.
2. Pembuatan film animasi 2D dalam penelitian ini meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.
3. Film ini bergenre film Pendek (*Short*) dengan masa putar 00:06:15 menit.
4. Kualitas film animasi 2D yang dihasilkan adalah HDTV 720p, 24 High Quality Video, 1280 x 720 Video Size dengan type data *.WMV (Windows Media Movie)*.
5. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a. Adobe Illustrator CS4.
 - b. Adobe Flash CS4.
 - c. Adobe Photoshop CS3.
 - d. Adobe Premiere Pro CS4.
 - e. Adobe Soundbooth CS4.
 - f. Adobe After Effect CS4.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Jurusan Sistem Informasi.
2. Membuat sebuah film animasi 2D “Abu Nawas Memindahkan Istana Keatas Gunung” dengan teknik *silhouette animation* dan *morphing animation*.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan dan pembuatan sebuah film animasi 2D dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyalurkan kreatifitas dan kemampuan yang dimiliki dengan menuangkannya kepada sebuah film animasi 2D kedalam penelitian ini guna mengembangkan diri serta sebagai pembelajaran dalam penelitian ini.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai sarana hiburan sekaligus memberikan wawasan terhadap masyarakat tentang pembuatan film animasi 2D, serta sebagai referensi dan motivasi dalam menemukan ide dalam pembuatan film animasi 2D.

1.6. Metode Penelitian

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

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

Dilakukan pengumpulan data dengan membaca buku-buku, *browsing internet*, serta bacaan-bacaan yang ada kaitannya sebagai referensi secara tertulis.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data melalui tanya jawab kepada narasumber yang ahli di bidang film animasi 2D.

c. Observasi

Berupa pengamatan terhadap film-film animasi 2D yang populer dan *video-video tutorial* sebagai bahan referensi secara teknis.

2. Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada kebutuhan produksi film animasi 2D meliputi, analisis kebutuhan sistem yang bertujuan mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Kebutuhan sistem meliputi kebutuhan *software*, *hardware*, dan *brainware*.

3. Langkah-Langkah Produksi Film Animasi 2D

a. Menentukan Ide Cerita.

b. Menentukan Tema.

c. Menentukan *Logline*.

d. Membuat Sinopsis.

- e. Membuat *Diagram Scene*.
- f. Menentukan *Character*.
- g. Membuat *Screenplay/Script*.
- h. Membuat *Storyboard*.
- i. *Drawing*.
- j. *Key Animation*.
- k. *Inbetween Animation*.
- l. *Time Sheetting*.
- m. *Editing Audio & Sound FX*.
- n. *Editing Video & Special FX*.
- o. *Mastering & Distributing*.

1.7 Sistematika Penelitian

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

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

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang pengertian film animasi, sejarah film animasi, jenis-jenis film animasi, teknik-teknik film animasi, teknik *morphing* dan teknik *silhouette*, prinsip-prinsip film animasi, kebutuhan sumber daya manusia,

langkah-langkah produksi film animasi 2D, sistem perangkat lunak yang digunakan.

3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menjabarkan tahapan analisis kebutuhan sistem, proses pra-produksi.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan menjabarkan seluruh proses produksi dan paska produksi film animasi 2D dalam penelitian ini.

5. Bab V Penutup

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

