

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi sudah familiar dikalangan masyarakat, dan banyak digemari untuk dijadikan hiburan. Konsep film animasi ada animasi 2 Dimensi (2D) dan 3 Dimensi (3D). Teknik pembuatannya pun beragam, animasi 2 Dimensi dikenal dengan teknik *frame by frame*, teknik ini diolah dari ratusan gambar yang disusun untuk membentuk suatu gerakan yang halus. Teknik ini membutuhkan waktu yang lama serta ketelitian dalam menyusunnya.

Teknik *bone animation* adalah teknik baru yang ada di beberapa software yang digunakan untuk membuat animasi 2D. Teknik ini mengacu pada pergerakan tulang yang bergerak pada porosnya. Salah satunya software yang menawarkan fitur ini adalah *Anime Studio Pro*.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memilih menggunakan konsep film animasi 2D karena lebih mudah untuk memvisualisasikannya. Teknik yang digunakan adalah teknik *rigging bone* pada animasi 2D. Maka penulis mengambil judul penelitian “Perancangan Film Animasi 2 Dimensi “*Ghost World Contest*””. Penulis berharap animasi tersebut dapat menjadi referensi bagi yang ingin membuat film animasi 2D terutama menggunakan teknik *bone animation*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibahas agar lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini yaitu : Bagaimana cara membuat film animasi berjudul "Ghost World Contest" menggunakan teknik bone animation?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas penulis membatasi pada perancangan film animasi 2D :

1. Perancangan film animasi menggunakan konsep 2 Dimensi (2D).
2. Dalam pembuatannya menggunakan teknik bone animation.
3. Perancangan film ini menggunakan naskah cerita yang sudah ada milik mahasiswa Universitas Lampung.
4. Software yang digunakan adalah :
 - Anime Studio Pro 11
 - Paint Tool Sai 1.1.0
 - Adobe Premiere CS6
 - Adobe Photoshop CS6
5. Karakter utama berupa vampir, sadako, kuntilanak, drakula, penyihir, mummy, dan beberapa karakter hantu penonton serta objek objek lain sebagai pendukung.
6. Film animasi ini berdurasi 1 sampai 7 menit.
7. Film animasi ini lebih menonjolkan teknik yang digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui cara pembuatan konsep karakter dan perancangan film animasi 2 Dimensi (2D).
2. Mengetahui cara mengimplementasikan rancangan atau konsep yang telah di buat kedalam software untuk dianimasikan.
3. Membuat film animasi dengan karakter hantu.
4. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan Diploma-3 Manajemen Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam menyusun laporan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

Bagi Penulis :

1. Dapat meningkatkan kemampuan dan menambah pengetahuan dalam merancang film animasi 2 Dimensi (2D).
2. Mampu membuat dan memvisualisasikan imajinasi ke dalam bentuk animasi 2 Dimensi (2D).

Bagi Masyarakat :

Diharapkan dapat menjadi tontonan yang menghibur serta dapat mengambil dan mengaplikasikan pesan moral yang terdapat dalam film tersebut.

Bagi Animator :

Dapat menambah wawasan dan menjadi referensi untuk membuat dan mengembangkan animasi 2D.

Bagi Ilmu Pengetahuan :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan dalam hal perancangan dan pembuatan film animasi.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan untuk memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan tugas akhir ini.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan animasi 2D.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini diperlukan metode analisis yang dilakukan untuk mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan dalam merancang dan membuat film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam membuat karya film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, iklan, bahkan video clip, semuanya melalui 3 tahapan, yaitu;

praproduksi, produksi dan post atau pasca produksi.[6] Hal apa saja yang terdapat dalam tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pra Produksi

Tahapan pra produksi dalam proses pembuatan film animasi 2D terdiri dari konsep, skenario, karakter, storyboard, dubbing awal, music dan sound fx.

2. Produksi

Tahapan produksi terdiri dari, yaitu layout, background, rigging, dan coloring.

3. Post Produksi

Tahapan pasca atau post produksi adalah menyatukan semua yang sudah dikerjakan dalam proses produksi, yang terdiri dari, composite, editing, rendering dan pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi di lakukan dengan membandingkan hasil film animasi dengan penelitian sebelumnya. Film animasi ini sama dengan penelitian sebelumnya menggunakan teknik bone animation namun berbeda cara pengerjaan dan software yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara gambaran umum sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang analisa sistem yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi gambaran umum, analisis kebutuhan, dan tahap perancangan atau pra produksi meliputi ide, tema, logline, sinopsis, character development, narasi dan storyboard.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap pembuatan dan perancangan konsep Film animasi “Ghost World Contest” dengan teknik bone animation, dari proses pra produksi hingga proses post-produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang uraian kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.