

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri animasi saat ini membuat tuntutan kepada animator agar dapat bekerja dengan lebih cepat dalam memproduksi sebuah film animasi. Animasi merupakan sebuah media populer yang mempunyai kekuatan yang efektif untuk mengangkat konten fiktif. Animasi mempunyai kelebihan untuk dapat meredakan kekerasan fisik secara visual serta mampu merealisasikan dunia fantasi yang lebih disukai oleh anak-anak dan remaja. Animasi juga tidak mengenal batasan terhadap hukum realitas yang terdapat dalam dunia nyata. Ia mampu berdiri sendiri sesuai dengan keinginan penciptanya. Inilah yang membedakannya dengan film live-action. [1]

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D, diceritakan bahwa ada naga dan manusia yang saling bertentangan, dan penyihir adalah penengah untuk mereka di visualisasikan dengan lukisan yang terukir di batu dan disebelah batu tersebut ada seorang remaja laki-laki penyihir yang sedang terbang sambil bertapa. Dan kemudian ia mendengar suara ledakan yang keras dari belakang. Penyihir tersebut juga melihat burung-burung yang melarikan diri dari sana. Dengan rasa penasaran dan ekspresi kebingungan penyihir tersebut pergi kesana. Saat ditengah jalan si penyihir tersebut melihat asap dari asal ledakan tadi kemudian dengan sihirnya ia bergegas dan mempercepat gerakannya dengan divisualisasikan aura listrik yang ia keluarkan dari kakinya serta larinya yang lebih cepat. Setelah sampai di lokasi sumber suara ledakan tadi penyihir tersebut melihat seekor naga yang sedang mengamuk dan disekitarnya ada orang-orang yang membawa senjata dan kotak besar. Tanpa berfikir panjang penyihir tersebut menyerang naga tersebut dengan sihir petirnya dan mereka mulai bertarung dengan serius. setelah beberapa serangan yang diluncurkan oleh naga tersebut, ia mengeluarkan bola api yang sangat besar dari mulutnya yang diarahkan ke orang-orang yang membawa kotak tadi, kemudian penyihir tersebut mencoba melindungi orang-orang yang membawa kotak tersebut namun gagal. Orang-orang yang membawa kotak tersebut mati terkena ledakan bola api serta Kotak itu hancur, keluarlah seekor naga kecil dari kotak tersebut yang terluka parah dan di ikat dengan tali. Pada saat itu penyihir tersebut sadar bahwa orang-orang tersebut mencuri anak dari naga itu divisualisasikan melalui ekspresi penyihir yang kaget. lalu sang penyihir menyembuhkan naga tersebut. anak naga pun akhirnya lari kepada induknya. Dan mereka terbang dengan bahagia. Dari cerita diatas terdapat berbagai macam gerakan aksi seperti meloncat, berubah dan mengeluarkan sihir seperti dalam pertarungan aksi dalam film animasi.

Dari konsep cerita tersebut diatas penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi dipilih dikarenakan adegan tersebut bersifat pertarungan yang imajinatif, sehingga akan sulit untuk memvisualisasikan cerita tersebut dengan konsep visual konvensional seperti livenesshoot. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah frame by frame, mengingat banyaknya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan nyata dan dilebih lebihkan.

Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat meninggalkan kesan sesrta menyampaikan cerita tersebut. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D “*Wizard and Dragon*” dengan teknik *frame by frame* sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : Bagaimana animasi pendek 2D “*Wizard and Dragon*” dapat menyampaikan ceritanya kepada penonton?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Film ini bercerita tentang ilustrasi konflik dan pertarungan seorang penyihir remaja dengan seekor naga yang ingin anaknya kembali
2. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat Youtube dan Facebook.
3. Target durasi film animasi ini adalah 4 menit.
4. Target Resolusi film animasi ini adalah 1280x720p
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan *animasinya*.
6. Pengujinya adalah komunitas animasi dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.

7. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat animasi pendek 2D “*Wizard Dragon Quest*” dengan teknik frame by frame.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang kesalah pahaman dan menyebabkan konflik antara karakter.
3. Menguji pengaruh teknik frame by frame dalam menceritakan film Faith.
4. Membuat reverensi film animasi 2D dengan teknik frame by frame.

1.5 Manfaat Penullsan

1.5.1 Untuk penulls

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang mencakup hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah di Universitas AMIKOM.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah melalui animasi.

4. Dapat mengukur keberhasilan *storytelling* dalam pembuatan animasi.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil karya penelitian dan menyampaikan pesan serta cerita dari karya tersebut 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

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu [3] :

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Teknik dalam menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya melalui: angket, wawancara, pengamatan, ujian (tes), dokumentasi, dan lain-lain. Peneliti dapat menggunakan salah satu atau gabungan teknik tergantung dari masalah yang dihadapi atau yang diteliti [2]. 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.

1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik frame by frame dalam pembuatan film kartun 2D yang dapat menyampaikan ceritanya.

1.6.3 Produksi

Tahapan produksi dalam sebuah pembuatan animasi dibagi menjadi tiga bagian yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi. [4]

1.6.3.1 Pra Produksi

Tahap ini meliputi :

Ide, Tema, Sinopsis, Treatment, Pembuatan, Gambar, Naskah, Scene, Storyboard

1.6.3.2 Produksi

Tahap ini akan menjelaskan pada saat proses produksi dilakukan, dimana di dalamnya akan membahas semua kegiatan yang terjadi mencakup : *Drawing, Scanning, Tracing, Editing Animasi, Checking, Rendering.*

1.6.3.2 Pasca Produksi

Lanjutan dari tahap Produksi adalah pasca produksi yang akan meliputi pemotongan video, penggabungan *voice over, sound effect* Lalu proses *final rendering*, lalu di uji kelayakannya.

1.6.4 Evaluasi

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. Hasil dari percobaan terhadap pakar dibidang animasi maupun multimedia lainnya yaitu berupa questioner dan hasil review dari hasil

penelitian mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D "*Wizard and Dragon*".

1.7 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 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 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.

