

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan dan kemajuan teknologi digital di zaman ini mengalami perubahan yang sangat pesat. Hampir semua aspek kehidupan saat ini tidak ada yang tidak tersentuh oleh peranan teknologi digital, mulai dari hal yang sangat sederhana hingga hal-hal yang bersifat kompleks. Semuanya tersambung oleh teknologi satu dengan yang lainnya, seolah-olah sudah tidak dapat dipisahkan lagi. Kehidupan manusia sangat terbantu dengan perkembangan teknologi ini, sehingga semua orang berlomba-lomba untuk menciptakan dan mengembangkan teknologi digital.

Dengan seiring berkembangnya teknologi tersebut, pembuatan animasi pun ikut mengalami perkembangan yang cukup pesat. Mulai dari animasi 2D hingga animasi 3D. Setiap animasi memiliki tingkat kesulitan masing-masing dalam proses pembuatannya. Dimulai pada awal tahun 1900 yang dikenal dengan masa-masa kebangkitan dunia film animasi untuk pertama kalinya, terutama untuk animasi 2D. Saat itu film animasi memiliki tampilan yang khas karena hasil dari proses pembuatannya yang masih tradisional yang menjadikannya ciri tersendiri. Ke-khas-an tampilan film animasi pada waktu itu pun masih menjadi hal yang menarik untuk dinikmati sampai saat ini. Animasi yang awalnya dibuat dengan cara tradisional dan membutuhkan beberapa proses khusus dalam pembuatannya, kini sudah berubah menjadi lebih modern dengan sentuhan teknologi digital didalamnya. Dengan melihat kemajuan teknologi animasi saat ini, bukan tidak

mungkin bahwa ke-khas-an pada animasi tradisional dalam menampilkan sebuah lingkungan pada zaman tertentu dapat dihadirkan kembali dengan sentuhan teknologi. Salah satunya adalah dengan membuat sebuah animasi dengan konsep pada tahun 1900 dengan mengambil *setting* lingkungan Eropa.

Tidak sedikit film animasi yang mengambil *setting* waktu dan lingkungan pada zaman tertentu, sebut saja film *Beauty and The Beast*, *Paperman*, dan *Mulan* yang sukses menarik minat jutaan penonton. Hal ini dilakukan untuk menguatkan pesan yang ingin disampaikan karena dalam hal pembuatan sebuah animasi salah satu unsur yang paling penting adalah cerita. Cerita menjadi penting karena dengan menghasilkan cerita yang bagus maka tujuan pembuatan animasi sudah bisa dianggap berhasil. Beberapa contoh film animasi dapat dilihat dari karya Disney seperti *Up*, *Frozen*, atau *Finding Nemo* yang memikat hati penonton dengan cerita tentang kekeluargaannya, atau film animasi Jepang karya Makoto Shinkai seperti *Kimi No Na Wa* yang kuat akan cerita cintanya, mereka terkenal karena berhasil menyuguhkan cerita yang dapat membuat penonton terlarut kedalam dunianya.

Peneliti melihat adanya peluang untuk membuat sebuah animasi 2D dengan judul "*A Dog's Life*" yang menampilkan efek-efek ciri khas animasi tradisional dengan suguhan cerita yang kuat dan mengambil *setting* lingkungan Eropa tahun 1900 yang menarik dan dapat dinikmati dimasa kini. Cerita ini diambil dari kehidupan manusia sehari-hari dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, dengan dasar bahwa manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan makhluk lain untuk bertahan hidup.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah animasi 2D dengan judul "*A Dog's Life*" yang menampilkan efek-efek ciri khas animasi tradisional dengan mengambil *setting* lingkungan Eropa tahun 1900 yang menarik dan dapat dinikmati dimasa kini.

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain karakter dan lingkungan (meliputi orang, hewan, kendaraan, dan *setting* tempat) yang mengacu pada *setting* lingkungan Eropa pada tahun 1900 dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6.
2. Penganimasian dengan menggunakan *software* Toon Boom Harmony 14.
3. Pemberian efek khusus untuk mendapatkan kesan seperti ciri khas animasi tradisional dan *final compositing* dengan *software* Adobe Premiere CS6.
4. Hasil Akhir yaitu menampilkan film animasi yang berjudul "*A Dog's Life*".
5. Pembahasan skripsi ini tidak terkait dengan topik kultur budaya Eropa tahun 1900.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa dan menunjukkan bagaimana cara membuat film animasi 2D "*A Dog's Life*" yang memiliki cerita yang kuat tentang cinta dan kekeluargaan dengan mengambil *setting* lingkungan Eropa pada tahun 1900 yang menarik dan dapat dinikmati dimasa kini.

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan kemampuan dasar peneliti dalam hal mendesain karakter dan lingkungan (meliputi orang, hewan, kendaraan, dan *setting* tempat) yang mengacu pada *setting* lingkungan Eropa pada tahun 1900 dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6.
2. Mengetahui dan menguasai cara serta proses penganimasian dengan menggunakan *software* Toon Boom Harmony 14.
3. Mengetahui dan menguasai cara serta proses pemberian *effect* khusus untuk mendapatkan kesan seperti ciri khas animasi tradisional dan *final compositting* dengan *software* Adobe Premiere CS6.
4. Memberikan suguhan berupa film animasi 2D "*A Dog's Life*" yang mengambil *setting* lingkungan Eropa pada tahun 1900 yang menarik dan dapat dinikmati dimasa kini bagi kalangan umum.
5. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.

## 1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, 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:

#### 1.5.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat serta mempelajari video-video dan gambar-gambar yang berhubungan dengan kehidupan manusia yang *bersetting* di Eropa pada tahun 1900 dan juga dengan mengunduh berbagai video animasi baik yang masih dibuat dengan cara tradisional maupun yang dibuat dengan teknologi modern di situs *Youtube*.

#### 1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari jurnal ilmiah internasional maupun *e-book* yang membahas tentang teknik dan pembuatan animasi. Jurnal ilmiah dan *e-book* didapatkan dengan mengunduh file dari internet. Beberapa jurnal dan *e-book* yang dipelajari yaitu:

1. Yunfei Bai, Danny M. Kaufman, C. Karen Liu, Jovan Popovic, *Artist-Directed Dynamics for 2D Animation* tahun 2016.

2. Sudeep Rangaswamy, *Visual Storytelling through Lighting* tahun 2000.
3. Blain Brown, *Cinematography : Theory and Practice* tahun 2012.

### 1.5.2 Metode Analisis

Penelitian ini berbentuk kualitatif, maka metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisa data, analisa kebutuhan *hardware/software*, dan analisa kebutuhan informasi.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Dalam metode ini, persiapan sudah direncanakan mulai dari tahap Pra Produksi yang terdiri dari:

1. *Story Writing*
2. *Model Sheet*
3. *Storyboard*
4. *Sound Detection and Sound Track*
5. *Layout*

### 1.5.4 Metode Pengembangan

#### 1.5.4.1 Proses Produksi

1. *Background Painting*
2. *Keyframe Animation and Cleaning*
3. *Inbetweening*
4. *Paint*
5. *Check and Shoot*

#### 1.5.4.2 Pasca Produksi

1. *Composition*
2. *Sound and Music*
3. *Special Effects*
4. *Route and Exposure*

#### 1.5.5 Metode *Testing*

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian sudah sesuai dengan hipotesa. Metode *testing* penelitian ini menggunakan *Rating Scale*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mencakup ringkasan tentang isi masing-masing bab.

#### 1.6.1 Bab I Pendahuluan

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

#### 1.6.2 Bab II Landasan Teori

Menguraikan dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan konsep pembuatan animasi 2D dan perangkat lunak yang akan digunakan.

#### 1.6.3 Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini akan menganalisa tentang metode-metode apa yang akan digunakan pada proses dasar pembuatan animasi 2D "*A Dog's Life*" dan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi tersebut.

#### 1.6.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil analisa dan pembuatan animasi 2D "*A Dog's Life*" serta berisi tentang kelebihan dan kekurangannya.

#### 1.6.5 Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

#### 1.6.6 Daftar Pustaka

Berisi daftar referensi dari buku, jurnal, dan *website* internet.

