

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awalnya pembuatan video animasi ditunjukkan untuk anak-anak sebagai media hiburan yang penuh imajinasi. Namun dengan seiring perkembangan zaman, animasi kini tidak hanya ditunjukkan untuk anak-anak. Animasi pada saat ini memiliki cakupan yang lebih luas dan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan baik itu usia muda, remaja maupun dewasa.

Dalam pembuatan animasi sendiri ada begitu banyak teknik yang dapat dipakai. Mulai dari teknik animasi tradisional yang masih manual maupun yang sudah digital. Dimensinya sendiri dari animasi 2D sampai animasi 3D. Dari banyaknya teknik yang ada dalam pembuatan animasi tersebut salah satunya adalah teknik penggambaran animasi dengan *frame by frame*.

Alasan utama penggunaan teknik ini adalah karena animasi yang di buat menggunakan *style* jepang. Dimana pengerjaan animasi jepang sangat cocok menggunakan teknik *frame by frame*. Pengerjaan animasi dengan teknik ini terblang lebih lama, melelahkan, dan harus memiliki kesabaran yang tinggi. Rata-rata kreator animasi 2D lebih memilih meninggalkan teknik tersebut dan lebih menggunakan teknik *motion graphic* yang lebih cepat dan tidak kalah bagus

Dalam penentuan ide cerita, film ini terinspirasi dari seorang yang lupa dengan orang tuanya sendiri. Dengan membayangkan makna dari kisah tersebut, penulis bermaksud mengembangkan cerita dalam visualisasi film. Berdasarkan hal tersebut, penulis dalam kegiatan ini mengambil judul Pembuatan Film Animasi 2D "Waktu Berharga" dengan teknik *frame by frame*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana membuat film animasi 2D “Waktu Berharga” dengan teknik *Frame by Frame*.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Merancang dan membangun film animasi 2D berupa film pendek dengan durasi kurang dari 7 menit.
2. Pembuatan animasi dengan teknik *Frame by Frame*
3. Menggunakan standar video HDTV (1280 x 720 pixel)
4. *Software* yang penulis gunakan diantaranya adalah Krita Studio 4.1.7, Adobe Audition CC 16, dan Adobe Premier Pro CC 16

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat Animasi 2D yang berjudul Waktu Berharga dengan teknik *Frame by Frame*.

1.5 Metode Penelitian

Untuk dapat memperoleh data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu suatu metode yang tepat untuk menghadapi 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 dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sudah populer.

2. Metode Studi pustaka

Pengumpulan data melalui metode kepustakaan dimaksud 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 mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat film animasi, seperti menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Setelah apa saja yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk animasi yang akan dibuat. Penulis menggunakan model praproduksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum

produksi seperti pencarian ide, penentuan tema, pembuatan *logline*, synopsis, *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

Pengujian 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 PERENCANAAN

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, *synopsis*, *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 analisi dan pembuatan film animasi