

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada proses pembuatannya, animasi memiliki banyak elemen pendukung yang dapat meningkatkan kualitasnya, salah satunya adalah *background*. Dengan kombinasi dan penyajian yang tepat, pesan yang ingin disampaikan animator melalui film animasi dapat tersampaikan secara sempurna.

Dari penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk membuat sebuah film animasi 2D berjudul "Toyslavenia" yang menerapkan unsur 3D pada *background* menggunakan *software* Toon Boom Harmony. Dengan memanfaatkan bidang *True 3D Space*, mampu membuat objek 2D menjadi memiliki dimensi tambahan karena pada bidang kerjanya terdapat titik koordinat X, Y dan Z. Dengan menerapkan *background* 2D pada bidang 3D, mampu menambah fleksibilitas kamera sehingga terciptalah visual yang lebih nyata dan realistik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat film animasi 2D "Toyslavenia" dengan menerapkan *background* pada bidang 3D untuk memaksimalkan visualisasinya agar terlihat realistik dan menghibur.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pengerjaan film animasi ini, dilakukanlah pembatasan dari masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Film animasi ini dibuat pada bidang 2 Dimensi
2. Tahap pembuatannya terdiri dari :
 - a. Proses Pra Produksi, pada tahap ini dimulailah pembuatan konsep, ide cerita, scenario, desain karakter, *storyboard*, *storyboard* animatic dan atribut lainnya yang dibutuhkan untuk dianimasikan.
 - b. Produksi, pada tahap ini dimulailah pembuatan model, *texturing*, *coloring*, dan animasi.
 - c. Pasca Produksi, pada tahap ini dimulai proses pembuatan *layout*, *background* dan *coloring*.
 - d. Pasca Produksi, pada tahap ini dimulai proses *Compositing*, *editing*, *rendering* dan revisi.
3. *Software* yang digunakan antara lain :
 - a. Toon Boom Harmony 9.2
 - b. Adobe Photoshop CS 6
 - c. Adobe After *Effects* CS 6
 - d. Adobe Premiere Pro CC 2015
4. Durasi film animasi ini berkisar 2-3 menit.
5. Film animasi yang dihasilkan adalah film animasi pendek.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan animasi 2D ini yaitu :

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program diploma program studi Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan 12 prinsip animasi yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan mengaplikasikannya pada karya ilmiah ini agar dapat menjadi bahan studi dan perbandingan untuk menambah wawasan bagi pembaca.
3. Memberikan media penghibur yang ilmu pembuatannya mudah diaplikasikan dan dapat menjadi kajian informasi yang berguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang kami buat yaitu "Pembuatan Animasi 2D dengan Penggabungan Unsur 3D *Background* menggunakan Teknik *True 3D Space*" terdapat manfaat bagi penulis dan pembacanya yaitu :

1. Diharapkan karya ilmiah ini dapat menambah pengalaman penulis dalam proses pembuatan animasi.
2. Sebagai media penyalur inspirasi dan ide-ide dari penulis yang ingin diciptakan.
3. Untuk memperdalam pemahaman 12 prinsip animasi dan penerapan secara langsung.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian. Berdasarkan metode ini, penulis melakukan pengamatan langsung pada film animasi 2D yang sedang populer saat ini.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Adalah metode pengumpulan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan, untuk mendapatkan konsep dasar serta teknik animasi dan ide tambahan melalui buku, catatan dan ensiklopedia yang tersedia.

1.6.1.3 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dalam proses pembuatan film animasi dan teknik-teknik yang dapat diterapkan.

1.6.1.4 Metode Perancangan

Selanjutnya setelah semua yang didapat dari proses analisis dikumpulkan, dilakukan tahapan perancangan yang mengadaptasi dari proses pra-produksi animasi. Dimulai dengan menentukan tema, mengembangkan ide cerita, membuat *logline*, desain karakter, *diagram scene* dan *storyboard*.

1.6.1.5 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan, dilakukan tahapan yang mengadaptasi dari proses produksi animasi yaitu *drawing*, *coloring*, *Compositing*, dan *rendering*.

1.6.1.6 Metode Pengujian

Pada metode pengujian, dilakukan *screening* animasi yang sudah ada dan diperlihatkan kepada 10-20 orang untuk mengulas apakah animasi yang dihasilkan

masih ada beberapa kekurangan untuk selanjutnya di revisi dan dilakukan penyempurnaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian film, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, 12 prinsip animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, alur cerita dan alur produksi film animasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan serta seluruh tahapan produksi film animasi yang meliputi Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Pada tahapan Pra Produksi berisi ide cerita, tema cerita, *logline*, *synopsis*, *character development*, *screenplay* dan *storyboard*. Pada tahap Produksi, meliputi pembuatan karakter

dan *background*. Kemudian dalam tahap Pasca Produksi meliputi pembuatan *dubbing*, *editing*, *Compositing* dan *testing*.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan tentang hasil analisa dan pembahasan serta saran-saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka, berisi tentang seluruh sumber yang dipakai penulis pada saat proses penulisan penelitian, baik berbentuk literature dari internet, buku panduan, jurnal serta media lainnya.

