

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komputer memiliki dampak positif pada kemajuan industri perfilman khususnya film animasi. Awalnya film animasi hanya diminati oleh anak-anak, namun seiring perkembangan zaman film animasi telah memiliki beragam genre seperti *action*, *comedy*, *drama*, *fantasy* dan lainnya yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia.

Dengan bantuan komputer, pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan cepat. Sudah banyak sekali teknik yang dapat digunakan untuk membuat film animasi, dan yang paling dikenal luas oleh masyarakat adalah 2D dan 3D. Film animasi 2D lebih memiliki keindahan artwork bila dibandingkan dengan animasi 3D. Selain itu, spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam penggunaan *software* animasi 3D cenderung memerlukan komputer berkinerja tinggi sehingga akan membutuhkan biaya yang lebih mahal bila dibandingkan dengan animasi 2D.

Dalam penentuan ide cerita, film ini terinspirasi dari lirik lagu "*children waiting for the day they feel good, happy birthday*". Dengan membayangkan makna dari lirik lagu tersebut, penulis bermaksud mengembangkan cerita kedalam visualisasi film. Berdasarkan hal tersebut, penulis dalam kegiatan penelitian ini mengambil judul Perancangan Film Animasi Kartun 2D "Happy Birthday to Me".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana membuat film animasi 2D Happy Birthday to Me”.

1.3 Batasan Masalah

Agar film kartun 2D ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun film kartun 2D berupa film pendek dengan durasi kurang lebih 7 menit.
2. Menggunakan standar video HDTV (1280 x 720 Pixel).
3. Pembahasan dalam skripsi ini meliputi 12 prinsip animasi.
4. *Software* yang penulis gunakan diantaranya adalah Manga Studio EX 4.0, Paint Tool SAI, Toon Boom Studio 7.1, Adobe Audition CS6, dan Adobe Premiere Pro CS6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mampu memproduksi film secara personal sesuai kemampuan sendiri.
2. Dapat memberikan gambaran bagi pemula mengenai teknik dan produksi film animasi 2D.
3. Sebagai media penerapan ilmu, khususnya di bidang multimedia dan film kartun yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Untuk dapat memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Metode Observasi/Survey

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sudah populer.

2. Metode Studi Pustaka

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Quisioner

Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang representative, untuk mengetahui respon penonton terhadap film yang dibuat.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model pra produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi, seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah produksi hingga pasca produksi yang didalamnya terdapat proses *drawing*, *coloring*, *composition*, *editing*, *dubbing*, dan *rendering*.

1.5.5 Metode Testing

Pegujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem berjalan, animasi harus sesuai dengan kriteria 12 prinsip animasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB II berisikan tentang dasar teori yang menunjang dalam perancangan dan pembuatan film animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada BAB III dijelaskan mengenai analisis kebutuhan *funksional* dan *non fungsional*, detail dari perancangan animasi yang dibuat mulai dari ide cerita, penentuan tema, pembuatan *logline/plot* cerita, *sinopsis*, *diagram scene*, *character development*, dan membuat *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV akan menjelaskan bagaimana perancangan yang telah dirancang pada BAB III diimplementasikan, serta pembahasan dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Pada BAB V ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari analisis dan pembuatan film animasi.