

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses animating adalah salah satu proses yang penting dalam produksi sebuah film animasi 2D, dengan hasil akhir berupa rangkaian gerak animasi.[1]

Film animasi dengan gerakan yang kaku dan kurang realistis tentunya tidak menarik peminatnya, sehingga penonton tidak bisa menangkap dengan baik cerita dan adegan yang ditampilkan.[2]

Antibiotic berasal dari dua kata Yunani, yaitu 'anti' yang berarti 'melawan' dan 'bios' yang berarti 'hidup'. Antibiotic adalah obat yang dipergunakan untuk menghambat pertumbuhan bakteri penyebab infeksi. [3]

Untuk menghasilkan kualitas gerakan animasi yang baik, diperlukan jumlah gambarkan yang tidak sedikit. Semakin banyak gambar pada suatu animasi maka semakin halus gerakan animasi tersebut. [4]

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang ilustrasi manusia yang sedang terkena penyakit, lalu dia meminum obat tersebut. Disinilah ilustrasi proses dimana obat tersebut masuk melalui tenggorokan hingga masuk ke perut lalu melawan virus yang merupakan penyakitnya. Dari cerita tersebut diatas terdapat berbagai macam gerakan seperti menghindar, melompat, menyerang, dan bertahan. Dari konsep cerita tersebut diatas penulis menggunakan konsep animasi 2D.

Salah satu metode dalam proses animating yang telah lama dikenal adalah metode *frame by frame*. Dalam proses animating menggunakan *frame by frame*, hal

yang harus dilakukan adalah menentukan *per frame*, dari gerakan yang akan dianimasikan. Proses selanjutnya yaitu membuat frame-frame lainnya sehingga gerakan nampak lebih halus dan realistis.[5]

Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D “Antibiotic” dengan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat di rumuskan yaitu “Bagaimana membuat animasi pendek 2D “Antibiotic” dengan teknik *frame by frame*?”

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi 2 dimensi ini menggunakan Teknik *frame by frame*.
2. Film ini bercerita tentang ilustrasi manusia meminum obat karena dia sedang sakit.
3. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat Youtube dengan resolusi 720p (1280 x 720) dengan ekstensi .mp4
4. Target durasi film animasi ini 00:01:18 menit.

5. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan animasinya.
6. Pengujinya adalah komunitas animasi, organisasi masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.
8. Dibuat menggunakan Adobe Animate CC 2018 dan Adobe Premiere Pro CC 2018 untuk penggabungan *scene-scene* pada animasi.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi pendek 2D “Antibiotic” dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang manusia sakit dapat disembuhkan dengan obat.
3. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam menceritakan film Antibiotic.
4. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Untuk Penulis

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.

2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.
4. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan film animasi 2 dimensi dengan menggunakan Teknik *frame by frame*.

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 animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode, yaitu

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian Sugiyono (2013) penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut : [6]

1 Teknik Pengamatan/*Observasi*,

mengemukakan bahwa, *observasi* merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan

psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

- 2 **Teknik Dokumentasi**, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.
- 3 **Teknik Wawancara**, wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.
- 4 **Triangulasi**, dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.
- 5 **Studi Pustaka**, teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan

pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data sekunder melalui metode ini diperoleh dengan browsing di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, catatan perkuliahan, serta sumber-sumber lain yang relevan.

2.1 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *frame by frame* dalam film kartun 2D.

1.7.1 Metode Perancangan

Proses pembuatan film animasi yang melalui berbagai macam proses, dimulai dari menentukan konsep cerita dan juga pembuatan storyboard. Setelah konsepnya ditentukan, proses berikutnya adalah proses pengambilan gambar yang dipisahkan menjadi beberapa komponen contohnya modeling, animasi, dan lain sebagainya. Kerlow juga menyimpulkan bahwa, agar hasil di bagian akhir dapat tercapai maksimal, maka di semua bagian di dalam alur kerja tersebut harus saling berkaitan satu sama lain, alur tersebut biasanya dikenal dengan pipeline yang kemudian dibagi kedalam 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.[7]

1. Pra-Produksi

Pada Tahap ini adalah tahap perencanaan, perancangan, dan tahap penelitian di keseluruhan proyek dalam pembuatan animasi 2D, proses kinerja yang ada pada tahapan ini bisa saja berbeda beda sesuai kebutuhan sebuah proyek.[8]

2. Produksi

Pada tahap produksi ini, rencana yang telah dilakukan di tahapan pra produksi mulai dikerjakan, materi-materi yang telah di buat di pra produksi, kemudian dikumpulkan dan juga berikan kepada artist artist. [8]

3. Paska-Produksi

Tahap ini adalah bagian paling akhir di dalam proyek pembuatan animasi 2D, akan tetapi proses yang ada pada pasca produksi bisa saja berbeda di setiap masing masing studio animasi. Di dalam perindustrian hiburan, tahapan ini di gunakan untuk membuat sebuah proyek menonjol yang melalui efek dan koreksi warna warna.[8]

1.8 Evaluasi

Viviane dan Gilbert de Lansheere (dalam Inggit Kurniawan, 2009) menyatakan bahwa evaluasi adalah proses penentuan apakah materi dan metode pembelajaran telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.[10] Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan pakar dibidang media, sebagai contoh : dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi.

1.9 Sistematika 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 system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

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 pra produksi (ide cerita, tema, *logline*, *synopsis*, *diagram scene*) proses produksi (konsep karakter, animasi, dan *background*), paska 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

Berisi daftar dari buku-buku yang digunakan penulis sebagai bahan referensi selama pengerjaan skripsi ini.

LAMPIRAN

