

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya film animasi 2D atau film kartun memberikan perubahan dalam teknik pembuatannya, yang sebelumnya dikerjakan secara manual dan untuk saat ini berkembang dengan menggunakan bantuan komputer atau sering disebut dengan animasi digital. Dengan menggunakan bantuan computer proses pembuatan film animasi dianggap sangat membantu, sehingga animasi yang dihasilkan akan terlihat lebih bagus dan nyata. Pembuatan film animasi 2D sama halnya seperti pembuatan animasi pada dasarnya yang menggunakan teknik tertentu dalam proses pembuatannya. Film animasi 2D “*The Knight of Peace*” dibuat dengan menggunakan teknik frame by frame, dimana teknik ini dirasa mampu untuk memvisualkan cerita dengan lebih ekspresif dan pergerakannya teknik frame by frame tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z. Seperti pergerakan pada adegan berkelahi, melompat ataupun adegan action lainnya.

Dalam pembuatan sebuah film animasi salah satu unsur yang paling penting adalah cerita, cerita menjadi penting karena dengan menghasilkan cerita yang bagus maka tujuan pembuatan animasi dapat dianggap berhasil. Pada penelitian ini penulis membuat sebuah animasi 2D yang menceritakan kisah pertarungan seorang kesatria dengan seorang monster. Dalam cerita tersebut terdapat adegan

pertarungan antara kesatria dan monster serta pertarungan tersebut juga mengeluarkan jurus – jurus terakhir mereka, hingga sang kesatria dapat memenagkan pertarungan tersebut. Akan tetapi sang kesatria setelah mengalahkan monster, karena sang monster ternyata adalah jelmaan dari saudaranya sendiri. Dari cerita tersebut di atas terdapat gerakan berbagai macam aksi seperti pertarungan, melompat dan mengeluarkan jurus – jurus layaknya dalam sebuah film fiksi. Melalui film animasi ini penulis ingin menyampaikan sebuah pesan dimana hidup itu untuk saling peduli, saling menghormati dan menjaga perdamaian antar manusia bukan untuk saling berperang berperang dan membunuh.

Karena dalam pembuatan film animasi ini terdapat adegan – adegan action dan lebih – lebihkan maka dari itu penulis menggunakan teknik *frame by frame* dalam pengerjaanya serta cerita tersebut dituangkan dalam bentuk animasi 2D. Konsep animasi ini dipilih dikarenakan terdapat banyak adegan - adegan yang bersifat imajinatif

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut diatas untuk memvisualisasikan cerita diatas, maka dalam penyusunan skripsi ini penulis mengambil sebuah judul “Perancangan dan Pembuatan Film Animasi Pendek *The Knight of Peace* berbasis 2 dimensi”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah “Bagaimana perancangan dan pembuatan *film* animasi pendek *the knight of peace* berbasis 2 dimensi (2D)” ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan supaya penulisan berfokus pada hasil yang akan dicapai, maka penulis memberikan suatu batasan masalah sebagai berikut :

1. Film animasi ini dibuat dengan sesederhana mungkin tetapi pesan yang disampaikan diharapkan bisa diterima di masyarakat.
2. Film animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi.
3. Tokoh animasi terdiri dari 2 karakter.
4. Pembuatan *film* animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* pembuatannya.
5. Film animasi diuji oleh masyarakat umum dan praktisi film animasi.
6. Pengujian film animasi yaitu keberhasilan dalam menyampaikan cerita dan animasinya.
7. Target durasi dalam pembuatan *film the knight of peace* adalah kurang lebih dari 2 menit.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penyusunan proyek akhir ini adalah:

1. Membuat *film* animasi pendek dengan judul *the knight of peace* berbasis 2 dimensi (2d) yang dapat menghibur, menginspirasi, dan menjadi media penyampaian pesan kepada masyarakat.
2. Guna penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan program strata 1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penyusunan proyek akhir ini adalah :

#### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang Teknologi Informasi.
2. Mengasah keahlian dalam pembuatan film animasi khususnya 2 dimensi (2d).
3. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

#### **1.5.2 Bagi Masyarakat Umum**

1. Diharapkan menjadi salah satu referensi hiburan Animasi 2 dimensi yang dapat dinikmati oleh penggemar.
2. Diharapkan dapat memberikan sebuah hiburan dan wawasan dalam pembuatan film animasi 2d.

### 1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentai karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir.
2. Dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian berikutnya.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan laporan ini penulis memerlukan data – data yang lengkap dan benar. Dengan adanya data yang lengkap diharapkan dapat membantu dalam penyusunan laporan dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan lapporan skripsi dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Beberapa metode yang penulis gunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang ada, seperti internet yaitu dengan mencari data yang dibutuhkan penulis dan berkaitan dengan pembuatan film animasi 2D.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data menggunakan studi pustaka dimaksudkan untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, atau catatan

yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

### 3. Metode Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data, dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap beberapa film animasi pendek untuk dijadikan sebagai referensi.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Ada beberapa metode yang digunakan penulis pada tahap analisis dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

1. Analisis Data.
2. Analisis kebutuhan fungsional
3. Analisiskebutuhan non fungsional.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Peneliti menggunakan tahapan pertama untuk perancangan pembuatan *film* animasi 2D yaitu tahapanpra produksi yang meliputi penentuan ide dan konsep, perancangan cerita, perancangan karakter, dan *storyboard*.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Pada metode pengembangan dilakukan pada tahapan Produksi yang meliputi *background painting*, *keyframe animation*, *inbetweening*, *paint*, dan tahap Pasca Produksi meliputi *compositing* dan *rendering* film.

### 1.6.5 Metode Testing

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian sudah sesuai dengan hipotesis. Metode testing yang dilakukan penulis yaitu menggunakan penelitian *likert scale* atau perhiyungan kuisioner. Selain itu penulis juga melakukan metode *testing* dengan melakukan penayangan film animasi 2D di media seperti *Youtube*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab yang berisi dasar teori dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung-jawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan skripsi dengan judul *the knight of peace* dan dapat dipergunakan sebagai acuan dalam penyusunan laporan

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab yang berisi tentang analisis sistem. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan film animasi.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari perancangan sampai finishing . Di dalamnya terdiri dari pembahasan proses produksi dan pasca produksi.

#### BAB V PENUTUP

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber – sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literatur dari *internet*, buku panduan, ataupun majalah.