

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media merupakan sarana yang sangat dekat dengan masyarakat, baik itu media cetak maupun elektronik. Salah satunya dalam media elektronik adalah adanya film animasi. Film animasi merupakan suatu proses menggambar dengan memodifikasi gambar pada setiap *frame* yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Perkembangan film animasi awalnya dikerjakan secara gambar tangan manual, namun saat ini telah beralih menggunakan komputer atau yang lebih dikenal dengan digital *animation*. Film animasi 2D (Dua Dimensi) merupakan salah satu jenis animasi yang proses pengerjaannya dengan cara mengkomputersasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

Perkembangan film animasi ditunjukkan dengan banyaknya jumlah penonton dari film animasi yang di-*upload* di dunia maya. Film animasi tidak hanya berdurasi panjang, namun animasi berdurasi pendek sekitar 2-10 menit juga mengalami perkembangan yang sama. Film animasi semakin banyak dan berkembang melahirkan berbagai tokoh-tokoh yang populer hingga saat ini. Sebut saja Tom & Jerry, Mickey Mouse, Minnie Mouse, dan juga tokoh-tokoh klasik Disney (Snow White, Cinderella, dan lain-lain). Karakter animasi sangat berkaitan erat dengan cerita dalam film, sehingga mampu menangkap perhatian penonton dan menghibur mereka.

Film animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Film animasi dapat dikatakan layak apabila cerita dalam sebuah animasi dapat tersampaikan kepada penonton.

Dari latar belakang di atas, mendorong penulis untuk membuat sebuah film animasi 2D “Me and My Daughter” yang diharapkan dapat memberikan motivasi untuk menghormati dan menyayangi seorang ayah, serta menghargai setiap usaha seorang ayah dalam membahagiakan anaknya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah “Bagaimana membuat film animasi 2D Me and My Daughter”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka dilakukan batasan masalah dalam penelitian, yaitu :

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi (2D).
2. Film animasi 2D ini memiliki 2 tokoh utama, yaitu seorang ayah dan anak perempuannya bernama Feli, dan 1 tokoh pembantu yaitu seorang dokter.
3. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik animasi digital dengan metode *frame by frame*.
4. Sasaran penonton untuk film animasi 2D ini adalah semua umur.
5. Film animasi 2D ini berdurasi 2 menit 48 detik.

6. Target penayangan yang dilakukan film animasi ini yaitu *Youtube* dan media *offline*.
7. Software yang digunakan yaitu, Adobe Animate CC 2018, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CC, Adobe Premiere Pro CC 2019.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian ini adalah menghasilkan film animasi 2D "Me and My Daughter".

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **a. Bagi Penulis :**

1. Dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan tentang multimedia dan animasi yang dipelajari selama mengikuti perkuliahan.
2. Sebagai pemenuhan bobot 6 SKS guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

##### **b. Bagi Penonton :**

Diharapkan dapat memberikan hiburan yang menarik dan bermanfaat.

##### **c. Bagi Pembaca :**

Dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sejenis.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan penelitian dapat tercapai. Untuk itu penulis menerapkan beberapa metode penelitian, seperti:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori yang terdapat di ruang kepustakaan, buku-buku, dokumen, naskah maupun memanfaatkan fasilitas yang ada seperti internet untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan film animasi.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah metode yang dibutuhkan dalam pembuatan penelitian ini, seperti perangkat keras dan lunak, serta *review* dari beberapa film animasi.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan metode yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi, meliputi :

#### a. Pra Produksi

1. Menentukan tema.
2. Menentukan ide cerita.
3. Membuat naskah cerita / *scenario* / *script*.
4. Membuat sketsa model karakter.
5. Membuat *storyboard*.

**b. Produksi**

1. Background painting.
2. Pembuatan *key animation* dan *inbetween* secara *step by step*.
3. Pewarnaan gambar (*coloring*).

**c. Pasca Produksi**

1. *Compositing*.
2. *Editing* (memberikan efek-efek animasi dan penambahan *backsound*).
3. *Rendering*.
4. *Final export* dan *finishing*.

**1.6.4 Metode Evaluasi**

Metode evaluasi merupakan tahap pengujian dimana untuk mengetahui kelayakan sebuah film animasi yang telah diproduksi dan dikembangkan berdasarkan tanggapan dan penilaian film animasi dengan melakukan survei menggunakan kuesioner kepada praktisi animasi 2D.

**1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi yang terdiri dari 5 (lima) bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :



**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori dasar yang menunjang dalam perancangan film animasi sebagai acuan dalam pembuatan film animasi 2D.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan produksi film dan proses pra produksi dari film animasi 2D "Me and My Daughter" yang terdiri dari penyusunan ide cerita, *screenplay*, desain karakter dan pembuatan *storyboard*.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai proses produksi dari film animasi meliputi *background painting*, *key animation*, *in-between*, dan pewarnaan. Kemudian tahap pasca produksi yang meliputi proses *compositing*, editing dan *rendering*.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada film animasi.

