

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah pengembangan dari media gambar. Animasi terdiri dari kumpulan gambar yang ditampilkan secara berurutan dan menimbulkan ilusi gerakan [1]. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Maka biasanya animasi diberi tambahan kata film animasi. Film animasi bisa menjadi tontonan paling menghibur, yang diminati oleh banyak kalangan. Selain itu, dari film animasi ada banyak nilai yang bisa disosialisasikan [2].

Sebuah film kartun (animasi) tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus. Untuk membuat cerita yang bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah, dan akhir cerita yang sering disebut babak [3].

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan membuat animasi dengan menekankan konsep cerita yaitu tentang perjalanan hidup seekor kucing yang ditinggal mati oleh induknya. Pada film animasi ini hal yang akan disampaikan adalah bahwa sesuatu akan terasa sangat berharga ketika sudah tidak lagi ada. Pada awalnya ada seekor anak kucing yang ditinggal mati oleh induknya, kemudian

datang seseorang mengadopsi kucing tersebut, namun berjalannya waktu, kehidupan kucing tersebut justru semakin menderita, karena orang yang mengadopsinya lebih sering sibuk dengan kesibukannya sendiri sehingga apa yang seharusnya menjadi tanggung jawabnya jadi terbengkalai. Seperti memberi makan, dan minum. Karena kelalaian tersebut kucing tersebut meninggal.

Berdasarkan uraian singkat cerita tersebut maka dalam penelitian ini akan dibangun sebuah film animasi 2D. Metode pengembangan yang digunakan yaitu metode pengembangan multimedia yang terdiri dari praproduksi, produksi dan pasca produksi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membuat animasi pendek 2D "A Cat's Story"?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindari adanya kegiatan di luar sasaran yang tidak diinginkan.. Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu :

1. Video animasi hanya dalam bentuk dua dimensi.
2. Video animasi berjenis *short animation video* berdurasi tidak lebih dari 2 menit.

3. Video animasi bercerita tentang alur hidup sebuah kucing yang diambil dari induknya untuk di pelihara hingga akhirnya meninggal karena kelalaian orang yang memelihara.
4. Target penayangan adalah Youtube dan media offline.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah factor *story telling* dan animasinya.
6. Penelitian berakhir sampai tahap pengujian diterima.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 2D sebagai media penyampaian cerita yang mudah dipahami penonton
2. Dapat menghasilkan karya berupa film animasi 2D.
3. Sebagai sarana implementasi ilmu IT pada bidang Multimedia yang di peroleh di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penulisan**

##### **1.5.1 Bagi Individual**

1. Mengimplementasikan hasil masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta jurusan Strata 1 Sistem Informasi dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah.
2. Memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah

3. Menyampaikan maksud dan tujuan penulis kepada penonton dengan mudah dan menarik.

### **1.5.2 Bagi Akademik**

1. Berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami. Bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik frame by frame dan motion graphic.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Observasi**

Proses observasi atau mengamati terhadap video-video animasi 2D yang tersedia untuk memperoleh gambaran atau referensi yang diperlukan dan bermanfaat untuk pembuatan animasi berpacu pada studi internet maupun studi pustaka yang terpercaya.

#### **2. Metode Analisis**

Proses menganalisa berbagai macam data dan informasi yang telah didapat untuk diidentifikasi dan ditindaklanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan dalam sebuah animasi.

#### **3. Metode Perancangan**

##### **a. Pra Produksi**

Tahap perancangan awal mencakupi pembentukan ide-ide, konsep cerita, pembuatan *storyboard*, desain karakter, desain *background*, desain *style* dan pemilihan warna.

#### **b. Produksi**

Tahap mengimplementasi hal-hal yang sudah dirancang sebelumnya pada saat Pra Produksi. Tahap produksi mencakup proses penerapan *storyboard*, pematapan dan pembuatan *background*, pembuatan animasi karakter, pewarnaan, serta penggabungan efek-efek visual, audio dan efek suara dan test kualitas animasi.

#### **c. Pasca Produksi**

Tahap akhir pembuatan animasi. Tahap pasca produksi merupakan proses merangkai seluruh bagian, pemeriksaan dan pengemasan akhir.

#### **4. Metode Uji Coba**

Proses menguji coba hasil implementasi dari konsep-konsep yang telah dirancang sebelumnya. Metode ini memeriksa dan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada agar memberikan hasil akhir yang baik dan sesuai seperti yang di harapkan

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian disusun sebagai berikut.

**BAB I PENDAHULUAN**

Memberikan penjelasan mengenai latar belakang pembuatan, perumusan masalah, batasan-batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelaskan uraian mengenai tinjauan pustaka, dasar teori, konsep dasar pembuatan video animasi dua dimensi seperti penerapan prinsip-prinsip yang akan digunakan seperti 12 prinsip animasi.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Memberikan bahasan mengenai alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung keberhasilan proses produksi, alur penelitian, analisis data, metode analisis dan analisis sistem serta analisis kelayakan sistem.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan video animasi dua dimensi berjenis trailer berjudul A Cat's Story.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran kepada para peneliti yang dirangkum selama proses penelitian dan pembuatan sistem kertas diskusi.