

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan media yang menggunakan audio dan visual untuk menyampaikan informasi. Dari pandangan psikologi, animasi memiliki kekuatan yang besar dikarenakan dalam masa kecil kita memiliki ikatan yang kuat dengan animasi, dan juga dikarenakan pada saat kita anak – anak informasi yang kita dapatkan diserap lebih baik. Dengan begitu penyampaian informasi dengan penggunaan multimedia animasi memiliki efek yang mudah diterima oleh penonton [1].

2D animasi memiliki kebebasan dalam pembuatan atau penuangan ide kedalam cerita yang akan dibuat. Salah satu teknik animasi 2D ialah frame by frame. Teknik frame by frame mampu memberikan kesan yang detail[3], dikarenakan makna dari frame by frame bisa diartikan gambar per gambar[2].

Dengan dunia yang memasuki jaman perkembangan teknologi yang pesat, penyampaian informasi menjadi sangat mudah dari negara lain asalkan di negara asal dan tujuan memiliki internet. Dengan penyampaian informasi yang cepat tersebut, negara lain mampu melihat dan mempelajari bagaimana kebudayaan dari negara lain. Dengan maksud untuk mengerti dan menerima satu sama lain dari mempelajari kebudayaan[4] yang mereka belum pernah pahami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana penyampaian suatu informasi kebudayaan negara lain dengan menggunakan platform animasi.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan kartun ini memiliki sasaran dan tujuan, yang memberi penulis pembatas dari karya ini sebagai berikut :

1. Target durasi dari film ini yaitu kurang dari 4 menit
2. Yang diuji dari animasi ini bagaimana penguji dapat mengetahui bahwa teknik yang digunakan adalah frame by frame.
3. Frame yang digunakan ialah 12 - 24 FPS.
4. Pengujiannya akan ditayangkan kepada komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian selesai.

1.4 Tujuan Penulisan

Pencapaian yang diharapkan dalam penyusunan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Membuat animasi pendek 2d "Api Pengorbanan" dengan teknik frame by frame untuk menyampaikan cerita yang asalnya dari negara Yunani.
2. Menguji bagaimana pemahaman cerita dari Yunani menggunakan teknik frame by frame dapat tersampaikan dengan baik.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Untuk Penulis

1. Dapat menghasilkan suatu karya dengan ilmu yang didapatkan dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Informatika, dan dapat memahami apa yang disampaikan dalam masa perkuliahan teori maupun praktikum.
2. Dapat menghasilkan suatu karya dalam bentuk animasi dari mata kuliah yang bersifat konsentrasi selama masa perkuliahan.
3. Dapat menyampaikan informasi dari cerita yang dibuat penulis kepada penonton dengan mudah

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik frame by frame.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperkuat keakuratan penulis dalam melakukan penelitian, metode yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan harapan bahwa hasil yang sudah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat memberikan sedikit jawaban pada pembuatan karya tulis ini. Metode penelitian kualitatif digunakan karena pula tidak memiliki sampel atau populasi yang diteliti. Berikut metode yang digunakan dalam penelitian ini[5] :

1.7 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik frame by frame dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

3. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan film kartun ini dan teknik dari cara pembuatannya.

1.7.1 Analisis

Untuk metode analisis menggunakan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) dan analisa dalam kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional yang diperlukan dalam pembuatan karya ilmiah ini.

1.7.2 Perancangan

Metode perancangan dimulai dengan pra-produksi yang merincikan bagaimana pembuatan konsep storyboard, karakter serta background. Yang ditambahkan dengan adanya skrip untuk narator dan bagaimana cerita animasi tersebut berjalan.

1.7.3 Pengembangan

Metode pengembangan yang diharapkan ialah penggambaran karakter beserta background yang kemudian nanti dianimasikan di dalam hardware dengan software yang sudah dipilih. Dengan penggunaan teknik frame by frame dalam pembuatannya.

1.7.4 Testng

Dalam menguji animasi tersebut dilakukan dengan mengobservasi animasi yang sudah jadi, apakah frame yang digunakan sudah tepat, audio yang diberikan tidak ada kecacatan dan bagaimana durasi yang sudah ditentukan tidak melewati batas short animation..

1.7.5 Implementasi

Hasil akhir dari pembuatan animasi 2d setelah final export berupa file mp4 dengan format 1080p dan memperhatikan standar dari alghorythm Youtube.

1.8 Sistem Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik frame by frame, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik frame by frame. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**