

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Konsep dasar animasi terdiri dari *Frames*, *Layers* dan *Layer Folders*. (Shelke, 2010) Sebuah *frame* didefinisikan sebagai kombinasi gambar yang akan ditampilkan dan lama gambar akan ditampilkan. *Layer* adalah lapisan transparan berisi potongan gambar yang disusun secara bertumpuk satu dan lainnya. *Layer folder* berisi kumpulan *layer* dan digunakan untuk menjaga agar susunan *layer* yang dibuat tetap terorganisir. Pada awalnya, prinsip *layer* diterapkan dalam metode *cel animation*. Metode ini menggunakan lembaran *celluloid* sebagai lapisan atau *layer*. Masing-masing gambar dibuat terpisah satu dan lainnya kemudian disusun menjadi sebuah rangkaian gerakan dan dipindahkan dalam lembaran *celluloid*. Setelah itu direkam dengan *multiplane camera* di dalam ruangan gelap.

Seiring perkembangan teknologi komputer, banyak bermunculan *software* animasi yang memberikan kemudahan dalam mengelola *layer*. Proses pembuatan animasi tidak perlu lagi menggunakan *celluloid* dan menghabiskan banyak tinta. Selain itu dengan bantuan *layer* dalam *software* animasi, lebih mudah menggabungkan adegan tanpa harus mengaturnya pas sempurna, memberikan kebebasan dalam pengeditan, serta menjaga agar tidak terjadi penggabungan gambar dalam satu *frame*. *Layer* juga dapat disusun kembali, memungkinkan kita untuk mengubah urutan objek yang

ditampilkan, sehingga mengubah komposisi adegan sesuai yang kita inginkan. (Sumber: [http://animation.about.com/od/glossaryofterms/g/layer\\_def.htm](http://animation.about.com/od/glossaryofterms/g/layer_def.htm), akses : 1 Oct. 2013, 11.45)

Dalam skripsi ini, akan dibuat film animasi 2 dimensi yang menggunakan prinsip *layer* tetapi berbasis digital komputer. Khusus pada proses *compositing* yaitu penggabungan elemen-elemen *frame*, penelitian akan memfokuskan pada penerapan prinsip *layer*. Bagaimana menentukan jarak antar *layer*, pergerakan *layer* serta penentuan letak x dan y aksis yang akan menghasilkan kombinasi gambar yang sesuai. Manfaat lainnya, juga akan diketahui bagaimana mempertahankan ukuran relatif benda-benda dalam setiap *frame*.

Dari penjelasan di atas ditetapkan judul skripsi yaitu **Penerapan Prinsip Layer Pada Pembuatan Film Animasi 2D “Sammy Whiterabbit”**. Diharapkan dengan adanya skripsi ini dapat memberikan pengetahuan lebih dalam tentang prinsip *layer*, dan penerapannya dalam pembuatan animasi 2D.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara menerapkan prinsip *layer* pada proses *compositing* film animasi?

### 1.3 Batasan Masalah

- 1.3.1 Proses *compositing* yaitu penggabungan elemen *frame* dilakukan dengan menerapkan prinsip *layer*.
- 1.3.2 Proses Pembuatan Animasi dibagi dalam 3 tahap yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.
- 1.3.3 Perangkat Lunak yang Digunakan
  - 1.3.3.1 Celtx, *software* yang digunakan untuk membuat *screenplay* dan *storyboard* sehingga lebih rapi dan teratur sesuai standar hollywood.
  - 1.3.3.2 Adobe Photoshop CS3, *software* yang digunakan untuk *scan* gambar kertas menjadi gambar digital, juga berfungsi untuk pemberian warna serta pengeditan gambar.
  - 1.3.3.3 Adobe Flash CS3 Professional, *software* ini digunakan untuk melakukan proses *compositing* dengan memanfaatkan *fitur layer* yang terdapat didalamnya.
  - 1.3.3.4 Adobe Audition CS6, *software* ini digunakan untuk perekaman suara.
  - 1.3.3.5 Adobe Premiere Pro CS3, *software* ini digunakan untuk melakukan proses *editing* dan *rendering*. Hasil akhirnya berupa *video* yang siap untuk ditonton.



#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- 1.4.1 Memperluas pengetahuan tentang metode dalam pembuatan film animasi.
- 1.4.2 Sebagai pemenuhan bobot 6 sks untuk mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

- 1.5.1.1 Menjadikan sebuah pengalaman pernah membuat film animasi
- 1.5.1.2 Sebagai sarana menerapkan ilmu yang diperoleh selama belajar di bangku kuliah

##### **1.5.2 Bagi Pembaca**

- 1.5.2.1 Memberikan tambahan wawasan tentang bagaimana pembuatan film animasi dengan penerapan prinsip *layer*
- 1.5.2.2 Menjadikan referensi untuk melakukan penelitian dan pengembangan dalam pembuatan film animasi

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Observasi

Observasi terhadap lingkungan sekitar untuk memperoleh ide cerita. Mengamati beberapa film kartun Nickelodeon dan Walt Disney, serta beberapa komik baik Jepang maupun Korea sebagai referensi pembuatan karakter.

### 1.6.2 Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

### 1.6.3 Analisis dan Perancangan

Tinjauan umum, yaitu menganalisis apa saja prinsip *layer* dengan membandingkan antara *layer* dalam teknik *cel* dan *layer* dalam flash. Melakukan tahapan pra produksi, termasuk penentuan ukuran dan rancangan susunan *layer*.

### 1.6.4 Implementasi dan Pembahasan

Meliputi testing dan proses produksi hingga pasca produksi. Proses testing dilakukan dengan menu dalam flash dan melalui kuesioner. Hasil akhir dari keseluruhan proses produksi adalah film dalam format DVD.

## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

### 1. Bagian Awal

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, serta intisari.

### 2. Bagian Utama

Bagian utama Skripsi berisi bab-bab:

#### a. Bab I Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

#### b. Bab II Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari pembuatan film animasi, menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan, serta metode produksi yang menjadi landasan. Pada bab ini juga dituliskan tentang *Tools/software* yang digunakan untuk pembuatan film animasi.

#### c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Tinjauan Umum, Analisis SWOT, Analisis Kebutuhan, Analisis Proses dan Pra Produksi merupakan bagian dari subbab dalam bab III.

**d. Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini, dipaparkan hasil implementasi film serta tahapan proses Produksi dan Pasca produksi secara detail dan berurutan.

**e. Bab V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi pemecahan dari masalah yang dihadapi dalam skripsi. Saran berisi tindakan apa saja yang dapat dilakukan untuk mengembangkan hasil skripsi.

**3. Bagian Akhir**

Bagian akhir dari Skripsi berisi daftar pustaka dan daftar lampiran

**a. Daftar Pustaka**

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan Skripsi yaitu semua sumber yang dikutip. Penyusunan diurutkan secara *alfabetis* berdasarkan nama penulis tanpa gelar kesarjanaan.

**b. Daftar Lampiran**

Daftar lampiran berisi *Screenplay*, *Storyboard* dan *Screenshot* film Sammy Whiterabbit secara lengkap.