

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 2.1 Latar Belakang

Menurut Suyanto dalam bukunya “Merancang Film Kartun Kelas Dunia” (2006), menyatakan bahwa sebuah karya film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus. Untuk membuat cerita yang bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas. Cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah dan akhir cerita yang sering di sebut babak. Untuk membuat sebuah animasi diperlukan sebuah ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat di inspirasikan dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan atau adventurer, dan lain sebagainya [1].

Di Indonesia film animasi masuk menjadi bagian dari salah satu ekonomi kreatif dimana ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreatifitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama [2].

Menurut definisi, animasi adalah membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman Web. Banyak aplikasi multimedia, baik dalam macintosh maupun windows, yang menyediakan peranti animasi [3].

Menurut Zulha Triana (2017), tidak semua cerita memiliki konsep 2D dan tidak semua bisa dijadikan konsep film/kartun animasi. Film animasi digunakan karena tidak mungkin cerita tersebut dibuat dengan *Live Shoot* [4].

Di dalam perkembangannya, pembuatan film animasi memiliki beberapa macam-macam metode seperti *Classic*, *Stop Motion*, *Collage*, *Silhouette*, *Expression* dan *Frame by frame*. Metode *frame by frame* merupakan metode pembuatan animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda, semakin banyak untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, maka animasi yang dihasilkan akan semakin halus.

Film animasi “Tumbuh Bersamaku” untuk tampilan visualnya rencana akan di buat dengan menggunakan warna yang cerah, bentuk gambar yang sederhana dan akan di tambah dengan beberapa detal. Hal tersebutlah yang akan menjadi daya tarik.

## 2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu: bagaimana merancang dan membuat animasi 2D “Tumbuh Bersamaku” menggunakan teknik *Frame by frame* & *Toon Boom Harmony*

## 2.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat menggunakan animasi 2 Dimensi dengan penerapan 12 prinsip animasi sederhana.
2. Film animasi ini akan mengenalkan bercocok tanam.
3. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi metode *frame by frame*.
4. Target penayangan yang dilakukan pada Youtube.

## 2.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan film animasi 2D “Tumbuh Bersamaku” dengan metode *frame by frame* ini bertujuan:

1. Menciptakan karya film animasi bergenre *Slice of Life*.
2. Menumbuhkan minat untuk mengenal alam dan lingkungan.
3. Mengenalkan kegiatan cocok tanam.
4. Menerapkan ilmu yang selama ini didapat dari proses belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## 2.5 Manfaat

Manfaat dari disusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Penulis

Sebagai media pembelajaran lebih lanjut penulis dalam membuat film animasi 2D.

### 2. Bagi Pembaca

Sebagai sarana menambah wawasan dalam proses pembuatan film animasi 2D.

### 3. Bagi Penonton

Diharapkan dapat memberikan film animasi 2D yang sesuai dengan prinsip - prinsip animasi sehingga jalannya animasi dan alur cerita dapat tersampaikan dengan baik.

### 4. Bagi Akademik

Penulis ini dapat berguna untuk dijadikan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis dan membantu perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi informasi khususnya Animasi.

## **2.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang berifat matematis dengan tujuan mengembangkan melalui perhitungan ilmiah berasal sampel orang – orang, berupa pertanyaan mengenai surve untuk menentukan frekuensi dan presentase tanggapan mengenai perancangan dan pembuatan animasi 2D. Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, penulis menerapkan berbagai metode, seperti:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Kepustakaan**

Pengumpulan data ini melalui buku tutorial dan segala materi yang berhubungan dengan proses pembuatan animasi yang diperoleh baik dari perpustakaan maupun dari internet.

#### **2. Metode Studi Literatur**

Mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan dalam membantu proses pembuatan animasi seperti memanfaatkan internet untuk menjelajahi situs yang berhubungan dengan pembuatan animasi.

#### **3. Metode Observasi.**

Dalam Metode ini penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

### **1.6.2 Analisis Kebutuhan**

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan dalam proses pembuatan film animasi 2D

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan meliputi 3 tahap yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi merupakan kegiatan awal, antara lain penetapan ide cerita, menentukan tema dan sinopsis, menentukan karakter atau tokoh, dan pembuatan *storyboard*. Tahap produksi merupakan proses menganimasikan gambar baik objek maupun latar belakang. Kegiatan pada tahap produksi meliputi pembuatan *layout, animation, background, coloring*.

dan *sound/audio*. Tahap pasca produksi merupakan tahap dimana video animasi telah di produksi. Tahap ini meliputi *Compositing, editing video* dan *rendering* [5].

#### 1.6.4 Evaluasi

Evaluasi meliputi pengujian kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D. Pengujian melibatkan masyarakat dalam menilai film animasi. Hasil dari testing berupa kuisioner *Review* film animasi 2D “Tumbuh Bersamaku”.

#### 2.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Sistematika penulisan dalam penelitian ini di bagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

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

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

##### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang pengertian animasi, prinsip – prinsip animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi.

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

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai gambaran umum, analisis kebutuhan sistem dan tahap pra produksi yang meliputi, pembuatan ide cerita, tema, sinopsis, pembuatan karakter dan *StoryBoard*.

##### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai tahap – tahapan perancangan film animasi dari produksi sampai pasca produksi, evaluasi dan implemementasi.

##### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukankan.