

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan film animasi di era modern telah banyak memberikan dampak perubahan terhadap teknik pembuatan film animasi yang awalnya dikerjakan secara manual dan mulai beralih kepada komputer atau digital. Ini yang dapat mendorong industri animasi mulai berkembang di dunia.

Saat ini film animasi mulai diminati lagi oleh masyarakat di seluruh dunia. Tahun ini disebut-sebut menjadi tahun kebangkitan studio animasi berusia 90 tahun asal Amerika Serikat (AS) yaitu Walt Disney. Mengawali tahun 2014, Disney menorehkan prestasi gemilang lewat film "Frozen". Sejak dirilis pada 22 November 2013 lalu, penjualan tiket teater Frozen sudah menembus angka US\$1,072 miliar. Ini akan menembus rekor sejarah selama ini yaitu Toy Story 3 racikan Pixar Animation Studio yang selama ini menduduki peringkat film animasi terlaris dengan US\$1,063 miliar. Animasi 2D juga terus dikonsumsi oleh para animator-animator dunia. Selain Disney, perusahaan lain yang menggunakan animasi 2D adalah Nickelodeon. Nickelodeon menciptakan beberapa film-film kartun, salah satu yang menjadi icon juga adalah SpongeBob Square Pants. Dengan bantuan teknologi CGI (Computer Generated Imagery), film-film kartun akan terlihat lebih bernyawa dan nyata.

Memberikan visual effect dalam pembuatan film animasi masih sangat baik digunakan dalam proses pembuatannya. Ini adalah peluang bagi animator untuk ikut bersaing pada industry animasi di Indonesia bahkan di Dunia.

Film animasi 2D "Pill anda John" ini akan dibuat dengan memberikan visual effect animasi dalam pembuatannya, salah satunya dengan menggabungkan effect cc bend it, cc bender, serta cc power pin dengan menggunakan efek distort untuk menghasilkan pergerakan yang bagus pada gambar dengan format file .png tanpa memotong bagian dari file gambar itu sendiri. Maka penelitian ini diberi judul Perancangan Film Animasi 2D "Pill and john" dengan Menerapkan Visual Effect.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan penelitian yaitu :

Bagaimana merancang film animasi 2D dengan mengaplikasikan penggunaan visual effect dalam pembuatan film animasi 2D yang berdurasi singkat.

## 1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Film ini dibuat menggunakan software Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Corel Draw, Celtx.
2. animasi yang dibuat adalah animasi 2D.

3. Film animasi 2D ini lebih menekankan visual effect distort.
4. Dalam film ini hanya terdapat 1 environment.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah :

1. Mampu membuat cerita dan menyajikan dalam bentuk film animasi 2D.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama menempuh bangku kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dalam pembuatan Film Animasi 2 Dimensi Berjudul Pill and John.
3. Memberikan motivasi kepada pembaca untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan film kartun.
4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna memenuhi syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah menjabarkan bagaimana pengaplikasian dan pemanfaatan visual effect secara tepat sehingga dapat mempengaruhi aspek pergerakan dari film animasi pill and jhon. Selain itu juga diharapkan penulis tugas akhir ini dapat menjadi sebuah contoh kasus untuk

pembuktian bahwa visual effect dengan kualitas yang baik dapat dicapai dengan computer atau teknologi untuk standard industri rumahan.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **a) Metode Observasi**

Melakukan pengamatan langsung terhadap film animasi yang berkualitas dan populer dikalangan masyarakat.

#### **b) Metode Study Pustaka**

Pengumpulan data atau informasi melalui buku-buku, tutorial, dan semua materi yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi 2 dimensi yang diperoleh di perpustakaan, serta mengambil data melalui cara pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film kartun 2D dan visual effect.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

#### **a) Menentukan Tema**

#### **b) Penulisan Logline**

#### **c) Membuat Sinopsis**

#### **d) Perancangan Karakter.**

#### **e) Pembuatan Storyboard**



### 1.6.3 Metode Pengembangan Animasi

- a) Proses Pra Produksi yaitu proses tahapan sebelum produksi meliputi pencarian ide, tema, sinopsis, karakter dan storyboard.
- b) Proses Produksi yaitu mulai drawing atau penggambaran, coloring, penganimasian, special effect, editing, pemberian audio, narasi dan rendering.
- c) Proses Pasca Produksi, meliputi packing atau pemindahan ke media penyimpanan seperti VCD dan DVD dan pendistribusian film.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab agar memudahkan dalam pembuatannya, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

### Bab I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang ,rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### Bab II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori yang melandasi pengertian animasi, prinsip animasi, pengertian Film 2D, visual Effect, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Film animasi 2D.

### Bab III : Perancangan

Bab ini memaparkan pra produksi film kartun yang dibuat, meliputi tema, logisme, sinopsis, desain karakter, pembuatan storyboard.

#### Bab IV : Pembahasan

Bab ini menguraikan proses produksi dan pasca produksi film kartun yaitu penerapan visual effect, editing, sound effect, backsound, dan rendering.

#### Bab V : Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran untuk penerapan film kartun 2D ini yang dibuat dari analisa yang telah dilakukan serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

