

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film animasi 2D maupun 3D sangatlah cepat. Dalam industri perfilman animasi pastinya akan semakin banyak memerlukan bibit-bibit animator yang baru, tentunya yang di butuhkan adalah animator-animator yang handal. Oleh karena itu sangat diwajibkan bagi animator-animator muda untuk mempelajari dan mengembangkan teknik-teknik animasi agar mampu bersaing.

Industri perfilman, studio-studio maupun rumah produksi animasi mulai menerapkan teknik-teknik animasi yang berbeda dan kadang menjadi ciri khas masing-masing industri dan terus-menerus berinovasi untuk mengembangkan teknik-teknik animasi agar tidak kalah bersaing.

Untuk meningkatkan kemampuan animator muda dengan mempelajari teknik-teknik animasi yang beragam. Dalam animasi *background* dan *foreground* merupakan unsur yang penting dan memiliki pengaruh besar dalam animasi. Dalam animasi 2D dua unsur ini dapat kita manfaatkan untuk memberi ruang atau dimensi, sehingga animasi 2D tidak hanya terlihat datar atau flat. Untuk merealisasikan hal tersebut maka teknik *Parallax* ini digunakan. Teknik *Parallax* ini merupakan satu dari sekian banyak teknik animasi yang dapat meningkatkan kualitas film. Dengan hal tersebut skripsi ini dibuat sebagai refrensi dan untuk meningkatkan kualitas suatu animasi. Oleh karena itu penulis mengangkat salah satu teknik editing camera 3D yang dapat menghasilkan efek *Parallax*, sehingga penulis memberi judul skripsi ini "Membuat Animasi Pendek 2D Menggunakan Teknik *Parallax*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah di uraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di teliti yaitu :

“Bagaimana meningkatkan kualitas animasi 2D dengan menerapkan teknik *Parallax* pada sebuah animasi 2D agar menambah kesan ruang dimensi”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan animasi ini, batasan masalah penelitian agar membatasi masalah yang diangkat ialah antara lain :

1. Hasil akhir dari animasi yang akan di buat menggunakan format MP4
2. Dalam animasi yang dibuat tidak menggunakan narasi dalam ceritanya.
3. Dalam penelitian ini penulis hanya menjelaskan bagai mana penerapan teknik camera 3D pada gambar 2D agar menghasilkan efek *parallax*.
4. Animasi karakter menggunakan teknik *parenting character* dan teknik pendukung lainnya.
5. Animasi akan terlihat seperti 3D karena setting background dan foreground dibuat berkesan seperti memiliki ruang.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah ;

1. Menambah pengetahuan serta meningkatkan kemampuan animasi khususnya dalam pembuatan *parallax effect* kepada animator amatir atau bagi para pemula.

2. Meningkatkan kualitas dari animasi itu sendiri sehingga mampu menarik perhatian penonton.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tugas akhir bagi penulis ialah :

1. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapat dan dipelajari.
3. Mendapatkan pengetahuan tentang teknik-teknik animasi.
4. Dapat menjadi sebuah portofolio untuk masa mendatang.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Observasi

Peninjauan dan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial-tutorial pembuatan animasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi hingga cerita yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun file-file dari Internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan di uraikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori juga berisi definisi-definisi mulai dari pengertian hingga jenis animasi serta software atau komponen yang digunakan dalam pembuatan animasi pendek.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi perancangan dan pembuatan film animasi pendek berdasarkan metode yang di pakai mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, scriptwriting, hingga pembuatan storyboard film animasi pendek 2D menggunakan teknik *parallax*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses dan implementasi hasil pembuatan animasi pendek 2D menggunakan teknik *parallax* pada animasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang di peroleh sesuai dengan yang ada pada rumusan masalah, permohonan kritik dan saran