

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sudah sejak tahun 1900an animasi dikembangkan sebagai sebuah industri dan sampai saat ini masih tidak ketinggalan zaman ketika kita berbicara tentang industri animasi dan bisnis kreatif didalamnya. Permintaan akan animasi semakin hari semakin tinggi sejalan dengan semakin meluasnya penetrasi saluran TV baik yang gratis maupun berbayar. Indonesia sebagai negara berkembang juga mempunyai potensi yang tinggi untuk mengembangkan industri animasi. Disamping jumlah penduduk yang cukup besar, juga negara Indonesia mempunyai berbagai macam budaya yang sangat berpotensi untuk dikembangkan dalam animasi. Penetapan animasi sebagai salah satu subsektor ekonomi kreatif dari lima belas subsektor yang ada diharapkan mampu menjadi penggerak ekonomi sektor-sektor lainnya dan juga bisa mempunyai potensi pengembangan sebagai identitas bangsa Indonesia. Tentunya usaha ini membutuhkan peran serta baik dari pemerintah maupun masyarakat. Untuk itu diperlukan usaha pemetaan terhadap ekosistem industri animasi yang terdiri dari rantai nilai kreatif, pasar, lingkungan pembinaan, dan pengarsipan agar industri ini bisa berkembang baik dan bisa menjadi barometer positif ekonomi kreatif Indonesia. [1]

Teknik 3D space adalah Memberi effect Camera 3D atau merubah Objek 2D terlihat seperti 3D sehingga memiliki sumbu X,Y,Z dan dapat berinteraksi dengan effect light, shadow dan camera. [2]

Dari latar belakang di atas maka penulis membuat penelitian berjudul “Pembuatan Film Animasi pendek 2D Hunter Rise of the Shadow dengan implementasi Background Menggunakan Teknik 3D space“ . dalam animasi ini menggunakan teknik penggabungan Frame by Frame animation dan 3D space pada background.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang di jabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan di bahas adalah:

1. Bagaimana membuat film Film Animasi pendek 2D **Hunter Rise of the Shadow** dengan implementasi Background Menggunakan Teknik 3D space?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan film animasi 2D ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Film animasi ini di buat pada bidang 2 Dimensi
2. Animasi ini di buat dengan teknik frame by frame dan 3d space
3. Software yang digunakan antara lain; Manga studio, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Premier CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017
4. Durasi film animasi ini 7.06 menit
5. Film yang di hasilkan adalah Film Animasi pendek

1.4 Tujuan Penelitian

“Pembuatan Film Animasi pendek 2D **Hunter Rise of the Shadow** dengan implementasi Background Menggunakan Teknik 3D space” tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat media hiburan berupa animasi menggunakan teknik 3D Space
2. Mengaplikasikan beberapa teknik dalam animasi
3. Menerapkan Teknik yang di pelajari di Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang di buat yaitu “Pembuatan Film Animasi pendek 2D **Hunter Rise of the Shadow** dengan implementasi Background Menggunakan Teknik 3D space” terdapat beberapa manfaat untuk penulis dan pembacanya yaitu:

1. Sebagai media yang dapat membagikan kreatifitas
2. Lebih mengenal teknik-teknik baru dalam pembuatan animasi
3. Menambah pengalaman dalam perancangan animasi

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

1.6.1 Pra Produksi

Pra Produksi, merupakan tahap dimana harus mempersiapkan bahan untuk produksi kedepannya. Bahan yang disiapkan yaitu:

- a) Ide cerita
- b) Scenario/Sinopsis
- c) Desain karakter
- d) Storyboard
- e) Background

1.6.2 Produksi

Tahap Produksi adalah periode selama video animasi 2D dibuat. Tahap ini meliputi proses pembuatan gambar vector dilakukan mengacu pada storyboard dan naskah yang telah dibuat pada proses PraProduksi sebelumnya, Prekaman suara, pengaturan dan pemilihan kamera

1.6.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana dilakukan proses editing terhadap file hasil produksi. Pada tahap ini akan dilakukan pengkomposisian file hasil produksi, coloring, dan proses editing dengan sound yang kemudian akan di jadikan file video sehingga dapat dimainkan pada software video player.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan ditulis dengan menguraikan bab demi bab secara global yang dapat dilihat di bawah ini.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan ditulis dengan menguraikan bab demi bab secara global yang dapat dilihat di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang kerangka penulis dalam penelitian yang meliputi latar belakang di ambilnya judul skripsi “Pembuatan Film Animasi pendek 2D **Hunter Rise of the Shadow** dengan implementasi Background Menggunakan Teknik 3D space” sebagai alat bantu pembuatan animasi 2D lebih aman, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulis yang di gunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku dan internet yang akan penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam membuat animasi 2D dengan implementasi background Teknik 3D space .

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang uraian bagaimana merancang cerita dan pembuatan animasi “**Hunter Rise of the Shadow** dengan implementasi Background Menggunakan Teknik 3D space” sebagai media hiburan berupa animasi menggunakan teknik 3D Space

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai cara pembuatan animasi 2D, tahap pembuatan, teknik yang digunakan, implementasi Teknik, hasil animasi yang berbentuk animasi 2D

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan aplikasi.