

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah Animasi sudah bertahun-tahun ada ditengah-tengah masyarakat, bahkan tayangan televisi tak lepas dari animasi, dan publikasi media sosial atau internet akan tidak menarik jika tidak diselingi presentasi animasi. Tidak dapat dipungkiri, bahwa animasi memiliki daya tarik magis. Maka dari itu penulis memilih animasi yang digunakan sebagai media visual untuk menyampaikan sebuah pesan ke *audience*. Karena pada dasarnya manusia (*audience*) memiliki sifat instan, sederhana, tapi sarat pesan dan makna (diluar fungsi kartun sebagai seni murni) [1].

Sebelum era tahun 2000-an, berbagai tampilan visualisasi masih didominasi oleh bentuk 2 Dimensi (2D). Namun kini di tahun 2000-an, 2D mulai tergeser keadaannya oleh kehadiran 3D. Tentu ini tidak akan bisa dielakkan karena perkembangan zaman memang menuntut demikian. Meskipun begitu, 2D tidak hilang total dari 'panggunanya'. Ini karena bentuk 2D masih berkesan lebih menarik, simple, dan juga masih digunakan dalam kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti pembuatan game, presentasi sederhana, media pembelajaran. Penggunaannya sebagai media promosi juga menarik karena ruang lingkup penikmatnya sangat luas. Selain daripada itu, keunggulan sebuah animasi yaitu mampu memvisualkan sebuah story character dan pergerakan yang tidak bisa diterapkan dengan teknik konvensional [2].

Penelitian ini mengusung konsep animasi dua dimensi *frame by frame* dengan konsep cerita yang dapat memotivasi bagi kaum mahasiswa maupun pelajar. Yang mana bertujuan membuat *audience*-nya memiliki kesan dan pesan serta semangat bagi mereka untuk melanjutkan bahkan menyelesaikan jenjang pendidikannya.

Cerita yang diangkat merupakan cerita kehidupan sehari-hari seorang mahasiswa yang dirundung kemalasan untuk mengerjakan skripsi perkuliahannya.

Namun suatu hal yang tak terduga terjadi ketika ia tertidur, dia merasakan tubuhnya terjatuh layaknya batu yang tak mengapung dan tenggelam ke dasar air secara perlahan. Hal ini mewujudkan kemalasannya yang semakin lama kian menjerumuskan dia ke dasar lautan nan gelap. Namun secul harapan muncul layaknya pantulan sinar matahari yang menggenang di ujung atas lautan. Ia teringat sosok orang tua yang sudah membesarkannya selama ini. Hal itu membuatnya terbangun dari sisi gelap kemalasan. Ia pun mencoba berenang ke-atas menggapai secul sinar tersebut.

Teknik yang digunakan oleh penulis adalah teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* adalah teknik yang merupakan pembacaan rangkaian animasi berdasarkan satu gambar ke gambar lainnya sehingga gambar yang ada terlihat seolah-olah bergerak [3].

Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti bertujuan untuk membuat film animasi 2D sebagai media penyampaian cerita berunsur edukasi atau motivasi. Sehingga diharapkan pula bagi pihak audien untuk mendapatkan motivasi dalam pembelajarannya maupun dalam proses pengerjaan skripsi akhir semester. Maka dari itu dibuatlah penelitian yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Sapa Kamu” Menggunakan Teknik *Frame By Frame*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan bahwa: “Bagaimana membuat film animasi 2D “Sapa Kamu” dengan teknik *frame by frame*?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimaksudkan adalah dalam memberikan arahan yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat *youtube*.

2. Target durasi film animasi ini tidak lebih 3 menit.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *storytelling*, pesan moral dan animasinya.
4. Diujikan kepada orang yang berminat di bidang animasi dan atau mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
5. 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 "Sapa Kamu" dengan teknik *frame by frame*.
2. Menjadikan film animasi ini sebagai media penyampaian cerita dan pesan moral.
3. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- 1) Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2) Dapat menguatkan proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
- 3) Dapat menyampaikan cerita dengan 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.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi 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, 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 metode penelitian yang digunakan, analisa kebutuhan sistem 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.