

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak Animasi saat ini sudah menjadi media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum. Pesan yang disampaikan bisa apa saja sesuai dengan yang ingin menyampaikan, baik itu hiburan, informasi, ataupun pendidikan. Keefektifan Animasi dalam menyampaikan pesan disebabkan sifatnya yang audio visual, menampilkan gambar dan suara yang hidup. Dengan sifat tersebut, Animasi dapat bercerita dengan singkat dan jelas dalam waktu yang terbatas. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak [1]. Animasi 2D merupakan sebuah hasil karya yang menggabungkan bidang seni dengan bidang teknologi informasi. Perkembangan dunia multimedia sangat pesat dan menghasilkan banyak inspirasi bagi para desainer untuk mengembangkan diri dalam menghadapi persaingan ketat di industri kreatif. Salah satu bidang yang telah menjadi media persaingan antara desainer adalah produksi animasi [2].

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. animasi itu sendiri merupakan sekumpulan gambar (tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak [3].

Perkembangan animasi pada industri kreatif telah merambah luas dengan banyaknya animator animator handal. Animator membuat berbagai karya animasi untuk industri film, televisi, iklan, olahraga, maupun animasi game. Animasi 2D ini juga terus berkembang ketika vitascope menjadi barang yang bisa dinikmati oleh masyarakat umum terutama kalangan anak-anak. Ada banyak film animasi singkat di jaman dulu yang hanya bisa diputar menggunakan vitascope. Hingga saat ini pun, animasi 2D terus digunakan untuk kebutuhan hiburan, pendidikan, hingga

marketing dan iklan komersial. Sebab ada banyak keuntungan dari animasi 2D yang tidak dimiliki oleh animasi 3D [4].

Pembuatan film animasi ada beberapa unsur yang perlu diketahui seperti background animasi dan sound dan terdapat unsur yang lebih penting yaitu alur cerita sebuah film animasi bisa dikatakan layak apabila cerita yang disampaikan dimengerti oleh penonton sehingga unsur ke empat dalam pembuatan film animasi tidak bisa dihilangkan karena dengan adanya unsur tersebut menciptakan sebuah film animasi yang berkualitas. Pada penelitian kali ini penulis membuat sebuah film animasi 2D yang menceritakan Seorang anak yang duduk dibangku sekolah dasar yang cenderung merasa bahwa dirinya tidak bisa merasakan arti dari bersyukur, dia merasa kalau apa yang dia punyai sekarang adalah hal biasa yang tidak menarik, pada cerita tersebut terdapat proses metamorphosis ulat menjadi kupu kupu untuk menjelaskan perubahan fase sifat dari anak kecil tersebut. Konsep ulat dan visualisasi perubahan sifat anak tersebut akan lebih menarik jika dianimasikan. Hal itu membuat konsep cerita ini sangat cocok untuk dilakukan dengan teknik Frame by frame dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik ini dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut bisa tersampaikan dengan baik untuk itu penulis membuat film animasi 2D "Biak" 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 video animasi pendek 2D "Biak" dengan Teknik *frame by frame*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan terhadap permasalahan dari penelitian, maka dibuatlah batasan dari permasalahan yang diteliti, yaitu :

1. Animasi berbentuk 2D.
2. Animasi pendek yang memiliki target durasi berkisar 1 menit.
3. Animasi berfokus dengan teknik *frame by frame*.

4. Animasi memiliki format mp4 dengan resolusi 1920 x 1080.
5. Proses pengerjaan animasi menggunakan *software* Adobe Photoshop 2020.
6. Proses pengerjaan animasi menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2020.
7. Animasi akan disampaikan dengan fokus pada sound effect, music, gesture dan dialog.
8. Aspek teknik pembuatan animasi dan cerita akan di evaluasi oleh para ahli dibidang animasi 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan video animasi pendek 2D “Biak” dengan Teknik frame by frame dan menguji pengaruh Teknik frame by frame dalam menceritakan film Biak.
2. Menyampaikan pesan kepada remaja bahwa perilaku baik itu bisa diterapkan dimana saja dan kapan saja.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama kuliah.
2. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Sebagai bahan refensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan Teknik frame by frame.
2. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana implementasi hasil penelitian dalam dunia kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini akan mencakup dasar dari pembuatan skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

a. BAB I Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan latar belakang dari penelitian yang di buat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan, metode evaluasi, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Landasan Teori

Bab ini akan menuliskan tinjauan Pustaka serta teori yang *valid* yang berhubungan dengan judul penelitian, serta menjelaskan definisi pengertian animasi, berbagai jenis teknik animasi yang di gunakan, prinsip animasi, pengertian storyboard, hardware yang dibutuhkan, dan *software* yang di gunakan dalam pembuatan animasi.

c. BAB III Perancangan

Bab ini proses perancangan animasi akan di uraikan secara rinci, mulai dari penentuan ide cerita, penulisan skenario atau naskah, pembuatan desain karakter, pembuatan storyboard, dan proses penerapan Teknik *frame by frame* pada animasi serta menerapkan 12 prinsip animasi.

d. BAB IV Implementasi dan pembahasan

Bab ini menguraikan tahap akhir produksi yaitu mengimplementasikan hasil dari pembuatan animasi menggunakan Teknik *frame by frame*.

e. BAB V Penutup

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan manfaat apa saja yang telah diperoleh dari penelitian tersebut