

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komik adalah bacaan yang sangat populer, sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling di gemari di kalangan anak-anak maupun dewasa. Selain ceritanya yang asik untuk dibaca di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca khususnya anak-anak. Saat ini komik tidak hanya dalam bentuk buku cetak tetapi sudah ada dalam bentuk digital animasi yang sering disebut *motion comic*.

Di Indonesia *motion comic* bukan hal yang baru di dunia komik tetapi *motion comic* dibuat, lebih untuk membuat komik-komik yang sudah ada sebelumnya dengan tampilan baru, yaitu tampilan digital yang dapat dilihat dalam bentuk video. Dalam hal tersebut *motion comic* dalam negeri belum semeriah di Amerika atau di Jepang yang sangat digemari dan diminati oleh masyarakat. Bukan karena masyarakat yang sekedar ingin melihat *motion comic* tetapi dalam segi pembuatan, alur cerita yang mudah dipahami, bentuk karakter yang unik, gerakan minimalis seperti mata berkedip, gerakan rambut atau pakaian yang tampak seperti tertiuip angin, *monolog* atau *dialog* yang sesuai serta tambahan efek-efek animasi yang dapat menjadikan cerita lebih hidup, sehingga *motion comic* itu sendiri yang menarik keinginan penonton untuk melihat *motion comic* tersebut.

Dalam membuat sebuah *motion comic* perlu adanya tahap-tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi yang perlu dilakukan agar penonton dapat menikmati isi cerita dari film animasi *motion comic*. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan perancangan animasi 2D menggunakan teknik *motion comic* dengan tahap-tahap tersebut untuk disajikan skripsi yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Berjudul “Alaric’s Goldsword” Menggunakan Teknik *Motion Comic*”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis mengambil kesimpulan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah “Bagaimana merancang animasi 2D “Alaric’s Goldsword” menggunakan teknik *motion comic*”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan film animasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah pada Perancangan Animasi 2D berjudul “Alaric’s Goldsword” menggunakan Teknik *Motion Comic* adalah:

1. Perancangan animasi menggunakan teknik *motion comic*.
2. Animasi yang dirancang merupakan animasi 2 dimensi.
3. Resolusi Layar yang digunakan pada penelitian 1920x 1080 pixel.
4. Pilihan frame yang digunakan pada penelitian ini adalah 24 fps.
5. Software yang digunakan Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premier Pro CS6.
6. Film Animasi 2D yang dirancang berdurasi kurang lebih 4 menit.

7. Penelitian ini sampai pada tahap menghasilkan produksi *video animasi*.

#### **1.4 Maksud & Tujuan Penelitian**

Maksud dalam penelitian ini untuk syarat kelulusan Strata I jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan laporan skripsi ini adalah untuk:

1. Membuat/menambah penelitian perancangan menggunakan teknik *motion comic* dalam dunia animasi.
2. Menghasilkan animasi 2D dalam bentuk film berjudul "Alaric's Goldsword".

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan skripsi metode penelitian yang digunakan dalam perancangan animasi ini yaitu teknik pengumpulan data, tools penelitian dan model penelitian.

##### **1.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam perancangan animasi perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa teknik dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut.

##### **1. Teknik Studi Pustaka**

Mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing

serta pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada di perpustakaan.

## **2. Teknik Pengamatan/Observasi**

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan film yang diperoleh dari berbagai sumber.

### **1.5.2 Tools Penelitian**

Dalam perancangan animasi 2D dibutuhkan *tools* yang mendukung untuk menyelesaikan penelitian ini. Terdapat 2 macam *tools* yang dipakai yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

#### **1. Perangkat lunak (*Software*)**

*Software* merupakan komponen-komponen dalam *processing system* berupa aplikasi untuk mengontrol program kerja sistem komputer.

#### **2. Perangkat Keras (*Hardware*)**

*Hardware* adalah piranti yang digunakan untuk melakukan pengolahan, penyimpanan dan penyajian data.

### **1.5.3 Model Penelitian**

Dalam penelitian film animasi 2D “Alaric’s Goldsword” yang dilakukan merupakan tahap-tahap dalam perancangan animasi yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

## 1. Pra Produksi

Pra produksi dapat dikatakan sebelum produksi, ada beberapa tahap, di antaranya ide cerita, tema, *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, *screenplay/script* dan *storyboard*.

## 2. Produksi

Tahap produksi adalah periode dimana film animasi kartun 2D diproduksi. Setelah merancang pra produksi, selanjutnya proses produksi dengan berbagai tahap sebagai berikut *drawing*, *painting* dan *animating*.

## 3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dilakukan setelah tahap produksi selesai dilakukan. Ada beberapa tahap diantaranya *compositing*, *audio*, *rendering* dan *testing*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan Skripsi adalah sebagai berikut:

#### BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud & tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka. Pembahasan dasar-dasar teori untuk mendukung judul dan penelitian yang dilakukan

meliputi animasi, jenis animasi, teknik animasi, 12 prinsip dasar animasi dan video. Model penelitian yang menguraikan teori proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### BAB III : PERANCANGAN

Bab perancangan animasi dimulai dari tinjauan umum, tahap pra produksi dan hardware & software pendukung perancangan animasi dalam penelitian ini. Pada tahap pra produksi, menguraikan ide cerita, tema, *logline*, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, *screenplay/script* dan *storyboard*.

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang alur produksi dan pasca produksi Perancangan Animasi 2D berjudul "Alaric's Goldsword" dengan Teknik *Motion Comic*. Dalam tahap produksi yang membahas *drawing*, *painting* dan *animating*. Dan dalam tahap pasca produksi menguraikan *compositing & editing*, *audio editing* dan *rendering*.

### BAB V : PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta saran bagi peneliti selanjutnya dibidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN