

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di zaman sekarang teknologi berkembang sangat pesat. Salah satunya adalah dibidang internet. Internet mempermudah manusia dalam mengakses berbagai macam informasi tak terkecuali menonton film animasi. Menonton film tidak hanya dilakukan melalui media televisi saja melainkan dapat melalui media internet. Salah satunya adalah situs Youtube.

Youtube merupakan situs yang memuat konten berbagai macam jenis video termasuk didalamnya adalah film animasi pendek. Dari data yang penulis ambil dari situs Youtube jumlah film animasi pendek baik 2 dimensi maupun 3 dimensi sekitar 20.300.000 hasil (data terlampir). Dari data tersebut dapat diketahui minat pembuat film dalam animasi pendek cukup tinggi. Oleh karena itu penulis ingin ikut berperan dalam membuat film animasi 2 dimensi sederhana bertema binatang. Yang didalamnya terkandung pendidikan karakter dengan teknik animasi *frame by frame*.

Sehingga penulis mengambil judul skripsi "The Elephant" dengan menerapkan 12 prinsip animasi didalamnya. Software yang akan digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 2 dimensi ini adalah Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS6, Adobe Audition dan Adobe Premiere CS6.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu : Bagaimana membuat film animasi dua dimensi dengan menerapkan 12 prinsip animasi sederhana?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang pembuatan animasi 2D "The Elephant" dengan menerapkan 12 prinsip animasi sederhana.
2. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi *frame by frame* dengan 12 *fps*.
3. Durasi film animasi pendek ini berkisar 1 menit.
4. Pembuatan film ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash CS6, Adobe Audition, Adobe Premiere CS6.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

1. Membuat film animasi 2D dengan teknik *frame by frame* dengan menerapkan 12 prinsip animasi sederhana.
2. Hasil penelitian diharapkan penonton dapat memahami cerita yang ada pada film animasi.

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Untuk menghasilkan film animasi 2D yang bisa diterima oleh masyarakat.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1. Metode kepustakaan**

Pengumpulan data dengan melalui buku tutorial dan segala materi yang berhubungan dengan proses pembuatan film kartun yang diperoleh baik dari perpustakaan maupun file dari internet.

###### **2. Metode studi literature**

Penulis mengambil data dengan literature yang bisa digunakan seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan menjelajahi situs yang berkaitan dengan pembuatan film kartun.

##### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode Analisis meliputi :

###### **1. Review film animasi Morphle's Elephant Adventures!**

Bercerita tentang petualangan Morphle yang menolong penduduk di kota. Karakter Morphle berwarna merah yang dapat berubah menjadi

binatang apa saja, salah satunya gajah. Morphle suka menolong penduduk yang kesusahan.



**Gambar 1.1 Karakter Morphle**



**Gambar 1.2 Karakter Morphle Berubah Menjadi Gajah**

2. Review film animasi *My Pet Elephant - My Magic Pet Morphle* Episode #16

Bercerita tentang Morphle yang ajaib, yang dapat berubah menjadi seekor gajah merah. Morphle menolong penduduk di kota dari dua bandit kotor yang suka menyebarkan lumpur di seluruh kota. Morphle

membersihkan kota dari lumpur dengan air yang ditampung dibelalainya.



Gambar 1.3 Morphe Saat Menyemprotkan Air



Gambar 1.4 Dua Bandit Jahat

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan meliputi[5] :

1. Menentukan Tema
2. Membuat Standard Karakter dan *Background*
3. Membuat Cerita dan *Script*
4. Menggambar *Storyboard*
5. Menggambar adegan per *frame*

6. *Coloring*
7. *Sound*
8. *Editing dan Compositing*
9. *Final Export dan Finishing*

## **1.6 Sistematika Penulisan**

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

### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip animasi, kebutuhan dasar peralatan animasi, kebutuhan sumber daya manusia, film animasi berdasarkan masa putarnya, naskah film, *storyboard*, gambar bitmap dan vektor, istilah dalam pembuatan film, sistem perangkat lunak, yang digunakan dan kesimpulan teori "Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi "The Elephant" Dengan Menerapkan 12 Prinsip Animasi".

### **BAB III : Analisis dan Perancangan**

Bab ini menguraikan analisis kebutuhan sistem dan analisis perancangan film kartun.

### **BAB IV : Implementasi dan Pembuatan**

Bab ini menguraikan isi produksi sampai *finishing, rendering, packaging,* dan evaluasi film terhadap penonton.

#### **BAB V : Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dan hasil analisa dan saran-saran.

