

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada kesempatan ini penulis melakukan penelitian tentang pembuatan film animasi. Langkah awal yang diperlukan dalam pembuatan film animasi adalah peralatan dalam pembuatan sketsa selanjutnya pemenuhan tenaga produksi dengan memanfaatkan sumber daya manusia sesuai keahlian yang diperlukan lalu pengembangan ide tema dan konsep sebagai skenario dalam pembuatan film animasi dan dilengkapi penyusunan *story board* yang menarik agar hasil animasi bisa dinikmati, Diperlukannya panduan karakter yang standar yang disebut *Standard Character Model Sheet* pada pada proses penggambaran karakter pada setiap frame, *Dope Sheet* yang digunakan sebagai panduan bagi animator mengenai penempatan animasi sesuai dengan pewaktuan dan *lipsynk* dari *dialogue* dan *sound*, dengan panduan *Dope Sheet* ini, akan diketahui jumlah gambar yang harus diselesaikan oleh animator setiap *cut* nya sehingga akan menghemat waktu proses penyusunan animasi dan editing. [1]

Disini penulis membuat penelitian film animasi 2D yang berjudul "Petualangan Semut Brian" difungsikan untuk membangkitkan semangat dan kreativitas mahasiswa maupun masyarakat serta berbagi pengalaman dengan adanya penelitian pembuatan film animasi 2D ini supaya memahami teknik

dan cara membuat animasi agar membangkitkan kreativitas anak bangsa dan masyarakat lebih berkembang dan mengerti bahwa film animasi anak bangsa tak kalah menarik jika dibandingkan dengan film animasi luar negeri

Film animasi 2D "*Petualangan Semut Brian*" sendiri adalah film animasi 2D tentang petualangan semut dan serangga-serangga lainnya yang hidup dalam dunia animasi yang dikemas agar lebih mudah dipahami dan menarik. Manfaat dari projek akhir ini adalah dapat memberi inspirasi kepada masyarakat juga dapat menghibur masyarakat dengan adanya penelitian pembuatan film animasi 2D ini. dengan aplikasi Adobe Photoshop CS 6, Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Premiere, Adobe Flash. Film animasi dalam TA ini diadaptasi dari kehidupan serangga khususnya serangga semut, film animasi 2D berjudul *Petualangan Semut Brian* ini bercerita tentang petualangan seekor semut di dalam kehidupan serangga yang dibuat di dalam bentuk animasi 2D ini dengan teknik *Frame by Frame* dan *Motion Tween* ini yang menjadikan gambar satu kesatuan yang bergerak menjadi sebuah video yang di gabung menjadi sebuah film animasi 2D, yang menceritakan sebuah petualangan di dalam dunia serangga.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan. Maka permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana cara membuat film 2D *Petualangan Semut Brian*?

### 1.3. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan pembuatan film animasi 2D *Petualangan Semut Brian* maka pembahasan masalah dibatasi pada hal sebagai berikut:

- a.) Membuat film animasi 2D dengan teknik *Frame by Frame* dan *Motion Tween* dengan durasi 3 menit
- b.) Membuat film animasi untuk semua kalangan

### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan laporan tugas akhir ini adalah membuat film animasi 2D yang berjudul *Petualangan Semut Brian*.

### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menambah pengetahuan sekaligus menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama kuliah dalam kehidupan yang nyata.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian berikutnya

### 1.6. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan untuk membuat Film Animasi 2D *Petualangan Semut Brian* adalah sebagai berikut

- a. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan data yang dipelajari dan dibaca dari buku dan sumber informasi yang ada.

b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti secara cermat.

**1.7. Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan teratur, maka sistematika penyusunan pada laporan tugas yang tercantum memberikan 4 (empat) bab. Masing masing bab meliputi:

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang dalam perumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan tentang tinjauan penelitian yang sudah ada dan penulis menemukan perbedaan dan persamaan di dalam penelitian yang telah maupun akan dibuat.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini memberikan penjelasan tentang perancangan konsep film animasi 2D "*Petualangan Semut Brian*" yang menggunakan Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Premiere, Adobe Flash meliputi tahap pembuatan, *pra* produksi, *story board*, produksi, dan *pasca* produksi.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan film animasi 2D Petualangan Semut Brian mulai dari *pra* produksi, produksi, dan *pasca* produksi.

