

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film adalah sarana alternatif untuk menyampaikan ide, hiburan, dan pembelajaran kepada penonton dalam bentuk cerita yang dikemas dalam audio visual. Perkembangan teknologi dan komputer memiliki dampak positif pada kemajuan industri perfilman khususnya film animasi. Dalam perkembangannya, selain karena adanya *software* dan alat pendukung untuk membuat animasi yang banyak tersedia, juga dikarenakan oleh film animasi itu sendiri. Dari tahun ke tahun kebutuhan pasar akan animasi semakin meningkat karena mampu memberikan kesan visual yang berbeda dibandingkan dengan media non animasi lainnya (Anisa Pangesti Rahayu, 2016).[1]

Dalam teknik digital pembuatan animasi kartun dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik *frame by frame* dan komputasional. Teknik komputasional dirasa lebih mudah dibandingkan teknik *frame by frame*, karena sebagian besar pengerjaannya dibantu dengan perhitungan komputer seperti *key frame*, *shapping*, ataupun *motion*. Sedangkan teknik *frame by frame* memungkinkan analisa gerakan dilakukan pergambar. Teknik *frame by frame* dirasa mampu memvisualisasikan animasi dengan ekspresif, dan pergerakannya tidak hanya sebatas pada pergerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z (Defi Putriati 2018).[2]

Menurut definisi, animasi adalah membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web. Banyak aplikasi multimedia, baik dalam macintosh maupun windows, yang menyediakan peranti animasi.

Menurut Suyanto, dalam bukunya "Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing" (2005), menyatakan bahwa dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan *computer* untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam, yaitu animasi sel, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi

lintasan, animasi *spline*, animasi *vector*, animasi karakter, animasi *computational*, dan *morphing*. [3]

Bernadhed M.Kom, dalam tulisannya berjudul "Pembuatan Film Animasi 2D Nogo Geni Dengan teknik Frame By Frame". Menjelaskan bahwa Animasi *frame by frame* adalah bentuk animasi yang paling sederhana, Diumpamakan kita mempunyai sebuah buku yang mempunyai gambar berseri di tepi halaman berurutan. Bila jempol kita membuka buku dengan cepat, maka gambar kelihatan bergerak. Pada computer multimedia, animasi buku tersebut menampilkan sebuah gambar yang berurutan secara cepat. Antara gambar satu (*frame* satu) dengan gambar lain (*frame* lain) berbeda. [4]

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah fil animasi 2D yang menceritakan seorang laki-laki yang merantau dan akan melakukan perjalanan mudik atau pulang kampung untuk bertemu dengan kedua orang tuanya. Dalam pembuatan animasi ini terdapat adegan-adegan dimana laki-laki tersebut merindukan ibunya, dimana adegan tersebut menggambarkan isi hati laki-laki tersebut yang sangat merindukan ibunya dengan mengusap foto ibunya. Pada akhir cerita tersebut terdapa adegan pertemuan antara anak dan ibu yang akhirnya bertemu.

Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk dilakukan dengan teknik animasi 2D frame by frame. Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi

pendek 2D Pulang kampung dengan teknik frame by frame sebagai dasar penelitian ini.

### 1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

“Bagaimana Membuat Film Animasi Pendek 2 Dimensi “Pulang Kampung” menggunakan teknik *Frame by Frame* ?

### 1.3 Batasan Penelitian

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. Proses pembuatan animasi yang digunakan adalah animasi digital dengan teknik *frame by frame*.
3. Hasil dari Film Pendek Animasi ini berdurasi tidak kurang dari 1 menit
4. Video Film animasi ini akan ditayangkan pada Youtube dengan format *file video*. Mp4 dengan kualitas HDV/HDTV 1080 dengan resolusi 1280x1080px.
5. *Software* yang digunakan yaitu : Adobe Photoshop, Adobe After Effect dan Adobe Premier.

### 1.4 Maksud dan 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) Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

3. Membuktikan apakah Film Pendek animasi 2D berjudul Pulang Kampung dapat dibuat dengan menerapkan proses animasi digital dengan teknik *Frame By Frame*.
4. Mengajak para calon animator dan yang memiliki minat pada bidang animasi untuk mencoba membuat sebuah karya.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi penulis pada proses pembuatan film animasi 2 dimensi.
2. Sebagai media penyatur inspirasi dan ide - ide dari penulis yang ingin diciptakan.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan perbandingan bagi pembaca untuk penelitian selanjutnya.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

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

#### 2. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dengan cara mencari bahan dari buku-buku referensi yang berkaitan dengan animasi.

#### 3. Literatur

Penulis menggunakan literatur-literatur yang ada seperti buku, jurnal, serta internet untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan animasi.

## 1.6.2 Metode Analisis

### 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Dalam penelitian ini akan menggunakan kebutuhan fungsional yang menjelaskan tentang kebutuhan dari animasi yang akan dibuat.

### 2. Analisis kebutuhan Non Fungsional

Untuk menghasilkan apa yang diinginkan oleh penulis untuk membuat animasi dengan gerakan *frame by frame*, maka penulis mencantumkan beberapa kebutuhan diantaranya kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak. Kedua hal ini sangat berpengaruh dalam pembuatan animasi dengan metode *frame by frame*.

#### a. Kebutuhan perangkat keras

Menyangkut tentang kebutuhan *hardware* atau perangkat keras, perangkat yang dimaksud adalah komputer yang dibutuhkan untuk membangun sistem (Animasi).

#### b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada perangkat lunak yang dikaji adalah kemampuan *software* yang membantu dalam proses pra produksi sampai tahap produksi.

## 1.6.3 Metode Perancangan

Merupakan metode perancangan model sistem yang meliputi tahap pra-produksi yaitu pembuatan ide dan konsep, tema, *logline*, sinopsis, *character development* dan *storyboard*.

#### 1.6.4 Metode Produksi

Pembuatan film kartun atau film animasi menurut Pixar Studio biasanya memiliki beberapa tahap, yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi dan tahap pasca-produksi.

##### a. Tahap Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, membuat ide dan konsep, tema, *logline*, sinopsis, pembentukan karakter dan *Storyboard*.

##### b. Tahap Produksi

Pada tahap ini karakter, set dan prop dibuat dalam tiga dimensi dan pembuatan *background* sesuai dengan *storyboard* untuk membuat agar lebih seperti dunia nyata. Peran komputer multimedia sangat penting pada tahap ini.

##### c. Tahap Pra-Produksi

Pada tahap ini, melakukan *composite*, *editing* dan *rendering*.

#### 1.6.5 Metode Testing

Penulis melakukan *testing* terhadap *trailer* animasi dengan cara membagikan kuisioner tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi pendek 2D yang akan dibuat.

#### 1.6.6 Metode Implementasi

Implementasi yang dilakukan penulis terhadap Film animasi pendek 2D Pulang Kampung ini yaitu melakukan penayangan melalui media YouTube. Sehingga dapat diketahui apakah animasi tersebut telah mempunyai kualitas baik atau belum.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini memuat ringkasan mengenai isi dari masing-masing bab. Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang mendukung dalam perancangan dan pembuatan serta sebagai acuan dalam pembuatan Film pendek animasi.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang analisis kebutuhan produksi, analisis masalah menggunakan metode analisiskebutuhan dan proses pra produksi dari Film Pendek Animasi 2D “Pulang Kampung” yang terdiri dari penentuan ide, tema, *logline*, *sinopsis*, *character development*, dan *storyboard*.

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai proses produksi dari pembuatan *trailer* film animasi meliputi pembuatan karakter,*background* dan pembuatan animasi yang meliputi *key animation*, *inbetween*, serta *coloring*. Selanjutnya tahap pasca

produksi yang meliputi proses *compositing*, *editing* dan *rendering*. Dilanjutkan mengenai pembahasan, tahapan pengujian menggunakan skala likert dan terakhir adalah implementasi.

#### BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan laporan penelitian yang sudah dibuat.

