

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan animasi dunia sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komputer yang mampu menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan, hal ini terlihat dari banyaknya film-film animasi yang beredar dan sukses menarik minat para pecinta film, dan munculnya teknik-teknik pembuatan animasi yang dikerjakan dengan komputer sehingga mempermudah proses pembuatan film animasi.

Saat ini konten video sudah menjadi hal umum di dunia internet, YouTube adalah salah satu layanan dari Google yang memfasilitasi penggunaanya untuk mengupload video dan bisa diakses oleh pengguna yang lain dari seluruh dunia secara gratis. Bagi para creator seni baik secara manual maupun digital, Youtube dapat digunakan untuk menayangkan dan mempromosikan hasil karya yang telah diciptakan.

Semakin pesatnya perkembangan industri kreatif yang bergerak di bidang teknologi komputer atau digital, memberikan dampak positif dalam perkembangan teknik pembuatan film animasi komputer atau 2d digital animation. Pada penelitian ini penulis akan membuat sebuah animasi dengan menggunakan teknik *frame by frame* dan di dukung oleh teknik *rotoscoping* dalam penganimasian. Dengan di kerjakannya animasi dengan teknik *frame by frame* dan *rotoscoping* secara digital, maka proses pembuatan animasi akan menjadi lebih mudah dan cepat.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

Bagaimana membuat Animasi 2D “Fighting” dengan teknik *frame by frame* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Animasi 2D ini diberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan animasi menggunakan teknik *Frame by Frame*.
2. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
3. Animasi yang dibuat hanya terdiri dari *line action* tanpa ada proses *coloring* dan penambahan gambar *background* di dalamnya.
4. Video animasi berdurasi 2 menit 32 detik.
5. Pembahasan pada film ini difokuskan pada teknik pembuatan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan tentang teknik *Frame by Frame* dalam pembuatan video animasi 2D.
2. Menerapkan prinsip-prinsip animasi yang sudah dipelajari agar animasi yang dibuat terlihat benar-benar hidup.
3. Menghasilkan video animasi yang berkualitas dengan penerapan teknik *frame by frame* yang ditunjang dengan fasilitas dari media komputer

digital.

4. Mengupload video animasi yang sudah dibuat ke media video *online* YouTube sebagai salah satu konten hiburan untuk pecinta animasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini ditolah dari beberapa langkah. Adapun langkah-langkah yang di gunakan sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, maka dalam pembuatan film animasi ini diperlukan data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa metode sebagai berikut :

- a. Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan film animasi, referensi buku diperoleh dari perpustakaan serta pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang sudah ada diperpustakaan.

- b. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengamati film-film dan video animasi yang sudah ada guna mendapatkan ide cerita serta karakter dari setiap tokoh dari video animasi yang akan di buat.

- c. Studi Literatur

Yaitu pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti dengan memanfaatkan situs-situs website yang berhubungan dengan multimedia terutama dengan animasi.

1.5.2 Metode Analisis

a. Analisis SWOT

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari kekuatan (*Strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*oportunities*), dan ancaman (*treath*) pada sistem yang akan diteliti.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan sangat dibutuhkan sebelum melakukan perancangan video animasi, apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan dan proses pembuatan video animasi, agar nantinya akan memperlancar tahap produksi yang akan dikerjakan.

c. Analisis kelayakan sistem

Analisis kelayakan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengetahui kemungkinan apakah pengembangan proyek video animasi layak diteruskan atau harus dihentikan.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi merupakan proses persiapan yang dilakukan sebelum membuat video animasi, dalam proses ini dilakukan rancangan spesifikasi yang dibutuhkan dalam proses pra produksi, yang didalamnya terdapat langkah sebelum produksi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pengembangan Animasi Merupakan review hasil sementara dari langkah-langkah produksi yang sudah dilakukan, pengaturan ulang *timing* animasi bila animasi yang dihasilkan masih belum halus seperti yang diharapkan. Setelah tahap ini selesai baru masuk ke tahap pasca produksi, didalamnya dilakukan *editing* memeriksa hasil sementara setelah *editing*, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* untuk melakukan *packaging* hasil akhir dalam format video yang diinginkan.

1.5.5 Metode Testing

Pengujian Animasi merupakan langkah penting dalam proses manajemen mutu, biasanya dilakukan sebelum dan sesudah video animasi di buat.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan skripsi ini menjadi 5 bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka serta tinjauan umum yang menguraikan teori-teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Bab ini juga berisi tentang penjelasan animasi, teknik animasi dan juga *software* yang digunakan.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan secara umum tentang analisis dan perancangan proyek. Dalam hal ini adalah pembahasan metode analisis kebutuhan sistem, analisis proses pembuatan film animasi, perancangan *storyboard* dan karakter.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses pembuatan film animasi 2D dari perancangan yang telah dibuat, mulai dari pembuatan karakter, pembuatan *set background*, penganimasian, *editing video* dan *audio*, serta *final editing*

BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, permohonan kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

