

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai animator pemula, penulis ingin mengimplementasikan salah satu teknik animasi yaitu *Silhouette Animation* atau disebut juga animasi bayangan dalam sebuah animasi 2D pendek berjudul *Dearest*. *Silhouette animation* atau animasi bayangan sendiri adalah salah satu teknik animasi yang berumur sangat tua, karya animasi pertama yang menggunakan teknik siluet adalah film animasi berjudul *The Sporting Mice* (1909) yang dibuat oleh seorang pembuat film asal Inggris Charles Armstrong. Kendati teknik ini berusia cukup tua, namun penulis yakin bahwa teknik ini masih layak dan masih bisa diterima di zaman modern, banyak pelaku industri perfilman dan juga periklanan masih memakai teknik ini, contohnya adalah Apple dengan iklan Ipad-nya, dan juga film terakhir Harry Potter yang berjudul *Harry Potter and The Deathly Hollow* yang masih menggunakan teknik ini di satu adegan narasinya, bahkan teknik animasi ini bisa diterapkan pada medium yang lebih interaktif seperti Game konsol, seperti yang dilakukan oleh Playdead Studio di game kenamaan mereka, *Limbo*.

Atas fakta bahwa industri hiburan belum menganggap teknik ini usang dan masih menggunakannya, penulis ingin menggunakan animasi ini pada animasi 2 dimensi dimana animasi merupakan medium awal dari lahirnya teknik ini, namun dengan teknik pembuatan yang berbeda dengan yang dilakukan oleh Charles Armstrong, kali ini penulis tidak akan menggunakan teknik Cut-out animation

namun lebih memilih menggunakan *Bone Structure* sehingga diharapkan teknik ini dapat membuat gerakan dalam animasi ini lebih fleksibel dan lugas.

Untuk mendapatkan hasil maksimal dalam penerapan sistem *Bone Structure* sendiri, penulis menggunakan *software* Anime Studio Pro 11 yang memang memiliki kapabilitas dalam memfasilitasi penulis dengan beragam tool yang sangat membantu dalam menyelesaikan animasi siluet 2D berjudul "Dearest" ini.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik *Shillouette Animation* adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana menerapkan teknik *Shillouette Animation* pada animasi 2D berjudul "Dearest"?
2. Bagaimana menerapkan teknik *Shillouette Animation* dengan menggunakan *software* Anime Studio Pro 11?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang di lampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Pembuatan animasi dengan teknik *Shillouette Animation*.

2. Pembahasan mengenai tahap pasca produksi yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan teknik *Shillouette Animation* dengan bantuan Bone Structure Function.
3. Film animasi 2D ini juga akan memakai beberapa prinsip animasi untuk membantu gerakan animasi.
4. Tools yang digunakan untuk membuat animasi 2D berjudul "Dearest" dengan gerak *Shillouette Animation*, yaitu :

- **Drawing Tools**

Adalah fitur untuk menggambar langsung objek pada layer yang disediakan.

- **Bone Tools**

Untuk menyambungkan bagian sendi-sendi karakter dan menggerakannya.

- **Basic Camera Function**

Digunakan untuk mengatur sudut dan view kamera.

- **Fill Tools Function**

Tools yang berfungsi untuk mengubah, menghapus, membentuk struktur dalam animasi.

5. *Software* lain yang digunakan antara lain :

Adobe Complete collection 6, Painttool SAI, Celts.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program strata 1 sistem informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat memberikan gambaran pada animator pemula mengenai bagaimana cara membuat animasi siluet dengan menggunakan fungsi Bone Structure.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang di harapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan animasi 2D ini perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun dalam pembuatan Film Kartun Animasi 2D ini, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1.5.1.1 Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi 2D, pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada di perpustakaan.

1.5.1.2 Observasi

Yaitu mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial dan panduan rancangan film animasi yang di peroleh dari berbagai sumber.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah metode analisis software yang digunakan.

1.5.3 Metode Perancangan dan Pembuatan

Metode perancangan dalam pembuatan film kartun animasi 2D berjudul Dearest ini menggunakan metode Pra Produksi, yaitu:

1.5.3.1 Pencarian Ide

Dalam Pencarian ide atau gagasan penulisan memilih cerita dengan alur yang misterius dan gelap sehingga kesan yang disampaikan sesuai dengan tema cerita yang akan penulis sampaikan.

1.5.3.2 Penentuan Tema

Dalam hal perfilman, tema merupakan dasar dalam sebuah film. Dimana tema memiliki peran sangat penting, tema berisikan rangkuman cerita dalam sebuah film secara garis besar.

1.5.3.3 Pembuatan Plot

1. Perkenalan, dalam bagian ini perkenalan berisi mengenai tokoh, konflik, dan latar dari cerita yang di filmkan.

2. Pemaparan Masalah, bagian dimana cerita mulai berkembang sebelum konflik mencapai puncak.
3. Klimaks, bagian permasalahan dalam film mencapai puncaknya.
4. Anti Klimaks, bagian dimana permasalahan dalam cerita mencapai akhir cerita.
5. Penyelesaian Masalah, bagian dimana permasalahan dalam cerita dapat di selesaikan.

1.5.3.4 Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang memberikan gambaran ringkas dari isi naskah, memberikan gambaran sederhana mengenai urutan cerita dalam naskah.

1.5.3.5 Screenplay

Disinilah penulisan script untuk setiap karakter dan latar cerita dilakukan dengan detail, mulai dari penggambaran, suara lingkungan, juga efek pendukung pada cerita yang akan dianimasikan.

1.5.3.6 Pembuatan Storyboard

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah yang ada, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing adalah pengujian sebuah film yang telah dibuat, dengan berbagai metode diantaranya dengan menontonkan film yang telah dibuat kepada

expert perfilman khususnya film animasi 2D apakah film tersebut sudah layak ditontonkan atau belum.

1.5.5 Metode Implementasi

1.5.5.1 Pra-Produksi

Pada proses pra produksi penulis menggunakan alat tulis untuk menggambarkan karakter dan background dalam film kartun ini. Namun penulis juga menggunakan software khusus untuk menulis naskah cerita, yaitu: *Celtx*, didalam *software* aplikasi *Celtx* inilah penulisan nasakah dibuat, selain untuk menulis naskah, *software* ini juga dapat dijadikan tempat pembuatan *Storyboard*, *script*, *timeline*, dan masih banyak lainnya yang akan mempermudah penulis dalam proses produksi.

1.5.5.2 Produksi

Pada Proses produksi pembuatan film kartun animasi ini, penulis menggunakan beberapa *software*, diantaranya: *Anime Studio Pro 10* dan *Adobe Premiere CS6*.

1.5.5.3 Pasca Produksi

Selain *software* yang digunakan dalam proses pra produksi dan produksi, penulis juga menggunakan *software* pada pasca produksi, diantaranya : *VLC Media Player*, *RealTime Player*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti dalam penyajian laporan penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, ide cerita, naskah, dan *storyboard* pada Penerapan *Shillouette Animation*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil dalam pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan *Shillouette Animation*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN