

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara bahasa, multimedia terdiri dari 2 (dua) suku kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan media berarti alat memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi (pesan). Jadi, menurut bahasa Multimedia dapat diartikan alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. [1]

Animasi merupakan teknik yang banyak dipakai di dalam dunia perfilman, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film maupun bersatu dengan film live. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penunton, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga sanggup menyampaikan pesannya secara lebih efektif karena mengandung unsur video dan audio. [2]

Peneliti membuat film pendek animasi 2D “Petarung” menggunakan teknik Frame By Frame yang mengangkat cerita tentang seorang pemuda yang bernama Senama Perkasa semua orang yang pernah di temuinya memanggil Perkasa orang yang pernah di temui olehnya selalu saja di ajak untuk bertarung atau berduel. Perkasa sendiri sudah mengalahkan semua orang yang ditemuinya. Perkasa berpikir dan selalu mencari orang yang bisa mengalahkannya. Berkelana dan mendatangi setiap daerah yang memiliki petarung yang kuat. Ketika perjalanan menuju desa lain Perkasa langsung di hadang oleh terkenal juga sebagai petarung yang kuat

“apakah kau yang bernama Perkasa ?... salam kenal, aku Heri dari desa sebrang yang akan kau tuju” kata Heri. “hahaha... aku juga sudah mendengar rumor tentang dirimu yang katanya kuat” kata Perkasa. “sudah tidak perlu basa-basi lagi” kata Heri. “Hiaaaaaaaa” kata-kata yang keluar dari mereka dua. Terjadilah duel maut, saling mengeluarkan jurus andalanya masing-masing. Perkasa mengeluarkan pukulan penghempas angin, tanpa menyentuh Heri ia pun terhempas ke tembok, hingga temboknya retak. Heri bangkit dan langsung meluncur ke Perkasa, membalaskan pukulan ke Perkasa, hingga Perkasa terpental ke sebrang jalan, Perkasapun langsung bangkit. “heaaaaaaa...” Kembali terucap dari mereka berdua. Terjadilah duel maut yang berlangsung lumayan lama, hingga menghancurkan beberapa rumah dan jalan. Setelah duel maut yang sangat sengit terjadi, Mereka terhempas kebelakang dan sudah terasa lelah, hingga terdiam beberapa saat. Perkasa bangkit terlebih dahulu di susul oleh Heri yang bangun tertatih-tatih, sembari menyeret kaki kananya Heri menghampiri Perkasa yang masih tegap, lalu berkata “rumor yang beredar tentang dirimu memanglah tidak pernah salah, saya akui itu dan saya mengaku kalah denganmu” kata Heri. “kaupun juga sama kuatnya, jadi jangan kau merendahkan diri sendiri” kata Perkasa. Petarungan ini masih tetap di menangkan oleh Perkasa. Perkasa tetap dikenal oleh orang-orang sebagai petarung yang tak terkalahkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diambil rumusan masalah mengenai

Bagaimana menerapkan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film pendek animasi 2D “Petarung”?

1.3 Batasan Masalah

Agar memudahkan dan menghindari kegiatan yang menyimpang terhadap peroses pembuatan skripsi ini, maka peneliti membuat batasan-batasan masalah yaitu:

- a. Animasi berbentuk 2D atau 2 Dimensi.
- b. Teknik yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
- c. Film animasi 2D yang dihasilkan berdurasi 2 menit.
- d. Sasaran animasi hanya di tunjukan untuk usia 17+.
- e. Bahasa yang digunakan Bahasa Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat film animasi 2D “Petarung” dengan menggunakan teknik *frame by frame*, dan memberikan hiburan bagi penonton.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penonton, diharapkan bisa memberikan tontonan yang menghibur.
2. Bagi Peneliti, diharapkan menambah pengetahuan tentang pembuatan film animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame*.
3. Bagi Pembaca, semoga bisa menjadi salah satu referensi untuk penelitian yang selanjutnya agar penelitian lebih sempurna.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui buku, jurnal, dan referensi perpustakaan serta file dari internet yang berhubungan dengan informasi tentang film kartun.

2. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pernyataan tertulis yang di ajukan kepada responden untuk mendapatkan data dari para responden untuk penelitian ini. Jawaban dari responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian dicatata atau diketik.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional pada animasi yang akan di buat. Kebutuhan non fungsional (NFR) biasanya dibedakan dari kebutuhan fungsional dengan pembeda yaitu bagaimana sistem harus melakukan sesuatu yang bertentangan dengan apa yang harus dilakukan system, edangkan Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem. Analisis hasil statistik dari penelitian Feng-Lin Li menunjukkan bahwa kualitas menjadi kunci antara kebutuhan non fungsional dalam praktik Requirement Engineering dan

banyak kebutuhan yang diidentifikasi sebagai NFR sebenarnya merupakan FR. [4]

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra Produksi merupakan tahapan persiapan sebelum memulai tahapan Produksi. Pada tahap ini ide dan konsep dirancang dengan matang agar sesuai dengan alur dan konsep yang sudah ditentukan. [5]

- a. Ide.
- b. Penentuan Tema.
- c. Pembuatan Logline
- d. Pembuatan Diagram Scene
- e. Pembuatan Skenario
- f. Pembuatan Storyboard
- g. Pembuatan Concept Art/desain.

2. Produksi

Pada tahap ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D yaitu tahap produksi

- a. Pembuatan Model
- b. Background
- c. Coloring
- d. Animasi

3. Pasca Produksi

Setelah proses produksi maka proses selanjutnya adalah pasca produksi yang meliputi:

- a. Dubbing
- b. Sound Effect
- c. Editing
- d. Rendering

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan adalah tahap dimana memproduksi sebuah rancangan yang telah dibuat. Sama halnya dengan proses pembuatan desain *character* dan juga desain lainya yang berkaitan dengan *storyboard* dan juga naskah yang telah dibuat. Setelah itu dilakukan *material-collecting, compositing, animating, sound editing* dan juga *rendering* sehingga menghasilkan file dalam bentuk video.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, pengumpulan data, dan sistematik penulisan yang akan digunakan untuk menyusun skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang landasan teori, pengertian animasi, sejarah animasi, jenis animasi, teknik pembuatan animasi, prinsip dasar animasi, proses produksi sebuah film animasi, dan penjelasan mengenai analisis suatu kebutuhan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III menjelaskan tentang analisis terhadap film animasi yang telah diamati. Proses pra-produksi meliputi perancangan dan naskah, pembuatan *concept art* karakter dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang tahapan-tahapan proses pembuatan film animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab V berisikan kesimpulan dan saran agar diharapkan ke depannya menjadi lebih baik.