

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang saat ini banyak digunakan sebagai media informasi maupun hiburan yang diterapkan diberbagai media seperti website, gadget dan televisi, hal ini menunjukkan begitu pesatnya perkembangan teknologi informasi di bidang multimedia.

Animasi atau *animation* berasal dari kata *animate* yang berarti menghidupkan. Animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai *sequence* gambar yang di tampilkan pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara *visual*, sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah 'gerakan'. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.

Saat ini para pelaku industri animasi terus melakukan terobosan-terobosan baru demi meningkatkan kualitas dan memberikan sajian baru kepada para penonton film animasi. Sebuah karya film animasi akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga bagus, namun selain dari sisi cerita, karakter, *background* dan *visual effect* juga merupakan unsur yang memiliki peranan penting sebagai pendukung terciptanya sebuah film animasi yang berkualitas. Dalam film animasi

“Battle of Surabaya” yang disutradarai oleh Aryanto Yuniawan, *background* yang digunakan terlihat bagus karena memperhatikan detail, perspektif dan pencahayaan yang disesuaikan dengan situasi pada adegan film. Pada adegan jatuhnya bom atom di film tersebut, *visual effect* yang digunakan cukup menarik karena hampasan, ledakan dan suasana yang tercipta terlihat hidup.

Dalam pembuatan film animasi pendek “Wota dan JKT48 Theater” ini, penulis merancang karakter, *background*, serta *visual effect* yang akan digunakan untuk mendukung terciptanya film animasi yang menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka didapat rumusan masalah untuk pembahasan yang lebih terarah pada tujuan yang ingin dicapai, yaitu :

Bagaimana membuat film animasi pendek “Wota dan JKT48 Theater” terlihat menarik dengan memperhatikan pembuatan karakter, *background* dan *visual effect* yang akan digunakan?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang bertujuan untuk memudahkan pengerjaan dan menghindari adanya kegiatan di luar sasaran yang tidak diinginkan. Agar tidak menyimpang

jauh dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu :

1. Animasi berbentuk 2 Dimensi.
2. Animasi menggunakan 24 fps.
3. Merupakan film hiburan.
4. Format video menggunakan mp4.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat film animasi pendek 2D dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komputer.
2. Menerapkan teori-teori yang selama ini dipelajari sewaktu mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, diharapkan dapat melatih untuk membuat suatu karya dalam bidang multimedia dan dapat menambah pengalaman serta pengetahuan tentang pembuatan film animasi 2D.

2. Bagi masyarakat umum, diharapkan dapat menjadi salah satu media hiburan.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan dalam perkembangan film animasi 2D.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode pelaksanaan yang dilakukan selama membuat skripsi menggunakan metode observasi, yaitu mengumpulkan data baik dari buku, internet, maupun dari sumber-sumber lainnya.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tuhsan ini adalah sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

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

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan tentang hal hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan animasi yang berkaitan dengan ilmu, tehnik, tahapan pembuatan film animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi analisis dan akan dijelaskan mengenai pra produksi yang meliputi penentuan ide cerita, tema, menulis *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *screen play*, *charater development*, kemudian standar karakter, standar warna, standar properti, pembuatan *layout* dan *storyboard*.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai proses pembuatan film animasi pada tahap produksi dan pasca produksi.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah dan diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

