

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan seni animasi di kehidupan saat ini cukup tinggi. Mulai dari hiburan, perfilman, periklanan serta beberapa aspek kehidupan lainnya. Dari tahun ketahun kebutuhan pasar akan animasi pun juga semakin meningkat karena mampu memberikan kesan visual yang berbeda dibanding dengan media non animasi visual lainnya. Tidak dipungkiri bahwa perkembangan animasi di Indonesia saat ini sudah menuju ke arah yang baik. Semakin banyak produk animasi dalam berbagai bentuk yang diproduksi oleh anak negeri dapat kita lihat di berbagai media. Pada kesempatan kali ini penulis bermaksud untuk membuat sebuah scene pertarungan animasi dalam bentuk animasi 2D.

Teknik-teknik untuk membuat animasi hingga saat ini terus menerus dikembangkan, mulai teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini. Animasi telah berkembang dan tumbuh menjadi industri hiburan yang besar, teknik pada animasi 2D terdapat beberapa jenis yaitu Motion Graphic, Stop Motion, dan Frame by Frame. Pada pembuatan animasi 2D ini penulis menggunakan teknik *frame by frame*.

Jepang merupakan negara yang dikenal dengan film animasi 2D yang lebih dikenal dengan sebutan *anime*. Setiap pergantian musim, paling tidak ada 10 jenis serial *anime* baru yang muncul untuk menggantikan *anime* musim sebelumnya. Berbagai cerita baru yang diangkat dari *light novel* maupun *manga* pun bermunculan disertai dengan *anime* lanjutan dari musim sebelumnya.

Maraknya serial *anime* Jepang di Indonesia banyak menginspirasi masyarakat Indonesia untuk ikut berkarya dalam bidang seni rupa, cosplay, dan event - event yang berunsurkan budaya Jepang. Hal ini juga menginspirasi penulis untuk membuat animasi pertarungan 2D yang berjudul "Berserker Warrior", dengan pembuatan animasi ini penulis juga berharap dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat yang ingin berkarya di bidang animasi 2D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana membuat Animasi 2D "Berserker Warrior" ?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan animasi 2D berjudul "Berserker Warrior" dengan teknik *frame by frame* ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan film animasi 2D ini menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Pembuatan film animasi 2D ini memuat adegan pertarungan sehingga gerakan yang digunakan lebih banyak.
3. Pembuatan film animasi 2D ini lebih diutamakan pada detail gerakannya.

1.4 Tujuan

Pembuatan animasi 2D berjudul "*Berserker Warrior*" dengan teknik *frame by frame* ini bertujuan :

1. Memperkenalkan animasi Indonesia ke dunia internasional.
2. Mempelajari teknik membuat gerakan yang lebih natural pada saat pertarungan.
3. Mengajak para calon animator dan yang memiliki minat pada bidang animasi untuk ikut mencoba membuat sebuah karya animasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Metode Pengumpulan Data :
 - a) Metode Observasi.
mengumpulkan beberapa sample video animasi yang berkaitan dengan pertarungan dari berbagai animasi populer.
 - b) Metode Study Literature
Mengambil data dengan literatur yang bisa digunakan seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, dengan menelusuri situs yang berhubungan dengan animasi.
 - c) Metode Kepustakaan.

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial, dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun file dari internet.

2. Metode Perancangan Animasi :

- a) Menentukan Ide cerita.
- b) Membuat Sinopsis.
- c) Perancangan Karakter.
- d) Pembuatan Storyline.
- e) Pembuatan Storyboard.

3. Metode Pembuatan Animasi :

Animasi 2D berjudul "*Berserker Warrior*" dengan teknik *frame by frame* ini menggunakan teknik digital, yaitu dengan menggunakan *pen tablet* sehingga proses penggambaran tidak melalui proses scanning terlebih dahulu melainkan langsung dikerjakan secara digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, pembuat menjabarkan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini menerangkan teori yang melandasi Sejarah Animasi, Pengertian Animasi, Jenis-jenis Animasi, Prinsip Animasi hingga Proses Pembuatan Animasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan Animasi, kemudian menggambarkan bentuk dan watak setiap karakter yang akan dimasukkan ke dalam proyek pembuatan animasi, serta menganalisa biaya pembuatan animasi.

BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan

Bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, perencanaan film animasi yang dibuat beserta proses renderingnya.

BAB V : Penutup

Bab ini akan berisi kesimpulan dari hasil analisa, serta saran-saran.