

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada abad 18, pembuatan animasi masih menggunakan cara tradisional yaitu dengan teknik *stop motion*. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam/*frame* yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, serta biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu detik, kita membutuhkan sebanyak 12-24 frame gambar diam. Jika film animasi itu berdurasi satu jam bahkan lebih maka proses pembuatannya akan sangat memakan waktu.

Film animasi kini mengalami banyak perkembangan di dunia modern, diantaranya yaitu munculnya teknik baru pembuatan animasi menggunakan komputer, atau sering disebut dengan teknik digital *animation*. Banyak studio produksi film animasi sekarang yang memanfaatkan teknologi komputer untuk memproduksi film animasi karena memberi banyak kemudahan dalam proses produksinya, dan hasilnya jauh lebih baik daripada menggunakan teknik animasi tradisional.

Memfaatkan hal tersebut, penelitian dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Film Animasi 2D Berjudul “Cat Love Story” Menggunakan Teknik Digital *Animation*” ini diharapkan dapat membuktikan bahwa teknik digital *animation* sangat membantu dalam proses pembuatan animasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah teknik digital *animation* dapat membantu memudahkan dalam pembuatan animasi?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah diteliti agar lebih terarah pada pada hasil yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Film yang dibuat berupa animasi pendek.
2. *Software* yang digunakan dalam pembuatan film "Cat Love Story" meliputi:
  - a. CorelDRAW X7
  - b. Adobe Flash Professional CC 2015
  - c. Adobe Premiere Pro CC 2019
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film "Cat Love Story" yaitu *frame by frame*.
4. Hasil dari film "Cat Love Story" berupa berkas video dengan format MP4.
5. Media publikasi yang digunakan yaitu dengan mengunggahnya ke situs media online Youtube.com.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah:

1. Merancang dan membuat film animasi 2D dengan judul “Cat Love Story” menggunakan teknik digital *animation*.
2. membuktikan bahwa teknik digital *animation* sangat membantu dalam proses pembuatan animasi.
3. Menyampaikan pesan positif untuk penonton lewat cerita yang terkandung didalamnya.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program (S1) Strata Satu Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Metode Penelitian

Pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan film animasi 2D “Cat Love Story”. Adapun metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

###### 1.5.1.1 Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati film animasi yang sedang populer dan film animasi yang mendapat penghargaan, serta mempelajari materi pembelajaran yang berkaitan tentang pembuatan animasi 2D dari berbagai sumber.

### 1.5.1.2 Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara membaca buku dan sumber data lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menganalisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan tahapan pembuatan animasi meliputi tahap *pra*-produksi, produksi, hingga *post*-produksi.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam penelitian ini dimulai dengan tahap *pra*-produksi dimana pada tahap ini ide, tema, *logline*, sinopsis, sketsa karakter dan *storyboard* dibuat. Selanjutnya masuk pada tahap produksi yang berisi *drawing*, *coloring*, dan *sound*. Yang terakhir adalah masuk ke tahap *post*-produksi, pada tahap ini dilakukan proses *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

### 1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah dengan menguji film sebelum dipublikasikan, setelah film selesai di-*render* pada tahap *post*-produksi, film akan ditayangkan untuk menguji secara keseluruhan mulai dari kualitas gambar, kualitas *frame rate*, dan kualitas suara apakah sudah memenuhi standar yang ditentukan

sebelumnya, jika sudah memenuhi standar, maka akan masuk ke bagian final, jika belum akan direvisi di tahap produksi.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

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

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori, tinjauan pustaka dan tinjauan umum yang digunakan untuk mendukung judul dan hal yang mendasari penulisan penelitian, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film animasi penulis.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini memuat tentang analisis dan perancangan yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan film kartun 2D dari metode yang digunakan mulai dari tahap *pra*-produksi, produksi, hingga *post*-produksi film "Cat Love Story".

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang proses dan hasil dari pembuatan film kartun 2D “Cat Love Story”.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat kesimpulan yang didapat sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

