

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film animasi saat ini telah mengalami peningkatan produksi yang signifikan. Sebuah situs database film di internet menunjukkan bahwa produksi film animasi setiap tahunnya dapat mencapai sekitar 200 judul film dan beberapa diantaranya telah sukses menduduki peringkat *box office*. Tidak hanya film animasi berdurasi panjang, film animasi dengan durasi sekitar 3-10 menit pun mengalami perkembangan yang sama, ditunjukkan dengan banyaknya jumlah penonton dari film animasi pendek yang telah di-*upload* di dunia maya. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi saat ini telah mendapatkan tempat khusus di hati masyarakat.

Perkembangan film animasi ini selain karena adanya *software* dan alat pendukung untuk membuat animasi yang banyak tersedia, juga dikarenakan oleh film animasi itu sendiri. Karakter animasi mampu menangkap perhatian penonton dan melibatkan mereka dalam pekerjaan yang aktif dan menghibur mereka. Animasi dapat menyajikan imajinasi dalam bentuk nyata, dan meninggalkan kesan setelah menontonnya. Animasi juga memungkinkan penonton untuk mengeksplorasi dunia apapun dan membuat segala sesuatu menjadi mungkin, sehingga banyak orang menyukai film animasi dan membuat peminatnya pun menjadi semakin bertambah.

Dengan bertambahnya peminat film animasi, pembuatan animasi mempunyai tujuan yang lebih dari sekedar hiburan, seperti sebagai media promosi

seperti iklan TV, dan iklan layanan masyarakat, visualisasi ilmiah, simulasi dan juga sebagai media edukasi terutama bagi anak-anak dan remaja. Animasi juga dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan yang ampuh. Alur cerita yang dibangun dengan baik, dan didukung dengan visualisasi yang indah, mampu mempengaruhi emosi dan memberikan motivasi kepada penonton.

Film animasi 2D "Believe In Me" ini merupakan film animasi yang bertujuan untuk memberikan pesan tentang pentingnya kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri dan dengan berhenti memikirkan dan mengkhawatirkan hal-hal yang ditakutkan, serta dengan terus berusaha meskipun mengalami kegagalan. Dengan percaya pada diri sendiri dan juga pantang menyerah, hal yang telah dicita-citakan akan dapat tercapai.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membuat film animasi 2 dimensi "Believe In Me"?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan terlalu luas maka perlu dibatasi. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik animasi digital dengan metode *frame by frame*.

3. Sasaran penonton untuk film animasi 2D ini adalah semua umur.
4. Alur cerita berdasarkan pada karakter perempuan remaja bernama Rysa yang berhasil karena percaya diri dan pantang menyerah.
6. *Software* yang digunakan yaitu Celtx, Toon Boom *Storyboard Pro*, Toon Boom *Harmony 10*, Adobe *Photoshop CS 5*, Adobe *After Effects CS 5*, dan Adobe *Premiere Pro CS 5*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer (STMIK) "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang selama ini didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Membuat film animasi yang dapat menghibur dan menyampaikan pesan positif pada penonton.
4. Menerapkan beberapa prinsip animasi seperti *solid drawing*, *anticipation*, *secondary action*, *slow in slow out*, *timing and spacing*, *arcs*, *squash and stretch*, *straight ahead and pose to pose*, dan *follow through and overlapping action*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya Skripsi ini adalah sebagai berikut:

**a. Bagi Penulis:**

1. Dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan tentang Multimedia dan animasi yang dipelajari sewaktu mengikuti perkuliahan.
2. Sebagai pemenuhan bobot 6 SKS guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mendapatkan gambaran secara nyata tentang tahap-tahap pembuatan sebuah film animasi 2D.

**b. Bagi Pembaca**

Sebagai sarana penambah wawasan, pembaca dapat mengetahui proses pembuatan animasi 2D.

**c. Bagi Penonton**

Diharapkan dapat memberikan film animasi 2D yang sesuai dengan prinsip-prinsip animasi sehingga alur cerita dapat tersampaikan dengan baik.

**d. Bagi Akademik**

Penelitian ini dapat berguna sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sejenis dan untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahaminya.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai. Untuk itu penulis menerapkan berbagai metode penelitian, seperti:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang ada seperti internet untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan film animasi.

#### 2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan dan sumber lainnya dari internet.

#### 3. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi dalam membuat film animasi ini.

### 1.6.2 Metode Analisis

#### 1. Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Analisis terhadap perangkat lunak dilakukan untuk mengetahui perangkat lunak apa saja yang dapat mendukung proses pembuatan film animasi.

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

Analisis terhadap perangkat keras dilakukan untuk mengetahui perangkat keras apa saja yang dapat mengakomodasi pembuatan film animasi.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan metode perancangan model sistem yang meliputi tahap Pra-produksi yaitu pembuatan tema, ide cerita, pembuatan scenario, perancangan karakter, dan *storyboard*.

### 1.6.4 Metode Produksi

Merupakan metode untuk memproduksi film animasi, yaitu sebagai berikut:

1. Metode ini melalui tahap Produksi dan Pasca Produksi.
2. Pembuatan gambar *key animation* dan *in-between animation* secara *step by step*.
3. Proses pewarnaan gambar.
3. Pembuatan desain background animasi menggunakan Adobe Photoshop.
4. Proses pembuatan animasi dan *rendering* dengan *software* Toon Boom Harmony.
5. Penambahan efek-efek animasi dengan menggunakan Adobe After Effects.

6. Final perancangan dengan menggabungkan output dari setiap *software* dan menambahkan *background* dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro.
7. Finishing dan testing sistem.

#### **1.6.5 Metode Testing dan Implementasi**

Merupakan metode untuk mengetahui kelayakan film animasi yang telah dikembangkan berdasarkan tanggapan dan penilaian dari penonton dan para ahli dalam bidang animasi. Dari hasil tersebut dapat diketahui apakah film animasi tersebut telah mempunyai kualitas yang baik.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini memuat uraian secara garis besar isi dari skripsi yang terdiri dari 5 Bab atau sub pokok pembahasan sebagai berikut:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang pengantar terhadap masalah yang akan dibahas yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan film animasi.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang analisis kebutuhan produksi dan proses pra produksi dari film animasi 2D “Believe In Me” yang terdiri dari penyusunan ide cerita, *screenplay*, *character development* dan pembuatan *storyboard*.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai proses produksi dari pembuatan film animasi meliputi pembuatan *key animation*, *in-between*, pewarnaan dan pembuatan *background*. Kemudian tahap pasca produksi yang meliputi proses *compositing*, *editing* dan *rendering*.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.