

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman ini semakin lama semakin berkembang sehingga sangat berpengaruh dalam dunia perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu bentuk tayangan hiburan yang ditayangkan oleh media elektronik seperti televisi. Hampir semua orang sangat menyukai film animasi sebagai media hiburan baik itu dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Film animasi juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, karena film animasi terdapat pesan moral yang ingin disampaikan kepada semua kalangan. Ini dikarenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia didalamnya [1].

Animasi kartun merupakan salah satu bentuk hasil dari teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan para animator dan juga para anggota dalam pengerjaannya. Karena awalnya animasi kartun dibuat dengan cara manual yaitu dengan menggunakan kertas sebagai media yang digunakan untuk menggambar. Namun dengan berkembangnya teknologi yang semakin berkembang pesat, maka animasi dapat dikerjakan dengan lebih mudah dan cepat. Dalam pembuatan animasi terdapat beberapa proses yang harus dilalui seperti pra produksi, produksi dan pasca produksi, agar dalam membuat film animasi tersusun dengan benar dan tepat [2].

Secara umum animasi dibagi menjadi 2 yaitu Animasi 2D (dua dimensi) dan Animasi 3D (tiga dimensi). Animasi dua dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu x dan y. Animasi 2D dibentuk dari beberapa gambar yang digerakan secara berurutan dan cepat. Beberapa gambar tersebut dibentuk dari gambar yang memiliki pose yang berbeda-beda untuk disusun menjadi sebuah gambar yang utuh [3].

Dalam pembuatan cerita animasi semut dan belalang penulis mendapatkan inspirasi dari sebuah dongeng anak-anak yang dibuat oleh Aesop [4]. Lalu penulis mengimplementasikan ke animasi 2d, karena anak-anak sekarang sangat menyukai menonton film kartun yang dapat diakses di internet. Dalam pembuatan animasi semut dan belalang ini menggunakan konsep animasi 2D, karena animasi 2D bersifat imajinatif yang dapat memvisualisasikan kejadian yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata, karena di dalam cerita ini terdapat dua tokoh hewan yang melakukan kegiatan layaknya manusia, sehingga tidak mungkin membuat animasi semut dan belalang menggunakan Teknik livenesshoot. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi semut dan belalang adalah frame by frame. Menurut (Munir, 2012) teknik animasi *frame by frame* merupakan teknik animasi yang disusun dari beberapa rangkaian gambar yang diatur secara berurutan atau bergantian, yang dimana setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan, maka pergerakan dari animasi tersebut akan semakin halus [5]. Dari beberapa pernyataan diatas, maka dalam pembuatan karya ilmiah ini penulis menggunakan animasi frame by frame karena animasi 2D dikenal dengan kemampuannya mengilustrasikan visual dan gerakan

yang tidak bisa dilakukan lewat live shoot, sehingga penulis membuat animasi 2D semut dan belalang menggunakan teknik frame by frame agar setiap detail pergerakan karakter di animasi tersebut lebih nyata dan fleksibel.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tertulis diatas, maka rumusan masalah yang dapat di kemukakan adalah: Perancangan animasi pada film semut dan belalang dengan teknik frame by frame.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan film animasi berbasis 2D ini adalah:

1. Film Animasi 2D yang berjudul "Semut dan Belalang",
2. Film Animasi 2D ini memiliki 2 karakter yaitu Semut dan Belalang.
3. Film Animasi 2D ini menggunakan teknik frame by frame.
4. Film Animasi ini dikerjakan menggunakan software Clip Studio Paint 1.8.
5. Animasi 2D "Semut dan Belalang" berdurasi 1 menit
6. Software yang digunakan adalah Adobe After Effect CC 2018
7. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere PRO 2020

1.4. Maksud dan Tujuan

Pada karya ilmiah ini penulis menggunakan teknik frame by frame pada karya ilmiah "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D "SEMUT

DAN BELALANG” MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME” dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi dilakukan dengan menggunakan teknik *frame by frame* untuk mendapatkan visualisasi animasi yang lebih detail.
2. Dalam perancangan animasi ini penulis dapat meminimalisir kesalahan pada animasi yang berlangsung karena proses pembuatan animasi ini dilakukan secara bertahap, pada tiap frame nya.
3. Penulis dapat lebih mengetahui dan mengimplementasi bagaimana penggunaan teknik *frame by frame* pada animasi Semut dan Belalang.

1.5. Manfaat Penelitian

Penyusunan karya ilmiah ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

Bagi peneliti karya ilmiah ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang membuat animasi 2d dengan menggunakan teknik *frame by frame* dan juga meningkatkan keterampilan peneliti dalam merancang animasi 2d menggunakan teknik *frame by frame*.

1.5.2 Bagi Civitas Amikom

Memberikan wawasan dan teknik penerapan animasi *frame by frame* serta memberikan edukasi kepada mahasiswa amikom khususnya dibidang multimedia terkait animasi dalam penggunaan teknik *frame by frame*.

1.6. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif, menurut Bogdan dan Taylor (1992:21) metode penelitian kualitatif merupakan

prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif yang berupa ucapan, tulisan, dan perilaku dari orang-orang yang diamati [6].

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Metode Studi Pustaka

Pada metode ini mendapatkan informasi dari beberapa buku dan juga beberapa jurnal penelitian sebagai bahan referensi agar mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.

2. Metode Observasi

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis melakukan observasi pada film animasi baik yang berdurasi panjang maupun pendek seperti "Larva" produksi Tuba Entertainment & SK Broadband , "Hachi" produksi Tatsuo Yoshida, dan film dongeng hewan anak-anak yang biasanya sering tayang di Television.

3. Metode Quisioner

Metode ini penulis akan membuat daftar pertanyaan yang berisi informasi kepada professional multimedia dan masyarakat umum.

1.6.2 Metode Analisis

Pada metode analisis penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman). Dan juga penulis mengumpulkan apa aja yang dibutuhkan

dalam pembuatan film animasi, seperti menganalisa kebutuhan fungsional, non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Setelah data yang dibutuhkan sudah terkumpul, maka perlu dibuat perancangan animasi 2d yang ingin buat. Penulis menggunakan model pra produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide/gagasan, penentuan tema, pembuatan logline, sinopsis, pembuatan karakter dan colouring, serta pembuatan storyboard. Produksi meliputi melakukan penyusunan sketsa pada frame yang sudah dibuat untuk diberikan timeline animasi yang nantinya akan dianimasikan serta menerapkan 12 prinsip animasi. Pasca produksi, compositing ,rendering dan pemberian sound effect & backsound.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan penulis dalam hal ini adalah mengecek proses frame by frame dan penerapan 12 prinsip animasi apakah sudah sesuai atau tidak. Pada proses ini juga penulis juga memastikan apakah format output yang dibuat sudah sesuai dengan standar animasi atau belum.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian ini maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian seperti Multimedia, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, prinsip-prinsip animasi, proses pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan analisis dan perancangan untuk membuat animasi 2d semut dan belalang meliputi proses pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang rancangan yang telah dibuat, dan penjelasan mengenai tahapan-tahapan pembuatan film animasi 2d dari awal hingga akhir.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah disusun dan juga saran demi perkembangan ke depannya.