

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah sarana alternatif untuk menyampaikan ide, hiburan, dan pembelajaran kepada penonton dalam bentuk cerita yang dikemas dalam audio visual. Perkembangan teknologi dan komputer memiliki dampak positif pada kemajuan industri perfilman khususnya film animasi. Dalam perkembangannya, selain karena adanya *software* dan alat pendukung untuk membuat animasi yang banyak tersedia, juga dikarenakan oleh film animasi itu sendiri. Dari tahun ke tahun kebutuhan pasar akan animasi semakin meningkat karena mampu memberikan kesan visual yang berbeda dibandingkan dengan media non animasi lainnya.

Di Indonesia, jenis film animasi yang paling dikenal oleh masyarakat adalah 2D dan 3D. Dalam pembuatannya, animasi 2D lebih melibatkan *artwork* bila dibandingkan dengan animasi 3D. Selain itu spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam penggunaan *software* animasi 3D cenderung memerlukan komputer dengan kinerja yang lebih tinggi dibandingkan dengan spesifikasi komputer untuk pembuatan animasi 2D.

Dalam buku Konsep Dasar Multimedia, tahun 2013 edisi pertama oleh Bambang Eka Purnama dijelaskan ada dua proses pembuatan film animasi, di antaranya adalah secara Konvensional dan Digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat

dibandingkan dengan proses konvensional. Tom Cardon seorang animator yang pernah menangani animasi Hercules mengakui komputer cukup berperan. "Perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu 2 hari sedangkan secara digital hanya memakan waktu berkisar antara 30-45 menit".[1]

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membuat *trailer* animasi 2D dengan judul "Daisy". Daisy sendiri adalah cerita imajinasi dari penulis, *trailer* animasi 2D tersebut akan dibuat menggunakan proses animasi digital. Penggunaan teknik ini menciptakan animasi 2D yang memudahkan dalam proses pembuatannya dan juga lebih menghemat waktu namun tetap mempunyai kualitas yang dapat memberikan gambaran tentang cerita yang dibuat penulis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu bagaimana membuat *trailer* animasi 2 dimensi berjudul "Daisy" dengan menerapkan proses animasi digital ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan terlalu luas maka perlu dibatasi. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Proses pembuatan animasi yang digunakan adalah animasi digital dengan metode *frame by frame*.

3. Hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi ini hanya berupa *trailer* tanpa adanya versi *full movie*.
4. *Trailer* animasi yang dihasilkan kurang lebih berdurasi 1 menit.
5. Sasaran penonton untuk *trailer* film animasi 2 dimensi ini adalah usia remaja.
6. Penayangan *trailer* animasi ini menggunakan media Youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Membuktikan apakah proses animasi digital dapat diterapkan dalam pembuatan *trailer* animasi 2D Daisy.
4. Mengajak para calon animator dan yang memiliki minat pada bidang animasi untuk **mencoba membuat sebuah karya**.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi penulis pada proses pembuatan film animasi 2 dimensi.

2. Sebagai media penyalur inspirasi dan ide – ide dari penulis yang ingin diciptakan.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan perbandingan bagi pembaca untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan berbagai metode penelitian seperti:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi dalam membuat trailer animasi ini.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mencari bahan dari buku – buku referensi yang berkaitan dengan penelitian.

1.6.1.3 Metode Literatur

Penulis menggunakan literatur – literatur yang ada seperti membaca buku, jurnal serta internet untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan animasi.

1.6.2 Metode Analisis

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah kebutuhan – kebutuhan yang harus ada pada animasi dan memiliki keterkaitan langsung dengan animasi yang akan dibuat.

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan perangkat yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini.

1.6.2.3 Analisis Kebutuhan Brainware

Analisis kebutuhan brainware ini meliputi pengguna yang akan melakukan perancangan dan pembuatan hingga hasil akhir dari *trailer* animasi 2D ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data, serta analisis masalah dan juga analisis terhadap perangkat lunak dan perangkat keras, selanjutnya dilakukan tahapan perancangan, mulai dari proses pra-produksi yaitu penentuan ide, tema, *logline*, *sinopsis*, *character development*, dan *storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Penulis melakukan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan karakter, pembuatan animasi, dan pembuatan

background. Setelah itu dilakukan tahap pasca produksi yang meliputi *compositing, editing* serta *rendering*.

1.6.5 Metode Testing

Penulis melakukan *testing* terhadap *trailer* animasi dengan cara membagikan kuisioner meliputi aspek tampilan animasi yang dibagikan pada masyarakat umum dan ahli multimedia.

1.6.6 Metode Implementasi

Implementasi yang dilakukan penulis terhadap *trailer* animasi 2D Daisy ini yaitu melakukan penayangan melalui media YouTube.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini memuat ringkasan mengenai isi dari masing-masing bab. Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai 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 menjelaskan tentang dasar teori yang mendukung dalam perancangan dan pembuatan serta sebagai acuan dalam pembuatan film animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang analisis kebutuhan produksi dan proses pra produksi dari *trailer* film animasi 2D “Daisy” yang terdiri dari penentuan ide, tema, logline, sinopsis, *character development*, dan *storyboard*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai proses produksi dari pembuatan *trailer* film animasi meliputi pembuatan karakter, *background* dan pembuatan animasi yang meliputi *key animation*, *inbetween*, serta *coloring*. Selanjutnya tahap pasca produksi yang meliputi proses *compositing*, *editing* dan *rendering*. Dilanjutkan mengenai pembahasan, tahapan pengujian menggunakan skala likert dan terakhir adalah implementasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan laporan penelitian yang sudah dibuat.