

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang animasi dan *live shot* sudah banyak dipadukan, seperti efek CGI pada film-film *Hollywood*, dan sebagian film di Indonesia. Dengan animasi, pembuatan karakter, latar lingkungan, dan efek-efek yang unik akan lebih mudah dibuat dibandingkan dengan versi *live shot*, seperti karakter elf, orc, dan liliput didalam film yang bertemakan fantasi, atau *robots* raksasa dan *monster* bertema film *sci-fi*. Film tersebut dianggap berhasil menciptakan suatu suasana atau peristiwa yang tidak mungkin dilakukan hanya dengan teknik film *live shot*. Dengan perpaduan *live shot* dan animasi komputer, maka imajinasi dan keinginan pembuat film dapat diwujudkan. Film tersebut dianggap berhasil menciptakan suatu suasana atau peristiwa yang tidak mungkin dilakukan hanya dengan teknik film *live shot* dengan perpaduan *live shot* dan animasi komputer, maka imajinasi dan keinginan pembuat film dapat diwujudkan.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik membuat film animasi 2 dimensi yang digabungkan dengan *live shot*. Film animasi yang akan dibuat oleh peneliti adalah film animasi pendek yang bertemakan Fantasi. Mengingat tema fantasi adalah tema yang sangat mudah diterima oleh remaja yang berumur 17 tahun sampai 25 tahun. Film yang bertemakan fantasi menyuguhkan kepada penontonnya dunia yang benar-benar berbeda dari dunia nyata, dunia yang penuh dengan imajinasi, dan keunikan. Hasil dari film animasi tersebut akan dituangkan dalam bentuk tugas skripsi dengan judul "Pembuatan Animasi *Getting Up* dengan menggunakan Penggabungan Animasi 2 Dimensi dan *Live Shot*".

1.2 Rumusan Masalah

- A. Bagaimana membuat dan menggabungkan film animasi 2 Dimensi dan *Live shot* yang berjudul "Getting Up" ?
- B. Bagaimana cara merekam dan pengambilan gambar menggunakan Teknik *Live shoot* ?
- C. Bagaimana cara menambahkan *Backsound* dan *Effect Sound* ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan animasi menggunakan *software Adobe Pothoshop CS6*.
2. Pengeditan video *live shot* menggunakan *software Adobe After Effect CS6*.
3. Pengeditan dan *input audio* dari film menggunakan *Adobe Audition CS6*.
4. Film berdurasi 2 menit
5. Teknik yang digunakan dalam animasi 2 Dimensi adalah teknik *frame per frame*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat film animasi pendek "Getting Up" yang digabungkan dengan video *live shot*.
2. Pembuatan film pendek "Getting Up"

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3. Membuat film animasi pendek "Getting Up" yang digabungkan dengan video *live shot*.
4. Pembuatan film pendek "Getting Up" dengan mengangkat cerita tentang semangat pantang menyerah.
5. Menjadikan pembuat film pendek ini lebih tahu dan mengerti akan struktur dan lebih mengerti dunia film animasi.
6. Berharap kepada penikmat karya dapat sama-sama belajar mengenai teknik-teknik pembuatan film animasi.
7. Menambah dan mengasah keterampilan sebagai modal dasar untuk memasuki dunia kerja.
8. Memenuhi syarat kelulusan pada program studi Teknik Informatika, Strata 1, UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan baru dalam menerapkan ilmu yang didapat selama menempuh studi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Mampu menimbang kemampuan, dan sebagai tahap mengembangkan

diri dalam proses pembuatan film animasi ini.

3. Mengetahui batas kemampuan diri dalam bidang multimedia.
4. Memberikan informasi dan berbagi ilmu tentang struktur pembuatan film animasi.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode guna mendapatkan data yang diperlukan. Adapun metode-metode tersebut antara lain :

1. Pengumpulan Data

a. Metode Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi dengan membaca buku, jurnal, dan lain-lain, guna mendapatkan dasar-dasar teoritis dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dan film *live shot*, serta melakukan studi dengan melihat referensi yang terdapat di *internet*.

b. Metode Observasi

Dalam metode observasi, peneliti melakukan survey dan hunting dalam menentukan tempat-tempat untuk proses pengambilan video sebagai background video *live shot*.

2. Analisis

a. Analisis Referensi film

Dalam analisis referensi film ini peneliti mengambil beberapa referensi berupa ide cerita, pergerakan animasi, anatomi tubuh, sudut pandang kamera yang akan diterapkan pada film.

b. Analisis kebutuhan

Dalam pembuatan film pendek ini peneliti menentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dan yang terlibat untuk pembuatan film. Baik dari kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, kebutuhan *hardware*, kebutuhan *software*, dan kebutuhan *brainware*.

3. Pengumpulan Data

a. Metode Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi dengan membaca buku, jurnal, dan lain-lain, guna mendapatkan dasar-dasar teoritis dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dan film *live shot*, serta melakukan studi dengan melihat referensi yang terdapat di *internet*.

b. Metode Observasi

Dalam metode observasi, peneliti melakukan survey dan hunting dalam menentukan tempat-tempat untuk proses pengambilan video sebagai background video *live shot*.

4. Analisis

a. Analisis Referensi film

Dalam analisis referensi film ini peneliti mengambil beberapa referensi berupa ide cerita, pergerakan animasi, anatomi tubuh, sudut pandang kamera yang akan diterapkan pada film.

b. Analisis kebutuhan

Dalam pembuatan film pendek ini peneliti menentukan kebutuhan-

kebutuhan apa saja yang diperlukan dan yang terlibat untuk pembuatan film. Baik dari kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, kebutuhan *hardware*, kebutuhan *software*, dan kebutuhan *brainware*.

5. Perancangan

Metode perancangan yang digunakan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan film animasi ini yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk pembuatan film meliputi menentukan ide konsep hingga pembuatan *storyboard*.

6. Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga dalam pembuatan film animasi, yaitu produksi dan pasca produksi. Tahapan ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan dan data-datayang telah dikumpulkan pada tahap pra produksi, diawali dengan pengumpulan bahan, pengambilan gambar, pembuatan objek animasi yang akan digerakkan, dilanjutkan dengan pengeditan dan penggabungan antara *video* dengan animasi, kemudian pada tahapan terakhir pra produksi, dilakukan pembuatan suara, *input sound* hingga tahap *finishing* dan *rendering*.

7. Pengetesan dan Survey Kelayakan

Pada tahap ini dilakukan pengecekan kesalahan dan kejanggalan pada animasi, serta penyesuaian konsep, apakah sesuai dengan perancangan di *storyboard*, *storyline*, *script*, dan semua efek yang sudah disusun, apabila

dari semua pengecekan masih ada yang kurang atau tidak sesuai , maka akan diproses ulang kembali.

Pada tahap ini juga dilakukan survey terhadap kelayakan film yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan meliputi film yang dibuat kepada koresponden , yang bertujuan untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan dari film yang dibuat.

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi terdiri dari lima bab, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penulisan, sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tentang konsep dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan penelitian

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisi analisis film animasi yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan film animasi yang dibuat, serta tinjauan umum tentang film "Getting Up".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisikan penguraian perancangan film animasi 2 dimensi dan video *live shot*, serta implementasinya

BAB V PENUTUP

Bab V berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil analisis dan perancangan film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan film animasi

