

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah film selalu mendapat tempat tersendiri di tengah-tengah masyarakat. Film digunakan untuk merekam suatu keadaan atau dapat digunakan untuk mengemukakan suatu ide, pendapat, maupun gagasan. Dalam film terdapat unsur yang bersifat menghibur sehingga film dianggap sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan efektif untuk mengkomunikasikan suatu pesan. Terdapat berbagai bentuk film yang dapat dinikmati untuk sekarang ini. Mulai dari film yang diperankan oleh manusia hingga film animasi kartun dengan berbagai tokoh dan karakter.

Perkembangan teknik film animasi diawali dari pembuatan secara manual. Yaitu membuat film dengan menggambar di atas lembaran kertas putih disetiap frame yang digunakan. Dengan waktu pembuatan yang relatif lama. Dari tahun ke tahun teknik film animasi selalu mengalami pengembangan. Sehingga dalam kondisi teknologi yang semakin maju seperti sekarang ini pembuatan film animasi dapat diproduksi secara digital. Membuat film animasi dengan menggunakan berbagai *software* yang ada, sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan dan menghasilkan film animasi yang lebih baik. Selain penggunaan *software* dapat didukung juga dengan penggunaan teknik untuk menciptakan animasi tersebut.

Tweening animation merupakan salah satu teknik untuk menciptakan animasi dengan lebih cepat. Teknik animasi yang perbagian framenya otomatis digerakkan oleh komputer. Oleh sebab itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul "Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi "Zebra WannaBe" Menggunakan Teknik Tweening Animation". Dalam film ini mengambil tema "Zebra WannaBe" dengan maksud menyampaikan pesan bahwa setiap individu mempunyai perbedaan masing-masing dan tidak dapat dipaksakan. Menggunakan objek hidup yang sesungguhnya dan bukan dengan tokoh khayalan. Dengan binatang Kuda dan Zebra untuk merepresentasikan tokoh dalam film animasi ini supaya penonton juga dapat menghargai satwa dan ikut melestarikannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana membuat film animasi 2 Dimensi "Zebra Wannabe" menggunakan teknik tweening animation?

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. Film 2 Dimensi yang dibuat menggunakan teknik Tweening Animation untuk menggerakkan objek yang perlu dilakukan pergeseran atau perubahan bentuk objek. Menggunakan motion tween maupun classic tween.
2. Menggunakan metode Inverse Kinematics (IK) untuk melakukan pergerakan pada sebuah objek atau sekumpulan objek.

Dalam pembuatan film animasi 2 Dimensi "Zebra Wannabe" penulis menggunakan software-software sebagai berikut:

1. Adobe Flash CS6
2. Adobe Photoshop CS3
3. Adobe Premiere CS3
4. Sothink SWF to Video Converter

1.4 Tujuan Penelitian

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

- a. Tujuan Internal
 1. Menerapkan ilmu yang dipelajari selama melakukan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga mampu membuat film animasi 2 Dimensi.
 2. Disusun sebagai syarat untuk memperoleh derajat Sarjana pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

b. Tujuan Eksternal

1. Menghasilkan film animasi 2 dimensi yang dapat dinikmati masyarakat, khususnya anak-anak.
2. Mempertahankan eksistensi film animasi 2D di zaman sekarang ini.
3. Menampilkan binatang dalam wujud animasi lucu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan yaitu : film animasi 2 Dimensi “Zebra Wannabe” dapat digunakan sebagai bahan tontonan untuk media hiburan dan tuntunan untuk dipetik pesan yang ingin disampaikan sebagai bahan pembelajaran. Selain itu dapat menumbuhkan ketertarikan terhadap satwa, khususnya terhadap Kuda dan Zebra.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang film animasi 2 Dimensi.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Metode Study Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

4. Metode Study Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi *cartoon*.

1.6.2 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dari sebuah pembuatan film animasi yang terdiri dari tema (ide cerita) , logline, diagram scene, naskah film, storyboard, serta perancangan bentuk karakter.

1.6.3 Produksi

Produksi adalah proses pembuatan sebuah film dari tahap pembuatan gambar karakter sesuai rancangan. Kemudian pembuatan gambar foreground dan background. Dilanjutkan dengan pewarnaan digital. Setelah itu dilakukan pembuatan animasi objek karakter, foreground, dan background. Selanjutnya ditambah dengan pembuatan efek animasi. Kemudian dilengkapi dengan

pencairan data suara dan dubbing jika diperlukan. Tahap berikutnya adalah sinkronisasi animasi.

1.6.4 Pasca Produksi

Tahapan yang terakhir yaitu pasca produksi yang berperan sebagai finishing. Yaitu menjadikan output film animasi dalam bentuk VCD atau DVD maupun format 3gp yang biasa terdapat pada file movie untuk handphone.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan Skripsi, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang pengertian animasi, sejarah perkembangan animasi, jenis film animasi, bentuk film animasi, gaya film animasi, prinsip animasi, ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *scriptwriter* atau *screemwriter*, *storyboard artist*, editor, *sound editor*, *talent*, animasi 2 Dimensi, teknik tracing gambar, pengertian teknik tweening animation, serta jenis-jenis tweening animation.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai cerita, ide cerita, tema, *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *storyboard*, perancangan karakter, dan analisis kebutuhan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai pembuatan film animasi 2 Dimensi “Zebra Wannabe”

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

