

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belakangan ini perkembangan dunia perfilman menjadi salah satu industri terbesar dimuka bumi. Di dalam dunia industri itu sendiri film merupakan salah satu industri yang tidak ada habisnya. Sebagai salah satu media massa, film dapat digunakan sebagai media merefleksikan realitas, atau bahkan bentuk realitas itu sendiri. Dalam cerita perfilman yang ditayangkan dapat berbentuk fiksi ataupun non-fiksi. Lewat film, kita mendapatkan informasi yang dapat dikonsumsi dengan lebih dalam dikarenakan film adalah media audio visual. Terutama pada film berbasis animasi. Media ini sangat di gemari kalangan anak-anak, tetapi seiring perkembangan jaman film animasi semakin banyak digemari dari berbagai kalangan yang dapat digunakan sebagai hiburan atau menjadi sebuah hobi.

Dalam perkembangan film animasi atau yang biasa disebut dengan animasi kartun berkembang begitu pesat baik dari teknik pembuatan hingga jenis animasi yang digunakan. Pembuatan animasi itu sendiri dalam teknik digital dibagi menjadi 2 teknik utama yaitu teknik *frame by frame* dan komputasional. Teknik komputasional itu sendiri lebih mudah dibandingkan teknik *frame by frame*, dikarenakan sebagian besar dalam pengerjaannya dibantu menggunakan perhitungan komputer seperti *key frame*, *shaping*, ataupun *motion*. Sedangkan teknik *frame by frame* itu sendiri memungkinkan analisa pada gerakan yang dilakukan penggambar. Dalam teknik *frame by frame* dirasa mampu memvisualisasikan animasi itu sendiri dengan lebih ekspresif, dan juga pergerakannya tidak hanya sebatas pada gerakan rotasi dari sumbu x dan sumbu y namun bisa memutar dengan sumbu z. Contohnya seperti adegan berkelahi, melompat, ataupun adegan *action* lainnya. Dalam teknologi digital saat ini memungkinkan untuk menerapkan teknik ini dikarenakan konsep kesalahan dalam *drawing frame by frame* dapat dikurangi.

Didalam cerita yang digunakan dalam pembuatan film animasi menyajikan segudang informasi yang sebelumnya tidak kita ketahui. Contoh seperti pengetahuan sejarah, edukasi, pengetahuan hewan untuk anak-anak, bahkan motivasi. Cerita yang digunakan sangatlah beragam. Biasanya di kelompokkan dalam berbagai *genre* seperti *action, romance, school, family, sci-fi* dan masih banyak lagi.

Dalam pembuatan film animasi selain unsur *background*, animasi dan sound terdapat unsur yang lebih penting yaitu alur cerita. Sebuah film dinyatakan layak apabila cerita dalam pembuatan sebuah film animasi tersebut tersampaikan kepada penonton. Sehingga dalam pembuatan sebuah film animasi yang berkualitas keempat unsur tersebut tidak dapat dihilangkan atau pun dipisahkan.

Berdasarkan latar belakang yang terjadi penulis mendapatkan ide membuat animasi yang didapatkan dari mimpi yang terkadang penulis alami. Mimpi jatuh atau bisa disebut *falling dream* biasanya terjadi pada awal malam. Mimpi tersebut terjadi paling sering dari semua mimpi yang dialami sepanjang hidup. Penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan seorang anak laki-laki yang tertidur dan bermimpi. Didalam pembuatan animasi ini terdapat berbagai adegan dimana sang anak tersebut terbangun disebuah tempat kosong yang keseluruhannya berwarna putih. Belum sempat akan kebingungan yang dia rasakan akan tempat tersebut, tiba-tiba dia sudah berada diatas gedung pencakar langit. Pada cerita tersebut dia terjatuh dari atas Gedung dan berbagai tempat yang membuat dirinya merasakan kebingungan ketakutan yang luar biasa. Nantinya beberapa tempat akan dia lewat, yang pada akhirnya sang anak hampir terjatuh didasar lubang yang memiliki dasar berduri. Akhirnya terbangunlah dia dari dalam mimpinya. Ternyata dia kelelahan karena mengerjakan tugas sekolah dan lupa untuk membaca doa sebelum tidur. Mimpi tersebut sering terjadi pada penulis sehingga penulis merealisasikan apa yang penulis alami kedalam penelitian ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, “*Bagaimana membuat animasi pendek “Falling Dream” 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. Film ini bercerita tentang mimpi seorang anak yang didalam impihnya dia terjatuh dan melewati beberapa tempat asing hingga dia terbangun dari impihnya tersebut.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk film animasi ini melalui Youtube.
3. Target durasi film animasi ini kurang lebih 3 menit.
4. Yang diuji dalam penelitian ini adalah dalam *factor story telling* dan animasinya.
5. Pengujinya adalah komunitas animasi dan teman-teman pecinta animasi Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Penelitian berakhir hingga pada tahapan hasil pengujian diterima.

## 1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Membuat animasi pendek 2D “*Falling Dream*” dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyampaikan pesan cerita mistis dan agamis yang terkandung didalam mimpi.
3. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam menceritakan film “*Falling Dream*” .
4. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini sangat diharapkan bermanfaat bagi :

## 1. Bagi Peneliti

- a. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Informatika dengan konsentrasi Multimedia, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
- b. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi dari awal hingga akhir produksi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
- c. Dapat menyampaikan maksud dan informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

## 2. Bagi Akademik

- a. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana metode observasi mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
- b. 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. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun beberapa metode penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

##### 1. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.



## 2. Metode Kepustakaan

Metode ini merupakan metode yang diambil dari hasil mengumpulkan data-data dari buku mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D yang berakitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

## 3. Metode Literatur

Metode ini merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang dapat digunakan, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs web-web yang berhubungan dengan pembuatan film animasi 2D ini dan teknik dari cara pembuatannya.

### 1.6.2. Metode Analisis

#### 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Menganalisa kebutuhan fungsional tentang apa saja yang dapat mendukung proses pada perencanaan video animasi.

#### 2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Menganalisa kebutuhan non-fungsional tentang apa saja yang dapat mendukung proses pada perencanaan video animasi.

### 1.6.3. Metode Perancangan

Perencanaan video animasi menggunakan standar produksi yang didalamnya terdapat beberapa tahapan sebagai berikut :

#### 1. Tahap Pra Produksi

Yaitu tahap pertama yang dipikirkan dalam perencanaan pembuatan film animasi 2D, hal ini meliputi perencanaan konsep, *storyboard*, desain karakter, dan *background*.

#### 2. Tahap Produksi

Tahap ini meliputi kegiatan penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan video dan pengisian audio.

### 3. Tahap Pasca-Produksi

Tahap ini dilakukan setelah semua kegiatan selesai. Kegiatan yaitu meliputi *editing*, *rendering*, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

#### 1.6.4. Metode Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap film animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek dibidang animasi dan orang yang menonton animasi tersebut (*viewers*). Hasil *testing* yaitu berupa kuisioner dari hasil penelitian mengenai teknik film animasi 2D "*Falling Dream*" dengan menggunakan teknik *frame by frame*.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab, sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan Pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama untuk dijadikan sebagai bahan referensi penulisan dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil oleh penulis.

Menguraikan tentang tinjauan Pustaka, pengertian film kartun, animasi, teknik *frame by frame* dan prinsip animasi hingga proses pembuatan animasi.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERENCANAAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang analisis dan perencanaan untuk membuat animasi 2D “*Falling Dream*” meliputi proses pra produksi berupa konsep pada ide, naskah, dan *storyboard*.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan video animasi dari produksi hingga pasca produksi.

### **BAB V : PENUTUP**

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan tentang hasil dari analisa dan pembahasan serta saran-saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi dari referensi-referensi yang digunakan sebagai landasan pembuatan skripsi ini.

