

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaanya. Animasi secara harafiah berarti membawa hidup atau bergerak. Animasi dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan.

Perkembangan animasi sangat pesat dan mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan. Hal ini terbukti dengan maraknya animasi-animasi kartun yang di tayangkan di televisi. Film animasi tidak akan pernah terpisahkan dari rumah produksi yang membuat film tersebut. Saat ini telah tumbuh banyak studio animasi yang menghasilkan karya-karya animasi yang fenomenal. Industri animasi pun menjadi sarana pemacu perkembangan ekonomi sebuah Negara, karena begitu besarnya omset ekonomi yang di hasilkan oleh industri kreatif ini.

Perkembangan animasi seiring dengan perkembangan pertelevisian, pada awalnya diciptakanlah animasi berbasis *dua dimensi (2D Animation)*. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini, maka diciptakanlah animasi *tiga dimensi (3D Animation)*.

Dalam pembuatan animasi kartun ini jika ditekuni akan dapat menciptakan animasi-animasi kartun yang berkualitas, tentunya dengan mengikuti prinsip-prinsip dasar animasi yang membuat seolah animasi itu terlihat nyata. Mulai gerakan awal

hingga gerakan akhir dimulai dengan merencanakan gambar animasi secara bertahap, baik itu untuk beberapa gerakan berulang-ulang maupun tidak. Maka dalam pembuatan skripsi ini dengan mengambil judul **Perancangan Film Animasi 2D “AWAL PERKENALAN”** dengan mengedepankan prinsip animasi **Slow in – Slow out**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : bagaimana membuat film animasi 2D **“AWAL PERKENALAN”** dengan mengedepankan prinsip animasi **Slow in – Slow out**.

### 1.3 Batasan masalah

Agar mempermudah dan memberikan arah yang jelas dalam penelitian, dibatasi ruang lingkup masalah pembuatan film animasi kartun 2D, yaitu:

1. Dengan mengedepankan Prinsip Animasi **Slow in – Slow out** sebagai landasan dalam pengerjaan skripsi.
2. Menggunakan software pendukung pembuatan film kartun 2D, seperti:
  - Adobe Flash Professional CS5
  - Adobe Audition 1.5
  - Adobe Premiere Pro CS5

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan film kartun 2D dengan mengedepankan prinsip Slow in – Slow out, sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata – 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Dapat menerapkan ilmu yang telah di pelajari selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di “STMIK AMIKOM”.
3. Memahami proses prinsip – prinsip animasi, terutama prinsip animasi Slow in – Slow out.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan film animasi 2D dengan mengedepankan prinsip animasi Slow in – Slow out, sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman dalam merancang film kartun 2D
2. Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa Amikom yang berminat untuk mempelajari tentang proses pembuatan film kartun.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Metode Study Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Study Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam pembuatan film ini menggunakan metode analisis tahap pra produksi yaitu analisis karakter dan analisis cerita.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahap pra produksi meliputi : Menentukan ide, menentukan tema, membuat sinopsis, penulisan logline, pembuatan diagram scene, pembuatan desain karakter, penulisan scenario, dan pembuatan storyboard.

#### **1.6.4 Metode Testing**

Pada tahap ini dilakukan suatu pengujian terhadap film animasi yang dibuat. Pengujian yang dilakukan menggunakan kuisisioner yang diberikan kepada tiga puluh sampel penonton.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam enam bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

##### **BAB I           Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan rencana kegiatan.

##### **BAB II           Dasar Teori**

Pada bab ini menguraikan tentang konsep dasar animasi, prinsip – prinsip animasi, peralatan dasar pembuatan film kartun, tahapan pembuatan film kartun, teknik menggambar, pewarnaan dan aplikasi atau software yang digunakan dalam perancangan film kartun.

##### **BAB III       Perancangan**

Pada bab ini menjelaskan tentang Pra Produksi yaitu menentukan ide cerita, menentukan tema cerita, membuat logline, membuat synopsis, merancang diagram scene, pengembangan karakter, membuat naskah cerita, scenario, membuat standart karakter tokoh, merancang desain tokoh, merancang warna tokoh-tokoh, membuat desain standart property dan vegetasi, membuat storyboard.

#### **BAB IV Pembahasan**

Pada bab ini menjelaskan tentang Produksi dan Pasca Produksi yaitu drawing ( pembuatan gambar key, membuat timing, membuat gambar inbetween, pembuatan background), pewarnaan/coloring, editing, pengisian suara/dubbing, pemberian sound efek, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD/DVD..

#### **BAB V Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.