

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembuatan animasi kartun dibagi menjadi 2 teknik utama, yaitu teknik *frame by frame* dan *linear/komputasional*. Teknik *linear* lebih mudah pengerjaannya karena animasinya dibantu oleh perhitungan komputer seperti *key frame*, *shaping*, ataupun *motion*. Sedangkan *frame by frame* mengharuskan untuk menganalisa gerakan yang akan dianimasikan, serta dilakukan disetiap gambar/*frame*. Teknik ini dirasa mampu untuk membuat gerakan-gerakan yang terasa lebih realistis dan ekspresif. Karena pergerakannya tidak dibatasi oleh 2 sumbu x dan y saja seperti yang ada di teknik *linear*. Melainkan bisa membuat animasi gerakan memutar, bertarung, dan adegan *action* lainnya dengan pengambilan *angle* kamera yang berbeda-beda demi menghasilkan animasi yang bagus. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk menerapkan teknik *frame by frame* karena kesalahan dalam *drawing* bisa dikurangi.

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang pertarungan antara Ksatria pemberani dengan seorang Necromancer jahat. Yang dimana ternyata kejadian tersebut merupakan imajinasi seorang anak yang sedang bermain dengan mainannya. Dengan dukungan penuh dari ibunya, anak tersebut melanjutkan imajinasinya sampai akhirnya bisa menjadi sutradara film saat dia sudah dewasa. Animasi "My World" sendiri mempunyai pesan yang disampaikan untuk penonton agar selalu mendukung

imajinasi anak sewaktu usia dini demi pemikiran si anak bisa berkembang lebih baik.

Dari konsep cerita tersebut diatas penulis menggunakan konsep animasi 2D *frame by frame*, mengingat banyaknya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan yang ekspresif dan dilebih-lebihkan. Konsep itu dipilih dikarenakan lebih leluasa dalam membuat adegannya, serta bersifat *imajinatif*, sehingga agak sulit untuk divisualisasikan dengan konsep *konvensional* seperti *live shoot*.

Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar dapat tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat film animasi pendek 2D "My World" 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 membuat animasi pendek 2D "My World" menggunakan teknik *frame by frame* yang realistis dan ekspresif.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Animasi ini dibuat menggunakan Adobe Animate
2. Target penayangan yang dilakukan untuk film animasi ini yaitu lewat youtube.

3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 48 detik.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor animasi dan story tellingnya.
5. Editing akhir dikerjakan menggunakan Adobe Premiere.
6. Animasi ini dibuat menggunakan teknik *frame by frame*.

1.4 Tujuan Penulisan

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

1. Membuat animasi pendek 2D “My World” dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan cerita tentang kebebasan seorang anak dalam berimajinasi.
3. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam menceritakan film “My World”.
4. Sebagai syarat menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) program studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Untuk Penulis

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah 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.

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

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 ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

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

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

Menggunakan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats) untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik frame by frame dalam pembuatan film kartun 2D untuk diaplikasikan di pembuatan animasi "My World".

1.6.3 Metode Perancangan

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard, design karakter, dan background.

1.6.4 Produksi

Menerapkan teknik frame by frame pada objek karakter, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi. Selanjutnya editing akhir agar menjadi video animasi yang matang.

1.6.5 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan storyboard, naskah, pesan moral, dan teknik frame by frame terhadap film animasi 2D yang telah dibuat.

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 karekter, 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