

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Permintaan akan animasi semakin hari semakin tinggi sejalan dengan semakin meluasnya penetrasi saluran TV baik yang gratis maupun berbayar. Internet sebagai media yang saat ini berkembang dengan pesat membawa pengaruh positif juga pada perkembangan animasi. Teknologi yang semakin canggih dan murah membuatnya semakin mudah untuk dimiliki perorangan atau individu secara massal membawa pengaruh juga pada pertumbuhan animasi. Hal ini menjadikan animasi sebagai salah satu industri yang pertumbuhannya paling cepat di dunia[1].

Berbeda dengan proses pembuatan film animasi atau kartun, banyak orang yang masih mengacu pada era klasik "film kartun," tanpa pernah benar-benar mengakui bahwa industri kartun besar yang pernah kita kenal di "masa lalu yang baik" telah berlalu. Prinsip inti sebenarnya dari animasi Jangan pernah berubah, tentu saja mereka tidak tergantikan dan abadi, dan akan selamanya ada begitu. Namun, presentasi obsesif itu masih sempat sampai ke era dimana karakter yang elastis, lelucon yang kasar, dan "*squash and stretch*" yang tak terelakkan. Mengejar adegan berkembang biak benar-benar menyenangkan. Animasi Yang dulu, tidak lebih, dan industri klasik pembuatan film kartun sekarang hanya sebuah ilusi. jika dibiarkan terus menurun industri animasi akan berakhir dengan cara lama dan tidak lagi dapat berkembang[2].

Menurut Tarigan Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena berbicara termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna menjadi jelas. Bisa berupa apa yang dibayangkan, dirasa atau menyampaikan pesan moral. Penambahan cerita yang dijelaskan bisa menjadi tambahan mengembangkan pembuatan film animasi[3].

Ada juga berbagai macam teori dan pendapat tentang bagaimana seharusnya animasi itu dibuat. Tetapi setidaknya ada 12 prinsip yang harus

dipenuhi untuk membuat sebuah animasi yang 'hidup'. Ke-12 prinsip ini meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, sekaligus teknis pembuatan sebuah animasi[4].

Dalam kesempatan ini penulis bermaksud untuk membuat sebuah cerita bertemakan potongan kehidupan sebagai sarana penyampaian pesan moral dalam animasi 2D dengan penerapan 12 prinsip animasi, dengan mengambil judul, "Pembuatan Film Pendek Animasi 2D berjudul "The Story about Unlucky Eagle","

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan adalah Bagaimana membuat film animasi 2D "The Story about Unlucky Eagle"?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah ada Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam melakukan penelitian ini, menyangkut:

1. Animasi yang dibuat hanya dalam bentuk animasi 2D.
2. Proses pembuatan film terdiri dari tahap:
  - a. Pra Produksi, meliputi ide, konsep, perancangan cerita sampai dengan *storyboard*.
  - b. Produksi, meliputi pembuatan karakter dan latar.
  - c. Pasca Produksi, meliputi *compositing*, *dubbing*, dan *editing* hingga *rendering*.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D ini menggunakan software berikut:
  - a. Adobe Photoshop CS6
  - b. Adobe FlashPro CS6
  - c. Adobe After Effect CS6
  - d. Adobe Audition CS6
  - e. Adobe Premiere CS6

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat film animasi 2D sebagai sarana untuk bercerita lebih baik dan bisa dinikmati oleh semua orang.
2. Dapat menghasilkan karya dengan film animasi 2D.
3. Dengan adanya film animasi 2d "*The Story about Unlucky Eagle*" diharapkan penonton mendapat pesan dari cerita yang disampaikan.
4. Sebagai Upaya untuk implementasi IT dalam bidang multimedia. Pemanfaatan ilmu yang sudah diporeleh selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis
  - a. Sebagai syarat memenuhi tugas akhir.
  - b. Mendapat pengalaman yang berharga membuat animasi 2D.
2. Bagi Penonton
  - a. Mendapat Sebuah hiburan dan wawasan hidup.
  - b. Sebagai bahasan baru pembuatan film animasi 2D.

## 1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Adapun langkah-langkah dalam melakukannya adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang Sesuai, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

#### a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar yang berhubungan dengan pergerakan dan reaksi makhluk hidup, seperti manusia dan hewan terhadap lingkungan sekitar. Cara mendapatkannya yaitu dengan mengamati secara detail bagaimana mereka bergerak di kehidupan sehari-hari seperti cara berjalan, berlari, berbicara dan lain-lain. Bisa dengan merekamnya menggunakan kamera dan juga dengan mengunduh berbagai video-video tentang gerakan dan reaksi mereka di situs Youtube, Vimeo dan sumber lainnya.

Kemudian untuk mendapatkan referensi acting pada manusia yang akan digunakan dalam film, peneliti dapat langsung merekam sendiri dengan beracting di depan kamera sesuai dengan *shot* yang dibutuhkan dalam cerita.

#### b. Metode Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari jurnal ilmiah internasional maupun buku yang membahas tentang animasi 2D dan penerapan 12 prinsip-prinsip animasi. Proses pengumpulan data dapat diperoleh melalui buku-buku atau tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan dengan proses pembuatan film animasi 2D di internet.

#### c. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi pustaka sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini penulis merancang animasi melalui tahap Pra Produksi dengan mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan mulai dari ide cerita, membuat konsep, dan menulis *script* lalu dikembangkan ke tahap *storyboard* dan analisis kebutuhan *software* dan *hardware*.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

#### 1. Produksi

Peneliti mulai membuat animasi sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

#### 2. Pasca Produksi

Dalam tahap ini peneliti melakukan *Editing animasi*, mulai dari menyusun animasi, menambahkan audio, melakukan *compositing* hingga *Rendering*.

### 1.6.4 Metode Testing

Pada metode ini Peneliti melakukan penayangan film animasi 2D di media seperti YouTube dan Vimeo. Lalu dilakukan survei menggunakan kuesioner kepada 10 orang yang terdiri dari praktisi 2D dan masyarakat umum untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian ini layak atau tidak.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian disusun berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang mencakup ringkasan mengenai isi masing-masing bab, yaitu sebagai berikut:

### 1.7.1 BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### 1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menguraikan dan membahas teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Yang berhubungan dengan konsep pembuatan animasi 2D, dan 12 prinsip-prinsip animasi yang akan digunakan.

### 1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, analisis kebutuhan dan Pra Produksi, dalam hal ini meliputi Ide cerita, Tema cerita, *Logline*, *Sinopsis*, *Screenplay*, *Character Development* dan *Storyboard*.

### 1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisikan uraian mengenai proses pembuatan animasi 2D.

### 1.7.5 BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan oleh penulis.

