

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di dalam tehnik pembuatan animasi, selain Stop Motion dan 3D juga terdapat tehnik animasi yang disebut 2D animation atau biasa disebut dengan film kartun. Animasi 2D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau "frame", yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan langkah-langkah gerak berikutnya. Contoh animasi 2D adalah One Pieces, Doraemon dan lain sebagainya.[1]

Melihat perkembangan saat ini maka penulis ingin mencoba membuat animasi 2D dengan mengangkat tema drama dengan tokoh utama "Acid". Penulis memilih tokoh "Acid" sebagai karakter tokoh utama karena dalam cerita ini "Acid" merupakan seorang pria, yang memiliki peliharaan, tetapi Acid lebih menyayangi salah satu peliharaannya. Suatu hari Acid mendapat masalah dikantornya, dan masalah itu teratasi berkat Shiro, anjing yang dia acuhkan. Konsep ini digunakan dengan alasan animasi ini sulit untuk diterapkan pada live action karena penokohan hewan yang memiliki ekspresi dan tingkah laku yang tidak dapat diperankan hewan sungguhan.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil judul "Perancangan Film Animasi 2D "Remaja Sukses" bermaksud untuk

dijadikan media penyampai pesan moral kepada masyarakat khususnya remaja dan orang dewasa.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. Permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana perancangan dalam film pendek animasi 2D “Remaja Sukses”

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat suatu penelitian, luas penelitian harus dibatasi agar penelitian tidak tersesat dengan masalah yang dihadapi, untuk itu permasalahan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Durasi film animasi 2D “Remaja Sukses” kurang lebih 1 menit
2. Penulis menggunakan aplikasi after effect dalam pembuatan film animasi 2d tersebut dan beberapa aplikasi lainnya.
3. Yang diuji dari film animasi tersebut adalah tersampaikan tidaknya pesan/nilai moral dari animasi tersebut.
4. Pengujiannya menggunakan kuesioner.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Pasca produksi berupa sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga Finishing berupa Rendering. Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat film 2D “Remaja Sukses”

2. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Pembaca dapat mengamati dan mempelajari proses pembuatan animasi 2D untuk menambah wawasan baru.
4. Mengajak lebih banyak orang untuk mengenal dan mempelajari cara membuat film 2D

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penyusun laporan ini diharapkan oleh penulis dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mengembangkan diri dan memberikan pengetahuan baru sesuai dengan kemampuan sendiri tentang pembuatan animasi yang inovatif.
2. Diharapkan dapat menyajikan media informasi yang bersifat menghibur namun berbobot.
3. Diharapkan dengan adanya film pendek ini memberikan gambaran akan pentingnya bersikap baik terhadap sesama makhluk hidup.
4. Diharapkan dapat mengenalkan video animasi yang bukan hanya menghibur bagi anak-anak, tetapi remaja dan orang dewasa pun dapat mengapresiasinya.

### **1.6 Metode Penelitian**

#### **1.6.1 Metode Observasi**

Peninjauan dan Pengamatan film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial-tutorial pembuatan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

### 1.6.2 Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, jurnal, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi hingga cerita yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file-file dari internet.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan dalam pembuatan animasi ini adalah dengan melakukan langkah-langkah produksi seperti pembuatan karakter dan background, review hasil sementara, revisi jika hasilnya belum sesuai harapan. Hingga masuk dalam tahap pasca produksi yang didalamnya terdapat editing video serta memeriksa hasil sementara kemudian dilakukan rendering jika video sudah dirasa cukup baik dengan memperhatikan format hingga codec yang digunakan.

### 1.6.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu dengan dengan menguji kualitasnya standar kompetisi film atau video nasional maupun internasional hingga pengujian kualitas audio yang meliputi bit rate dan sample rate dapat juga menggunakan software penganalisis suara. Standar kualitas video dapat dilihat dari: kualitas kompresinya (codec), resolusi, aspect ratio, frame rate, video bit rate, & rate control-nya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada Bab I ini terisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

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

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi secara singkat.

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

Bab III membahas tentang analisis perancangan animasi stop motion mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, pemilihan tema, perancangan karakter, background serta storyboard.

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

Bab IV membahas bagaimana perancangan dalam pembuatan animasi stop motion secara teknis.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini