

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Film kartun terbagi menjadi dua yaitu film kartun 2D dan film kartun 3D. Film kartun 2D adalah pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y, sedangkan film kartun 3D adalah pembuatan animasi pada sebuah bidang yang menggunakan tiga sumbu X,Y dan Z sebagai sumbu kedalaman.

Video atau film animasi adalah hal yang hampir setiap waktu dijumpai, terlebih kemajuan teknologi yang sangat mendukung untuk bisa menampilkan atau menonton video animasi dimana saja dan kapan saja.

Terbukti animasi mempunyai nilai tersendiri untuk memanjakan penontonnya dengan jenis animasi yang sangat beragam hingga membuat kesan unik dan menarik.

Banyak perusahaan atau industri kreatif yang memperkenalkan product, mengiklankan atau memasarkan product mereka dengan jenis video animasi dengan tujuan meningkatkan nilai jual.

Banyak juga Vloger atau orang yang hobby membuat video untuk di upload di YouTube, Instagram, atau social media lainnya dalam bentuk animasi. Namun untuk skala Indonesia sendiri masih sangat jarang yang membuat Channel atau saluran media dalam bentuk video atau film yang keseluruhan film atau videonya dalam bentuk animasi, Judul animasi yang

akan saya bawakan disini adalah “Indonesian Tunisian” sebuah short movie yang bercerita tentang pasangan berbeda negara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, bagaimana proses merancang film animasi 2D, indonesia tunisian.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka lingkup permasalahan akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Analisis dan perancangan film animasi “Indonesian Tunisian”
2. Durasi film kurang lebih empat menit.
3. Seluruh animasi akan di rancang dengan project animasi 2D baik karakter ataupun background.
4. Software yang digunakan Anime Studio Pro, Corel Draw X7, Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan dalam bidang IT khususnya Multimedia yang telah diperoleh selama masa perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana cara memproduksi video klip animasi 2D.
3. Sebagai syarat kelulusan Program S1 Teknik Informatika dan untuk memperoleh gelar sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Peneliti  
Menambah wawasan dalam merancang film animasi 2D
2. Pembaca  
Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang perancangan film animasi 2D.

### **1.6 Metode Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu maka perlu mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, modul, tutorial, dan segala macam materi yang berkaitan dengan proses analisis dan perancangan film kartun.

b. Metode Observasi

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film kartun khususnya animasi 2D.

c. Metode Study Literatur

Mengambil data dengan literature yang bisa dipakai seperti dengan pemanfaatan fasilitas internet, dengan menjelajahi situs yang berhubungan dengan film animasi.

2. Metode Perancangan Filem Kartun

- a. Ide cerita
- b. Tema
- c. Logline
- d. Diagram scene
- e. Character Development
- f. Naskah (script/ screenplay)
- g. Storyboard

1. Produksi

- a. Drawing
- b. Coloring
- c. Background
- d. Animating
- e. Editing

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

### BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, dan sistematika penulisan.

### BAB II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-Jenis Animasi, Prinsip Animasi.

### BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini memaparkan pra produksi film kartun yang dibuat oleh penulis, meliputi tema, *logline*, *sinopsis*, desain karakter, dan pembuatan *storyboard*.

### BAB IV :Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan proses produksi yaitu mengenai tahap-tahap pembuatan animasi 2D, meliputi proses *drawing*, *scan*, *coloring*, *editing* dan sentuhan efek visual. Hingga pasca produksi, berupa pemberian *backsound*, sinkronisasi antara gerakan visual dengan audio, hingga *finishing*. Serta metode dalam pembuatan film animasi.

### BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan Tugas Akhir yang berisikan kesimpulan dan saran-saran dari seluruh isi laporan.