

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Animasi di Indonesia saat ini sudah mulai berkembang, terbukti dengan banyaknya film animasi buatan Indonesia yang ditayangkan di media televisi saat ini. mulai dari animasi 2D (dua dimensi), animasi 3D (tiga dimensi) sampai animasi 3D yang digabung dengan live action. Namun dibandingkan dengan animasi 3D (tiga dimensi), animasi 2D (dua dimensi) lokal di Indonesia lebih jarang muncul di media. Hal ini disebabkan karena pembuatan Film animasi 2D sendiri terlihat lebih “merepotkan” bagi sebagian besar orang.

Tidak banyak studio yang memproduksi film animasi 2D di Indonesia. Mahalnya biaya produksi, lamanya proses produksi, serta langkanya sumber daya manusia menjadi kendalanya. Selain itu, sedikitnya pengetahuan masyarakat tentang proses pembuatan animasi menjadikan masyarakat kurang tertarik untuk terjun kedalamnya. Dengan adanya pengenalan mengenai animasi kepada masyarakat, diharapkan dapat menambah minat serta tumbuhnya animator-animator baru.

Unsur animasi yang tidak bisa ditinggalkan didalam pembuatan sebuah animasi 2D ialah 12 Prinsip animasi. Prinsip inilah yang animator gunakan sehingga gambar yang tadinya diam, dapat menjadi bergerak seperti hidup. Salah satu prinsip yang akan disampaikan di skripsi ini adalah Prinsip animasi straight ahead & pose to pose, khususnya prinsip pose to pose pada animasi 2D.

Melihat hal tersebut, skripsi ini dibuat untuk menjadi referensi dan sebagai contoh sederhana bagaimana sebuah animasi 2D dibuat. Dengan referensi ini, diharap semua orang dapat belajar membuat sebuah animasi 2D sederhana yang baik. Oleh sebab itu, skripsi ini saya beri judul "Pembuatan Animasi 2D 'Belajar Hiragana' Dengan Pendekatan Prinsip Animasi Pose To Pose". Sebagai catatan, kata 'Belajar Hiragana' sendiri hanya merupakan contoh judul animasi yang dibuat didalam tugas ini.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana penerapan prinsip animasi Pose To Pose pada animasi 2D sederhana agar sebuah animasi menjadi lebih hidup, rapi, dan nyaman dilihat. Serta bagaimana prinsip animasi tersebut dapat menarik perhatian masyarakat sehingga dapat menjadikan para calon animator lebih semangat didalam belajar animasi.

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dilakukan pembatasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Animasi 2 Dimensi
2. Proses pembuatan yang terdiri dari:
  - a. Pra Produksi, meliputi pencarian ide, perancangan standar karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan storyboard.

- b. Produksi, meliputi perancangan sketsa, key drawing, In Between, dan background.
  - c. Pasca produksi, berupa backsound, editing, dan rendering.
3. Software yang digunakan antara lain:
- a. Toonboom Harmony
  - b. Adobe Premier Pro CS 3
  - c. Adobe After effects

#### **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan program studi Strata satu (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Penerapan ilmu yang diperoleh selama proses pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengenalkan langkah-langkah didalam membuat animasi sederhana dengan menggunakan teknik pose to pose dalam prinsip animasi, khususnya untuk para calon animator di Indonesia.
4. Mengajak para animator pemula untuk lebih memperhatikan kualitas animasi yang dibuatnya.
5. Memberikan wawasan mengenai perkembangan animasi 2D di Indonesia.

#### **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan skripsi ini diperlukan adanya data yang lengkap dan akurat. Diharapkan dengan adanya kelengkapan data, dapat membantu penyelesaian skripsi ini bagi penulis, serta menjadi referensi yang tepat bagi yang membutuhkan.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data, antara lain :

#### **1.5.2. Metode Kepustakaan**

Pedoman penelitian ini berpedoman pada buku – buku yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari e-book yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Dan data yang didapatkan yaitu cara membuat animasi secara keseluruhan.

#### **1.5.3. Metode Literatur**

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

#### **1.5.4. Metode Observasi**

Pengumpulan data melalui metode observasi merupakan metode penggalian data dengan cara pengamatan secara langsung pada studio animasi yang ada, serta pengumpulan referensi. Dan data yang didapatkan yaitu mengetahui proses pembuatan film animasi dari pra produksi hingga pasca produksi.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

### **Bab I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah , batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menguraikan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, animasi 2D dengan pendekatan prinsip animasi pose to pose, prinsip animasi keseluruhan, peralatan dasar pembuatan film kartun, tahapan pembuatan film animasi, dan perangkat lunak yang digunakan.

### **Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang tahap pra produksi dalam hal ini meliputi penentuan tema dan ide cerita, logline, synopsis, diagram scene, screenplay, standart character, storyboard, layout, analisis kebutuhan sistem, dan analisis masalah dan solusinya

### **Bab IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan film animasi dari tahap produksi yaitu pembuatan animasi (key animation dan in between animation) , background, pemberian sound, serta tahap pasca produksi yaitu editing, compositing dan rendering.

### **Bab V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran – saran yang didapatkan dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber - sumber yang penulis digunakan dalam penyusunan skripsi, baik berupa artikel dari internet, buku panduan, ataupun dari sumber – sumber lain.

